

MOTIF XF

Naslaggids

Hoe deze gids te gebruiken

De naslaggids voor de MOTIF XF in PDF-indeling beschikt over speciale functies die alleen aanwezig zijn in elektronische bestanden, zoals de functies voor koppelingen en zoeken, waarmee u rechtstreeks naar een betreffende pagina kunt gaan door op het paginanummer van een specifieke term te klikken.

OPMERKING U kunt op de MOTIF XF kiezen uit acht verschillende kleurtypen (pagina 220). In deze gids worden de schermafbeeldingen gebruikt die u ziet als u de Color-parameter op 'Yellow' zet in de modus Utility. Dit is in het algemeen de meest zichtbare kleur, waardoor de gids gemakkelijk leesbaar is voor mensen met verschillende vormen van kleurherkenning.

Zoekfunctie

Deze in de viewersoftware geïntegreerde functie is heel handig als u de betekenis zoekt van termen die u niet kent. Als u Adobe Reader gebruikt om deze gids te lezen, voert u een specifiek woord in het zoekvak in en drukt u op <Enter> op het toetsenbord van uw computer om de betreffende sectie van deze gids weer te geven.

OPMERKING Download indien nodig de meest recente versie van de Adobe Reader van de volgende website:
<http://www.adobe.com/products/reader/>

Weergave Vorige pagina/ Volgende pagina

Als u Adobe Reader gebruikt, kunt u via de knoppen op de werkbalk naar de weergave van de vorige pagina of de volgende pagina gaan.

Deze functie is handig als u wilt terugkeren naar de vorige pagina als u rechtstreeks via een koppeling naar een andere pagina bent gegaan.

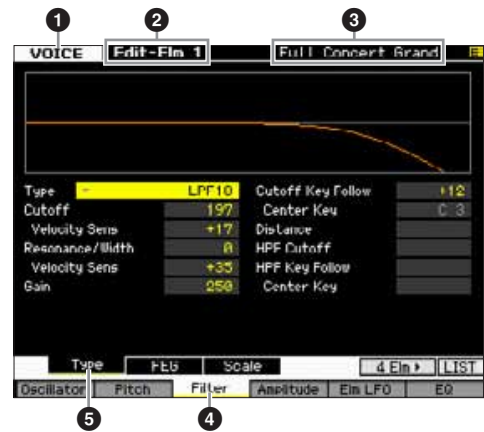
OPMERKING Als de knoppen voor de weergave Vorige pagina of Volgende pagina niet op de werkbalk worden weergegeven, houdt u de <Alt>-toets ingedrukt en drukt u op de toetsen <←>/<→> om naar de vorige of volgende pagina te gaan.

OPMERKING Zie de gebruikershandleiding van de software voor meer informatie over deze functies en andere functies in de software.

De functieboom gebruiken

Op de volgende pagina ziet u de functieboom van de MOTIF XF. Via deze functieboom kunt u zoeken naar de gewenste pagina's.

Als u bijvoorbeeld bewerkingen gaat uitvoeren in de onderstaande display en u wilt een beschrijving van de display, dan leest u de volgende vijf punten.



- 'VOICE' geeft aan dat de MOTIF XF in de modus Voice staat. Ga in de functieboom naar het gedeelte Modus Voice.
- 'Edit-Elm 1' geeft aan dat u in deze display de Element-parameters voor Normal Voice kunt bewerken.
- Hier kunt u nagaan wat het huidige type Voice is, Normal Voice of Drum Voice.
- 5 Hier kunt u zien dat u eerst op de knop [F3] Filter en daarna op de knop [SF1] Type moet drukken.

Als u deze vijf punten zoals aangegeven toepast op de functieboom, kunt u snel de gewenste pagina vinden.

Klik hier om te springen.

VOICE	Edit-Elm	***** (Naam van Normal Voice)	Pagina
[VOICE] → Selectie	[F1] Oscillator		69
Normal Voice → [EDIT] →	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
Selectie Element →		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Functieboom

Modus Voice

Modus Voice Play

VOICE	Play	Pagina
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Voice Edit (Normal Voice)

VOICE	Edit-Common	***** (Naam van Normal Voice)	Pagina
[VOICE] → Selectie	[F1] General	[SF1] Name	55
Normal Voice → [EDIT] →		[SF2] Play Mode	55
[COMMON] →		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (Naam van Normal Voice)	Pagina
[VOICE] → Selectie	[F1] Oscillator		69
Normal Voice → [EDIT] →	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
Selectie Element →		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Modus Voice Edit (Drum Voice)

VOICE	Edit-Common	***** (Naam van Drum Voice)	Pagina
[VOICE] → Selectie Drum	[F1] General	[SF1] Name	85
Voice → [EDIT] →		[SF2] Play Mode	85
[COMMON] →		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (Naam van Drum Voice)	Pagina
[VOICE] → Selectie Drum	[F1] Oscillator		87
Voice → [EDIT] → Selectie	[F3] Filter		89
Drumtoets →	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

Modus Voice Job

Voice Job	Pagina	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

Modus Voice Store

Voice Store	Pagina
[VOICE] → [STORE]	54

Modus Performance

Modus Performance Play

PERF	Play	Pagina
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Performance Record

PERF	Record	Pagina
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

Modus Performance Edit

PERF	Edit-Common	Pagina
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102 [SF2] Porta 103 [SF3] Part EQ 103 [SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104 [SF2] Master FX 104 [SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106 [SF2] Connect 106 [SF3] Ins A 107 [SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107 [SF2] Ins Switch 108 [SF3] Reverb 108 [SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	Pagina
[PERFORM] → [EDIT] → Selectie Part →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109 [SF2] Output 110 [SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

Modus Performance Job

Performance Job	Pagina
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117
	[F2] Recall 117
	[F3] Copy 118
	[F4] Bulk 118

Modus Performance Store

Performance Store	Pagina
[PERFORM] → [STORE]	101

Modus Song

Modus Song Play

SONG	Play	Pagina
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142 [SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Song Record

SONG	Record	Pagina
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

Modus Song Edit

SONG	Edit	Pagina
[SONG] → [EDIT]		150

Modus Song Job

Song Job	Pagina
[SONG] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo 154
	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

Modus Song Job

Song Job	Pagina
[SONG] → [JOB] [F5] Track →	
01 Copy Track	162
02 Exchange Track	163
03 Mix Track	163
04 Clear Track	163
05 Normalize Play Effect	163
06 Divide Drum Track	163
07 Put Track to Arpeggio	164
08 Copy Phrase	164
[F6] Song	
01 Copy Song	165
02 Split Song to Pattern	165
03 Clear Song	165

Modus Song Store

Song Store	Pagina
[SONG] → [STORE]	144

Modus Pattern

Modus Pattern Play

PATTERN	Play	Pagina
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Pattern Chain Record

PATTERN	Chain Record	Pagina
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record)		172

Modus Pattern Chain Edit

PATTERN	Chain Record	Pagina
[PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT]	[SF1] View Filter	173
	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

Modus Pattern Record

PATTERN	Record	Pagina
[PATTERN] → [●] (Record)	[F1] Setup	178
	[F2] Arpeggio	147

Modus Pattern Edit

PATTERN	Edit	Pagina
[PATTERN] → [EDIT]		179

Modus Pattern Job

Pattern Job	Pagina
[PATTERN] → [F1] Undo/Redo	154
[JOB] → [F2] Note	
01 Quantize	154
02 Modify Velocity	155
03 Modify Gate Time	156
04 Crescendo	156
05 Transpose	156
06 Glide	157
07 Create Roll	157
08 Sort Chord	158
09 Separate Chord	158
[F3] Event	
01 Shift Clock	158
02 Copy Event	159
03 Erase Event	159
04 Extract Event	159
05 Create Continuous Data	160
06 Thin Out	160
07 Modify Control Data	161
08 Beat Stretch	161
[F4] Phrase	
01 Copy Phrase	182
02 Exchange Phrase	183
03 Mix Phrase	183
04 Append Phrase	183
05 Split Phrase	184
06 Get Phrase from Song	184
07 Put Phrase to Song	184
08 Clear Phrase	185
[F5] Track	
01 Copy Track	185
02 Exchange Track	185
03 Mix Track	185
04 Clear Track	185
05 Normalize Play Effect	186
06 Divide Drum Track	186
07 Put Track to Arpeggio	186
[F6] Pattern	
01 Copy Pattern	186
02 Append Pattern	186
03 Split Pattern	187
04 Clear Pattern	187

Modus Pattern Store

Pattern Store	Pagina
[PATTERN] → [STORE]	177

Modus Mixing

Modus Mixing Play

SONG PATTERN	Mix Play	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Part 1-16	190
[MIXING] →	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

Modus Mixing Edit

SONG PATTERN	Edit-Common	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	192
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
[COMMON] →		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
[F5] Effect	[SF1] Connect	193
	[SF2] Ins Switch	193
	[SF3] Reverb	193
	[SF4] Chorus	

SONG PATTERN	Edit-Part	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
[MIXING] → [EDIT] →		[SF2] Output 194
Selectie Part →		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

Modus Mixing Voice Edit (Normal Voice)

SONG PATTERN	Edit-Common	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 55
[MIXING] → Selectie		[SF2] Play Mode 55
Normal Voice → [F6] Vce		[SF3] Other 57
Edit → [COMMON] →		
	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
	[SF2] Set	63
	[SF3] User	64
[F5] Effect	[SF1] Connect	64
	[SF2] Ins A	66
	[SF3] Ins B	

SONG PATTERN	Edit-Elm	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] → Selectie	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
Normal Voice → [F6] Vce		[SF2] PEG 72
Edit → Selectie Element →		[F3] Filter
		[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

Modus Mixing Voice Edit (Drum Voice)

SONG PATTERN	Edit-Common	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 85
[MIXING] → Selectie Drum		[SF2] Play Mode 85
Voice → [F6] Vce Edit →		[SF3] Other 85
[COMMON] →		
	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	87
[MIXING] → Selectie Drum	[F3] Filter	89
Voice → [F6] Vce Edit →	[F4] Amplitude	89
Selectie Drum Key →	[F6] EQ	90

Modus Mixing Voice Job

Mix Voice Job	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F2] Recall 200
[MIXING] → [F6] Vce Edit	[F3] Copy 200
→ [JOB] →	[F4] Delete 200

Modus Mixing Voice Store

Mix Voice Store	Pagina
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit →	[STORE] 199

Modus Mixing Job

Mix Job	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Init 195
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Recall 196
[JOB] →	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] →	[F4] Bulk 197
[MIXING] → [EDIT] →	[F5] Template
[JOB] →	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

Modus Sampling

Modus Sampling

SAMPLE	Select	Pagina
[VOICE] / [PERFORM] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	120
[SONG] / [PATTERN] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	203

Modus Sampling Record (Voice/Performance)

SAMPLE	Record	Pagina
[VOICE] / [PERFORM] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	124
	RECORDING → Sampling start**	125
	FINISHED → Sampling stop**	125

*Beschikbaar op bepaalde displays.

**Starten/stoppen van Sampling verschilt afhankelijk van de instelling.

Modus Sampling Record (Song/Pattern)

SAMPLE	Record	Pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	205
	RECORDING → [F6] Start**	206
	FINISHED → [F6] Stop**	206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***	207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***	208

*Beschikbaar op bepaalde displays.

**Starten/stoppen van Sampling verschilt afhankelijk van de instelling.

***Beschikbaar indien u vóór de Sampling-handeling 'slice+seq' hebt geselecteerd.

Modus Sampling Edit

SAMPLE	Edit	Pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim	127
	[F2] Param	128

Modus Sampling Job

Sample Job	Pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F1] KeyBank	01 Copy 130
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

Modus Sampling Job

Sample Job	Pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F2] Waveform	01 Copy 134
	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
[F3] Other	01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

Modus Master

Modus Master Play

MASTER	Play	Pagina
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Master Edit

MASTER	Edit-Common	Pagina
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Name	214
[COMMON] →	[F2] Other	214

MASTER	Edit-Zone	Pagina
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Transmit	215
Selectie Zone →	[F2] Note	215
	[F3] Tx Switch [SF1] Program	215
	[SF2] Control	216
	[F4] Preset	216
	[F5] Knob/Slider	217

Modus Master Job

Master Job	Pagina
[MASTER] → [JOB] →	
[F1] Init	217
[F4] Bulk	218

Modus Master Store

Master Store	Pagina
[MASTER] → [STORE] →	213

Modus Utility

Modus Utility

UTILITY		Pagina
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
[F1] Play	[SF1] Play	219
	[SF2] Screen	220
	[SF3] Network	221
	[SF4] Auto Load	223
[F2] I/O		223
[F3] Voice	[SF1] Master FX	224
	[SF2] Master EQ	224
	[SF3] Arpeggio	225
	[SF4] Tuning	225
[F4] Voice Audio	[SF1] Output	226
	[SF2] Connect	227
	[SF3] Ins A	227
	[SF4] Ins B	
[F5] Control	[SF1] Remote	228
	[SF2] MIDI	228
	[SF3] Control	230
[F6] Flash		231

*Beschikbaar op bepaalde displays.

Modus Sequencer Setup

Sequencer Setup		Pagina
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

Modus Utility Job

Utility Job	Pagina
[UTILITY] → [JOB]	231

Modus Utility Store

Utility Store	Pagina
[UTILITY] → [STORE]	219

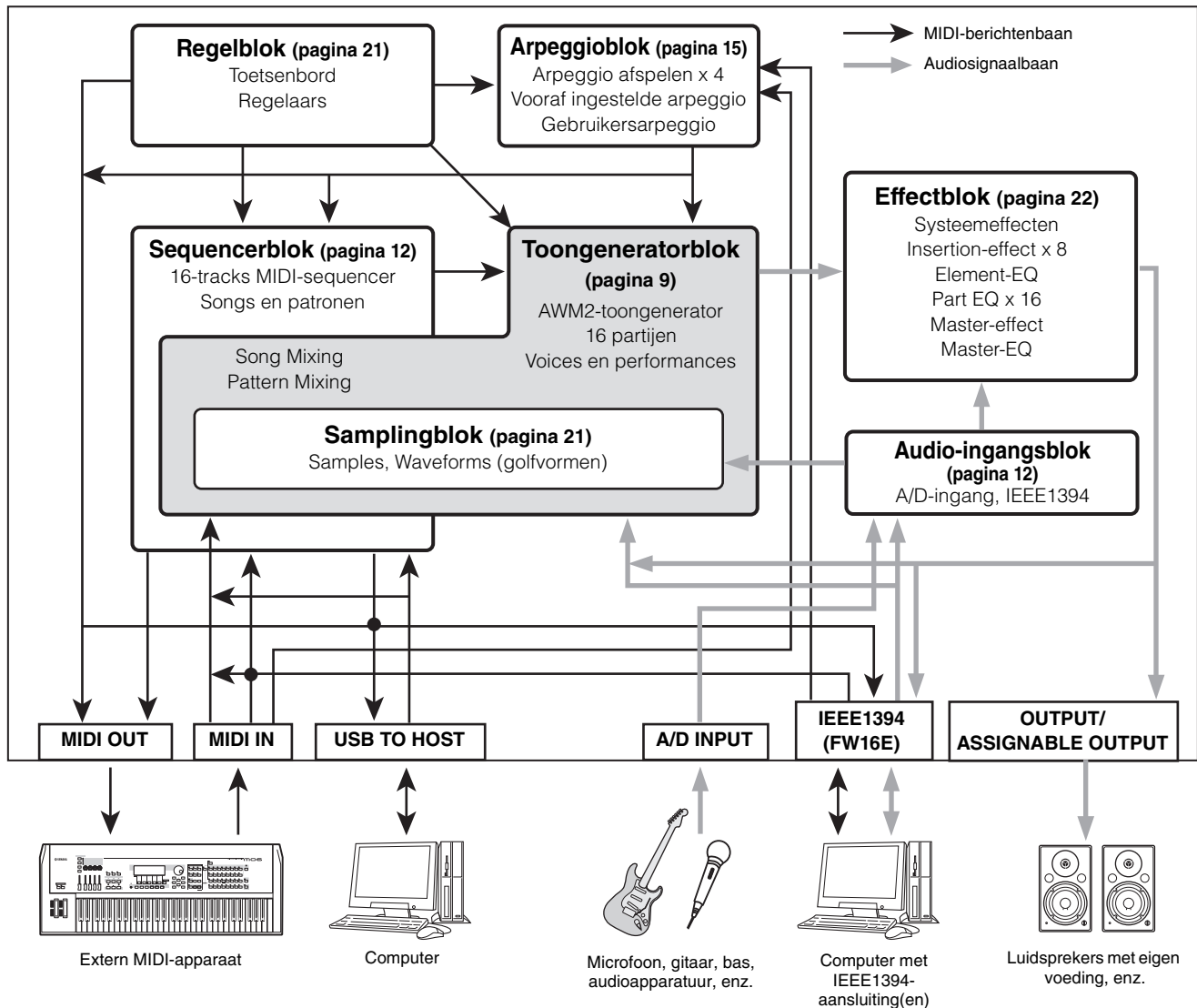
Modus File

Modus File

File		Pagina
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 241
		[SF2] Load 242
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	239
	[F3] Format	240
	[F4] Audio	[SF1] Rec 248
		[SF2] Play

De zeven functionele blokken

Het MOTIF XF-systeem bestaat uit zeven functionele hoofdblokken: Toongenerator, Sampling, Audio-invoer, Sequencer, Arpeggio, Regelaar en Effect.



Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok is het gedeelte dat het daadwerkelijke geluid produceert als reactie op de MIDI-berichten die worden ontvangen van het sequencerblok, het regelaarblok, het arpeggioblok en van het externe MIDI-instrument via de MIDI IN-aansluiting of de USB-aansluiting. De structuur van het toongeneratorblok is afhankelijk van de modus.

Toongeneratorblok in de modus Voice

Partijstructuur in de modus Voice

In deze modus ontvangt het toongeneratorblok MIDI-data via één kanaal. Deze status wordt een 'unitimbrale' toongenerator genoemd. Een voice wordt op het toetsenbord afgespeeld via één partij.

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.

Voice

Een programma dat de geluidselementen 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 toetsenbord bereik kunnen worden afgespeeld. De drumvoices bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het toetsenbord.

OPMERKING Zie pagina 53 voor instructies voor het bewerken van een normale voice. Zie pagina 84 voor instructies voor het bewerken van een drumvoice.

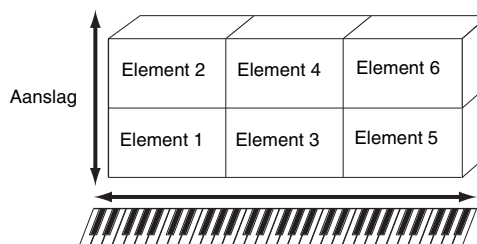
Normale voices en drumvoices

Normal Voice

Dit is een voice die normaal op het toetsenbord 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 de verschillende elementen afgespeeld op basis van de instellingen voor het nootbereik, het aanslagsnelheidsbereik en de XA (Expanded Articulation).

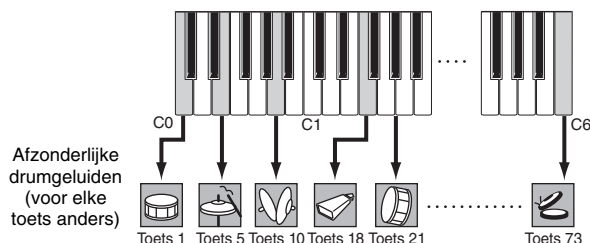
In de illustratie hieronder ziet u een voorbeeld van een normale voice. Omdat de zes elementen in het voorbeeld zijn verdeeld over het nootbereik van het toetsenbord en het aanslagsnelheidsbereik, hoort u een ander element afhankelijk van de noot die u speelt en met welke kracht. In de nootdistributie klinken element 1 en 2 in het lagere bereik van het toetsenbord, klinken element 3 en 4 in het middenbereik en klinken element 5 en 6 in het hogere bereik. In de aanslagsnelheidsdistributie klinken element 1, 3 en 5 als het toetsenbord zacht wordt bespeeld, terwijl element 2,

4 en 6 klinken als het toetsenbord 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 MOTIF XF is eigenlijk nog flexibeler, omdat hierop maximaal acht afzonderlijke elementen zijn toegestaan.



Drumvoice (Drumkit)

De drumvoices bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het toetsenbord. Een verzameling van toegewezen percussie-/drumgolven of normale voices wordt een drumkit genoemd.



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 MOTIF XF 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 nootreleasegeluid

Conventionele synthesizers zijn niet goed in het weergeven van het geluid dat wordt geproduceerd als de noot van het akoestische instrument wordt losgelaten. De MOTIF XF geeft het geluid dat wordt geproduceerd als de noot van het akoestische instrument wordt losgelaten natuurgetrouw weer, doordat de XA Control-parameter van een bepaald element kan worden ingesteld op 'key off sound'.

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 MOTIF XF geeft deze subtiele geluidsvariaties veel nauwkeuriger weer via de instellingen van de XA-besturingsparameters 'wave cycle' en 'wave random'.

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

Akoestische instrumenten hebben eigen, unieke eigenschappen of zelfs specifieke unieke geluiden die alleen op bepaalde tijden tijdens het spel hoorbaar zijn. Voorbeelden zijn de tongslag van een fluit of het spelen van zeer hoge boventonen op een akoestische gitaar. De MOTIF XF daarentegen reproduceert deze speciale geluiden doordat u kunt overschakelen tussen de geluiden terwijl u speelt, met behulp van de ASSIGNABLE FUNCTION-knoppen en de instellingen van de XA-besturingsparameters 'AF 1 on', 'AF 2 on' en 'all AF off'.

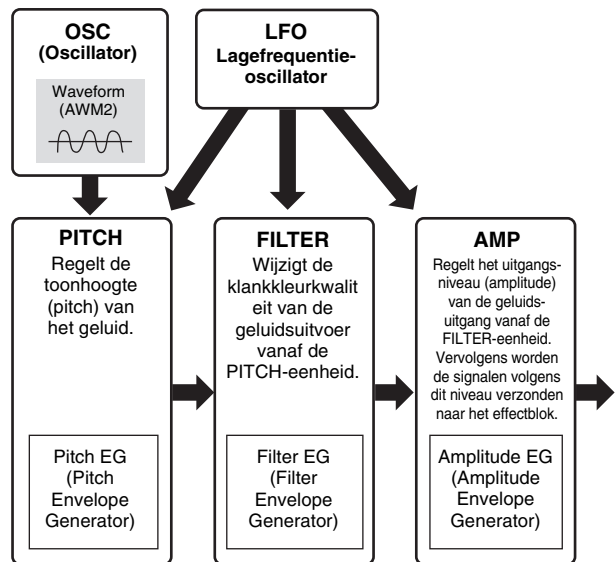
Nieuwe geluiden en nieuwe manieren van spelen

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

Als u geluiden zoals hierboven zijn beschreven wilt maken met behulp van Expanded Articulation, raadpleegt u pagina 70.

Elementen en drumtoetsen

Elementen en drumtoetsen zijn de kleinste 'bouwstenen' op de MOTIF XF waaruit een voice bestaat. Sterker nog: er kan slechts één element of drumtoets worden gebruikt om een voice te maken. 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 basisgeluidsmateriaal) 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 toetsbord waarop het element zal klinken), evenals de aanslagsnelheid (het bereik van nootaanslagsnelheden waarin het element zal klinken). Daarnaast kunt u de met XA verwante parameters in deze eenheid instellen. De oscillatorparameters kunnen worden ingesteld in de display Oscillator (pagina 69 en 87).

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 71) en de display Pitch EG (pagina 72) van de modus Voice Edit. Toonhoogteparameters van een drumvoice kunnen worden ingesteld in de display Oscillator.

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 in de display Filter (pagina 74 en 89), de display Filter EG (pagina 76) en de display Filter Scale (pagina 78) van de modus Voice Edit.

Amplitude

Deze eenheid regelt het uitgangsniveau (amplitude) van de geluidsuitgang vanaf het filterblok. Vervolgens worden de signalen volgens 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 in de display Amplitude (pagina 79 en 89), de display Amplitude EG (pagina 80) en de display Amplitude Scale (pagina 81) van de modus Voice Edit.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Zoals zijn 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 creëren 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 Common LFO (pagina 62) en de display Element LFO (pagina 82) van de modus Voice Edit.

Geheugenstructuur van voice

Normale voice

Presetbanken 1 – 8	1024 normale voices (128 voices voor elke bank)
GM-bank	128 voices
Gebruikersbanken 1 – 4	512 normale voices (128 voices voor elke bank) (Standaard bevat gebruikersbank 1 de oorspronkelijke voices, terwijl gebruikersbank 2-4 de voices bevatten die uit de vooraf ingestelde voices zijn gekozen.)

Drumvoice (Drumkit)

Vooraf ingestelde drumbank	32 voices
GM-drumbank	1 voice
Gebruikersdrumbank	64 voices (Standaard worden de oorspronkelijke voices toegewezen aan nr. 1 – 8, terwijl de voices die uit de vooraf ingestelde voices zijn gekozen aan nr. 9 – 32 worden toegewezen.)

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 (partijen) worden gecombineerd in een layer of in andere configuraties) met het toetsenbord. 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.

Geheugenstructuur van performance

Er worden vier gebruikersbanken geleverd. Elke bank bevat 128 performances. Derhalve worden in totaal 512 gebruikersperformances geleverd.

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. Aangezien u in deze modi het MIDI-kanaal kunt instellen voor elke partij van het toongeneratorblok, kunt u een externe MIDI-sequencer alsmede het sequencerblok van het instrument gebruiken om de geluiden af te spelen. De sequencedata van elke track spelen de overeenkomstige partijen (de partijen met dezelfde MIDI-kanaaltoewijzing) in het toongeneratorblok.

Wat is Mixing?

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 192).

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.

Modus Song

64 mixinstellingen (voor elke song één mix)

Pattern, modus

64 mixinstellingen (voor elk patroon één mix)

Maximum Polyphony

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.

Sampling Block

Via het samplingblok kunt u uw eigen opgenomen geluiden (uw stem, een instrument, ritmes, speciale geluidseffecten, enz.) in het systeem van deze synthesizer brengen en deze geluiden precies zo afspelen als u welke voice dan ook afspeelt. Deze geluiden, de audiodata, kunnen worden vastgelegd via de A/D-ingangs- en IEEE1394-aansluiting (beschikbaar indien de optionele FW16E is geïnstalleerd) met maximaal 16-bits en kwaliteit van 44.1 kHz. Houd er rekening mee dat de data die door de samplingbewerking worden gemaakt, afhankelijk zijn van de modus van waaruit de modus Sampling is geactiveerd: Voice/Performance of Song/Pattern. Zie respectievelijk pagina 119 en 201.

Audio Input block

Dit blok verwerkt de audiosignaalvoer vanuit de A/D-ingangs- en IEEE1394-aansluiting (beschikbaar indien de optionele FW16E is geïnstalleerd). 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 de audiosignaalvoer via de A/D INPUT-aansluiting. De audioinvoerparameters kunnen in de volgende display worden ingesteld.

Modus	Display	Pagina
Voice, modus	[F4] Display Voice Audio in de modus Utility	226
Performance, modus	[F4] Display Audio In in de modus Performance Edit	106
Modus Song/Pattern	[F4] Display Audio In in de modus Mixing Edit	193

De versterking van het audiosignaal via de A/D INPUT-aansluiting kan worden aangepast via de versterkingsknop op het achterpaneel.

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) en deze vervolgens af te spelen met het toongeneratorblok.

Sequencerblok in de modus Song

Wat is een song?

Een song wordt gemaakt door de MIDI-sequencedata die worden gemaakt door uw toetsenbordspel op elke track op te nemen. 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.

Sequencetracks 1 – 16

Neem uw toetsenbordspel op deze tracks op via realtime opname (pagina 144) en bewerk de opgenomen data in de modus Song Edit (pagina 150).

Scenetrack

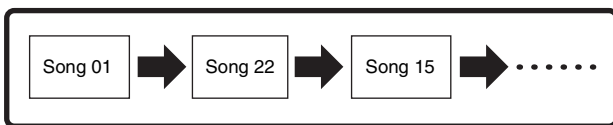
Op deze track kunt u scenewijzigingsinstellingen opnemen, zoals de status van trackdemping en solo. Deze kunnen worden ingesteld in de display Song Play (pagina 136) en worden opgeroepen tijdens het afspelen van songs. Tijdens het afspelen van songs veranderen de trackdempings- en soloinstellingen automatisch op basis van de instellingen die u voor de scenetrack hebt opgenomen. U kunt deze track opnemen via realtime opname (pagina 144) en de opgenomen data bewerken in de modus Song Edit (pagina 150).

Tempotrack

Op deze track 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. U kunt deze track opnemen via realtime opname (pagina 144) en de opgenomen data bewerken in de modus Song Edit (pagina 150).

Songketen

Met deze functie kunt u songs aan elkaar 'ketenen' om ze automatisch na elkaar te laten afspelen. Zie pagina 143 voor instructies voor het gebruik hiervan.



Sequencerblok in de modus Pattern

Wat is een patroon?

Op de MOTIF XF 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 [■] (Stoppen) drukt.

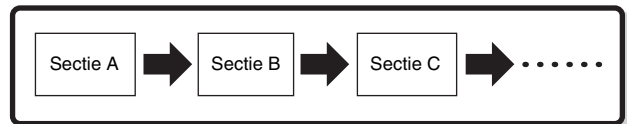
Sectie

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 wanneer de sectie wordt omgeschakeld, zodat het afspelen ook bij de veranderingen hetzelfde gevoel en ritme houdt.

Zie pagina 166 voor instructies over het selecteren van een patroon en sectie.

Patroonketen

In een patroonketen rijgt u verschillende secties (binnen één patroon) aan elkaar om één volledige song te maken. U kunt de MOTIF XF 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. 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 174). Voor elk patroon kan één patroonketen worden gemaakt.



Frase

Dit zijn de elementaire MIDI-sequentiegegevens in een track (en de kleinste eenheid) die worden gebruikt bij het maken van een patroon. Een 'frase' is een korte muziek-/ritmepassage voor één instrument, zoals een ritmepatroon voor de ritmepart, een baslijn voor de baspart of een achtergrondakkoord voor de gitaarpart. Deze synthesizer biedt geheugenruimte voor 256 van uw eigen gebruikerfrasen.

OPMERKING De MOTIF XF heeft geen vooraf ingestelde frasen.

Patroontrackstructuur

Een patroon bestaat uit 16 aparte tracks, een scenetrack en een tempotrack (net als in een song). Zie pagina 12.

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.

Track 1	Frase 001	←	Frase 001	MIDI-data
Track 2	Frase 002	←	Frase 002	MIDI-data
:	:		Frase 003	MIDI-data
Track 16	Frase 003	←	:	:

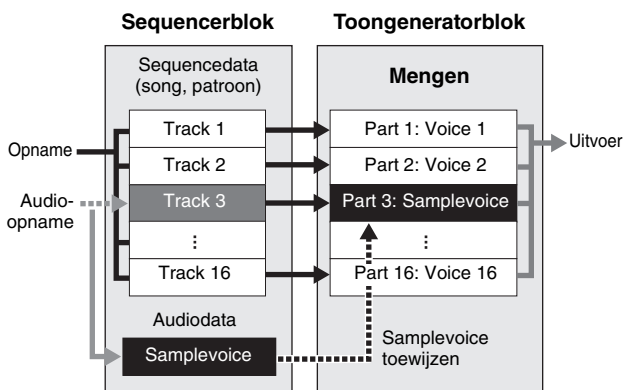
Sequencerblok toegepast op zowel de song als het patroon

MIDI tracks and Audio tracks

Op basis van de opnamemethode worden de song-/patroontracks (1 – 16) van deze synthesizer ingedeeld in twee groepen: MIDI-tracks en audiotracks.

MIDI-tracks worden gemaakt door uw toetsenbordspel in de modus Song Record/Pattern Record op te nemen. MIDI-sequencegegevens worden opgenomen op de MIDI-track en de normale voice of drumvoice wordt toegewezen aan de mixpart die overeenkomt met de track.

Audiotracks worden gemaakt door audiosignalen van de externe apparatuur of microfoon op te nemen via de A/D-ingangsaansluiting in de modus Sampling Record. Audiodata worden feitelijk niet rechtstreeks op een track opgenomen, maar worden gesampled. Het opgenomen audiosignaal wordt opgeslagen als samplevoice in een song/patroon. De opgeslagen samplevoice wordt automatisch toegewezen aan de mixpart die overeenkomt met de opgegeven track en de MIDI-data voor het activeren van de samplevoice worden opgenomen op de opgegeven track. Tijdens het afspelen wordt de samplevoice geactiveerd door de MIDI-data van de track. Hierdoor functioneert de track in feite als opgenomen audiotrack.

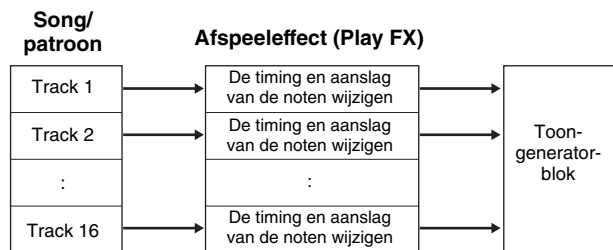


De audiodata worden opgenomen op een samplevoice die wordt toegewezen aan een song/patroon en noot aan/uit-events voor het activeren van het opgenomen audiosignaal worden opgenomen op track 3.

- MIDI-data
- - - Audiodata
- MIDI-data voor het activeren van de samplevoice

Afspeleffect (Play FX)

Via het afspeleffect kunt u het 'ritmegevoel' van het afgespeelde patroon wijzigen door de timing en aanslag van de noten tijdelijk en alleen tijdens het afspelen te wijzigen, waarbij de oorspronkelijke data intact blijven. Deze functie kan worden ingesteld in de display Play FX van de modus Song Play en de modus Pattern Play. Zie respectievelijk pagina 141 en 169. Als u een instelling vindt die u bevalt, kunt u deze omzetten in feitelijke MIDI-data met behulp van de job Song (pagina 153) of Pattern (pagina 181).



Sequencerblok toegepast op de modus Performance

Performances opnemen

In de modus Performance kunt u uw eigen toetsenbordspel opnemen in de song of het patroon. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw toetsenbordspel als MIDI-events opnemen op de opgegeven track. Arpeggio-afspeeldata voor partij 1 – 4 worden respectievelijk opgenomen op track 1 – 4 van de song/het patroon. Uw toetsenbordspel en handelingen met regelaars/knoppen (gemeenschappelijk voor partij 1 – 4) worden afzonderlijk opgenomen op track 1 – 4.

OPMERKING Bij het opnemen van performances kunnen de volgende knophandelingen worden opgenomen.

- Wanneer TONE 1 is ingeschakeld: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY en RELEASE
- Wanneer TONE 2 is ingeschakeld: PAN, REVERB en CHORUS

Andere knophandelingen en bediening van de schuif kunnen niet worden opgenomen.

OPMERKING Zie pagina 98 voor instructies voor het opnemen van een performance.

Arpeggio Block

Met dit blok kunt u automatisch muziek- en ritmefrases activeren met behulp van 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 frases en ideeën ter beschikking hebt.

Zelfs in de modi Song en Pattern kunt u vier verschillende arpeggiotypen tegelijk afspelen.

Arpeggiocategorie

De arpeggiotypen zijn verdeeld in de volgende 16 categorieën (met uitzondering van 'NoAsg').

Categorielijst

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for 'Mega Voice'
Bass	Bass
BaMG	Bass for 'Mega Voice'
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control (besturing)
NoAsg	Geen toewijzing

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

Megavoices en megavoice-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 toetsenbord. Dit zorgt ervoor dat deze voices natuurlijk reageren. 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 megavoice-arpeggio's, waarmee een zeer realistisch resultaat wordt behaald. Gebruik megavoices altijd met megavoice-arpeggio's (die u kunt vinden in de categorie 'GtMG' en 'BaMG'). Zie de parameter Voice with ARP op pagina 147 voor meer informatie.

Arpeggiosubcategorie

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

Lijst met subcategorieën

Rock	Rock
PopRk	PopRk
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
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expressie
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
---	Geen toewijzing

OPMERKING Arpeggiotypen uit de subcategorieën die zijn gemarkeerd met een sterretje (*) bevatten meer dan een 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

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 meersporenarchitectuur voor arpeggio als de MOTIF ES. Het ES-type arpeggio heeft de volgende voordelen:

- Deze arpeggio's kunnen complexe noten en akkoorden vormen, zelfs als ze door slechts één noot worden geactiveerd.
- De arpeggio volgt kort op de noten die op het toetsenbord worden gespeeld (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.

Zie voor meer informatie pagina 18.

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:

- De arpeggio's reageren alleen op de gebieden op het toetsenbord waaraan het XS-type arpeggio is toegewezen. Andere gebieden van het toetsenbord zijn niet van invloed op akkoordherkenning. Dit maakt het bespelen van het volledige toetsenbord een natuurlijke ervaring, inclusief door arpeggio gegenereerde bas- en achtergrondpartijen.
- Met de arpeggio worden altijd harmonisch correcte partijen gespeeld. Deze zijn vooral handig voor begeleidingspartijen met bas en akkoorden.

Zie pagina 18 voor meer informatie.

OPMERKING Het combineren van deze twee arpeggiotypen ('*_ES' en '*_XS') in performances bij het maken van songs en patronen maakt enorme interactiviteit en creatieve vrijheid mogelijk.

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 18), de arpeggio's die zijn gemaakt voor gebruik in combinatie met drumvoices (pagina 18), en de arpeggio's die hoofdzakelijk niet-nootevents bevatten (pagina 18).

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 de datalijst bevat de volgende kolommen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

OPMERKING Houd er rekening mee dat deze lijst alleen voor illustratiedoeleinden is. Raadpleeg de datalijst voor een compleet overzicht van de arpeggiotypen.

1 Category

Hiermee wordt een arpeggiocategorie aangeduid.

2 Sub Category

Hiermee wordt een arpeggiosubcategorie aangeduid.

3 ARP No. (Arpeggio Number)

4 ARP Name

Hier staat de arpeggionaam.

5 Time Signature

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

8 Accent

De cirkel geeft aan dat voor de arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie Accent Phrase (pagina 17).

9 Random SFX

De cirkel geeft aan dat voor de arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie SFX (pagina 17).

10 Voice Type

Geeft het geschikte voicetype voor het arpeggiotype aan. Als de parameter Voice with Arpeggio^{*2} wordt ingesteld op 'on' in de modus Song/Pattern Record, wordt de voice van dit type automatisch geselecteerd.

*1 U kunt de parameter Loop instellen in de display Arpeggio Other van Voice Common Edit (pagina 59), Performance Part Edit (pagina 114) en Mixing Part Edit (pagina 194).

*2 De parameter Voice with Arpeggio kan worden ingesteld in de display Arpeggio (pagina 147) van de display Song/Pattern Record.

Arpeggioinstellingen

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.

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

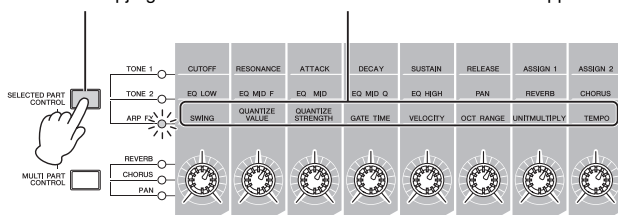
OPMERKING Voor de displays met de modusparameter Hold en Trigger raadpleegt u de arpeggioinstellingsdisplay hieronder.

De knoppen gebruiken om arpeggio's in te stellen

Als het lampje ARP FX brandt, kunt u door enkele malen op de knop [SELECTED PART CONTROL] te drukken de knoppen gebruiken om het afspelen van arpeggio's in te stellen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie voor meer informatie pagina 46.

Druk enkele malen op deze knop, zodat het lampje gaat branden.

Arpeggiofuncties die geregeld kunnen worden via de knoppen.



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 Accent Velocity Threshold instellen op een lagere waarde.

OPMERKING Voor de displays met de parameter Accent Velocity Threshold raadpleegt u de arpeggioinstellingsdisplay hieronder.

OPMERKING Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in de datalist voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Random SFX

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert (zoals fretruis 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 Random SFX Velocity Offset
Voor het bepalen of het volume van het SFX-geluid wordt bestuurd met aanslaggevoeligheid:	Parameter Random SFX Key On Control

OPMERKING Voor de displays met Random SFX, Random SFX Velocity Offset en Random SFX Key On Control raadpleegt u de arpeggioinstellingsdisplay hieronder.

OPMERKING Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in de datalist voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Arpeggioinstellingsdisplays

Modus	Display	Pagina
Voice, modus	Display Arpeggio Main van Voice Common Edit	58
	Display Arpeggio Other van Voice Common Edit	59
Performance, modus	Display Arpeggio Main van Performance Part Edit	112
	Display Arpeggio Other van Performance Part Edit	114
Modus Song/modus Pattern (voor afspelen)	Display Arpeggio Main van Mixing Part Edit	194
	Display Arpeggio Other van Mixing Part Edit	194
Modus Song Record	Display Arpeggio van Song Record	147
Modus Pattern Record	Display Arpeggio van Pattern Record	

Arpeggio-afspeeltypen

Voor het afspelen van arpeggio's zijn er vier hoofdtypen, zoals hieronder wordt beschreven.

Arpeggiotypen 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 behulp van de gespeelde noot 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 de 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 grondtoon wordt beschouwd. Als u noten toevoegt aan de noten die u reeds indrukt, wordt de sequence gewijzigd. Een arpeggio met dit afspeeltype heeft '_ES' aan het einde van de naam.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van het gespeelde akkoordtype

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 toetsenbord. Een arpeggio met dit afspeeltype heeft '_XS' aan het einde van de naam.

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

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

Arpeggiotypen voor drumvoices (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

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

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

Wanneer 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)

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

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.

Arpeggiotypen 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 Key Mode instellen op 'direct', 'thru+direct' of 'sort+direct'.

OPMERKING U kunt de parameter Key Mode instellen in de display Arpeggio Main van Voice Common Edit (pagina 58), Performance Part Edit (pagina 112) en Mixing Part Edit (pagina 194).

Tips voor het afspelen van arpeggio

Arpeggio's afspelen in de modus Voice Play

Probeer de arpeggio's af te spelen die zijn toegewezen aan de vooraf ingestelde voice.

1 Controleer in de modus Voice Play of de knop [ARPEGGIO ON/OFF] brandt en speel vervolgens een willekeurige noot om het afspelen van arpeggio's te activeren.

2 Probeer verschillende noten en akkoorden op het toetsenbord uit en luister naar het afspelen van arpeggio's.

Het afspelen van arpeggio's werkt op verschillende manieren, afhankelijk van de volgorde van de noten die u speelt en uiteraard van het geselecteerde arpeggiotype. Probeer de noten stevig te raken en luister naar het effect van de functie Accent Phrase.

3 U kunt verschillende arpeggiotypen uitproberen door te drukken op de knoppen [SF1] – [SF5].

OPMERKING Als het symbool voor de 1/8-noot niet rechts van ARP1 – ARP5 wordt weergegeven (wat betekent dat het arpeggiotype op 'off' is ingesteld in de desbetreffende display), verandert het arpeggiotype niet, zelfs niet als u op de bijbehorende knop [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 drukt.

4 Gebruik de knoppen om het afspelen van arpeggio's in te stellen nadat u enkele malen op de knop [SELECTED PART CONTROL] hebt gedrukt (het ARP FX-lampje gaat branden).

Nu u naar de arpeggiotypen hebt geluisterd die aan de vooraf ingestelde voice zijn toegewezen, kunt u een aantal andere beschikbare arpeggiotypen uitproberen.

5 Druk tijdens het afspelen van arpeggio's op de knop [F4] om de display Arpeggio op te roepen en selecteer vervolgens een arpeggiotype.

Voor de beste resultaten dient u een categorie en subcategorie te selecteren die arpeggiotypen bevatten die het beste bij de momenteel geselecteerde voice passen. Als u een geschikt arpeggiotype vindt, houdt dit dan in de displayinstellingen en sla de voice (hieronder) op.

6 Sla de arpeggioinstellingen op als een gebruikersvoice.

Zie pagina 54 voor gedetailleerde instructies over het opslaan van een voice.

Arpeggio's afspelen/opnemen in de modus Performance

Roep een aantal performances in gebruikersbank 1 – 4 op en speel een aantal arpeggio's af die standaard aan de performances zijn toegewezen. In de modus Performance kunt u vier arpeggiotypen toewijzen aan de vier partijen. Dit betekent dat er maximaal vier arpeggiotypen tegelijkertijd kunnen worden afgespeeld. Speel de performance en maak daarbij volledig gebruik van deze functie.

1 Controleer of de knop [ARPEGGIO ON/OFF] brandt en speel vervolgens een willekeurige noot om het afspelen van arpeggio's te activeren.

Stap 2 – 4 zijn hetzelfde als in 'Arpeggio's afspelen in de modus Voice' hierboven. Nadat u de arpeggiotypen hebt uitgetoetst die aan de performance zijn toegewezen, kunt u een aantal andere beschikbare arpeggiotypen uitproberen.

5 Druk tijdens het afspelen van arpeggio's op de knop [F4] om de display Arpeggio op te roepen en selecteer vervolgens een arpeggiotype voor elke partij.

Voor de beste resultaten dient u een categorie en subcategorie te selecteren die arpeggiotypen bevatten die het beste bij de voice voor de partij passen. Als u een geschikt arpeggiotype vindt, houdt dit dan in de displayinstellingen en sla de performance (hieronder) op.

6 Sla de arpeggioinstellingen op als een gebruikersperformance.

Zie pagina 101 voor gedetailleerde instructies over het opslaan van een performance.

In de modus Performance Record kunt u uw eigen toetsenbordspel opnemen in een song/patroon. Afgespeelde arpeggio's die u activeert in de modus Performance kunnen eveneens worden opgenomen in de song of het patroon. Zie pagina 98 voor meer informatie over het opnemen van performances.

OPMERKING De arpeggioafspeeldata worden als MIDI-sequencedata opgenomen op de song- of patroontrack. Met het spelen van de noot activeert u alleen het afspelen van de arpeggio. De song- of patroondata activeren het afspelen van de arpeggio niet.

Arpeggio's afspelen/opnemen in de modus Pattern

Arpeggio's zijn ook nuttig voor het maken van frasen, die kunnen worden gebruikt als de basisbouwstenen voor het maken van een patroon. Maak de gewenste gebruikersfrasen en wijs deze vervolgens toe aan de gewenste track in de display Patch (pagina 170). In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u afgespeelde arpeggio's op een patroontrack kunt opnemen.

1 Selecteer een arpeggiotype in de display Arpeggio (pagina 178) van de modus Pattern Record.

Als de parameter Arpeggio With Voice Switch is ingesteld op 'on', wordt de geschikte voice voor dit arpeggiotype automatisch geselecteerd.

2 Neem het afspelen van de geselecteerde arpeggio op de patroontrack op.

Neem verschillende arpeggio's op andere tracks op door stap 1 – 2 te herhalen. Het is verstandig een naam aan de gemaakte frase toe te wijzen in de display Pattern Patch (pagina 170) om deze in de toekomst gemakkelijk terug te kunnen vinden.

3 Maak patroondata door de gemaakte frasen toe te wijzen aan de sectie in de display Pattern Patch (pagina 170).

U maakt bijvoorbeeld een sectie A voor de intro, een sectie B voor het couplet, een sectie C voor het refrein en een sectie D voor het einde en u hebt de basisbouwstenen voor een oorspronkelijke song.

4 Maak de patroonketendata door de afspeelvolgorde van de secties te programmeren.

In een patroonketen rijgt u verschillende patronen aan elkaar om één song te maken. Zie voor meer informatie pagina 171.

5 Zet de gemaakte patroonketen om naar songdata.

Zie voor meer informatie pagina 174.

Uw eigen arpeggiotype maken

U kunt niet alleen de vooraf ingestelde arpeggio's gebruiken, maar u kunt ook uw eigen arpeggiodata maken. De procedure is als volgt:

1 Neem de MIDI-sequencedata op in een song of patroon.

Er kunnen bij het maken van een arpeggio maximaal vier tracks worden gebruikt.

U kunt tot 16 unieke nootnummers opnemen op de arpeggiotrack. Indien u meer dan 16 verschillende nootnummers opneemt in de MIDI-sequencedata, wordt met Convert het aantal noten automatisch teruggebracht tot de limiet. Let daarom goed op dat u niet meer dan 16 verschillende noten opneemt als u een arpeggio maakt.

2 Zet de opgenomen MIDI-sequencedata om in arpeggiodata.

Gebruik de job 'Put Track to Arpeggio' in de modus Song Job (pagina 164) of de modus Pattern Job (pagina 186). Nadat u de gerelateerde parameters hebt ingesteld, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

De gemaakte arpeggiotypen kunnen worden geselecteerd via de gebruikersbank in de display Arpeggio.

Regelblok

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

Keyboard

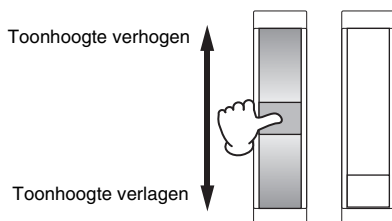
Het toetsenbord stuurt de noot-aan-/noot-uit-berichten naar het toongeneratorblok (voor geluidsproductie) en het sequencerblok (voor opname). Het toetsenbord wordt tevens gebruikt om het afspelen van arpeggio te starten. U kunt het nootbereik van het toetsenbord wijzigen in octaven met behulp van de knoppen OCTAVE [UP] en [DOWN], de noten transponeren in de display Play (pagina 219) van de modus Utility en in dezelfde display 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 toetsenbord bespeelt. Dit wiel is zelfcentrerend en zal automatisch terugspringen naar de normale toonhoogte wanneer u het loslaat. Probeer het pitchbendwiel uit terwijl u een noot op het toetsenbord indrukt.

Elke vooraf ingestelde voice heeft zijn eigen standaardinstelling voor het pitchbendbereik. De instelling Pitch Bend Range van elke voice kan worden gewijzigd in de display Play Mode (pagina 55) van de modus Voice Edit. Vanuit deze display 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.

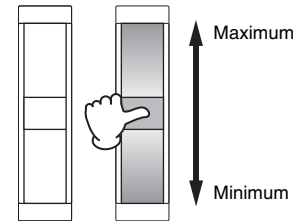
U kunt andere functies dan Pitch Bend toewijzen aan het Pitchbendwiel in de display Controller Set (pagina 61) van de modus Voice Edit.



Modulatiewiel

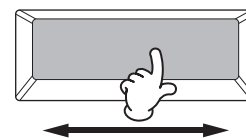
Hoewel het modulatiewiel met name wordt gebruikt om vibrato toe te voegen aan het geluid, zijn voor veel vooraf ingestelde voices ook andere functies en effecten toegewezen aan dit wiel. Naarmate u het wiel verder omhoog draait, zal het toegepaste effect op het geluid sterker worden. Probeer het modulatiewiel uit met verschillende vooraf ingestelde voices terwijl u het toetsenbord bespeelt. 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 verschillende functies toewijzen aan het modulatiewiel in de display Controller Set (pagina 61) van de modus Voice Edit.



Lintregelaar

De lintregelaar is aanslaggevoelig en wordt bediend door uw vinger zijwaarts over het oppervlak te laten gaan. Er zijn verschillende functies aan elke vooraf ingestelde voice toegewezen. Probeer de lintregelaar uit met verschillende vooraf ingestelde voices terwijl u het toetsenbord bespeelt. U kunt verschillende functies toewijzen aan de lintregelaar in de display Controller Set (pagina 61) van de modus Voice Edit. U kunt ook bepalen of de waarde voor Ribbon Controller terugkeert naar het midden of op het punt blijft waar u uw vinger hebt losgelaten in de display General Other (pagina 57) van de modus Voice Common Edit.



Toewijsbare functieknoppen

Volgens de XA Control-instellingen (Expanded Articulation) in de display Oscillator (pagina 69) van de modus Voice Element Edit kunt u het specifieke element van de huidige voice oproepen door op elk van deze knoppen te drukken tijdens het toetsenbordspel. 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 in de display General Other (pagina 57) van de modus Voice Common Edit. Bovendien kunt u verschillende functies (anders dan de functies voor het oproepen van specifieke elementen) toewijzen aan deze knoppen.

Knoppen en schuiven

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 pagina 46 (modus Voice), pagina 94 (modus Performance) en pagina 138 (modus Song/Pattern) voor meer informatie over het gebruik van de knoppen en schuifregelaars in de respectieve modi.

Effectblok

Dit blok past effecten toe op de uitgang van het toongeneratorblok en het audio-ingangsblok, waarbij het geluid wordt verwerkt en verbeterd. Via effecten kunt u het geluid van de gemaakte voice naar wens aanpassen.

Effectstructuur

Systemeffecten - reverb en chorus

Systemeffecten worden toegepast op het totaalgeluid (een voice, een complete performance, een song, enz. Bij het gebruik van systeemeffecten wordt het geluid van elke partij verzonden naar het effect in overeenstemming met het Effect Send-niveau voor elke partij. Het verwerkte geluid (dit wordt 'nat' genoemd) wordt naar de mixer teruggestuurd op basis van het retourniveau en uitgevoerd nadat het is gemixt met het onverwerkte 'droge' geluid. Hierdoor kunt u een optimale balans realiseren tussen het effectgeluid en het oorspronkelijke geluid van de partijen.

Insertion-effect

Insertion-effecten kunnen op elke partij afzonderlijk worden toegepast. Ze worden hoofdzakelijk gebruikt om een enkele partij direct te verwerken. U past de diepte van het effect aan door de dry/wet (droog/nat)-balans in te stellen. Aangezien een Insertion-effect maar op één specifieke partij kan worden toegepast, gebruikt u dit effect het best voor geluiden die u drastisch wilt veranderen of voor geluiden die een effect gebruiken dat niet is bedoeld voor andere geluiden. U kunt de balans ook zo instellen dat alleen het effectgeluid hoorbaar is. Hiervoor stelt u Wet (nat-niveau) in op 100%. 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.

OPMERKING In de modus Voice kan het effect Vocoder op elk van de voices worden toegepast. In de modus Mixing (Song/Pattern) en Performance kan het effect Vocoder alleen op partij 1 worden toegepast. Het effect Vocoder werkt zelfs niet als u de voice (waarop Vocoder in de modus Voice is toegepast) aan de andere partijen (partij 2 of hoger) toewijst.

Master Effect

Dit blok past effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal van het totaalgeluid.

Element-EQ

De element-EQ wordt toegepast op elk element van de normale voice en elke toets van de drumvoice. U kunt uit zes typen vormen kiezen, zoals shelving of parametrisch.

Part EQ

Deze 3-bands parametrische EQ wordt toegepast op elke partij van de performance/songmix/patroonmix. De hoge band en de lage band zijn van het shelvingtype. De middenband is van het parametrische type.

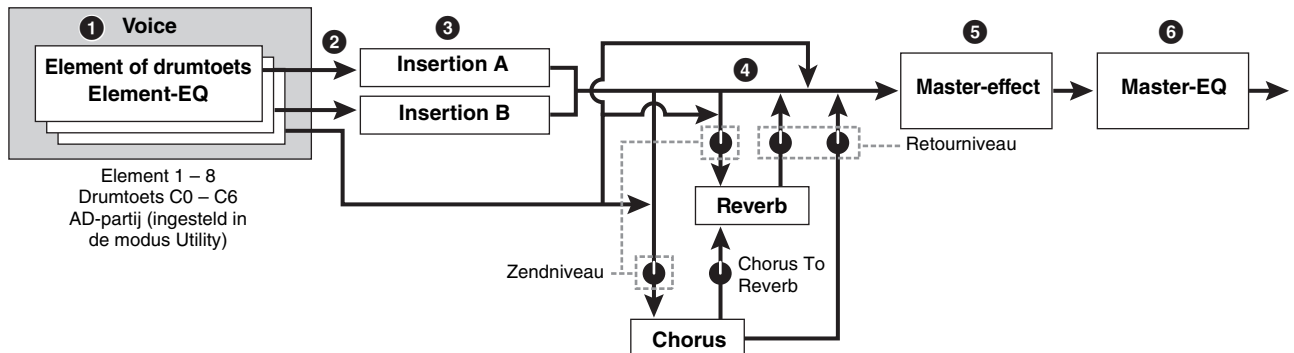
Master EQ

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.

OPMERKING Met het type Parametrisch (een Equalizer-vorm) kunt u het signaal verzwakken/versterken bij de opgegeven frequentie-instelling. Met het type Shelving (een andere Equalizer-vorm) kunt u het signaal verzwakken/versterken bij frequenties boven of onder de opgegeven frequentie.

Effectaansluitingen in elke modus

In de modus Voice



- 1** Hiermee stelt u de Element EQ-parameters in die worden toegepast op elk element (van een normale voice) en elke toets (van een drumvoice).

De Element EQ-parameters kunnen worden ingesteld in de display EQ (pagina 83 en 90) van de modus Voice Edit.

- 2** Hiermee bepaalt u het Insertion-effect (A of B) dat wordt toegepast op elk element (of op een toets, als er een drumvoice geselecteerd is).

Het Insertion-effect kan ook worden genegeerd. Dit kan worden ingesteld in de display Connect (pagina 64) van de display Voice Common Edit of de display Oscillator (pagina 69) van Voice Element Edit (of Key Edit).

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

- 3** Hiermee bepaalt u Insertion A/B-aansluiting, uit de volgende vier typen: parallel, A ► B, B ► A, en Vocoder.

Dit blok selecteert ook de effecttypen van respectievelijk Insertion A en B en stelt de bijbehorende parameters in.

Deze kunnen worden ingesteld in de display Connect (pagina 64) en de display Insertion A/B (pagina 66) van Voice Common Edit.

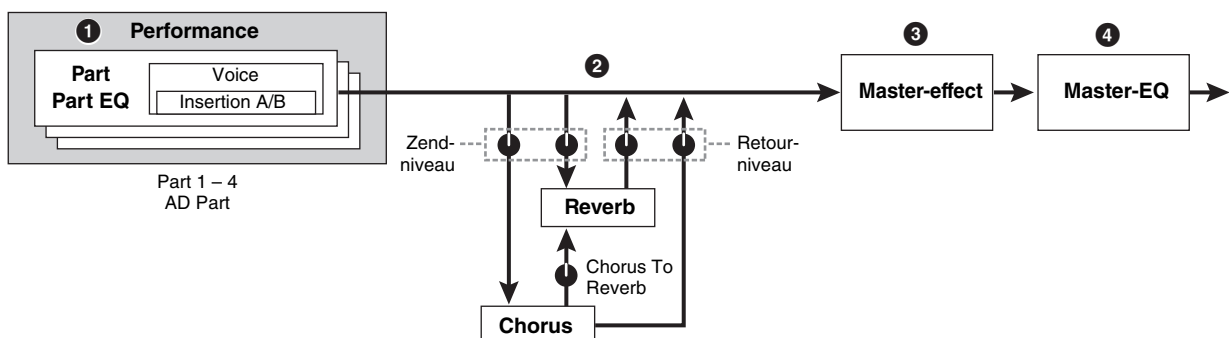
- 4** Hiermee bepaalt u het zendniveau/retourniveau naar/van Reverb/Chorus en het signaalniveau dat wordt verzonden van Chorus naar Reverb.

Dit blok selecteert ook de effecttypen van respectievelijk Reverb en Chorus en stelt de bijbehorende parameters in. Deze kunnen worden ingesteld in de display Connect (pagina 64) en de display Reverb/de display Chorus (pagina 66) van Voice Common Edit.

- 5** Hiermee selecteert u het type Master Effect en stelt de effectparameters in de display Master Effect (pagina 224) van de modus Utility in.

- 6** Hiermee stelt u de Master EQ-parameters in de display Master EQ (pagina 224) van de modus Utility in.

In de modus Performance



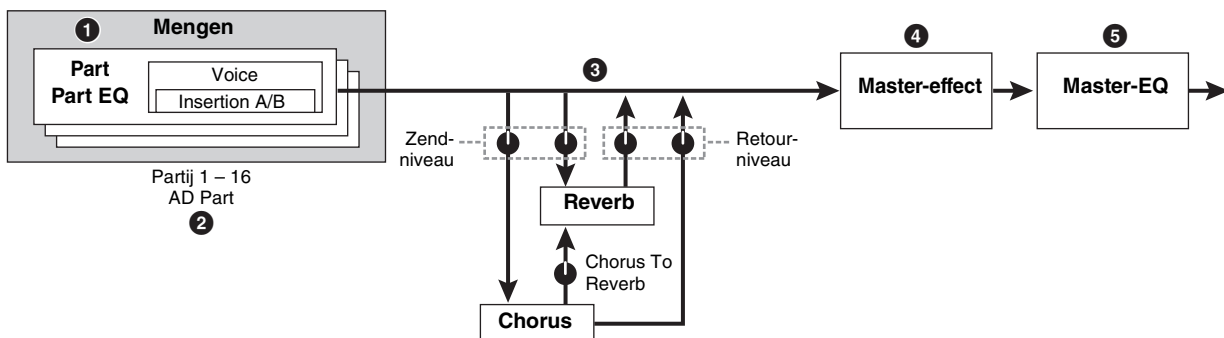
- Hiermee stelt u de Part EQ-parameters in die worden toegepast op elke partij in de display EQ (pagina 103) van Performance Part Edit.
- Hiermee bepaalt u het zendniveau/retourniveau naar/van Reverb/Chorus en het signaalniveau dat wordt verzonden van Chorus naar Reverb.

Dit blok selecteert de effecttypen van respectievelijk Reverb en Chorus en stelt de bijbehorende parameters in. Deze kunnen worden ingesteld in de display Connect (pagina 107) en de display Reverb/de display Chorus (pagina 108) van Performance Common Edit.

- Hiermee selecteert u het type Master Effect en stelt u de effectparameters in de display Master Effect (pagina 104) van Performance Common Edit in.
- Hiermee stelt u de Master EQ-parameters in de display Master EQ (pagina 105) van Performance Common Edit in.

OPMERKING De effectinstellingen van 1 – 3 in de modus Voice, zoals toegelicht op pagina 23 zijn ook beschikbaar in de modus Performance.

Mixing, modus



- Hiermee stelt u de Part EQ-parameters in die worden toegepast op elke partij in de display EQ (pagina 195) van Mixing Part Edit.
- Hiermee selecteert u de acht partijen waarop het Insertion-effect wordt toegepast, uit Part 1 – 16 en de AD Part.
Dit kan worden ingesteld in de display Insertion Effect Switch (pagina 193) van Mixing Edit.
- Hiermee bepaalt u het zendniveau/retourniveau naar/van Reverb/Chorus en het signaalniveau dat wordt verzonden van Chorus naar Reverb.
Dit blok selecteert de effecttypen van respectievelijk Reverb en Chorus en stelt de bijbehorende parameters in. Deze kunnen worden ingesteld in de display Connect (pagina 193) en de display Reverb/de display Chorus (pagina 193) van Mixing Common Edit.
- Hiermee selecteert u het type Master Effect en stelt u de effectparameters in de display Master Effect (pagina 193) van Mixing Common Edit in.
- Hiermee stelt u de Master EQ-parameters in de display Master EQ (pagina 193) van Mixing Common Edit in.

OPMERKING De effectinstellingen van 1 – 3 in de modus Voice, zoals toegelicht op pagina 23, zijn beschikbaar voor maximaal acht partijen waarvoor het Insertion-effect is ingeschakeld.

Effectcategorie en -type

In deze sectie worden de effectcategorieën en hun typen beschreven. De hieronder vermelde lijst met effecttypen bevat de volgende kolommen voor elke categorie: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insertion) en Mas (Master Effect). Een vinkje in deze kolommen geeft aan dat het effecttype beschikbaar is voor het desbetreffende blok. Effecttypen met een vinkje kunnen met de paneelregelaars worden geselecteerd.

Reverb

Reverb, ook wel 'reverberation' of nagalm genoemd, verwijst naar de geluidsenergie in een kamer of afgesloten ruimte nadat het oorspronkelijke geluid is gestopt. Reverb is vergelijkbaar met echo, maar verschilt hier toch ook van en vormt het indirecte, verstrooide geluid van reflecties via de muren en het plafond die het directe geluid vergezellen. De karakteristieken van dit indirecte geluid zijn afhankelijk van de grootte van de kamer of ruimte en de materialen en bekledingen in die ruimte.

Effecttype	Rev	Cho	Ins	Beschrijving
REV-X HALL	✓	–	–	Reverb die de akoestiek van een concertzaal emuleert met behulp van de REV-X-technologie.
R3 HALL	✓	–	–	Reverb die de akoestiek van een concertzaal emuleert met behulp van het algoritme afgeleid van de Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverb die de akoestiek van een concertzaal emuleert, afgeleid van de Yamaha SPX1000.

Effecttype	Rev	Cho	Ins	Beschrijving
REV-X ROOM	✓	–	–	Reverb die de akoestiek van een kamer emuleert met behulp van REV-X-technologie.
R3 ROOM	✓	–	–	Reverb die de akoestiek van een kamer emuleert met behulp van het algoritme afgeleid van de Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverb die de akoestiek van een kamer emuleert, afgeleid van de Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	–	–	Reverb die een metalen plaat emuleert met behulp van het algoritme afgeleid van de Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverb die geschikt is voor solo-instrumenten, afgeleid van de Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	–	–	Reverb waarmee u de grootte van de ruimte kunt instellen door breedte, hoogte en diepte op te geven.

Delay

Een effect (of apparaat) dat een geluidssignaal vertraagt om ruimtelijke of ritmische effecten te genereren.

Effecttype	Rev	Ins	Mas	Beschrijving
CROSS DELAY	✓	✓	–	De feedback van de twee vertraagde geluiden wordt gekruist.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	–	Kruislingse vertraging gesynchroniseerd met het tempo van song/patroon/arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	–	Mono-vertraging gesynchroniseerd met het tempo van song/patroon/arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	–	Stereovertraging gesynchroniseerd met het tempo van song/patroon/arpeggio.
CONTROL DELAY	–	✓	–	Vertraging met vertragingstijd regelbaar in realtime.
DELAY LR	✓	✓	–	Produceert twee vertraagde geluiden: L en R.
DELAY LCR	✓	✓	–	Produceert drie vertraagde geluiden: L, R en C (midden).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produceert twee vertraagde geluiden in stereo: L en R.

Chorus

Afhankelijk van het specifieke chorustype en de parameters kan dit een voice 'voller' laten klinken, alsof verscheidene identieke instrumenten tegelijk hetzelfde spelen, of kan het een voice meer warmte en diepte geven.

Effecttype	Cho	Ins	Beschrijving
G CHORUS	✓	✓	Een choruseffect dat een rijkere en complexere modulatie voortbrengt dan normale chorus.
2 MODULATOR	✓	✓	Een choruseffect dat bestaat uit toonhoogte- en amplitudemodulatie.
SPX CHORUS	✓	✓	Een effect dat een driefasige LFO gebruikt om modulatie en ruimtelijkheid aan het geluid toe te voegen.

Effecttype	Cho	Ins	Beschrijving
SYMPHONIC	✓	✓	Een multifaseversie van SPX CHORUS-modulatie.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Choruseffect zonder modulatie, geproduceerd door het toevoegen van een geluid met kleine toonhoogteverschuiving.

Flanger

Dit effect genereert een kolkend, metalig geluid.

Effecttype	Cho	Ins	Beschrijving
VCM FLANGER	✓	✓	Een flanger met de VCM-technologie die een analogo geluid voortbrengt.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Conventioneel flangertype.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger met temposynchronisatie.
DYNAMIC FLANGER	–	✓	Dynamisch bestuurd flanger.

Phaser

Moduleert de fase cyclisch om modulatie toe te voegen aan het geluid.

Effecttype	Cho	Ins	Beschrijving
VCM PHASER MONO	✓	✓	Een mono-phaser met de VCM-technologie die een analogo geluid voortbrengt.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Een stereo-phaser met de VCM-technologie die een analogo geluid voortbrengt.
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser met temposynchronisatie.
DYNAMIC PHASER	–	✓	Dynamisch bestuurd faseverschuiver.

Tremolo en Rotary

Het tremolo-effect moduleert het volume cyclisch. Het Rotary Speaker-effect simuleert het karakteristieke vibrato-effect van een draaiende luidspreker.

Effecttype	Ins	Beschrijving
AUTO PAN	✓	Een effect dat het geluid cyclisch beweegt tussen links en rechts en voor en achter.
TREMOLO	✓	Een effect dat het volume cyclisch moduleert.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulatie van een draaiende luidspreker.

Distortion

Dit effecttype kan hoofdzakelijk worden gebruikt voor gitaarpartijen, waarbij harde vervorming wordt toegevoegd aan het geluid.

Effecttype	Ins	Mas	Beschrijving
AMP SIMULATOR 1	✓	–	Simulatie van een gitaarversterker.
AMP SIMULATOR 2	✓	–	Simulatie van een gitaarversterker.
COMP DISTORTION	✓	–	Aangezien een compressor deel uitmaakt van de eerste fase, kan gelijkmatige vervorming worden gegenereerd, ongeacht de variaties van het ingangsniveau.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Compressor, vervorming en vertraging zijn in serie geschakeld.

Compressor

Een compressor is een effect dat gewoonlijk wordt gebruikt om de dynamiek (zacht/hard geluid) van een audiosignaal te begrenzen en te comprimeren. Als het met versterking wordt gebruikt om het totale niveau op te krikken, zorgt dit voor een krachtiger, consistentere hoogniveaugeluid. Compressie kan worden gebruikt om de sustain van een elektrische gitaar te vergroten, het volume van een zangpartij te egaliseren of een drumkit of ritmepatroon meer naar voren te halen in de mix.

Effecttype	Ins	Mas	Beschrijving
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Een compressor met VCM-technology.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Conventioneel compressortype.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Driebandscompressor.

Wah

Dit effect moduleert de helderheid van de klank cyclisch (afsnijfrequentie van een filter). Auto Wah moduleert de klank via LFO, Touch Wah via volume (noot-aan-aanslagsnelheid) en Pedal Wah via pedaalbesturing.

Effecttype	Ins	Beschrijving
VCM AUTO WAH	✓	Moduleert de toon via de LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Moduleert de toon via het volume (noot-aan-aanslagsnelheid).
VCM PEDAL WAH	✓	Moduleert de toon via pedaalbesturing. Wijs voor het beste resultaat de parameter Pedal Control van dit effecttype toe aan de voetregelaar in de display Controller Set en gebruik vervolgens de voetregelaar om dit effect in realtime te regelen.

Lo-Fi

Dit effect vermindert met opzet de geluidskwaliteit van het ingangssignaal via meerdere methoden, zoals het verlagen van de samplefrequentie.

Effecttype	Ins	Mas	Beschrijving
LO-FI	✓	✓	Vermindert de geluidskwaliteit van het ingangssignaal om een lo-fi geluid te verkrijgen.
NOISY	✓	–	Voegt ruis toe aan het actuele geluid.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simuleert de ruisgeluiden van een analoge opname.

Tech

Dit effect verandert de klankkleur radicaal met behulp van een filter en modulatie.

Effecttype	Ins	Mas	Beschrijving
RING MODULATOR	✓	✓	Een effect dat de toonhoogte wijzigt door amplitudemodulatie toe te passen op de ingangsfrequentie.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Dynamisch bestuurd ringmodulator.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Dynamisch bestuurd filter.
AUTO SYNTH	✓	–	Zet het ingangssignaal om in een synthesizergeluid.

Effecttype	Ins	Mas	Beschrijving
ISOLATOR	✓	✓	Regelt het niveau van een opgegeven frequentieband van het ingangssignaal.
SLICE	✓	✓	Segmenteert de AEG van het voicegeluid.
TECH MODULATION	✓	–	Voegt een uniek gevoel van modulatie toe, vergelijkbaar met ringmodulatie.

Vocoder

Het Vocoder-effect maakt deel uit van geen enkele categorie. Wanneer u dit effect wilt gebruiken, stelt u de parameter INSERTION CONNECT in de display Effect Connect (pagina 66) in op 'ins L'.

Effecttype	Ins	Beschrijving
VOCODER	✓	Dit effect ontleent eigenschappen aan het microfoongeluid en past deze toe op de voice die via het toetsenbord wordt bespeeld. Hiermee wordt een karakteristiek 'robotvoice'-effect bereikt dat wordt gegenereerd als u het toetsenbord bespeelt en tegelijkertijd in de microfoon zingt of spreekt.

Misc

Deze categorie bevat de overige effecttypen.

Effecttype	Cho	Ins	Beschrijving
VCM EQ 501	–	✓	Analoge vijfbands parametrische EQ met VCM-technologie.
PITCH CHANGE	–	✓	Verandert de toonhoogte van het ingangssignaal.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Dit effect isoleert alleen de ER-componenten (Early Reflection) van de reverb.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Voegt nieuwe harmonischen aan het ingangssignaal toe om het geluid uit te laten springen.
TALKING MODULATOR	–	✓	Voegt een stemgeluid aan het ingangssignaal toe.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simuleert de resonantie die zich voordoet als u het demperpedaal van de piano indrukt.

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

VCM is een technologie waarmee de elementen op natuurlijke wijze worden gemodelleerd in analoge circuits (zoals weerstanden en condensatoren). Effecttypen die gebruikmaken van de VCM-technologie produceren de unieke en warme eigenschappen van analoge verwerkingsapparatuur.

VCM Compressor 376

Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge compressors die veelvuldig worden gebruikt als standaardeffecten in opnamestudio's. Het produceert een dik, stevig geluid, dat geschikt is voor drum- en basgeluid.

VCM Equalizer 501

Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge equalizers die in de jaren '70 werden gebruikt. Het produceert een warm en kwalitatief hoogwaardig flangereffect.

VCM Flanger

Deze effecten emuleren de eigenschappen van analoge flangers die in de jaren '70 werden gebruikt. Ze produceren een warm en kwalitatief hoogwaardig flangereffect.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge phasers die in de jaren '70 werden gebruikt. Het produceert een warm en kwalitatief hoogwaardig phasereffect.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Deze effecten emuleren de eigenschappen van analoge Wah die in de jaren '70 werd gebruikt. Ze produceren een warm en kwalitatief hoogwaardig wah-wah-effect.

REV-X

REV-X is een door Yamaha ontwikkeld reverb-algoritme. Dit effect zorgt voor een dichte, rijkelijk weergalmende geluidskwaliteit, met vloeiende verzwakking, spreiding en diepte, die samenwerken om het oorspronkelijke geluid te verrijken.

De MOTIF XF biedt de volgende twee typen REV-X-effecten: REV-X Hall en REV-X Room.

Effectparameters

Elk effecttype heeft parameters die bepalen hoe het effect op het geluid wordt toegepast. Met behulp van deze parameters kunnen verschillende geluiden worden geproduceerd op basis van één effecttype. Zie verderop voor meer informatie over effectparameters.

Standaardinstellingen voor effectparameters

Het instrument wordt geleverd met standaardparameterinstellingen 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 (preset) dicht bij het geluid dat u wilt bereiken. Vervolgens brengt u de nodige wijzigingen aan in de parameters.

Standaardinstellingen kunnen hier worden geselecteerd.



Effectparameters

OPMERKING Sommige van de onderstaande parameters kunnen voorkomen in verschillende effecttypen met dezelfde naam, maar hebben in feite andere functies afhankelijk van het specifieke effecttype. Voor de desbetreffende parameters worden twee of drie beschrijvingen opgegeven.

Parameternaam	Beschrijvingen
AEG Phase	Verschuift de fase van de AEG.
AM Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van de amplitudemodulatie.
AM Inverse R	Hiermee bepaalt u de fase van de amplitudemodulatie voor het R-kanaal.
AM Speed	Hiermee bepaalt u de snelheid van de amplitudemodulatie.
AM Wave	Hiermee selecteert u het golftype voor het moduleren van de amplitude.
AMP Type	Hiermee selecteert u het type versterker dat u wilt simuleren.
Analog Feel	Voegt de karakteristieken van een analoge flanger aan het geluid toe.
Attack	Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het compressoreffect.
Attack Offset	Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het wah-effect.
Attacktijd	Hiermee bepaalt u de attacktijd van de envelopevolger.
Bit Assign	Hiermee bepaalt u de manier waarop de woordlengte wordt toegepast op het geluid.
Bottom ^{*1}	Hiermee bepaalt u de minimumwaarde van het wah-filter.
BPF1-10 Gain	Hiermee bepaalt u elke uitgangsversterking van BPF's 1 - 10 van het Vocoder-effect.
Click Density	Hiermee bepaalt u de frequentie waarmee het klinkgeluid weerklinkt.
Click Level	Hiermee bepaalt u het klikniveau.
Color ^{*2}	Hiermee bepaalt u de vaste-fasemodulatie.
Common Release	Dit is een parameter van 'Multi Band Comp'. Deze parameter bepaalt de hoeveelheid tijd die verstrijkt tussen het loslaten van een noot en het einde van het effect.
Compress	Hiermee bepaalt u het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het compressoreffect.
Control Type	Dit is een parameter van 'Control Delay'. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'Normal', wordt het vertragingseffect altijd op het geluid toegepast. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'Scratch', wordt het vertragingseffect niet toegepast als zowel Delay Time als Delay Time Offset is ingesteld op '0'.
Damper Control	Als de met halfdemper compatibele FC3-voetschakelaar wordt aangesloten op de SUSTAIN-aansluiting, wordt de parameter Damper Control bestuurd met de FC3 over een bereik van 0 - 127, waardoor gedeeltelijke dempereffecten mogelijk zijn, zoals op een echte vleugel.
Decay	Hiermee bepaalt u hoe het reverb-geluid wegsterft.
Delay Level C	Hiermee bepaalt u het niveau van het vertraagde geluid voor het middenkanaal.
Delay Mix	Hiermee bepaalt u het niveau van het wegstervende mixgeluid wanneer meerdere effecten worden toegepast.
Delay Offset	Hiermee bepaalt u de offsetwaarde van de vertragingmodulatie.
Delay Time	Hiermee bepaalt u de vertraging van het geluid in nootwaarde of absolute tijd.
Delay Time C, L, R	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd voor elk kanaal: midden, links en rechts.
Delay Time L>R	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd tussen het moment dat het geluid wordt ingevoerd vanaf het L-kanaal en het moment dat het geluid wordt uitgevoerd naar het R-kanaal.
Delay Time Ofst R	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd voor het R-kanaal als offset.
Delay Time R>L	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd tussen het moment dat het geluid wordt ingevoerd via het R-kanaal en het moment dat het geluid wordt uitgevoerd naar het L-kanaal.
Delay Transition Rate	Hiermee bepaalt u de snelheid waarmee de vertragingstijd wordt gewijzigd van de huidige waarde in de opgegeven nieuwe waarde.
Density	Hiermee bepaalt u de dichtheid van de nagalm of reflecties.
Depth	Wanneer 'Space Simulator' is geselecteerd, wordt met deze parameter de diepte bepaald van de gesimuleerde kamer. Als 'VCM Flanger' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de amplitude van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragingmodulatie regelt. Als 'Phaser Type' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de amplitude van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fasemodulatie regelt.
Detune	Hiermee bepaalt u de mate van de toonhoogteontstemming.
Apparaat	Hiermee selecteert u het apparaat voor het wijzigen van de manier waarop het geluid wordt vervaardigd.
Diffusion	Hiermee bepaalt u de spreiding van het geselecteerde effect.
Direction (richting)	Hiermee bepaalt u de richting van de modulatie die wordt geregeld door de envelopevolger.
Divide Freq High	Hiermee bepaalt u de hoge frequentie voor het in drie banden verdelen van het complete geluid.
Divide Freq Low	Hiermee bepaalt u de lage frequentie voor het in drie banden verdelen van het complete geluid.

Parameternaam	Beschrijvingen
Divide Min Level	Hiermee bepaalt u het minimumniveau van de segmenten die worden geëxtraheerd via het Slice-effect.
Divide Type	Hiermee bepaalt u de manier waarop het geluid (de golf) wordt gesegmenteerd op basis van de nootlengte.
Drive	Als een van de effecten voor vervorming, ruis of slice is geselecteerd, bepaalt deze parameter de mate waarin het geluid wordt vervormd. Als een van de diverse effecten is geselecteerd, bepaalt deze parameter de mate waarin de verbeteraar of spraakmodulator wordt toegepast.
Drive Horn	Hiermee bepaalt u de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de hoorn.
Drive Rotor	Hiermee bepaalt u de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de rotor.
Dry Level	Hiermee bepaalt u het niveau aan droog geluid (waarop het effect niet wordt toegepast).
Dry LPF Cutoff Frequency	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter dat op het droge geluid wordt toegepast.
Dry Mix Level	Hiermee bepaalt u het niveau aan droog geluid (waarop het effect niet wordt toegepast).
Dry Send to Noise	Hiermee bepaalt u het niveau van het droge signaal dat naar het ruiseffect wordt gezonden.
Dry/Wet Balance	Hiermee bepaalt u de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
Dyna Level Offset	Hiermee bepaalt u de offsetwaarde die wordt toegevoegd aan de uitvoer van de envelopevolger.
Dyna Threshold Level	Hiermee bepaalt u het minimumniveau waarop de envelopevolger begint.
Edge	Hiermee stelt u de curve in die bepaalt hoe het geluid wordt vervormd.
Emphasis	Hiermee bepaalt u de verandering van de karakteristieken bij hoge frequenties.
EQ Frequency	Hiermee bepaalt u de middenfrequentie voor elke EQ-band.
EQ Gain	Hiermee bepaalt u de niveauversterking van de EQ-middenfrequentie voor elke band.
EQ High Frequency	Hiermee bepaalt u de middenfrequentie van de hoge EQ-band die wordt gebruikt voor de lage EQ-band.
EQ High Gain	Hiermee bepaalt u de mate van versterking of verzwakking die wordt gebruikt voor de hoge EQ-band.
EQ Low Frequency	Hiermee bepaalt u de middenfrequentie van de lage EQ-band die wordt verzwakt of versterkt.
EQ Low Gain	Hiermee bepaalt u de mate van versterking of verzwakking die wordt gebruikt voor de lage EQ-band.
EQ Mid Frequency	Hiermee bepaalt u de middenfrequentie van de middelste EQ-band die wordt verzwakt of versterkt.
EQ Mid Gain	Hiermee bepaalt u de mate van versterking of verzwakking die wordt gebruikt voor de middelste EQ-band.
EQ Mid Width	Hiermee bepaalt u de breedte van de middelste EQ-band.
EQ Width	Hiermee bepaalt u de breedte van de EQ-band.
ER/Rev Balance	Hiermee bepaalt u de niveaubalans van het Early Reflection- en reverb-geluid.
F/R Depth	Deze parameter voor 'Auto Pan' (beschikbaar wanneer PAN Direction is ingesteld op 'L turn' en 'R turn') bepaalt de diepte van de F/R-pan (vooraan/achteraan).
FB Hi Damp Ofst R	Hiermee bepaalt u de mate van wegsterven bij hoge frequenties voor het R-kanaal als ofset.
FB Level Ofst R	Hiermee bepaalt u het feedbackniveau voor het R-kanaal als ofset.
Feedback	Hiermee bepaalt u het niveau van het geluidssignaal dat van het effectblok wordt uitgevoerd en naar zijn eigen ingang wordt geretourneerd.
Feedback High Damp	Hiermee bepaalt u hoe de hoge frequenties van het feedbackgeluid wegsterven.
Feedback Level	Als een van de effecten voor reverb of eerste reflectie is geselecteerd, bepaalt deze parameter het feedbackniveau van de initiële vertraging. Als een van de effecten voor vertraging, chorus, flanger, comp distortion delay of TEC is geselecteerd, bepaalt deze parameter het feedbackniveau dat na vertraging wordt uitgevoerd en naar de ingang wordt geretourneerd. Als 'Tempo Phaser' of 'Dynamic Phaser' is geselecteerd, bepaalt deze parameter het feedbackniveau dat vanaf de phaser wordt uitgevoerd en naar de ingang wordt geretourneerd.
Feedback Level 1, 2	Hiermee bepaalt u het feedbackniveau van het vertraagde geluid in de eerste reeks en tweede reeks.
Feedback Time	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd van de feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd van feedback 1, 2, L en R.
Filter Type	Als 'Lo-Fi' is geselecteerd, wordt met deze parameter het type klankkleur geselecteerd. Als 'Dynamic Filter' is geselecteerd, wordt met deze parameter het type filter bepaald.
Fine 1, 2	Hiermee bepaalt u nauwkeurig de toonhoogte voor de eerste reeks en tweede reeks.
Formant Offset	Met deze parameter van Vocoder wordt de offsetwaarde toegevoegd aan de afsnijfrequentie van BPF voor de Inst-ingang.
Formant Shift	Met deze parameter van Vocoder wordt de afsnijfrequentie van BPF voor Inst-ingang verschoven.

Parameternaam	Beschrijvingen
Gate Switch	Als dit is ingesteld op 'off', wordt de uitvoer van het hoogdoorlaatfilter en de ruisgenerator door de gate doorgelaten. Als dit is ingesteld op 'on', wordt de uitvoer van het hoogdoorlaatfilter en de ruisgenerator alleen door de gate doorgelaten als het audiosignaal wordt ingevoerd naar de Inst.
Gate Time (gatetijd)	Hiermee bepaalt u de gatetijd (nootlengte) van het gesegmenteerde stuk.
Hoogte	Hiermee bepaalt u de hoogte van de gesimuleerde kamer.
Hi Resonance	Hiermee past u de resonantie van de hoge frequenties aan.
High Attack	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd tussen het moment waarop u een noot speelt en het moment waarop de compressor wordt toegepast op de hoge frequenties.
High Gain	Hiermee bepaalt u de uitgangsversterking voor de hoge frequenties.
High Level	Hiermee bepaalt u het niveau van de hoge frequenties.
High Mute	Hiermee schakelt u de Mute-status (dempen) van de hoge frequenties in of uit.
High Ratio	Als 'REV-X Hall' of 'REV-X Room' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de verhouding van de hoge frequenties. Als 'Multi Band Comp' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de verhouding van de compressor voor de hoge frequenties.
High Threshold	Hiermee bepaalt u het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het effect op de hoge frequenties.
Horn Speed Fast	Hiermee bepaalt u de snelheid van de hoorn wanneer de langzaam/snel-schakelaar is ingesteld op 'fast' (snel).
Horn Speed Slow	Hiermee bepaalt u de snelheid van de hoorn wanneer de langzaam/snel-schakelaar is ingesteld op 'slow' (langzaam).
HPF Freq	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie voor het hoogdoorlaatfilter dat op de microfoon wordt toegepast.
HPF Output Level	Hiermee bepaalt u in welke mate de uitvoer van het hoogdoorlaatfilter wordt gemengd met de uitvoer van Vocoder.
Initial Delay	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd die verstrijkt tussen het directe, oorspronkelijke geluid en de eerste reflecties.
Initial Delay 1, 2	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd tot de eerste reflectie voor de eerste reeks en tweede reeks.
Initial Delay Lch, Rch	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd die verstrijkt tussen het directe, oorspronkelijke geluid en de eerste reflecties (echo's) die hierop volgen voor het R- en L-kanaal.
Ingangsniveau	Hiermee bepaalt u het ingangsniveau van het signaal waarop de compressor wordt toegepast.
Input Mode	Hiermee selecteert u mono- of stereoconfiguratie voor het ingangsgeluid.
Ingangselectie	Hiermee selecteert u een ingangskanaal.
Inst Input Level	Hiermee bepaalt u het niveau van het instrumentgeluid waarop Vocoder wordt toegepast.
L/R Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van het L/R-paneffect.
L/R Diffusion	Hiermee bepaalt u de spreiding van het geluid.
Lag	Hiermee bepaalt u de extra tijdsvertraging die op het vertraagde geluid wordt toegepast. Deze waarde wordt opgegeven met behulp van een nootlengte.
LFO Depth	Als 'SPX Chorus', 'Symphonic', 'Classic Flanger' of 'Ring Modulator' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de diepte van de modulatie. Wanneer 'Tempo Phase' is geselecteerd, wordt met deze parameter de frequentie van de fase-modulatie bepaald.
LFO Phase Difference	Hiermee bepaalt u het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf.
LFO Phase Reset	Hiermee bepaalt u hoe de initiële fase van de LFO wordt gereset.
LFO Speed	Als choruseffecten, flangereffecten, tremolo of ringmodulator zijn geselecteerd, bepaalt deze parameter de frequentie van de modulatie. Wanneer 'Tempo Phaser' of 'Tempo Franger' is geselecteerd, wordt met deze parameter de modulatiesnelheid bepaald via een nootype. Wanneer 'Auto Pan' is geselecteerd, wordt met deze parameter de frequentie van de automatische pan bepaald.
LFO Wave	Als flangereffecten of ringmodulator zijn geselecteerd, selecteert deze parameter de golf van de modulatie. Wanneer 'Auto Pan' is geselecteerd, wordt met deze parameter de pancurve bepaald. Wanneer 'VCM Auto Wah' is geselecteerd, wordt met deze parameter de golf, sinus of het vierkant geselecteerd.
Liveness	Hiermee bepaalt u de wegsterfcarakteristieken van Early Reflection.
Low Attack	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd tussen het moment waarop u een noot speelt en het moment waarop de compressor wordt toegepast op de lage frequenties.
Low Gain	Hiermee bepaalt u de uitgangsversterking voor de lage frequenties.
Low Level	Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau voor de lage frequenties.
Low Mute	Hiermee bepaalt u of de lage frequentieband is in- of uitgeschakeld.
Low Ratio	Als 'REV-X Hall' of 'REV-X Room' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de verhouding van de lage frequenties. Als 'Multi Band Comp' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de verhouding van de compressor voor de lage frequenties.
Low Threshold	Hiermee bepaalt u het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het effect op de lage frequenties.
LPF Resonance	Hiermee bepaalt u de resonantie van het laagdoorlaatfilter voor het ingangsgeluid.

Parameternaam	Beschrijvingen
Manual	Wanneer 'VCM Flanger' is geselecteerd, wordt met deze parameter de offsetwaarde van de vertragsmodulatie bepaald.
Manual	Wanneer 'VCM Phaser mono' of 'VCM Phaser stereo' is geselecteerd, wordt met deze parameter de offsetwaarde van de fase-modulatie bepaald.
Meter (maatsoort)	Hiermee wijzigt u de maat.
Mic Gate Threshold	Hiermee wordt de drempelwaarde bepaald van de noisegate voor het microfoongeluid.
Mic Level	Hiermee bepaalt u het ingangsniveau van het microfoongeluid.
Mic L-R Angle	Hiermee bepaalt u de L/R-hoek van de microfoon.
Mid Attack	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid tijd tussen het moment waarop u een noot speelt en het moment waarop de compressor wordt toegepast op de middenfrequenties.
Mid Gain	Hiermee bepaalt u de uitgangsversterking voor de middenfrequenties.
Mid Level	Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau voor de middenfrequenties.
Mid Mute	Hiermee schakelt u de Mute-status (dempen) van de middenfrequenties in of uit.
Mid Ratio	Hiermee bepaalt u de compressorverhouding voor de middenfrequenties.
Mid Threshold	Hiermee bepaalt u het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het effect op de middenfrequenties.
Mix	Hiermee bepaalt u het volume van het effectgeluid.
Mix Level	Hiermee bepaalt u het effectmixniveau voor het droge geluid.
Mod Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van de modulatie.
Mod Depth Ofst R	Hiermee bepaalt u de diepte van de modulatie voor het R-kanal als offset.
Mod Feedback	Hiermee bepaalt u het niveau van de feedback naar de modulatie.
Mod Gain	Hiermee bepaalt u de versterking van de modulatie.
Mod LPF Cutoff Frequency	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter dat op het gemoduleerde geluid wordt toegepast.
Mod LPF Resonance	Hiermee bepaalt u de resonantie van het laagdoorlaatfilter voor het gemoduleerde geluid.
Mod Mix Balance	Wanneer 'Noisy' is geselecteerd, wordt met deze parameter de mixbalans van het gemoduleerde element bepaald. Wanneer 'Tech Modulation' is geselecteerd, wordt met deze parameter het volume van het gemoduleerde geluid bepaald.
Mod Speed	Hiermee bepaalt u de modulatiesnelheid.
Mod Wave Type	Hiermee selecteert u het golftype voor modulatie.
Modus	Hiermee bepaalt u het phasertype, en in het bijzonder de vormfactor voor het phasereffect.
Modulation Phase	Hiermee bepaalt u het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf.
Move Speed	Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt om het geluid van de huidige status te verplaatsen naar het geluid dat is opgegeven via de Vowel-parameter.
Noise Input Level	Hiermee wordt het ruisniveau bepaald dat wordt ingevoerd.
Noise Level	Hiermee bepaalt u het ruisniveau.
Noise LPF Cutoff Frequency	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Noise LPF Q	Hiermee bepaalt u de resonantie van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Noise Mod Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van de ruismodulatie.
Noise Mod Speed	Hiermee bepaalt u de snelheid van de ruismodulatie.
Noise Tone	Hiermee bepaalt u de karakteristieken van de ruis.
On/Off Switch	Hiermee schakelt u de isolator in of uit.
OSC (Frequency)	Hiermee wordt de frequentie bepaald waarmee de sinusgolfvorm de amplitude van de ingangsgolf moduleert.
OSC Frequency Fine	Hiermee wordt nauwkeurig de frequentie bepaald waarmee de sinusgolfvorm de amplitude van de ingangsgolf moduleert.
Uitvoer	Hiermee bepaalt u het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.
Output Gain	Hiermee bepaalt u de versterking van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.
Uitgangsniveau	Hiermee bepaalt u het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.
Output Level 1, 2	Hiermee bepaalt u het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit respectievelijk het eerste en tweede blok.
Over Drive	Hiermee bepaalt u de mate en het karakter van het vervormingseffect.
Pan 1, 2	Hiermee bepaalt u de panregeling voor de eerste reeks en tweede reeks.
Pan AEG Min Level	Deze parameter van het Slice-effect bepaalt het minimumniveau voor de AEG die op het gepande geluid wordt toegepast.
Pan AEG Type	Deze parameter van het Slice-effect bepaalt het type van de AEG die op het gepande geluid wordt toegepast.
Pan Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van het paneffect.
Pan Direction	Hiermee bepaalt u de richting waarin de stereopanpositie van het geluid zich beweegt.
Pan Type	Hiermee bepaalt u het pantype.
Pedal Control	Wanneer 'VCM Pedal Wah' is geselecteerd, wordt met deze parameter de afsnijfrequentie van het wah-filter bepaald. Wijs deze parameter voor het beste resultaat toe aan de voetregelaar in de display Controller Set en gebruik vervolgens de voetregelaar om deze parameter te regelen.

Parameternaam	Beschrijvingen
Pedal Response	Hiermee wordt bepaald hoe het geluid reageert op de wijziging van de demperregeling.
Phase Shift Offset	Hiermee bepaalt u de offsetwaarde van de fase-modulatie.
Pitch 1, 2	Hiermee bepaalt u de toonhoogte in halve tonen voor de eerste reeks en tweede reeks.
PM Depth	Hiermee bepaalt u de diepte van de toonhoogtemodulatie.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter vóór de modulatie.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter vóór de modulatie.
Pre-LPF Resonance	Hiermee bepaalt u de resonantie van het laagdoorlaatfilter voor het ingangsgeluid.
Presence	Deze parameter van het gitaerversterkereffect regelt de hoge frequenties.
Ratio	Hiermee bepaalt u de verhouding van de compressor.
Release	Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het loslaten van een toets en het einde van het compressoreffect.
Release Curve	Hiermee bepaalt u de releasecurve van de envelopevolger.
Releasetijd	Hiermee bepaalt u de releasetijd van de envelopevolger.
Resonance	Hiermee bepaalt u de resonantie van het filter.
Resonance Offset	Hiermee bepaalt u de resonantie als offset.
Reverb Delay	Hiermee bepaalt u de vertragingstijd tussen de eerste reflecties en de nagalm.
Reverb Time	Hiermee bepaalt u de reverbtijd.
Room Size	Hiermee bepaalt u de grootte van de kamer waarin het instrument klinkt.
Rotor Speed Fast	Hiermee bepaalt u de snelheid van de rotor wanneer de langzaam/snel-schakelaar is ingesteld op 'fast' (snel).
Rotor Speed Slow	Hiermee bepaalt u de snelheid van de rotor wanneer de langzaam/snel-schakelaar is ingesteld op 'slow' (langzaam).
Rotor/Horn Balance	Hiermee bepaalt u de volumebalans van hoorn en rotor.
Sampling Freq. Control	Hiermee regelt u de samplefrequentie.
Gevoeligheid	Als 'Dynamic Flanger', 'Dynamic Phaser' of een TEC-effect is geselecteerd, bepaalt deze parameter de gevoeligheid van de modulatie die wordt toegepast op de ingangswijziging. Als een van de VCM Touch Wah-effecten wordt geselecteerd, bepaalt deze parameter de gevoeligheid van de wijziging in het wah-filter die wordt toegepast op de ingangswijziging.
Slow-Fast Time of Horn	Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de hoorn te wijzigen van de huidige snelheid (langzaam of snel) naar een andere (snel of langzaam) wanneer de rotatiesnelheid wordt geschakeld.
Slow-Fast Time of Rotor	Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de rotor te wijzigen van de huidige snelheid (langzaam of snel) naar een andere (snel of langzaam) wanneer de rotatiesnelheid wordt geschakeld.
Space Type	Hiermee selecteert u het type ruimtesimulatie.
Speaker Type	Hiermee selecteert u het type luidsprekersimulatie.
Speed	Als 'VCM Flanger' is geselecteerd, bepaalt deze parameter de frequentie van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragsmodulatie regelt. Als een van de phasertypen is geselecteerd, bepaalt deze parameter de frequentie van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fase-modulatie regelt. Wanneer 'VCM Auto Wah' is geselecteerd, wordt met deze parameter de snelheid van de LFO bepaald.
Speed Control	Schakelt de draaisnelheid om.
Spread	Hiermee bepaalt u de spreiding van het geluid.
Podium	Hiermee bepaalt u het stapnummer van de faseverschuiver.
Threshold (drempel)	Hiermee bepaalt u het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het effect.
Top ^{*3}	Hiermee bepaalt u de maximumwaarde van het wah-filter.
Type	Als 'VCM Flanger' is geselecteerd, wordt met deze parameter het flangertype bepaald. Wanneer een van de wah-effecten is geselecteerd, wordt met deze parameter het type Auto Wah bepaald. Wanneer 'Early Reflection' is geselecteerd, wordt met deze parameter het type reflectiegeluid bepaald.
Vocoder Attack	Hiermee bepaalt u de attacktijd van het Vocoder-geluid.
Vocoder Release	Hiermee wordt de releasetijd bepaald van het Vocoder-geluid.
Vowel	Hiermee selecteert u een stemtype.
Wall Vary	Hiermee bepaalt u de muurstatus van de gesimuleerde kamer. Hoe hoger de instellingen, hoe groter de verstrooiing van de reflecties.
Width	Hiermee bepaalt u de breedte van de gesimuleerde kamer.
Word Length	Hiermee bepaalt u de mate van ruigheid van het geluid.

*1 De Bottom-parameter is alleen beschikbaar wanneer de waarde kleiner is dan die van de Top-parameter.

*2 De Color-parameter heeft mogelijk geen effect. Dit is afhankelijk van de waarden van de Mode- en Stage-parameters.

*3 De Top-parameter is alleen beschikbaar wanneer de waarde groter is dan die van de Bottom-parameter.

Over MIDI

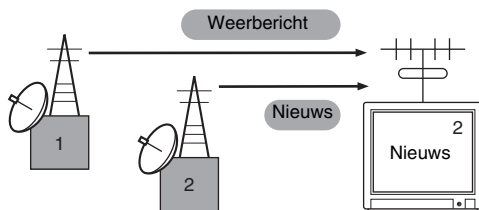
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is een standaard waarmee u elektronische muziekinstrumenten met elkaar kunt laten communiceren, door het versturen en ontvangen van uitwisselbare data zoals noten, besturingswijzigingen, programmawijzigingen en verscheidene andere soorten MIDI-data en -berichten.

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.

MIDI-kanalen

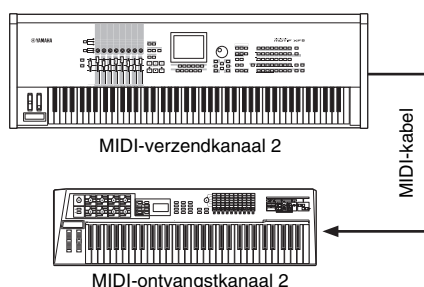
MIDI-speeldata worden toegewezen aan één van zestien MIDI-kanalen. Door deze kanalen (1-16) te gebruiken, kunnen de speelgegevens voor zestien verschillende instrumentpartijen tegelijkertijd over één MIDI-kabel worden verzonden.

Beschouw MIDI-kanalen als tv-kanalen. Elk tv-station verzendt zijn uitzendingen over een bepaald kanaal. Uw tv ontvangt veel verschillende programma's van verscheidene tv-stations tegelijk en u selecteert het desbetreffende kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt volgens hetzelfde basisprincipe. Het zonnende instrument stuurt MIDI-data op een bepaald MIDI-kanaal (MIDI-zendkanaal) via één enkele MIDI-kabel naar het ontvangende instrument. Als het MIDI-kanaal (MIDI-ontvangstkanaal) van het ontvangende instrument overeenkomt met het verzendkanaal, speelt het ontvangende instrument de door het verzennende instrument verzonden data af.

Zie pagina 228 voor informatie over het instellen van het MIDI-zendkanaal en het MIDI-ontvangstkanaal.



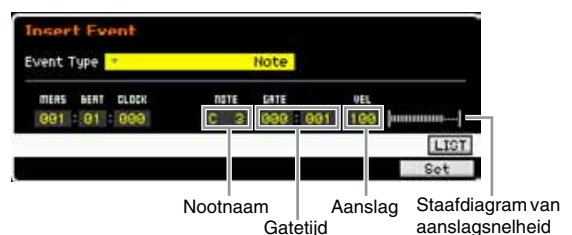
MIDI-berichten die door deze synthesizer worden verzonden/herkend

De door de MOTIF XF verzonden/ontvangen berichten worden getoond in het overzicht van MIDI-data-indeling en MIDI-implementatie in de afzonderlijke datalist. Het toongeneratorblok (aangegeven met 'synth. part' in de datalist) en het sequencerblok (aangegeven met 'seq. part' in de datalist) van de MOTIF XF verwerken verschillende MIDI-berichten. De MIDI-berichten die het sequencerblok kan ontvangen, kunnen worden opgenomen op tracks van een song/patroon. De MIDI-berichten die de toongenerator kan ontvangen, kunnen echter invloed hebben op het geluid van de MOTIF XF.

MIDI-events verwerkt door de MOTIF XF

In deze sectie komen MIDI-events aan bod, de data-indeling waarin de door uw toetsenbordspel gegenereerde MIDI-berichten worden opgenomen op een track of een song/patroon. Deze hieronder beschreven events kunnen worden bewerkt of ingevoegd in de displays van de modi Song Edit/Pattern Edit.

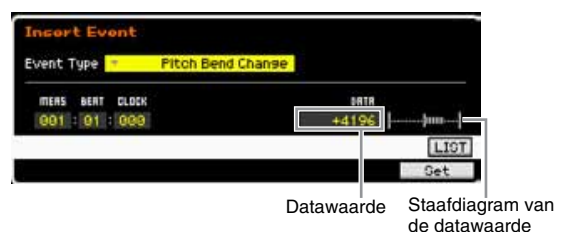
Note



Dit zijn de events die noten definiëren, die het grootste deel van alle performedata uitmaken. De nootnaam (C -2 – G8) definieert de toonhoogte. Via de gatetijd wordt de lengte van de noot opgegeven in tellen en kloksignalen.

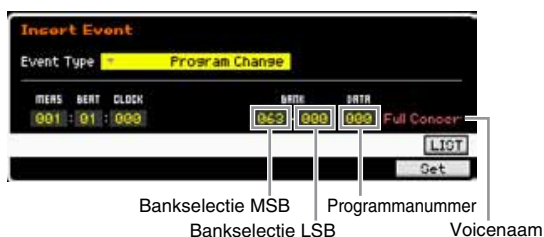
De aanslagsnelheid (1 – 127) geeft aan 'hoe hard' de noot gespeeld wordt. Het staafdiagram aan de rechterkant is een grafische weergave van de waarde.

Pitchbend



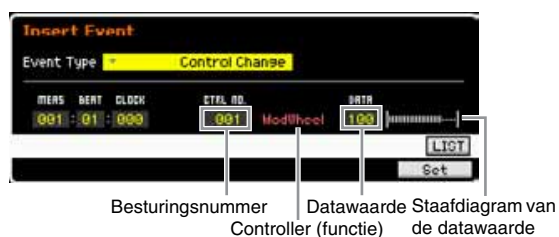
Pitchbend-events worden gegenereerd door bediening van het pitchbendwiel en deze definiëren doorlopende veranderingen in toonhoogte. De waarde (-8192 – +0000 – +8191) is een numerieke weergave van de positie van het pitchbendwiel. Het staafdiagram aan de rechterkant is een grafische weergave van de waarde.

Program Change (PC)



Programmawijzigingsevents selecteren voices. De parameters Bank Select MSB en LSB zijn eigenlijk opgenomen in de categorie Control Change hieronder, maar aangezien op de MOTIF XF deze drie events worden gebruikt om voices te selecteren, worden deze hier gegroepeerd en beschreven. Bank Select MSB en LSB selecteren de voicebank. Het programmanummer selecteert een voice uit de voicecategorie en bank die door MSB en LSB zijn opgegeven. Raadpleeg de afzonderlijke datalist voor een lijst van voices. Wanneer u een programmawijziging opgeeft als een nummer van 0 tot en met 127, moet u het overeenkomstige programmawijzigingsnummer uit de voicelijst met één verminderen. Als u bijvoorbeeld programmawijzigingsnummer 128 wilt opgeven, moet u programmawijziging 127 opgeven.

Control Change (CC)



Besturingswijzigingsevents regelen voice- en effectparameters. Besturingswijzigingsevents worden gegenereerd wanneer een regelaar zoals een modulatiewiel of voetregelaar bediend wordt.

Via het besturingsnummer (000 – 127) wordt de regelaar (functie), zoals volume of pan, opgegeven. Via de waarde (000 – 127) wordt de 'positie' van de aan het geselecteerde besturingsnummer toegewezen regelaar opgegeven. Het staafdiagram aan de rechterkant is een grafische weergave van de datawaarde.

Een aantal van de belangrijkste besturingsnummers en regelaars worden hieronder weergegeven.

OPMERKING Wanneer '---' wordt weergegeven in de kolom van de regelaar (functie), kan het besturingsnummer door het sequencerblok worden verwerkt en kan het niet worden verwerkt door het toongeneratorblok.

Modulatiewiel (besturingsnummer 001)

De MIDI-data die worden gegenereerd als een modulatiewiel wordt gebruikt. Er wordt geen modulatie toegepast als de waarde '0' is. De waarde '127' levert maximale modulatie op.

Portamento Time (besturingsnummer 005)

Dit MIDI-bericht bestuurt het portamento-effect. Er wordt geen portamento geproduceerd als de waarde '0' is. De waarde '127' levert maximale portamentotijd op. Portamento wordt

alleen geproduceerd wanneer Portamento (besturingsnummer 065) is ingeschakeld.

Data-invoer MSB (besturingsnummer 006)

Data-invoer LSB (besturingsnummer 038)

Met deze parameters wordt de waarde van de events RPN MSB, RPN LSB (pagina 32), NRPN MSB en NRPN LSB opgegeven. De waarde wordt weergegeven in twee datanummers voor besturingswijziging: MSB en LSB.

Volume (besturingsnummer 007)

Hiermee wordt het volume voor elke afzonderlijke partij ingesteld. Er wordt geen geluid geproduceerd als de waarde '0' is. De waarde '127' levert maximaal volume op.

Pan (besturingsnummer 010)

Hiermee wordt de panpositie voor elke afzonderlijke partij ingesteld. Het geluid wordt volledig naar links gepand als de waarde '0' is en volledig naar rechts als de waarde '127' is. De weergegeven waarden zijn -64 – +63.

Expressie (besturingsnummer 011)

Hiermee wordt de expressie voor elke afzonderlijke partij ingesteld. Er wordt geen geluid geproduceerd als de waarde '0' is. De waarde '127' levert maximaal volume op. Met deze parameter worden variaties in het volume gegenereerd tijdens het afspelen.

Sustain (Hold 1) (besturingsnummer 064)

Dit MIDI-bericht vertegenwoordigt sustainpedaal AAN/UIT-handelingen. Noten die worden gespeeld terwijl het pedaal wordt ingedrukt krijgen sustaineffect. Als de waarde '0' – '63' is, staat sustain UIT en wanneer de waarde '64' – '127' is, staat sustain AAN.

Portamento (besturingsnummer 065)

Dit MIDI-bericht schakelt portamento IN of UIT. Als de waarde is ingesteld op '0' – '63', staat portamento UIT en als de waarde '64' – '127' is, staat portamento AAN. De lengte (het niveau) van het portamento-effect wordt bestuurd met Portamento Time (besturingsnummer 005).

Sostenuto Pedal (besturingsnummer 066)

Dit MIDI-bericht vertegenwoordigt asostenutopedaal AAN/UIT-handelingen. Als de waarde is ingesteld op '0' – '63', staat sostenuto UIT en als de waarde '64' – '127' is, staat sostenuto AAN.

Harmonic Content (besturingswijziging 071)

Hiermee past u de resonantie van het aan een voice toegewezen filter aan. De resonantie wordt aangepast door het databereik 0 – 127 te gebruiken als offsetwaarde met een weergavebereik van -64 – +63 dat wordt toegevoegd aan de voicedata.

Release Time (besturingswijziging 072)

Hiermee past u de releasetijd van de voice AEG aan. De releasetijd wordt aangepast door het databereik 0 – 127 te gebruiken als offsetwaarde met een weergavebereik van -64 – +63 dat wordt toegevoegd aan de voicedata.

Attack Time (besturingswijziging 073)

Hiermee past u de attacktijd van de voice AEG aan. De attacktijd wordt aangepast door het databereik 0 – 127 te gebruiken als offsetwaarde met een weergavebereik van -64 – +63 dat wordt toegevoegd aan de voicedata.

Brightness (besturingswijziging 074)

Hiermee past u de afsnijfrequentie van het aan een voice toegewezen filter aan. De afsnijfrequentie wordt aangepast door het databereik 0 – 127 te gebruiken als offsetwaarde met een weergavebereik van -64 – +63 dat wordt toegevoegd aan de voicedata.

Decay Time (besturingswijziging 075)

Hiermee past u de decaytijd van de voice AEG aan. De decaytijd wordt aangepast door het databereik 0 – 127 te gebruiken als offsetwaarde met een weergavebereik van -64 – +63 dat wordt toegevoegd aan de voicedata.

Effect Send Level 1 (reverbeffect) (besturingsnummer 091)

Hiermee wordt het zendniveau van het reverbeffect opgegeven.

Effect Send Level 3 (choruseffect) (besturingsnummer 093)

Hiermee wordt het zendniveau van het delay/choruseffect opgegeven.

Effect Send Level 4 (variatie-effect) (besturingsnummer 094)

Hiermee wordt het zendniveau van het variatie-effect opgegeven.

OPMERKING Deze MIDI-event kan niet worden verwerkt door het toongeneratorblok, hoewel deze wel kan worden opgenomen op een song-/patroontrack.

Data Increment (besturingsnummer 096)**Data Decrement (besturingsnummer 097)**

Deze MIDI-berichten nemen toe of nemen af met eenmaal de waarde van instellingen voor pitchbendgevoeligheid, fijne afstemming of minder verfijnde afstemming die zijn gemaakt met behulp van de RPN (pagina 33).

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (besturingsnummer 099)**NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (besturingsnummer 098)**

Deze worden voornamelijk gebruikt als offsetwaarden voor vibrato, filter, EG en andere instellingen. Data-invoer wordt gebruikt om de parameterwaarde in te stellen nadat de parameter is opgegeven via NRPN/MS en LSB. Nadat een NRPN is opgegeven, wordt het volgende data-invoerbericht dat op hetzelfde kanaal is ontvangen, verwerkt als de waarde van die NRPN. Voorkom operationele fouten door verzending van een RPN Null-bericht (7FH, 7FH) na gebruik van deze berichten voor uitvoering van een besturingsbewerking. Zie 'NRPN' voor informatie over de parameter (pagina 33).

OPMERKING Deze MIDI-event kan niet worden verwerkt door het toongeneratorblok, hoewel deze wel kan worden opgenomen op een song-/patroontrack.

RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Besturingsnummer 101)**RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Besturingsnummer 100)**

Deze worden voornamelijk gebruikt als offsetwaarden voor pitchbendgevoeligheid, stemming of andere instellingen van een partij. Data-invoer (pagina 31) wordt gebruikt om de parameterwaarde in te stellen nadat de parameter is opgegeven via RPN MSB en RPN LSB. Nadat een RPN is opgegeven, wordt het volgende data-invoerbericht dat op hetzelfde kanaal is ontvangen, verwerkt als de waarde van die RPN. Voorkom operationele fouten door verzending van een Null-bericht (7FH, 7FH) na gebruik van deze berichten voor uitvoering van een besturingsbewerking. Zie 'RPN' voor informatie over de parameter.

All Sound Off (besturingsnummer 120)

Hiermee schakelt u alle momenteel klinkende noten uit voor alle partijen.

Reset All Controllers (besturingsnummer 121)

Hiermee worden alle regelaars ingesteld op de oorspronkelijke waarden. De volgende parameters worden hierdoor beïnvloed: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN*

(*Voor de RPN en NRPN is opgegeven dat deze geen nummer hebben en er worden geen interne data gewijzigd).

De volgende data worden niet beïnvloed: Program Change, Bank Select MSB en LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, en 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Omni Mode Off (besturingsnummer 124)

Hierbij wordt dezelfde handeling uitgevoerd als wanneer een All Notes Off-bericht wordt ontvangen. Het ontvangstkanaal is ingesteld op 1.

Omni Mode On (besturingsnummer 125)

Hierbij wordt dezelfde handeling uitgevoerd als wanneer een All Notes Off-bericht wordt ontvangen. Het ontvangstkanaal is echter ingesteld op 'Omni On'.

Mono (besturingsnummer 126)

Hierbij wordt dezelfde handeling uitgevoerd als wanneer een All Sound Off-bericht wordt ontvangen. Als de 3e byte-parameter (de parameter waarmee het monogetal wordt bepaald) tussen 0 – 16 ligt, worden de partijen die overeenkomen met die kanalen ingesteld op mono.

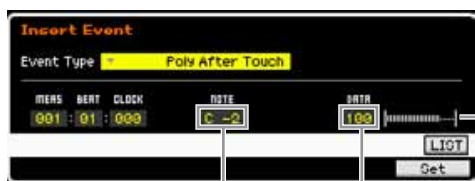
Poly (besturingsnummer 127)

Hierbij wordt dezelfde handeling uitgevoerd als wanneer een All Sound Off-bericht wordt ontvangen en de partijen die met deze kanalen overeenkomen worden ingesteld op poly.

Channel Aftertouch (CAT)

Datawaarde Staafdiagram van de datawaarde

Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de noot is gespeeld. De data (000 – 127) vertegenwoordigen de hoeveelheid druk die op de toets wordt uitgeoefend. Het staafdiagram aan de rechterkant is een grafische weergave van de waarde.

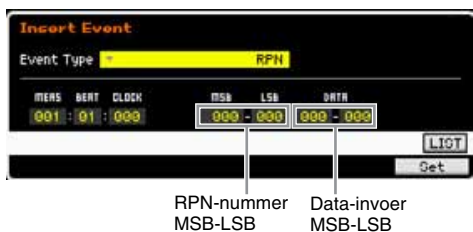
Polyphonic Aftertouch (PAT)

Nootnaam Datawaarde Staafdiagram van de datawaarde

Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de noot is gespeeld. In tegenstelling tot bij de Channel Aftertouch-event worden er echter voor elke toets afzonderlijke data geleverd. Nootnaam (C -2 – G8) geeft de toets op. De data (000 – 127) vertegenwoordigen de hoeveelheid druk die op de toets wordt uitgeoefend. Het staafdiagram aan de rechterkant is een grafische weergave van de waarde.

OPMERKING Polyphonic Aftertouch kan niet worden verwerkt door het toongeneratorblok, hoewel deze event wel kan worden opgenomen op een song-/patroontrack.

Registered Parameter Number (RPN)



RPN-nummer
MSB-LSB Data-invoer
MSB-LSB

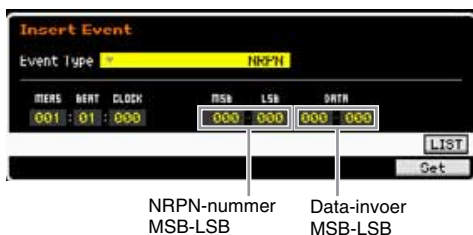
Hiermee wijzigt u parameterwaarden voor elke toongeneratorpart. Normaal gesproken worden er drie typen

besturingswijzigingsdata verzonden: RPN MSB (101), RPN LSB (100) en data-invoer MSB (6). Op de MOTIF XF wordt data-invoer LSB (38) hieraan toegevoegd en wordt de resulterende groep besturingswijzigingsevents als één geheel verwerkt. Nadat een RPN is opgegeven, wordt het volgende data-invoer-bericht dat op hetzelfde kanaal is ontvangen, verwerkt als de waarde van die RPN. Voorkom operationele fouten door verzending van een Null-bericht (7FH, 7FH) na gebruik van deze berichten voor uitvoering van een besturingsbewerking. Het toongeneratorblok van de MOTIF XF maakt besturing de volgende 4 parameters mogelijk:

RPN-parameterlijst

RPN-nummer		Parameternaam	Data-invoer (bereik)		Initiële waarde	Functie
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitchbendgevoeligheid	000 – 024	—	024	Hiermee geeft u de toonbuiging aan die het gevolg is van pitchbenddata in stappen van een halve noot.
000	001	Fijnstemmen	-64 – +63	—	+00	Hiermee past u de afstemming in stappen van een cent aan.
000	002	Minder verfijnd stemmen	-24 – +24	—	+00	Hiermee kunt u de afstemming aanpassen in stappen van een halve noot.
127	127	Null	—	—	—	Heft de RPN- en NRPN-instellingen op, zodat er geen toongeneratorinstellingen worden gewijzigd wanneer er vervolgens data-invoerberichten worden ontvangen.

Non-Registered Parameter Number (NRPN)

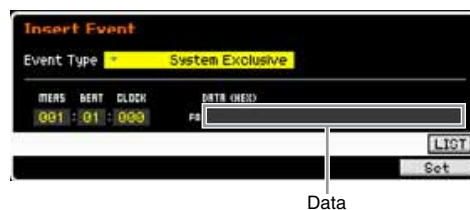


NRPN-nummer
MSB-LSB Data-invoer
MSB-LSB

Hiermee wijzigt u parameterwaarden voor elke toongeneratorpart. Er is geen compatibiliteit tussen verschillende fabrikanten. Er kunnen vele specifieke parameters voor elke toongenerator worden bestuurd om veranderingen in klankkleur te produceren. Normaal gesproken worden er drie typen besturingswijzigingsdata verzonden: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) en data-invoer MSB (6). Op de MOTIF XF wordt deze groep besturingswijzigingsevents als één geheel verwerkt. Nadat een NRPN is opgegeven, wordt het volgende data-invoerbericht dat op hetzelfde kanaal is ontvangen, verwerkt als de waarde van die NRPN. Voorkom operationele fouten door verzending van een RPN Null-bericht (7FH, 7FH) na gebruik van deze berichten voor uitvoering van een besturingsbewerking. Voor filterafsnijfrequentie, resonantie en andere onafhankelijke besturingswijzigingsparameters is het gebruikelijk om de onafhankelijke besturingswijzigingsparameters in plaats van NRPN te gebruiken.

OPMERKING Deze MIDI-event kan niet worden verwerkt door het toongeneratorblok, hoewel deze wel kan worden opgenomen op een song-/patroontrack.

System Exclusief



Data

Hiermee wijzigt u interne toongeneratorinstellingen zoals voice- en effectinstellingen, remote schakelbesturing, toongeneratorschakeling en dergelijke via MIDI. De 2e byte is een id-nummer van de fabrikant en er is geen sprake van datacompatibiliteit tussen fabrikanten. Dit type event wordt gebruikt voor besturing van MOTIF XF-specifieke functies. De cursor kan worden gebruikt om door de data te schuiven als de data groter zijn dan 17 bytes.

Intern geheugen

Tijdens het gebruik van de MOTIF XF zult u vele verschillende soorten data maken, 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

Hieronder vindt u een uitleg van de basistermen met betrekking tot het geheugen. Raadpleeg het diagram op de volgende pagina voor meer informatie over data die worden verwerkt via de volgende geheugentypen.

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 zodat u uw eigen data kunt opslaan. De inhoud van het flash-ROM blijft behouden, zelfs wanneer het instrument wordt uitgeschakeld.

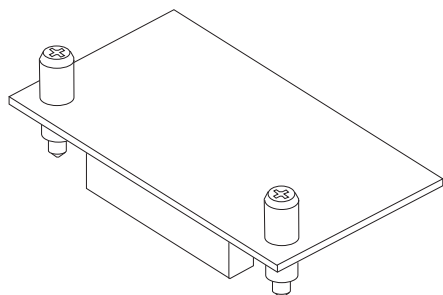
DRAM / SDRAM

RAM (Random Access Memory) is geheugen dat specifiek is ontworpen voor het schrijven en lezen van data. De MOTIF XF is uitgerust met twee typen RAM: DRAM (Dynamic RAM) en SDRAM (Synchronous Dynamic RAM). De gemaakte data die zijn opgeslagen in het DRAM en SDRAM gaan verloren wanneer het instrument wordt uitgeschakeld. Daarom moet u voordat u de stroom uitschakelt data uit het DRAM altijd opslaan op het USB-opslagapparaat of op de computer die op het netwerk is aangesloten.

Voor de samples (verkregen met de functie Sampling) op SDRA geldt dat u deze naar de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (FL512M/FL1024M) moet kopiëren als golfvormen, zodat u deze snel kunt oproepen.

Uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (optioneel FL512M/FL1024M)

U kunt de sample die wordt verkregen met de functie Sampling als een golfvorm opslaan door de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen FL512M/FL1024M te installeren op de MOTIF XF. De sample in de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen blijft behouden, ook als het instrument wordt uitgeschakeld, en kan onmiddellijk worden opgeroepen als een golfvorm. Dit is handig als u een gebruikersvoice gebruikt die een golfvorm bevat waaraan de sample is toegewezen die is gemaakt via de functie Sampling.



OPMERKING De optionele FL512M/FL1024M kan alleen de 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.

Als u een andere voice, performance, master, song of patroon selecteert, wordt de volledige inhoud van de bewerkingsbuffer opnieuw beschreven met de data voor de door u geselecteerde voice, performance, master, song, mixing of pattern mixing. Sla belangrijke data altijd op voordat u een andere voice enz. selecteert.

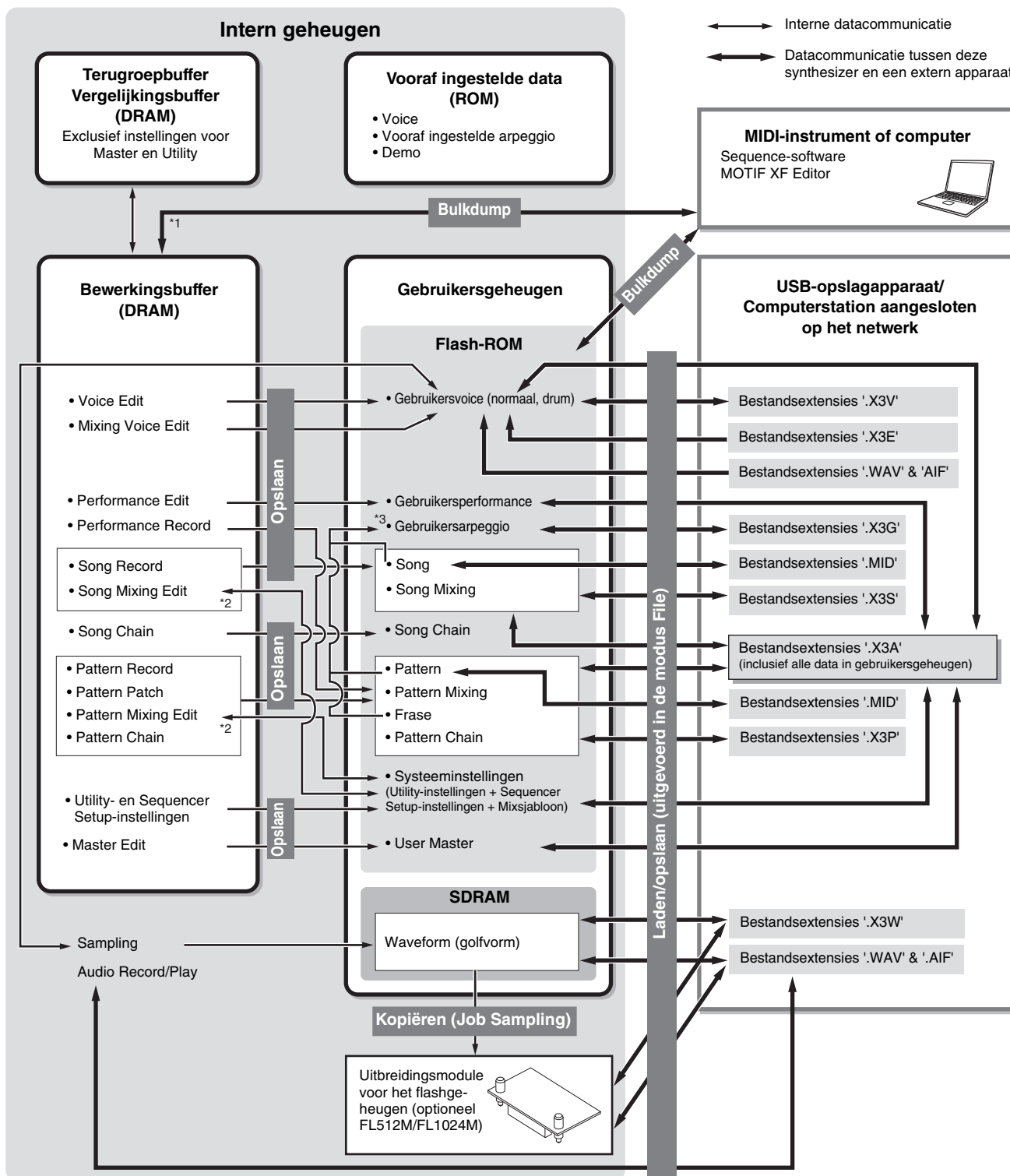
Bewerkingsbuffer en terugroepbuffer

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.

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

Geheugenstructuur

Dit diagram illustreert de relatie tussen de functies van de MOTIF XF en het interne geheugen en externe apparaten zoals het USB-opslagapparaat en de computer.



Basisstructuur

Basisbediening

Aansluitingen

Sectie Basisbediening

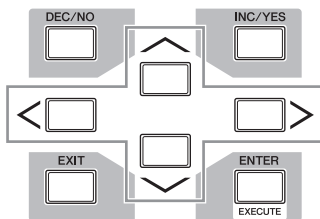
*1 Alleen de momenteel bewerkte data kunnen als bulkdata worden verstuurd. De Mixing Voice kan niet worden verstuurd als bulkdata.

*2 De Mixing-instellingen kunnen worden opgeslagen/opgeroepen als een sjabloon in de modus Song Mixing Job/modus Pattern Mixing Job.

*3 U kunt de MIDI-sequencedata die in de modus Song Record/modus Pattern Record zijn opgenomen naar arpeggiodata omzetten. Dit kan worden gedaan met de volgende handelingen: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio of [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

De cursor verplaatsen

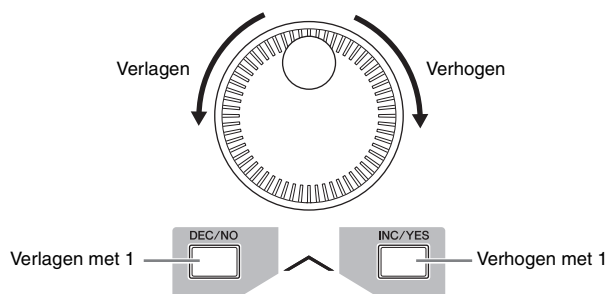
Gebruik deze vier knoppen om door de display te bladeren, waarbij u de cursor beweegt door de verschillende beschikbare items en parameters in het scherm. Als een item is geselecteerd, wordt dit gemarkeerd (de cursor wordt weergegeven als een donker blok met tekens in tegenovergestelde kleur). U kunt de waarde van het item (de parameter) waarop de cursor zich bevindt, wijzigen met behulp van de datadraaiknop of de [INC/YES]- en [DEC/NO]-knop.



Parameterwaarden wijzigen (bewerken)

De datadraaiknop rechtsom draaien (met de klok mee) verhoogt de waarde, linksom draaien (tegen de klok in) verlaagt deze. Voor parameters met een groot waardebereik kunt u de waarde in stappen van 10 verhogen door de [INC/YES]-knop ingedrukt te houden en de [DEC/NO]-knop in te drukken.

Als u de waarde in stappen van 10 wilt verlagen, moet u het tegenovergestelde doen: de [DEC/NO]-knop ingedrukt houden en op de [INC/YES]-knop drukken.



Functies en subfuncties

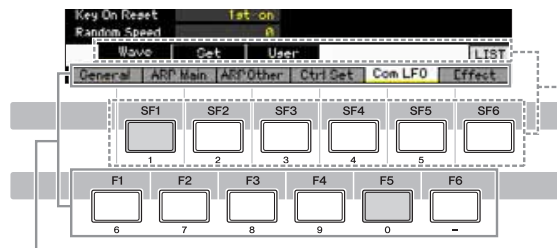
Elke hierboven beschreven modus bevat verschillende displays met verschillende functies en parameters. Als u door deze displays wilt navigeren en de gewenste functie wilt selecteren, gebruikt u de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5]. Als u een modus selecteert, worden de beschikbare displays of menu's direct boven de knoppen onder aan de display weergegeven (zoals hieronder aangegeven).

Afhankelijk van de momenteel geselecteerde modus zijn er maximaal zes functies beschikbaar die u kunt oproepen met de knoppen [F1] – [F6]. Houd er rekening mee dat de beschikbare functies afhankelijk zijn van de geselecteerde modus.

Afhankelijk van de momenteel geselecteerde modus, zijn er maximaal vijf functies (subfuncties) beschikbaar, die u kunt oproepen met de knoppen [SF1] – [SF5]. De knop [SF6] wordt voornamelijk gebruikt om de INFO- en LIST-displays

op te roepen). Houd er rekening mee dat de beschikbare functies afhankelijk zijn van de geselecteerde modus. (Op bepaalde displays zijn er mogelijk geen subfuncties voor deze knoppen.)

De voorbeelddisplay hieronder wordt geopend door de knop [F5] in te drukken en daarna op de knop [SF1] te drukken.



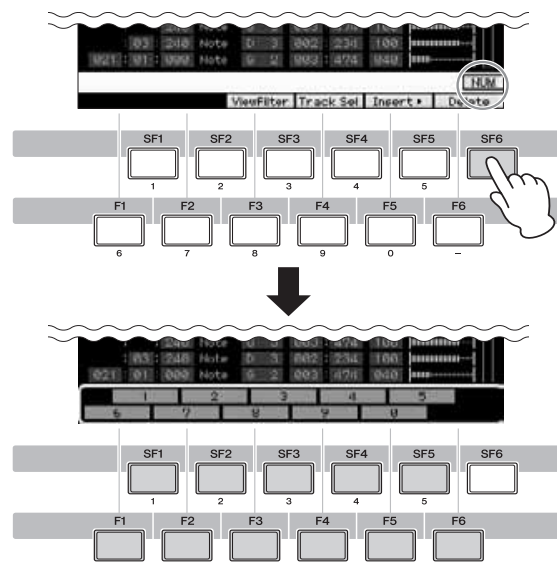
Deze functies kunnen met behulp van de overeenkomstige knop ([F1] – [F6]) worden geselecteerd.

Deze functies kunnen met behulp van de overeenkomstige knop ([SF1] – [SF6]) worden geselecteerd.

Een getal rechtstreeks invoeren

Voor parameters met een groot waardebereik (zoals het start- en eindpunt van een sample) kunt u de waarde ook rechtstreeks invoeren door de knoppen onder de LCD-display als numeriek toetsenblok te gebruiken. Wanneer de cursor zich op een dergelijke parameter bevindt, verschijnt het pictogram [NUM] in de rechterbenedenhoek van de LCD-display. Wanneer u in deze modus op de [SF6] NUM-knop drukt, wordt op de onderstaande manier een cijfer (1 – 9, 0) toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5], zodat u rechtstreeks getallen kunt invoeren met behulp van deze knoppen. Afhankelijk van de geselecteerde parameters kan een negatieve waarde worden ingevoerd. Als een dergelijke parameter is geselecteerd en u een negatieve waarde wilt invoeren, drukt u op de knop [F6] (waaraan '-' is toegewezen) en volgens op de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5].

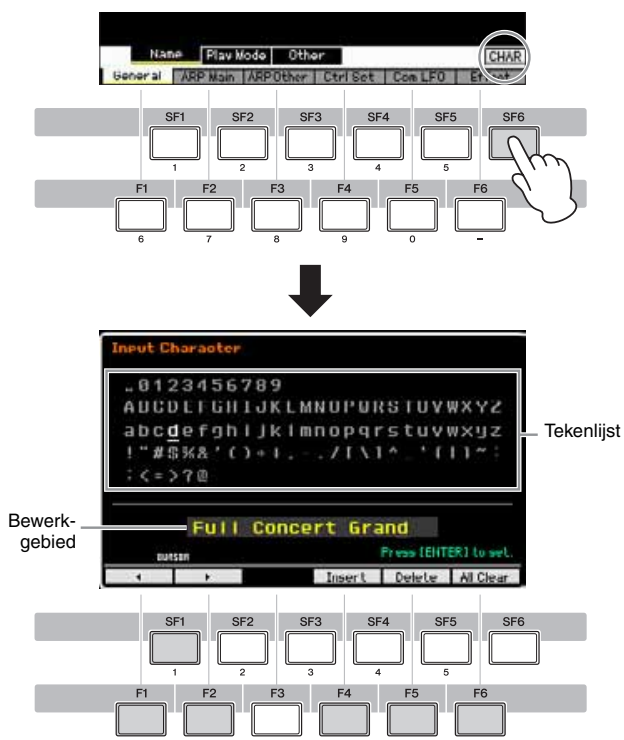
Nadat het volledige getal is opgegeven, drukt u op de [ENTER]-knop om het getal daadwerkelijk in te voeren.



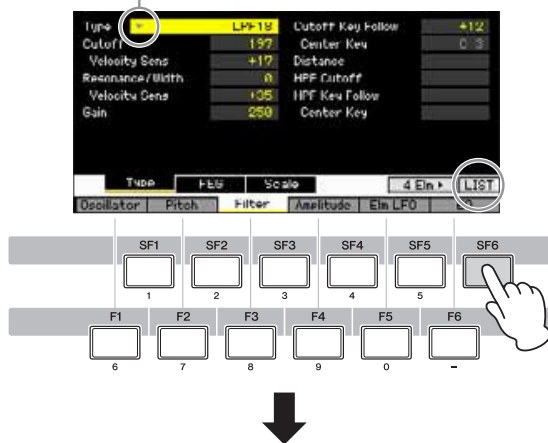
U kunt deze knoppen als het numerieke toetsenbord gebruiken.

Benoemen (tekens invoeren)

U kunt de data die u hebt gemaakt naar eigen keuze een naam geven, zoals voices, performances, songs, patterns en files die op een USB-opslagapparaat zijn opgeslagen. Wanneer de cursor zich op een dergelijke benoemingsparameter bevindt, verschijnt het pictogram [CHAR] in de rechterbenedenhoek van de LCD-display. Wanneer u bij deze status op de knop [SF6] drukt, wordt het venster Input Character (Invoertekenen) geopend zoals hieronder weergegeven. In het gebied Edit (Bewerken) kunt u met de knop [F1] en [F2] naar de locatie gaan waar u het teken wilt invoeren. In de lijst met tekens kunt u de cursor verplaatsen met de cursorknoppen, de knop [INC/YES] en [DEC/NO] en de draaiknop Data. Selecteer een teken en druk op de knop [F4] om het teken in te voeren op de locatie die u hebt aangegeven in het gebied Edit. Druk op de knop [F5] [Delete] om het teken op de locatie van de cursor te verwijderen. Druk op de knop [F6] (All Clear) om alle tekens in één keer te verwijderen. Nadat u alle tekens hebt opgegeven, drukt u op de knop [ENTER] om de bewerkte naam daadwerkelijk in te voeren.



Dit geeft aan dat u de lijst kunt oproepen door op de knop [SF6] [LIST] te drukken.

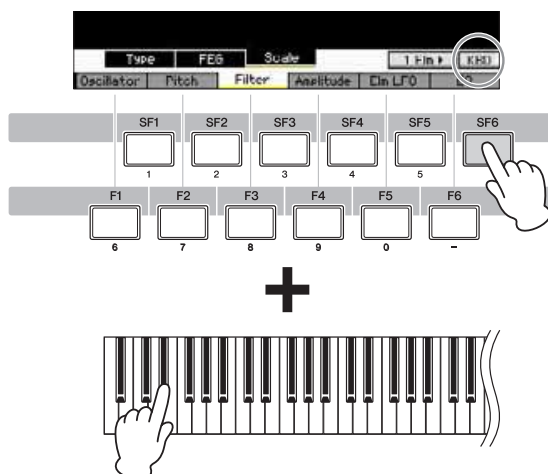


De lijst verschijnt. U kunt één waarde in de lijst selecteren.

Noot- (toets-) en aanslagsnelheidsinstellingen

Voor verschillende parameters kunt u een toetsenbereik of aanslagsnelheidsbereik instellen voor een functie, bijvoorbeeld voor het splitsen van het toetsenbord, door bepaalde nootwaarden op te geven. U kunt de knop [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaiknop gebruiken om deze parameters in te stellen of u kunt de waarden direct invoeren op het toetsenbord door de gewenste toetsen in te drukken.

Wanneer de cursor zich op een dergelijke parameter bevindt, verschijnt het pictogram [KBD] in de rechterbenedenhoek van de LCD-display. U kunt de noot of aanslagsnelheid ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.



De lijst oproepen

Afhankelijk van de parameter kunt u een handige pop-uplijst oproepen door op de knop [SF6] [LIST] te drukken. Vervolgens kunt u de gewenste parameterinstelling of het gewenste item in de lijst selecteren. Wanneer de cursor zich op een dergelijke parameter bevindt (aangegeven door een naar beneden wijzend driehoekig pijltje), verschijnt het pictogram [LIST] in de rechterbenedenhoek van de LCD-display. Druk dan op de knop [SF6] om de lijst op te roepen. Selecteer een item of instelling met de knop [INC/YES] en [DEC/NO] en de draaiknop Data. Nadat u een keuze hebt gemaakt, drukt u op de knop [ENTER] om de selectie te bevestigen en de lijst te sluiten.

Aansluitingen

OPMERKING Voor de hieronder afgebeelde externe aansluitingen hebt u ook luidsprekers of een hoofdtelefoon nodig om het geluid te horen. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

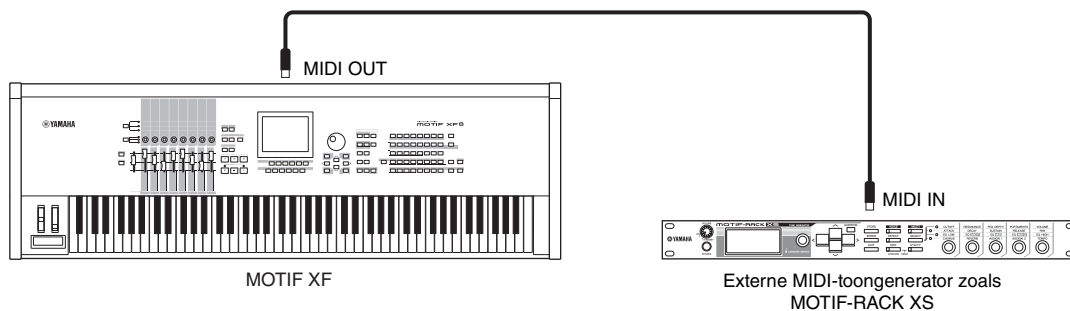
Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Via een (apart te verkrijgen) standaard MIDI-kabel kunt u een extern MIDI-instrument aansluiten en het aansturen vanaf de MOTIF XF. Op dezelfde manier kunt u een extern MIDI-instrument (zoals een toetsenbord of een sequencer) gebruiken om de geluiden van de MOTIF XF aan te sturen. Hieronder ziet u voorbeelden van verschillende MIDI-aansluitingen. Gebruik de aansluiting die het meest lijkt op uw installatie.

OPMERKING U kunt elk van deze interfaces gebruiken voor het ontvangen of verzenden van MIDI-data: de MIDI-aansluitingen, de IEEE1394-aansluiting (beschikbaar als de optionele FW16E is geïnstalleerd) of de USB-aansluiting. U kunt echter slechts één interface tegelijk gebruiken. Selecteer de aansluiting voor MIDI-dataoverdracht in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility.

Een externe toongenerator of synthesizer aansturen vanaf de MOTIF XF

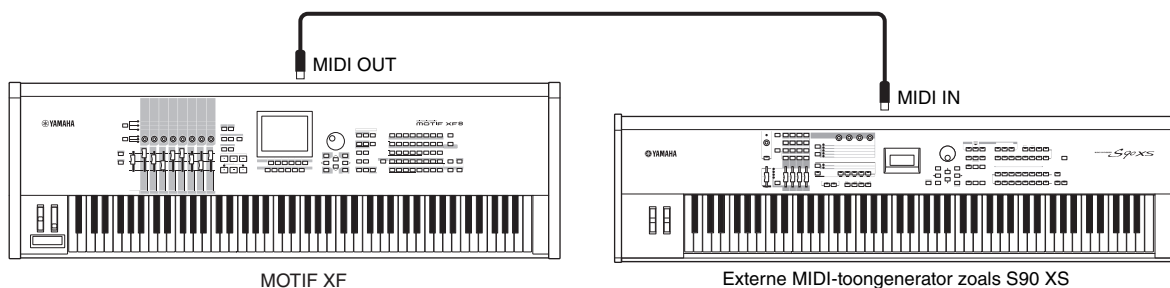
Via deze aansluiting kunt u een externe MIDI-toongenerator (synthesizer, toongeneratormodule, enz.) aansturen door de MOTIF XF te bespelen of door de song of het patroon van de MOTIF XF af te spelen. Gebruik deze aansluiting als u het andere instrument wilt laten samenspelen met de MOTIF XF.



Controleer of het MIDI-zendkanaal van de MOTIF XF overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de externe MIDI-toongenerator. U kunt het MIDI-zendkanaal in de modi Voice en Performance instellen in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility. U kunt de zendkanalen van elke track instellen in de display Song Track (pagina 142) van de modus Song Play. U kunt de zendkanalen van elke track instellen in de display Pattern Track (pagina 169) van de modus Pattern Play.

Aansturen vanaf een extern MIDI-toetsenbord

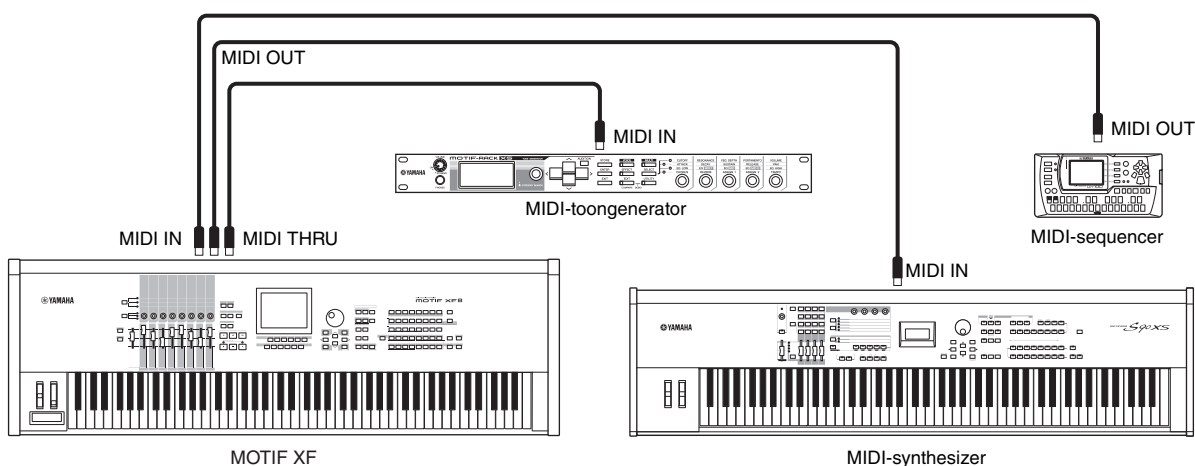
Gebruik een extern toetsenbord of een externe synthesizer (zoals de S90 XS) om de voices van de MOTIF XF op afstand te selecteren en af te spelen.



Controleer of het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de MOTIF XF. Zie de gebruikershandleiding van het MIDI-instrument voor meer informatie over het instellen van het MIDI-zendkanaal op het externe MIDI-instrument. U kunt het MIDI-ontvangstkanaal in de modi Voice en Performance instellen in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility. De MIDI-ontvangstkanalen in de modi Song en Pattern kunnen worden ingesteld in de display Voice (pagina 194) van de modus Mixing Part Edit.

Een ander MIDI-apparaat aansturen via MIDI THRU

Met de afspeeldata van een externe MIDI-sequencer kunt u de geluiden van een ander MIDI-instrument (dat is aangesloten op de MIDI THRU-aansluiting) afspelen samen met de MOTIF XF. Via de MIDI THRU-aansluiting worden alle (via MIDI IN) ontvangen MIDI-data omgeleid naar het aangesloten instrument.



Stel in dat geval de MOTIF XF in op de modus Song of de modus Pattern. Als het instrument is ingesteld op de modus Voice of de modus Performance waarin multikanaal MIDI-berichten niet worden herkend, worden de externe sequencedata (die multikanaaldata bevatten) niet goed afgespeeld op de MOTIF XF. Daarnaast moet u wellicht bepaalde instellingen maken voor de MIDI-synchronisatie (zie verderop). Zorg ook dat de MIDI-toongenerator (die is aangesloten op de MIDI THRU-aansluiting) is ingesteld op de multitimbrale modus. Bovendien moet u de MOTIF XF activeren om te reageren op een externe clock die wordt ingesteld in de display MIDI (pagina 228) in de modus Utility.

Aansluiten op een MTR (multitrackrecorder)

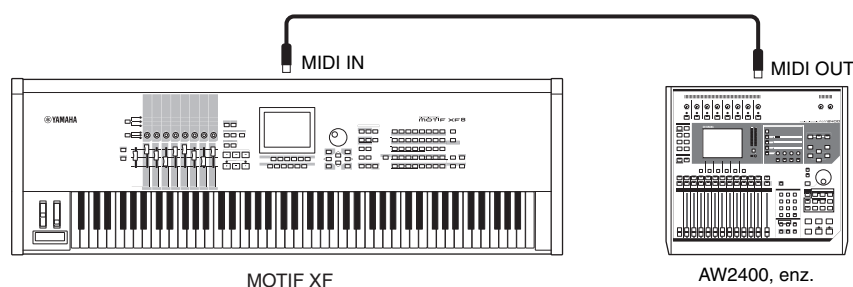
Aangezien deze synthesizer de MTC (MIDI-tijdcode) kan ontvangen en de MMC (MIDI-machinebesturing) kan verzenden, kunt u muziek maken door te synchroniseren met een MTC- of MMC-compatibele multitrackrecorder. U kunt, zoals verderop beschreven, twee soorten MTR gebruiken door de MIDI Sync in te stellen op MTC in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility.

OPMERKING MTC en MMC zijn alleen beschikbaar in de modus Song.

MOTIF XF synchroniseren met het MTC-signaal van een externe MTR

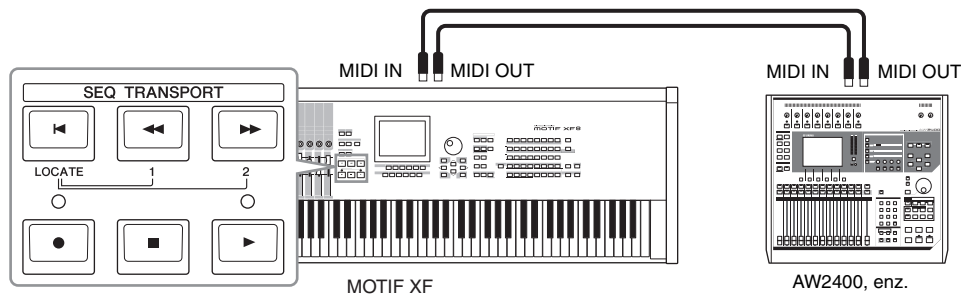
Na ontvangst van het MTC-signaal dat wordt verzonden als de MTR begint met afspelen, wordt de Song van de MOTIF XF afgespeeld op het moment dat het tijdstip dat voor MTC Start Offset is ingesteld in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility wordt ontvangen.

OPMERKING Met MTC (MIDI-tijdcode) is gelijktijdige synchronisatie van meerdere audioapparaten via standaard MIDI-kabels mogelijk. MTC bevat data voor uren, minuten, seconden en frames. De MOTIF XF verzendt geen MTC. U hebt een MTC-master nodig. Dit is een instrument dat MTC kan verzenden, zoals de Yamaha AW2400.



Een MTR aansturen via MMC, verzonden door de MOTIF XF

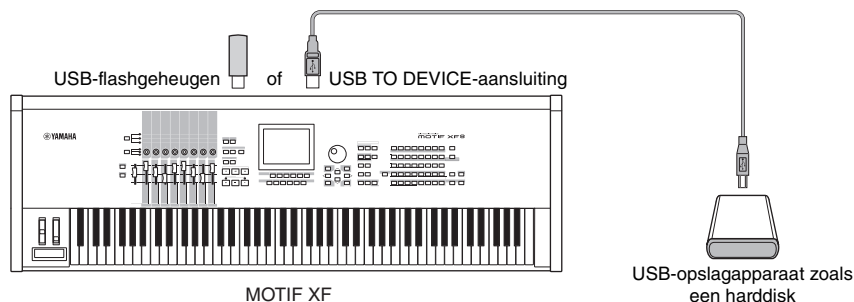
U kunt het starten en stoppen en het snel vooruit- en terugspoelen van een MMC-compatibele MTR besturen via de SEQ TRANSPORT-knoppen op het voorpaneel van deze synthesizer, waarbij MMC-berichten worden verzonden via MIDI.



OPMERKING Met MMC (MIDI-machinebesturing) kunnen multitrackrecorders, MIDI-sequencers, enz. op afstand worden bediend. 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.

USB-opslagapparaten gebruiken

U kunt een USB-opslagapparaat zoals een flashgeheugen of een harddisk aansluiten op de USB TO DEVICE-aansluiting op het achterpaneel en de bestanden (inclusief data die zijn gemaakt op de MOTIF XF) hierop of van hieruit opslaan/laden. Als u USB-opslagapparaten gebruikt, neemt u onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.



Compatibele USB-apparaten

Er kan slechts één USB-apparaat (een opslagapparaat zoals een harddisk, cd-rom-station of flashgeheugen, of een USB-compatibel ASCII-toetsenbord) worden aangesloten. Andere apparaten, zoals een computermuis, mogen niet worden gebruikt. U kunt zowel apparaten met busvoeding (stroomvoorziening via het hostapparaat) als apparaten met eigen voeding (batterij of externe stroomvoorziening) gebruiken. De MOTIF XF ondersteunt niet noodzakelijk alle op de markt verkrijgbare USB-opslagapparaten. Yamaha kan de werking van USB-opslagapparaten die u aanschaft, niet garanderen. Voordat u USB-opslagapparaten aanschaft, is het raadzaam om uw Yamaha-dealer of een geautoriseerde Yamaha-distributeur (zie het overzicht achter in de gebruikershandleiding) te raadplegen of de volgende website te bezoeken: <http://www.yamahasyth.com/support/faq/>

OPMERKING U kunt een cd-r/w-station gebruiken om data in te lezen op het instrument, maar u kunt op een dergelijk station geen data opslaan. U kunt echter wel de data verzenden naar een computer, waarna u deze kunt opslaan op een cd met behulp van het cd-r/w-station op de computer.

USB-opslagmedia formatteren

Als u een niet-geformatteerd USB-opslagapparaat aansluit op de USB TO DEVICE-aansluiting of als u niet-geformatteerde media plaatst in het USB-apparaat dat is aangesloten via de USB TO DEVICE-aansluiting, verschijnt het bericht 'unformatted device (usb***)' in de apparaatlijst in het venster [F3] Format van de modus File. Voer in dat geval de Format-handeling uit in de display Format (pagina 240).

OPMERKING De drie sterretjes (***) in het bovenstaande voorbeeldbericht duiden de opeenvolgende serienummers aan van de aangesloten apparaten die moeten worden geformatteerd. Als één apparaat meerdere partities heeft, wordt het partitienummer rechts van het serienummer weergegeven.

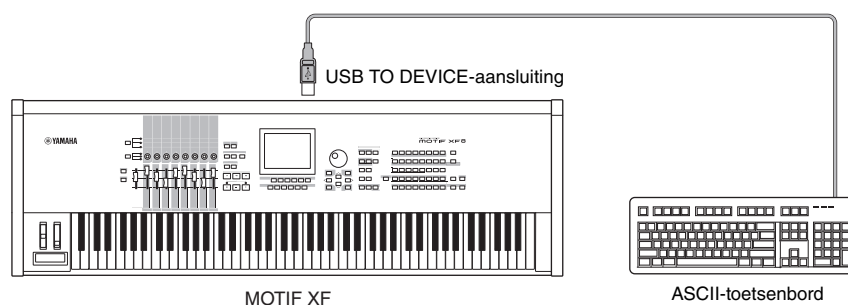
Voorzorgsmaatregelen tijdens het gebruik van de aansluiting USB TO DEVICE

LET OP

- Als het aangesloten USB-opslagapparaat beschikt over een eigen voeding, mag u de stroomvoorziening van het USB-apparaat in werking niet in- of uitschakelen en de USB-kabel niet aansluiten of loskoppelen. Als u dit toch doet, kan de synthesizer 'vastlopen'.
- Haal de USB-kabel niet los, neem het opslagmedium niet uit het apparaat en zet geen van de apparaten uit terwijl het instrument toegang heeft tot de data (zoals tijdens de bewerkingen Save, Load en Delete in de modus File). Als u dit toch doet, kunnen de data op een of beide apparaten beschadigd raken.

USB ASCII-toetsenbord aansluiten

U kunt een ASCII-toetsenbord via de USB TO DEVICE-aansluiting verbinden met het instrument. Hiermee kunt u dan namen van voices, songs, bestanden en andere alfanumerieke teksten typen, waarden invoeren voor parameters waarvoor u normaal het numerieke toetsenbord gebruikt, en het instrument bedienen via de functie- en sneltoetsen.



Paneelknoppen en ASCII-toetsenbordequivalenten

MOTIF XF	ASCII-toetsenbord	MOTIF XF	ASCII-toetsenbord
F1 – F6	F1 – F6	STOP	End
SF1 – SF6	F7 – F12	PLAY	Page Down
INC/YES	+	EDIT	Print Screen/Sys Rq
DEC/NO	-	JOB	Scroll Lock
EXIT	Escape	STORE	Pause/Break
ENTER	Enter	UP	UP
TOP	Insert	DOWN	DOWN
REWIND	Home	LEFT	LEFT
FORWARD	Page Up	RIGHT	RIGHT
RECORD	Delete	(geen)	Numeriek toetsenbord* ASCII-tekens

*Modi die invoer via het numerieke toetsenbord ondersteunen:

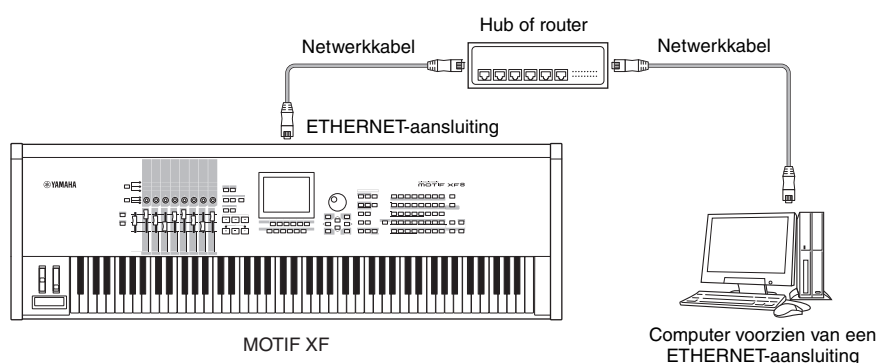
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit
- Utility
- Song/Pattern Job
- Sampling
- Mixing Play
- Sequencer Setup

*Denk eraan dat invoer via het numerieke toetsenbord niet wordt ondersteund voor bepaalde parameters.

Netwerkaansluiting

LAN-aansluiting

De MOTIF XF kan op een LAN-netwerk worden aangesloten via de ETHERNET-kabel. Als de MOTIF XF is aangesloten op het LAN-netwerk, kunt u in de modus File het bestand dat op de MOTIF XF is gemaakt, opslaan op het computerstation dat is aangesloten op dit netwerk. Sluit de MOTIF XF op de router of hub aan met een Netwerkkabel. Sluit een computer op de router of hub aan via een netwerkkabel of een draadloze verbinding.



OPMERKING Gebruik een rechte netwerkkabel.

OPMERKING Conform EU-regelgeving moeten gebruikers binnen Europa een STP-kabel (afgeschermde gedraaide kabel) gebruiken om elektromagnetische storing te voorkomen.

OPMERKING Als uw computer niet is voorzien van een ETHERNET-aansluiting, monteert u een in de handel verkrijgbare netwerkadapter in de PCI-sleuf of de pc-kaartsleuf van uw computer.

OPMERKING Als u uw computer op internet aansluit via een breedbandrouter, gebruikt u een vrije ETHERNET-aansluiting op de router om de MOTIF XF aan te sluiten. Denk eraan dat u hiermee de MOTIF XF niet verbindt met het internet, maar alleen met andere computers en stations in het netwerk.

Netwerkinstellingen

Nadat u de netwerkaansluiting hebt gemaakt, moet u nog de netwerkparameters instellen om de verbinding te activeren. Als de MOTIF XF is aangesloten op het netwerk, kunt u bestanden opslaan of laden naar en van de MOTIF XF en de computer die is aangesloten op dit netwerk. Open de display Network (pagina 221) in de modus Utility.

Bestanden delen en op een computer gebruiken vanaf de MOTIF XF

Volg de onderstaande instructies voor toegang tot een computer vanaf de MOTIF XF via het LAN-netwerk.

1 Open de display Network (pagina 221) van de modus Utility.

Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren en druk vervolgens op de knoppen [F1] en [SF3] om de display Network te openen.

2 Stel de netwerkparameters in.



Hier volgt een beschrijving van de minimaal vereiste instellingen (parameters 3, 10 en 16). Zie pagina 221 voor meer informatie over de overige parameters.

3 DHCP Client

Zet deze parameter aan ('on') als u wilt dat het apparaat in het netwerk wordt gebruikt via de DHCP-serverfunctie, zoals een breedbandrouter. Als u deze parameter aanzet, hoeft u de parameters 5 – 9 niet in te stellen. Zet deze parameter uit ('off') als uw netwerk geen apparaat gebruikt met de DHCP-serverfunctie.

10 Security

Zet deze parameter op 'workgroup', tenzij uw netwerkbeheerder iets anders bepaalt.

16 Mount User Name

Geef de gebruikersnaam op voor toegang tot de computer in het netwerk. Deze kan worden opgeslagen als parameterinstelling van de MOTIF XF.

De parameters 1 en 2 zijn hier niet nodig.

De parameters 5 – 9 zijn nodig als uw netwerk geen apparaat gebruikt met de DHCP-serverfunctie. Zie pagina 221 voor meer informatie. Voor instructies over het instellen van deze parameters raadpleegt u uw netwerkbeheerder of -provider.

Zie voor informatie over de overige parameters de beschrijving van de display Network (pagina 221) in de modus Utility.

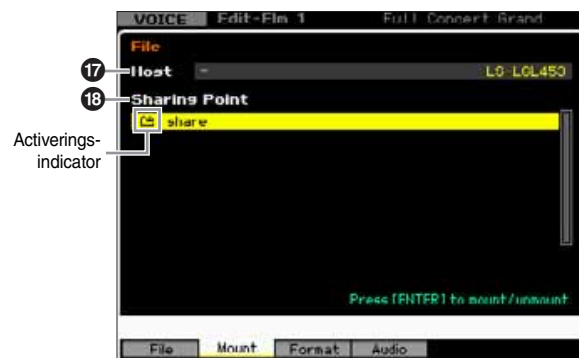
3 Druk op de knop [ENTER] om de instellingen daadwerkelijk toe te passen op de MOTIF XF.

4 Stel de gedeelde directory in op uw computer.

Stel op uw computer de gedeelde map in waarvoor u netwerktoegang wilt hebben vanaf de MOTIF XF. Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw computer voor meer informatie.

5 Controleer of de MOTIF XF en de computer goed zijn aangesloten op het netwerk.

Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en druk vervolgens op de knop [F2] om de display Mount te openen (pagina 239). Als de MOTIF XF en de computer goed zijn aangesloten, verschijnt de computernaam in de kolom HOST. Als de computernaam niet verschijnt, drukt u op de knop [SF5] CHAR en typt u de computernaam rechtstreeks in de kolom Host (17). Als de MOTIF XF en de computer goed zijn aangesloten, wordt de naam die u typt, herkend.



OPMERKING Controleer de computernaam in het besturings-systeem van de computer. Raadpleeg de gebruikers-handleiding van uw computer voor meer informatie.

OPMERKING Als de computernaam niet verschijnt op de display terwijl Windows XP is geactiveerd, voert u de volgende instructies uit om de computernaam te tonen.

1. Selecteer [Configuratiescherm] → [Systeembeheer] → [Services].
2. Dubbelklik in de lijst op [Messenger] en stel het 'Opstarttype' in op 'Automatisch'.
3. Klik op [Toepassen] en daarna op [Start].

6 Maak in de modus File van de MOTIF XF verbinding met de computer via het netwerk, zodat de gedeelde directory op de display verschijnt.

Open de display Mount van de modus File. Wanneer u de HOST (17) instelt op een computernaam die de gewenste gedeelde directory bevat, verschijnt op de display 'Press [ENTER] to access'. Als u vervolgens op [ENTER] drukt, wordt u gevraagd om het wachtwoord in te voeren, zoals hieronder is afgebeeld. Vul hier in het vak User Name de gebruikersaccount van uw computer in, vul in het vak Password het wachtwoord van uw computer in en druk op de knop [ENTER] om de verbinding te maken tussen

de MOTIF XF en de computer. U ziet de gedeelde directory's van de geselecteerde computer in het vak Sharing Point (18).



OPMERKING Als u in stap 2 bij 16 de gebruikersnaam hebt ingesteld en opgeslagen, verschijnt de gebruikersnaam automatisch als de hierboven afgebeelde display wordt geopend.

OPMERKING Nadat de verbinding tussen de MOTIF XF en de computer is gemaakt, verschijnen de gedeelde directory's automatisch op de display als u een computer selecteert in de kolom Host. Als u echter de stroom uitschakelt, moet u de handelingen voor toegang tot de computer (invullen van gebruikersaccount en wachtwoord) opnieuw uitvoeren als u het apparaat weer aanzet.

OPMERKING Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw computer voor meer informatie over het bevestigen van de gebruikersaccount en het wachtwoord van uw computer.

OPMERKING Als er geen wachtwoord is ingesteld op uw computer, hoeft u geen wachtwoord in te vullen. U kunt ook toegang krijgen zonder wachtwoord.

7 Activeer de gewenste directory's.

In het vak Sharing Point (18) kunt u de gedeelde directory activeren door de cursor in de gewenste directory te plaatsen en op de knop [ENTER] te drukken. De activeringsaanduiding verschijnt links van de geactiveerde directorynaam.

Als u de bovenstaande instructies volgt, krijgt u toegang tot een computer vanaf de MOTIF XF via het LAN-netwerk. Zie pagina 41 voor meer informatie.

Bestanden delen voor toegang tot de MOTIF XF vanaf een computer

Volg de onderstaande instructies als u vanaf een computer via het LAN-netwerk toegang wilt tot de MOTIF XF (of eigenlijk een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de MOTIF XF). Open de display Network (pagina 221) in de modus Utility.

OPMERKING Denk eraan dat het interne flashgeheugen van de MOTIF XF niet bereikbaar is vanaf een computer via het LAN-netwerk. U kunt vanaf een computer via het LAN-netwerk alleen toegang krijgen tot data die zijn opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de MOTIF XF. Als u bestanden wilt delen tussen de MOTIF XF en een computer, slaat u de data in het interne flashgeheugen op naar een extern USB-opslagapparaat.

1 Open de display Network (pagina 221) en stel de File Server Account (13) in.

Als de account niet is ingesteld, kunt u de accountnaam 'nobody' gebruiken voor toegang tot de MOTIF XF.

2 Stel het wachtwoord in.

Druk op de knop [SF5] Password om het wachtwoordvenster te openen. Zie pagina 222 voor instructies voor het instellen.

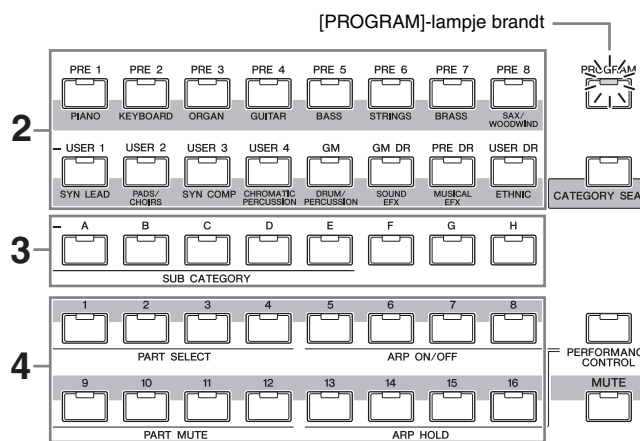
3 Zet de parameter File Server (4) aan ('on').

Het toetsenbord bespelen in de modus Voice Play

De modus Voice wordt gebruikt voor het selecteren, afspelen en bewerken van een gewenste voice. 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. Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice te activeren en de display Voice Play te openen.

Een voice selecteren

Deze synthesizer beschikt over 128 voices in 16 banken: Preset 1 – 8, User 1 – 4, GM, Preset Drum, User Drum en GM Drum. De bank bestaat uit acht groepen (A tot en met H) en elke groep bevat 16 voices. Als u de gewenste voice wilt selecteren, dient u eerst de bank, de groep en vervolgens het nummer te selecteren.



1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play voor het afspelen van voices te activeren.

Het [PROGRAM]-lampje brandt, waarmee wordt aangegeven dat u de gewenste voice kunt selecteren door Bank/Group/Number op te geven.

2 Selecteer een voicebank.

Druk op één van de hieronder weergegeven Bank-knoppen om een bank te selecteren. Als er een bank wordt geselecteerd, wordt het venster Voice Select (Voice selecteren) opgeroepen.

Knoppen	Banken
Knoppen [PRE 1] – [PRE 8]	Vooraf ingestelde banken 1 – 8
Knoppen [USER 1] – [USER 4]	Gebruikersbanken 1 – 4
[GM]-knop	GM-bank
[GM DR]-knop	GM-drumbank
[PRE DR]-knop	Vooraf ingestelde drumbank
[USER DR]-knop	Gebruikersdrumbank

3 Selecteer een groep.

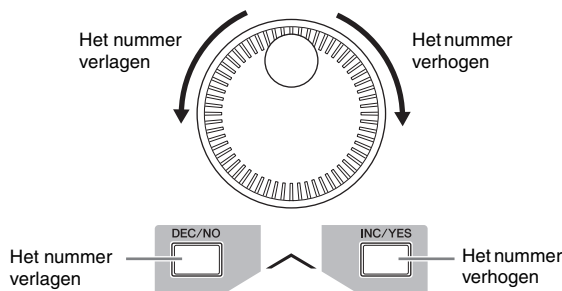
Druk op één van de knoppen [A] tot en met [H] om een groep te selecteren. Als u een drumbank hebt geselecteerd bij de vorige stap, dient u op een van de knoppen [A] tot en met [D] te drukken om een groep te selecteren. De namenlijst van de 16 voices in de geselecteerde groep wordt weergegeven in de display. Houd er rekening mee dat de GM-drumbank slechts één drumvoice bevat, wat betekent dat u geen groep kunt selecteren.

4 Selecteer een voice.

Druk op één van de knoppen [1] tot en met [16] om een voice te selecteren.

Op deze manier (stap 2 – 4) kunt u elke gewenste voice oproepen.

OPMERKING Bij het selecteren van een voice binnen dezelfde bank of groep is het niet noodzakelijk om de bank of groep opnieuw te selecteren. U kunt de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaiknop gebruiken om het voicenummer te selecteren. Met deze handeling kunt u voices oproepen in volgende of eerdere groepen en banken.



Selecteer een voice met behulp van de functie Category Search

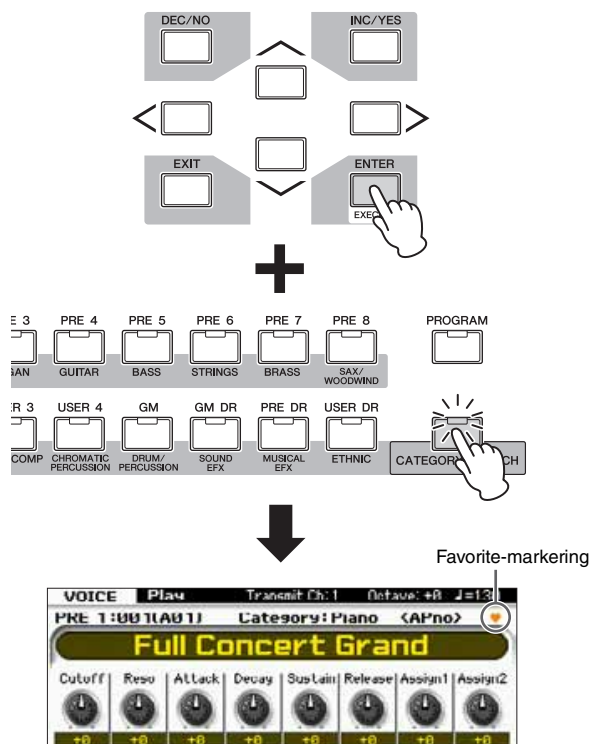
De MOTIF XF is uitgerust met de functie Category Search, die u snel toegang tot het gewenste geluid biedt, ongeacht de bijbehorende banklocaties. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de functie Category Search.

De meest gebruikte voices groeperen—Favorite Category

De Category Search heeft tevens een handige Favorite Category, waarmee u de meest gebruikte en favoriete voices kunt samenvoegen en gemakkelijk kunt selecteren. Zo kunt u met de MOTIF XF gemakkelijker snel de gewenste voices te selecteren uit de enorme hoeveelheid die beschikbaar is.

Uw favoriete voices registreren in de Favorite Category

U kunt de geselecteerde voice snel in een Favorite Category registreren door de knop [ENTER] en de knop [CATEGORY SEARCH] in de display Voice Play ingedrukt te houden.



Als u dezelfde handeling opnieuw uitvoert, wordt de registratie verwijderd. U kunt deze handeling gebruiken voor het registreren van favoriete voices die u tijdens het bespelen van het instrument vindt.

Als u tijdens het gebruik van de functie Category Search favoriete voices vindt, gebruikt u de volgende handeling.

1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play voor het afspelen van voices te activeren.

2 Roep het venster Category Search op.

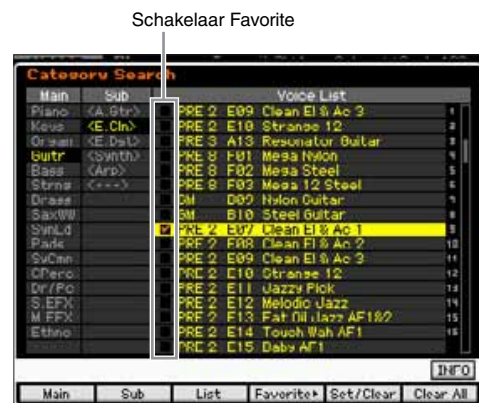
Druk op de knop [CATEGORY SEARCH] zodat de indicator ervan oplicht en het venster Category Search verschijnt.

3 Selecteer uw favoriete voice.

Zoek de gewenste voice door de instructies in de Gebruikershandleiding op te volgen.

4 Registreer de voice in de Favorite Category.

Druk op de knop [F5] om de voice te registreren en zet de schakelaar Favorite aan. Er verschijnt een vinkje in het vak links van de voicenaam, waarmee wordt aangegeven dat de voice is opgenomen in de Favorite Category. (Als u nogmaals op de knop [F5] drukt, verdwijnt het vinkje en wordt de geselecteerde voice uit de Favorite Category verwijderd.) Als u alle eerder geregistreerde voices uit de Favorite Category wilt verwijderen (wat handig kan zijn als u de Favorite Category helemaal opnieuw wilt maken), drukt u op de knop [F6].



Een voice uit de Favorite Category selecteren

1 Roep het venster Favorite Select op.

Druk in het venster Category Search op de knop [F4] om het venster Favorite Select op te roepen.

In het venster Favorite Select worden alle voices weergegeven die zijn geregistreerd in de Favorite Category.



2 Selecteer een voice.

Selecteer de gewenste voice met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaiknop om de cursor in de voicelijst naar boven of beneden te verplaatsen.

OPMERKING De volgorde van de voices in de Favorite Category kan niet worden gewijzigd. Als u een aangepaste volgorde van voices wilt maken voor snelle selectie tijdens uw spel, slaat u de voices in een van de gebruikersbanken op.

Gebruik van knoppen en schuifregelaars

Een van de krachtigste performancefuncties van de MOTIF XF is de uitgebreide set realtimeregelaars, met name de knoppen en schuifregelaars. Hiermee kunt u een groot aantal parameters aanpassen voor de huidige voice, zoals effectdiepte, attack/release-eigenschappen, klankkleur enzovoort. Met deze realtimeregelaars kunt u het geluid tijdens het spelen wijzigen of snel de voice bewerken en aanpassen. U kunt drie functies toewijzen aan elke knop, die u één voor één kunt selecteren met de knop [SELECTED PART CONTROL]. Elke keer dat u op deze knop drukt, gaat het lampje achtereenvolgens van boven naar beneden branden: TONE 1 → TONE 2 → ARP FX. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

OPMERKING Als de [E] (Edit)-indicator verschijnt in de rechterbovenhoek van de display, kan de huidige voice worden opgeslagen (pagina 54) als een nieuwe gebruikersvoice.

OPMERKING Als u de knop [SELECTED PART CONTROL] enkele seconden lang ingedrukt houdt, gaan het huidige lampje en het TONE 1-lampje afwisselend branden.

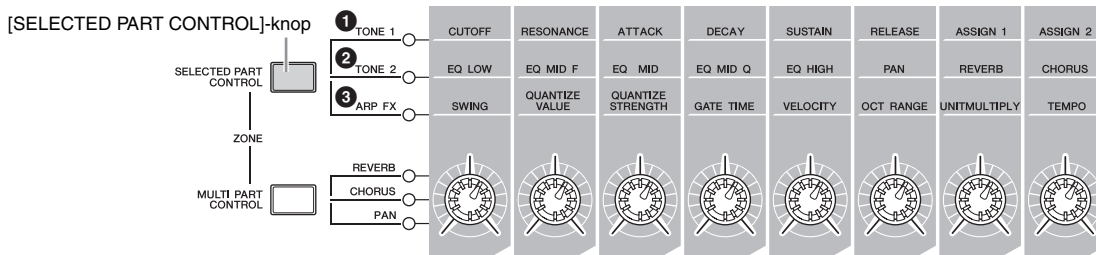
OPMERKING Een rode punt op de knop of schuifregelaar geeft aan op welke waarde de knop of schuifregelaar is ingesteld. Het verschuiven van de knop of schuifregelaar heeft geen effect op het geluid totdat dit punt wordt bereikt. Als u de knop of schuifregelaar voorbij dit punt verplaatst, verdwijnt de rode punt en heeft het verschuiven van de knop of schuifregelaar weer invloed op het geluid.

OPMERKING U kunt de functies bevestigen die aan de acht knoppen in de display Voice Play zijn toegewezen en worden opgeroepen met de knop [F1]. Wanneer er een andere display dan de display Voice wordt weergegeven, kunt u de knopfuncties bevestigen door te drukken op de knop [SELECTED PART CONTROL], waarmee het venster Control Function wordt opgeroepen.

Rode punt (huidige waarde)



Knopfuncties



1 Wanneer het lampje TONE 1 brandt:		Als knop 1 en 2 worden bewogen, veranderen de filterparameters op de display EG/EQ. Als knop 3 – 6 worden bewogen, veranderen de Amplitude EG-parameters.
Knop 1	CUTOFF	Hiermee verhoogt of verlaagt u de filterafsnijfrequentie (pagina 51) om de helderheid van de klank aan te passen.
Knop 2	RESONANCE	Hiermee verhoogt of verlaagt u de resonantie (pagina 51) die het signaal in het gebied van de afsnijfrequentie versterkt. Door de boventonen in dit gebied te benadrukken, kunt u een onderscheidende 'scherpe' klank produceren die het geluid helderder en harder maakt.
Knop 3	ATTACK	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EG-attacktijd (pagina 51) van de huidige voice. Hoe kleiner de waarde is, hoe sneller de attack.
Knop 4	DECAY	Hiermee verhoogt of verlaagt u EG-decaytijd (pagina 51) van de huidige voice, waarmee wordt bepaald hoe snel het volume afneemt van het maximale attackniveau tot sustainniveau. Hoe kleiner de waarde is, hoe sneller het geluid wegsterft.
Knop 5	SUSTAIN	Hiermee verhoogt of verlaagt u het EG-sustainniveau (pagina 51) waarop het volume wordt vastgehouden zolang de toets ingedrukt blijft, na de initiële attack en decay. Draai de knop tegen de klok in om het geluid scherper af te kappen na de decay.
Knop 6	RELEASE	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EG-releasetijd (pagina 51) van het geluid, waarmee wordt bepaald hoe snel het volume afneemt van het sustainniveau tot nul zodra een toets wordt losgelaten. Hoe lager de waarde is, hoe sneller de release.
Knop 7	ASSIGN 1	Een groot aantal verschillende functies kan aan deze knoppen worden toegewezen. U kunt de functies bevestigen die momenteel aan deze knoppen in de display Voice Play zijn toegewezen (pagina 48). In de display Controller Set (pagina 61) van de modus Voice Common Edit kunt u de functies aan deze knoppen toewijzen.
Knop 8	ASSIGN 2	
2 Wanneer het lampje TONE 2 brandt:		Als knop 1 – 5 worden bewogen, veranderen de EQ-parameters op de display EG/EQ (pagina 51). Als knop 6 – 8 worden bewogen, veranderen de parameters op de display Play Mode (pagina 55) en de display Effect Connect (pagina 64) in de modus Voice Common Edit.
Knop 1	EQ LOW	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EQ Low Gain (pagina 51) om het geluid aan te passen.
Knop 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency)	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EQ Middle Frequency (pagina 51) waarvoor de band wordt aangepast via knop 3 (EQ MID).
Knop 3	EQ MID (EQ Middle Gain)	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EQ Middle Gain (pagina 51) om de huidige voice te wijzigen.

Knop 4	EQ MID Q (EQ Middle Q)	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EQ Middle Q (pagina 51) om de breedte te wijzigen van de band waarbinnen u de versterking kunt aanpassen via knop 3 (EQ Middle Gain). Als knop 4 in de richting van de wijzers van de klok wordt gedraaid, wordt de Q-waarde hoger en wordt de bandbreedte kleiner. Als knop 4 tegen de wijzers van de klok in wordt gedraaid, wordt de Q-waarde lager en wordt de bandbreedte groter.
Knop 5	EQ HIGH (EQ High Gain)	Hiermee verhoogt of verlaagt u de EQ High Gain (pagina 51) om de huidige voice te wijzigen.
Knop 6	PAN	Hiermee wordt de stereopanpositie van de huidige voice (pagina 56) aangepast.
Knop 7	REVERB	Hiermee kunt u het reverbzendniveau (pagina 65) aanpassen.
Knop 8	CHORUS	Hiermee kunt u het choruszendniveau (pagina 65) aanpassen.
ⓘ Wanneer het lampje ARP FX brandt:		Als knoppen worden bewogen, veranderen de aan Arpeggioparameters in de modus Voice Common Edit. Deze handeling is beschikbaar wanneer de Arpeggiofunctie is ingeschakeld.
Knop 1	SWING	Hiermee wijzigt u het swinggevoel bij het afspelen van arpeggio's (pagina 60). Als u de knop met de wijzers van de klok mee draait, verhoogt u het swinggevoel en als u de knop tegen de wijzers van de klok in draait, verlaagt u het swinggevoel.
Knop 2	QUANTIZE VALUE	Hiermee past u de Quantize Value (pagina 59), ofwel nootresolutie aan, op basis waarvan de nootdata van de Arpeggio worden gelijkgetrokken. Als u de knop met de wijzers van de klok mee draait, verlengt u de gatetijd van het noottype dat als Quantize Value is ingesteld en als u de knop tegen de wijzers van de klok in draait, verkort u de gatetijd.
Knop 3	QUANTIZE STRENGTH	Hiermee past u de Quantize Strength (pagina 60) aan, waarmee nootevents van de Arpeggio naar de dichtstbijzijnde quantizeertellen worden getrokken. Als u de knop met de wijzers van de klok mee draait, worden de nootevents naar de quantizeertel getrokken.
Knop 4	GATE TIME	Hiermee past u de gatetijdsnelheid (pagina 60) van de arpeggionoten aan. Als u deze knop met de wijzers van de klok mee draait, verlengt u de gatetijden zodat er legato wordt gespeeld en als u deze knop tegen de wijzers van de klok in draait, verkort u de gatetijden.
Knop 5	VELOCITY	Hiermee past u de aanslagsnelheid (pagina 60) van de arpeggionoten aan.
Knop 6	OCT RANGE (Octave Range)	Hiermee wijzigt u het octaafbereik (pagina 60) bij het afspelen van arpeggio's.
Knop 7	UNITMULTIPLY	Hiermee past u Unit Multiply (pagina 59) voor het afspelen van arpeggio's aan om de arpeggio-afspeeltijd op basis van tempo te verlengen/verkorten.
Knop 8	TEMPO	Hiermee wijzigt u het tempo bij het afspelen van arpeggio's.

OPMERKING Via de knoppen wordt de parameterwaarde toegevoegd aan de huidige waarde voor de huidige voice. Als de parameter al is ingesteld op de maximum- of minimumwaarde, verandert de waarde niet, ook niet als u de knop bedient.

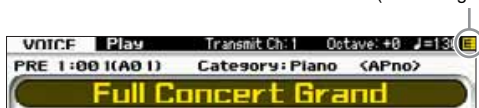
Functies van schuifregelaars

Met de acht schuifregelaars kunt u het volume aanpassen van acht elementen (pagina 9) die samen de huidige normale voice vormen. Elk van de schuifregelaar 1 – 8 correspondeert met een van de elementen 1 – 8. Het is verstandig na te gaan welke elementen voor de huidige normale voice worden gebruikt door de informatiedisplay (pagina 50) te gebruiken voordat u de schuifregelaars gebruikt. Wanneer een drumvoice wordt geselecteerd, kan één enkele schuifregelaar al invloed hebben op het volume van alle geluiden/toetsen tegelijk.

De [E]-indicator

Als u de waarde van de parameter wijzigt in de modus Voice Play of Edit, wordt de [E]-indicator (Edit) weergegeven in de rechterbovenhoek van de LCD-display. Dit is een korte herinnering dat de huidige voice is gewijzigd maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige bewerkte status wilt opslaan, volgt u de aanwijzingen op pagina 54.

Edit Indicator (bewerkingsindicatie)



MIDI-zendkanalen voor het toetsenbord instellen

U kunt het MIDI-zendkanaal instellen waarmee via het toetsenbord/de regelaar MIDI-data worden verzonden (naar een externe sequencer, toongenerator of een ander apparaat).

- 1 Druk op de knop [TRACK] zodat het lampje van de knop gaat branden.**
- 2 Druk op één van de nummerknoppen [1] – [16] om het MIDI-zendkanaal te bepalen.**
- 3 Druk na het instellen op de knop [PROGRAM] om terug te keren naar de oorspronkelijke status.**

OPMERKING Deze parameter is hetzelfde als Keyboard Transmit Channel (pagina 228) in de display MIDI van de modus Utility. Indien u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Instelling van toetsenbordoctaaf

Soms zult u bij het spelen van een voice wellicht in een lager of hoger toonhoogtebereik willen spelen. U kunt bijvoorbeeld de toonhoogte verlagen om extra basnoten te verkrijgen of verhogen om hogere noten te verkrijgen voor solo's. Met de regelaars Octave Up/Down kunt u dit snel en gemakkelijk doen. Steeds wanneer u op de knop OCTAVE [UP] op het paneel drukt, gaat de totale toonhoogte van de voice één octaaf omhoog. Met elke druk op de knop OCTAVE [DOWN] wordt de toonhoogte zo ook met één octaaf verlaagd. Het bereik loopt van -3 tot +3. 0 is de standaardtoonhoogte. De huidige octaafinstelling verschijnt in de rechterbovenhoek van de display. U kunt de standaardtoonhoogte (0) direct terugroepen door tegelijkertijd op de knop OCTAVE [UP] en de knop OCTAVE [DOWN] te drukken (beide lampjes gaan uit).

Aan de lampstatus van de knop OCTAVE [DOWN]/[UP] kunt u direct de huidige octaafinstelling aflezen. Als de toonhoogte één octaaf hoger of lager is ingesteld, brandt het bijbehorende lampje. Als de toonhoogte twee octaven hoger of lager is ingesteld, knippert het bijbehorende lampje langzaam. Als de toonhoogte drie octaven hoger of lager is ingesteld, knippert het bijbehorende lampje snel.

OPMERKING Deze parameter is hetzelfde als Octave (pagina 220) in de display Play van de modus Utility. Indien u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

OPMERKING Als u noten op het toetsenbord met halve tonen omhoog of omlaag wilt verschuiven, bewerkt u de parameter Transpose (pagina 220) in de display Play van de modus Utility.

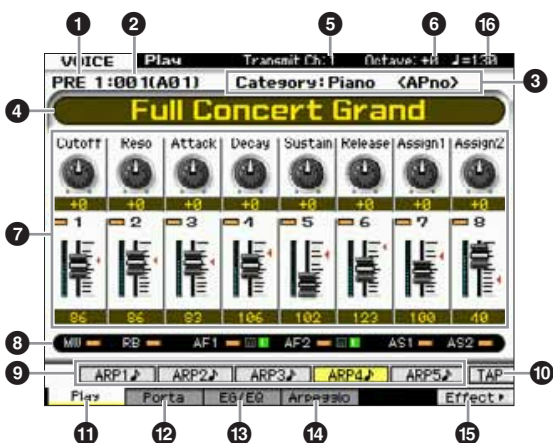
De arpeggiofunctie gebruiken

Met de arpeggiofunctie kunt u ritmepatronen, riffs en frasen triggeren met behulp van de huidige voice. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het toetsenbord aan. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van Arpeggio.

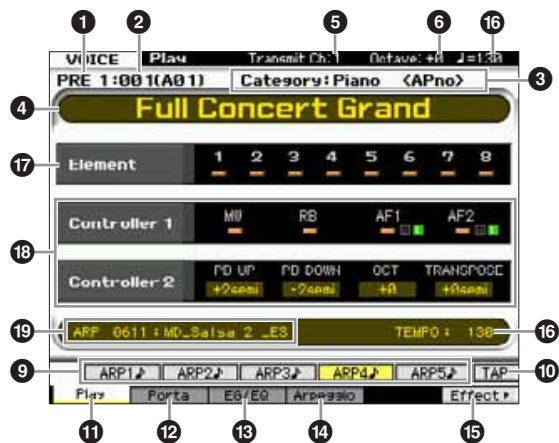
De display Voice Play—[F1] Play

De display Voice Play die wordt opgeroepen via de knop [VOICE] heeft twee ontwerptypen, die kunnen worden opgegeven in de display Screen Setting (pagina 220) van de modus Utility.

Type 1 van de display Voice Play



Type 2 van de display Voice Play



1 Voice Bank

Duidt de bank van de huidige voice aan.

De voicebank is het geheugen met data van normale voices en drumvoices. Er zijn 16 voicebanken, als volgt.

PRE1 – 8 (vooraf ingestelde bank 1 – 8)

De banken bevatten elk 128 verschillende vooraf ingestelde voices.

USR1 – 4 (gebruikersbank 1 – 4)

Deze banken kunnen worden gebruikt voor het opslaan van de voices die u maakt en bewerkt.

GM

Deze bank bevat 128 verschillende voices die corresponderen met de volgorde die is opgegeven door de indeling General MIDI (GM).

GMDR (GM-drumbank)

Deze bank bevat één drumvoice, waarin de druminstrumenttoewijzing correspondeert met de indeling General MIDI (GM).

PDR (vooraf ingestelde drumbank)

Deze bank bevat 64 verschillende vooraf ingestelde drumvoices.

UDR (gebruikersdrumbank)

Deze bank kan worden gebruikt voor het opslaan van de drumvoices die u maakt en bewerkt.

GM-voices

GM (General MIDI) is een wereldwijde standaard voor het groeperen van voices en MIDI-functies van synthesizers en toongenerators. Deze standaard is in de eerste plaats ontworpen om te zorgen dat songdata die zijn gemaakt met een bepaald GM-apparaat nagenoeg hetzelfde klinken op elk ander GM-apparaat, ongeacht de fabrikant of het model. De GM-voicebank van deze synthesizer is ontworpen om GM-songdata goed af te spelen. Houd er echter rekening mee dat het geluid mogelijk niet exact hetzelfde is als wanneer het wordt afgespeeld met de oorspronkelijke toongenerator.

2 Voicenummer (groep/nummer)

Elke voice in een bank krijgt een nummer tussen 001 en 128 toegewezen.



De voicenummers 001 t/m 128 worden geconverteerd naar de indeling (tussen haakjes weergegeven) die hoort bij de banken A t/m H en nummers 1 t/m 16 (voor elke bank). Deze indeling hoort bij de groepsknoppen [A] – [H] en de nummerknoppen [1] – [16]. De voicenummers en de bijbehorende groepen/nummers worden hieronder weergegeven.

Groep/nummer	Voicenummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (Main Category 1/Sub Category 1)

Hiermee worden hoofdcategorie 1 en subcategorie 1 van de geselecteerde voice aangegeven. 'Category' is een trefwoord dat de instrumenteigenschappen of het type geluid aanduidt. Een vooraf ingestelde voice wordt geregistreerd in twee sets: Hoofdcategorie en Subcategorie. U kunt de categorie-instellingen bewerken in de display General (pagina 55) van de modus Voice Common Edit. Raadpleeg de toelichting van de display General voor meer informatie.

4 Voicenaam

Duidt de naam van de huidige voice aan.

5 Transmit CH (MIDI Transmit Channel)

Geeft het MIDI-kanaal aan waarmee via het toetsenbord/de regelaar MIDI-data worden verzonden (naar een externe sequencer, toongenerator of een ander apparaat). Zie pagina 47 voor meer informatie over het instellen van de waarde.

6 Octave

Hiermee wordt de instelling van Keyboard Octave aangegeven die via de knoppen OCTAVE is ingesteld. Deze parameter bepaalt hoeveel hoger of lager de toonhoogte van elke toets is vergeleken met de normale toonhoogte.

7 Control Function

Hiermee wordt de status van de knoppen en schuifregelaars op het paneel aangegeven. Dit is gelijk aan het venster Control Function (pagina 46).

8 Instellingen toewijzen

Deze sectie geeft voor elk van de regelaars aan of deze al dan niet is toegewezen aan de bron van de besturingsset.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via het symbool van de achtste noot in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw toetsenbordspel oproepen door op deze knoppen te drukken. In de display Arpeggio kunt u Arpeggiotypen toewijzen aan de knoppen (pagina 52).

10 [SF6] TAP

De snelheid waarmee u deze knop herhaaldelijk indrukt, bepaalt het afspeeltempo van de arpeggio.

OPMERKING Dit menu is alleen beschikbaar voor de bovenste display van de modus Voice.

11 [F1] Play (Voice Play)

Druk op deze knop om vanuit de vorige display terug te keren naar de display Voice Play.

12 [F2] Porta (Portamento)

Druk op deze knop om de display Portamento (pagina 50) op te roepen.

13 [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer)

Druk op deze knop om de display met de basis-EG-, filter- en EQ-instellingen (pagina 51) op te roepen.

14 [F4] Arpeggio

Druk op deze knop om de display Arpeggio (pagina 52) op te roepen.

15 [F6] Effect

Druk op deze knop om de display Effect Connect (pagina 64) van de modus Voice Common Edit op te roepen.

16 Arpeggiotempo

Hiermee wordt het arpeggioafspeeltempo aangegeven.

17 Aan/uit-status van element

Geeft de aan/uit-status van elk element van de huidige voice aan. Deze is alleen beschikbaar als er een normale voice is geselecteerd.

18 Huidige waarden

Geeft het huidige toonbuigingsbereik (PB UP en PB DOWN), de huidige octaafinstelling van het toetsenbord (OCT) en de huidige transponeerinstelling aan.

19 Huidig arpeggiotype

Geeft het huidige arpeggiotype aan dat via de knoppen [SF1] – [SF5] is geselecteerd.

Voice-informatie—[SF6] INFO (Informatie)

Deze display biedt informatie over de huidige voice. U kunt hier geen instellingen wijzigen.



1 Bank

Hiermee wordt de bank van het geselecteerde voiceprogramma aangegeven. De waarden tussen haakjes staan voor de Bank Select MSB en LSB waarmee u de huidige voice via MIDI kunt selecteren.

2 Programma (voicenummer)

Aan elke voice in een bank wordt een nummer tussen 001 en 128 toegewezen. De waarden tussen haakjes staan voor de groep en het nummer.

3 Category 1 (Main Category 1/Sub Category 1) Category 2 (Main Category 2/Sub Category 2)

Geeft de Main Category 1/Sub Category 1 en Main Category 2/Sub Category 2 aan waarin de huidige voice geregistreerd is.

4 Name

Duidt de naam van de huidige voice aan.

5 Voice Type

Geeft aan of het huidige voicetype Normale voice of Drumvoice is.

6 Mono/Poly

Geeft aan of de huidige voice is ingesteld op Mono (er kan slechts één noot tegelijk worden gespeeld) of Poly (er kunnen meerdere noten tegelijk worden gespeeld).

7 Element Switch

Geeft de status (actief/inactief) aan van de acht elementen die samen de huidige voice vormen. Elementen die actief zijn, worden aangegeven met hun eigen nummer. Een sterretje '*' geeft aan dat het corresponderende element gedempt is, hoewel de parameter Element Switch is ingeschakeld. Een streepje '-' geeft aan dat de corresponderende parameter Element Switch is uitgeschakeld.

8 Portamento

Hiermee wordt de aan/uit-status aangeduid voor de portamentoschakelaar (pagina 50) van de huidige voice.

9 Toonbuigingsbereik

Hiermee wordt de hoger/lager-instelling aangeduid van het toonbuigingsbereik (pagina 56) voor de huidige voice.

10 Effects

Geeft de effectinstellingen (voor Insertion A, Insertion B, Reverb en Chorus) van de huidige voice aan.

OPMERKING De parameters 6, 7 en 8 zijn niet beschikbaar als de drumvoice is geselecteerd.

Portamento-instellingen—[F2] Porta

In deze display kunt u monofoon of polyfoon afspelen selecteren en de Portamentoparameters instellen. Portamento wordt gebruikt om een geleidelijke overgang te realiseren tussen de toonhoogte van de als eerste gespeelde noot op het toetsenbord naar de toonhoogte van de volgende noot. De hier ingestelde waarde wordt toegepast op de parameters met dezelfde namen in de display Play Mode (pagina 48) van de modus Voice Common Edit.

OPMERKING Deze display is niet beschikbaar als er een drumvoice is geselecteerd.



1 Portamento Switch

2 Portamento Time

3 Portamento, modus

4 Modus Mono/Poly

Dit zijn dezelfde als in de display Play Mode (pagina 55) van de modus Voice Common Edit.

Portamento op de voice toepassen

Volg de onderstaande instructies om Portamento toe te passen op de huidige voice die u op het toetsenbord speelt.

1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play voor het afspelen van voices te activeren.

Selecteer de voice waarop Portamento moet worden toegepast. Portamento is met name effectief voor een voice die wordt aangehouden of blijft klinken zolang de toets ingedrukt wordt gehouden.

2 Druk op de knop [F2] om de display Portamento op te roepen.

3 Stel de schakelaar Portamento in op 'on'.

4 Stel de portamentotijd in.

Stel dit voor het beste resultaat in op een relatief hoge waarde.

5 Bespeel twee verschillende toetsen afwisselend om Portamento te bevestigen.

Het is handig om een bepaalde noot in te drukken en vervolgens dezelfde noot een octaaf hoger of lager in te drukken om te bevestigen hoe Portamento wordt toegepast.

Clankkleur veranderen—[F3] EG/EQ

U kunt de klankkleur of het timbre van het geluid wijzigen door de EG/EQ-instellingen te bewerken voor alle elementen die samen de voice vormen. De EG-instellingen die u hier vastlegt, worden als offset toegepast op dezelfde parameters in de display Amplitude EG (pagina 80) en de display Filter EG (pagina 76) voor alle elementen. Met andere woorden: als de waarde hier wordt bewerkt, wordt deze bij de huidige waarde opgeteld of ervan afgetrokken. Als de parameter al is ingesteld op de maximum- of minimumwaarde, verandert de waarde echter niet, zelfs niet als u de parameter in deze display op een hogere of lagere waarde instelt. De EQ-instellingen die u hier maakt, worden rechtstreeks toegepast op de voice.



1 AEG (Amplitude EG)

Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen van het begin tot het einde van het geluid.

Attack (Attack Time)

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald vanaf de tijd waarop een toets wordt aangeslagen tot het maximale oorspronkelijke niveau van de EG wordt bereikt.

Decay (Decay Time)

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

Sustain (Sustain Level)

Bepaalt het sustainniveau waarop het volume wordt vastgehouden terwijl een noot wordt aangehouden, na de initiële attack en decay. Hoe kleiner de waarde is, hoe scherper het geluid.

Release (Release Time)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume daalt van het sustainniveau naar nul zodra een noot wordt 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.

2 FEG (Filter EG)

Met behulp van de FEG kunt u de overgang in klankkleur (afsnijfrequentie) bepalen van het begin tot het einde van het geluid. De daadwerkelijke overgang van klankkleur is afhankelijk van het filtertype (pagina 74) van het voice-element.

Attack (Attack Time)

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

Decay (Decay Time)

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

Release (Release Time)

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

Depth

Bepaalt het bereik waarbinnen de afsnijfrequentie van de Filter EG wordt gewijzigd. Bij een instelling van 0 blijft de afsnijfrequentie ongewijzigd. Hoe verder de waarde is verwijderd van 0, hoe groter de afsnijfrequentie is. Bij negatieve waarden wordt de wijziging van de afsnijfrequentie ongedaan gemaakt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

3 Filter

Deze eenheid wijzigt de klankkleur van het geluid door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te kappen. De daadwerkelijke klankkleur is afhankelijk van het filtertype (pagina 74) van het voice-element. Het laagdoorlaatfilter kapt de signalen boven de afsnijfrequentie af, terwijl het hoogdoorlaatfilter de signalen onder de afsnijfrequentie afkapt.

Afkappen

Hiermee wordt de afsnijfrequentie bepaald 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. Hogere waarden resulteren in een sterker effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

4 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. Voor de middenband kun u ook de Q (bandbreedte) instellen.

Frequency (frequentie)

Hiermee bepaalt u frequentie voor elke frequentieband. Stel de waarde in op de frequentie waarmee u het geluid wilt verzwakken of versterken.

Instellingen:

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

Gain

Bepaalt de niveauversterking van de frequentie (hierboven ingesteld) 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.

Instellingen: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Q (bandbreedte)

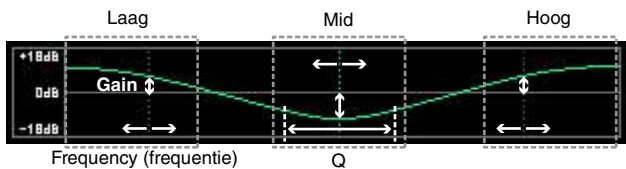
Hiermee wordt de Q (bandbreedte) bepaald voor de middenband. Hoe hoger de waarde is, hoe kleiner de bandbreedte. Hoe lager de waarde is, hoe groter de bandbreedte.

Instellingen: 0.7 – 10.3

OPMERKING De instelling Q is alleen beschikbaar voor de middenband, met het parametrische type EQ. Met behulp van peaking (waarbij wordt verwezen naar de 'piek') kunt een bepaalde frequentie verzwakken of versterken en kunt u regelen hoe groot of klein de bandbreedte is. De EQ-vorm van de hoge en lage band daarentegen is het type Shelving (parametrisch) waarmee u het signaal op hogere of lagere frequenties dan de opgegeven frequentie-instelling kunt verzwakken of versterken.

5 EQ-diagram

Toont de EG instellingen als een grafiek. De verticale as geeft de versterking aan en de horizontale as de frequentie.



Arpeggio-instellingen— [F4] Arpeggio

Deze display bevat de basisinstellingen voor de arpeggio. Houd er rekening mee dat de parameters van Bank (6) – Type (9) vijf instellingen hebben die kunnen worden bewerkt in elk van de displays [SF1] ARP1 tot en met [SF5] ARP5. De hier ingestelde waarde wordt toegepast op de parameters met dezelfde namen in de display Arpeggio Main (pagina 58) van de modus Voice Common Edit.



Naam van arpeggiotype

- 1 Switch
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit
- 5 [SF1] knoppen ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Main (pagina 58) van de modus Voice Common Edit.

Een normale voice bewerken

Met bewerken wordt het proces bedoeld van het maken van een voice (klank) via het wijzigen van de parameters die tezamen de voice vormen. Dit kan worden gedaan in Voice Edit (klankbewerking), een submodus van de modus Voice. Als u naar de modus Voice Edit wilt gaan, drukt u op de knop [VOICE] om eerst de modus Voice te activeren, waarna u op de knop [EDIT] drukt.

Common Edit en Element Edit

Een normale voice bestaat uit melodische geluiden van muziekinstrumenten die via het toetsenbord bereik kunnen worden afgespeeld en kan maximaal acht elementen bevatten. Er zijn twee typen displays voor het bewerken van normale voices: de displays voor Common Edit om de gemeenschappelijke instellingen voor alle elementen te bewerken en de displays voor Element Edit om de afzonderlijke elementen te bewerken.

Normale voice bewerken

Common Edit

Hier bewerkt u de parameters die alle elementen van de geselecteerde voice gemeenschappelijk hebben.

Element Edit 1–8

Hier bewerkt u de parameters van de afzonderlijke elementen die samen een voice vormen.

Normale voices bewerken

1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play voor het afspelen van voices te activeren.

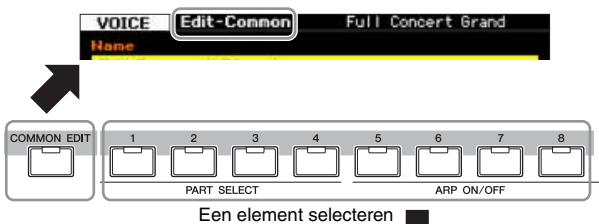
Selecteer een normale voice die u wilt bewerken.

2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Voice Edit te activeren.

3 Roep de gewenste bewerkingsdisplay, Common Edit of Element Edit, op.

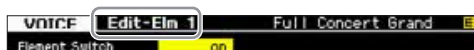
Druk op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit op te roepen. Als u de display Element Edit wilt oproepen, drukt u op een van de nummerknoppen [1] – [8] om het te bewerken element te selecteren.

Hiermee wordt aangegeven dat deze display in de modus Common Edit wordt weergegeven.



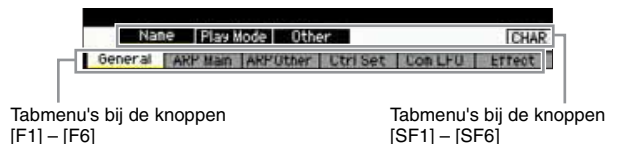
Een element selecteren

Geeft aan dat deze display in de modus Element Edit is.



4 Roep de gewenste display op.

U vindt de gewenste display door te kijken naar de tabmenuopties die overeenkomen met de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5] onder in de display.



OPMERKING Door op de knop [SF6] te drukken, kunt u verschillende functies gebruiken, zoals de display Information, het invoeren van tekens (pagina 37), de nummerknopfunctie (pagina 36) en de weergave/selectie van lijsten (pagina 37). De functie die wordt opgeroepen met de knop [SF6] hangt af van de geselecteerde parameter waarop de cursor staat.

5 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter.

6 Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

7 Herhaal stap 3 – 6 zo vaak als gewenst.

8 Voer de gewenste naam in voor de bewerkte voice.

Gebruik de display Name (pagina 55) van de modus Voice Common Edit.

9 Sla de bewerkte voice op.

Druk op de knop [STORE] om het venster Store (pagina 54) op te roepen, waarna u de bewerkte voice opslaat.

LET OP

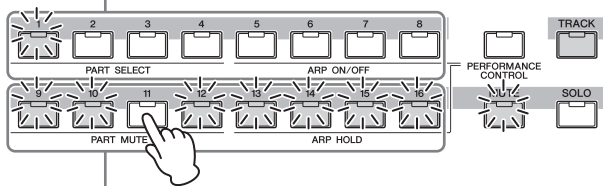
- De bewerkte voice gaat verloren wanneer u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt. Sla de voicedata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt.
- Aangezien het gebruikersgeheugen waarin de voice wordt opgeslagen een Flash-geheugen is, wordt de bewerkte en opgeslagen voice niet verwijderd, ook niet als de stroom wordt uitgeschakeld. U hoeft zich dus geen zorgen te maken over het verlies van opgeslagen data. Met de handeling Voice Store worden echter wel de voicedata overschreven die al zijn opgeslagen in het bestemmingsvoicenummer. Daarom moet u van belangrijke data altijd een back-up bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF (pagina 241).

Handige functies voor het bewerken van voices

Een element aan-/uitzetten

In de modus Voice Edit kunt u altijd met de nummerknoppen [1] – [8] een element selecteren. De knoppen [1] – [8] geven aan welk element wordt bewerkt. Om elk element in of uit te schakelen, zet u de knop [MUTE] aan en gebruikt u vervolgens de nummerknoppen [9] – [16].

Nummerknoppen [1] – [8] gebruiken om het te bewerken element te selecteren

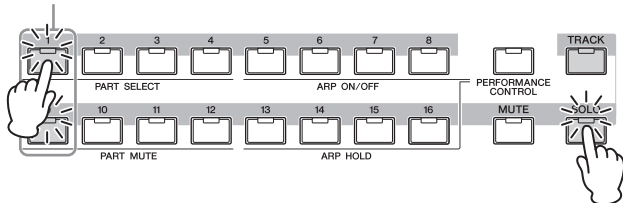


Nummerknoppen [9] – [16] gebruiken om elk element in of uit te schakelen

Het element dat moet worden bewerkt instellen op solo

Als u alleen het element dat u bewerkt wilt inschakelen, drukt u op de knop [SOLO] om het in te schakelen en drukt u vervolgens op een van de nummerknoppen [1] – [8] of [9] – [16]. Als u bijvoorbeeld alleen element 1 wilt inschakelen en bewerken, drukt u op de knop [1] of [9] zodat de indicator [1] gaat branden en de indicator [9] gaat knipperen.

Nummerknoppen [1] – [8] / [9] – [16] gebruiken om alleen het te bewerken element te selecteren



De [E]-indicator

De indicator [E] (bewerken) wordt weergegeven in zowel de modus Voice Edit als de modus Voice Play. Zie pagina 47 voor meer informatie.

Functie Compare

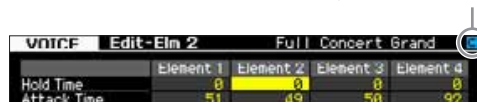
Met de functie Compare kunt u overschakelen tussen de zojuist bewerkte voice en de oorspronkelijke voice in de onbewerkte toestand, zodat u het verschil tussen de twee kunt beluisteren en de invloed van de bewerking op het geluid beter kunt horen.

1 Druk op de knop [EDIT] om de modus Compare op te roepen.

Druk in de modus Voice Edit (het lampje [EDIT] brandt) op de knop [EDIT] zodat het bijbehorende lampje gaat knipperen. De indicator [E] rechtsboven in het scherm verandert in de indicator [C] en de voice-instellingen van vóór de bewerking worden tijdelijk teruggedzet voor vergelijkingsdoeleinden.

Wanneer de [E]-indicator wordt weergegeven in de modus Voice Play, drukt u op de knop [EDIT] om de modus Voice Edit te activeren, waarna u opnieuw op de knop [EDIT] drukt om de modus Compare op te roepen.

Compare-indicator (geluid vóór bewerking)



2 Druk opnieuw op de knop [EDIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke status.

Wanneer de [C]-indicator rechtsboven in de display wordt weergegeven, drukt u op de knop [EDIT] (het lampje blijft branden en de [C]-indicator verandert weer in de [E]-indicator).

Vergelijk indien gewenst het bewerkte geluid met het onbewerkte geluid door stap 1 en 2 te herhalen.

OPMERKING Zolang de functie Compare actief is, kunt u de voice niet bewerken.

De gemaakte voice opslaan

1 Druk op de knop [STORE] om het venster Voice Store op te roepen.



2 Selecteer de bestemming voor het opslaan van de voice.

Selecteer de gebruikersbank (USR 1 – 4 voor de normale voice, UDR voor de drumvoice) voor de bestemming en het voicenummer dat moet worden opgeslagen met behulp van de draaiknop Data en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. U kunt ook de knoppen [USER 1] – [USER 4], [USER DR], Group [A] – [H] en Number [1] – [16] gebruiken om de bestemming op te geven.

3 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Als u het opslaan wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

4 Druk op de knop [INC/YES] om de opslaghandeling uit te voeren.

Nadat de voice is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en keert u terug naar de display Voice Play. Nu wordt de zojuist opgeslagen voice geselecteerd zoals op de in de display weergegeven wijze en kunt u direct de zojuist bewerkte voice afspelen.

LET OP

Als u de opslaghandeling uitvoert, worden de instellingen voor het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een apart USB-opslagapparaat. Zie pagina 241 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

OPMERKING Houd er rekening mee dat de bestemming van 'Store' het interne geheugen (Flash-ROM) is, terwijl de bestemming van 'Save' het externe geheugen is, zoals een USB-opslagapparaat.

Common Edit-parameters

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

Met Common Edit bewerkt u de parameters die alle elementen van de geselecteerde normale voice gemeenschappelijk hebben.

Over de asteriskmarkeringen (*)

Voor gebruikers die voor het eerst met voicebewerking kennismaken en wellicht in de war raken van de grote hoeveelheid parameters zijn de meest elementaire en gemakkelijk te begrijpen parameters handig gemarkeerd met een asterisk (sterretje). Als u net begint met voicebewerking, kunt u deze parameters het eerst proberen.

Algemene instellingen voor de geselecteerde voice—[F1] General

Naam kiezen voor bewerkte voice—[SF1] Name



1 Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de voice in. De voicenaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Roep de lijst met tekens op met de knop [SF6] CHAR en selecteer vervolgens het gewenste teken in de lijst. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

2 Main Category 1

3 Sub Category 1

4 Main Category 2

5 Sub Category 2

Hiermee worden de twee hoofdcategorieën en de bijbehorende subcategorieën aangeduid waartoe de voice respectievelijk behoort.

U kunt 'categorie' beschouwen als trefwoord dat de eigenschappen van de voice aanduidt. Als u de juiste instelling toewijst, wordt het gemakkelijker om de gewenste voice te vinden onder het grote aantal voices. Er zijn 16 hoofdcategorieën die typen muziekinstrumenten vertegenwoordigen. Er zijn maximaal vijf subcategorieën voor elke hoofdcategorie, die gedetailleerdere typen muziekinstrumenten aanduiden.

Instellingen: Zie de volgende lijst.

Hoofdcategorie	Subcategorie					
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Elektrische	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orkest	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digitale	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Geluidseffect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

Play Mode-instellingen zoals Micro Tuning en Mono/Poly—[SF2] Play Mode

In deze display kunt u verschillende waarden instellen, zoals Mono of Poly, Pitch, Portamento en Micro Tuning.



1 Volume*

Hiermee wordt het uitvoerniveau van de voice bepaald. U stelt deze parameter in om de balans tussen de huidige voice en andere voices te regelen.

Instellingen: 0 – 127

2 Pan*

Bepaalt de stereopanpositie van de voice. U kunt deze parameter ook aanpassen met de knop PAN op het voorpaneel.

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

OPMERKING Houd er rekening mee dat de parameter Voice Pan weinig of geen hoorbaar effect heeft als de panregeling voor een specifiek element is ingesteld op de linkerpositie en de panregeling voor een ander element is ingesteld op de rechterpositie.

3 Note Shift*

Hiermee wordt de transposeerinstelling bepaald voor de hoeveelheid (in halve tonen) waarmee de toonhoogte wordt verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -24 - +0 - 24

4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)*

5 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)*

Hiermee bepaalt u het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten. Als u de Upper-parameter op +12 zou instellen, zou de maximale stijging van de toonhoogte één octaaf zijn wanneer het pitchbendwiel omhoog wordt bewogen. Een Lower-instelling van -12 zou er daarentegen toe leiden dat de toonhoogte maximaal één octaaf (12 halve noten) wordt verlaagd wanneer het pitchbendwiel omlaag wordt bewogen.

Instellingen: -48 semi - +0 semi - +24 semi

6 Bank (Micro Tuning Bank)

Hiermee wordt de bank voor toetsfijnstemming bepaald.

Instellingen: PRE, USR

PRE (Preset)

Bevat de 13 vooraf ingestelde typen voor toetsfijnstemming.

USR (User)

Bevat de oorspronkelijke typen voor toetsfijnstemming die zijn gemaakt in de display Micro Tuning (pagina 225) van de modus Utility.

7 Tuning Number

Hiermee wordt het nummer voor toetsfijnstemming bepaald. De bank met vooraf ingestelde nummers bevat 13 typen, met inbegrip van het meest voorkomende 'equal temperament'.

Instellingen:

Vooraf ingestelde bank: 1 - 13 (Zie het Micro Tuning-overzicht hieronder).

Gebruikersbank: 1 - 8

8 Tuning Root

Hiermee wordt de grondtoon bepaald voor elke stemming. Voor bepaalde stemmingen is deze instelling mogelijk niet vereist.

Instellingen: C - B

Wat is Micro Tuning?

Met deze functie kunt u de stemming van het toetsenbord wijzigen van normaal (gelijkzwevende temperatuur) in een groot aantal speciale stemmingen. U kunt de het type stemming voor elke voice bepalen door een stemmingsnummer te selecteren. U kunt ook de oorspronkelijke typen voor toetsfijnstemming gebruiken die u hebt gemaakt in de display Micro Tuning (pagina 225) van de modus Utility.

Micro Tuning-overzicht

Nr. Micro Tuning	Type	Grondtoon	Opmerkingen
1	Equal	—	De 'compromis'-stemming die voor de meeste westerse muziek van de laatste 200 jaar wordt gebruikt en die op de meeste elektronische toetsenborden aanwezig is. Elke halve stap is precies 1/12 octaaf en muziek kan in elke toonhoogte worden gespeeld met hetzelfde gemak. Geen van de intervallen is echter perfect gestemd.
2	PureMajor	C - B	Deze stemming is zo ontworpen dat de meeste intervallen (met name de grote tert en reine quint) in de majeurtoonladder zuiver zijn. Dit betekent dat andere intervallen dienovereenkomstig ontstemd zijn. U moet de toonhoogte (C - B) opgeven waarin u gaat spelen.
3	PureMinor	C - B	Hetzelfde als reine majeur, maar ontworpen voor de mineurtoonladder.
4	Werckmeister	C - B	Andreas Werckmeister, een tijdgenoot van Bach, ontwierp deze stemming zodat toetsenbord-instrumenten in elke toonhoogte konden worden bespeeld. Elke toonhoogte heeft een uniek karakter.
5	Kirnberger	C - B	Johann Philipp Kirnberger, een 18de-eeuwse componist, heeft deze getemperde stemming gecreëerd om spel in elke toonhoogte mogelijk te maken.
6	Vallot&Yng	C - B	Francescantonio Vallotti en Thomas Young (beiden midden 1700) hebben deze aanpassing van de Pythagoreaanse stemming ontworpen, waarin de eerste zes kwinten met dezelfde hoeveelheid worden verlaagd.
7	1/4 Shift	—	Dit is de normale gelijkzwevende stemming, 50 cents omhoog verschoven.
8	1/4 tone	—	Vierentwintig gelijk verdeelde noten per octaaf. (Speel vierentwintig noten om een octaaf te verschuiven.)
9	1/8 tone	—	Achteneveertig gelijk verdeelde noten per octaaf. (Speel achteneveertig noten om een octaaf te verschuiven.)
10	Indian	—	Meestal gebruikt in Indiase muziek (alleen witte toetsen).
11	Arabic 1	C - B	Meestal gebruikt in Arabische muziek.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

Hiermee selecteert u monofoon of polyfoon geluid.

Instellingen: mono, poly

mono

Als deze parameter wordt ingesteld op 'mono', wordt de voice monofoon (er wordt slechts één noot tegelijk afgespeeld) gespeeld.

Voor veel instrumentgeluiden (zoals bas en synth lead) leidt dit tot een natuurlijker en vloeiender legatospel dan wanneer de parameter wordt ingesteld op 'poly'.

poly

Als deze parameter wordt ingesteld op 'poly', wordt de voice polyfoon gespeeld (er kunnen meerdere noten tegelijk worden afgespeeld of er wordt een akkoord afgespeeld).

10 Key Assign Mode

Als deze parameter op 'single' is ingesteld, wordt dubbel afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is handig wanneer twee of meer 'exemplaren' van dezelfde noot vrijwel tegelijkertijd worden ontvangen of zonder een bijbehorend noot-uit-bericht. Als u elk exemplaar van dezelfde noot wilt laten afspelen, stelt u deze parameter in op 'multi'.

Instellingen: single, multi

single

Als deze parameter wordt ingesteld op 'single' en het signaal voor het dubbel afspelen van dezelfde noot wordt verzonden naar de interne toongenerator, wordt de eerste noot gestopt en wordt vervolgens de volgende noot afgespeeld.

multi

Als deze parameter wordt ingesteld op 'multi' en het signaal voor het dubbel afspelen van dezelfde noot wordt verzonden naar de interne toongenerator, worden alle noten gelijktijdig afgespeeld.

11 Portamento Switch*

Hiermee wordt bepaald of portamento al dan niet wordt toegepast op de huidige Voice.

Instellingen: on, off

12 Portamento Time*

Hiermee wordt de overgangstijd van de toonhoogte bepaald als portamento wordt toegepast. Het effect van de parameter is afhankelijk van de instellingen van Portamento Time Mode (14). Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd.

Instellingen: 0 – 127

13 Portamento Mode

Hiermee wordt bepaald hoe portamento wordt toegepast op uw toetsenspel.

Instellingen: fingered, fulltime

fingered

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

fulltime

Portamento wordt op alle noten toegepast.

14 Portamento Time Mode

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte verandert in de tijd.

Instellingen: rate1, time1, rate2, time2

rate1

De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid.

time1

De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd.

rate2

De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid binnen een octaaf.

time2

De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd binnen een octaaf.

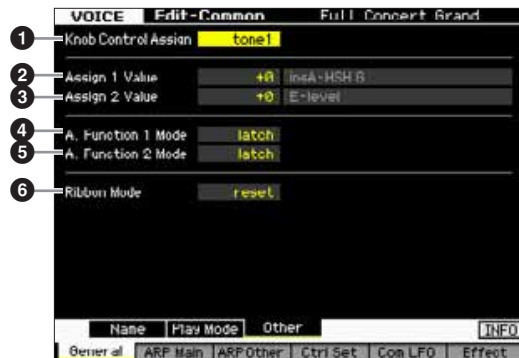
15 Portamento Legato Slope

Als Mono/Poly wordt ingesteld op 'mono', kan het spelen van legato leiden tot een onnatuurlijke attack (inzet), afhankelijk van de golfvorm die aan de geselecteerde voice is toegewezen. U kunt deze parameter gebruiken om de attack voor de voice aan te passen en zo het probleem op te lossen. Normaal gesproken wordt de parameter ingesteld op een lage waarde voor golfvormen met een korte attacktijd. Een hogere waarde is echter vereist voor golfvormen met een langere attacktijd.

Instellingen: 0 – 7

Overige instellingen—[SF3] Other

In deze display kunt u de besturingsfuncties van de knoppen instellen en het bereik bepalen waarbinnen het pitchbendwiel omhoog of omlaag kan worden gedraaid.



1 Knob Control Assign

Hiermee wordt bepaald welk lampje van TONE 1, TONE 2 en ARP FX wordt aangezet wanneer er een voice wordt geselecteerd. Deze instelling kan voor elke voice worden opgeslagen.

Instellingen: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

Hiermee wordt het niveau aangegeven van de knoppen met de tekst 'ASSIGN 1' en 'ASSIGN 2' op het moment waarop de voice wordt geselecteerd terwijl het lampje van TONE 1 brandt. De functies die aan de knoppen zijn toegewezen, staan rechts naast de bijbehorende waarden.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING U kunt de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 instellen in de display Controller Set (pagina 61).

4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Hiermee wordt bepaald of de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] fungeren als vergrendeld of als tijdelijk type. Als u de parameter instelt op 'latch' en op de knop drukt, wordt de lampstatus gewijzigd van aan in uit en omgekeerd. Als de parameter wordt ingesteld op 'momentary', schakelt u het lampje in door de knop in te drukken en vast te houden. Het lampje wordt uitgeschakeld als u de knop loslaat.

Instellingen: momentary, latch

6 Ribbon Mode (Ribbon Controller mode)

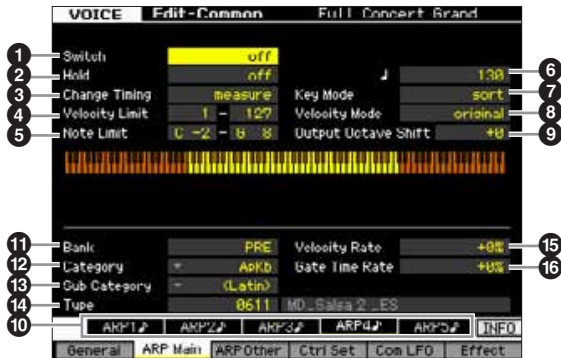
Hiermee wordt bepaald hoe de lintregelaar reageert wanneer deze wordt losgelaten. Wanneer deze is ingesteld op 'reset', wordt de waarde automatisch teruggezet op het midden zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt. Wanneer deze is ingesteld op 'hold', blijft de waarde staan op het laatste contactpunt zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

Instellingen: hold, reset

Arpeggio settings—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Deze display bevat de basisinstellingen voor de arpeggio. Houd er rekening mee dat de parameters Bank (11) tot en met Gate Time Rate Offset (16) vijf instellingen hebben die kunnen worden bewerkt in elk van de displays [SF1] ARP1 tot en met [SF5] ARP5.

Zie pagina 15 voor meer informatie over arpeggio.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram KBD in het tabmenu dat bij de knop [SF6] hoort. Nu kunt u het nootnummer of de snelheid invoeren door op de betreffende noot op het toetsenbord te drukken, terwijl u de knop [SF6] KBD ingedrukt houdt. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Switch

Hiermee wordt bepaald of arpeggio is in- of uitgeschakeld. Wanneer een voice wordt opgeroepen waarvoor Common Switch is ingesteld op 'on', wordt de knop [ARPEGGIO ON/OFF] op het paneel automatisch aangezet.

Instellingen: on, off

2 Hold*

Als deze parameter op 'on' wordt ingesteld, wordt de arpeggio automatisch herhaald, zelfs wanneer u uw vingers van de toetsen haalt.

Instellingen: sync-off (zie hieronder), off, on

sync-off

Als deze parameter op 'sync-off' wordt ingesteld, blijft het afspelen van de arpeggio geruisloos doorgaan, zelfs wanneer u de toetsen loslaat. Door een willekeurige toets in te drukken zet u het afspelen van de arpeggio weer aan en kunt u de arpeggio horen vanaf het punt in de cyclus waarop het afspelen wordt hervat.

3 Change Timing*

Hiermee wordt de timing bepaald voor het omschakelen van het arpeggiotype wanneer u tijdens het afspelen van de 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

4 Velocity Limit

Hiermee wordt de laagste en hoogste aanslagsnelheid bepaald die het afspelen van de arpeggio kan activeren. Zo kunt u het aanslagbereik instellen waarmee u de noot indrukt om het afspelen van de arpeggio te activeren. U kunt ook een afzonderlijk onder- en boventriggerbereik voor het

afspelen van de arpeggio maken, met een aanslag-'gat' in het midden, door eerst de maximale waarde op te geven. Als u bijvoorbeeld een aanslagbegrenzing van 93 – 34 instelt, kunt u de arpeggio vanuit twee verschillende soorten aanslagbereik laten spelen: zacht (1 – 34) en hard (93 – 127). Noten die met een middelhoge aanslagsnelheid tussen 35 en 92 worden gespeeld, laten de arpeggio niet spelen.

Instellingen: 001 – 127

5 Note Limit

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van de arpeggio. Noten die binnen dit bereik worden gespeeld, activeren de arpeggio. Als u bijvoorbeeld een nootbegrenzing instelt van 'C5 – C4', kunt u de arpeggio activeren door noten te spelen in het bereik C -2 tot en met C4 en C5 tot en met G8. Noten die worden gespeeld tussen C4 en C5 zijn niet van invloed op de arpeggio.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Houd er rekening mee dat geen geluid wordt geproduceerd als Key Mode op 'sort' of 'thru' is ingesteld en als noten buiten de hier ingestelde nootbegrenzing worden gespeeld.

6 Tempo*

Hiermee wordt het arpeggiotempo bepaald. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: 5 – 300

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, een MIDI-computer of een ander MIDI-apparaat en u het met dat apparaat wilt synchroniseren, stelt u de parameter MIDI Sync (5) in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility in op 'MIDI' of 'auto'. In dat geval geeft de parameter Tempo 'MIDI' of 'auto' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

7 Key Mode

Hiermee wordt bepaald hoe de arpeggio wordt afgespeeld wanneer u het toetsenbord bespeelt.

Instellingen: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

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

thru

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

direct

Nootevents van de arpeggiosequence worden niet gespeeld. Alleen de noten die u op het toetsenbord speelt, zijn te horen. Wanneer de arpeggio wordt afgespeeld, worden events als pan en helderheid toegepast op het geluid van uw toetsenspel. Gebruik deze instelling wanneer de arpeggiotypen niet-noot-data bevatten of wanneer als type categorie 'Ctrl' is geselecteerd.

sort+direct

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met deze 'sort'-instelling en de ingedrukte noot weerklinkt ook.

thru+direct

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met deze 'thru'-instelling en de ingedrukte noot weerklinkt ook.

OPMERKING Enkele arpeggiotypen die tot de 'Cntr'-categorie behoren, hebben mogelijk geen nootevents (pagina 18). Als een dergelijk arpeggiotype wordt geselecteerd en als de modus Key is ingesteld op 'sort' of 'thru', wordt geen geluid geproduceerd, zelfs niet wanneer u op een noot op het toetsenbord drukt.

8 Velocity Mode

Hiermee past u de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.

Instellingen: original, thru original

De arpeggio wordt afgespeeld met de vooraf ingestelde aanslagsnelheden die in de arpeggiosequencedata zijn opgenomen.

thru

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de aanslagsnelheid van uw spel. Als u de noten bijvoorbeeld hard aanslaat, neemt het afspeelvolumen van de arpeggio toe.

9 Output Octave Shift

Hiermee wordt het maximale arpeggiobereik in octaven opgegeven.

Instellingen: -10 – +10

10 [SF1] knoppen ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

De zes parameters Bank (11) tot en met Gate Time Rate Offset (16) in de onderste helft van de display kunnen worden bewerkt in elk van de displays [SF1] ARP1 tot en met [SF5] ARP5. U kunt de parameters in de onderste helft van de display instellen voor elk van de vijf Arpeggio-instellingen door op een van de knoppen [SF1] – [SF5] te drukken. Het symbool van de achtste noot dat wordt weergegeven in het tabmenu geeft aan dat er een arpeggiotype (niet 'off') is geselecteerd in de display die bij de knop Sub Function hoort.

Instellingen: Subfunctieknoppen [SF1] – [SF5]

11 Bank

Hiermee wordt de arpeggiobank bepaald die het gewenste type arpeggio bevat. Selecteer 'PRE' als u een vooraf ingesteld arpeggiotype wilt selecteren. Selecteer 'USER' als u een arpeggiotype wilt selecteren dat u eerder hebt gemaakt en opgeslagen.

Instellingen: PRE, USR

OPMERKING Zie pagina 20 voor gedetailleerde instructies over het maken van uw originele arpeggiotype.

12 Category

13 Sub Category

U kunt de categorie en de bijbehorende subcategorie selecteren, met inbegrip van het gewenste arpeggiotype. Deze parameter is beschikbaar wanneer 'PRE' is geselecteerd als de bank.

Instellingen: Raadpleeg de lijst met arpeggiocategorieën op pagina 15.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

14 Type

Hiermee wordt het gewenste arpeggiotypenummer bepaald in de opgegeven categorie. De naam van het geselecteerde arpeggiotype wordt rechts van het opgegeven nummer in de display weergegeven. Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in de datalijst.

OPMERKING Zie pagina 16 voor meer informatie over het gebruik van de lijst met arpeggiotypen.

15 Velocity Rate

Hiermee wordt de offsetwaarde bepaald waarmee de aanslagsnelheid van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. 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.

U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

16 Gate Time Rate

Hiermee wordt de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten bepaald. De gatetijd kan niet verder worden verlaagd dan het normale minimum van 1. Alle waarden buiten dit bereik worden automatisch beperkt tot het minimum. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

Arpeggio-instellingen—[F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van de het afspelen in arpeggio wijzigen.



1 Unit Multiply

Hiermee past u de afspeeltijd voor de arpeggio aan het tempo aan. Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggiotype maken dat verschilt van het oorspronkelijke type. Indien u bijvoorbeeld een waarde van 200% instelt, wordt de afspeeltijd verdubbeld (de snelheid wordt gehalveerd). Maar indien u een waarde van 50% instelt, wordt de afspeeltijd gehalveerd en wordt de snelheid verdubbeld. De normale afspeeltijd is 100%. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

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

2 Quantize Value*

Hiermee wordt bepaald op welke tellen de nootdata in de song worden gelijkgetrokken of op welke tellen in de song de swing wordt toegepast.

U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

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

3 Quantize Strength

Hiermee wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde quantizeertellen worden getrokken. Een instelling van 100% leidt tot een exacte timing die is ingesteld via de Quantize Value-parameter hierboven. Een instelling van 0% leidt tot geen quantizing. Een instelling van 50% resulteert erin dat de nootevents naar het punt halverwege 0% en 100% worden getrokken. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: 0% – 100%

4 Swing*

Hiermee vertraagt u noten op evengenummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren. Instellingen boven de 1% verlengen de aanslagsnelheid van de arpeggionoten, terwijl instellingen beneden de 1% deze verkorten. Een instelling van 0 leidt tot een exacte timing die is ingesteld via de Quantize Value-parameter hierboven, wat resulteert in geen swing. Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -120 – +120

5 Velocity Rate

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van de arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Een instelling van 100% betekent bijvoorbeeld dat de oorspronkelijke aanslagsnelheden worden gebruikt. Instellingen beneden de 100% verlagen de aanslagsnelheid van de arpeggionoten, terwijl instellingen boven de 100% de aanslagsnelheid verhogen. 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: 0 – 200%

6 Gate Time Rate

Hiermee wordt bepaald hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Een instelling van 100% betekent dat de oorspronkelijke gatetijden worden gebruikt. Instellingen beneden de 100% verkorten de gatetijden van de arpeggionoten, terwijl instellingen boven de 100% de gatetijden verlengen. De gatetijd kan niet verder worden verlaagd dan het normale minimum van 1. Alle waarden buiten dit bereik worden automatisch beperkt tot het minimum.

Instellingen: 0 – 200%

7 Octave Range

Hiermee wordt het maximale arpeggiobereik in octaven opgegeven. Met een positieve waarde wordt het octaafbereik voor het afspelen van de arpeggio verhoogd, terwijl een negatieve waarde dit bereik verlaagt. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -3 – +0 – +3

8 Loop

Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt de arpeggio herhaald terwijl de noten ingedrukt blijven. Als deze parameter wordt uitgeschakeld, wordt de arpeggio slechts eenmaal afgespeeld, zelfs als de noten ingedrukt blijven.

Instellingen: off, on

9 Trigger Mode

Als deze parameter wordt ingesteld op 'gate', wordt het afspelen van de 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 de 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 de arpeggio. U wordt aangeraden deze parameter in te stellen op 'gate'.

Instellingen: gate, toggle

OPMERKING De instelling 'toggle' van de modus Trigger krijgt voorrang boven de instelling 'on' bij Hold in de hoofddisplay Arpeggio (pagina 58). Met andere woorden: zelfs als de parameter Hold is ingesteld op 'on', wordt met het indrukken van de noot het afspelen van de arpeggio gestart/gestopt als de modus Trigger is ingesteld op 'toggle'.

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over speciale sequencedata die 'accentfrase' worden genoemd en die alleen worden afgespeeld als een aanslaggevoeligheid wordt ontvangen die hoger ligt dan een opgegeven waarde. Met deze parameter wordt de minimale aanslaggevoeligheid bepaald die de accentfrase activeert.

Instellingen: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

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

Instellingen: off, on

12 Random SFX

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert, zoals de frettruis op een gitaar, als de noot wordt losgelaten. Met deze parameter wordt bepaald of Random SFX is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van de Random SFX-noten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. 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: -64 – +0 – +63

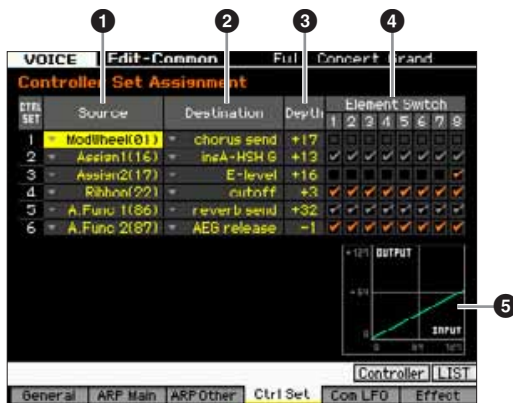
14 Random SFX Key On Control

Als deze parameter wordt ingesteld op 'on', wordt het speciale geluid van Random SFX afgespeeld met de vooraf geprogrammeerde aanslaggevoeligheid. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', wordt het speciale geluid van Random SFX afgepeeld met de aanslaggevoeligheid die wordt gegenereerd als de noot wordt aangeslagen.

Instellingen: off, on

Controller-instellingen— [F4] Ctrl Set (Controller Set)

De regelaars, zoals de knoppen op het voorpaneel, kunnen worden gebruikt om voor elke voice een grote hoeveelheid verschillende parameters te wijzigen en bij te stellen, in realtime en tegelijkertijd. Zo kan de toetsenbordafertouch worden gebruikt om de vibrato te regelen en kan met het modulatie wiel de klankhelderheid worden geregeld. De functie-instellingen voor alle regelaars worden samen een 'Controller Set' genoemd en voor elke voice kunnen maximaal zes Controller Sets worden gemaakt. De regelaar wordt de bron (Source) genoemd en de geregelde functie de bestemming (Destination). In deze display kunt u de Controller Sets bepalen.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Source*

Hiermee wordt bepaald welke paneelregelaar moet worden toegewezen aan en moet worden gebruikt voor de geselecteerde set. U kunt ook meerdere functies toewijzen aan een regelaar. U kunt deze parameter instellen door de gewenste regelaar te bedienen terwijl u de knop [SF5] Controller ingedrukt houdt.

Instellingen:

PitchBend

Dit is het ingebouwde pitchbendwiel.

ModWheel

Dit is het ingebouwde modulatie wiel.

AfterTch (Aftertouch)

Hiermee wordt het event aangegeven dat wordt gegenereerd wanneer een toets wordt ingedrukt nadat de noot is gespeeld.

FootCtrl1 (Foot Controller2)

FootCtrl2 (Foot Controller2)

Hiermee wordt de voetregelaar aangeduid die is aangesloten op beide aansluitingen FOOT CONTROLLER 1 en 2 op het achterpaneel.

FootSw (Footswitch)

Hiermee wordt de voetschakelaar aangeduid die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH ASSIGNABLE op het achterpaneel.

Ribbon

Dit is de ingebouwde lintregelaar.

Breath

Hiermee wordt de externe regelaar aangeduid die het besturingswijzigingsnummer dat is toegewezen aan de Breath Controller in de modus Utility (pagina 230) naar de MOTIF XF verzendt via MIDI.

Assign1

Assign2

Hiermee worden de knoppen aangeduid met de tekst 'ASSIGN 1' en 'ASSIGN 2' terwijl het lampje van TONE 1 brandt.

A. Func 1

A. Func 2

Dit zijn de ingebouwde knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2].

OPMERKING U kunt bepalen in welke mate het pitchbendwiel van invloed is op de parameter Destination (hieronder) door Pitch Bend Range Upper (4) en Pitch Bend Range Lower (5) in te stellen in de display Play Mode (pagina 55).

2 Destination*

Hiermee wordt bepaald welke parameter wordt bestuurd door de bronregelaar (hierboven). U kunt een parameter selecteren voor elke regelaar uit de 67 beschikbare parameters, zoals volume, pitch (toonhoogte) en LFO depth (LFO-diepte).

Instellingen: Raadpleeg de lijst met regelaars in de aparte datalist.

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 geen functie toegewezen aan de betreffende parameter.

Instellingsvoorbeelden voor de bestemming

Het volume regelen:	Volume
Vibrato toepassen op de voice:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dph1 – 3) *1
De toonhoogte veranderen:	Element Pitch (coarse tune) *2
De helderheid van de voice aanpassen:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
De snelheid van de draaiende luidspreker aanpassen:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Een wah-pedaaleffect toepassen op de voice:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

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

- *1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- *2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- *3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- *4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth*

Hiermee wordt bepaald in welke mate de bestemmingsparameter wordt beïnvloed door de bronregelaar. Bij negatieve waarden is de werking van de regelaar tegengesteld. Maximale regelaarinstellingen leiden tot minimale parameterwijzigingen.

Instellingen: -64 – +0 – +63

4 Element Switch*

Hiermee wordt bepaald of de geselecteerde regelaar al dan niet van invloed is op elk afzonderlijk element. Deze parameter is uitgeschakeld wanneer de hierboven beschreven bestemming (2) is ingesteld op een parameter die niet is gerelateerd aan de voice-elementen.

5 Grafiek (alleen aanduiding)

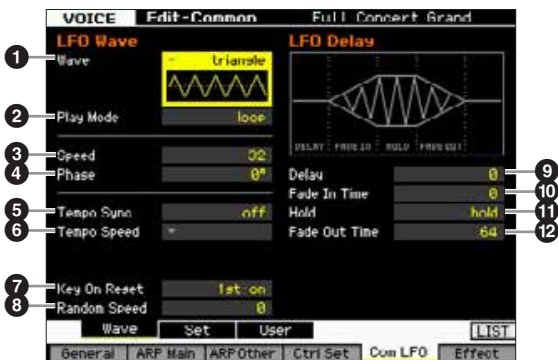
Op de horizontale as staat de waarde die is gegenereerd via de bron van de geselecteerde set, terwijl op de verticale is af te lezen in welke mate de bestemmingsparameter is beïnvloed.

De voice moduleren—[F5] Com LFO (gemeenschappelijke LFO-snelheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de vibrato, tremolo en het wah-effect worden geproduceerd met de LFO (Low Frequency Oscillator). De basisparameters voor LFO die van toepassing zijn op alle elementen van de voice kunnen worden ingesteld in de volgende displays.

LFO Wave-instellingen—[SF1] Wave (Common LFO Wave)

Deze display bevat verschillende LFO-parameters, waaronder het LFO-golftype, de LFO-snelheid en de LFO-effecten zoals LFO-vertraging of fade-in/out.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Wave*

Hiermee wordt de golf geselecteerd en wordt bepaald hoe de LFO-golvorm trilt. De illustratie van de geselecteerde golf wordt in de display weergegeven.

Instellingen: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user
U kunt uw eigen LFO-golf maken door deze instelling te selecteren. De LFO-golf kan worden gemaakt in de display Common LFO User (pagina 62).

2 Play Mode

Hiermee wordt bepaald of de LFO herhaaldelijk wordt afgespeeld (loop) of slechts eenmaal (one shot).

Instellingen: loop, one shot

3 Speed*

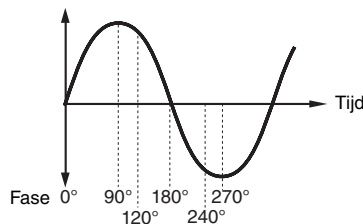
Hiermee wordt de snelheid bepaald van de LFO-golf. Hoe hoger de waarde is, hoe hoger de snelheid.

Instellingen: 0 – 63

4 Phase

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

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



5 Tempo Sync

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

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

OPMERKING Als deze parameter is ingesteld op 'on' en de parameter MIDI Sync in de display MIDI van de modus Utility (pagina 228) is ingesteld op 'MIDI', wordt de LFO-snelheid gesynchroniseerd met de externe klok.

6 Tempo Speed

Deze parameter is alleen beschikbaar als Tempo Sync hierboven is ingeschakeld. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarden instellen die bepalen hoe de LFO synchronoos pulseert met de arpeggio of sequencer.

Instellingen: 16th, 8th/3 (achtstenoottriolen), 16th. (gepunctueerde zestiende noot), 8th (achtste noot), 4th/3 (kwartnoottriolen), 8th. (gepunctueerde achtste noot), 4th (kwartnoten), 2nd/3 (halve-noottriolen), 4th. (gepunctueerde kwartnoten), 2nd (halve noten), whole/3 (hele-noottriolen), 2nd. (gepunctueerde halve noot), 4thx4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 4thx5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 4thx6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 4thx7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 4thx8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 4thx16 (zestien kwartnoten per tel), 4thx32 (32 kwartnoten per tel), 4thx64 (64 kwartnoten per tel)

OPMERKING De instelling van het noottype hierboven wordt gesynchroniseerd met het tempo voor het afspelen van de arpeggio, de song of het patroon.

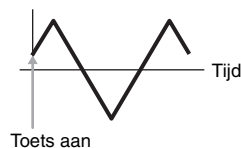
7 Key On Reset

Hiermee wordt bepaald of de LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar.

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

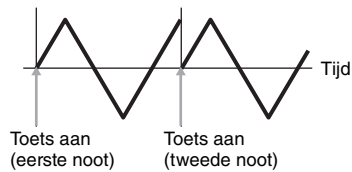
off

De LFO wordt vrij herhaald zonder toetssynchronisatie. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.



each-on

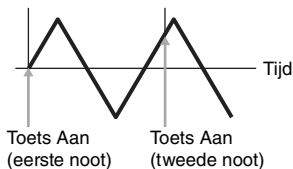
De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter (hierboven).



OPMERKING Wanneer Wave is ingesteld op 'S/H1' of 'S/H2', Play Mode is ingesteld op 'one shot' en Key On Reset op 'each-on', is de initiële fase telkens als de noot wordt aangeslagen anders. Met deze instelling kunnen er realistische toonvariaties worden geproduceerd wanneer herhaaldelijk op de drum wordt geslagen.

1st-on

De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter (hierboven). Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste ingedrukt wordt gehouden, blijft de LFO zich herhalen in overeenstemming met dezelfde fase die door de eerste noot is geactiveerd. De LFO wordt met andere woorden alleen gereset indien de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.



OPMERKING De beginfase wordt bepaald door de faseparameter (4), hoewel de beginfase als 0 wordt weergegeven in de illustratie.

8 Random Speed

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de LFO-snelheid willekeurig wordt gewijzigd. De instelling '0' resulteert in de oorspronkelijke snelheid. Hogere waarden resulteren in een hogere mate van snelheidswijziging. Deze parameter kan niet worden ingeschakeld als Tempo Sync (5) is ingesteld op 'on'.

Instellingen: 0 – 127

9 Delay*

Hiermee wordt de vertragingstijd bepaald tussen het moment waarop u op een toets op het toetsenbord drukt en het moment waarop de LFO actief wordt. Een hogere waarde resulteert in een langere vertragingstijd.

Instellingen: 0 – 127

10 Fade In Time

Hiermee wordt bepaald na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen nadat de vertragingstijd is verstreken. Een hogere waarde resulteert in een tragere fade-in. Als de parameter wordt ingesteld op '0', zwelt het LFO-effect niet aan en wordt het maximale niveau direct bereikt nadat de vertragingstijd is verstreken.

Instellingen: 0 – 127

11 Hold (Hold Time)

Hiermee wordt bepaald hoe lang de LFO op het maximale niveau wordt vastgehouden. Een hogere waarde resulteert in een langere vasthoudtijd. De instelling 127 resulteert in geen fade-out.

Instellingen: 0 ~ 126, hold

12 Fade Out Time

Hiermee wordt bepaald na hoeveel tijd het LFO-effect gaat wegsterven (nadat de vasthoudtijd is verstreken). Een hogere waarde resulteert in een tragere fade-out.

Instellingen: 0 – 127

LFO-effectinstellingen—[SF2] Set (Common LFO Set)

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. U kunt drie bestemmingen toewijzen en u kunt per bestemming uit verschillende parameters kiezen.

**1 Control Dest (Control Destination)***

Hiermee wordt bepaald welke parameters moeten worden bestuurd (gemoduleerd) door de LFO-golf.

Instellingen: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (Effect-parameters)

Elke parameter van het geselecteerde effecttype wordt cyclisch gemoduleerd. Als een van de parameters wordt geselecteerd, wordt de bijbehorende parameternaam van het geselecteerde effecttype weergegeven in het onderste gedeelte van de display.

A mod (Amplitude Modulation Depth)

Een tremolo-effect dat wordt geproduceerd doordat het volume cyclisch wordt gemoduleerd.

P mod (Pitch Modulation Depth)

Een vibrato-effect dat wordt geproduceerd doordat de toonhoogte cyclisch wordt gemoduleerd.

F mod (Filter Modulation Depth)

Een wah-effect dat wordt geproduceerd doordat de klankhelderheid cyclisch wordt gemoduleerd.

reso (Resonance)

Een speciaal wah-effect dat wordt geproduceerd doordat de resonantie cyclisch wordt gemoduleerd.

pan

Een effect dat wordt geproduceerd doordat de stereopanpositie cyclisch wordt gemoduleerd.

LFOspd (Element LFO Speed)

Als dit wordt geselecteerd, wordt de LFO-snelheid van het element cyclisch gemoduleerd door de gemeenschappelijke LFO-snelheid.

2 Control Depth*

Hiermee wordt de LFO-golfdiepte bepaald.

Instellingen: 0 – 127

3 Element Switch 1 – 8*

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

Instellingen: (actief), (inactief)

4 Depth Offset 1 – 8

Hiermee worden de offsetwaarden bepaald van de parameter Control Depth (hierboven) voor de desbetreffende elementen. Als de resulterende waarde Control Depth kleiner

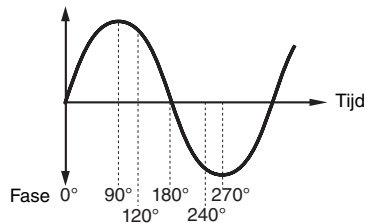
is dan nul, wordt deze ingesteld op 0. Als de resulterende waarde van Control Depth groter is dan 127, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: 0 – 127

5 LFO Phase Offset

Hiermee worden de offsetwaarden bepaald van de faseparameter in de display [SF1] Wave voor de desbetreffende elementen.

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



Uw eigen LFO maken—[SF3] User (Common LFO User)

In deze display kun u uw eigen originele LFO-golf maken. U kunt zelf een LFO-golf maken die uit maximaal zestien stappen bestaat. De gemaakte LFO-golf komt beschikbaar wanneer de parameter Wave in de display Common LFO Wave wordt ingesteld op 'user'.



1 Template

U kunt een vooraf geprogrammeerd sjabloon selecteren voor de LFO-golf.

Instellingen: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

Waarden van alle stappen worden ingesteld op -64.

all 0

Waarden van alle stappen worden ingesteld op 0.

all +63

Waarden van alle stappen worden ingesteld op +63.

saw up

Hiermee maakt u een zaagvormige golf omhoog.

saw down

Hiermee maakt u een zaagvormige golf omlaag.

even step

Waarden van alle oneven stappen worden ingesteld op +63 en waarden van alle even stappen worden ingesteld op -64.

odd step

Waarden van alle even stappen worden ingesteld op +63 en waarden van alle oneven stappen worden ingesteld op -64.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

OPMERKING Met de knop [SF5] Random kunt u de basisgolf in willekeurige volgorde oproepen. Telkens als u op de knop [SF5] Random drukt, verschijnt er in willekeurige volgorde een andere LFO-golf in de display.

2 Slope

Hiermee worden de hellingeigenschappen bepaald van de LFO-golf.

Instellingen: off, up, down, up&down

off

Er wordt geen helling gemaakt.

up

Er wordt een stijgende helling gemaakt.

down

Er wordt een dalende helling gemaakt.

up&down

Er wordt een stijgende en vervolgens dalende helling gemaakt.

3 Cycle

Hiermee wordt het aantal stappen bepaald voor het maken van de golf.

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

4 Level 1 – 16

Hiermee wordt voor elke stap het niveau bepaald.

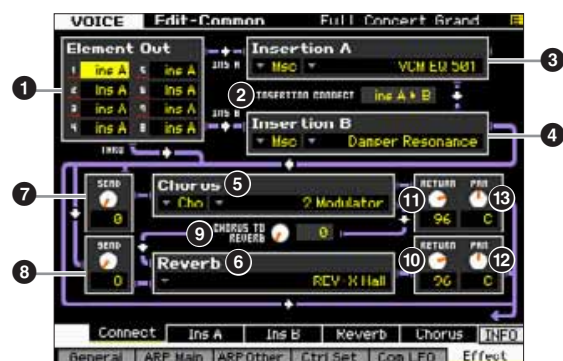
Instellingen: -64 – +63

Effect-instellingen—[F6] Effect

Hiermee worden de effectverbindingen en -waarden van andere parameters bepaald voor de geselecteerde voice. Zie voor meer informatie over de structuur in de modus Voice.

Effectverbindinginstellingen—[SF1] Connect

Deze display biedt een algemeen overzicht van de effectroutering, evenals uitgebreide controle over de effecten.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Element Out 1 – 8*

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Met de 'thru'-instelling kunt u de invoegeffecten voor het specifieke element negeren. Wanneer INSERTION CONNECT (2) is ingesteld op 'ins L', wordt het signaal van elk element uitgevoerd naar Insertion L, ongeacht de instellingen hier.

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

2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

In deze display kunt u de effectrouting instellen voor de invoegeffecten 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 pagina 23 voor meer informatie.

Instellingen: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel

Signalen verwerkt met het A- en B-blok van het invoegeffect worden naar het Master Effect-, Master EQ-, Reverb- en Chorus-blok verzonden.

ins A ► B

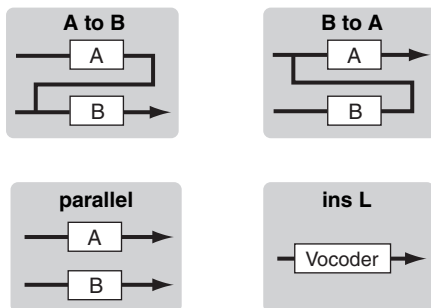
Signalen verwerkt met invoegeffect A worden naar invoegeffect B verzonden en signalen verwerkt met invoegeffect B worden naar het Master Effect-, Master EQ-, Reverb- en Chorus-blok verzonden.

ins B ► A

Signalen verwerkt met invoegeffect B worden naar invoegeffect A verzonden en signalen verwerkt met invoegeffect A worden naar het Master Effect-, Master EQ-, Reverb- en Chorus-blok verzonden.

ins L

Invoegeffect A en B worden samengevoegd en gebruikt als vocoder. Signalen die zijn verwerkt met het Vocoder-blok worden naar het Master Effect-, Master EQ-, Reverb- en Chorus-blok verzonden.



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

OPMERKING Zie pagina 66 voor gedetailleerde instructies over het gebruik van de Vocoder.

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

3 Insertion A (Insertion A Category/Type)***4 Insertion B (Insertion B Category/Type)***

Hier worden de effecttypen bepaald voor invoeging A en B. In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

5 Chorus (Chorus Category/Type)*

Selecteer een choruseffecttype voor het koorklankeffect na het selecteren van een categorie. In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

6 Reverb (Reverb Type)*

Hiermee wordt het type reverbeffect voor de nagalm bepaald. Het is niet nodig een categorie te selecteren omdat Reverb slechts één categorie bevat.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effecttypen.

7 Chorus Send*

Hiermee kunt u het choruszendniveau aanpassen. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de chorus.

Instellingen: 0 – 127

8 Reverb Send*

Hiermee kunt u het reverbzendniveau aanpassen. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de reverb.

Instellingen: 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het chorus- naar het reverbeffect. Hoe hoger de waarde, hoe dieper de reverb is die wordt toegepast op het met chorus verwerkte signaal.

Instellingen: 0 – 127

10 Reverb Return

Hiermee wordt het retourniveau van het reverbeffect bepaald.

Instellingen: 0 – 127

11 Chorus Return

Hiermee wordt het retourniveau van het choruseffect bepaald.

Instellingen: 0 – 127

12 Reverb Pan

Hiermee wordt de panpositie van het reverbeffectgeluid bepaald.

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

13 Chorus Pan

Hiermee wordt de panpositie van het choruseffectgeluid bepaald.

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

Instellingen Effect-parameter— [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

In deze displays kunt u de Effect-parameters instellen wanneer de parameter INSERTION CONNECT is ingesteld op 'parallel' of 'ins A ► B' of 'ins B ► A'.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Category

2 Type

In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

OPMERKING De categorie (1) wordt niet weergegeven in de display Reverb.

3 Preset

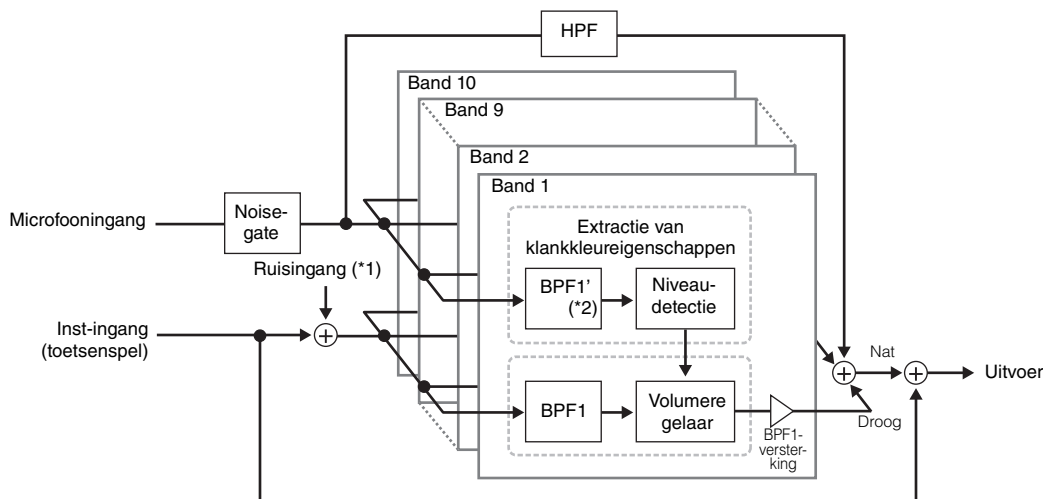
U kunt verschillende parameters instellen om de manier te wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door het geselecteerde effecttype. Met deze parameter kunt u de vooraf geprogrammeerde instellingen van deze effectparameters oproepen.

4 Effect Parameters

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie pagina 27 voor meer informatie over de effectparameters. Zie de aparte datalist voor meer informatie over de parameters van elk effecttype.

Instellingen Effect-parameter—[SF2] Ins L (Insertion Large)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot de Vocoder instellen. Deze display, die wordt opgeroepen met de knop [SF2], is alleen beschikbaar wanneer de parameter INSERTION CONNECT is ingesteld op 'ins L' in de display Connect (pagina 64). Vocoder is een karakteristieke, 'robotstemachtige' klank, een effect waarmee eigenschappen die aan het microfoongeluid zijn ontleend, worden toegevoegd aan het geluid van uw toetsenspel. Dit Vocoder-effect wordt bereikt als u het toetsenbord bespeelt en tegelijkertijd in de microfoon zingt of spreekt. Als u het Vocoder-effect wilt gebruiken, sluit u een microfoon aan op de A/D INPUT-aansluiting op het achterpaneel en volgt u de instructies op pagina 68.



*1 De ruis wordt gebruikt die is gegenereerd in de Vocoder-eenheid.

*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.



1 Type

Hiermee wordt bepaald of de Vocoder al dan niet wordt toegepast op de huidige voice. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'Thru', wordt de Vocoder niet toegepast op de voice.

Instellingen: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack

Hiermee wordt de attacktijd van het Vocoder-geluid bepaald. Hoe hoger de waarde is, hoe langzamer de attack.

Instellingen: 1ms – 200ms

3 Vocoder Release

Hiermee wordt de reasetijd bepaald van het Vocoder-geluid. Hoe hoger de waarde is, hoe langzamer het geluid wegsterft.

Instellingen: 10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold

Hiermee wordt de drempelwaarde bepaald van de noisegate voor het microfoongeluid. Als ruis het Vocoder-effect verstoort, stelt u deze parameter in op een relatief hoge waarde om te voorkomen dat de ruis onbedoelde, onverwachte geluiden produceert.

Instellingen: -72dB – -30dB

5 Gate Switch

Hiermee wordt bepaald of het microfoongeluid al dan niet wordt uitgevoerd vanuit de HPF wanneer u de noten loslaat. De standaardinstelling is 'on'.

Instellingen: off, on

off: Het microfoongeluid wordt altijd uitgevoerd. (U kunt het microfoongeluid altijd horen.)

on: Het microfoongeluid wordt alleen uitgevoerd wanneer de noot wordt aangeslagen.

6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency)

Hiermee wordt de HPF-afsnijfrequentie bepaald voor het microfooningangsgeluid. Wanneer deze parameter wordt ingesteld op een lage waarde, wordt een minimaal verwerkt ingangsgeluid geproduceerd, met andere woorden: dicht bij het origineel. Bij hogere waarden worden de hoogfrequente consonanten en sissende geluiden benadrukt (waardoor woorden gemakkelijker te verstaan zijn).

Instellingen: thru, 500Hz – 16.0kHz

7 HPF Output Level

Hiermee wordt het niveau bepaald van het microfoongeluid dat wordt uitgevoerd vanuit de HPF (High Pass Filter).

Instellingen: 0 – 127

8 Formant Shift

Hiermee wordt bepaald (in BPF) hoeveel 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 Vocoder-geluid af te stemmen.

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

9 Formant Offset

Hiermee worden de afsnijfrequenties fijngestemd voor alle BPF's (voor de Inst-ingang). Deze parameter kan worden gebruikt om de toonhoogte van het Vocoder-geluid fijn af te stemmen.

Instellingen: -63 – +0 – +63

10 Mic Level

Hiermee wordt het niveau van het microfoongeluid bepaald, dat wordt ingevoerd naar de Vocoder.

Instellingen: 0 – 127

11 Inst Input Level

Hiermee wordt het geluidsniveau van het toetsenspel bepaald, dat wordt ingevoerd naar de Vocoder.

Instellingen: 0 – 127

12 Noise Input Level

Hiermee wordt het ruisniveau bepaald 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

13 Output Level

Hiermee wordt het uitvoerniveau van de Vocoder bepaald.

Instellingen: 0 – 127

14 Dry/Wet Balance

Hiermee wordt de balans bepaald tussen het droge geluid waarop het effect niet wordt toegepast en het natte geluid waarop het effect wordt toegepast. Hoe hoger de W-instelling is, hoe dieper het effect is.

Instellingen: D63>W – D=W – D<W63

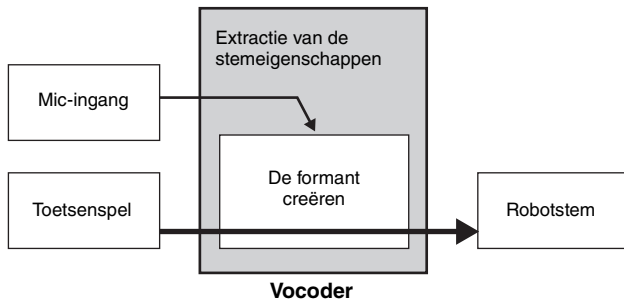
15 BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Hiermee wordt elke uitgangsversterking bepaald van BPF 1 – 10 voor de Inst-ingang (geluid van het toetsenspel). BPF1 komt overeen met de laagste formant en BPF 10 komt overeen met de hoogste formant.

Instellingen: -18dB – +18dB

Vocoder-structuur

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 gecreëerd door de hoge klanken van muziekinstrumenten (zoals een synthesizer) door de filters heen te leiden.



Het Vocoder-effect gebruiken

Nadat u een microfoon hebt aangesloten op de A/D INPUT-aansluiting op het achterpaneel, volgt u de onderstaande instructies om het Vocoder-effect te gebruiken.

1 Stel de Vocoder-parameters in.

Druk in de modus Voice Play op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren, druk op de knop [F4] en druk vervolgens op de knop [SF1] om de display Output op te roepen (pagina 226). Stel Output Select in op 'ins L'.

OPMERKING Wanneer de Vocoder wordt gebruikt in de modus Performance, stelt u de parameter Output Select in op 'ins L' in de display Output (pagina 226) van de modus Performance Edit. Wanneer de Vocoder wordt gebruikt in de modus Song/Pattern, stelt u de parameter Output Select in op 'ins L' in de display Audio In (pagina 193) van de modus Mixing Edit.

2 Stel de ingangsversterking van de A/D INPUT-aansluiting in op de microfoon.

Druk in de modus Utility op de knop [F2] om de display Input/Output op te roepen (pagina 223) en stel de parameter Mic/Line vervolgens in op 'mic'.

3 Selecteer in de modus Voice Play de gewenste voice waarop de Vocoder wordt toegepast.

4 Selecteer de Vocoder als de invoegeffectaansluiting.

Druk in de modus Voice Play op de knop [EDIT] en vervolgens op de knop [COMMON EDIT] om Voice Common Edit te activeren. Druk op de knop [SF1] om de display Connect op te roepen (pagina 64), stel de parameter INSERTION CONNECT in op 'ins L' en stel vervolgens de parameter Insertion L in op 'Vocoder'.

OPMERKING Wanneer INSERTION CONNECT is ingesteld op 'ins L', wordt het audiosignaal van dit instrument uitgevoerd in mono.

5 Stel indien nodig de Vocoder-parameters in.

Spreek of zing in de microfoon terwijl u een of meer noten aanslaat om het machineachtige Vocoder-geluid te produceren. Druk op de knop [SF2] om de display Insertion L op te roepen en stel vervolgens de betreffende parameters in terwijl u naar het Vocoder-geluid luistert.

6 Druk op de knop [STORE] om het venster Store op te roepen (pagina 54) en sla de bewerkte voice op.

Elementbewerkingparameters

[VOICE] → selectie Normale voice → [EDIT] → [1] – [8]

Als u wijzigingen wilt aanbrengen in de geluiden waaruit een voice bestaat en in de basisparameters waardoor het geluid wordt gedefinieerd, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (Envelope Generator), roept u de display Element Edit op.

Over de asteriskmarkeringen (*)

Voor gebruikers die voor het eerst met voicebewerking kennismaken en wellicht in de war raken van de grote hoeveelheid parameters, zijn de meest elementaire en gemakkelijk te begrijpen parameters in deze paragraaf handig gemarkeerd met een asterisk (sterretje). Als u net begint met voicebewerking, kunt u deze parameters het eerst proberen.

Display voor geselecteerd element en display voor vier elementen

In de modus Element Edit kunt u twee typen displays gebruiken. Met één type display kunt u de parameters bewerken voor het momenteel geselecteerde element en met het andere type kunt u de parameters van vier elementen bekijken. U kunt heen en weer schakelen tussen deze twee typen door op de knop [SF5] te drukken. Wanneer de display voor vier elementen wordt weergegeven, kunt u heen en weer schakelen tussen de displays voor de elementen 1 – 4 en 5 – 8 met behulp van de linker- en rechtercursorknop.

De display met de instellingen van het huidige element



De display met de instellingen van vier elementen



Dit pictogram geeft aan dat u de display kunt oproepen voor nog vier elementen.

De golfvorm en het nootbereik van het element instellen—[F1] Oscillator



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Element Switch*

Hiermee wordt bepaald of het momenteel geselecteerde element is in- of uitgeschakeld. Als deze parameter is uitgeschakeld, produceert het momenteel geselecteerde element geen geluid.

Instellingen: off (inactief), on (actief)

2 XA Control (Expanded Articulation Control)

Expanded Articulation (XA) is een speciale functie van MOTIF XF waarmee u over meer flexibiliteit en groter realisme beschikt bij het spelen (zie het kader op de volgende pagina). Met deze parameter wordt bepaald hoe de functie XA van het element werkt. Probeer deze parameter in te stellen op basis van de vier typen van de modus XA die hieronder worden beschreven. U kunt het gewenste geluid bereiken op basis van de articulatie van een performance via het toewijzen van dezelfde elementgroep aan de elementen die hetzelfde type hebben in de modus XA.

Instellingen: normal, legato, key off geluid, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

Als deze instelling is geselecteerd, is het element normaal hoorbaar als u de noot aanslaat.

legato

Als u deze instelling selecteert en de modus Mono is ingeschakeld, wordt een ander element (dan het element dat wordt gebruikt als de modus XA is ingesteld op 'normal') afgespeeld als u het toetsenbord bespeelt op legato-wijze (waarbij u de volgende noot in een regel met één noot of een melodie speelt voordat u de eerdere noot hebt losgelaten).

key off geluid

Als deze instelling is geselecteerd, is het element telkens hoorbaar als u de noot loslaat.

wave cycle

Als u deze instelling selecteert voor meerdere elementen, zijn de elementen een voor een hoorbaar op basis van numerieke volgorde telkens als u een noot speelt. (Met andere woorden: als u de eerste noot speelt, is element 1 hoorbaar, bij de tweede noot is dit element 2, enzovoort.)

wave random

Als deze instelling is geselecteerd voor meerdere elementen, is het element willekeurig hoorbaar als u de noot aanslaat.

all AF off

Als deze instelling is geselecteerd, is het element hoorbaar als beide ASSIGNABLE FUNCTION-knoppen zijn uitgeschakeld.

AF 1 on

Als deze instelling is geselecteerd, is het element hoorbaar als de knop ASSIGNABLE FUNCTION [1] is ingeschakeld.

AF 2 on

Als deze instelling is geselecteerd, is het element hoorbaar als de knop ASSIGNABLE FUNCTION [2] is ingeschakeld.

Kenmerken van Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) is een nieuw, geavanceerd toongeneratiesysteem waarmee u op doeltreffender wijze realistische geluidstechnieken en natuurlijke speltechnieken kunt reproduceren, zoals legato en staccato.

Deze technieken worden veel gebruikt op akoestische instrumenten maar waren tot nu toe niet beschikbaar of moeilijk te realiseren op een elektronisch toetsenbord. Ook biedt dit systeem andere unieke modi voor willekeurige en wisselende geluidsveranderingen terwijl u speelt.

Realistisch legato spel

Geef een of meer elementen op die u wilt laten klinken terwijl u legato speelt.

→ Stel de XA-besturingsparameter voor de gewenste elementen in op 'legato'.

Authentiek geluid bij loslaten noot

Geef een of meer elementen op die u wilt laten klinken wanneer u een noot loslaat. Deze functie kan bijvoorbeeld worden gebruikt om het karakteristieke plukgeluid op een harp na te bootsen wanneer een noot wordt losgelaten.

→ Stel de XA-besturingsparameter voor de gewenste elementen in op 'key off sound'.

Verschillende geluiden voor elke noot die wordt gespeeld

Geef verschillende elementen op die na elkaar of in willekeurige volgorde moeten klinken.

→ Stel de XA-besturingsparameter voor de gewenste elementen in op 'wave cycle' of 'wave random'.

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

Geef op welke elementen te horen zijn volgens de aan/uit-status van de knoppen van ASSIGNABLE FUNCTION. Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt op een akoestische-gitaarvoice om heen en weer te schakelen tussen normaal afspelen en het afspelen van zeer hoge boventonen.

→ Stel de XA-besturingsparameter voor de gewenste elementen in op 'all AF off', 'AF 1 on' of 'AF 2 on'.

Nieuwe geluiden en nieuwe manieren van spelen

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

3 Element Group

Hiermee wordt de groep van de XA-modus bepaald, zodat de elementen van dezelfde groep na elkaar of in willekeurige volgorde worden opgeroepen. Wijs hetzelfde groepsnummer toe aan de elementen met hetzelfde type XA-modus.

Deze instelling is niet beschikbaar als de parameters van de modus XA van alle elementen zijn ingesteld op 'normal'.

Instellingen: 1 – 8

4 Wave Bank (Waveform Bank)

Hiermee wordt de golfvormenbank bepaald die wordt toegewezen aan het element. U kunt voor de bank een keuze maken uit PRE, USR, FL1 en FL2.

PRE (bank met vooraf ingestelde waarden) bevat de vooraf ingestelde golfvormen en USR (gebruikersbank), FL1 (de bank die is opgeslagen in sleuf 1 van de optionele Flash-geheugenuitbreidingsmodule) en FL2 (bank die is opgeslagen in sleuf 2 van de optionele Flash-geheugenuitbreidingsmodule) bevatten de gebruikersgolfvormen die zijn gemaakt op basis van de samples die zijn opgenomen in de modus Sampling. FL1 en FL2 zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen FL512M/FL1024M is geïnstalleerd.

Instellingen: PRE, USR, FL1, FL2

OPMERKING Raadpleeg de uitleg bij de modus Sampling op pagina 119 voor meer informatie over Waveform.

5 Wave Main Category (Waveform Main Category)***6 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)***

Het is gemakkelijker gewenste golfvormen (7) te vinden door deze parameters in te stellen voordat u een golfvormnummer selecteert. De vooraf ingestelde golfvormen zijn ingedeeld in een hoofdcategorie (Main) en een subcategorie (Sub). Het aantal subcategorieën verschilt per hoofdcategorie.

7 Wave Number (Waveform Number)*

Hiermee bepaalt u de golfvorm die wordt toegewezen aan het element door de golfvormcategorie en het golfvormnummer te selecteren. Raadpleeg de lijst met golfvormen in de aparte datalijst voor een volledige lijst met golfvormen in de bank met vooraf ingestelde golfvormen.

8 Key On Delay

Hiermee wordt de tijd (vertraging) bepaald tussen het moment waarop u een noot op het toetsenbord aanslaat en het punt waarop het geluid daadwerkelijk wordt gespeeld. Hoe hoger de waarde is, hoe langer de vertraging.

Instellingen: 0 – 127

9 Delay Tempo Sync

Hiermee wordt bepaald of de Key On Delay hierboven al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van de arpeggio of de sequencer (modus Song of Pattern).

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

10 Delay Tempo

Hiermee wordt de timing bepaald van de Key On Delay wanneer Delay Tempo Sync op 'on' is ingesteld.

Instellingen: 16th, 8th/3 (achtstenoortriolen), 16th. (gepunctueerde zestiende noot), 8th (achtste noot), 4th/3 (kwartnoottriolen), 8th. (gepunctueerde achtste noot), 4th (kwartnoten), 2nd/3 (halve-noottriolen), 4th.

(gepunctueerde kwartnoten), 2nd (halve noten), whole/3 (hele-noottriolen), 2nd. (gepunctueerde halve noot), 4thx4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 4thx5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 4thx6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 4thx7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 4thx8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

11 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Hiermee wordt bepaald hoe het geluid van een element geleidelijk in volume afneemt in verhouding tot de afstand van aanslagsnelheidswijzigingen buiten de instelling voor Velocity Limit (12). Bij de instelling 0 is geen geluid hoorbaar buiten de aanslagbegrenzing. Hoe hoger de waarde is, hoe geleidelijker de niveauvermindering. De praktische toepassing van deze parameter is het maken van natuurlijk klinkende aanslagcrossfades, waarin verschillende elementen (golfvormen) geleidelijk veranderen afhankelijk van hoe hard of zacht u speelt.

Instellingen: 0 – 127

12 Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Zo kunt u bijvoorbeeld het ene element laten klinken als u zacht speelt en het andere wanneer u hard speelt. Als u eerst de maximumwaarde opgeeft en daarna de minimumwaarde, bijvoorbeeld '93 tot 34', bedraagt het aanslagbereik '1 tot 34' en '93 tot 127'.

Instellingen: 1 – 127

13 Note Limit

Hiermee worden de laagste en de hoogste noot van het toetsenbord bereik bepaald voor elk element. Het geselecteerde element is alleen hoorbaar wanneer u noten binnen dit bereik speelt. 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'.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] INFO ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

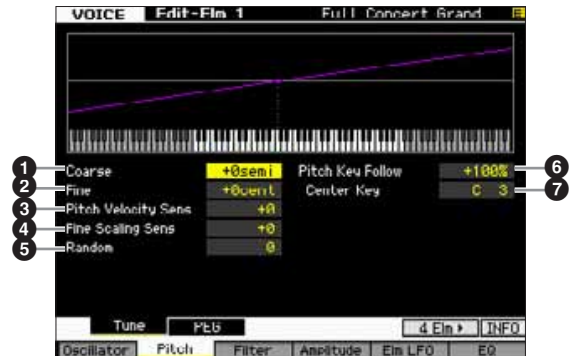
14 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

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 de desbetreffende toets negeren. Deze parameter is hetzelfde als Element Out 1 – 8 in de display Connect (pagina 64) in Voice Common Edit. Indien u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd. Wanneer INSERTION CONNECT is ingesteld op 'ins L', wordt het signaal van elk element uitgevoerd naar Insertion L, ongeacht de instellingen hier.

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

Toonhoogte-instellingen— [F2] Pitch

Stemmen en toonhoogteschaalverdeling— [SF1] Tune



1 Coarse (Coarse Tuning)

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

Instellingen: -48 semi – +0 semi – +48 semi

2 Fine (Fine Tuning)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in cents.

Instellingen: -64 cent – +0 cent – +63 cent

3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van het element reageert op de aanslag. Bij positieve instellingen wordt de toonhoogte hoger naarmate u harder op het toetsenbord speelt, bij negatieve waarden gaat de toonhoogte omlaag. Bij een instelling van '0' blijft de toonhoogte ongewijzigd.

Instellingen: -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de toonhoogte bij de fijnstemming (hierboven ingesteld) van het geselecteerde element, waarbij C3 als de basistoonhoogte wordt beschouwd. Bij een positieve instelling wordt de toonhoogte van lagere noten naar beneden gewijzigd en die van hogere noten naar boven. Negatieve waarden hebben het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

5 Random

Hiermee kunt u de toonhoogte van het element op willekeurige wijze variëren voor elke noot die u speelt. Hoe hoger de waarde is, hoe groter de variatie in toonhoogte. Bij een waarde van '0' blijft de toonhoogte ongewijzigd.

Instellingen: 0 – 127

6 Pitch Key Follow

Hiermee wordt de gevoeligheid bepaald van het Key Follow-effect (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten), waarbij wordt uitgegaan van de toonhoogte van de 'Center Key' (7) als standaardwaarde. Bij +100% (de normale instelling) wordt de toonhoogte van aangrenzende noten één halve noot (100 cents) verschoven. Bij 0% krijgen alle noten dezelfde toonhoogte die is opgegeven voor de Center Key. Bij negatieve waarden zijn de instellingen tegenovergesteld.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

OPMERKING Deze parameter is handig voor het maken van beurtelinge stemmingen of voor gebruik bij geluiden die niet in halve tonen hoeven te worden verdeeld, zoals op toon gezette drumgeluiden in een normale voice.

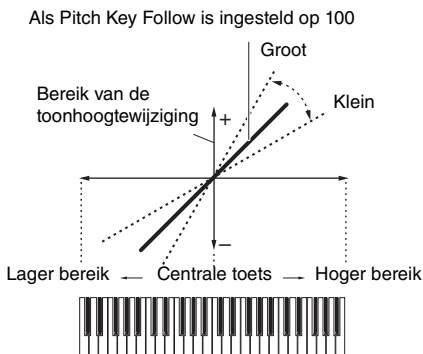
7 Center Key

Hiermee wordt de centrale noot of toonhoogte bepaald voor de Pitch Key Follow. Het hier ingestelde nootnummer heeft dezelfde toonhoogte als normaal, ongeacht de instelling voor Pitch Key Follow.

Instellingen: C -2 – G8

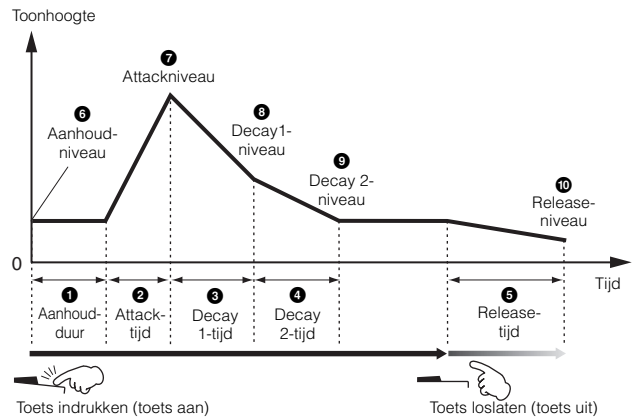
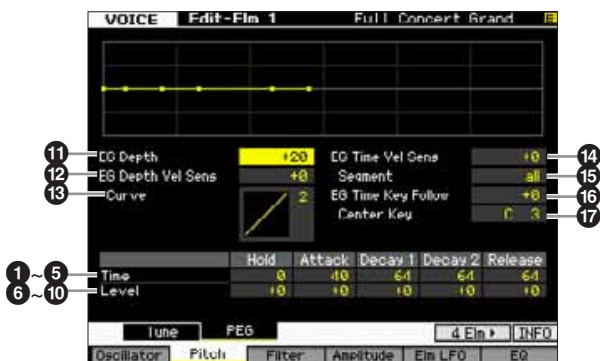
OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie 'Basisbediening' op pagina 37.

Pitch Key Follow en Center Key



Instellingen toonhoogte EG—[F2] PEG (Pitch EG)

In deze display kunt u de parameters voor Pitch EG instellen. Met PEG kunt u de toonhoogteovergang bepalen vanaf het moment waarop het geluid begint tot het moment waarop het stopt.



Time

Met de parameters van Time kunt u de tijd instellen voor de aangrenzende punten van de parameters voor het niveau hieronder. Een hogere waarde resulteert in een langere tijd tot het volgende niveau.

Instellingen: 0 – 127

1 Hold Time

Hiermee wordt de tijd bepaald tussen het moment waarop u een noot op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de envelope gaat stijgen.

2 Attack Time

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald van de oorspronkelijke toonhoogte (aanhoudniveau) tot de normale toonhoogte van de voice nadat de aanhoudtijd is verstreken.

3 Decay 1 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de normale toonhoogte (attackniveau) van de voice naar de toonhoogte die is opgegeven als Decay 1-niveau.

4 Decay 2 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de toonhoogte die is opgegeven als Decay 1-niveau naar de toonhoogte die is opgegeven als Decay 2-niveau.

5 Release Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de toonhoogte die is opgegeven als Decay 2-niveau naar de toonhoogte die is opgegeven bij Release Level wanneer de noot wordt losgelaten.

Level

Met de parameters voor Level kunt u de toonhoogteafwijking instellen op basis van de standaardtoonhoogte die is ingesteld voor Coarse Tuning en Fine Tuning in de display Tune (pagina 71) voor elk punt op de envelope.

Instellingen: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Hiermee bepaalt u de aanvangstoonhoogte op het moment dat de noot wordt aangeslagen.

7 Attack Level

Hiermee bepaalt u de normale toonhoogte van de noot die wordt aangeslagen.

8 Decay 1 Level

Hiermee wordt bepaald welk niveau de toonhoogte van het geluid bereikt vanaf het attackniveau nadat de Decay 1-tijd is verstreken.

9 Decay 2 Level

Hiermee wordt de toonhoogte op aanhoudniveau bepaald die wordt vastgehouden zolang een noot wordt aangeslagen.

10 Release Level

Hiermee bepaalt u de uiteindelijke toonhoogte nadat de noot is losgelaten.

11 EG Depth

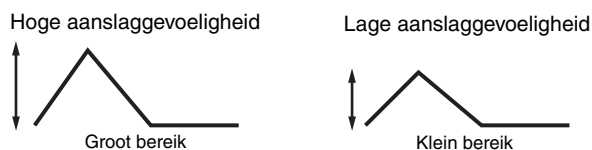
Hiermee wordt het bereik bepaald van de toonhoogteverandering. De instelling '0' leidt ertoe dat de toonhoogte niet wijzigt. Hoe verder de waarde is verwijderd van 0, hoe groter het toonhoogtebereik is. Bij negatieve waarden wordt de toonhoogte wijziging omgekeerd.

Instellingen: -64 – +0 – +63

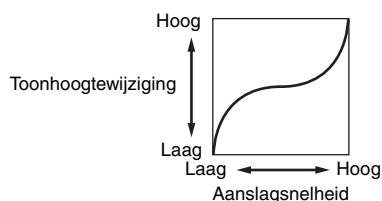
12 EG Depth Vel Sens**(EG Depth Velocity Sensitivity)**

Hiermee wordt bepaald hoe het toonhoogtebereik van het element reageert op de aanslag. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een uitbreiding van het toonhoogtebereik en lage aanslaggevoeligheden tot een inkrimping, zoals hieronder wordt weergegeven. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een inkrimping van het toonhoogtebereik en lage aanslaggevoeligheden in een uitbreiding. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de toonhoogte niet gewijzigd, ongeacht de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: -64 – +0 – +63

**13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)**

De vijf curven bepalen hoe het aanslagbereik wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het toetsenbord speelt. De horizontale as van de grafiek is de aanslagsnelheid en de verticale as is het toonhoogtebereik.

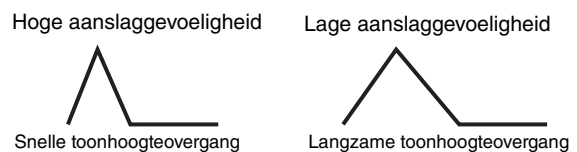


Instellingen: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens**(EG Time Velocity Sensitivity)**

Hiermee wordt bepaald hoe de overgangstijd voor PEG (snelheid) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de noot wordt aangeslagen. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een hoge overgangssnelheid voor PEG, terwijl een lage aanslaggevoeligheid resulteert in een lagere snelheid, zoals u hieronder kunt zien. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een langzame overgangssnelheid voor PEG, terwijl een lage aanslaggevoeligheid resulteert in een hoge snelheid. Als deze optie wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor PEG niet gewijzigd, ongeacht de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: -64 – +0 – +63

**15 EG Time Segment**

Hiermee wordt het deel van de toonhoogte-EG bepaald waarop EG Time Velocity Sensitivity (14) van invloed is.

Instellingen: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd en de aanhoudduur.

atk+dcy (attack+decay)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd, de Decay 1-tijd en de aanhoudduur.

decay

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de Decay 1/2-tijd.

atk+rls (attack+release)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd, de releasetijd en de aanhoudduur.

all

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op alle tijdparameters van Pitch EG.

16 EG Time Key Follow

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. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge noten in een hoge overgangssnelheid voor Pitch EG, terwijl lage noten resulteren in een lage snelheid. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge noten in een lage overgangssnelheid voor Pitch EG, terwijl lage noten resulteren in een hoge snelheid. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor Pitch EG niet gewijzigd, ongeacht de noot die wordt aangeslagen.

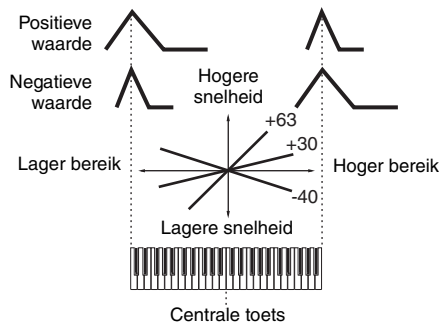
Instellingen: -64 – +0 – +63

17 Center Key

Hiermee wordt de centrale noot of toonhoogte bepaald voor EG Time Key Follow (16). Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de PEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C -2 - G8

EG Time Key Follow en Center Key



OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie 'Basisbediening' op pagina 37.

De helderheid afstemmen met het filter—[F3] Filter

Een filtertype selecteren—[SF1] Type

In deze display kunt u een filtertype selecteren voor het huidige element. De klankkleureigenschappen van de voice en de filterfuncties hangen af van het filtertype dat hier wordt geselecteerd.



1 Type*

Hiermee wordt het filtertype bepaald voor het huidige element.

Instellingen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

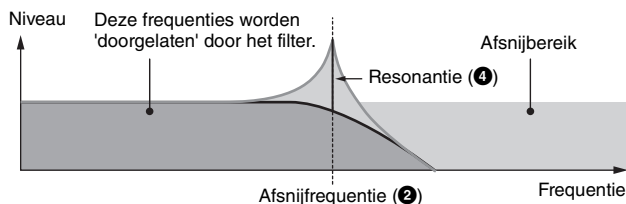
Over de filtertypen

LPF (Low Pass Filter)

Dit is een filtertype dat alleen signalen onder de afsnijfrequentie doorlaat. U kunt het geluid helderder maken door de afsnijfrequentie van het filter te verhogen. U kunt het geluid anderzijds donkerder maken door de afsnijfrequentie van het filter te verlagen. U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in het gebied van de afsnijfrequentie. Dit filtertype is het populairst en handigst voor het produceren van klassieke synthesizergeluiden.

LPF24D

Een dynamisch 24 dB/oct laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het LPF24A-type (hieronder) kan dit filter een meer uitgesproken resonantie-effect produceren.



LPF24A

Een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die lijken op die van een 4-polig analogo synthesizerfilter.

LPF18

3-polig 18 dB/oct laagdoorlaatfilter.

LPF18s

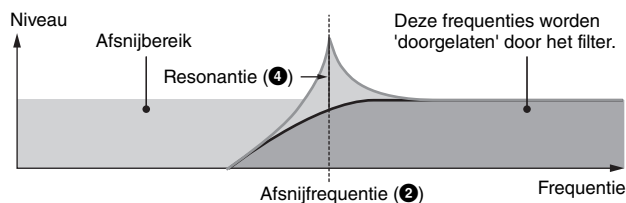
3-polig 18 dB/oct laagdoorlaatfilter. Dit filter heeft een vloeiendere afsnijfhelling dan het LPF18-type.

HPF (High Pass Filter)

Dit is een filtertype dat alleen signalen boven de afsnijfrequentie doorlaat. Vervolgens kunt u de resonantie gebruiken om het geluid meer karakter te geven.

HPF24D

Een dynamisch 24 dB/oct hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een uitgesproken resonantie-effect produceren.



HPF12

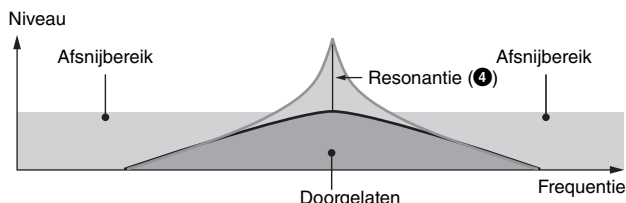
12 dB/oct dynamisch hoogdoorlaatfilter.

BPF (Band Pass Filter)

Dit filter vormt een combinatie van een laagdoorlaat- en een hoogdoorlaatfilter. Als u dit filtertype selecteert, kunt u het bereik van de afsnijfrequentie instellen waarbinnen het geluidssignaal wordt doorgelaten.

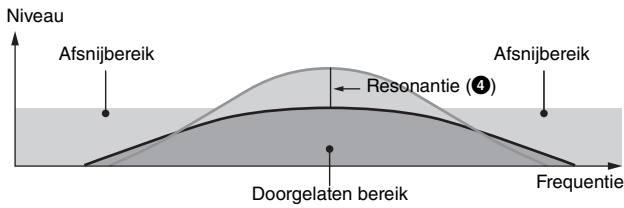
BPF12D

Een combinatie van een dynamisch -12 dB/oct hoog- en laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid.

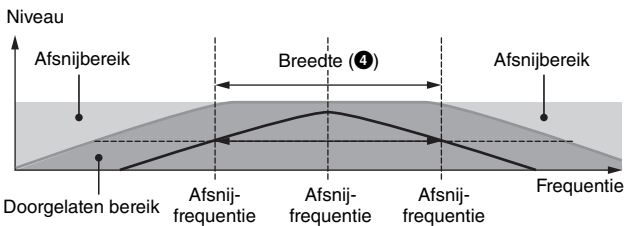


BPF6

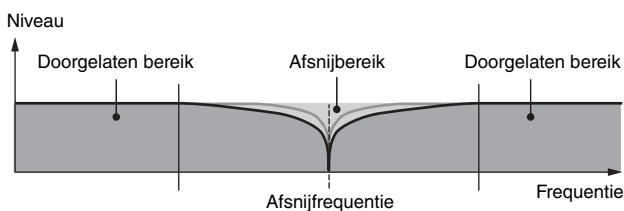
De combinatie van een -6 dB/oct hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter.

**BPFw**

Een 12 dB/oct banddoorlaatfilter dat hoogdoorlaatfilters en laagdoorlaatfilters combineert om bredere bandbreedte-instellingen mogelijk te maken.

**BEF (Band Elimination Filter)**

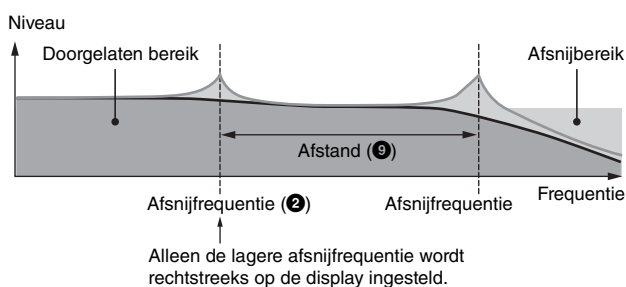
Als u dit filtertype selecteert, kunt u het bereik van de afsnijfrequentie instellen waarbinnen het geluidssignaal wordt gedempt of geëlimineerd. Het bandspfilter heeft het tegenovergestelde effect op het geluid vergeleken met het banddoorlaatfilter.

BEF12**BEF6****Dubbel filtertype**

Dit filter vormt een combinatie van twee dezelfde filtertypen. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

Dual LPF

Twee 12 dB/oct laagdoorlaatfilters, parallel aangesloten.

**Dual HPF**

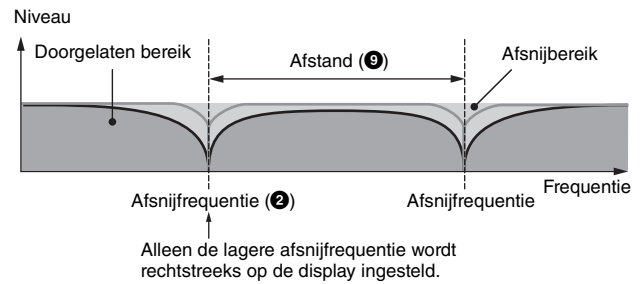
Twee -12 dB/oct hoogdoorlaatfilters, parallel aangesloten.

Dual BPF

Twee -6 dB/oct banddoorlaatfilters, parallel aangesloten.

Dual BEF

Twee -6 dB/oct bandsperfilters, parallel aangesloten.

**Combinatiefiltertype**

Dit type vormt een combinatie van twee verschillende filtertypen. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

LPF12+HPF12

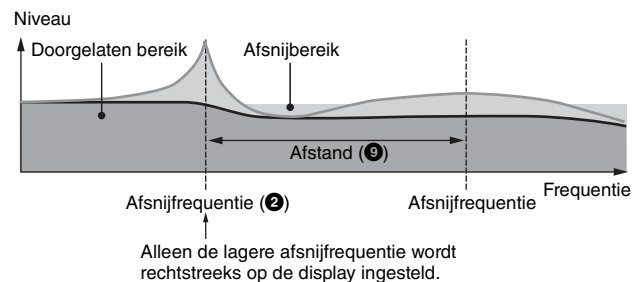
Een combinatie van een -12 dB/oct laagdoorlaatfilter en hoogdoorlaatfilter. Wanneer dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff (10) en HPF Key Follow Sensitivity (11) worden ingesteld. Alleen de LPF-grafiek wordt op de display weergegeven.

LPF6+HPF6

Een combinatie van een -6 dB/oct laagdoorlaatfilter en hoogdoorlaatfilter. Wanneer dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff (10) en HPF Key Follow Sensitivity (11) worden ingesteld. Alleen de LPF-grafiek wordt op de display weergegeven.

LPF12+BPF6

Een combinatie van een laagdoorlaatfilter en een bandsperfilter. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

**2 Cutoff***

Hiermee wordt de afsnijfrequentie bepaald voor het filter of de centrale frequentie waaromheen het filter wordt toegepast. De klankkleureigenschappen van de voice en de functie van de afsnijfrequentie verschillen afhankelijk van het geselecteerde filtertype. Controleer bij het instellen van deze parameter de filtergrafiek in de display.

Instellingen: 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de afsnijfrequentie (2) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de noten worden aangeslagen. Bij positieve instellingen wordt de afsnijfrequentie hoger naarmate u het toetsenbord harder bespeelt. De instelling '0' leidt ertoe dat de afsnijfrequentie niet verandert, ongeacht de aanslaggevoeligheid. Bij negatieve instellingen stijgt de afsnijfrequentie minder geprononceerd naarmate u het toetsenbord zachter bespeelt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

4 Resonance*/ Width

De functie van deze parameter hangt af van het geselecteerde filtertype. Als het geselecteerde filter een LPF, HPF, BPF (met uitzondering van de BPFw) of BEF is, wordt deze parameter gebruikt om de resonantie in te stellen. Voor BPFw wordt deze parameter gebruikt om de frequentiebandbreedte aan te passen.

Resonantie 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 afsnijfrequentieparameter om het geluid meer karakter te geven.

De parameter Width wordt gebruikt om de bandbreedte van signaalfrequenties aan te passen die worden doorgelaten door het filter met het BPFw.

Als het filtertype is ingesteld op 'LPF6' of 'thru', is deze parameter niet beschikbaar.

Instellingen: 0 – 127

5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin resonantie reageert op aanslaggevoeligheid of de sterkte waarmee de noot wordt aangeslagen. Voor positieve waarden geldt: hoe hoger de aanslaggevoeligheid, hoe groter de resonantie. Bij een instelling van '0' blijft de resonantiewaarde ongewijzigd. Voor negatieve waarden geldt: hoe lager de aanslaggevoeligheid, hoe groter de resonantie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

6 Gain

Hiermee wordt de versterking bepaald van het signaal dat naar het filter wordt gezonden. Hoe lager de waarde is, hoe lager de versterking. De klankkleureigenschappen die worden gegenereerd door het filter hangen af van de waarde die hier wordt ingesteld.

Instellingen: 0 – 255

7 Cutoff Key Follow

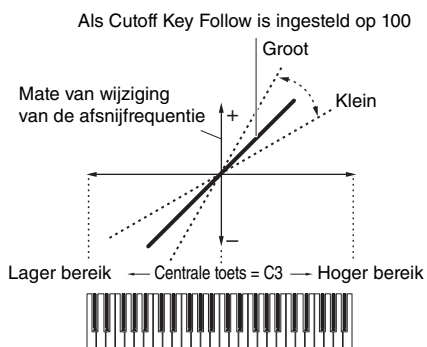
Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie (hierboven ingesteld) van het geselecteerde element, waarbij C3 als de basistoonhoogte wordt beschouwd. Bij een positieve instelling gaat de afsnijfrequentie voor lagere noten omlaag en voor hogere noten omhoog. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

8 Center Key (alleen aanduiding)

Dit geeft aan dat de centrale noot voor Cutoff Key Follow (7) hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Cutoff Key Follow en centrale toets



9 Distance

Hiermee wordt de afstand bepaald tussen de twee afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen (die zijn voorzien van twee identieke filters die parallel zijn aangesloten) en het LPF12- + BPF6-type. Wanneer een ander filtertype is geselecteerd, is deze parameter niet beschikbaar.

Instellingen: -128 – +0 – +127

10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Hiermee wordt de centrale frequentie bepaald voor de Key Follow-parameter (hieronder) van het HPF. Wanneer een filtertype 'LPF12' of 'LPF6' is geselecteerd, is deze parameter beschikbaar.

Instellingen: 0 – 255

11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie (hierboven ingesteld) van het HPF. Bij een positieve instelling gaat de afsnijfrequentie voor lagere noten omlaag en voor hogere noten omhoog. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect. Wanneer een filtertype 'LPF12' of 'LPF6' is geselecteerd, is deze parameter beschikbaar.

Instellingen: -200% – 0% – +200%

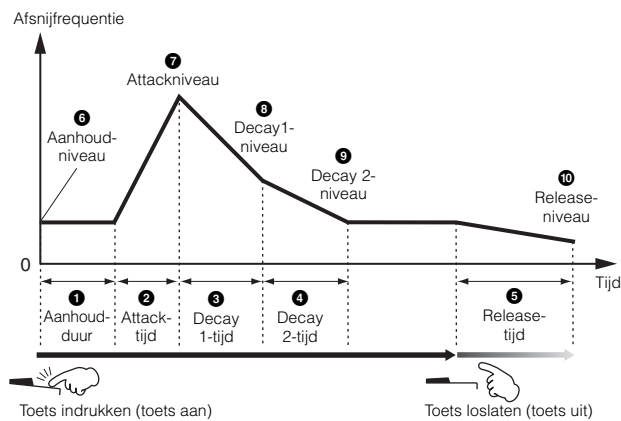
12 Center Key

Dit geeft aan dat de centrale noot voor High Pass Filter Key Follow (11) hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Instellingen Filter EG—[SF2] FEG (Filter EG)

In deze display kunt u de parameters voor Filter EG instellen. Met behulp van FEG kunt u de toonwijziging bepalen van het begin tot het einde van het geluid.





Time

Met de parameters van Time kunt u de tijd instellen voor de aangrenzende punten van de parameters voor het niveau hieronder. Een hogere waarde resulteert in een langere tijd tot het volgende niveau.

Instellingen: 0 – 127

1 Hold Time

Hiermee wordt de tijd bepaald tussen het moment waarop u een noot op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de envelope gaat stijgen.

2 Attack Time

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald van de oorspronkelijke afsnijfrequentie (aanhoudniveau) tot het maximumniveau van de voice nadat de aanhoudduur is verstreken.

3 Decay 1 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de maximale afsnijfrequentie (attackniveau) naar de afsnijfrequentie die is opgegeven als Decay 1-niveau.

4 Decay 2 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de afsnijfrequentie ingesteld als Decay 1-niveau naar de afsnijfrequentie die is opgegeven als Decay 2-niveau.

5 Release Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van de afsnijfrequentie ingesteld als Decay 2-niveau naar de afsnijfrequentie die is opgegeven als het releaseniveau wanneer de noot wordt losgelaten.

Level

Met de parameters voor Level kunt u de mate van filterwijziging op elk punt instellen op basis van de afsnijfrequentie die is opgegeven in de display Filter Type (pagina 74).

Instellingen: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Hiermee wordt de oorspronkelijke afsnijfrequentie bepaald op het moment waarop de noot wordt aangeslagen.

7 Attack Level

Hiermee wordt de maximale afsnijfrequentie bepaald die de envelope bereikt nadat een noot is aangeslagen.

8 Decay 1 Level

Hiermee wordt niveau bepaald dat de afsnijfrequentie bereikt vanaf het attackniveau nadat de tijd voor Decay1 is verstreken.

9 Decay 2 Level

Hiermee wordt de afsnijfrequentie bepaald die wordt vastgehouden zolang een noot wordt aangeslagen.

10 Release Level

Hiermee wordt de uiteindelijke afsnijfrequentie bepaald die wordt bereikt nadat de noot is losgelaten.

11 EG Depth

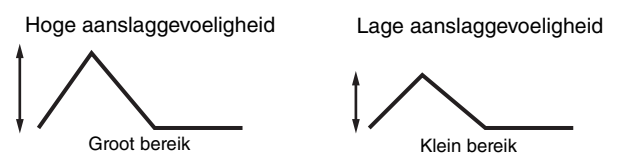
Hiermee wordt het bereik bepaald waarmee de envelope van de afsnijfrequentie verandert. De instelling '0' leidt ertoe dat de afsnijfrequentie niet verandert. Hoe verder de waarde is verwijderd van 0, hoe groter het bereik van de afsnijfrequentie is. Bij negatieve waarden wordt de wijziging van de afsnijfrequentie ongedaan gemaakt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

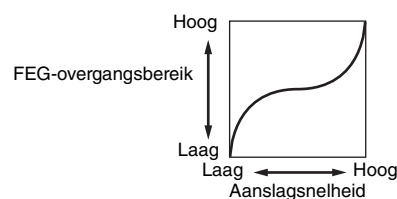
Hiermee wordt bepaald hoe het bereik van de afsnijfrequentie reageert op de aanslag. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een uitbreiding van het Filter EG-bereik en lage aanslaggevoeligheden in een inkrimping, zoals hieronder wordt weergegeven. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een inkrimping van het Filter EG-bereik en lage aanslaggevoeligheden in een uitbreiding. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt het bereik voor Filter EG niet gewijzigd, ongeacht de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: -64 – +0 – +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

De vijf curven bepalen hoe het bereik van de overgangstijd voor FEG wordt gewijzigd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het toetsenbord speelt. De geselecteerde curve wordt weergegeven in de grafiek in de display. De horizontale as van de grafiek is de aanslaggevoeligheid en de verticale as is het bereik van de afsnijfrequentie. Zo is in de onderstaande illustratie te zien dat het gemiddelde snelheidsbereik (rond de 64) ervoor zorgt dat het FEG-overgangsbereik niet verandert en dat het hogere/lagere snelheidsbereik ervoor zorgt dat dit meer verandert.

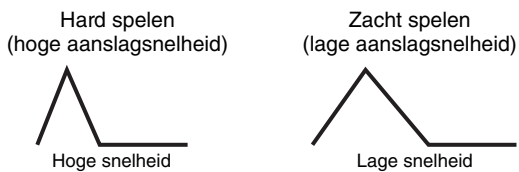


Instellingen: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de overgangstijd voor FEG (snelheid) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de noot wordt aangeslagen. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslagsnelheden in een hoge overgangssnelheid voor FEG, terwijl een lage aanslagsnelheid resulteert in een lage snelheid, zoals u hieronder kunt zien. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslagsnelheden in een lage overgangssnelheid voor FEG, terwijl een lage aanslagsnelheid resulteert in een hoge snelheid. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor de toonhoogte niet gewijzigd, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: -64 – +0 – +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt het deel van de filter-EG bepaald waarop EG Time Velocity Sensitivity (14) van invloed is.

Instellingen: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd en de aanhoudduur.

atk+dcy (attack+decay)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd, de Decay 1-tijd en de aanhoudduur.

decay

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de Decay 1/2-tijd.

atk+rls (attack+release)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd, de releasetijd en de aanhoudduur.

all

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op alle tijdparameters van Filter EG.

16 EG Time Key Follow

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Filter EG-tijden van het geselecteerde element. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge noten in een hoge overgangssnelheid voor Filter EG, terwijl lage noten resulteren in een lage snelheid. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslagsnelheden in een lage overgangssnelheid voor Filter EG, terwijl een lage noot resulteert in een hoge snelheid. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor Filter EG niet gewijzigd, ongeacht welke noot wordt aangeslagen.

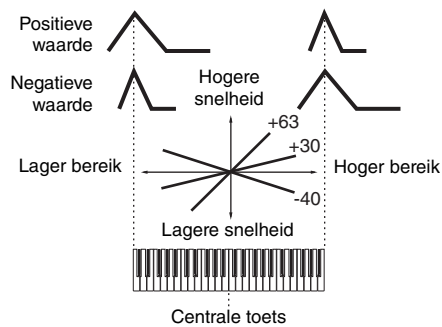
Instellingen: -64 – +0 – +63

17 Center Key

Hiermee wordt de centrale noot of toonhoogte bepaald voor EG Time Key Follow (16). Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de FEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C -2 – G8

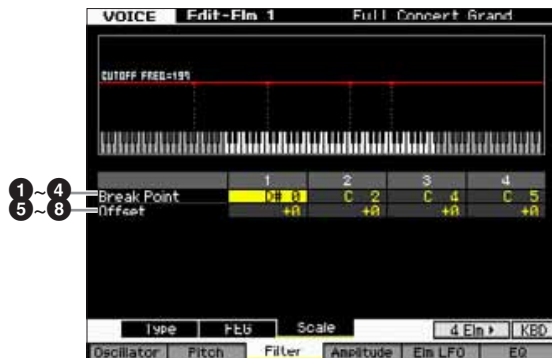
EG Time Key Follow en Center Key



OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie 'Basisbediening' op pagina 37.

Instellingen voor de filterschaalverdeling—[SF3] Scale

Met filterschaalverdeling regelt u de filterafsnijfrequentie in overeenstemming met de posities van de noten op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord opsplitsen met vier breekpunten en daar vervolgens verschillende offsetwaarden voor Cutoff Frequency aan toewijzen.



1 – 4 Break Point 1 – 4

Hiermee geeft u de vier breekpunten op door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt het breekpunt ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] INFO ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie 'Basisbediening' op pagina 37.

OPMERKING Breekpunten 1 tot en met 4 worden automatisch in oplopende volgorde ingesteld op het toetsenbord.

5 – 8 Offset 1 – 4

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

Instellingen: -128 – +0 – +127

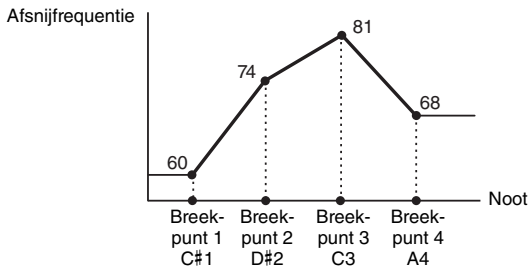
OPMERKING De minimale en maximale afsnijlimieten (respectievelijke de waarde 0 en 127) kunnen nooit worden overschreden, ongeacht de grootte van deze offsetwaarden.

OPMERKING Elke noot die onder de noot voor breekpunt 1 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 1 Level. En elke noot die boven de noot voor breekpunt 4 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 4 Level.

Instelvoorbeeld van filterschaalverdeling

U kunt filterschaalverdeling het gemakkelijkst begrijpen aan de hand van een voorbeeld. Voor de instellingen die in de voorbeelddisplay hieronder worden weergegeven is de basiswaarde van de afsnijfrequentie 64 en deze basiswaarde wordt dienovereenkomstig gewijzigd door de verschillende offsetwaarden op de geselecteerde breekpunten. De desbetreffende wijzigingen in de afsnijfrequentie worden in het onderstaande diagram weergegeven. De afsnijfrequentie verandert lineair tussen de opeenvolgende breekpunten, zoals hier wordt weergegeven.

	1	2	3	4
Breekpunt	C#1	D#2	C3	A4
Verschuiving	-4	+10	+17	+4



Uitgangsniveau-instellingen— [F4] Amplitude

Niveau- en paninstellingen— [SF1] Level/Pan



1 Level*

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.
Instellingen: 0 – 127

2 Level Velocity Sens (aanslaggevoeligheid niveau)*

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van het element reageert op de aanslag. Bij positieve instellingen wordt het uitgangsniveau hoger naarmate u het toetsenbord harder bespeelt. De instelling '0' leidt ertoe dat het uitgangsniveau niet verandert. Bij negatieve instellingen wordt het uitgangsniveau langzamer verhoogd naarmate u het toetsenbord zachter bespeelt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

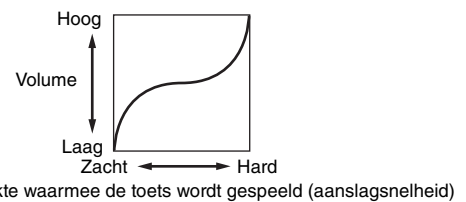
3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Hiermee wordt het niveau verhoogd of verlaagd dat is opgegeven bij Level Velocity Sensitivity (2). Een instelling van 64 betekent dat de oorspronkelijke waarden van Level Velocity Sensitivity (2) worden gebruikt. Bij instellingen boven 64 wordt het niveau verhoogd dat is opgegeven bij Level Velocity Sensitivity (2). Bij instellingen beneden 64 wordt het niveau verlaagd.

Instellingen: 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)*

De vijf curven bepalen hoe de daadwerkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het toetsenbord speelt. De geselecteerde curve wordt weergegeven in de grafiek in de display.



Instellingen: Curve 0 – 4

5 Level Key Follow

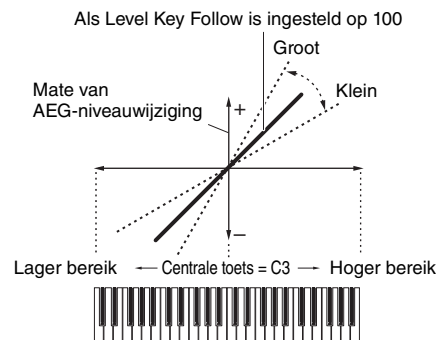
Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op het amplitudeniveau (hierboven ingesteld) van het geselecteerde element, waarbij C3 als de basistoonhoogte wordt beschouwd. Bij een positieve instelling gaat het uitgangsniveau voor lagere noten omlaag en voor hogere noten omhoog. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

6 Center Key (alleen aanduiding)

Dit geeft aan dat de centrale noot voor Level Key Follow (5) hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Level Key Follow en centrale toets



7 Pan*

Hiermee wordt de stereopanpositie van het geluid aangepast.

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

8 Alternate Pan

Hiermee wordt de mate bepaald waarmee het geluid afwisselend naar links en rechts wordt gepand voor elke noot die u aanslaat, waarbij ervan wordt uitgegaan dat de panpositie hierboven in het midden is ingesteld. Bij hogere waarden neemt de breedte van het panbereik toe.

Instellingen: L64 – C – R63

9 Random Pan

Hiermee wordt de mate bepaald 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

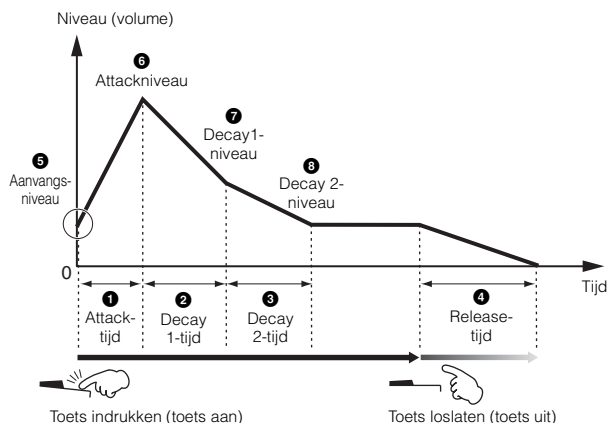
10 Scaling Pan

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de panpositie (hierboven ingesteld), links en rechts, van het geselecteerde element. Bij noot C3 wordt de paninstelling (hierboven) gebruikt als de basispanpositie. Bij een positieve instelling wordt de panpositie voor lagere noten naar links verplaatst en voor hogere noten naar rechts. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Instellingen amplitude EG—[SF2] AEG (Amplitude EG)

In deze display kunt u de parameters voor Amplitude EG instellen. Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen vanaf het moment waarop het geluid start tot aan het moment waarop het geluid stopt.



Time*

Met de parameters van Time kunt u de tijd instellen voor de aangrenzende punten van de parameters voor het niveau hieronder. Een hogere waarde resulteert in een langere tijd tot het volgende niveau.

Instellingen: 0 – 127

1 Attack Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt nadat op de toets is gedrukt.

2 Decay 1 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van het attackniveau naar Decay 1-niveau.

3 Decay 2 Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel de envelope daalt van Decay 1-niveau naar Decay 2-niveau (sustainniveau).

4 Release Time

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

Level

Met de parameters voor Level kunt u de overgangstijd op elk punt instellen op basis van het niveau dat is opgegeven in de display Level/Pan (pagina 79).

Instellingen: 0 – 127

5 Initial Level

Hiermee wordt het aanvangsniveau bepaald op het moment waarop de noot wordt aangeslagen.

6 Attack Level

Hiermee wordt het maximale niveau bepaald dat de envelope bereikt nadat een noot is aangeslagen.

7 Decay 1 Level

Hiermee wordt niveau bepaald dat de envelope bereikt van het attackniveau nadat de tijd voor Decay1 is verstreken.

8 Decay 2 Level

Hiermee wordt het niveau bepaald dat wordt aangehouden zolang een noot wordt aangeslagen.

9 Half Damper Switch

Als het halfdemperpedaal 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 FOOT SWITCH SUSTAIN-aansluiting op het achterpaneel.

Instellingen: on, off

OPMERKING Wanneer u een halfdempereffect wilt reproduceren met behulp van de optionele FC3, stelt u de parameter Sustain Pedal in op 'FC3' (half aan) in de display Play (pagina 219) van de modus Utility. Houd er rekening mee dat deze instelling niet nodig is voor het besturen van de halfdemper door het verzenden van besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.

10 Half Damper Time

Hiermee wordt bepaald hoe snel het geheel geluid wegsterft als de toets wordt losgelaten en u tegelijkertijd voetregelaar FC3 indrukt, terwijl de parameter Half Damper Switch (9) is ingeschakeld. Nadat u de toets hebt losgelaten, kunt de decaytijd (de tijd die het duurt voor het geluid is weggestorven) instellen via de voetregelaarpositie, waarbij de halfdempertijd van AEG de maximale decaywaarde is en de releasetijd van AEG de minimale decaywaarde is. Als u het pedaal loslaat, is de decaytijd nadat de toets is losgelaten gelijk aan de AEG-releasetijd.

U kunt het effect van een piano bereiken door de releasetijd in te stellen op een kleine waarde en de halfdempertijd in te stellen op een grote waarde.

De instelling is hier alleen beschikbaar als de parameter Half Damper Switch (9) is ingeschakeld en u de optionele FC3 gebruikt die is aangesloten op het achterpaneel.

Instellingen: 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de overgangstijd voor AEG (snelheid) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de noot wordt aangeslagen.

Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslagsnelheden in een hoge overgangssnelheid voor AEG, terwijl een lage aanslagsnelheid resulteert in een lage snelheid, zoals u hieronder kunt zien. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslagsnelheden in een lage overgangssnelheid voor AEG, terwijl een lage aanslagsnelheid resulteert in een hoge snelheid. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor de amplitude niet gewijzigd, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: -64 – +0 – +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt het deel van de amplitude-EG bepaald waarop EG Time Velocity Sensitivity (11) van invloed is.

Instellingen: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd.

atk+dcy (attack+decay)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd en de Decay 1-tijd.

decay

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de decaytijd.

atk+rls (attack+release)

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op de attacktijd en de releasetijd.

all

De instelling bij EG Time Velocity Sensitivity is van invloed op alle tijdparameters van Amplitude EG.

13 EG Time Key Follow

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden van het geselecteerde element. Als dit op een positieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge noten in een hoge overgangssnelheid voor Amplitude EG, terwijl lage

noten resulteren in een lage snelheid. Als dit op een negatieve waarde wordt ingesteld, resulteren hoge aanslaggevoeligheden in een lage overgangssnelheid voor Amplitude EG, terwijl lage noten resulteren in een hoge snelheid. Als dit wordt ingesteld op 0, wordt de overgangssnelheid voor Amplitude EG niet gewijzigd, ongeacht welke noot wordt aangeslagen.

Instellingen: -64 – +0 – +63

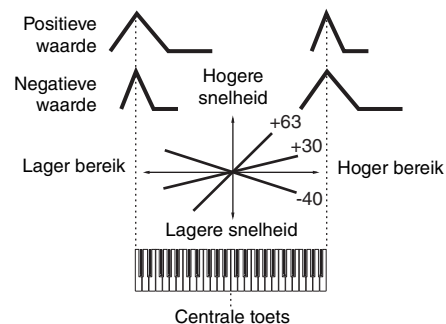
14 Center Key

Hiermee wordt de centrale noot bepaald voor EG Time Key Follow (13). Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de AEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

EG Time Key Follow en Center Key



15 Release Adj. (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Hiermee wordt de gevoeligheid bepaald van EG Time Key Follow bij EG Release. Wanneer deze parameter wordt ingesteld op '+63', wordt EG Time Key Follow Sensitivity ingesteld op de waarde van Decay 1 of Decay 2. Hoe lager de waarde is, hoe lager de gevoeligheid. Wanneer deze parameter wordt ingesteld op '-64', is dit niet van invloed op EG Time Key Follow Sensitivity.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Instellingen voor de amplitudeschaalverdeling—[SF3] Scale

Met de amplitudeschaalverdeling regelt u het uitgangsniveau van de amplitude volgens de posities van de noten op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord opsplitsen met vier breekpunten en daar vervolgens verschillende offsetwaarden voor amplitude aan toewijzen.



1 – 4 Break Point 1 – 4

Hiermee geeft u de vier breekpunten op door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt het breekpunt ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie 'Basisbediening' op pagina 37.

OPMERKING Breekpunt 1 tot en met 4 worden automatisch in oplopende volgorde ingesteld op het toetsenbord.

5 – 8 Offset 1 – 4

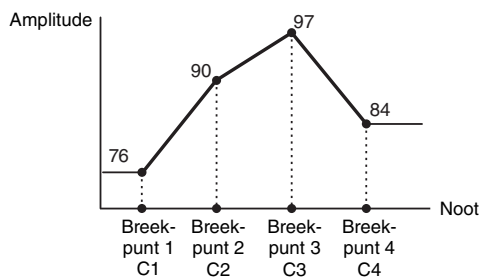
Hiermee wordt de verschuivingswaarde bepaald voor het niveau bij elk breekpunt.

Instellingen: -128 – +0 – +127

Instelvoorbeeld van amplitudeschaalverdeling

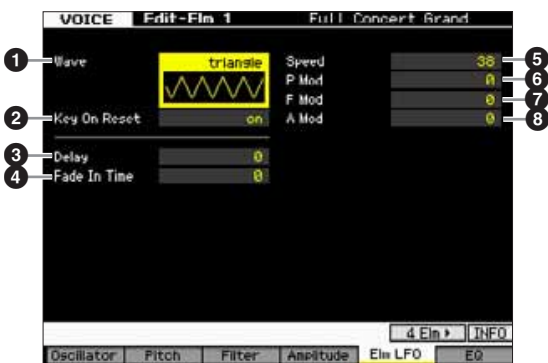
U kunt amplitudeschaalverdeling het gemakkelijkst begrijpen aan de hand van een voorbeeld. Voor de instellingen die in de voorbeelddisplay hieronder worden weergegeven is de basisamplitude (volume) voor het geselecteerde element 80 en deze basiswaarde wordt gewijzigd door de verschillende offsetwaarden op de geselecteerde breekpunten. De desbetreffende wijzigingen in de amplitude worden in het onderstaande diagram weergegeven. De amplitude verandert lineair tussen de opeenvolgende breekpunten, zoals hier wordt weergegeven.

	1	2	3	4
Breekpunt	C1	C2	C3	C4
Verschuiving	-4	+10	+17	+4



De voice moduleren—[F5] Elm LFO (Element LFO)

Deze display biedt u een uitgebreide set regelaars voor de LFO voor elk afzonderlijk element. De LFO kan worden gebruikt om vibrato, wah, tremolo en andere speciale effecten te creëren door deze toe te passen op de toonhoogte-, filter- en amplitudeparameters.



1 Wave

Hiermee wordt de golf geselecteerd en wordt bepaald hoe de LFO-golfvorm het geluid moduleert.

Instellingen: saw, triangle, square

2 Key On Reset

Hiermee wordt bepaald of de LFO al dan niet wordt gereset wanneer een noot wordt gespeeld.

Instellingen: off, on

off

De LFO wordt vrij herhaald zonder toetssynchronisatie. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.

on

De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golf in de fase die wordt opgegeven door de Phase-parameter (hierboven).

3 Delay

Hiermee wordt de vertragingstijd bepaald tussen het moment waarop u een noot op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt. Een hogere waarde resulteert in een langere vertragingstijd.

Instellingen: 0 – 127

4 Fade In Time

Hiermee wordt bepaald na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen nadat de vertragingstijd is verstreken. Een hogere waarde resulteert in een tragere fade-in. Als de parameter wordt ingesteld op '0', zwelt het LFO-effect niet aan en wordt het maximale niveau bereikt direct nadat de vertragingstijd is verstreken.

Instellingen: 0 – 127

5 Speed

Hiermee wordt de snelheid bepaald van de LFO-golf. Hoe hoger de waarde is, hoe hoger de snelheid van de LFO.

Instellingen: 0 – 63

6 P Mod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee wordt de mate (diepte) bepaald waarmee de LFO-golf de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert). Hoe hoger de instelling is, hoe groter de besturingsdiepte.

Instellingen: 0 – 127

7 F Mod (Filter Modulation Depth)

Hiermee wordt de mate (diepte) bepaald waarmee de LFO-golf de filterafsnijfrequentie laat variëren (moduleren). Hoe hoger de instelling is, hoe groter de besturingsdiepte.

Instellingen: 0 – 127

8 A Mod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee wordt de mate (diepte) bepaald waarmee de LFO-golf de amplitude of het volume van het geluid laat variëren (moduleren). Hoe hoger de instelling is, hoe groter de besturingsdiepte.

Instellingen: 0 – 127

Instellingen voor de equalizer (EQ)—[F6] EQ

In deze display kunt u de EQ-parameters voor elk element instellen.

1 Type

Hiermee wordt het EQ-type bepaald. Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het geselecteerde EQ-type.

Instellingen:

2 Band, PEQ

Zie hieronder.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Hiermee wordt de gehele band van het geselecteerde element versterkt met respectievelijk +6 dB, +12 dB en +18 dB.

thru

Als u deze instelling selecteert, worden de equalizers genegeerd en wordt het volledige signaal niet beïnvloed.

Wanneer EQ Type is ingesteld op '2 Band'

Dit is een 'shelving'-equalizer, die afzonderlijke hoge en lage frequentiebanden combineert.



2 Low Frequency

Hiermee wordt de standaardfrequentie bepaald voor de lagere EQ-band.

Instellingen: 50.1 Hz – 2.00 kHz

3 High Frequency

Hiermee wordt de standaardfrequentie bepaald voor de hogere EQ-band.

Instellingen: 503.8 Hz – 10.1 kHz

4 Low Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen onder de lage frequentie (2) worden versterkt/verzwakt.

Instellingen: -12.00 dB - +0.00 dB - +12.00 dB

5 High Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen boven de hoge frequentie (3) worden versterkt/verzwakt.

Instellingen: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Wanneer EQ Type is ingesteld op 'PEQ'

De parametrische EQ voor de enkele band wordt gebruikt om signaalniveaus (versterking) rondom de frequentie te verzwakken of te versterken. Dit type biedt 32 verschillende 'Q'-instellingen die de frequentiebandbreedte van de equalizer bepalen.



2 Low Frequency

Bepaalt de middenfrequentie.

Instellingen: 139.7 Hz – 12.9 kHz

4 Low Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen onder de lage frequentie (2) worden versterkt/verzwakt.

Instellingen: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

6 Q

Hiermee wordt de Q (bandbreedte) bepaald voor de band. Hoe lager de instelling is, hoe groter de bandbreedte. Hoe hoger de instelling is, hoe kleiner de bandbreedte.

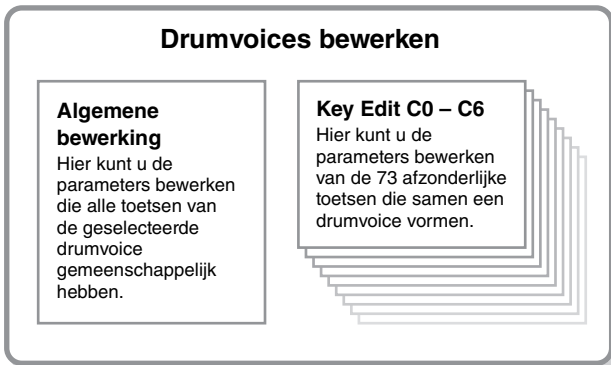
Instellingen: 0.7 – 10.3

Een drumvoice bewerken

Met 'bewerken' wordt het proces bedoeld van het maken van een voice (klank) via het wijzigen van de parameters die tezamen de voice vormen. Dit kan worden gedaan in Voice Edit, een submodus van de modus Voice. In deze sectie wordt beschreven hoe u een drumvoice bewerkt. Als u naar de modus Drum Voice Edit wilt gaan, drukt u op de knop [VOICE] om de modus Voice te activeren, waarna u een drumvoice selecteert en op de knop [EDIT] drukt.

Common Edit (algemene bewerking) en Key Edit (toetsbewerking)

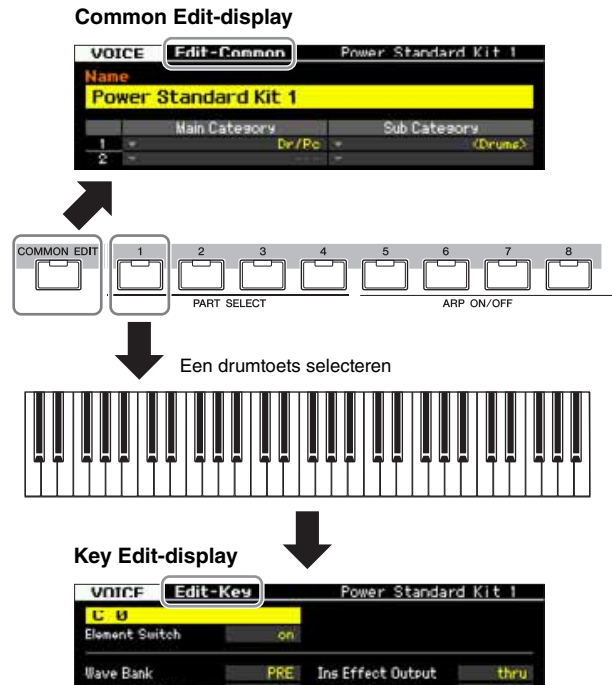
Elke drumvoice bestaat uit maximaal 73 drumtoetsen, die worden toegewezen aan noten die verspreid zijn over het toetsenbord (C0 tot en met C6). Er zijn twee typen Drum Voice Edit-displays: de displays voor Common Edit om de gemeenschappelijke instellingen voor alle toetsen te bewerken en de displays voor Key Edit voor het bewerken van de afzonderlijke toetsen.



Drumvoices bewerken

- 1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play voor het afspelen van voices te activeren.**
Selecteer een drumvoice die u wilt bewerken.
- 2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Voice Edit te activeren.**
- 3 Open de gewenste bewerkingsdisplay, Common Edit of Key Edit.**

Druk op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit op te roepen. Druk op de nummerknop [1] om de display Key Edit op te roepen. Druk in de modus Drum Key Edit op de toets waaraan het gewenste druminstrumentgeluid is toegewezen.



4 Roep de gewenste display op.

U vindt de gewenste display door te kijken naar de tabmenu's van de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5]. Elk tabmenu van de knoppen [F1] – [F6] bevat submenu's die horen bij de knoppen [SF1] – [SF5] onder in de display.

OPMERKING Door op de knop [SF6] te drukken, kunt u verschillende functies gebruiken, zoals de display Information, het invoeren van tekens (pagina 37), de nummerknopfunctie (pagina 36) en de weergave/selectie van lijsten (pagina 37). De functie die wordt opgeroepen met de knop [SF6] verschilt afhankelijk van de geselecteerde parameter waarop de cursor staat.

5 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter.

6 Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

7 Herhaal stap 3 – 6 zo vaak als gewenst.

8 Voer de gewenste naam in voor de bewerkte voice.

Gebruik de display Name (pagina 55) van de modus Voice Common Edit.

9 Sla de bewerkte voice op.

Druk op de knop [STORE] om het venster Store (pagina 54) op te roepen, waarna u de bewerkte voice opslaat.

LET OP

- De bewerkte voice gaat verloren wanneer u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt. Sla de voicedata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt.
- Aangezien het gebruikersgeheugen waarin de voice wordt opgeslagen een Flashgeheugen is, wordt de bewerkte en opgeslagen voice niet gewist, ook niet als de stroom wordt uitgeschakeld. U hoeft zich dus geen zorgen te maken over

het verlies van opgeslagen data. Met de handeling Voice Store worden echter wel de voicedata overschreven die al zijn opgeslagen in het bestemmingsvoicenummer. Daarom moet u van belangrijke data altijd een backup bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF (pagina 241).

OPMERKING Er zijn ook andere handige functies beschikbaar in de modus Drum Voice Edit. Zie pagina 54 voor meer informatie.

Common Edit-parameters

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

Met Common Edit bewerkt u de parameters die alle drumtoetsen van de geselecteerde drumvoice gemeenschappelijk hebben.

Algemene instellingen voor de geselecteerde voice—[F1] General

OPMERKING De Common Edit-parameters van de drumvoice zijn in principe gelijk aan die van de normale voice. Sommige parameters met dezelfde naam als die voor de normale voice zijn echter niet beschikbaar voor de drumvoice.

Naam kiezen voor bewerkte voice—[SF1] Name

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 55.

Play Mode-instellingen zoals Micro Tuning en Mono/Poly—[SF2] Play Mode

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 55.

Overige instellingen—[SF3] Other

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 57.

Arpeggio-instellingen—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 58.

Arpeggio-instellingen—[F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van het afspelen in arpeggio wijzigen.

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit (pagina 59) afgezien van de parameter Fixed SD/BD.

Fixed SD/BD

Deze parameter is alleen beschikbaar voor drumvoices. Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt C1 gebruikt als de noot van de snaredrum en D1 als de noot van de basdrum tijdens het afspelen in arpeggio. Hoewel de meeste drumkits het snaredrumgeluid aan C1 en de basdrum aan D1 toewijzen, wijzen bepaalde drumkits deze geluiden daarnaast ook aan andere noten toe en worden er bepaalde arpeggiotypen gemaakt via deze noten (anders dan C1 en D1). U kunt dan afhankelijk van het geselecteerde arpeggiotype en de drumkit verkeerde geluiden horen. Dergelijke problemen kunnen mogelijk worden verholpen door deze parameter op 'on' in te stellen. Als u de indruk hebt dat het geluid van de snare- en basdrum verkeerd is wanneer het arpeggiotype via de knoppen [SF1] – [SF5] wordt gewijzigd, is het verstandig om deze parameter op 'on' in te stellen.

Instellingen: on, off (aan, uit)

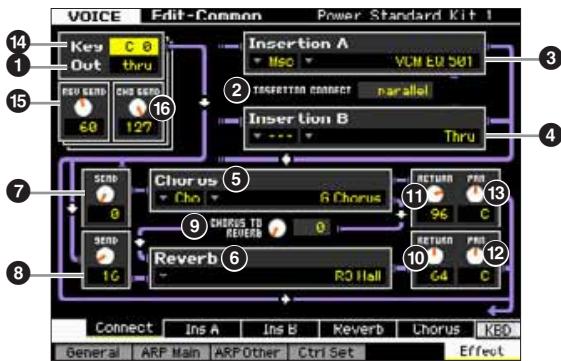
Controller-instellingen— [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 61. De Element Switch-parameter is niet beschikbaar in Drum Voice Common Edit.

Effect-instellingen—[F6] Effect

Effectverbindinginstellingen— [SF1] Connect

Deze display biedt uitgebreide besturingsmogelijkheden voor de effecten. De functies op deze display zijn ongeveer dezelfde als in Normal Voice Common Edit (pagina 64). Het verschil is dat de parameter Insertion Effect Out niet voor elk element, maar voor elke drumtoets wordt ingesteld. Daarnaast zijn er nog drie parameters (14 – 16) beschikbaar.



1 Out (Insertion Effect Out)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets. Parameters kunnen voor elke drumtoets worden ingesteld. Wanneer INSERTION CONNECT (2) is ingesteld op 'ins L', wordt het signaal van elke drumtoets uitgevoerd naar Insertion L, ongeacht de instelling hier.

Instellingen: thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

De parameters 2 – 13 zijn dezelfde als de parameters in de display Connect (pagina 64) in de modus Normal Voice Edit.

14 Toets

Hiermee bepaalt u de drumtoets die moet worden bewerkt. Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) en Key Chorus Send (16) kunnen voor elke drumtoets worden ingesteld.

Instellingen: C0 – C6

15 REV SEND (Key Reverb Send)

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het reverbeffect wordt gezonden. Deze instelling is alleen beschikbaar als de parameter Insertion Effect Out (1) is ingesteld op 'thru'.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Als de parameter Insertion Effect Out (1) wordt ingesteld op 'Ins A' of 'Ins B', kunt u het niveau van het drumtoetsgeluid (uitgevoerd via Insertion-effect A of B) bepalen dat wordt verzonden naar het reverbeffect door de waarde van de parameter Insertion Reverb Send in te stellen die alleen in dit geval wordt aangegeven.

16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het choruseffect wordt gezonden. Deze instelling is alleen beschikbaar als de parameter Insertion Effect Out (1) is ingesteld op 'thru'.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Als de parameter Insertion Effect Out (1) wordt ingesteld op 'Ins A' of 'Ins B', kunt u het niveau van het drumtoetsgeluid (uitgevoerd via invoegeffect A of B) bepalen dat wordt verzonden naar het choruseffect door de waarde van de parameter Insertion Chorus Send in te stellen die alleen in dit geval wordt aangegeven.

Instellingen Effect-parameter— [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie pagina 66.

Key Edit-parameters

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

Als u wijzigingen wilt aanbrengen in de geluiden waaruit een voice bestaat en in de basisparameters waardoor het geluid wordt gedefinieerd, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (Envelope Generator), roept u de display Key Edit op.

Over de asteriskmarkeringen (*)

Voor gebruikers die voor het eerst met voicebewerking kennismaken en wellicht in de war raken van de grote hoeveelheid parameters, zijn de meest elementaire en gemakkelijk te begrijpen parameters in deze paragraaf handig gemarkeerd met een asterisk (sterretje). Als u net begint met voicebewerking, kunt u deze parameters het eerst proberen.

De golfvorm en het nootbereik van de toets instellen—[F1] Oscillator

In deze display kunt u de golfvorm en het nootbereik van de geselecteerde toets instellen.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabbladmenu dat hoort bij de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Toets*

Hiermee bepaalt u de drumtoets die moet worden bewerkt. U kunt het gewenste percussie-instrument selecteren door de toets in te drukken.

Instellingen: C0 – C6

2 Element Switch*

Hiermee wordt bepaald of de momenteel geselecteerde toets al dan niet wordt gebruikt. Als deze parameter is uitgeschakeld, produceert de momenteel geselecteerde toets geen geluid.

Instellingen: off (inactief), on (actief)

3 Wave Bank (Waveform Bank)*

Hiermee wordt de Waveform Bank bepaald die wordt toegewezen aan de drumtoets. U kunt voor de bank een keuze maken uit PRE, USR, FL1 en FL2.

PRE (bank met vooraf ingestelde waarden) bevat de vooraf ingestelde golfvormen en USR (gebruikersbank), FL1 (de bank die is opgeslagen in sleuf 1 van de optionele uitbreidingsmodule voor het Flashgeheugen) en FL2 (de bank die is opgeslagen in sleuf 2 van de optionele geheugenuitbreidingsmodule voor het Flashgeheugen) bevatten de gebruikersgolfvormen die zijn gemaakt op basis van de samples die zijn opgenomen in de modus Sampling. FL1 en FL2 zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele uitbreidingsmodule voor het Flashgeheugen FL512M/FL1024M is geïnstalleerd.

Instellingen: PRE, USR, FL1, FL2

OPMERKING Raadpleeg de uitleg bij de modus Sampling op pagina 119 voor meer informatie over Waveform.

4 Wave Main Category (Waveform Main Category)*

5 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)*

Het is gemakkelijker gewenste golfvormen (6) te vinden door deze parameters in te stellen voordat u een golfvormnummer selecteert. De vooraf ingestelde golfvormen zijn ingedeeld in een hoofdcategorie (Main) en een subcategorie (Sub). Het aantal subcategorieën verschilt per hoofdcategorie.

6 Wave Number (Waveform Number)*

Hiermee bepaalt u de golfvorm die wordt toegewezen aan de drumtoets door de golfvormcategorie en het golfvormnummer te selecteren. Raadpleeg de lijst met golfvormen in de aparte datalijst voor een volledige lijst golfvormen in de bank met vooraf ingestelde golfvormen.

7 Assign Mode*

Als deze parameter op 'single' is ingesteld, wordt dubbel afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is handig wanneer twee of meer 'exemplaren' van dezelfde noot vrijwel tegelijkertijd worden ontvangen of zonder een bijbehorend noot-uit-bericht. Stel dit in op 'multi' als u elk exemplaar van dezelfde noot wilt afspelen. In het algemeen is de instelling 'multi' aan te raden, vooral voor tamboerijn- en cimbaalgeluiden die u wilt laten klinken en volledig laten wegsterven als u deze herhaaldelijk afspeelt. Houd er rekening mee dat de instelling 'multi' de algehele polyfonie in beslag neemt en ertoe kan leiden dat geluiden worden afgekapt.

Instellingen: single, multi

single

Als deze parameter wordt ingesteld op 'single' en het signaal voor het dubbel afspelen van dezelfde noot wordt verzonden naar de interne toongenerator, wordt de eerste noot gestopt en wordt de volgende noot gespeeld.

multi

Als deze parameter wordt ingesteld op 'multi' en het signaal voor het dubbel afspelen van dezelfde noot wordt verzonden naar de interne toongenerator, worden alle noten gelijktijdig gespeeld.

8 Receive Note Off

Hiermee wordt bepaald of de geselecteerde drumtoets al dan niet reageert op Midi-noot-uit-berichten. Stel deze parameter in op 'on' wanneer de geselecteerde drumtoets een continu, niet-wegstervend geluid heeft (zoals een snare roll), zodat u het geluid kunt stoppen door de toets los te laten.

Instellingen: off, on

9 Alternate Group*

Hiermee stelt u de Alternate Group (alternerende groep) in waaraan de toets wordt toegewezen. Bij een echte drumkit is het fysiek onmogelijk om bepaalde drumgeluiden tegelijkertijd af te spelen, zoals een open en een gesloten hi-hat. U kunt voorkomen dat drumtoetsen tegelijkertijd worden afgespeeld door ze toe te wijzen aan dezelfde alternerende groep. U kunt maximaal 127 alternerende groepen definiëren. U kunt hier ook 'off' selecteren als u het gelijktijdig afspelen van geluiden wilt toestaan.

Instellingen: off, 1 – 127

10 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets. Deze parameter is hetzelfde als Ins Effect Output in de display Connect (pagina 64) in Voice Common Edit. Indien u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Wanneer INSERTION CONNECT is ingesteld op 'ins L' in de display Connect, wordt Insertion L gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets, zelfs als 'ins A' of 'ins B' is geselecteerd.

Instellingen: thru (door), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

11 Reverb Send*

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het reverbeffect wordt gezonden. Dit is alleen beschikbaar als Insertion Effect Output (hierboven) wordt ingesteld op 'thru'. De hier gemaakte instelling wordt toegepast op dezelfde parameters in de display Connect (pagina 64) van Voice Common Edit.

Instellingen: 0 – 127

12 Chorus Send*

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het choruseffect wordt gezonden. Dit is alleen beschikbaar als Insertion Effect Output (hierboven) wordt ingesteld op 'thru'. De hier gemaakte instelling wordt toegepast op dezelfde parameters in de display Connect (pagina 64) van Voice Common Edit.

Instellingen: 0 – 127

13 Output Select

Hiermee word(en)t de specifieke uitgang(en) bepaald voor het afzonderlijke drumtoets signaal. U kunt elk afzonderlijk drumtoetsgeluid toewijzen voor uitvoer vanuit een specifieke hardware-uitgangsaansluiting op het achterpaneel. Deze parameter is handig wanneer u een aangesloten extern effect wilt toepassen op een specifiek druminstrument. Deze instelling is alleen beschikbaar als de parameter Insertion Effect Output (10) is ingesteld op 'thru'.

Instellingen: Zie de tabel hieronder.

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
L&R	OUTPUT L en R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 en 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 en 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 en 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 en 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 en 10	Stereo (9: L, 10: R)

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
FW11&12	FW OUTPUT 11 en 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 en 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

OPMERKING De FW-instellingen (FW1 – 14) zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

14 Coarse (Pitch Coarse Tuning)*

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

Instellingen: -48 semi – +0 semi – +48 semi

15 Fine (Pitch Fine Tuning)*

Hiermee wordt de toonhoogte van elke drumtoets bepaald in cent.

Instellingen: -64 cent – +0 cent – +63 cent

16 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de drumtoets reageert op de aanslag. Bij positieve instellingen wordt de toonhoogte hoger naarmate u het toetsenbord harder bespeelt. De instelling '0' leidt niet tot een wijziging in de toonhoogte. Bij negatieve instellingen wordt de toonhoogte langzamer verhoogd naarmate u het toetsenbord zachter bespeelt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

17 [SF5] PageHold

Als in u de modus Drum Voice Edit een toets op het toetsenbord indrukt wordt de bewerkte toets (het instrument) normaal gesproken automatisch afgewisseld. Wanneer de knop [SF5] PageHold is ingeschakeld, wordt de bewerkte toets (het instrument) gehandhaafd zelfs wanneer u een andere toets op het toetsenbord indrukt. Zo kunt u een bepaalde toets bewerken terwijl u de niveaubalans tussen de bewerkte toets en de andere toetsen aanpast.

De helderheid afstemmen met het filter—[F3] Filter

Elke drumtoets heeft een eigen onafhankelijk laagdoorlaatfilter en hoogdoorlaatfilter. U kunt de klankkleureigenschappen van elk drumgeluid aanpassen via het instellen van de afsnijfrequentie en de resonantie.



1 Cutoff*

Hiermee verhoogt of verlaagt u de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter om de helderheid van de klank aan te passen. U kunt het geluid helderder maken door de afsnijfrequentie te verhogen en donkerder maken of dempen door deze te verlagen.

Instellingen: 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)*

Hiermee wordt bepaald hoe de afsnijfrequentie reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de toetsen worden bespeeld. Bij positieve instellingen wordt de afsnijfrequentie hoger naarmate u het toetsenbord harder bespeelt. De instelling '0' leidt niet tot een wijziging in de afsnijfrequentie, afhankelijk van de aanslaggevoeligheid. Bij negatieve instellingen stijgt de afsnijfrequentie minder sterk naarmate u het toetsenbord zachter bespeelt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

3 Resonance*

Hiermee bepaalt u de nadruk die aan de afsnijfrequentie gegeven wordt, zodat aan het geluid meer karakter kan worden verleend. Hogere waarden resulteren in een sterker effect.

Instellingen: 0 – 127

4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)*

Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: 0 – 255

Instellingen amplitude—[F4] Amplitude

In de volgende displays kunt u verschillende parameters voor de geselecteerde drumtoets instellen, zoals Volume, Pan en Amplitude EG.



1 Level*

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets bepaald.

Instellingen: 0 – 127

2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)*

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van de drumtoets reageert op de aanslag. Bij positieve instellingen wordt het uitgangsniveau hoger naarmate u het toetsenbord harder bespeelt. De instelling '0' leidt niet tot een wijziging in het uitgangsniveau. Bij negatieve instellingen wordt het uitgangsniveau langzamer verhoogd naarmate u het toetsenbord zachter bespeelt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

3 Pan*

Hiermee wordt de stereopanpositie van het geluid aangepast.

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

4 Alternate Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt, waarbij ervan wordt uitgegaan dat de panpositie hierboven in het midden is ingesteld. Hogere waarden vergroten de breedte van het panbereik.

Instellingen: L64 – C – R63

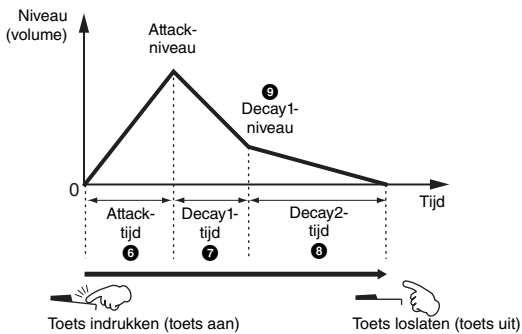
5 Random Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald 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

Amplitude EG

Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen vanaf het moment waarop het geluid start tot aan het moment waarop het stopt.



Time*

Met de parameters van Time kunt u de tijd instellen voor de aangrenzende punten van de parameters voor het niveau hieronder. Een hogere waarde resulteert in een langere tijd tot het volgende niveau.

Instellingen: 0 – 127 (0 – 126, ingedrukt houden gedurende Decay 2-tijd)

6 Attack Time

Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt totdat het volume van het geluid het hoogste niveau (attackniveau) bereikt als op een toets wordt gedrukt.

7 Decay 1-tijd

Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt totdat het volume van het attackniveau daalt tot Decay 1-niveau nadat op een toets is gedrukt.

8 Decay 2-tijd

Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid wegsterft van Decay 1-niveau naar stilte nadat de toets is losgelaten.

Level*

Met de parameter Level kunt u het AEG-niveau instellen.

Instellingen: 0 – 127

9 Decay 1-niveau

Hiermee wordt niveau bepaald dat het AEG-niveau bereikt van het attackniveau nadat de tijd voor Decay1 is verstreken.

Instellingen voor de equalizer (EQ)—[F6] EQ

In deze display kunt u de EQ-parameters voor de elke drumtoets instellen.

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit.

Zie pagina 83.

Voice Job—handige functies

De modus Voice Job biedt enkele handige hulpprogramma's voor data-indeling en -initialisatie, die u kunt gebruiken als u voices maakt en deze archiveert.

Voice Job—basisbediening

- 1 Druk in de modus Voice op de knop [JOB] om de modus Voice Job te activeren.**
- 2 Druk op één van de knoppen [F1] tot [F4] om de gewenste jobdisplay op te roepen.**
- 3 Plaats de cursor op de gewenste parameter en stel vervolgens de waarde in.**
Stel de parameters in voor het uitvoeren van de job.
- 4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)**
Als u de opdracht wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].
- 5 Druk op de knop [INC/YES] om de job uit te voeren.**
Na het uitvoeren van de opdracht verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.
- 6 Druk op de knop [VOICE] om terug te keren naar de modus Voice Play.**

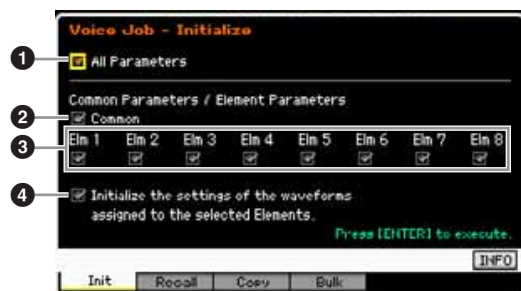
LET OP

Zelfs als u de opdracht uitvoert, worden de voicedata gewist als u zonder de opdracht op te slaan een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt. Sla de voicedata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt.

De voice initialiseren— [F1] Init (Initialize)

Met deze functie kunt u de standaardinstellingen van alle voiceparameters resetten (initialiseren). U kunt ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals algemene instellingen, instellingen voor elk(e) element/drumtoets, enz. Deze functie is bijzonder nuttig bij het maken van een volledig nieuwe voice, van het begin af aan. De beschikbaarheid van de parameters voor initialisatie wordt bepaald door het momenteel geselecteerde voicetype (Normal/Drum).

Als een normale voice is geselecteerd:



1 All Parameters

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle parameters van de geselecteerde voice geïnitieerd.)

2 Common Parameters

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle Common Edit-parameters van de geselecteerde voice geïnitieerd.

3 Elementparameters 1 – 8

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle Element Edit-parameters van het geselecteerde element geïnitieerd.

4 Initialiseer de instellingen van de golfvormen die aan de geselecteerde elementen zijn toegewezen.

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle Waveform-instellingen van het geselecteerde element geïnitieerd.

Als een drumvoice is geselecteerd:



5 Toetsparameters

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle Key Edit-parameters van de geselecteerde toets geïnitieerd.

6 Drumtoets

Hiermee bepaalt u de drumtoets die moet worden geïnitieerd.

Instellingen: C0 – C6

7 Initialiseer de instellingen van de golfvorm die aan de geselecteerde toets is toegewezen.

Als u hier een vinkje plaatst, worden alle Waveform-instellingen van de geselecteerde drumtoets geïnitieerd.

Edit Recall—[F2] Recall

Als u een voice aan het bewerken bent en u deze nog niet hebt opgeslagen wanneer u een andere voice selecteert, worden alle wijzigingen die u hebt aangebracht gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Recall gebruiken om de voice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

Element van een ander voice-element kopiëren naar het huidige voice-element—[F3] Copy

Vanuit dit venster 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. Wanneer de huidige voice (2) is ingeschakeld, kunt u de parameterinstellingen van een element naar een ander element van dezelfde voice kopiëren.



1 Voice als bron

Hiermee bepaalt u het bank- en voicenummer dat u wilt kopiëren. De beschikbaarheid van de parameters wordt bepaald door het momenteel geselecteerde voicetype (Normal/Drum). U kunt deze parameter niet instellen als de huidige voice (2) is ingeschakeld.

2 Huidige voice

Als deze parameter is ingeschakeld, is de momenteel geselecteerde voice (de voice die u aan het bewerken bent) geselecteerd als bron. Daarom kunt u ook de parameterinstellingen van een element naar een ander element van dezelfde voice kopiëren.

3 Datatype van de bronvoice

Hiermee bepaalt u het brondatatype, inclusief het elementnummer of de drumtoets. De beschikbaarheid van de parameters wordt bepaald door het momenteel geselecteerde voicetype (Normal/Drum).

Instellingen: common, element 1 – 8 (Normale voice), toets C9 – C6 (Drumvoice)

4 Datatype van de bestemmingsvoice

Hiermee bepaalt u het bestemmingsdatatype, inclusief het elementnummer of de drumtoets. De beschikbaarheid van de parameters wordt bepaald door het momenteel geselecteerde voicetype (Normal/Drum).

Als het datatype van de bronvoice (hierboven) is ingesteld op 'common', wordt deze parameter ingesteld op 'common'.

Instellingen: common, element 1 – 8 (Normale voice), toets C9 – C6 (Drumvoice)

De voicedata verzenden via MIDI (Bulk Dump)—[F4] Bulk (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u bewerkte parameterinstellingen voor de momenteel geselecteerde voice 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 bulkdumpfunctie te kunnen uitvoeren, moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen. Zie pagina 228 voor meer informatie.

OPMERKING De bulkdumpdata bevatten alleen de MIDI-berichten, niet de golfvormen.

Spelen in 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. De modus Performance Play is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Performance. Op deze locatie kunt u een performance selecteren en afspelen. Bepaalde performance-instellingen kunnen in deze modus ook worden bewerkt. Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance te activeren en de display Performance Play te openen.

Een performance selecteren

De MOTIF XF beschikt over 128 performances in de gebruikersbanken 1 – 4.

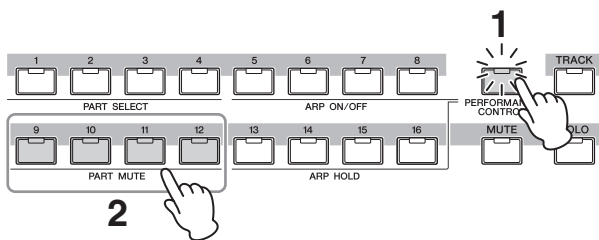
Het selecteren van een performance gebeurt in principe op dezelfde manier als het selecteren van een voice (zie pagina 44). Net als in de modus Voice Play, kunt u in de modus Performance Play de functies Category Search en Favorite Category (pagina 45) gebruiken. Houd er rekening mee dat u met de categoriefunctie in de modus Performance de knoppen Bank, Group en Number niet kunt gebruiken.

Een partij in- of uitschakelen

In de modus Performance Play kunt u de vier partijen van de huidige performance naar wens in- of uitschakelen. U kunt dit doen door op de knop [PERFORM] te drukken om de modus Performance Play te activeren.

Specifieke partijen in- en uitschakelen (functie Mute)

U kunt afzonderlijke partijen in- en uitschakelen met behulp van de functie Mute.



1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

Het lampje van de knop PERFORMANCE CONTROL gaat branden ten teken dat elke partij in- of uitgeschakeld kan worden.

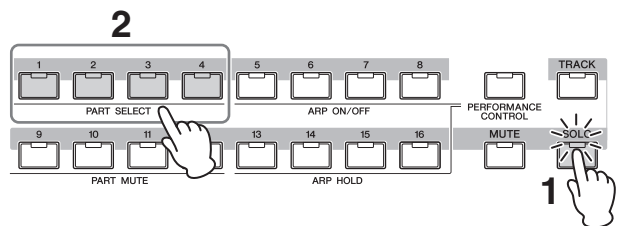
2 Druk op een van de nummerknoppen [9] – [12].

Het lampje van de ingedrukte knop gaat uit en de bijbehorende partij wordt gedempt. Druk nogmaals op dezelfde knop om het lampje aan te zetten en de dempfunctie voor die partij op te heffen. U kunt meerdere partijen in- en uitschakelen door de betreffende knoppen in te drukken.

OPMERKING U kunt partijen ook dempen via de knoppen [MUTE] en [PART SELECT]. Druk op de knop [MUTE] (het lampje gaat branden) en vervolgens op de desbetreffende numbertoets [1] – [4] om de gewenste partij te dempen en het dempen weer uit te schakelen.

Een specifieke partij instellen op solo

De functie Solo is het tegenovergestelde van Mute. Hiermee kunt u meteen een specifieke partij solo laten klinken en alle andere partijen dempen.



1 Druk op de knop [SOLO].

Het lampje [SOLO] gaat branden ten teken dat Solo is ingeschakeld.

2 Druk op een van de nummerknoppen [1] – [4].

Het lampje van de ingedrukte knop gaat knipperen en alleen de bijbehorende partij klinkt.

Druk op een andere nummerknop om de solo afgespeelde partij te wijzigen.

OPMERKING Druk op de knop [TRACK] of [PERFORMANCE CONTROL] om Mute en Solo af te sluiten.

De functie Arpeggio gebruiken

Met de arpeggiofunctie kunt u ritmepatronen, riffs en frasen triggeren met behulp van de huidige voice. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het toetsenbord aan. In de modus Performance kunt u vier arpeggiotypen toewijzen aan de vier partijen. Dit betekent dat de arpeggiotypen tegelijkertijd kunnen worden afgespeeld. Selecteer de verschillende performances en beluister de bijbehorende arpeggiotypen.

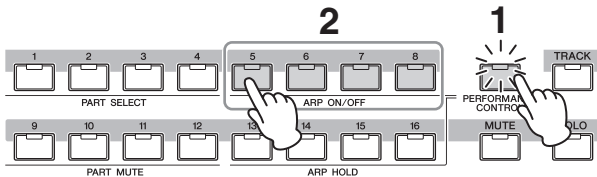
OPMERKING Zie pagina 15 voor meer informatie over arpeggio.

De functie Arpeggio gebruiken in de modus Performance

Omdat aan de vooraf ingestelde performances reeds eigen arpeggiotypen zijn toegewezen, kunt u de arpeggio afspelen door de gewenste performance te selecteren, de knop [ARPEGGIO ON/OFF] in te schakelen en vervolgens een noot aan te slaan. De instructies voor het gebruik van arpeggio zijn feitelijk dezelfde als voor de modus Voice.

Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen voor elke partij

U kunt het afspelen van arpeggio voor elke partij in de Performance in- of uitschakelen, zoals hieronder beschreven.



1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

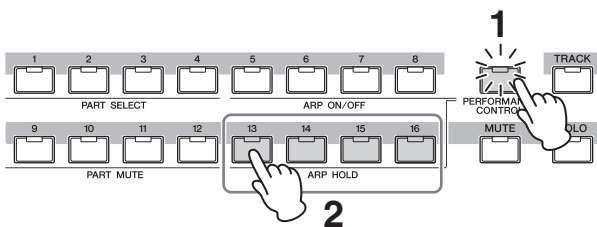
Het lampje van de knop [PERFORMANCE CONTROL] gaat branden ten teken dat het afspelen van arpeggio voor elk partij in- of uitgeschakeld kan worden.

2 Als u op elk van de knoppen [5] – [8] drukt, schakelt u het afspelen van arpeggio voor elke partij in en uit.

Als een van de lampjes [5] – [8] is uitgeschakeld, is het afspelen van arpeggio voor de bijbehorende partij gedempt.

De parameter Arpeggio Hold in- of uitschakelen voor elke partij

U kunt de parameter Arpeggio Hold (pagina 112) in- of uitschakelen voor elke partij in de Performance, zoals hieronder beschreven. Als de parameter Arpeggio Hold is ingesteld op 'on' (aan), blijft het afspelen van de arpeggio doorgaan, zelfs wanneer u de toetsen loslaat.



1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

Het lampje van de knop [PERFORMANCE CONTROL] gaat branden ten teken dat Arpeggio Hold voor elke partij in- of uitgeschakeld kan worden.

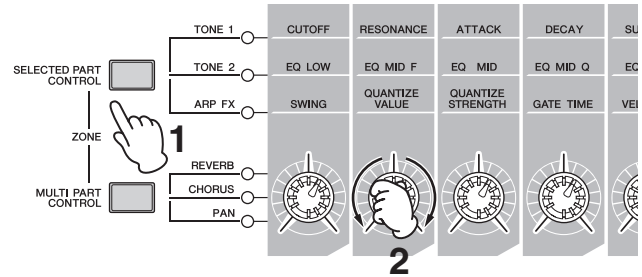
2 Als u op elk van de knoppen [13] – [16] drukt, schakelt u de parameter Arpeggio Hold voor elke partij in en uit.

Als een van de lampjes [13] – [16] is ingeschakeld, is de parameter Arpeggio Hold voor de bijbehorende partij ingeschakeld.

OPMERKING Als de parameter Arpeggio Hold is ingesteld op 'sync-off' in de hoofddisplay Arpeggio (pagina 112) schakelt u de instelling Arpeggio Hold met het indrukken van elk van de knoppen [13] – [16] tussen 'on' en 'sync-off'.

Knoppen gebruiken

Een van de krachtigste performancefuncties van de MOTIF XF is de uitgebreide set realtimeregelaars, met name de knoppen en schuifregelaars. Hiermee kunt u een groot aantal parameters aanpassen voor de huidige performance, zoals effectdiepte, attack-/release-eigenschappen, klankkleur en overige parameters. Met deze realtimeregelaars kunt u het geluid tijdens het spelen wijzigen of snel de performance bewerken en aanpassen. U kunt een van de zes functies toewijzen aan elke knop, die u één voor één kunt kiezen via de knop [SELECTED PART CONTROL] en [MULTI PART CONTROL].



1 Selecteer de functie-instelling die u aan de knoppen wilt toewijzen.

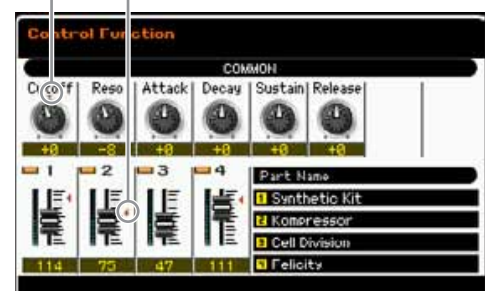
Druk verschillende keren op de knop [SELECTED PART CONTROL] of [MULTI PART CONTROL] om de functie te selecteren die u aan de knoppen wilt toewijzen. Elke keer dat u op een van deze knoppen drukt, gaat het lampje achtereenvolgens van boven naar beneden branden bij TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (bij het indrukken van [SELECTED PART CONTROL]) of REVERB → CHORUS → PAN (bij het indrukken van [MULTI PART CONTROL]). De functies die zijn toegewezen aan de knoppen worden gewijzigd op basis van de status van het lampje.

OPMERKING Als u wilt controleren welke functies momenteel aan de knoppen zijn toegewezen, roept u het venster Control Function op door te drukken op de knop [SELECTED PART CONTROL] of [MULTI PART CONTROL].

OPMERKING Als u de knop [SELECTED PART CONTROL] een paar seconden ingedrukt houdt, wijzigt u het lampje dat brandt voor de huidige regelaar in TONE 1. Als u de knop [MULTI PART CONTROL] een paar seconden ingedrukt houdt, wijzigt u het lampje dat brandt voor de huidige regelaar in REVERB.

OPMERKING Een rode punt op de knop of schuif geeft aan op welke waarde de knop of schuif is ingesteld. Het draaien aan de knop of verschuiven van de schuifregelaar heeft geen effect op het geluid totdat dit punt is bereikt. Als u de knop of schuifregelaar voorbij dit punt verplaatst, verdwijnt de rode punt en heeft het draaien aan de knop of verplaatsen van de schuifregelaar invloed op het geluid.

Rode punt (geeft de huidige waarde aan)



2 Wijzig de klankkleur.

Als u aan de knoppen draait, kunt u verschillende aspecten van de voice in realtime aanpassen, terwijl u speelt.

Als een van de lampjes TONE 1, TONE 2 of ARP FX brandt, kunt u met de acht knoppen de bijbehorende functies regelen, zoals ze op het paneel zijn gedrukt (net als in de modus Voice). Zie pagina 46 voor meer informatie.

Als een van de lampjes REVERB, CHORUS of PAN brandt, zijn de volgende functies toegewezen aan de vier knoppen die zich het meest links bevinden.

Actief lampje	Functies van de vier linkerknoppen
REVERB	Hiermee wordt de diepte van de reverb voor de partijen 1 – 4 aangepast.
CHORUS	Hiermee wordt de diepte van de chorus voor de partijen 1 – 4 aangepast.
PAN	Hiermee wordt de panpositie voor de partijen 1 – 4 aangepast.

OPMERKING Als de [E] (Edit)-indicator tijdens het draaien aan de knoppen verschijnt in de rechterbovenhoek van de display, kan de huidige performance worden opgeslagen (pagina 101) als een nieuwe gebruikersperformance.

Een partij wijzigen die u wilt besturen

Met de volgende instructies kunt u een partij wijzigen die u via knoppen wilt besturen.

1 Schakel het lampje [PERFORMANCE CONTROL] in door te drukken op de knop [SELECTED PART CONTROL]. Het venster Control Function wordt opgeroepen.

2 Selecteer de gewenste partij door te drukken op de knoppen [1] – [4] en de knop [COMMON EDIT].

Als u op de knop [COMMON EDIT] drukt, gelden de knophandelingen, behalve 'ASSIGN 1' en 'ASSIGN 2' voor alle vier de partijen. Als u op een van de knoppen [1] – [4] drukt, zijn de knophandelingen alleen van toepassing op de geselecteerde partij.

OPMERKING Als het venster Control Function niet kan worden opgeroepen (vanuit een bepaalde display) en u toch een partij wilt wijzigen, dan drukt u op de knop [PERFORMANCE CONTROL] (het lampje gaat branden) en vervolgens op een van de knoppen [1] – [4] en [COMMON EDIT].

Schuifregelaars gebruiken

Met de vier schuifregelaars geheel links past u het volume voor elke van de vier partijen aan. De schuifregelaars 1 – 4 corresponderen met dezelfde genummerde partij. De status van de schuifregelaars wordt weergegeven in de display.

De display Performance Play— [F1] Play

U roept de display Performance Play op door op de knop [PERFORM] te drukken.

Type 1 van de display Performance Play



Type 2 van de display Performance Play



1 Performance Bank

2 Performance Number (Group/Number)

Hiermee wordt de bank en het nummer van de geselecteerde performance aangegeven. Een bank is een geheugenlocatie met data van 128 verschillende performances. Er zijn vier banken (gebruiker 1 – 4). Elke performance in een bank wordt aan een performancenummer van 001 – 128 toegewezen. De performancenummers 001 – 128 worden geconverteerd naar de indeling (tussen haakjes weergegeven) die hoort bij de banken A – H en programmanummers 1 – 16 (voor de bank). Deze indeling komt overeen met de groepsknoppen [A] – [H] en de nummerknoppen [1] – [16]. De performancenummers en de bijbehorende groep/nummers worden hieronder weergegeven.

Groep/nummer	Performancenummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (Main Category <Sub Category>)

Hiermee wordt de categorie van de geselecteerde performance aangegeven. 'Category', dat bestaat uit de hoofdcategorie en een subcategorie, is een trefwoord dat de instrumenteigenschappen of het type geluid aanduidt. Elke performance kan worden geregistreerd in een hoofdcategorie en de bijbehorende subcategorie. U kunt de categorie-instellingen bewerken in de display General (pagina 102) van de modus Performance Common Edit.

4 Performance Name

Hiermee wordt de naam van de huidige performance aangegeven.

5 Transmit Ch (MIDI Transmit Channel)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord aangegeven. Zie pagina 47 voor meer informatie over het instellen van de waarde.

6 Octave

Hiermee wordt de instelling van Keyboard Octave aangegeven die via de knoppen OCTAVE is ingesteld. Deze parameter bepaalt hoeveel hoger of lager de toonhoogte van elke toets is vergeleken met de normale toonhoogte.

7 Control Function

Hiermee wordt de status van de knoppen en schuifregelaars op het paneel aangegeven. Dit is gelijk aan het venster Control Function (pagina 94).

8 Voice name

Hiermee wordt de namen van de voices die zijn toegewezen aan de partijen 1 – 4 aangegeven.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via het symbool van de achtste noot in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken. Arpeggiotypen wijst u toe aan de knoppen vanuit de display Arpeggio (pagina 98).

10 [SF6] TAP

De snelheid waarmee u deze knop herhaaldelijk indrukt, bepaalt het afspeeltempo van de arpeggio.

11 [F1] Play

Druk op deze knop om vanuit de vorige display terug te keren naar de display Performance Play.

12 [F2] Voice

Druk op deze knop om de display (pagina 97) op te roepen waarin u een voice kunt selecteren voor elke partij en bepalen vanuit welk nootbereik deze kan worden gespeeld.

13 [F3] EG (Envelope Generator)

Druk op deze knop om de display (pagina 97) op te roepen met de basis-EG-instellingen.

14 [F4] Arpeggio

Druk op deze knop om de display (pagina 98) op te roepen waarin u de arpeggiogerelateerde parameters kunt instellen.

15 [F6] Effect

Druk op deze knop om de display Effect Setup (pagina 107) van de modus Performance Common Edit op te roepen.

16 Arpeggio tempo

Hiermee wordt het tempo van het huidige arpeggioafspeeltempo aangegeven.

17 Volume

Hiermee wordt de volumewaarde voor elke afzonderlijke partij aangegeven.

18 Note Range / Note Limit

Hiermee wordt het nootbereik of de hoogste/laagste noot aangegeven waarbinnen u de voice die aan elke partij is toegewezen, kunt afspelen.

De [E]-indicator

Als u de waarde van de parameter wijzigt in de modus Performance Play of Edit, wordt de [E] (Edit Indicator) weergegeven in de rechterbovenhoek van de LCD-display. Dit is een korte herinnering dat de huidige performance is gewijzigd, maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige bewerkte status wilt opslaan, volgt u de aanwijzingen op pagina 101.

Edit Indicator (bewerkingsindicatie)



Performance information— [SF6] INFO (Information)

Dit venster, dat u kunt oproepen in de display [F2] Voice – [F4] Arpeggio, toont de informatie van de huidige performance. U kunt hier geen instellingen wijzigen.



1 Bank

Hiermee wordt de bank van het geselecteerde performanceprogramma aangegeven. De waarden tussen haakjes staan voor de Bank Select MSB en LSB waarmee u de huidige voice via MIDI kunt selecteren.

2 Program (Performance number)

Aan elke performance binnen een bank wordt een nummer tussen 001 en 128 toegewezen. De waarden tussen haakjes staan voor de groep en het nummer.

3 Category

Hiermee wordt de categorie van de geselecteerde performance aangegeven.

4 Name

Hiermee wordt de naam van de huidige performance aangegeven.

5 Part 1 – 4

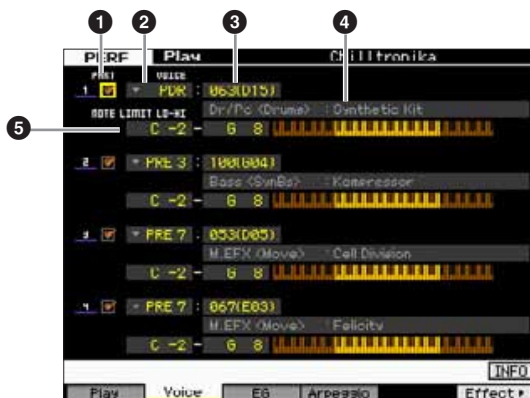
Hiermee wordt de bank, het nummer, de hoofdcategorie 1 of 2 en de naam van de voice waaraan elke partij is toegewezen, aangegeven.

6 Effects

Geeft de instellingen voor Reverb en Chorus van de geselecteerde performance aan.

Parameters voor de voice die aan elke partij is toegewezen— [F2] Voice

In deze display kunt u de voice en het nootbereik van elke partij opgeven. De instelling die u hier vastlegt, wordt toegepast op dezelfde parameters in de display Voice (pagina 109) van Part Edit.

**1 PART (Part Switch)**

Hiermee wordt bepaald of de partij wordt gebruikt (on) of niet (off).

2 Voice Bank**3 Voice Number****4 Voice Name**

Hiermee bepaalt u de voicebank en het voicenummer voor elke partij. De beide categorienamen van de geselecteerde voice worden weergegeven in de kolom Voice Name.

5 NOTE LIMIT LO-HI

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van de partij. 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 G8. Noten die tussen C4 en C5 worden gespeeld, bespelen niet de geselecteerde voice.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

De klankkleur wijzigen—[F3] EG (Envelope Generator)

In deze display kunt u de EG (Envelope Generator) en het filter instellen. De instellingen die u hier vastlegt, worden gebruikt als offset voor dezelfde parameters in de display EG (pagina 115) van Part Edit.

**1 AEG (Amplitude EG)**

Bepaalt de overgang in volume vanaf het moment dat er op een toets wordt gedrukt, tot het moment dat deze wordt losgelaten. De AEG bestaat uit vier parameters: attacktijd, decaytijd, sustainniveau en releasetijd. Zie pagina 51 voor meer informatie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

2 FEG (Filter EG)

Bepaalt de overgang in toonhelderheid vanaf het moment dat er op een toets wordt gedrukt, tot het moment dat deze wordt losgelaten. De FEG bestaat uit vier parameters: attacktijd, decaytijd, releasetijd en diepte. Zie pagina 51 voor meer informatie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

3 Filter

U kunt een relatief helder of donkerder geluid produceren door de harmonischen te verminderen of te versterken. Er zijn twee parameters: Cutoff (afsnijfrequentie) en Reso (resonantie). Zie pagina 51 voor meer informatie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Arpeggio-instellingen— [F4] Arpeggio

Deze display bevat de basisinstellingen voor de arpeggio. Er zijn twee soorten parameters: gemeenschappelijke parameters (Common Switch, Tempo en Sync Quantize Value die bovenaan in de display worden weergegeven) en partparameters (overige). Net als voor de partparameters kunnen vijf verschillende arpeggiotypen worden toegewezen aan elke van de vier partijen en deze zijn te selecteren met de knoppen [SF1] – [SF5]. Druk op een van de knoppen [SF1] – [SF5] om de gewenste combinatie van arpeggio en partij op te roepen. Arpeggiogerelateerde instellingen in de display worden automatisch toegewezen aan de betreffende knoppen [SF1] – [SF5]. De instellingen die u hier vastlegt, worden gebruikt voor dezelfde parameters in de display General Other (pagina 104) van Common Edit, de display Arpeggio Main (pagina 112) en de display Arpeggio Other (pagina 114) van Part Edit.



1 Common Switch

Hiermee wordt bepaald of arpeggio is in- of uitgeschakeld. Wanneer een performance wordt opgeroepen waarvoor deze parameter is ingesteld op 'on', wordt de knop [ARPEGGIO ON/OFF] op het paneel automatisch aangezet.
Instellingen: on, off (aan, uit)

2 Tempo

Hiermee wordt het arpeggiotempo bepaald. Zie de display Arpeggio Main (pagina 112) van Part Edit voor meer informatie.

3 Sync Quantize Value

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat de arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl de 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 in clocks aan.

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

4 SW (Switch)

Hiermee bepaalt u of arpeggio voor elke partij is in- of uitgeschakeld.

OPMERKING Als u op de knop [PERFORMANCE CONTROL] hebt gedrukt zodat het lampje brandt, kunt u met de cijferknoppen [5] – [8] het afspelen van arpeggio voor de partijen 1 – 4 in- of uitschakelen.

5 HOLD

Dit is dezelfde parameter als in de display Arpeggio Main (pagina 112) van Part Edit.

6 Voice Bank/Voice Number/Voice Name (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de bank, het nummer en de naam van de voice aangegeven waaraan elke partij is toegewezen. U kunt deze instellen in de display [F2] Voice. Als de parameter Voice With Arpeggio wordt ingesteld op 'on' in de display Arpeggio Main van de modus Performance Part Edit, wordt automatisch de voice geselecteerd die overeenkomt met het momenteel geselecteerde type arpeggio.

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

Dit zijn dezelfde parameters als in de display Arpeggio Main (pagina 112) van Part Edit.

Keyboardspel opnemen in de modus Performance

[PERFORM] → [●] (Record)

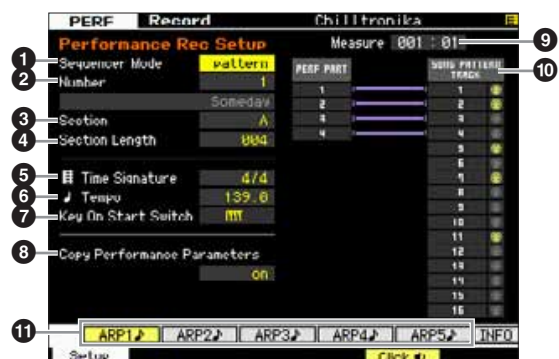
In de modus Performance kunt u uw eigen toetsenbordspel opnemen in een song of patroon. Bewerkingen met knoppen (met uitzondering van bepaalde parameters die zijn beschreven op pagina 14), bewerkingen met regelaars, het afspelen van arpeggio's en uw toetsenbordspel in de modus Performance kunnen als MIDI-events worden opgenomen op de opgegeven track.

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 de externe USB-geheugenstick op voordat u gaat opnemen.

Opnameprocedure voor performances

Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.



1 Sequencer Mode

Hiermee bepaalt u op welke bestemming (song of patroon) uw gespeelde performance wordt opgenomen.

Instellingen: patroon, song

2 Pattern number (Song number)

Hiermee bepaalt u het patroon- of songnummer als opnamebestemming. De naam van het geselecteerde patroon of de geselecteerde song wordt rechts van het nummer aangegeven.

3 Section

Hiermee bepaalt u 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.

4 Section Length

Hiermee geeft u de lengte van de sectie op als Sequencer Mode is ingesteld op 'pattern'.

Instellingen: 001 – 256

5 Time Signature (Meter)

Hiermee wordt de maatsort bepaald.

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

6 Tempo

Hiermee wordt het tempo van de opname bepaald. Tijdens de opname wordt de arpeggio afgespeeld op het hier ingestelde tempo.

Instellingen: 5.0 – 300.0

OPMERKING Als MIDI Sync (pagina 228) is ingesteld op 'MIDI' of 'auto', wordt hier 'MIDI' of 'auto' weergegeven en kan het tempo niet worden ingesteld.

OPMERKING Als Sequencer Mode (1) is ingesteld op 'pattern', wordt de instelling voor Tempo hier opgenomen in het patroon. Zelfs als het bestemmingspatroon al opgenomen data bevat, wordt de waarde voor Tempo vervangen door de nieuw opgenomen waarde. Als Sequencer Mode (1) is ingesteld op 'song', wordt de instelling voor Tempo hier opgenomen op de tempotrack van de bestemmingsong als de tempotrack geen data bevat.

7 Key On Start Switch

Als dit is ingesteld op 'on', begint de opname zodra u op een toets op het toetsenbord drukt.

Instellingen: **III** (aan), **III** (uit)

8 Copy Performance Parameters

Hiermee bepaalt u of de Performance-parameterinstellingen al dan niet worden gekopieerd naar de mix van de bestemmingsong of het bestemmingspatroon.

Instellingen: on, off (aan, uit)

9 Measure (alleen aanduiding)

Hier staat de huidige locatie van de opname via maat en tel.

10 Track Status (alleen aanduiding)

Hier staat of elke track van de geselecteerde song of het geselecteerde patroon sequencedata bevat of niet.

1 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

De arpeggiotypen worden aan de subfunctieknoppen toegewezen via het symbool van de achtste noot in de display. U kunt deze op elk moment tijdens de opname oproepen door op deze knoppen te drukken.

Het arpeggiotype kunt u instellen in de display Arpeggio (pagina 98).

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

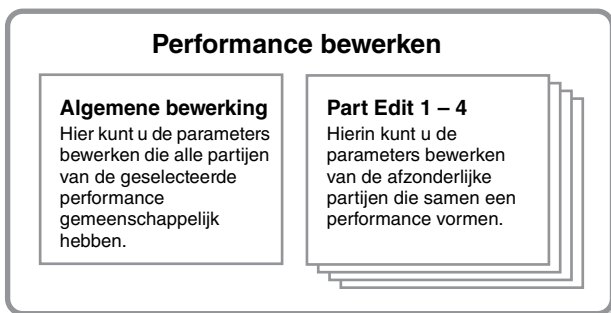
Referentie

Performance bewerken

In de modus Performance Edit kunt u uw eigen originele performances met maximaal vier verschillende partijen (voices) maken door de verschillende parameters te bewerken. Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance te activeren en druk daarna op de knop [EDIT] voor de modus Performance Edit.

Common Edit (algemene bewerking) en Part Edit (partijbewerking)

Elke performance kan maximaal vier partijen bevatten. Er zijn twee typen Performance Edit-displays: de displays voor Common Edit om de gemeenschappelijke instellingen voor alle vier partijen te bewerken en de displays voor Part Edit om de instellingen voor afzonderlijke partijen te bewerken.

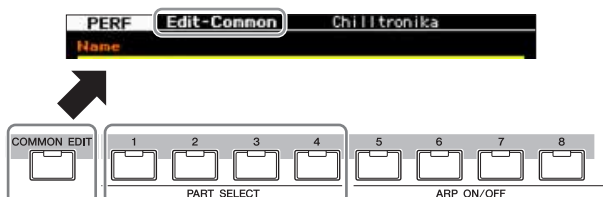


Procedure van de modus Performance Edit

- 1 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance Play te activeren en selecteer de performance die u wilt bewerken.
- 2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Performance Edit te activeren.
- 3 Open de gewenste bewerkingsdisplay, Common Edit of Part Edit.

Druk op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit op te roepen. Druk op een nummerknop [1] – [4] om de display Part Edit op te roepen. In de modus Part Edit kunt u met de nummerknoppen [1] – [4] de gewenste partij selecteren.

Geeft aan dat deze display in de modus Common Edit is.



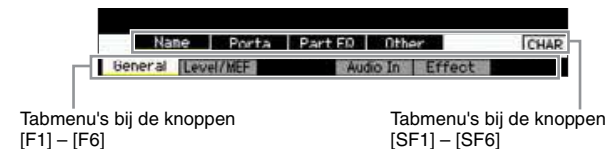
Selecteer een partij.

Geeft aan dat deze display in de modus Part Edit is.



4 Roep de gewenste display op.

U vindt de gewenste display door te kijken naar de tabmenu's van de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5]. Elk tabmenu van de knoppen [F1] – [F6] bevat submenu's die horen bij de knoppen [SF1] – [SF5] onder in de display.



5 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter.

6 Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

7 Herhaal stap 3 – 6 zo vaak als gewent.

8 Voer de gewenste naam in voor de bewerkte performance.

Gebruik de display Name (pagina 102) van de modus Performance Common Edit.

9 Sla de bewerkte performance op.

Druk op de knop [STORE] om het venster Store (pagina 101) op te roepen, waarna u de bewerkte performance opslaat.

LET OP

- De bewerkte performance gaat verloren wanneer u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt. Sla daarom de performancedata op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt.
- Aangezien het gebruikersgeheugen waarin de performance wordt opgeslagen een flashgeheugen is, wordt de bewerkte en opgeslagen performance niet verwijderd, ook niet als de stroom wordt uitgeschakeld. U hoeft zich dus geen zorgen te maken over het verlies van opgeslagen data. Met de bewerking Performance Store worden echter wel de performancedata overschreven die al zijn opgeslagen in het bestemmingsperformancenummer. Daarom moet u van belangrijke data altijd een backup bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF (pagina 241).

Handige functies voor het bewerken van performances

Specifieke partijen aan- of uitzetten (Mute-functie)

Dit is hetzelfde als in de modus Performance Play (pagina 93).

Een specifieke partij solo stellen

Dit is hetzelfde als in de modus Performance Play (pagina 93).

De [E]-indicator

Dit is hetzelfde als in de modus Performance Play. Zie pagina 96.

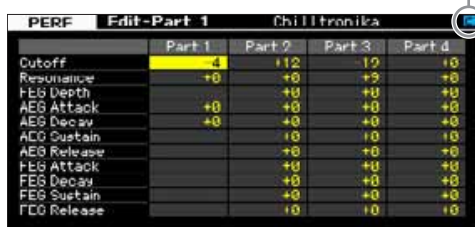
De functie Compare

Met de functie Compare kunt u schakelen tussen de net bewerkte performance en de oorspronkelijke, niet-bewerkte performance, zodat u kunt horen wat het effect is op het geluid.

1 Druk in de modus Performance Edit op de knop [EDIT] om de modus Compare te activeren.

Druk in de modus Performance Edit (het lampje [EDIT] brandt) op de knop [EDIT] zodat het lampje gaat knipperen. De [E]-indicator in de rechterbovenhoek van het scherm verandert in de [C]-indicator en de Performance-instellingen die zijn gemaakt voor het bewerken worden tijdelijk teruggezet om te kunnen vergelijken. Druk, als de [E]-indicator wordt weergegeven in de modus Performance Play, op de knop [EDIT] om de modus Performance Edit te activeren en druk vervolgens nogmaals op de knop [EDIT] om de modus Compare op te roepen.

Compare-indicator (geluid vóór bewerking)



PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	12	12	12	12
Resonance	+0	+0	+0	+0
FBG Depth		+0	+0	+0
AEG Attack	+0	+0	+0	+0
AEG Decay	+0	+0	+0	+0
ADG Sustain		+0	+0	+0
AEG Release		+0	+0	+0
FBG Attack		+0	+0	+0
FBG Decay		+0	+0	+0
FBG Sustain		+0	+0	+0
FCG Release		+0	+0	+0

2 Druk opnieuw op de knop [EDIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke status.

Wanneer de [C]-indicator in de rechterbovenhoek van de display wordt weergegeven, drukt u op de knop [EDIT] (het lampje blijft branden en de [C]-indicator verandert weer in de [E]-indicator).

Vergelijk indien gewenst het bewerkte geluid met het onbewerkte geluid door stap 1 en 2 te herhalen.

De gemaakte performance opslaan

1 Druk op de knop [STORE] om het venster Performance Store op te roepen.



2 Selecteer de bestemming voor het opslaan van de performance.

Selecteer een performancebank en -nummer als bestemming met behulp van de data-draaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

U kunt ook de knoppen [USER 1] – [USER 4], Group [A] – [H] en Number [1] – [16] gebruiken om de bestemming op te geven.

3 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Als u het opslaan wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

4 Druk op de knop [INC/YES] om op te slaan.

Nadat de performance is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en keert u terug naar de display Performance Play.

LET OP

Als u opslaat, worden de instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF. Zie pagina 241 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

Common Edit-parameters

[PERFORM] → Performance-selectie → [EDIT] → [COMMON EDIT]

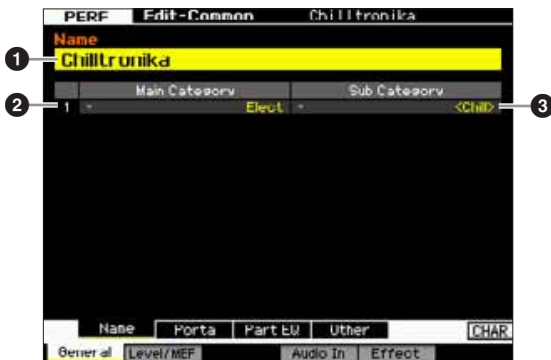
In Common Edit bewerkt u de parameters die alle partijen van de geselecteerde performance gemeenschappelijk hebben. Dit betreft alle parameters van Common Edit.

Over de sterretjesmarkeringen (*)

Voor gebruikers die voor het eerst met bewerking kennismaken en wellicht in de war raken van de grote hoeveelheid parameters, zijn de meest elementaire en gemakkelijk te begrijpen parameters in deze paragraaf handig gemarkeerd met een sterretje. Als u net begint met performancebewerking, kunt u deze parameters het eerst proberen.

Algemene instellingen voor de geselecteerde performance— [F1] General

Naam kiezen voor bewerkte performance—[SF1] Name



1 Name*

Voer de gewenste naam in voor de huidige bewerkte performance. De naam van de performance kan uit maximaal tien tekens bestaan. U kunt de lijst met tekens oproepen door op de knop [SF6] CHAR te drukken en vervolgens de naam in te voeren. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

2 Main Category*

3 Sub Category*

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie van de performance bepaald. U kunt 'categorie' beschouwen als trefwoord dat de eigenschappen van de performance aanduidt. Als u de juiste instelling toewijst, wordt het makkelijker om de gewenste performance te vinden onder het grote aantal performances. De hoofdcategorie duidt de typen instrumenten aan en is onderverdeeld in subcategorieën.

Instellingen: Zie de volgende lijst.

Performancecategorie

	Hoofd	Sub	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clsic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		---	Geen toewijzing
		R&B	R&B / Hip Hop
Modrn	Modern R&B		
Clsic	Classic R&B		
Funk	Funk		
---	Geen toewijzing		
Elect	Electronic		
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		---	Geen toewijzing
		Jazz	Jazz
Modrn	Modern Jazz		
Smth	Smooth Jazz		
JzFnk	Jazz Funk		
Club	Club Jazz		
---	Geen toewijzing		
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		---	Geen toewijzing
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	Geen toewijzing
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Geluidseffect
		---	Geen toewijzing
---	Geen toewijzing	---	Geen toewijzing

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste item selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

Portamento-instellingen—[SF2] Porta



1 Portamento Common*

Hiermee wordt bepaald of portamento al dan niet wordt toegepast op de huidige performance. Als u dit aanzet, wordt Portamento toegepast op de partij waarvoor de parameter Part Switch is aangezet.

2 Portamento Part 1 – 4*

Hiermee wordt bepaald of portamento al dan niet wordt toegepast op elke partij.

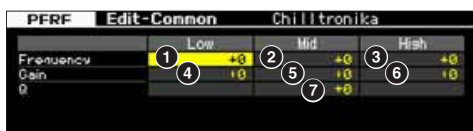
3 Portamento Time Offset*

Hiermee wordt de overgangstijd van de toonhoogte bepaald als portamento wordt toegepast. U kunt de portamentotijd voor de voice die aan elke partij is toegewezen als offset aanpassen. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtwijzigingstijd.

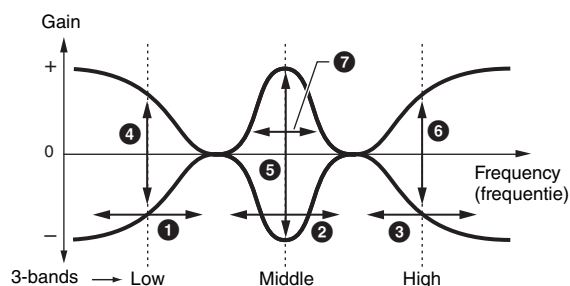
Instellingen: -64 – +63

EQ-instellingen voor elke partij— [SF3] Part EQ

In deze display kunt u de waarde van de display [F5] EQ (pagina 116) bewerken als offset om de klankkleureigenschappen te wijzigen.



Dit is een 3-bands (laag, midden en hoog) parametrische EQ. De hoge en lage band zijn van het shelvingtype. De middenband is van het parametrische type.



Frequentie

Hiermee bepaalt u de middenfrequentie. De frequenties in de nabijheid van elk van de drie punten worden verzwakt of versterkt door de instelling 'Gain' hieronder. Hogere waarden produceren hogere frequenties.

Instellingen: -64 – +63

1 Low Frequency

Hiermee wordt de middenfrequentie bepaald voor de lagere EQ-band.

2 Mid Frequency

Hiermee wordt de middenfrequentie bepaald voor de middelste EQ-band.

3 High Frequency

Hiermee wordt de middenfrequentie bepaald voor de hogere EQ-band.

Gain

Hiermee wordt de niveauversterking bepaald voor elke frequentie (hierboven ingesteld) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -64 – +63

4 Low Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen onder de lage frequentie (1) worden versterkt/verzwakt.

5 Mid Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen op de middelste frequentie (2) worden versterkt/verzwakt.

6 High Gain

Hiermee wordt bepaald hoeveel de signalen boven de hoge frequentie (3) worden versterkt/verzwakt.

7 Q (Bandwidth)

Hiermee wordt de frequentiebandbreedte voor elke frequentieband bepaald. Hoe hoger de instelling is, hoe groter de bandbreedte. Hoe lager de instelling is, hoe kleiner de bandbreedte.

Instellingen: -64 – +63

Overige instellingen—[SF4] Other

In deze display kunt u de besturingsfuncties van de knoppen instellen en het bereik bepalen waarbinnen het pitchbendwiel omhoog of omlaag kan worden gedraaid.



1 Knob Control Assign

Hiermee wordt bepaald welk lampje van TONE 1, TONE 2 en ARP FX, REVERB, CHORUS en PAN wordt aangezet wanneer een performance wordt geselecteerd. Deze instelling kan voor elke performance worden opgeslagen.

Instellingen: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode (Modus Toewijsbare functie 1)

3 A. Function 2 Mode (Modus Toewijsbare functie 2)

Hiermee wordt bepaald of de functies van de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] fungeren als vergrendeld of als tijdelijk type. Als u de parameter instelt op 'latch' en op de knop drukt, wordt de lampstatus gewijzigd van aan in uit en omgekeerd. Als de parameter wordt ingesteld op 'momentary', schakelt u het lampje in door de knop in te drukken/ingedrukt te houden. Het lampje wordt uitgeschakeld als u de knop loslaat.

Instellingen: momentary, latch

4 Ribbon Mode (Ribbon Controller mode)

Hiermee wordt het gedrag van de lintregelaar bepaald. Wanneer deze is ingesteld op 'reset', wordt de waarde automatisch teruggezet op het midden zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt. Wanneer deze is ingesteld op 'hold', blijft de waarde staan op het laatste contactpunt zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

Instellingen: hold, reset

5 ARP Common Switch

Hiermee wordt bepaald of arpeggio is in- of uitgeschakeld. Deze parameter is dezelfde als de Common Switch-parameter in de display Arpeggio (pagina 98) van de modus Performance Play.

6 ARP Sync Quantize Value

Deze parameter is dezelfde als de Sync Quantize Value-parameter in de display Arpeggio (pagina 98) van de modus Performance Play.

Instellingen voor uitgangsniveau en mastereffect—[F2] Level/MEF

Uitgangsniveau-instellingen—[SF1] Level



1 Volume*

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

Instellingen: 0 – 127

2 Pan*

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de performance. U kunt deze parameter ook aanpassen met de knop PAN op het voorpaneel.

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

OPMERKING Houd er rekening mee dat de parameter Performance Pan weinig of geen hoorbaar effect heeft als de panregeling voor een specifieke partij is ingesteld op de linkerpositie en de panregeling voor een andere partij is ingesteld op de rechterpositie.

3 Reverb Send*

Hiermee kunt u het reverbzendniveau aanpassen. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de reverb is. U kunt deze parameter ook aanpassen met de knop op het voorpaneel.

Instellingen: 0 – 127

4 Chorus Send*

Hiermee kunt u het chorzendniveau aanpassen. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de chorus is. U kunt deze parameter ook aanpassen met de knop op het voorpaneel.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Als Reverb Send/Chorus Send op '0' is gezet in de modus Performance Part Edit, is de instelling hier niet beschikbaar.

Master Effect-instellingen—[SF2] MasterFX



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabbladmenu dat hoort bij de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Switch

Hiermee bepaalt u of het mastereffect al dan niet wordt toegepast op de geselecteerde performance. U kunt het effect ook aan- of uitzetten met de knop [MASTER EFFECT] op het voorpaneel.

Instellingen: on, off (aan, uit)

2 Type

Hiermee selecteert u een effecttype. Zie pagina 24 voor meer informatie over de effecttypen.

Instellingen: Zie de lijst met effecttypen in de afzonderlijke datalist.

3 Preset

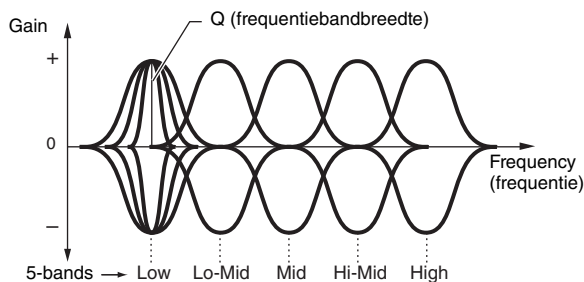
U kunt verschillende parameters instellen om de manier te wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door het geselecteerde effecttype. Met deze parameter kunt u de vooraf geprogrammeerde instellingen van deze effectparameters oproepen.

4 Effect Parameters

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie pagina 27 voor meer informatie over de effectparameters. Zie de aparte datalist voor meer informatie over de parameters van elk effecttype.

Masterequalizerinstellingen— [SF3] MasterEQ

In deze display kunt u vijfbands toonregeling toepassen op alle partijen van de geselecteerde performance.



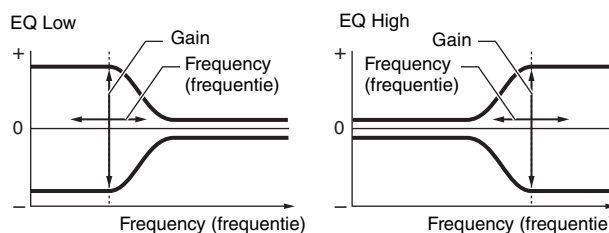
1 Shape

Hiermee kunt u een van de twee equalizervormen selecteren: shelving of parametrisch. Deze parameter is beschikbaar voor Low en High.

Instellingen: shelv, peak

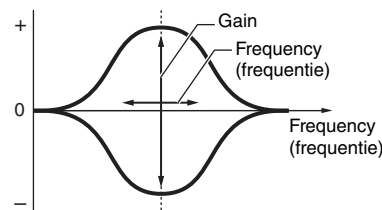
shelv (Shelving type)

Met dit type EQ-vorm kunt u het signaal verzwakken/versterken bij frequenties boven of onder de opgegeven frequentie-instelling.



peak (Peaking type)

Met dit type EQ-vorm kunt u het signaal verzwakken/versterken bij de opgegeven frequentie-instelling.



2 Frequency

Hiermee bepaalt u de middenfrequentie. De frequenties in de nabijheid van dit punt worden verzwakt of versterkt door de instelling 'Gain' hieronder.

Instellingen:

Low

Als Shape is ingesteld op 'shelv': 32 Hz – 2.0 kHz

Als Shape is ingesteld op 'peak': 63 Hz – 2.0 kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10.0 kHz

Hoog

500 Hz – 16.0 kHz

3 Gain

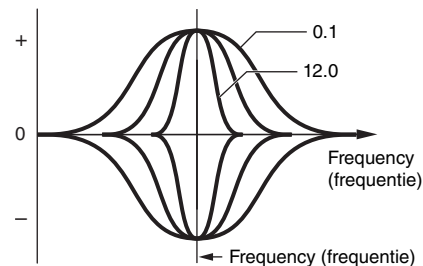
Hiermee bepaalt u de niveauversterking van de frequentie (hierboven ingesteld) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -12 dB – +0 dB – +12 dB

4 Q (Bandwidth)

Hiermee brengt u variatie aan in het signaalniveau van de frequentie-instelling, zodat verschillende karakteristieken van de frequentiecurve worden verkregen. Hoe hoger de instelling is, hoe kleiner Q (de bandbreedte). Hoe lager de instelling is, hoe groter Q (de bandbreedte).

Instellingen: 0.1 – 12.0



OPMERKING Als de parameters voor Shape (1) van Low en High worden ingesteld op 'shelv', zijn de Q-parameters (4) van Low en High niet beschikbaar.

Instellingen van Audio In— [F4] Audio In

U kunt parameters instellen voor de audio-ingang vanuit de [A/D INPUT]-aansluiting en de IEEE1394-aansluiting.

OPMERKING De FW-instellingen (FW1 – 14) zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

Uitvoerinstellingen—[SF1] Output

	A/D Input	FW
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

1 Volume

Hiermee bepaalt u het uitvoerniveau van de audioinvoerpart.

Instellingen: 0 – 127

2 Pan

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de audioinvoerpart.

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

3 Mono/Stereo

Hiermee bepaalt u de signaalconfiguratie van de audioinvoerpart of de wijze waarop de signalen worden gerouteerd (stereo of mono).

Instellingen: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Alleen het linkerkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

R mono

Alleen het rechterkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

L+R mono

De linker- en rechterkanalen van de audio-invoer worden gemengd en bewerkt in mono.

stereo

Zowel het linker- als het rechterkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

4 Output Select

Hiermee bepaalt u de toewijzing van de uitgangsaansluiting van de audioinvoerpart.

Instellingen: Zie de tabel hieronder.

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
L&R	OUTPUT L en R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 en 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 en 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 en 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 en 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 en 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 en 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 en 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (alleen A/D- ingang)	Interne Vocoder-module	Mono

OPMERKING U opent de lijst en selecteert het gewenste item door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

5 Reverb Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal van de audio-ingangspart dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de reverb is.

Instellingen: 0 – 127

6 Chorus Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal van de audio-ingangspart dat wordt verzonden naar het choruseffect. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de chorus is.

Instellingen: 0 – 127

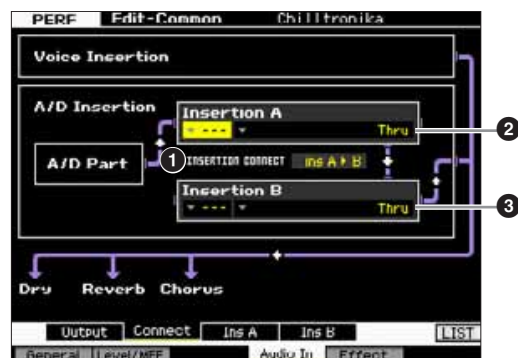
7 Dry Level

Hiermee bepaalt u het niveau van de audio-invoerpart die niet is bewerkt met de systeemeffecten (Reverb en Chorus). Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de reverb en chorus.

Instellingen: 0 – 127

Invoegeffectaansluiting van A/D- ingang—[SF2] Connect

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 107). Het invoegeffect kan niet worden toegepast op het audio-ingangssignaal via de IEEE1394-aansluiting.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

In deze display kunt u de effectrouting instellen voor de invoegeffecten 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: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (A naar B)

Signalen verwerkt met het invoegeffect A worden naar het invoegeffect B verzonden en signalen verwerkt met het invoegeffect B worden naar Reverb en Chorus verzonden.

Ins A ► B (B naar A)

Signalen verwerkt met het invoegeffect B worden naar het invoegeffect A verzonden en signalen verwerkt met het invoegeffect B worden naar Reverb en Chorus verzonden.

② Insertion A (Invoegpunt A Categorie/Type)***③ Insertion B (categorie/type voor invoeging B)***

Hier worden de effecttypen bepaald voor invoeging A en B. In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

Instellingen Effect-parameter— [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabbladmenu bij de knop [SF6]. U kunt de lijst dan oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

① Category**② Type**

In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

③ Preset

U kunt verschillende parameters instellen om de manier te wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door het geselecteerde effecttype. Met deze parameter kunt u de vooraf geprogrammeerde instellingen van deze effectparameters oproepen.

④ Effect Parameters

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie pagina 27 voor meer informatie over de effectparameters. Zie de aparte

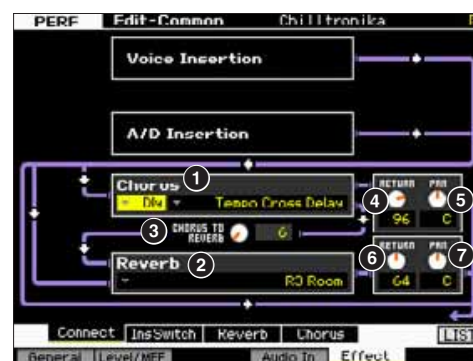
datalijst voor meer informatie over de parameters van elk effecttype.

Effect-instellingen—[F5] Effect

In de volgende displays kunt u de effect-aansluiting en de waarden van andere parameters instellen. Zie pagina 23 voor meer informatie over de structuur in de modus Performance.

Effectverbindinginstellingen— [SF1] Connect

Deze display biedt een algemeen overzicht van de effectrouting, evenals uitgebreide controle over de effecten.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabbladmenu bij de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

① Chorus (Choruscategorie/-type)

Selecteer een choruseffecttype voor het koorklanneffect na het selecteren van een categorie. In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

② Reverb (Reverbtype)

Hiermee wordt het type reverbeffect voor de nagalm bepaald. Het is niet nodig een categorie te selecteren omdat Reverb slechts één categorie bevat.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effecttypen.

③ CHORUS TO REVERB

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het chorus- naar het reverbeffect. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de reverb is die wordt toegepast op het met chorus verwerkte signaal.

Instellingen: 0 – 127

4 Chorus Return

Hiermee bepaalt u het retourniveau van het choruseffect.

Instellingen: 0 – 127

5 Chorus Pan

Hiermee bepaalt u de panpositie van het choruseffectgeluid.

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

6 Reverb Return

Hiermee bepaalt u het retourniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

7 Reverb Pan

Hiermee bepaalt u de panpositie van het reverbeffectgeluid.

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

Partijen instellen die beschikbaar zijn voor het invoeffect—[SF2] InsSwitch

In deze display bepaalt u welke partijen (van performancepartijen 1 – 4 en de audio-invoerpart) worden toegewezen aan de acht invoeffecten.

**1 Part 1 – 4, A/D**

Hiermee bepaalt u de partijen die beschikbaar zijn voor het invoeffect. Als de schakelaar aan staat, wordt het invoeffect geactiveerd van de voice die aan de partij is toegewezen. Controleer of deze parameter aan staat voor partijen of voices waarop u invoeffecten wilt toepassen. De MOTIF XF beschikt over acht invoeffectsystemen, zodat u deze parameter kunt instellen voor alle vijf partijen.

OPMERKING Voor de A/D-invoerpart kunt u het type en de parameter van het invoeffect instellen in de display Insertion A/B in de Audio In-parameter van de modus Performance Common Edit. Voor de partijen 1 – 4 kunt u het type en de parameter van het invoeffect niet instellen in de modus Performance Edi, omdat deze instellingen zijn vastgelegd bij de voice die aan elke partij is toegewezen. Als u de invoeffectinstellingen van elke partij wilt bewerken, activeert u de modus Voice Edit en bewerkt u de effectinstellingen van de gewenste voice.

Instellingen Reverb en Chorus— [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabbladmenu bij de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Type

In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effecttypen.

2 Preset

U kunt verschillende parameters instellen om de manier te wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door het geselecteerde effecttype. Met deze parameter kunt u de vooraf geprogrammeerde instellingen van deze effectparameters oproepen.

3 Effect Parameters

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie pagina 27 voor meer informatie over de effectparameters. Zie de aparte datalist voor meer informatie over de parameters van elk effecttype.

Partijbewerkingsparameters

[PERFORM] → Performance-selectie → [EDIT] → Partijselectie

In de modus Performance Part Edit kunt u de parameters bewerken van de afzonderlijke partijen zoals Voice, Arpeggio, EG en EQ-instellingen.

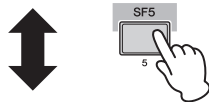
Over de sterretjesmarkeringen (*)

Voor gebruikers die voor het eerst met bewerking kennismaken en wellicht in de war raken van de grote hoeveelheid parameters zijn de meest elementaire en gemakkelijk te begrijpen parameters in deze paragraaf handig gemarkeerd met een sterretje. Als u net begint met performancepartijbewerking, kunt u deze parameters het eerst proberen.

Selected Part-display/Four-Part-display

In de modus Performance Part Edit kunt u twee typen displays gebruiken. Met één type display kunt u de parameters bewerken voor de momenteel geselecteerde partij en met het andere type kunt u de parameters van vier partijen bekijken. U kunt heen en weer schakelen tussen deze twee typen door op de knop [SF5] te drukken. Denk eraan dat de display voor vier partijen niet beschikbaar is voor de displays [F2] ARP Main en [F3] ARP Other.

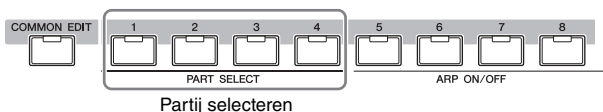
De display voor de huidige geselecteerde partij



De display voor alle vier partijen van de huidige performance

De te bewerken partij selecteren

Druk eerst op de knop [PERFORMANCE CONTROL] of [TRACK] zodat het lampje gaat branden en druk dan op een van de nummerknoppen [1] – [4] om de te bewerken partij te selecteren.



OPMERKING Zie de pagina's 101 en 117 voor meer informatie over nuttige functies als Mute en Solo en jobs.

De golfvorm en het nootbereik van de partij instellen—[F1] Voice

Voice-instellingen voor elke partij—[SF1] Voice



1 Part Switch*

Hiermee wordt bepaald of de momenteel bewerkte partij is in- of uitgeschakeld. Als deze parameter is uitgeschakeld, produceert het momenteel geselecteerde element geen geluid.

Instellingen: off (inactief), on (actief)

2 Bank*

3 Nummer*

Hiermee bepaalt u het nummer van de voice die is toegewezen aan de huidige partij door het opgeven van de voicebank en het -nummer.

OPMERKING U opent de lijst en selecteert het gewenste item door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

4 Param. with Voice (parameter Met 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 van de parameter Met voice (4) worden de instellingen van Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) en Portamento

Mode (13) niet gekopieerd als u een drumvoice selecteert. Deze parameters worden echter wel gekopieerd als u een normale voice selecteert.

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

5 Volume*

Hiermee past u het volume van elke partij aan. U gebruikt deze parameter om de balans tussen de huidige partij en andere partijen aan te passen.

Instellingen: 0 – 127

6 Pan*

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de partij.

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

OPMERKING Houd er rekening mee dat de parameter Part Pan weinig of geen hoorbaar effect heeft als de panregeling voor een specifiek element is ingesteld op de linkerpositie en de panregeling voor een ander element is ingesteld op de rechterpositie.

7 Voice Element Pan

Hiermee bepaalt u of de afzonderlijke paninstellingen voor elke voice (gemaakt in de modus Voice Element Edit) worden toegepast of niet. Als 'off' is ingesteld, wordt de basispanpositie van de geselecteerde partij ingesteld op 'midden'.

Instellingen: on, off (aan, uit)

8 Note Shift*

Hiermee wordt de toonhoogte van de partij in halve tonen aangepast.

Instellingen: -24 – +0 – +24

9 Detune

Hiermee wordt de stemming van de partij in stappen van 1 cent aangepast.

Instellingen: -12.8 Hz – +0 Hz – +12.7 Hz

10 Mono/Poly*

Hiermee bepaalt u de afspeelmethode van de voice voor elke partij: monofoon (één noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten).

Instellingen: mono, poly

mono

Als deze parameter wordt ingesteld op 'mono', wordt de geselecteerde performance monofoon afgespeeld (slechts één noot tegelijk). Voor veel instrumentgeluiden (zoals bas en synth lead), leidt dit tot een natuurlijker en vloeiender legatospel dan wanneer de parameter wordt ingesteld op 'poly'.

poly

Als deze parameter wordt ingesteld op 'poly', wordt de geselecteerde performance polyfoon afgespeeld (meerdere noten tegelijk worden afgespeeld of er wordt een akkoord afgespeeld).

11 Portamento Part Sw*

Hiermee wordt bepaald of portamento al dan niet wordt toegepast op de huidige performance.

Instellingen: off, on

12 Portamento Time*

Hiermee bepaalt u de overgangsduur tussen toonhoogten. Naarmate u een hogere waarde instelt, zal de overgangsduur toenemen.

Instellingen: 0 – 127

13 Portamento Mode

Hiermee wordt bepaald hoe portamento wordt toegepast op uw toetsenspel.

Instellingen: fingered, fulltime

fingered

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

fulltime

Portamento wordt op alle noten toegepast.

14 Velocity Limit

Hiermee bepaalt u de minimum- en maximumwaarde van het aanslagbereik waarbinnen elke partij zal reageren. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven aanslagbereik. Als u eerst de maximumwaarde opgeeft en daarna de minimumwaarde, bijvoorbeeld '93 tot 34', ontstaat er een 'gat' en bedraagt het aanslagbereik '1 tot 34' en '93 tot 127'.

Instellingen: 1 – 127

OPMERKING U kunt de aanslagsnelheid ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op een willekeurige toets te drukken met de gewenste snelheid (sterkte). Zie pagina 37 voor meer informatie.

15 Note Limit

Hiermee stelt u de laagste en hoogste noten in van het toetsenbordbereik voor elke partij. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven bereik. U kunt ook een onder- en een bovenbereik voor het element 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 het element vanuit twee verschillende soorten bereik bespelen: C -2 tot C4 en C5 tot G8. Noten die tussen C4 en C5 worden gespeeld bespelen niet het geselecteerde element.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

16 ARP Play Only

Hiermee wordt bepaald of de huidige partij al dan niet alleen de MIDI-nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze optie aan staat, speelt de huidige partij alleen de MIDI-nootevents af die via het arpeggiospel zijn gegenereerd.

Instellingen: off, on

Uitgangsinstellingen—[SF2] Output

In deze display bepaalt u de Reverb/Chorus-diepte en de toewijzing van de uitgangsaansluiting voor elke partij.



1 Reverb Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van elk partijsignaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de reverb is.

Instellingen: 0 – 127

2 Chorus Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van elk partijsignaal dat wordt verzonden naar het choruseffect. Hoe hoger de waarde is, hoe dieper de chorus is.

Instellingen: 0 – 127

3 Dry Level

Hiermee bepaalt u het niveau van elke partij die niet is bewerkt met de systeemeffecten (reverb en chorus). Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de reverb en chorus.

Instellingen: 0 – 127

4 Output Select

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang(en) voor de afzonderlijke partij. U kunt bepalen dat de voice van elke afzonderlijke partij wordt uitgevoerd via een specifieke hardware-uitgangsaansluiting op het achterpaneel.

Instellingen: Zie de tabel hieronder.

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
L&R	OUTPUT L en R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 en 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 en 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 en 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 en 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 en 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 en 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 en 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	Zie hieronder*	Zie hieronder*

* Zie hieronder voor de instelling 'drum'.

Als u 'drum' selecteert en de normale voice is toegewezen aan de bewerkte partij, wordt het geluid in stereo uitgevoerd via de OUTPUT L- en R-aansluitingen.

Als u 'drum' selecteert en de drumvoice is toegewezen aan de bewerkte partij, wordt het geluid uitgevoerd via de aansluitingen die in de display Drum Key Edit zijn ingesteld als Output Select-parameter.

OPMERKING De FW-instellingen (FW1 – 14) zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en een nummer selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

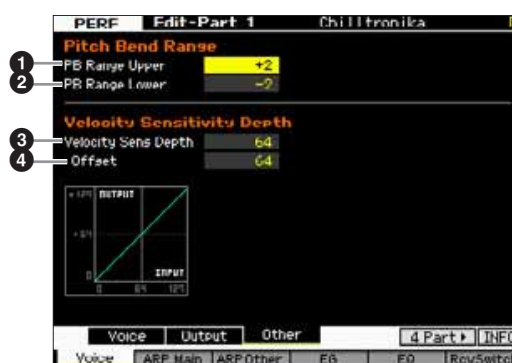
Hiermee bepaalt u of de huidige partij wel of niet beschikbaar is voor het invoegeffect. Als de parameter aan staat, wordt het invoegeffect geactiveerd van de voice die aan de partij is toegewezen. U kunt de parameter Insertion Effect Switch instellen voor alle partijen (inclusief de A/D invoerpart) in de display Insertion Effect Switch (pagina 108) in de modus Performance Common Edit.

6 Assign 1 Value**7 Assign 2 Value**

Hiermee bepaalt u de waarde van knop 7 (ASSIGN 1) en knop 8 (ASSIGN 2) wanneer de huidige voice is geselecteerd en het lampje van TONE 1 brandt. De functies die aan deze knoppen zijn toegewezen staan rechts naast de instelwaarden.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING U kunt de functies van de knoppen ASSIGN 1 en ASSIGN 2 instellen in de display Controller Set (pagina 61).

Overige instellingen—[SF3] Other**1 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)****2 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)**

Hiermee bepaalt u het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten. Als u de Upper-parameter op +12 zou instellen, zou de maximale stijging van de toonhoogte één octaaf zijn wanneer het pitchbendwiel omhoog wordt bewogen. Een Lower-instelling van -12 zou er bijvoorbeeld toe leiden dat de toonhoogte maximaal één octaaf (12 halve noten) wordt verlaagd wanneer het Pitchbendwiel omlaag wordt bewogen.

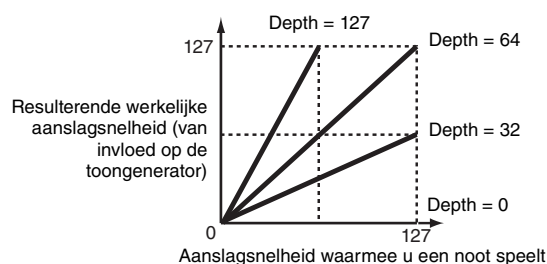
Instellingen: -48 – +0 – +24

3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator reageert op uw aanslagsterkte. Naarmate de waarde hoger wordt, zal het volume als gevolg van de kracht die u uitoefent, meer veranderen (zie de afbeelding hieronder). Als deze parameter is ingesteld op 0, blijft het volume altijd hetzelfde, ongeacht hoe hard of hoe zacht u op het toetsenbord speelt. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn voor het authentieke spel van een organvoice.

Instellingen: 0 – 127

Als Offset (onder) is ingesteld op 64:



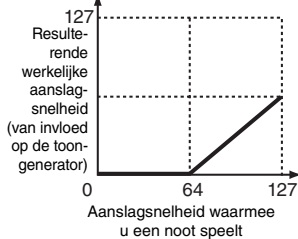
4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

Hiermee bepaalt u de mate waarin gespeelde aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect dat hiervan het resultaat is.

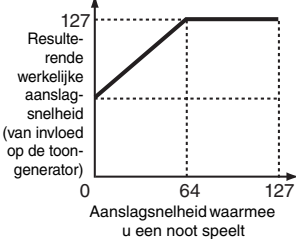
Hierdoor kunt u alle snelheden in dezelfde mate verhogen of verlagen, zodat automatische compensatie mogelijk is voor te harde en te zachte aanslagen. Als het resultaat 1 is of kleiner is dan 1, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 127, wordt de waarde ingesteld op 127.

Instellingen: 0 – 127

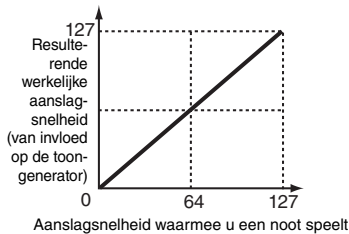
**Als Depth (hierboven)
= 64 en Offset = 32**



**Als Depth (hierboven)
= 64 en Offset = 96**



**Als Depth (hierboven)
= 64 en Offset = 64**



Arpeggio-instellingen— [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Deze display bevat de basisinstellingen voor de arpeggio. De instellingen van de parameters (1) of meer) onder in de display kunnen worden toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF5].



OPMERKING U kunt de display Four-Part niet oproepen vanuit deze display.

OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram KBD in het tabblad dat hoort bij de knop [SF6]. Nu kunt u het nootnummer of de snelheid invoeren door op de betreffende toets op het toetsenbord te drukken, terwijl u de knop [SF6] KBD ingedrukt houdt. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Switch*

Hiermee bepaalt u of arpeggio voor elke partij is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

2 Hold*

Als deze parameter op 'on' wordt ingesteld, wordt de arpeggio automatisch herhaald, zelfs wanneer u uw vingers van de toetsen haalt, en de herhaling wordt voortgezet totdat op de volgende toets wordt gedrukt.

Instellingen: sync-off (zie hieronder), off, on

sync-off

Als deze parameter op 'sync-off' wordt ingesteld, blijft het afspelen van de arpeggio geruisloos doorgaan, zelfs wanneer u de toetsen loslaat. Zodra u op een toets drukt, wordt het afspelen in arpeggio weer ingeschakeld.

OPMERKING Zie pagina 16 voor meer informatie over het gebruik van de lijst met arpeggiotypen in de datalijst.

3 Change Timing*

Hiermee wordt de timing bepaald voor het omschakelen van het arpeggiotype wanneer u tijdens het afspelen in 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

4 Velocity Limit

Hiermee wordt de laagste en hoogste aanslagsnelheid bepaald die het afspelen in arpeggio kan activeren. Zo kunt u het aanslagbereik instellen waarmee u de toets indrukt om het afspelen in arpeggio te activeren. U kunt ook een afzonderlijk onder- en boventriggerbereik voor het afspelen van de arpeggio maken, met een aanslag-'gat' in het midden, door eerst de maximale waarde op te geven. Als u bijvoorbeeld een aanslagbegrenzing van 93 – 34 instelt, kunt u de arpeggio vanuit twee verschillende soorten aanslagbereik laten spelen: zacht (1 – 34) en hard (93 – 127). Noten die met een middelhoge aanslagsnelheid tussen 35 en 92 worden gespeeld, laten de arpeggio niet spelen.

Instellingen: 1 – 127

OPMERKING Houd in gedachte dat geen geluid wordt geproduceerd als Key Mode op 'sort' of 'thru' is ingesteld en als noten buiten de hier ingestelde nootbegrenzing worden gespeeld.

5 Note Limit

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van de arpeggio. Noten die binnen dit bereik worden gespeeld, activeren de arpeggio. Als u bijvoorbeeld een nootbegrenzing instelt van 'C5 – C4', kunt u de arpeggio activeren door noten te spelen in het bereik C -2 tot C4 en C5 tot G8. Noten die worden gespeeld tussen C4 en C5 zijn niet van invloed op de arpeggio.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Houd in gedachte dat geen geluid wordt geproduceerd als Key Mode op 'sort' of 'thru' is ingesteld en als noten buiten de hier ingestelde nootbegrenzing worden gespeeld.

6 Voice with ARP

Aan elk type van de arpeggio wordt de juiste voice toegewezen. Met deze parameter wordt bepaald of de toepasselijke voice die is geregistreerd voor elk arpeggiotype al dan niet 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. De naam van de voice die is geregistreerd voor het arpeggiotype wordt rechts weergegeven.

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

OPMERKING Met de ARP-functie kan via de voice een gebruikersvoice bij een bepaald arpeggiotype worden geregistreerd. Met de fabrieksinstellingen wordt elk van de combinaties van een arpeggiotype en de bijbehorende gebruikersvoice toegekend aan de meest geschikte match en worden het toepasselijke geluid en/of de frase geproduceerd. Wanneer het geluid van de gebruikersvoice echter wordt gecorrigeerd door het bewerken van de parameters of het opslaan van een andere voice bij het overeenkomstige gebruikersvoicenummer, is deze combinatie mogelijk niet juist of kan er een onverwacht geluid worden geproduceerd. In zo'n geval selecteert u de meest geschikte voice voor het huidige arpeggiotype in de display [F1] Voice.

7 Tempo*

Hiermee wordt het arpeggiotempo bepaald.

Instellingen: 5.0 – 300.0

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, een MIDI-computer of een ander MIDI-apparaat en als u het met dat apparaat wilt synchroniseren, stelt u de parameter MIDI Sync (5) in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility in op 'MIDI' of 'auto'. In dat geval geeft de parameter Tempo 'MIDI' of 'auto' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

8 Key Mode

Hiermee wordt bepaald hoe de arpeggio wordt afgespeeld wanneer u het toetsenbord bespeelt.

Instellingen: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

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

thru

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

direct

Nootevents van de arpeggiosequence worden niet gespeeld. Alleen de noten die u op het toetsenbord speelt, zijn hoorbaar. Wanneer de arpeggio wordt afgespeeld, worden events als pan en helderheid toegepast op het geluid van uw toetsenspel. Gebruik deze instelling wanneer de arpeggiotypen niet-noot-data bevatten of wanneer Category Type 'Ctrl' is geselecteerd.

sort+direct

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met deze 'sort'-instelling en de aangeslagen noot weerklinkt ook.

thru+direct

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met deze 'thru'-instelling en de aangeslagen noot weerklinkt ook.

OPMERKING Enkele arpeggiotypen die tot de 'Cntr'-categorie behoren, hebben mogelijk geen nootevents (pagina 18). Als een dergelijk arpeggiotype wordt geselecteerd en als de modus Key is ingesteld op 'sort' of 'thru', wordt geen geluid geproduceerd, zelfs niet wanneer u op een toets op het toetsenbord drukt.

9 Velocity Mode

Hiermee past u de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.

Instellingen: original, thru

original

De arpeggio wordt afgespeeld met de vooraf ingestelde aanslagsnelheden die in de arpeggiosequencedata zijn opgenomen.

thru

De arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de aanslagsnelheid van uw spel. Als u de noten bijvoorbeeld hard aanslaat, neemt het afspeelvolumen van de arpeggio toe.

10 Output Octave Shift

Hiermee wordt het maximale arpeggiobereik in octaven opgegeven.

Instellingen: -10 – +10

11 [SF1]-knoppen ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

De zes parameters Bank (12) tot en met Gate Time Rate (17) in de onderste helft van de display kunnen worden bewerkt in elk van de displays [SF1] ARP1 tot en met [SF5] ARP5. U kunt de parameters in de onderste helft van de display instellen voor elk van de vijf Arpeggio-instellingen door op een van de knoppen [SF1] – [SF5] te drukken. Het symbool van de achtste noot dat wordt weergegeven in het tabmenu geeft aan er een arpeggiotype (niet 'off') is geselecteerd in de display die bij de knop Sub Function hoort.

Instellingen: Subfunctieknoppen [SF1] – [SF5]

12 Bank*

Hiermee wordt de arpeggiobank bepaald die het gewenste type arpeggio bevat. Selecteer 'PRE' als u een vooraf ingesteld arpeggiotype wilt selecteren. Selecteer 'USR' als u een arpeggiotype wilt selecteren dat u eerder hebt gemaakt en opgeslagen.

Instellingen: PRE, USR

OPMERKING Zie pagina 20 voor gedetailleerde instructies over het maken van uw originele arpeggiotype.

13 Category*

14 Sub Category*

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie van de arpeggio bepaald, met inbegrip van het gewenste arpeggiotype. Deze parameters zijn beschikbaar wanneer 'PRE' is geselecteerd als de bank.

Instellingen: Raadpleeg de lijst met arpeggiocategorieën op pagina 15.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren.

OPMERKING Zie pagina 16 voor meer informatie over het gebruik van de lijst met arpeggiotypen in de datalijst.

15 Type*

Hiermee wordt het gewenste arpeggiotypenummer bepaald in de opgegeven categorie. De naam van het geselecteerde arpeggiotype wordt rechts van het opgegeven nummer in de display weergegeven. Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in de datalijst.

16 Velocity Rate

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende snelheidswaarde kleiner is dan nul, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende waarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127. U kunt deze parameter rechtstreeks wijzigen met de knop.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

17 Gate Time Rate

Hiermee wordt de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten bepaald. De gatetijd kan niet verder worden verlaagd dan het normale minimum van 1. Alle waarden buiten dit bereik worden automatisch beperkt tot het minimum. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

Arpeggio-instellingen— [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van het afspelen in arpeggio wijzigen.



OPMERKING U kunt de display Four-Part niet oproepen vanuit deze display.

1 Unit Multiply

Hiermee past u de afspeeltijd voor de arpeggio's aan het tempo aan. Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggiotype maken dat verschilt van het oorspronkelijke type. Indien u bijvoorbeeld een waarde van 200% instelt, wordt de afspeeltijd verdubbeld (de snelheid wordt gehalveerd). Indien u echter een waarde van 50% instelt, wordt de afspeeltijd gehalveerd en wordt de snelheid verdubbeld. De normale afspeeltijd is 100%. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

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

2 Quantize Value*

Hiermee wordt bepaald op welke tellen de nootdata in de arpeggiosequencedata worden gelijkgetrokken of op welke tellen in de arpeggiosequencedata de swing wordt toegepast. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen. Het getal rechts van elke waarde geeft aan dat er bij de lengte vanuit wordt gegaan dat de kwartnootresolutie 480 is.

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

3 Quantize Strength

Hiermee wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde quantizeertellen worden getrokken. Een instelling van 100% leidt tot een exacte timing die is ingesteld via de Quantize Value-parameter hierboven. Een instelling van 0% leidt tot geen quantizing. Een instelling van 50% resulteert hierin dat nootevents naar het punt halverwege 0% en 100% worden getrokken. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: 0% – 100%

4 Swing*

Hiermee vertraagt u noten op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren. Instellingen boven de 1 vertragen de arpeggionoten, terwijl instellingen onder de 1 deze versnellen. Een instelling van 0 leidt tot een exacte timing die is ingesteld via de Quantize Value-parameter hierboven, wat resulteert in geen swing. Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -120 – +120

5 Velocity Rate

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen in arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Een instelling van 100% betekent bijvoorbeeld dat de oorspronkelijke waarden worden gebruikt. Instellingen onder 100% verlagen de aanslagsnelheid van de arpeggionoten, terwijl instellingen boven 100% de aanslagsnelheid zullen verhogen. Als de resulterende snelheidswaarde kleiner is dan nul, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende waarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127. U kunt deze parameter rechtstreeks wijzigen met de knop.

Instellingen: 0% – 200%

6 Gate Time Rate

Hiermee wordt bepaald hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Een instelling van 100% betekent bijvoorbeeld dat de oorspronkelijke waarden worden gebruikt. Instellingen onder 100% verlagen de aanslagsnelheid van de arpeggionoten, terwijl instellingen boven 100% de aanslagsnelheid zullen verhogen. De gatetijd kan niet verder worden verlaagd dan het normale minimum van 1. Alle waarden buiten dit bereik worden automatisch beperkt tot het minimum. U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: 0% – 200%

7 Octave Range

Hiermee wordt het maximale arpeggiobereik in octaven opgegeven. Met positieve waarden wordt het octaafbereik voor het afspelen van arpeggio verhoogd, terwijl negatieve waarden deze verlagen.

U kunt deze parameter rechtstreeks met de knop wijzigen.

Instellingen: -3 – +0 – +3

8 Loop

Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt de arpeggio herhaald zolang de toetsen ingedrukt blijven. Als deze parameter wordt uitgeschakeld, wordt de arpeggio slechts eenmaal afgespeeld, zelfs als de toetsen ingedrukt blijven.

Instellingen: off, on

9 Triggermodus

Als deze parameter wordt ingesteld op 'gate', wordt het afspelen van arpeggio gestart bij het indrukken van de toets. Het afspelen wordt gestopt als u de toets weer loslaat. Als deze parameter wordt ingesteld op 'toggle', wordt het afspelen van arpeggio gestart en gestopt via het indrukken van de toets. Als u de toets weer loslaat, is dit niet van invloed op het afspelen van de arpeggio. U wordt aangeraden deze parameter in te stellen op 'gate'.

Instellingen: gate, toggle

OPMERKING De instelling 'toggle' van de modus Trigger krijgt voorrang boven de instelling 'on' bij Hold in de hoofddisplay Arpeggio (pagina 112). Met andere woorden: zelfs als de parameter Hold is ingesteld op 'on', wordt met het indrukken van de toets het afspelen van arpeggio gestart/gestopt als de modus Trigger is ingesteld op 'toggle'.

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Bepaalde vooraf ingestelde arpeggiotypen beschikken over de speciale sequencedata die 'accentfrase' worden genoemd en die alleen worden afgespeeld als een aanslaggevoeligheid wordt ontvangen die hoger ligt dan een opgegeven waarde. Met deze parameter wordt de

minimale aanslaggevoeligheid bepaald die de accentfrase activeert.

Instellingen: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

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

Instellingen: off, on

12 Random SFX

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert, zoals de frettruis op een gitaar, als de noot wordt losgelaten. Met deze parameter wordt bepaald of Random SFX is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van de Random SFX-noten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. 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: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control

Als deze parameter wordt ingesteld op 'on', wordt het speciale geluid van Random SFX afgespeeld met de vooraf geprogrammeerde aanslaggevoeligheid. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', wordt het speciale geluid van Random SFX afgepeeld met de aanslaggevoeligheid die wordt gegenereerd als de noot wordt aangeslagen.

Instellingen: off, on

15 Fixed SD/BD

Deze parameter is alleen beschikbaar als een drumvoice is toegewezen aan de huidige partij. Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt C1 gebruikt als de noot van de snaredrum en D1 als de noot van de basdrum tijdens het afspelen van arpeggio.

Hoewel de meeste drumkits het snaredrumgeluid aan C1 en de basdrum aan D1 toewijzen, wijzen bepaalde drumkits deze geluiden daarnaast ook aan andere noten toe en worden er bepaalde arpeggiotypen gemaakt met behulp van deze noten (anders dan C1 en D1). U kunt dan afhankelijk van het geselecteerde arpeggiotype en de drumkit verkeerde geluiden horen. Dergelijke problemen kunnen mogelijk worden verholpen door deze parameter op 'on' in te stellen.

Als u de indruk hebt dat het geluid van snare- en basdrum verkeerd is wanneer het arpeggiotype via de knoppen [SF1] – [SF5] wordt gewijzigd, is het verstandig om deze parameter op 'on' in te stellen.

Instellingen: on, off (aan, uit)

16 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

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

Instellingen: off (not output), on (output)

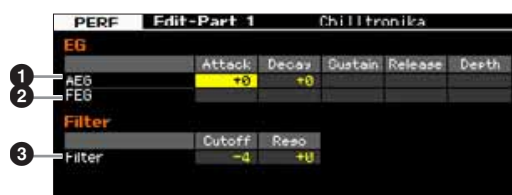
17 MIDI Out Channel (MIDI-uitgangskanaal)

Hiermee bepaalt u het MIDI-zendkanaal voor de arpeggio-afspeeldata. Als dit op 'kbd' is ingesteld, worden de arpeggio-afspeeldata uitgevoerd via het MIDI-zendkanaal (pagina 96) dat is ingesteld in de modus Performance Play.

Instellingen: 1 – 16, kbd (Keyboardkanaal)

EG-instellingen—[F4] EG

U kunt de geluidsovergang regelen vanaf het moment dat er op een toets wordt gedrukt tot het moment dat deze wordt losgelaten. U kunt ook de helderheid van de klank aanpassen via het instellen van de afsnijfrequentie en de resonantie.



1 AEG (Amplitude EG)

Hiermee bepaalt u de AEG-parameters (Amplitude Envelope Generator) van elke partij. U kunt de volgende parameters gebruiken om de wijziging in volume te regelen vanaf het moment dat er op een toets op het toetsenbord wordt gedrukt tot het moment dat het geluid stopt. De instellingen die u hier vastlegt worden gebruikt als offset voor de AEG-parameters (pagina 80) van elke voice.

Attack (Attack Time)

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald vanaf het moment waarop een toets wordt bespeeld tot het moment waarop het maximale oorspronkelijke niveau van de EG wordt bereikt.

Decay (Decay Time)

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

Sustain (Sustain Level)

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

Release (Release Time)

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

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING Wanneer een drumvoice is geselecteerd, zijn Sustain Level en Release Time niet beschikbaar.

2 FEG (Filter EG)

Hiermee bepaalt u de FEG-parameters (Filter Envelope Generator) van elke partij. Met behulp van de FEG kunt u de overgang in klankkleur (afsnijfrequentie) bepalen van het begin tot het einde van het geluid. De hier gemaakte instellingen worden als offset toegepast op de FEG-parameters (pagina 76) van elke voice.

Attack (Attack Time)

Hiermee wordt de snelheid van filtervariatie bepaald vanaf het moment waarop een noot wordt gespeeld tot het moment waarop het maximale oorspronkelijke niveau van de afsnijfrequentie wordt bereikt.

Decay (Decay Time)

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

Release (Release Time)

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

Depth

Hiermee bepaalt u het bereik waarbinnen de afsnijfrequentie van de Filter EG wordt gewijzigd. De instelling '0' leidt niet tot een wijziging in de afsnijfrequentie. Hoe verder de waarde is verwijderd van 0, hoe groter de afsnijfrequentie is. Bij negatieve waarden wordt de wijziging van de afsnijfrequentie ongedaan gemaakt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING Niet alle parameters zijn beschikbaar als de drumvoice is geselecteerd. De onbeschikbare parameters zijn leeg en kunnen niet worden bewerkt.

3 Filter

Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie en resonantie van het filter om het geluid van de performance te wijzigen. De hier gemaakte instellingen worden als offset toegevoegd aan dezelfde parameters (pagina 74) van elke voice.

Afkappen

Hiermee bepaalt u afsnijfrequentie voor het filter. De hier ingestelde frequentie is de middenfrequentie die van invloed is op de signalen als deze door elk filter worden verwerkt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Resonance/Width

De functie van deze parameter hangt af van het geselecteerde filtertype. Als het geselecteerde filter een LPF, HPF, BPF (met uitzondering van de BPFw) of BEF is, wordt deze parameter gebruikt om de resonantie in te stellen. Als het geselecteerde filter een BPFw is, wordt deze parameter gebruikt om de frequentiebandbreedte aan te passen.

Resonantie wordt gebruikt om de hoeveelheid resonantie (harmonische nadruk) in te stellen die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de afsnijfrequentieparameter om meer karakter aan het geluid toe te voegen.

De parameter Width wordt gebruikt om de bandbreedte van signaalfrequenties aan te passen die worden doorgelaten door het filter met het BPFw.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Instellingen voor de equalizer (EQ)—[F5] EQ

In deze display kunt u driebands parametrische EQ toewijzen aan elke partij om het geluid heel precies aan te passen. De EQ-vormen voor Low en High worden ingesteld op het shelvingtype.



1 Frequency

Hiermee bepaalt u de middenfrequentie. De frequenties in de nabijheid van dit punt worden verzwakt of versterkt door de instelling 'Gain' hieronder. Hogere waarden produceren hogere frequenties.

Instellingen:

Low

50.1 Hz – 2.0 kHz

Middle

139.7 Hz – 10.1 kHz

Hoog

503.8 Hz – 14.0 kHz

2 Gain

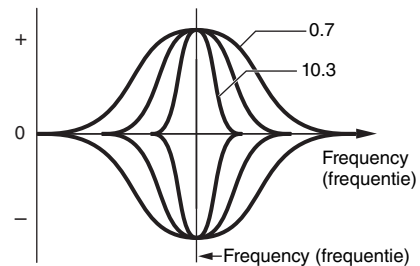
Hiermee bepaalt u de niveauversterking van de frequentie (hierboven ingesteld) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -12 dB - +0 dB - +12 dB

3 Q (Bandwidth)

Hiermee brengt u variatie aan in het signaalniveau van de frequentie-instelling, zodat verschillende karakteristieken van de frequentiecurve worden verkregen. Hoe hoger de instelling is, hoe kleiner Q (de bandbreedte). Hoe lager de instelling is, hoe groter Q (de bandbreedte).

Instellingen: 0.7 – 10.3



MIDI-ontvangstinstellingen—[F6] RcvSwitch (Ontvangtschakelaar)

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 aangezet, reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-data. De controllernamen in deze display duiden de MIDI-namen aan die worden gegenereerd met de overeenkomstige regelaar.

OPMERKING Voor partijen waaraan de drumvoice is toegewezen, is sustain niet beschikbaar.



Performance Job—handige functies

De modus Performance Job biedt enkele handige hulpprogramma's voor data-indeling en -initialisatie, die u kunt gebruiken als u performances maakt en deze archiveert. Druk in de modus Performance op de knop [JOB] om de modus Performance Job te activeren.

Performance Job—basishandeling

- 1 Druk in de modus Performance op de knop [JOB] om de modus Performance Job te activeren.**
- 2 Selecteer het gewenste Job-menu door op een van de knoppen [F1] tot en met [F4] te drukken.**
- 3 Plaats de cursor op de gewenste parameter en stel vervolgens de waarde in.**
- 4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)**
Als u de opdracht wilt annuleren, moet u op de knop [DEC/NO] drukken.
- 5 Druk op de knop [INC/YES] om de opdracht uit te voeren.**
Na het uitvoeren van de opdracht, verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.
- 6 Druk op de knop [PERFORM] om terug te keren naar de modus Performance Play.**

LET OP

Zelfs als u de opdracht uitvoert, worden de performancedata gewist als u, zonder de opdracht op te slaan, een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt. Sla daarom de performancedata op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt.

De performance initialiseren—[F1] Init (Initialize)

Met deze functie kunt u de standaardinstellingen van alle performanceparameters terugzetten (resetten). U kunt met deze functie ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke partij enz.



1 All Parameters

Alle instellingen voor de geselecteerde performance worden geïnitieerd. Als dit wordt ingeschakeld, kan de cursor niet worden verplaatst.

2 Common Parameters

Alle gemeenschappelijke parameterinstellingen voor de geselecteerde performance worden geïnitieerd.

OPMERKING De Insertion Effect Switch (invooegeffectschakelaar) is een partparameter. Schakel daarom het selectievakje van partij 1 – 4 in (hieronder beschreven) als u de instellingen voor de parameter Insertion Effect Switch wilt initialiseren.

3 Part Parameters

Part 1 – 4

Parameterinstellingen voor ingeschakelde partijen worden geïnitieerd.

A/D (A/D Input)

Deze partij wordt ingevoerd vanaf de externe audioapparatuur die is aangesloten op de A/D INPUT-aansluiting. Als dit wordt geselecteerd, worden de parameterinstellingen voor de A/D Input-partij (pagina 106) in Common Edit geïnitieerd.

FW

Deze partij wordt ingevoerd vanaf de externe apparatuur die is aangesloten op de IEEE1394-aansluiting via de IEEE1394-kabel. Als dit wordt geselecteerd, worden de parameterinstellingen voor de FW-partij (pagina 106) in Common Edit geïnitieerd.

Edit Recall—[F2] Recall

Als u een performance aan het bewerken bent en deze nog niet hebt opgeslagen terwijl u een andere performance selecteert, worden alle wijzigingen die u hebt aangebracht gewist. Als dat gebeurt, kunt u met de functie Recall de performance herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

Functie Performance Copy— [F3] Copy

Parameterinstellingen kopiëren van een andere performance—[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.



1 Performance

Hiermee bepaalt u het bank- en performancenummer dat u wilt kopiëren. U kunt deze parameter niet instellen als Current Performance (hieronder) is ingeschakeld.

2 Current Performance

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt de momenteel geselecteerde performance (de performance die u aan het bewerken bent) geselecteerd als bron. Daarom kunt u ook de parameterinstellingen van een partij naar een andere partij binnen dezelfde performance kopiëren.

3 Data type of the source

Bepaalt het brondatatype, inclusief het partnummer. 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, FW

OPMERKING De Insertion Effect Switch (invoegeffectschakelaar) is een partparameter. Daarom worden de parameterinstellingen voor de Insertion Effect Switch (invoegeffectschakelaar) van de geselecteerde partij alleen gekopieerd als u een van de partijen 1 – 4 selecteert.

4 Data type of the destination

Bepaalt het bestemmingsdatatype, inclusief het partnummer. Als het datatype van de bronvoice (hierboven) is ingesteld op 'common', wordt deze parameter ingesteld op 'common'.

Instellingen: Common, Part 1 – 4, A/D, FW

De Voice-effectinstellingen kopiëren— [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 momenteel bewerkte performance kopiëren. Dit is met name handig wanneer u de instellingen van een bepaalde performance in uw performanceprogramma wilt gebruiken.



1 Performance

Bepaalt het bank- en performancenummer dat u wilt kopiëren. U kunt deze parameter niet instellen als Current Performance (hieronder) is ingeschakeld.

2 Current Performance

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt de momenteel geselecteerde performance (de performance die u aan het bewerken bent) geselecteerd als bron.

3 Source Part

Bepaalt de partij van de bronperformance. De naam van de voice die is toegewezen aan de geselecteerde partij wordt weergegeven.

4 Effect Unit Settings

Bepaalt welke effecteenheden worden gekopieerd. U kunt effecteenheden selecteren die worden gekopieerd uit Reverb, Chorus, Master EQ en Master Effect.

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 (1) en Chorus Send (2) in de display Voice Output van de modus Performance Part Edit handmatig instellen op dezelfde waarde als de waarde die is ingesteld in de modus Voice Edit.

De speeldata verzenden via MIDI— [F4] Bulk (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u 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 een bulkdump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen. Zie pagina 228 voor meer informatie.

OPMERKING De bulkdumpdata bevatten alleen de MIDI-berichten, niet de golfvormen.

Een voice of performance maken met de functie Sampling

De MOTIF XF heeft een krachtige samplingfunctie waarmee u audiosignalen, zoals zang via een microfoon of een elektrische gitaar, kunt opnemen en de resulterende samples kunt mengen met de voices en performances van het instrument. Als u de modus Sampling opent vanuit de modus Voice of de modus Performance, kunt u uw eigen samples maken, bewerken en toewijzen aan een golfvorm en kunt u vervolgens de oorspronkelijke golfvorm toewijzen aan een gebruikersvoice of performance.

In dit gedeelte worden de samplefuncties in de modus Sampling uitgelegd. U opent deze modus als u in de modus Voice of Performance op de knop [INTEGRATED SAMPLING] (geïntegreerde sampler) drukt.

OPMERKING U kunt de modus Sampling ook openen met de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Song of Pattern. Houd er rekening mee dat de samplefuncties verschillen per modus van waaruit de modus Sampling is geopend, de modus Voice/Performance of Song/Pattern. Zie pagina 201 voor instructies over het gebruik van de samplefunctie in de modus Song/Pattern.

LET OP

De opgenomen (bewerkte) sampledata gaan verloren als het instrument wordt uitgeschakeld. Kopieer, voordat u het instrument uitschakelt, altijd de sampledata naar de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (pagina 34) of sla de sampledata op op een USB-opslagapparaat of een computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF (pagina 41).

Uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (afzonderlijk verkocht)

U kunt de sample die wordt verkregen met de functie Sampling als een golfvorm opslaan door de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen FL512M/FL1024M te installeren op de MOTIF XF. De sample in de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen blijft behouden zelfs als u het instrument uitschakelt en kan onmiddellijk als een golfvorm worden geopend. Dit is zeer handig als u een gebruikersvoice met een golfvorm gebruikt waaraan de sample is toegewezen die is gemaakt via de samplefunctie.

Structuur van de modus Sampling

In dit gedeelte komt de structuur en ordening van samples, keybanks en golfvormen aan de orde, evenals de relatie met voices en performances.

Sample

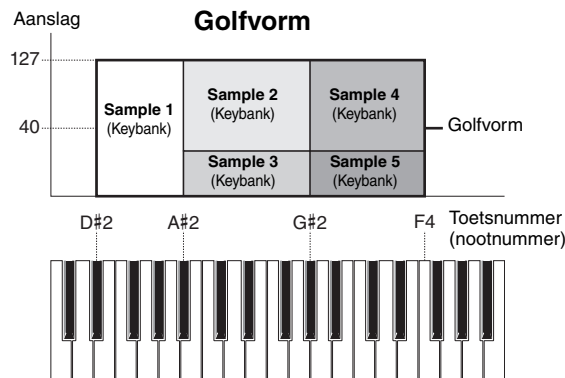
Een sample bestaat uit digitale audiodata die zijn gemaakt door het direct opnemen van een signaal op de MOTIF XF, zoals dat van zang of een elektrische gitaar. In deze handleiding worden de woorden 'sample' en 'golf' (wave) soms door elkaar gebruikt. Er is echter een verschil tussen 'golf' (wave, onbewerkte audiodata) en 'golfvorm' (waveform, verzamelde gerangschikte en bewerkte audiodata waaruit een voice bestaat).

Samples kunnen op de volgende manieren in het instrument worden verkregen: Audiosignaal opnemen in de modus Sampling, een WAV-bestand of AIFF-bestand van het USB-opslagapparaat laden dat is aangesloten op de MOTIF XF in de modus File en een WAV-bestand of AIFF-bestand laden van de harde schijf die is aangesloten op het netwerk waarop de MOTIF XF is aangesloten. De verkregen sampledata gaan verloren gaan als u het instrument uitschakelt. Daarom is het verstandig de samples die in het interne geheugen van de MOTIF XF staan, op te slaan als digitale data (in WAV- of AIFF-indeling) op een USB-opslagapparaat of een computer die is via een netwerk is aangesloten op de MOTIF XF.

Sample, keybank en golfvorm

Samples worden op de MOTIF XF toegewezen aan en opgeslagen in golfvormen. Voordat u daadwerkelijk een sample kunt opnemen of een sample van een USB-opslagapparaat kunt laden, moet u een golfvormnummer als bestemming opgeven. Deze golfvorm fungeert vervolgens als 'container' voor de sample.

Elk van de golfvormen kan meerdere samples bevatten. U kunt het toetsbereik en het aanslagbereik voor elke sample instellen, zodat u deze samples aan een andere plek of container kunt toewijzen. Met deze instelling kunnen er verschillende samples worden afgespeeld, afhankelijk van de ingedrukte toets en de betreffende aanslagsnelheid. Het nootbereik en aanslagbereik waaraan elk van de samples is toegewezen wordt de 'keybank' genoemd.



Voices en golfvorm

U kunt de golfvorm afspelen door deze aan een voice toe te wijzen en die voice vervolgens op het toetsenbord af te spelen. U kunt de golfvorm toewijzen aan elementen van de voice vanuit de modus Voice Element Edit (pagina 69). In de modus Voice Edit kunt u de golfvorm die u met de samplefunctie hebt gemaakt, toewijzen aan het bewerkte

element, net zoals u elk van de vooraf ingestelde (preset) golfvormen van het instrument kunt toewijzen.

OPMERKING Denk eraan dat u de gebruikersvoices die u in de modus Sampling hebt gemaakt vanuit de modi Voice en Performance kunt toewijzen aan mixpartijen van de song of het patroon. Ook kunt u de golfvormen die u in de modus Sampling hebt gemaakt vanuit de modi Song en Pattern toewijzen aan elementen van de voice in de modus Voice Edit.

Hoofddisplay Sampling

De hoofddisplay Sampling, het portaal van de modus Sampling, wordt geactiveerd als u op de knop [INTEGRATED SAMPLING] drukt in de huidige modus.

Druk in de modus Voice of Performance op de knop [INTEGRATED SAMPLING] (geïntegreerde sampler) om de modus Sampling te activeren, die is bedoeld voor het maken van samples (golfvormen) die aan de voice of performance worden toegewezen. Druk op de knop [EXIT] als u wilt terugkeren naar de oorspronkelijke modus, voice of performance.

Golfvorm en keybank selecteren— [INTEGRATED SAMPLING]

In de hoofddisplay Sampling kunt u de golfvorm en betreffende keybank selecteren en vervolgens het geluid horen van de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank. U kunt de golfvorm selecteren bij ❶ en de keybank van de geselecteerde golfvorm bij ❷.



❶ Waveform

Hiermee wordt het golfvormnummer bepaald. De naam van de geselecteerde golfvorm wordt weergegeven.

Instellingen: 001 - 128

❷ Key (Key Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het bereik van de keybank aangegeven.

❸ Velocity (Velocity Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het aanslagbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

❹ Sample Size (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de grootte aangegeven van de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank.

❺ Frequency (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de samplefrequentie aangegeven van de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank.

OPMERKING De snelheid waarmee digitaal wordt ingelezen wordt de samplefrequentie genoemd. Hoe hoger de samplefrequentie is, hoe hoger de kwaliteit van het geluid. 44.1 kHz is de standaardwaarde voor de samplefrequentie.

❻ Stereo/Mono (alleen aanduiding)

Hiermee wordt aangegeven of de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank, stereo of mono is.

❼ Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. In de grafiek wordt de reeds gebruikte geheugenhoeveelheid aangegeven als een blauwe lijn.

❽ [SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de sample te beluisteren die is toegewezen aan de geselecteerde keybank. Hierdoor kunt u controleren hoe de sample werkelijk bij het afspelen klinkt.

❾ [SF6] KBD (Keyboard)

U kunt de keybank die bij de geselecteerde golfvorm hoort ook rechtstreeks via het toetsenbord selecteren door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

❿ [F6] Rec (Record)

Druk op deze knop om de display Sampling Record Setup te openen. Deze display wordt gebruikt voor het instellen van het instrument voor sampling. Zie pagina 122 voor meer informatie.

⓫ Duplication symbol (alleen aanduiding)

Dit symbool verschijnt als het toetsbereik en aanslagbereik die van een andere keybank overlappen. Zie pagina 129 voor informatie over hoe de samples die zijn toegewezen aan overlappende keybanks worden afgespeeld.

⓬ Key Bank number (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het keybanknummer van de geselecteerde golfvorm aangegeven.

⓭ Key Bank List

Hiermee wordt de lijst met keybanks in de geselecteerde golfvorm aangegeven. U kunt de gewenste keybank selecteren via de datadraaiknop, de cursorknoppen (omhoog/omlaag) en de knoppen [INC/NO] en [YES/DEC].

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Met de functie Sampling Record kunt u geluiden (zoals een zangpartij via een aangesloten microfoon, het signaal van een elektrische gitaar of audio van een externe cd- of MP3-speler) rechtstreeks op de MOTIF XF opnemen en ze als samples op het instrument opslaan. De via de samplefunctie verkregen samples kunnen via het toetsenbord worden afgespeeld door ze eerst aan een golfvorm toe te wijzen en vervolgens aan een voice.

Werkwijze bij sampling

In dit gedeelte leest u hoe u een voice of performance kunt maken met de samplingfunctie.

1 Sluit een microfoon of andere audioapparatuur aan op de MOTIF XF.

Zie de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de werkwijze.

Als u het geluid van de MOTIF XF als opnamebron wilt gebruiken (met de resamplingfunctie), is deze stap niet nodig.

2 Activeer de modus Voice of de modus Performance.

Als u de modus Performance activeert, selecteert u een performance waaraan de sample wordt toegewezen.

3 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] om de modus Sampling te activeren. (De indicator gaat branden.)

De hoofddisplay Sampling wordt weergegeven.

4 Druk op de knop [F6] Rec om de display Record Setup op te roepen (pagina 122).

Stel in de display Setup de volgende parameters in. De nummers tussen haakjes hieronder verwijzen naar de parameters in de display Sample Record op de volgende pagina.

- Met Input Source (2) bepaalt u via welke aansluiting de audio van de bron (microfoon, audioapparatuur, enz.) wordt ingevoerd.
- Met Waveform (6) bepaalt u het golfvormnummer.
- Met Voice (10) bepaalt u de voicebank en het voicenummer.
- Met Part (9) bepaalt u de performancepart waaraan de voice wordt toegewezen bij het openen van de modus Sampling vanuit de modus Performance.
- Stel indien nodig de overige parameters in.

5 Druk op de knop [F6] Standby om de display Record Standby te openen (pagina 124).

Stel in de display Standby de volgende parameters in. De nummers tussen haakjes komen overeen met de nummers die naar de parameters verwijzen in de display Standby.

- Stel de triggermodus (8) in om de methode voor het triggeren van de sample te bepalen. De standaardinstelling is 'level' (niveau).
- Als u de triggermodus (8) instelt op 'level', moet u ook het triggerniveau (7) instellen. Stel deze parameter zodanig in dat de rode driehoek van de niveaumeter

(waarmee het triggerniveau wordt aangegeven) zich net onder het niveau bevindt waarop het geluid binnenkomt.

6 Regel het niveau van het ingevoerde geluid tot het optimale niveau is bereikt.

Probeer het ingangsniveau zo hoog mogelijk in te stellen, net onder het clipniveau. Zo bereikt u de hoogste geluidskwaliteit. Volg de instructies hieronder om het ingangsniveau te regelen.

- Als Input Source is ingesteld op A/D Input, regelt u het ingangsniveau met de knop GAIN op het achterpaneel. Als u het ingangsniveau niet goed kunt regelen, wijzigt u de instelling Mic/Line in de modus Utility (pagina 223).
- Als Input Source is ingesteld op Resample, regelt u het ingangsniveau met behulp van de parameter Record Gain.
- Als Input Source is ingesteld op FW, kan het ingangsniveau niet worden geregeld.

7 Schakel de functie Confirm in of uit door op de knop [SF1] te drukken.

Het tabblad Confirm wordt groen als deze functie wordt ingeschakeld en blijft grijs als deze is uitgeschakeld. Als Confirm is ingeschakeld, kunt u gemakkelijk uw zojuist opgenomen sample beluisteren en deze opnieuw opnemen als u niet tevreden bent over het resultaat.

8 Druk op de knop [F5] Start om het samplen te starten.

Als de triggermodus (8) is ingesteld op 'manual', wordt het samplen onmiddellijk gestart wanneer u op de knop drukt (de aanduiding RECORDING verschijnt op de display).

Als de triggermodus (8) is ingesteld op 'level', wordt het samplen in de wachtstand gezet maar nog niet gestart wanneer u op de knop drukt (de aanduiding WAITING verschijnt op de display).

9 Speel het geluid af dat u wilt samplen.

Als de triggermodus (8) is ingesteld op 'level' en het instrument een geluidssignaal ontvangt dat het ingestelde triggerniveau (7) overschrijdt, wordt de aanduiding WAITING door de aanduiding RECORDING vervangen en wordt het samplen gestart. Tijdens het samplen verschijnt er een grafische weergave van de opgenomen audio op de display.

10 Druk op de knop [F6] Stop om het samplen te stoppen.

Als u in stap 7 hierboven Confirm hebt ingesteld op 'on', wordt de display Sampling Finished weergegeven (pagina 125). Druk op de knop [SF1] Audition om het gesampled geluid te beluisteren. Als u tevreden bent met het resultaat, drukt u op de knop [ENTER] om het gesampled geluid op te slaan als een 'Sample' en terug te keren naar de display Setup. Als u niet tevreden bent met het resultaat en u het nogmaals wilt proberen, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Standby en voert u de sampleprocedure nogmaals uit vanaf stap 5.

Als u in stap 7 hierboven Confirm hebt ingesteld op 'off', wordt het gesampled geluid automatisch opgeslagen als een 'sample'.

OPMERKING Als u Record Next (4) in stap 4 hiervoor instelt op 'on', keert u terug naar de display STANDBY nadat de sampledata zijn vastgelegd. Als dit het geval is, kunt u de modus Sampling Record verlaten door op de knop [EXIT] te drukken.

11 Sla de golfvorm op.

Als de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (FL512M/FL1024M) is geïnstalleerd op de MOTIF XF, gebruikt u de job Copy (pagina 130) om de golfvorm op te slaan. Zo niet, dan kunt u de golfvorm opslaan op een USB-opslagapparaat (pagina 40) of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF.

LET OP

De opgenomen (bewerkte) sampledata gaan verloren als het instrument wordt uitgeschakeld. Kopieer, voordat u het instrument uitschakelt, altijd de sampledata naar de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (pagina 34) of sla de sampledata op op een USB-opslagapparaat (pagina 40) of een computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF.

Sampling Setup—[F6] Rec

In deze display kunt u verschillende sampleparameters instellen. Druk op de knop [F6] in de hoofddisplay Sampling om deze display openen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling.



1 Recording Type

Hiermee wordt het sampletype bepaald. Houd er rekening mee dat deze parameter vast is ingesteld op 'sample' als de modus Sampling wordt geactiveerd vanuit de modus Voice of Performance.

2 Input Source

Hiermee wordt de ingangsaansluiting bepaald waarop het te samplen signaal wordt ontvangen.

Instellingen: A/D Input, resample, FW

A/D Input

De analoge audio van de A/D INPUT-aansluitingen wordt als opnamebron genomen.

resample

Audiosignaal van de OUTPUT-aansluitingen van de MOTIF XF wordt ontvangen en als opnamebron genomen.

FW

Audiosignaal van de IEEE1394-aansluiting (beschikbaar als de optionele FW16E is geïnstalleerd) wordt als opnamebron genomen. Het audiosignaal hier wordt vanuit de computer verzonden via de FW-poorten 3 en 4.

3 Mono/Stereo

Hiermee bepaalt u of het audiosignaal als monosample of stereosample wordt opgenomen.

Instellingen: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

Het signaal van het L-kanaal wordt mono opgenomen.

monoR

Het signaal van het R-kanaal wordt mono opgenomen.

monoL+R

De signalen van de L- en R-kanalen worden gemixt en mono opgenomen.

stereo

Er wordt een stereosample opgenomen.

4 Record Next

Als deze op 'on' (aan) is ingesteld, wordt de volgende toets automatisch als samplebestemming ingesteld als het samplen is voltooid (inclusief toewijzing van de sample aan een keybank) en de display Standby verschijnt. Deze parameter is handig als u achtereenvolgens meerdere samples op wilt nemen.

Als u achtereenvolgende samples van bijvoorbeeld een speciale cd met verschillend materiaal op elke track wilt opnemen, kunt u deze parameter op aan zetten en de triggermodus op 'level' en kunt u het instrument handig de opeenvolgende samples automatisch laten opnemen. Druk op de knop [EXIT] als u de modus Sampling Record wilt verlaten.

Instellingen: on, off (aan, uit)

OPMERKING Als zowel de knop [SF1] Confirm (bevestigen) als de knop Record Next zijn ingeschakeld voordat het samplen begint, verschijnt de display FINISHED (voltooid) zodra het samplen is voltooid. In de display FINISHED kunt u de sampledata vastleggen door op de knop [ENTER] te drukken, zodat u terugkeert naar de display STANDBY.

OPMERKING Deze parameter komt van pas als u afzonderlijke samples één voor één aan de toetsen wilt toewijzen om een drumvoice te maken, vooral als u een speciale cd als bron gebruikt die de geluiden van afzonderlijke druminstrumenten bevat.

OPMERKING Houd er rekening mee dat de parameter Record Next mogelijk is vastgesteld op 'off' (uit) en dus niet kan worden gewijzigd. Dit gebeurt als u de modus Sampling opent vanuit de modus Voice of Performance, de voice op iets anders instelt dan 'off' (uit) en Source (hierboven) instelt op 'resample'.

5 Frequency

Hiermee regelt u de samplefrequentie. Als Input Source (ingangsbron, 2) is ingesteld op 'FW', staat deze parameter vast ingesteld op '44.1kHz'.

U wordt aangeraden deze parameter in te stellen op '44.1kHz', dit is de hoogste instelling. Als u een geluid van lagere kwaliteit wilt verkrijgen, selecteert u een andere waarde dan 44.1 kHz. Afhankelijk van het bronsgaaf kan bij andere waarden dan 44.1 kHz het geluid dat u tijdens de opname beluistert anders klinken dan het werkelijk opgenomen geluid.

Instellingen: 44.1k (44,1 kHz), 22.0kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform

Hiermee bepaalt u het golfvormnummer dat de bestemming vormt.

Instellingen: 001 – 128

LET OP

Met het samplen overschrijft u eventuele bestaande data in het golfvormnummer. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

7 Keybank

Hiermee bepaalt u het nootnummer van de bestemmingskeybank. De waarde die u hier instelt, kan worden gewijzigd in de modus Sampling Edit (pagina 126).

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

8 Track

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Voice of Performance.

9 Part

Hiermee wordt de performancepart bepaald waaraan de voice wordt toegewezen (10) die door het samplen is gemaakt. Als deze op 'off' (uit) is ingesteld, wordt de sample niet aan de performancepart toegewezen.

Deze parameter is beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Performance. Als Voice (10) is ingesteld op 'off' (uit), kan deze parameter niet worden ingesteld, zelfs niet als de modus Sampling wordt geopend vanuit de modus Performance.

Instellingen: off, 1 – 4

10 Voice

Hiermee wordt de voice bepaald waaraan de golfvorm (6) die via samplen is gemaakt, wordt toegewezen door de voicebank en het voicenummer op te geven. Met het instellen van de voicebank op een van de instellingen USR 1 – 4 wijst u de golfvorm (6) toe aan element 1 van de nieuwe normale voice die is gemaakt via samplen. Met het instellen van de voicebank op een UDR wijst u de golfvorm (6) toe aan de drumtoets (11) van de opgegeven drumvoice. Bij de instelling 'off' (uit) wordt alleen een golfvorm (6) gemaakt. De sample wordt dan niet opgeslagen als User Voice (gebruikersvoice).

Instellingen:

Voice Bank: Off, USR 1 – 4 (User 1 – 4), UDR (User Drum)
Voice Number: 001 – 128

LET OP

Als de voicebank is ingesteld op een van de instellingen USR 1–4, worden eventuele reeds bestaande data in de bestemmingsvoice overschreven met het samplen. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

11 Drum Key

Hiermee bepaalt u de toets waaraan de golfvorm (6) wordt toegewezen als Voice Bank (10) is ingesteld op 'UDR'.

Instellingen: C0 – C6

12 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt, wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

13 [SF6] INFO (Information)

Hiermee wordt de hoeveelheid gebruikt samplegeheugen aangegeven.



1 Used/Total (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de gebruikte hoeveelheid geheugen en de totale hoeveelheid beschikbaar geheugen aangegeven.

2 Recordable Size (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de hoeveelheid vrij geheugen aangegeven.

3 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een samplefrequentie van 44.1 kHz (mono).

14 [F6] Standby

Druk op deze knop om de display Sampling Record Standby te openen. In deze display worden samples genomen. Zie pagina 124 voor meer informatie.

Sampling Record—[F6] Standby

In deze display worden samples genomen. Druk op de knop [F6] in de display Setup om deze display te openen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt keren naar de display Setup.



1 Waveform (alleen aanduiding)

Hiermee worden de naam en het nummer van de geselecteerde golfvorm aangegeven.

2 Key (Key Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het toetsbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

3 Velocity (Velocity Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het aanslagbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

4 Record Monitor

Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau voor het beluisteren van hetingangssignaal tijdens het samplen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. Dit afluisteren vindt plaats via de PHONES-aansluiting of de OUTPUT R- en L/MONO-aansluitingen.

Instellingen: 0 – 127

5 Record Gain

Deze parameter is alleen beschikbaar als Input Source (invoerbron) (pagina 122) is ingesteld op 'resample' (opnemen van het geluid van de MOTIF XF zelf). Dit bepaalt de opnameversterking tijdens resamplen. Hoe hoger de waarde is, hoe hoger het volume van het geresamplede geluid. Voordat u de Sampling (opname)-bewerking uitvoert, kunt u de gewenste versterking instellen door op de niveaumeter (10) het volume te controleren terwijl u op het toetsenbord speelt.

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

6 Key

Hiermee wordt de keybank (pagina 123) aangegeven die is ingesteld in de display Sampling Record Setup. De keybank kan zowel hier als in de modus Sampling Edit (pagina 126) worden gewijzigd na het samplen.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

7 Trigger Level

Als de triggermodus (8) is ingesteld op 'level', moet u ook het triggerniveau instellen. Het samplen (opnemen) start zodra een ingangssignaal wordt ontvangen dat het opgegeven triggerniveau overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt wordt als een rode driehoek weergegeven op de niveaumeter. Stel dit voor de beste resultaten zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat er ongewenste ruis wordt opgenomen.

Instellingen: 000 – 127

8 Trigger Mode

Hiermee bepaalt u de methode voor het triggeren van het samplen.

Instellingen: level, manual

level

Het samplen begint zodra een ingangssignaal wordt ontvangen dat het opgegeven triggerniveau (7) overschrijdt.

manual

Het samplen begint zodra u op de knop [F6] REC drukt. Met deze instelling kunt u het samplen op het door u gewenste moment laten beginnen, ongeacht het ingangsniveau van de audiobron.

9 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

10 Level Meter

In deze grafiek wordt het ingangsniveau van de invoerbron aangegeven. Probeer het ingangsniveau zo hoog mogelijk in te stellen, net onder het clipniveau. Zo bereikt u de beste geluidskwaliteit.

OPMERKING Volg de instructies hieronder om het ingangsniveau te regelen.

- Als Input Source is ingesteld op A/D Input, regelt u het ingangsniveau met de knop GAIN op het achterpaneel. Als u het ingangsniveau niet goed kunt regelen, wijzigt u de instelling Mic/Line in de modus Utility (pagina 223).
- Als Input Source is ingesteld op Resample, regelt u het ingangsniveau met behulp van de parameter Record Gain (5).
- Als Input Source is ingesteld op FW, kan het ingangsniveau niet worden geregeld.

11 [SF1] Confirm

Hiermee bepaalt u of u de opgenomen sample kunt bevestigen (aan) of niet (uit) na het voltooiën van het samplen. Dit is handig als u opnieuw op wilt nemen als u niet tevreden bent met de samplersresultaten. Als dit wordt uitgezet (off), wordt de opgenomen sample als data vastgelegd zodra het samplen is voltooid en vervolgens keert u terug naar de display Setup (pagina 122). U keert terug naar de display STANDBY na het voltooiën van het samplen als Record Next is ingeschakeld in de display Setup.

12 [F5] Start

Druk op deze knop om het samplen te starten.

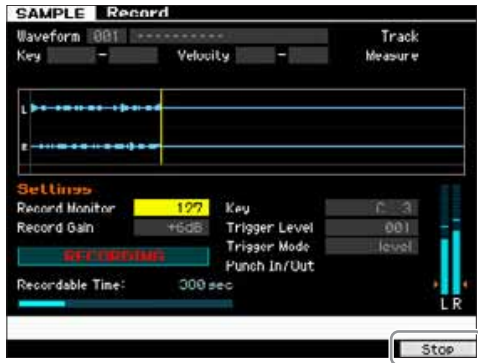
Als de triggermodus is ingesteld op 'level', verschijnt de aanduiding WAITING (wachten) op de display als u drukt op de knop [F5] Start. Het feitelijke samplen begint nog niet. Als het instrument een geluidssignaal ontvangt dat het

ingestelde triggerniveau (7) overschrijdt, wordt de aanduiding WAITING door de aanduiding RECORDING vervangen en wordt het samplen gestart.

Als de triggermodus (8) is ingesteld op 'manual', wordt het samplen onmiddellijk gestart wanneer u op deze knop drukt.

Samplingdisplay RECORDING

Tijdens het samplen verschijnt er een grafische weergave van de opgenomen audio in de display.



[F6] Stop

Druk op deze knop om het samplen te stoppen. Als het samplen is voltooid, verschijnt de display FINISHED (voltooid).

Samplingdisplay FINISHED (als Confirm is ingesteld op 'on')

Als [SF1] Confirm (bevestigen) is ingeschakeld voordat het samplen begint, verschijnt de display FINISHED (voltooid) zodra het samplen is voltooid. In deze display kunt u de sample beluisteren en bevestigen door op de knop [SF1] Audition (beluisteren) te drukken. Als u tevreden bent met het geluid, drukt u op de knop [ENTER] om het samplersresultaat vast te leggen als sampledata. Als u niet tevreden bent met het samplersresultaat, drukt u op de knop [EXIT] en probeert u het nogmaals.

Als [SF1] Confirm is uitgeschakeld voordat het samplen begint, legt u met de samplingbewerking de sampledata automatisch vast en keert u terug naar de display Setup (pagina 122).



[SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de opgenomen sample te beluisteren. Op deze manier kunt u controleren of het samplen correct is uitgevoerd.

OPMERKING Als [SF1] Confirm (pagina 124) is uitgeschakeld voordat het samplen begint, legt u met de samplingbewerking de sampledata automatisch vast en keert u terug naar de display Setup (pagina 122). Het instrument keert terug naar de display STANDBY na het voltooiën van het samplen als Record Next is ingeschakeld in de display Setup.

Sampling Edit, modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

In de modus Sampling Edit beschikt u over uitgebreide, gedetailleerde regelmogelijkheden voor het bewerken van de opgenomen sample en het wijzigen van de sample-instellingen. Druk op de knop [EDIT] in de hoofddisplay Sampling om de display Sampling Edit te openen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling.

Werkwijze bij samples bewerken

1 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] om de modus Sampling te activeren. (De indicator gaat branden.)

De hoofddisplay Sampling (pagina 120) wordt weergegeven.

2 Selecteer een golfvorm en een keybank.

Selecteer een golfvorm en keybank waaraan de te bewerken sample moet worden toegewezen.

3 Druk op de knop [EDIT] om de modus Sampling Edit te activeren.

4 Druk op de knop [F1] Trim of [F2] Param (Parameter).

Stel de gewenste parameters in op elke display.

5 Druk op de knop [SF1] Audition om het geluid te beluisteren.

Herhaal de stappen 4 en 5 desgewenst.

6 Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling.

Tip

Met de handige functie Extract kunt u onnodige gedeelten van de sample voor het startpunt en na het eindpunt verwijderen, waardoor u geheugenruimte vrijmaakt voor bijkomende samples.

1 Druk op de knop [F1] Trim om de display Trim te openen.

2 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Als u dit wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

3 Druk op de knop [INC/YES] om de functie Extract uit te voeren.

OPMERKING Data die met Extract zijn verwijderd, kunnen niet meer worden teruggezet. Voordat u de functie Extract uitvoert, kunt u een back-up van deze sample maken met de job Copy (pagina 130).

Tips voor het bewerken van samples

De sample afspelen (instellingen Play Mode)

Er zijn twee methoden voor het afspelen van de sample: One shot en Loop. Met 'Loop' kunt u het opgegeven bereik van de sample herhaaldelijk afspelen in een lus (loop). Met 'One Shot' kunt u daarentegen de gehele sample slechts eenmaal afspelen.

Welk type u gebruikt (Loop of One Shot) bepaalt u door het instellen van de parameter Play Mode in de display Parameter (pagina 128).

Het afspelen van One Shot-samples met fijnafstemming

U kunt het afspeelbereik van de sample bepalen door Start Point (6) en End Point (8) in te stellen in de display Trim (pagina 127). Met deze parameters kunt u onnodige of ongewenste audio aan het begin en eind van uw sample dempen. Om het geluid aan het eind van het afspelen af te kappen, verlaagt u de waarde van End Point, waardoor deze in de golfdisplay naar links beweegt. Op soortgelijke wijze kapt u het geluid aan het begin van het afspelen af door de waarde van Start Point te verhogen, waardoor deze in de golfdisplay naar rechts beweegt. In het algemeen stelt u Start Point zo in dat het begin van de sample onmiddellijk wordt afgespeeld wanneer u de sample triggert. Met de knop [SF1] Audition controleert u of de sample vloeiend en natuurlijk wordt afgespeeld. Na het instellen en controleren van de start- en eindpunten, trimt u de sample permanent via de handeling Extract (extraheren) (pagina 135).

Het afspelen van Loop-samples met fijnafstemming

Het instellen van start- en eindpunten bij een loopsample kost meer moeite en luistert nauwer dan bij one-shotsamples. De start- en eindpunten moet nauwkeurig wordt ingesteld om ervoor te zorgen dat de loop vloeiend wordt afgespeeld, zonder haperingen of bijgeluiden. U moet er (bij ritmische loops) ook voor zorgen dat de loop perfect in de maat is en dat er geen tellen verloren gaan.

1 Stel de modus Play in op 'loop'.

Druk op de knop [F2] Param om de display Parameter (pagina 128) op te roepen en stel vervolgens de modus Play (6) in op 'loop'.

2 Stel Start Point in op de eerste tel van de eerste maat.

Druk op de knop [F1] Trim om de display Trim (pagina 127) op te roepen en stel vervolgens Start Point (6) in.

3 Stel Loop Point in op dezelfde waarde als Start Point.

Druk op de knop [SF2] zodat LP=ST wordt weergegeven.

4 Pas, terwijl u de knop [SF1] Audition ingedrukt houdt, het eindpunt zo aan dat het geloopte afspelen van de sample vloeiend en in de maat is.

5 Voer de handeling Extract (extraheren) uit (pagina 135).

Het tempo van de sample instellen

Volg de onderstaande instructies als u niet weet hoe u het tempo van een sample met een ritmepatroon kunt instellen.

1 Pas, terwijl u de knop [SF1] Audition ingedrukt houdt, het startpunt en het eindpunt zo aan dat het geloopte afspeelen van de sample vloeiend en in de maat is.

Gebruik Extract (extraheren) ook om onnodige delen uit de sample te verwijderen.

2 Stel de maatsoort en maat in.

Druk op de knop [F1] Trim om de display Trim (hieronder) te openen. Stel vervolgens de maatsoort (14) en maat (15) in.

3 Verhoog of verlaag het tempo (13) naar wens zodat het eindpunt (8) gelijk wordt aan het eindpunt van de oorspronkelijke sample.

Stel het tempo (13) in op een hoge waarde en verlaag deze vervolgens geleidelijk zodat het eindpunt (8) langzaam verder schuift. Als u eenmaal een bepaalde waarde hebt bereikt, schuift het eindpunt niet verder, zelfs niet wanneer u het tempo verlaagt. De resulterende waarde is het eindpunt dat ook op de oorspronkelijke sample is toegepast. De uiteindelijke tempowaarde is het meest geschikte tempo voor het afspelen van de sample.

Sample-afspeelinstellingen— [F1] Trim

In deze display stelt u het afspeelbereik en het loopbereik van de sample in.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram NUM in het tabblad bij de knop [SF6]. In deze situatie kunt u de knoppen [F1] t/m [F6] en [SF1] t/m [SF5] als nummerknoppen gebruiken door op de knop [SF6] te drukken. Zie pagina 36 voor meer informatie.

1 Waveform (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de naam en het nummer van de geselecteerde golfvorm aangegeven.

2 Key (Key Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het toetsbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

3 Velocity (Velocity Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het aanslagbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

4 Track (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de track van de huidige song of het huidige patroon aangegeven. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song of Pattern.

5 Measure (alleen aanduiding)

Hiermee geeft u het maatnummer van de geselecteerde song of het geselecteerde patroon aan. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song of Pattern.

6 Start Point

Hiermee wordt het startpunt voor het afspelen van samples bepaald. Het gedeelte links van dit punt wordt niet afgespeeld. Als u op de knop [SF2] drukt, wordt de waarde van Loop Point (7) naar Start Point gekopieerd.

Instellingen: 0000000 – End point

7 Loop Point

Hiermee wordt het looppunt bepaald vanaf waar af de lus wordt afgespeeld. Als de modus Play is ingesteld op 'loop', wordt de sample afgespeeld tussen dit looppunt en het eindpunt (8).

Instellingen: 0000000 – End point

8 End Point

Hiermee wordt het eindpunt voor het afspelen van samples bepaald. Het gedeelte rechts van dit punt wordt niet afgespeeld. Het eindpunt wordt automatisch bepaald zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo (13), Meter (14) en Measure (15).

Instellingen: 0000000 – (afhankelijk van de lengte van de sample)

9 Level

Hiermee bepaalt u het uitvoerniveau van de geselecteerde sample.

Instellingen: -95.25 dB – +0.00 dB

10 Pan

Hiermee wordt de stereopanpositie bepaald van het geluid.

Instellingen: L64 (uiterst links) - C (midden) - R63 (uiterst rechts)

11 Coarse Tune

Hiermee bepaalt u de grove afstemming van de toonhoogte van de sample in stappen van een halve noot.

Instellingen: -64 – +0 – +63

12 Fine Tune

Hiermee bepaalt u de fijnstemming van de toonhoogte van de sample in stappen van 1 cent.

Instellingen: -64 – +0 – +63

13 Tempo

Hiermee wordt het tempo voor het afspelen van de sample bepaald. Als u Tempo instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Meter (maatsoort) en Measure (maat).

Instellingen: 5.0 – 300.0

14 Meter

Hiermee bepaalt u de maatsoort voor het afspelen van de sample. Als u Meter instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo en Measure (maat).

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

15 Measure

Hiermee bepaalt u de samplelengte voor afspelen op basis van de maat en telwaarden, een intuïtieve en muzikaal handige manier om het afspelen van samples in te stellen. Als u Measure instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo en Meter (maatsoort).

Instellingen:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (afhankelijk van de instelling voor Meter)

OPMERKING De instelling Measure (maat) hier geeft de lengte tussen het start- en eindpunt van de sample aan. Als u twee maten vanaf het startpunt van de sample wilt afspelen, stelt u de parameter Measure in op '002:00'.

16 Play Mode

Hiermee wordt bepaald hoe de sample wordt afgespeeld.

Instellingen: loop, one shot, reverse

loop

De sample wordt afgespeeld van start- tot looppunt en wordt vervolgens eindeloos herhaald van loop- tot eindpunt. Deze instelling is handig voor korte ritmische passages, riffs en beats die u herhaaldelijk en continu wilt afspelen.

one shot

De sample wordt één keer afgespeeld van start- tot eindpunt. Deze instelling kan worden gebruikt voor solo's, geluidseffecten en zangpassages die één keer worden gebruikt zonder looping.

reverse

De sample wordt één keer omgekeerd afgespeeld van eind- tot startpunt. Dit is handig voor het produceren van omgekeerde cimbaalgeluiden en andere speciale effecten.

17 Key Range

Hiermee wordt het toetsbereik van de keybank aangegeven waaraan de geselecteerde sample is toegewezen. Als u verschillende samples van een enkele golfvorm aan een afzonderlijk toetsbereik toewijst, kunt u een voice maken met verschillende geluiden, afhankelijk van welke toets u speelt.

Instellingen: C -2 – G8

18 Velocity Range

Hiermee wordt het aanslagbereik van de keybank aangegeven waaraan de geselecteerde sample is toegewezen. Als u verschillende samples van een enkele golfvorm aan een afzonderlijk aanslagbereik toewijst, kunt u een voice maken met verschillende geluiden, afhankelijk van hoe hard u op het toetsenbord speelt.

Instellingen: 1 – 127

19 [SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de geselecteerde sample te beluisteren. Op deze manier kunt u controleren of de sample juist is bewerkt of niet.

20 [SF2] LP=ST

Als het menu hier 'LP=ST' aangeeft, hebben het start- en looppunt hetzelfde adres, wat betekent dat beide punten tegelijk worden gewijzigd, zelfs als u slechts één punt wijzigt. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, verandert het menu van 'LP=ST' in 'LP≠ST'. Als het menu hier 'LP≠ST' aangeeft, kunnen het start- en looppunt onafhankelijk van elkaar worden gewijzigd. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, wordt de adreswaarde van het startpunt gekopieerd naar die van het looppunt, waardoor beide punten dezelfde adreswaarde hebben. Bovendien verandert het menu van 'LP≠ST' in 'LP=ST'.

21 [SF3] Display

Druk op de knop [SF3] om het zoomniveau te regelen, zodat de hele golf, inclusief het startpunt en eindpunt, op de display wordt weergegeven.

22 [SF4] Zoom Out

23 [SF5] Zoom In

Druk op de knoppen [SF4] en [SF5] om in de golfdisplay respectievelijk in en uit te zoomen.

24 [F1] Trim

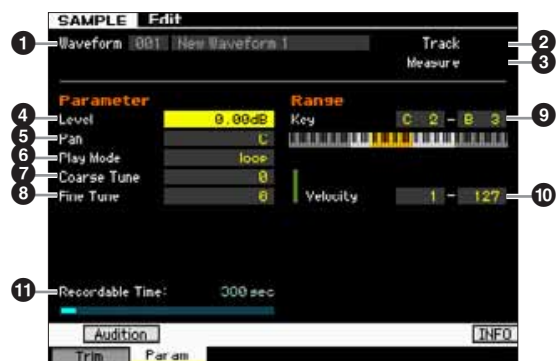
Druk op deze knop om vanuit de vorige display terug te keren naar de display Trim.

25 [F2] Param (Parameter)

Druk op deze knop om de display te openen op waarin u de samplegerelateerde parameters en het keybankbereik kunt instellen.

Sampleparameterinstellingen— [F2] Param

In deze display stelt u samplegerelateerde parameters zoals toetsbereik en aanslagbereik in.



Deze parameters ① – ⑩ zijn dezelfde als die in de modus Trim (pagina 127).

OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram KBD in het tabblad bij de knop [SF6]. Nu kunt u het nootnummer of de snelheid invoeren door op de betreffende toets op het toetsenbord te drukken, terwijl u de knop [SF6] KBD ingedrukt houdt. Zie pagina 37 voor meer informatie.

⑪ Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

Als verschillende keybanks elkaar overlappen:
 Als u een bepaalde toets met een bepaalde aanslagsnelheid speelt die tot meerdere keybanks behoren (m.a.w. er zijn verschillende samples aan deze toets en aanslagsnelheid toegewezen), worden wellicht niet alle relevante samples afgespeeld en wordt er prioriteit gegeven aan de twee audiokanalen van de samples die aan de keybank met een lager nummer zijn toegewezen. Als er bijvoorbeeld een stereosample aan de keybank met het laagste nummer is toegewezen, wordt alleen die sample afgespeeld. Als er als tweede voorbeeld een monosample aan de keybank met het laagste nummer is toegewezen en een andere sample aan de keybank met het op een na laagste nummer, worden alleen die twee samples afgespeeld. Als er als derde voorbeeld een monosample aan de keybank met het laagste nummer is toegewezen en een stereosample aan de keybank met het op een na laagste nummer, wordt alleen de monosample afgespeeld. Deze regel geldt voor alle modi van het instrument.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

In de modus Sampling Job kunt u de samples die u hebt opgenomen, verwerken en wijzigen. Er zijn 19 samplingjobs beschikbaar.

Functie	Beschrijving
[F1] Keybank	Jobs die zijn gerelateerd aan samples die aan de opgegeven keybank zijn toegewezen
01: Copy	Met deze job kopieert u een opgegeven keybank naar een andere golfvorm. De sample die aan de keybank is toegewezen wordt ook gekopieerd.
02: Delete	Met deze job verwijdert u de opgegeven keybank en de bijbehorende sample.
03: Move	Met deze job verplaatst u een opgegeven keybank naar een andere golfvorm. De sample die aan de toetsbank is toegewezen wordt ook verplaatst.
04: Normalize	Met deze job maximaliseert (normaliseert) u het totaalniveau van de opgegeven sample.
05: Time-Stretch	Met deze job wijzigt u het tempo van de sample zonder de toonhoogte te veranderen.
06: Convert Pitch	Met deze job wijzigt u de toonhoogte van de sample zonder het tempo te veranderen.
07: Fade In/Out	Met deze job maakt u een fade-in en fade-out voor de sample.
08: Half Sampling Frequency	Met deze job halveert u de samplefrequentie van de opgegeven sample.
09: Stereo to Mono	Met deze job converteert u een stereosample naar een monosample.
10: Loop-Remix	Met deze job verdeelt u de sample automatisch in aparte 'slices' (segmenten) en herschikt u deze vervolgens willekeurig voor het produceren van speciale effecten en ongebruikelijke ritmevariaties.
11: Slice (segment)	Met deze job verdeelt u de sample in afzonderlijke 'slices' (segmenten) volgens de opgegeven instellingen. Als u deze job opent vanuit de modus Song of Pattern worden er ook nootdata voor het achtereenvolgens afspelen van de slices gemaakt. Het afspelen van de nootdata klinkt precies als toen de oorspronkelijke sample werd afgespeeld.
[F2] Waveform	Waveform Jobs
01: Copy	Met deze job kopieert u de data van één golfvorm naar een andere golfvorm. De keybanks en samples die onderdeel uitmaken van de golfvorm worden ook met deze job gekopieerd.
02: Delete	Met deze job verwijdert u een specifieke golfvorm uit het geheugen. De keybanks en samples die onderdeel uitmaken van de golfvorm worden ook verwijderd.
03: Extract	Met deze job verwijdert u alle onnodige sampledata (voor het startpunt en na het eindpunt).
04: Transpose	Met deze job transposeert u de keybankinstelling van een opgegeven golfvorm in stappen van een halve noot.
05: Rename	Met deze job bewerkt u de naam van de opgegeven golfvorm.
[F3] Other	Overige jobs
01: Optimize Memory	Met deze job kunt u het geheugen (DRAM) optimaliseren voor samplen.
02: Delete All	Met deze job verwijdert u alle golfvormen.
03: Copy to Flash Memory	Met deze job kopieert u de sampledata op de SDRAM als golfvorm naar de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (FL512M/FL1024M).

Modus Voice
 Modus Performance
 Modus Sampling 1
 Modus Song
 Modus Pattern
 Modus Mixing
 Modus Sampling 2
 Modus Master
 Modus Utility
 Modus File
 Referentie

Procedure voor samplejobs

1 Druk in de modus Sampling op de knop [JOB] om de modus Sampling Job te activeren.

2 Open de gewenste jobgroep.

Selecteer de jobgroep door op een van de knoppen [F1] Keybank, [F2] Waveform of [F3] Other te drukken.

3 Open de gewenste jobdisplay.

Verplaats de cursor naar de gewenste job met behulp van de datadraaiknop, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de cursorknoppen (omhoog/omlaag) en druk vervolgens op de knop [ENTER]. De gewenste jobdisplay verschijnt. Druk nogmaals op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display met het jobmenu.

4 Stel de waarde van de gewenste parameters in.

Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en stel de waarde in met de datadraaiknop of de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

Als 'Apply' (toepassen) in het menu van knop [SF4] verschijnt, gaat u naar stap 5. Als 'Apply' niet verschijnt, gaat u naar stap 7.

5 Druk op de knop [SF4] Apply om de job uit te voeren.

Op dit moment is de sample tijdelijk aangepast en zijn de data nog niet vastgelegd.

6 Controleer het resultaat van de job.

Druk op de knop [SF1] Audition om de aangepaste sample te beluisteren. Als u tevreden bent met het resultaat, gaat u naar stap 7. Als u niet tevreden bent met het resultaat en u het nogmaals wilt proberen, drukt u op de knop [SF4] Apply om de job af te breken en de sample weer in de oorspronkelijke status te zetten. Probeer in dat geval de handeling opnieuw uit te voeren vanaf stap 4.

7 Druk op de knop [ENTER] om het resultaat van de job op te slaan als sampledata.

LET OP

Nadat het resultaat van de job is vastgelegd, kunt u het origineel van de gewijzigde sample niet meer herstellen. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

8 Druk twee keer op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling.

OPMERKING Als de opgegeven golfvorm en keybank geen data bevatten, verschijnt op de display de melding 'No Data' (geen data) en kan de job niet worden uitgevoerd.

OPMERKING Sommige jobs kunnen niet worden uitgevoerd als er niet genoeg geheugenruimte beschikbaar is. De hoeveelheid beschikbare geheugenruimte kan onder in de display Sampling Job of de display Information (pagina 123) worden gecontroleerd.



Beschikbare geheugenruimte

LET OP

Zelfs als de job is voltooid, gaan de data verloren als het instrument wordt uitgeschakeld. Zorg ervoor dat u de golfvormdata na het uitvoeren van de job in de modus File (pagina 241) opslaat op een USB-opslagapparaat of een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF.

[F1] Keybank

Deze display bevat jobs voor het bewerken van samples. De sample die u wilt bewerken kunt u opgeven via het golfvormnummer en de keybank.

Basishandelingen voor keybankjobs

De basishandelingen voor keybankjobs voert u uit met de knoppen [SF1] en [SF5].



[SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank te beluisteren. Hierdoor kunt u controleren hoe de sample werkelijk bij het afspelen klinkt.

[SF5] Keybank

Druk op deze knop om de lijst met keybanks te openen waarin u de gewenste keybank kunt selecteren.

[SF6] KBD (Keyboard)

Dit menu verschijnt alleen als de cursor zich op de golfvorm bevindt. U kunt de keybank die bij de geselecteerde golfvorm hoort ook rechtstreeks via het toetsenbord selecteren door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

[SF6] INFO (Information)

Als 'INFO' in het tabmenu van de knop [SF6] wordt weergegeven, drukt u op de knop [SF6] om het informatievenster te openen waarin de geheugenstatus voor het samplen wordt weergegeven. Zie pagina 123 voor meer informatie.

01: Copy

Met deze job kopieert u de data van een sample in een opgegeven keybank naar een andere keybank. De sample die aan de keybank is toegewezen wordt ook gekopieerd. Dit is met name handig als u een golfvorm maakt waarbij u bepaalde sampledata van een andere golfvorm wilt overnemen.



- 1 Source Key Bank
- 2 Destination Key Bank

De Source Key Bank (bronkeybank) wordt ingesteld via de knop [SF5] Keybank of [SF6] KBD om de toets in de golfvorm te selecteren nadat het golfvormnummer (001 – 128) is geselecteerd. U stelt de Source Key Bank (bronkeybank) in door de cursor te verplaatsen naar de toetswaarde via de datadraaiknop of de knop [SF6] KBD om de gewenste toets te selecteren nadat het golfvormnummer (001 – 128) is geselecteerd. De waarden van het aanslagbereik van de bestemmingskeybank worden automatisch hetzelfde ingesteld als die van de bronkeybank.

OPMERKING U kunt de sample beluisteren die aan de bronkeybank is toegewezen door op de knop [SF1] Audition te drukken.

02: Delete

Met deze job verwijdert u de opgegeven keybank en de bijbehorende sample. Door het verwijderen van onnodige samples vergroot u de beschikbare geheugenruimte.



- 1 Te verwijderen keybank

Hiermee bepaalt u de keybank die u wilt verwijderen door het golfvormnummer (001 – 128) in te stellen. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen, worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

03: Move

Met deze job verplaatst u een opgegeven keybank naar een andere golfvorm. De sample die aan de toetsbank is toegewezen wordt ook verplaatst.



- 1 Source Key Bank
- 2 Destination Key Bank

Hiermee bepaalt u respectievelijk de bron- en bestemmingskeybank door het instellen van het golfvormnummer (001 – 128). Door het instellen van het brongolfnummer wordt een van de keybanks (het toetsbereik en aanslagbereik) geopend, die kan worden gewijzigd door op de knoppen [SF5] Keybank en [SF6] KBD te drukken. Het toetsbereik en aanslagbereik van de bestemmingskeybank worden automatisch op dezelfde waarden ingesteld als die van de bronkeybank.

OPMERKING U kunt de sample beluisteren die aan de bronkeybank is toegewezen door op de knop [SF1] Audition te drukken.

04: Normalize

Met deze job maximaliseert (normaliseert) u het totaalniveau van de opgegeven sample. Dit is handig als u het volume wilt verhogen van een sample die per ongeluk op een laag niveau is opgenomen.



- 1 Key Bank
- 2 Ratio

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

- 2 Ratio

Hiermee bepaalt u het niveau van de sample na het normaliseren. Bij een instelling van 100% wordt het niveau gemaximaliseerd zodat het hoogste piekniveau in de sample zich juist onder het clipniveau (maximaal digitaal signaalniveau) bevindt. Bij instellingen van meer dan 100% wordt het niveau van de sample verhoogd tot boven het maximum, waardoor met opzet wordt geclipd. U wordt aangeraden deze parameter in te stellen op 100% of lager.

Instellingen: 1% – 800%

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

05: Time-Stretch

Met deze job wijzigt u de lengte van de sample zonder de toonhoogte te veranderen. Met deze job kunt u het afspelen van samples synchroniseren met het afspelen van de song of het patroon, aangezien het tempo van het afspelen van samples ook wordt gewijzigd na wijziging van de samplelengte.



1 Key Bank

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

2 Ratio

Hiermee bepaalt u de lengte van de sample na verwerking. Deze waarde is de verhouding ten opzichte van de lengte van de oorspronkelijke sample (100%). Wijzigingen in het tempo worden als volgt berekend:
Ratio-waarde = (oorspronkelijk tempo/gewijzigd tempo) x 100.

Instellingen: 25% – 400%

3 Accuracy

Hiermee bepaalt u de kwaliteit van de resulterende sample door aan te geven welk aspect van de oorspronkelijke sample moet worden benadrukt: de geluidskwaliteit of het ritmegevoel.

Instellingen: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2

sound4 – sound1

Deze instellingen leggen de nadruk op de geluidskwaliteit, waarbij de instelling 'sound4' de beste geluidskwaliteit geeft.

normal

Deze instelling geeft een optimale balans tussen geluidskwaliteit en ritmegevoel.

rhythm1 - rhythm2

Deze instellingen leggen de nadruk op het ritmische gevoel, waarbij de instelling 'rhythm2' het meest precieze ritmische gevoel geeft.

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

06: Convert Pitch

Met deze job wijzigt u de toonhoogte van de sample zonder het tempo te veranderen.



1 Key Bank

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

2 Pitch

Hiermee bepaalt u de mate en richting van de toonhoogteverschuiving in stappen van een halve noot.

Instellingen: -12 – +0 – +12

3 Fine

Hiermee bepaalt u de mate en richting van de toonhoogteverschuiving in stappen van 1 cent (1 cent = 1/100 van een halve noot). 1 cent komt overeen met 1/100 van een halve noot.

Instellingen: -50 – +0 – +50

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

07: Fade In/Out

Met deze job maakt u een fade-in en fade-out voor de sample.



Modus Voice
Modus Performance
Modus Sampling 1
Modus Song
Modus Pattern
Referentie
Modus Mixing
Modus Sampling 2
Modus Master
Modus Utility
Modus File

1 Key Bank

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

2 Fade Type

Hiermee bepaalt u het type niveaufade: fade-in of fade-out.

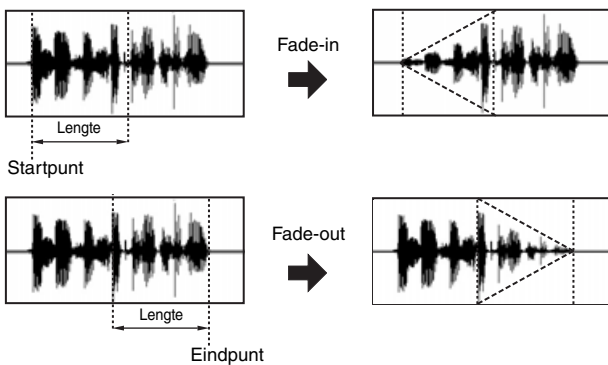
Instellingen: fade in, fade out

3 Length

Hiermee bepaalt u de lengte van de fade-in of fade-out. Als een fade-in is geselecteerd, bepaalt deze parameter de lengte van de fade vanaf het opgegeven startpunt. Als een fade-out is geselecteerd, bepaalt deze parameter de lengte van de fade vanaf het begin van de fade tot het opgegeven eindpunt.

De instelling 4410 voor Length komt ruwweg overeen met 0,1 seconde als Frequency is ingesteld op 44.1 kHz in de display Setup (pagina 122) van de modus Sampling.

Instellingen: 0000000 – End point

**LET OP**

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

08: Half Sampling Frequency

Met deze job halveert u de samplefrequentie van de opgegeven sample. Dit kan worden gebruikt om hifi-samples om te zetten naar een lofi-geluid en de samplegrootte te halveren om geheugenruimte te besparen.

**1 Key Bank**

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

09: Stereo to Mono

Met deze job converteert u een stereosample naar een monosample.

**1 Key Bank**

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

2 Type

Hiermee bepaalt u welk kanaal, of beide kanalen, van de stereosample worden omgezet naar een monosample.

Instellingen: L+R ► mono, L ► mono, R ► mono

L+R ► mono

Het linker- en rechterkanaal van een stereosample worden gemixt en geconverteerd naar een monosample.

L ► mono

Het linker kanaal van een stereosample wordt geconverteerd naar een monosample.

R ► mono

Het rechterkanaal van een stereosample wordt geconverteerd naar een monosample.

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

10: Loop-Remix

Met deze job verdeelt u de sample automatisch in aparte 'slices' (segmenten) en herschikt u deze vervolgens willekeurig voor het maken van speciale effecten en ongebruikelijke ritmevariaties.



1 Key Bank

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

2 Type

Hiermee bepaalt u de mate waarin het loopdeel van de sample wordt gesegmenteerd.

Instellingen: 1 – 4

3 Variation

Hiermee wordt bepaald hoe de oorspronkelijke sample door deze job wordt gevarieerd.

Instellingen: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Met deze instellingen worden de sampledata gesegmenteerd en herschikt zonder andere wijzigingen in de audio aan te brengen.

reverse1 – 2

Naast segmenteren en herschikken wordt ook het afspelen van sommige segmenten omgekeerd.

LET OP

Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

11: Slice

Met deze job verdeelt u de sample in afzonderlijke 'slices', waarbij het aantal wordt bepaald door de nootlengte (met Measure, Meter en Sub Divide). Gesegmenteerde samples worden in oplopende volgorde aan alle toetsen van de keybank toegewezen, te beginnen met de bij parameter Lowest Key (laagste toets, 7) opgegeven toets. Als u deze job opent vanuit de modus Song of Pattern worden er ook nootdata voor het achtereenvolgens afspelen van de slices gemaakt. Als u de nootdata en de slices in dezelfde volgorde afspeelt, klinkt deze sample hetzelfde als de oorspronkelijke 'niet-gesegmenteerde' sample.



1 Key Bank

Hiermee bepaalt u de keybank waaraan de gewenste sample wordt toegewezen door het golfvormnummer (001 – 128) op te geven. Het toetsbereik en aanslagbereik van de keybank waaraan de geselecteerde golfvorm is toegewezen worden automatisch onder het golfvormnummer weergegeven.

7 Lowest Key

Hiermee bepaalt u het laagste toetsnummer van de toetsen waaraan de gesegmenteerde samples achtereenvolgens worden toegewezen.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING

In de display Record Slice van de modus Sampling Record (pagina 208) ligt deze parameter vast op 'C1' voor de MOTIF XF6, op 'E0' voor de MOTIF XF7 en op 'A -1' voor de MOTIF XF8 en kan dus niet worden ingesteld.

2 Type (Slice Type)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide

6 Sens

8 Tempo

Met uitzondering van de parameter Lowest Key (laagste toets) zijn alle parameters en instellingen hetzelfde als in de display Record Slice van de modus Sampling Record (pagina 208), die verschijnt als het samplen is voltooid waarbij Type is ingesteld op 'slice+seq'.

LET OP

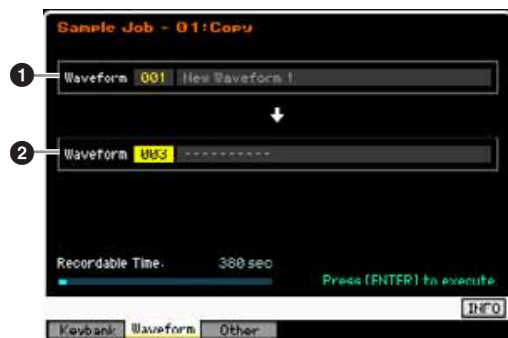
Het uitvoeren van de job is in twee stappen verdeeld: tijdelijke dataconversie via de knop [SF4] Apply (toepassen) en de daadwerkelijke data-invoer via de knop [ENTER]. Het resultaat van de job gaat verloren als u een andere display opent zonder de data op te slaan via de knop [ENTER].

[F2] Waveform Jobs

Deze display bevat jobs voor het bewerken van golfvormen.

01: Copy

Met deze job kopieert u de data van één golfvorm naar een andere golfvorm. De keybanks en samples die onderdeel uitmaken van de golfvorm worden ook met deze job gekopieerd.



1 Waveform as source**2 Waveform as destination**

Hiermee bepaalt u de golfvormnummers van de kopieerbron en de kopieerbestemming.

LET OP

Hierbij worden eventuele reeds bestaande data in het golfvormnummer overschreven.

02: Delete

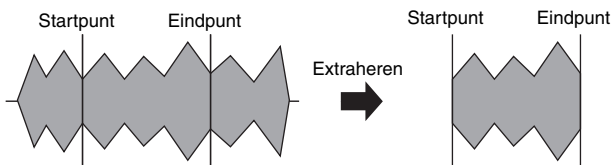
Met deze job verwijdert u een specifieke golfvorm uit het geheugen. De keybanks en samples die onderdeel uitmaken van de golfvorm worden ook verwijderd.

Waveform

Hiermee bepaalt u het te verwijderen golfvormnummer.

03: Extract

Met deze job verwijdert u alle onnodige gedeelten van de sample (voor het startpunt en na het eindpunt).

**Waveform**

Hiermee bepaalt u het golfvormnummer dat u wilt extraheren.

04: Transpose

Met deze job transposeert u de keybankinstelling van een opgegeven golfvorm in stappen van een halve noot of een octaaf.

**1 Waveform**

Hiermee bepaalt u het golfvormnummer waarop deze job wordt toegepast.

2 Octave

Hiermee bepaalt u de transponering van de keybank in octaven. Als u met minder dan één octaaf wilt transponeren, stelt u Octave in op '0' en gebruikt u de parameter Note hieronder.

Instellingen: -3 – +0 – +3

3 Note

Hiermee bepaalt u de transponering van de keybank in halve noten. Als u met hele octaven wilt transponeren, stelt u Note in op '0' en gebruikt u de parameter Octave hierboven.

Instellingen: -11 – +0 – +11

05: Rename

Met deze job wijst u een naam aan de geselecteerde golfvorm toe.

**1 Waveform**

Hiermee bepaalt u het golfvormnummer waarop deze job wordt toegepast.

2 Name

Hiermee bepaalt u de naam van de golfvorm, die uit maximaal 10 tekens kan bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het opgeven van een naam.

[F3] Other Jobs**01: Optimize Memory**

Met deze job kunt u het geheugen (SDRAM) optimaliseren voor samplen. Met het optimaliseren consolideert u zones met gebruikt en ongebruikt (beschikbaar) geheugen om de grootst mogelijke zone van aaneensluitend beschikbaar geheugen te maken. In sommige gevallen kunt u extra geheugen beschikbaar maken door de job Optimize Memory uit te voeren.

02: Delete All

Met deze job verwijdert u alle gebruikersgolfvormen. De keybanks en samples die onderdeel uitmaken van de golfvorm worden ook verwijderd.

03: Copy to Flash Memory

Met deze job kopieert u de sampledata op de SDRAM als golfvorm naar de optionele uitbreidingsmodules voor het flashgeheugen (FL512M/FL1024M).

Song afspelen

Met de modus Song kunt u uw eigen songs opnemen, bewerken en afspelen. De modus Song Play (song afspelen) is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Song. Hier kunt u een song selecteren en afspelen. Sommige songinstellingen, zoals het ritmische gevoel, kunnen ook in deze modus worden bewerkt. Druk op de knop [SONG] om de display Song Play te openen en de modus Song te activeren.

OPMERKING In de display Track View (trackweergave) van de modus Song Play kunt u de voice van de mixpartij selecteren die hoort bij de huidige track door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.

Songafspeelprocedure

1 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren.

Met deze handeling wordt de display Track View in de modus Song Play opgeroepen.

Songnummer Songnaam



2 Selecteer een song.

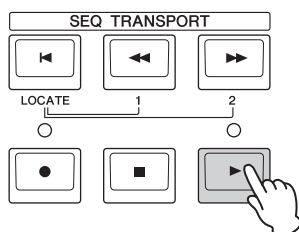
Verplaats de cursor naar het songnummer en selecteer de gewenste song met behulp van de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. De naam van de geselecteerde song verschijnt.

OPMERKING Als u op de knop [PROGRAM] drukt zodat het lampje gaat branden, kunt u de gewenste song selecteren met behulp van de groepsknoppen [A] - [D] en de nummerknoppen [1] - [6]. Hieronder ziet u de songnummers en de bijbehorende knoppen.

Knopcombinaties	Songnummer
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

3 Druk op de knop [▶] (afspelen) om de geselecteerde song te starten.

Wanneer het afspelen van de geselecteerde song is voltooid, stopt de song automatisch.



Druk op de knop [■] (stop) om het afspelen van de song te stoppen. Druk nogmaals op de knop [▶] (afspelen) om het afspelen te hervatten vanaf dat punt.

Afspeeltypen

Afspelen vanaf het midden van de song

Als u het afspelen van de song halverwege de song wilt starten, stelt u de gewenste locatie in met de hieronder beschreven regelaars en drukt u op de knop [▶] (afspelen). U kunt deze handelingen ook uitvoeren tijdens het afspelen.

Vooruit	Druk op de knop [▶▶] (vooruit).
Snel vooruit	Houd de knop [▶▶] (vooruit) ingedrukt.
Achteruit	Druk op de knop [◀◀] (achteruit).
Snel achteruit	Houd de knop [◀◀] (achteruit) ingedrukt.
Naar het begin van de song gaan	Druk op de knop [◀].
Naar locatie 1 gaan	Druk op de knop [◀◀] (achteruit) terwijl u de knop [◀] ingedrukt houdt.
Naar locatie 2 gaan	Druk op de knop [▶▶] (vooruit) terwijl u de knop [▶] ingedrukt houdt.

Wanneer de song niet correct 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. Als u dit wilt voorkomen, stelt u de parameter Song Event Chase (4) in op 'PC+PB+Ctrl' of 'all' in de display Other (pagina 233) van de Sequencer Setup (aangeropen via de knop [SEQ SETUP]). 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 [◀◀]/[▶▶] (achteruit/vooruit) terwijl u de knop [STORE] ingedrukt houdt. De instelling die hier wordt opgegeven, wordt boven in de display weergegeven.



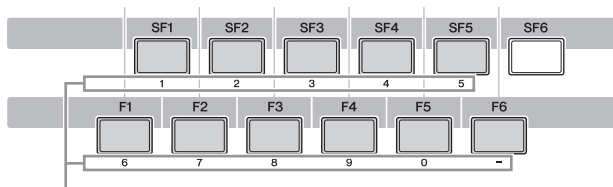
In deze display kunt u de afspeelpositie van de song wijzigen met de onderstaande handelingen.

Snel vooruit/achteruit

- 1 Verplaats de cursor naar de maat.
- 2 Blader vooruit of achteruit door de maten met behulp van de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

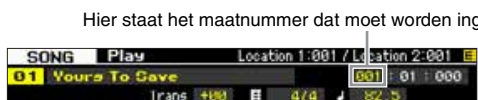
Naar een gewenste locatie in de song gaan

- 1 Verplaats de cursor naar de maat.
- 2 Druk op de knop [SF6] NUM zodat de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F6] als nummerknoppen fungeren.



De knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F6] fungeren als nummerknoppen.

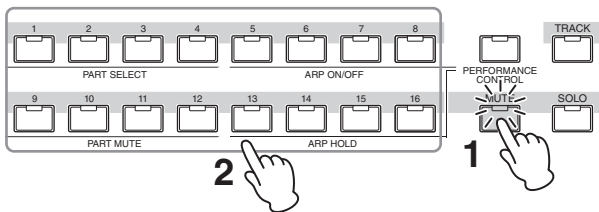
- 3 Voer de bestemmingsmaat in met behulp van de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5]. Het maatnummer dat u invoert wordt boven in de display weergegeven.



- 4 Druk op de knop [ENTER] om de afspelpositie van de song daadwerkelijk te verplaatsen naar de hierboven ingestelde bestemming.

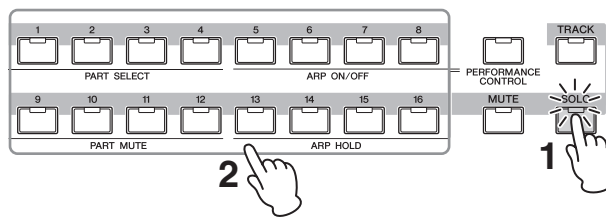
Track dempen/solo-schakelen

Een track dempen



- 1 Druk op de knop [MUTE] zodat het bijbehorende lampje gaat branden.
- 2 Druk op een van de nummerknoppen [1] tot en met [16] bij de track die u wilt dempen. Wanneer u op een van de nummerknoppen [1] – [16] drukt, gaat het lampje van de ingedrukte knop uit en wordt de bijbehorende track gedempt. Als u nogmaals op dezelfde nummerknop drukt, wordt het afspelgeluid weer hoorbaar.

Een track solo-schakelen



- 1 Druk op de knop [SOLO] zodat het bijbehorende lampje gaat branden.
- 2 Druk op een van de nummerknoppen [1] tot en met [16] bij de track die u solo wilt schakelen. Wanneer u op een van de nummerknoppen [1] – [16] drukt, gaat het lampje van de ingedrukte knop knipperen en is alleen de bijbehorende track te horen. Als u een andere nummerknop indrukt, wordt een andere track solo-geschakeld.

Tempo wijzigen

- 1 Verplaats de cursor naar het tempo.
- 2 Bewerk de tempowaarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.



Diverse instellingen voor het afspelen van songs toewijzen (songscene)

U kunt vijf verschillende 'snapshots' van belangrijke songgerelateerde parameters, zoals transponeren, tempo, demping/solo-status van tracks en de basissongmix-configuratie, toewijzen aan de knoppen [SF1] – [SF5] als songscenes. Een van de handige voordelen van songscenes is dat u hiermee snel en automatisch parameterinstellingen kunt doorvoeren waarvoor u anders veel knoppen of regelaars nodig hebt. U kunt dit tijdens het opnemen of afspelen van songs gebruiken om snel instellingen te wijzigen.

Songsceneparameters

Tempo	Modus Song	Display Track View (pagina 139)
Transpose (transponeren)		
Play Effect-instellingen voor 16 tracks	Modus Mixing	Display Play FX (pagina 141)
Volume-instellingen voor 16 mixpartijen		
Paninstellingen voor 16 mixpartijen		
Reverb Send-instellingen voor 16 mixpartijen		
Chorus Send-instellingen voor 16 mixpartijen		
Cutoff Frequency-instellingen voor 16 mixpartijen		EG-display (pagina 194)
Resonantie-instellingen voor 16 mixpartijen		
AEG Attack-instellingen voor 16 mixpartijen		
AEG Release-instellingen voor 16 mixpartijen		

Modus Voice
Modus Performance
Modus Sampling 1
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Sampling 2
Modus Master
Modus Utility
Modus File

Referentie

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] – [SF5] 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-instelling op te slaan.

LET OP

De songscene-instellingen die zijn vastgelegd in de knoppen [SF1] – [SF5] gaan verloren als u de song verandert of het instrument uitschakelt zonder de instellingen op te slaan.

De songscene activeren

U kunt de songscene activeren met een van de knoppen [SF1] – [SF5].

Songketen afspelen

Met Song Chain Playback (songketen afspelen) 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.

OPMERKING Raadpleeg de beschrijving van de display Song Chain (pagina 143) voor instructies over het programmeren van de songketen.

1 Druk op de knop [F4] in de display Track View om de display Song Chain te openen (pagina 143).



2 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het afspelen van de songketen te starten.

De songs worden afgespeeld volgens de volgorde in de keten.

Wanneer een lege song wordt 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' wordt toegewezen aan het ketennummer, wordt het afspelen bij die song gestopt.

Druk op de knop [▶] (afspelen) 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).

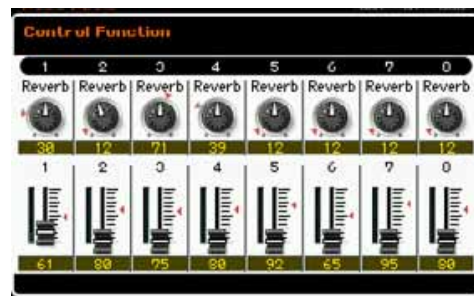
OPMERKING De songketen kan uitsluitend worden afgespeeld in de display Song Chain en niet vanuit een andere display.

Knoppen en schuifregelaars

Met behulp van de knoppen op het voorpaneel kunt u verschillende parameters, zoals pannen, effecten, afsnijfrequentie en resonantie, instellen voor elke partij (track) van de song. Met behulp van de schuifregelaars kunt u het volume van iedere partij (track) wijzigen en de relatieve balans tussen de partijen (tracks) aanpassen.

De parameters Pan en Effect aanpassen voor alle partijen

Druk op de knop [MULTI PART CONTROL] om de display Control Function (besturingsfunctie) te activeren.



De te bewerken partijen verwisselen:

1 – 8 en 9 – 16

Wanneer het venster Control Function wordt weergegeven nadat u op de knop [MULTI PART CONTROL] hebt gedrukt, kunt u met iedere knop/schuifregelaar een partij besturen en kunt u de doelpartijen die moeten worden aangestuurd, schakelen tussen partij 1 – 8 en partij 9 – 16. Wanneer de doelpartijen 9 – 16 zijn (de display toont partij 9 – 16), wijzigt u de doelpartijen 9 – 16 in 1 – 8 door op een van de knoppen [1] – [8] te drukken. Wanneer de doelpartijen 1 – 8 zijn (de display toont partij 1 – 8), wijzigt u de doelpartijen 1 – 8 in 9 – 16 door op een van de knoppen [9] – [16] te drukken.

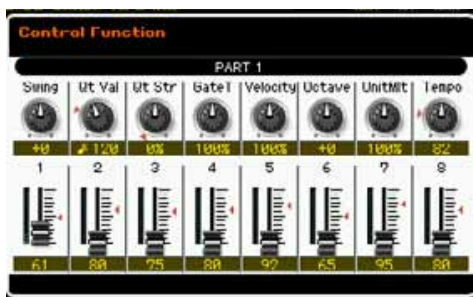
Knopfuncties

Als u op de knop [MULTI PART CONTROL] drukt, gaan de lampjes in de volgende aflopende volgorde branden: REVERB → CHORUS → PAN. Wanneer het lampje REVERB brandt, kunt u voor iedere partij Reverb Send (naar Reverb zenden) aanpassen. Wanneer het lampje CHORUS brandt, kunt u voor iedere partij Chorus Send (naar Chorus zenden) aanpassen. Wanneer het lampje PAN brandt, kunt u voor iedere partij de parameter Pan aanpassen.

OPMERKING Als u de knop [MULTI PART CONTROL] enkele seconden lang ingedrukt houdt, gaan het huidige lampje en het REVERB-lampje afwisselend branden.

De afsnijfrequentie en resonantie aanpassen voor alle partijen

Druk op de knop [SELECTED PART CONTROL] om de display Control Function te openen.



Een doelpartij selecteren

De functies die aan de knoppen zijn toegewezen worden alleen toegepast op de op dat moment geselecteerde partij. Als u de partij wilt wijzigen, activeert u het venster Control Function en drukt u op een van de knoppen [1] – [16].

Knopfuncties

Aan de knoppen 1 – 8 zijn verschillende functies toegewezen (zie de lijst hieronder) afhankelijk van welk lampje brandt: TONE 1, TONE 2 of ARP FX. U kunt tussen deze lampjes schakelen met de knop [SELECTED PART CONTROL].

	Knop 1	Knop 2	Knop 3	Knop 4
TONE 1	Afsnijden	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt-waarde	Qt-sterkte	GateT

	Knop 5	Knop 6	Knop 7	Knop 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Aanslag	Octaaf	UnitMlt	Tempo

OPMERKING Zie pagina 46 voor meer informatie over deze functies.

Het volume van elke partij aanpassen

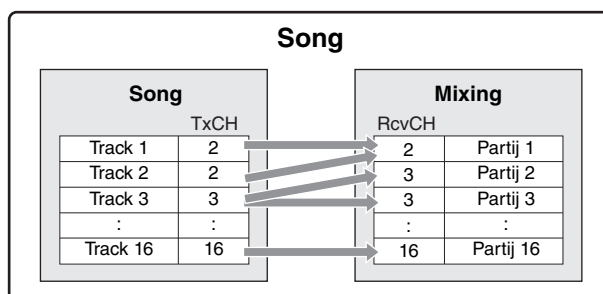
Met de schuifregelaars kunt u het volume aanpassen voor iedere partij.

De te bewerken partijen verwisselen: 1 – 8 en 9 – 16

Wanneer de huidige partij er een van 1 – 8 is, kunt u met de acht schuifregelaars het volume aanpassen voor partij 1 – 8. Wanneer de huidige partij er een van 9 – 16 is, kunt u met de acht schuifregelaars het volume aanpassen voor partij 9 – 16. De partij kan worden geselecteerd door de knop [TRACK] in te schakelen en op de gewenste nummerknop te drukken.

Mixconfiguratie van elke track

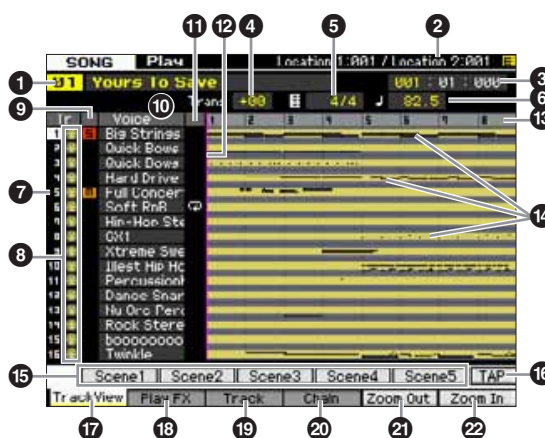
Als u de mixparameters, zoals voice, volume en de panfactor, voor iedere track wilt bewerken, drukt u op de knop [MIXING] om de modus Mixing te activeren (pagina 188) en bewerkt u vervolgens de parameters voor de mixpartij die overeenkomt met de gewenste track. Let erop dat track 1 niet altijd overeenkomt met mixpartij 1. Zoals hieronder wordt getoond worden alle tracks van de songsequencedata en alle mixpartijen van het toongeneratorblok met elkaar verbonden wanneer het zendkanaal (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 de tracks kunnen worden ingesteld in de display Song Track (pagina 142) van de modus Song Play, terwijl de ontvangstkanalen van de partijen kunnen worden ingesteld in de display Voice (pagina 194) van de modus Mixing.



Display Track View (trackweergave) — [F1] TrackView

[SONG]

Deze display verschijnt altijd als eerste wanneer u de songmodus activeert.



1 Songnummer, Songnaam

Hiermee bepaalt u de song die u wilt afspelen.

Instellingen:

Songnummer: 01 – 64

Songnaam: Zie de opmerking hieronder.

OPMERKING U kunt de songnaam bewerken door de cursor te verplaatsen naar de betreffende locatie en op de knop [SF6] CHAR te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

- Modus Voice
- Modus Performance
- Modus Sampling 1
- Modus Song
- Modus Pattern
- Modus Mixing
- Modus Sampling 2
- Modus Master
- Modus Utility
- Modus File

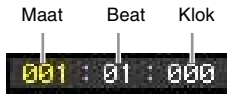
Referentie

2 Locatie (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het maatnummer aangeduid dat is toegewezen aan locatie 1 en 2. Zie pagina 136 voor gedetailleerde instructies over het instellen van de locatie.

3 Meas (maat)

Geeft aan op welke locatie het afspelen begint. Ook geeft dit de huidige afspeellocatie aan. Zie pagina 136 voor gedetailleerde instructies over het instellen van de maat.

**Instellingen:**

Measure: 001 – 999

Tel, klok: alleen aanduiding

4 Trans (transponeren)

Hiermee kunt u de afstemming aanpassen in stappen van halve noten.

Instellingen: -36 – +36

5 Maatsoort (metrum)

Hier wordt het metrum (maatsoort) van de song bepaald. De instelling van deze parameter wordt toegepast op de opgegeven maat (3) en de daaropvolgende maten. Hierdoor kunt u midden in een song verschillende maatsoorten invoeren. Wanneer de maat (3) waar het afspelen wordt gestart bijvoorbeeld op een andere maatsoort wordt ingesteld dan die aan het begin van de song, blijft de maatsoort vóór de maat (3) behouden, zelfs als u hier de maatsoort wijzigt.

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

6 Tempo

Hiermee wordt het afspeeltempo van de song bepaald.

Instellingen: 5.0 – 300.0

OPMERKING Als u dit instrument gebruikt met een externe sequencer, een computer of een ander MIDI-apparaat en u het tempo van de song via een of meer van deze externe apparaten wilt regelen, stelt u de parameter MIDI Sync (5) in de display MIDI (pagina 228) van de modus Utility in op 'MIDI'. In dat geval geeft de parameter Tempo hier 'MIDI' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

7 Tracknummer (alleen aanduiding)

Hier staat het tracknummer.

8 Datastatus (alleen aanduiding)

Hiermee wordt voor iedere track aangegeven of de data al dan niet zijn opgenomen.

Leeg: Geeft aan dat de track leeg is.

: Geeft aan dat de MIDI-sequencedata zijn opgenomen. De track wordt behandeld als een MIDI-track.

: Geeft aan dat naast de MIDI-sequencedata de sampledata zijn opgenomen. De track wordt behandeld als een audiotrack.

OPMERKING Aan mixpartijen die overeenkomen met audiotracks wordt een samplevoice toegewezen. Aan mixpartijen die overeenkomen met MIDI-tracks, wordt geen samplevoice maar een andere voice toegewezen. Zie pagina 14 voor meer informatie over audiotracks en MIDI-tracks.

9 Mute/solo (alleen aanduiding)

Hier wordt de dempings-/solostatus voor elke track aangegeven. Zie pagina 137 voor gedetailleerde instructies over het instellen van de dempings-/solostatus.

Leeg: Aan deze track is geen dempings-/ of solostatus toegekend.

: De track is gedempt.

: De track is solo-geschakeld.

10 Voicenaam

Hiermee wordt de voicenaam van de mixpartij aangeduid voor elke track.

11 Loop (Indication only)

Hiermee wordt voor iedere track aangegeven of er al dan niet een afspeelloop is ingesteld. De track waarvoor een loop is ingeschakeld, wordt herhaaldelijk afgespeeld volgens de configuratie in de display Track Loop (pagina 143).

Instellingen: Leeg (loop uitgeschakeld), (loop ingeschakeld)

12 Songpositieregel

Hiermee wordt de huidige locatie aangegeven van het afspelen van de song die is ingesteld bij de maat hierboven.

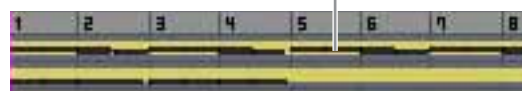
13 Maatnummer (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het maatnummer aangegeven. Door op de knop [F5] Zoom Out of de knop [F6] Zoom In te drukken, kunt u in- en uitzoomen op het interval tussen de opeenvolgende maten.

14 Sequencedatabalk

Hiermee wordt voor iedere track aangegeven of er al dan niet data zijn opgenomen. U kunt het bereik controleren waarbinnen de data zijn opgenomen voor iedere track. Voor MIDI-tracks kunt u alle timings bekijken waarop MIDI-events zijn opgenomen.

U kunt de status van de data controleren.

**15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5**

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 pagina 137 voor gedetailleerde instructies over het vastleggen van scenes. Zie pagina 147 voor gedetailleerde instructies over het instellen van arpeggioparameters.

OPMERKING Arpeggio is niet beschikbaar tijdens het afspelen van een song. Als u tijdens het afspelen op de knoppen [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 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 (pagina 147) van Song Record.

16 [SF6] TAP

De snelheid waarmee u deze knop herhaaldelijk indrukt, bepaalt het afspeeltempo van de arpeggio/song.

17 [F1] TrackView

Hiermee opent u de display Track View.

18 [F2] Play FX (Play Effect)

Hiermee opent u de display Play Effect (zie hieronder). Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van de afgespeelde song wijzigen.

19 [F3] Track

Hiermee opent u de display Song Track Output Channel (pagina 142).

20 [F4] Chain

Hiermee opent u de display Song Chain (pagina 143). Via deze display kunt u meerdere songs achter elkaar afspelen.

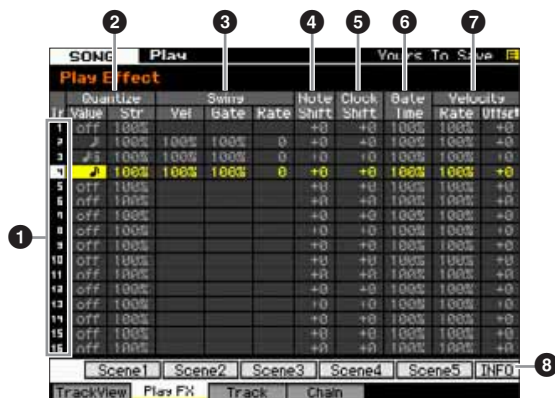
21 [F5] Zoom Out

22 [F6] Zoom In

Hiermee wijzigt u het zoomniveau van het maatnummer (13) van de display Track View. Druk op de knop [F5] Zoom Out om het zoomniveau te verkleinen zodat een groter bereik kan worden weergegeven. Druk op de knop [F6] Zoom In om het zoomniveau te vergroten voor een grotere weergave.

Ritmisch 'gevoel' van de song wijzigen—[F2] Play FX (Play Effect)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van een afgespeelde song wijzigen. De Play Effect-instellingen die u hier maakt, zijn slechts tijdelijk. De werkelijke songdata blijven ongewijzigd. U past de Play Effect-instellingen daadwerkelijk op de songdata toe met de job Normalize Play Effect (afspelen normaliseren).



1 Tracknummer (alleen aanduiding)

Hier staat het tracknummer.

2 Quantize (quantizeren)

Hiermee kunt u de timing van de nootevents op één lijn brengen volgens het opgegeven noottype. Stel hier de twee parameters voor iedere track in: Value (waarde) en Str (sterkte).

Quantize Value

Hiermee wordt bepaald op welke tellen de nootdata in de arpeggiosequencedata worden gelijkgetrokken of op welke tellen in de arpeggiosequencedata de swing wordt toegepast.

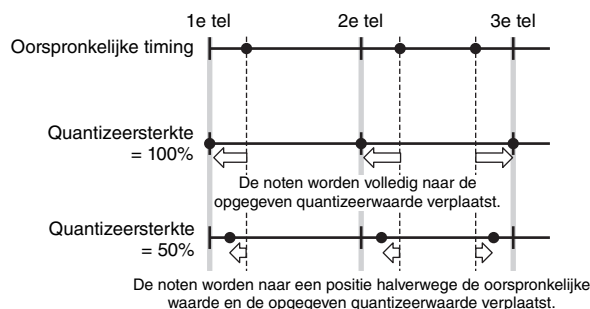
Instellingen: off (uit), 32nd note (1/32-noot), 16th note triplet (1/16-noottriool), 16th note (1/16-noot), 8th note triplet (1/8-noottriool), 8th note (1/8-noot), 1/4 note triplet (1/4-noottriool), 1/4 note (1/4-noot)

Quantize Str (quantizeersterkte)

Hiermee wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde quantizeertellen worden getrokken. Een instelling van 100% leidt tot een exacte timing die is ingesteld via de Quantize Value-parameter hierboven. Een instelling van 0% leidt tot geen quantizing. Een instelling van 50% heeft tot gevolg dat de nootevents naar het punt halverwege 0% en 100% worden getrokken.

Instellingen: 0% – 100%

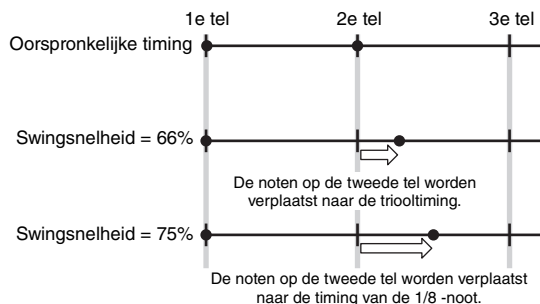
Wanneer quantizing met kwartnoten wordt toegepast op de oorspronkelijke data:



3 Swing

Hiermee past u de timing, de aanslag en de gatetijd (nootlengte) aan van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten. Deze parameter vertraagt noten op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te verkrijgen. Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de quantizeerwaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd. Wanneer een trioolwaarde wordt opgegeven, wordt de parameter Swing toegepast op de laatste noot van elke triool.

Wanneer de kwartnootswing wordt toegepast op de oorspronkelijke data:



Bewerk hier de swinginstellingen voor iedere track door de Swing Vel (swingaanslag), Swing Gate (swinggatetijd) en Swing Rate (swingsnelheid) op te geven. Wanneer de quantizeerwaarde is ingesteld op 'off' (uit), zijn de swingparameters niet beschikbaar.

Swing Vel (swingaanslag)

Hiermee past u de aanslag van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten. Instellingen onder 100% verkleinen de aanslagen van noten op even tellen (backbeats), instellingen boven 100% verhogen de aanslagen proportioneel. 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.

Instellingen: 0% – 100% – 200%

Swing Gate (swinggatetijd)

Hiermee past u de gatetijd van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten. Instellingen onder 100% verkorten de gatetijd van de noten op even tellen (backbeats), terwijl instellingen boven 100% de gatetijd verlengen. Als een aangepaste gatetijdwaarde kleiner is dan 1, wordt de waarde op 1 afgerond.

Instellingen: 0% – 100% – 200%

- Modus Voice
- Modus Performance
- Modus Sampling 1
- Modus Song
- Modus Pattern
- Modus Mixing
- Modus Sampling 2
- Modus Master
- Modus Utility
- Modus File

Referentie

Swing Rate (swingsnelheid)

Hiermee worden noten vertraagd op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te verkrijgen. Instellingen boven 50% vertragen de noten om een nog sterker swinggevoel te produceren.

Instellingen:

Quantize Value	Instellingen
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op 'off'	0 – 0
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '32nd note'	0 – 30
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '16th note triplet'	0 – 40
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '16th note'	0 – 60
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '8th note triplet'	0 – 80
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '8th note'	0 – 120
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '1/4 note triplet'	0 – 160
Als de quantizeerwaarde is ingesteld op '1/4 note'	0 – 240

4 Note Shift (nootverschuiving)*

Hiermee wordt de toonhoogte van alle noten in de geselecteerde track met stappen van een halve noot verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -99 – +0 – +99

5 Clock Shift (clockverschuiving)

Hiermee wordt de timing van alle noten in de geselecteerde track vooruit of achterruit verschoven in clockstappen.

Instellingen: -120 – +0 – +120

6 Gate Time Rate

Hiermee wordt de gatetijd van alle noten in de geselecteerde track verhoogd of verlaagd. Als een aangepaste gatetijdwaarde kleiner is dan 1, wordt de waarde op 1 afgerond.

Instellingen: 0% – 100% – 200%

7 Velocity (aanslag)

Hiermee wordt de aanslag van alle noten in de geselecteerde track verhoogd of verlaagd. 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.

Velocity Rate

Hiermee wordt de aanslag van de noten met een opgegeven percentage aangepast.

Instellingen: 0% – 100% – 200%

Velocity Offset (aanslagoffset)

Hiermee wordt de aanslag van de noten met de opgegeven offsetwaarde verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -99 – +0 – +99

8 [SF6] INFO (informatie)

U kunt de hoeveelheid vrij en gebruikt sequencergeheugen bekijken. Het sequencergeheugen omvat alle songs en patronen die in de desbetreffende modi zijn opgenomen. Als het gebruikte geheugen de maximumcapaciteit bereikt, kunt u geen songs of patronen meer opslaan. Als dit gebeurt, verwijdert u onnodige songs of patronen met de job Clear Song (pagina 165) of de job Clear Pattern (pagina 187). U kunt terugkeren naar de voorgaande display door op de knop [SF6] of [EXIT] te drukken.



Uitgangskanalen en loopinstellingen voor iedere track—[F3] Track

In deze display kunt u de parameters voor het uitgangskanaal en de afspeelloop voor iedere track instellen.

Instellingen trackkanaal— [SF1] Out (uitgangskanaal)

In deze display kunt u voor elke track het MIDI-zendkanaal instellen.



1 Voice (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de voicenaam van de mixpartij aangeduid voor elke track.

OPMERKING In de display van partij 1 – 16 (pagina 190) van de modus Mixing kunt u de voice wijzigen van de mixpartij die hoort bij de track.

2 TxCh (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal van de sequencedata bepaald voor iedere track. Tracks met de instelling 'off' zijn niet te horen. In de modus Song worden de MIDI-data die worden gemaakt als u het toetsenbord/de knoppen/de wielen bespeelt of bedient naar het toongeneratorblok verzonden of naar de externe MIDI-apparaten via het MIDI-uitgangskanaal van de momenteel geselecteerde track.

Instellingen: 1 – 16, off

3 Int (schakelaar intern)

Hiermee wordt bepaald of de speeldata van elke track naar het interne toongeneratorblok worden verzonden. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'off', worden de speeldata niet naar het interne toongeneratorblok verzonden.

4 Ext (schakelaar extern)

Hiermee wordt bepaald of de speeldata van elke track naar het externe MIDI-apparaat worden verzonden. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'off', worden de speeldata niet naar het externe MIDI-apparaat verzonden.

Instellingen afspeelloop—[SF2] Loop

Hiermee kunt u specifieke tracks instellen voor afspelen met een loop en bepalen welke reeks maten moet worden gebruikt voor de loop.



1 Voice (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de voicenaam van de mixpartij aangeduid voor elke track.

OPMERKING In de display van partij 1 – 16 (pagina 190) van de modus Mixing kunt u de voice wijzigen van de mixpartij die overeenkomt met de track.

2 Loop

Hiermee wordt voor iedere track aangegeven of afspelen met een loop actief is. De track waarvoor een loop is ingeschakeld, wordt herhaaldelijk afgespeeld vanaf het startpunt (3) tot het eindpunt (4).

Instellingen: Leeg (loop uitgeschakeld), (loop ingeschakeld)

3 Start (startpunt)

4 End (eindpunt)

Hiermee wordt het bereik van de afspeelloop bepaald. De track waarvoor een loop is ingeschakeld, wordt herhaaldelijk afgespeeld vanaf het startpunt (Start) tot het eindpunt (End).

Instellingen: Measure : Beat

Songketen afspelen—[F4] Chain (songketen)

Met Song Chain Playback (songketen afspelen) kunt u een afspeellijst samenstellen van vooraf ingestelde songs, in elke gewenste volgorde, en deze automatische achter elkaar laten afspelen. Via deze display kunt u de volgorde van het afspelen van de songs programmeren.



1 Ketennummer (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de volgorde voor het afspelen van de songs aangeduid. Nummers 1 – 100 zijn hiervoor beschikbaar en u kunt deze nummers bekijken als u door de display schuift. De songketen wordt in volgorde afgespeeld vanaf de song die is toegewezen aan 001.

2 Songnummer

3 Songnaam (alleen aanduiding)

Hiermee bepaalt u het nummer van de song die moet worden afgespeeld in de keten. De naam van de song wordt weergegeven wanneer u het songnummer opgeeft. Als er een lege song wordt toegewezen aan een bepaald ketennummer, wordt dat nummer overgeslagen nadat er één maat is geteld. Naast songnummers kunnen de opdrachten 'skip', 'end' en 'stop' worden toegewezen aan de songketenummers.

Instellingen: skip, end, stop, 01 – 64

skip (overslaan)

Hiermee wordt het geselecteerde ketennummer overgeslagen (genegeerd) en wordt het volgende ketennummer afgespeeld.

end (einde)

Hiermee wordt de eindmarkering van de data van de songketen aangegeven.

stop

Hiermee wordt het afspelen van de songketen gestopt bij dat ketennummer. U kunt het afspelen van de songketen hervatten vanaf het volgende ketennummer door op de knop (afspelen) te drukken.

De songketen programmeren

Volg de instructies hieronder om de songketen te programmeren. Het songketenprogramma wordt automatisch opgeslagen. Het is niet nodig de handeling 'Store' uit te voeren.

1 Druk op de knop [F4] in de display Track View om de display Song Chain te activeren.

2 Programmeer de gewenste volgorde van de songs.

Verplaats de cursor naar '001' met behulp van de cursorknoppen en selecteer de gewenste song met behulp van de datadraaiknop of de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Wijs op dezelfde wijze andere songs toe aan de locatie 002, 003, 004 enz.

3 Gebruik 'skip' als u de song die reeds is toegewezen aan het ketennummer wilt verwijderen.

Verplaats de cursor naar het songnummer dat u wilt verwijderen en selecteer de opdracht 'skip' voor die locatie met behulp van de datadraaiknop of de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Het toegewezen ketennummer wordt genegeerd tijdens het afspelen.

4 Wijs 'end' toe aan het ketennummer waar u het afspelen van de songketen wilt stoppen.

Wanneer het afspelen bij een ketennummer komt waaraan de opdracht 'end' is toegewezen, wordt het afspelen gestopt.

Als u het afspelen bij een bepaald ketennummer wilt stoppen en vanaf het volgende ketennummer wilt hervatten, wijst u de opdracht 'stop' toe aan dat ketennummer.

OPMERKING De songketen wordt opgeslagen als onderdeel van de systeemdata.

OPMERKING Zie pagina 138 voor meer informatie over het afspelen van songketens.

Songopname

In de modus Song Record kunt u uw toetsenspel met behulp van de sequencer track voor track opnemen bij een geselecteerde song. Druk in de modus Song Play op de knop [●] (Record) (Opnemen) om de modus Song Record te activeren.

OPMERKING De audiodata voor een song kunt u opnemen in de modus Sampling Record (pagina 203).

Realtime opnemen

Met deze methode kunt u de speeldata opnemen terwijl ze worden gespeeld, zodat u alle nuances van een echt toetsenspel kunt vastleggen. U kunt gewoon opnemen terwijl u luistert naar het afspelen van andere, eerder opgenomen tracks. Ook kunt u sequencedata vanaf een extern MIDI-instrument naar de MOTIF XF verzenden en tegelijkertijd maar liefst 16 tracks uploaden (pagina 148). Realtime opnemen bestaat uit drie methoden: Replace, Overdub en Punch.

Procedure voor het opnemen van een song

In hoofdlijnen verloopt het proces voor het opnemen van een song als volgt.

- 1 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens de song die u wilt opnemen (pagina 136).**

Selecteert een lege song als u vanuit het niets een nieuwe song wilt opbouwen. Als u geen lege song kunt vinden, kunt u een of meer onnodige songs verwijderen met de job Clear Song (pagina 165).
- 2 Druk op de knop [●] (Record) (Opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145).**

Bereid de opname voor door de maatsoort, het tempo, de track die u wilt opnemen, de voice en de opnamemethode in te stellen. Als u met een arpeggio-effect wilt opnemen, kunt u de benodigde parameters instellen in de display Arpeggio (pagina 147).
- 3 Neem uw toetsenspel op.**

Zie pagina 147 voor meer informatie.
- 4 Bewerk de opgenomen song met de job Song (pagina 153) en Song Edit (pagina 150).**
- 5 Druk op de knop [STORE] om de opgenomen song op te slaan in het interne gebruikersgeheugen.**

LET OP
De opgenomen song gaat verloren wanneer u een andere song selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt. Sla de songdata op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere song selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt.
- 6 Sla desgewenst de zojuist gemaakte songdata op een USB-opslagapparaat of een aangesloten computer op (pagina 241).**

Song opslaan—[STORE]

In deze paragraaf wordt behandeld hoe u de songs die u hebt opgenomen en bewerkt, kunt opslaan. Wanneer u de handeling Store (opslaan) uitvoert, blijven de songdata die u hebt gemaakt bewaard, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld. Wanneer u op de knop [STORE] drukt, wordt het venster Song Store opgeroepen. De volgende data worden met de handeling Song Store opgeslagen.

Sequencedata

MIDI-data die zijn gegenereerd en opgenomen met uw toetsenspel, met inbegrip van de handelingen die via de regelaar zijn uitgevoerd.

Toongeneratordata

Mixing-instellingen (parameters van Common Edit en Part Edit).

OPMERKING De mixvoices kunnen worden bewerkt in het venster Mixing Voice Store (pagina 199).

Song Store gebruiken:

1 Roep het venster Song Store op.

Wanneer u op de knop [STORE] drukt, wordt het venster Song Store opgeroepen.



2 Selecteer het nummer van de song die u als bestemming wilt gebruiken.

De naam van het geselecteerde songnummer wordt weergegeven.

LET OP

Met deze handeling worden alle eventuele bestaande data in de bestemmingsong overschreven.

3 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Druk op de knop [DEC/NO] als u de procedure Store wilt annuleren. Song Store wordt geannuleerd en u keert terug naar de vorige display.

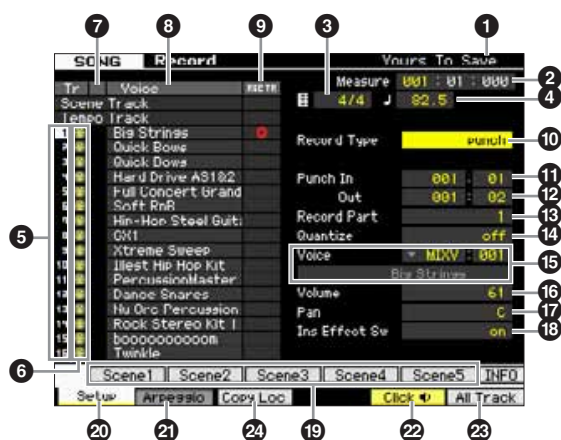
4 Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Store uit te voeren.

Nadat de song is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en keert u terug naar de display Song Play.

OPMERKING Als er onvoldoende geheugenruimte is voor de song of het patroon, verschijnt er een waarschuwingsbericht en kunt u geen songs/patronen meer opslaan. Als dit gebeurt, verwijdert u onnodige patronen/songs met de job Song/Pattern, waarna u Store opnieuw kunt proberen uit te voeren.

De songopname voorbereiden— [F1] Setup

Vanuit deze display kunt u verschillende parameters instellen voor het opnemen van een song.



1 Songnaam (alleen aanduiding)

Hier staat de naam van de geselecteerde song. De song kan worden geselecteerd in de display Song Play (pagina 136).

2 Meas (Measure)

Hier wordt bepaald vanaf welke locatie het afspelen begint. Ook staat hier de huidige locatie van de opname.



Instellingen:

Maat: 001 – 999

Tel, klok: alleen aanduiding

3 Maatsoort (metrum)

Hier wordt het metrum (de maatsoort) van de song bepaald.

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

4 Tempo

Hier wordt het tempo ingesteld voor opnemen in realtime.

Instellingen: 5.0 – 300.0

OPMERKING De hier ingestelde tempowaarde wordt het tempo van de song na opname.

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, een computer of een ander MIDI-apparaat en u het wilt het opnametempo van de song via een of meer van deze externe apparaten regelen, stelt u de parameter MIDI Sync (5) in de display MIDI (pagina 228) in de modus Utility in op 'MIDI'. In dat geval geeft de parameter Tempo hier 'MIDI' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

5 Tracknummer (alleen aanduiding)

Hier staat het tracknummer.

6 Tracktype (alleen aanduiding)

Hier staat het tracktype: MIDI-track of audi-track.

Aan mixpartijen die overeenkomen met audi-tracks, wordt een samplevoice toegewezen. Aan mixpartijen die overeenkomen met MIDI-tracks wordt geen samplevoice maar een andere voice toegewezen. Aan mixpartijen die overeenkomen met lege tracks wordt geen voice toegewezen.

Instellingen: (MIDI-track), (audi-track), leeg (geen voice toegewezen)

7 Dempen/solo (alleen aanduiding)

Hier wordt de dempings-/solostatus voor elke track aangegeven. Zie pagina 137 voor gedetailleerde instructies over het instellen van de dempings-/solostatus.

Leeg: Aan deze track is geen dempings-/of solostatus toegewezen.

: De track is gedempt.

: De track is op solo gezet.

8 Voicenaam (alleen aanduiding)

Hier wordt de voicenaam aangegeven van de mixpart bij elke track.

9 REC TR (track opnemen)

Hier wordt bepaald welke track wordt opgenomen. Verplaats de cursor naar de gewenste track of druk op een van de nummerknoppen [1] – [16], waarbij het TRACK-lampje brandt, zodat de rode cirkel zichtbaar is in de bijbehorende kolom van REC TR. Als u alle tracks wilt instellen in REC TR, drukt u op de knop [F6] (in alle kolommen van REC TR worden rode cirkels weergegeven).

Instellingen: Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track

Hiermee worden het in- en uitschakelen van de demping van tracks en het wijzigen van de timing van songscenes opgenomen.

Tempotrack

Hiermee wordt informatie over tempowijzigingen tijdens het afspelen opgenomen.

1 – 16

Hiermee wordt het daadwerkelijke muziekspel opgenomen. Uw toetsenspel wordt opgenomen op de track die hier wordt geselecteerd.

All Track

Hiermee wordt simultaan opgenomen op alle 16 sequencetracks. Multikanaaldata van een extern MIDI-apparaat kunnen in één keer worden opgenomen.

10 Record Type

Hier wordt de opnamemethode bepaald.

Instellingen: 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.

OPMERKING Wanneer REC TR (5) is ingesteld op 'Tempo Track' of 'Scene Track', kan 'overdub' hier niet worden geselecteerd.

11 Punch In**12 Punch Out**

Wanneer bij Record Type, zoals hierboven wordt uitgelegd, punch (Punch In/Out) is geselecteerd, worden hier de startpositie (Punch In-positie) en eindpositie (Punch Out-positie) voor opname weergegeven.

Instellingen: 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (alleen aanduiding)

Hier wordt de mixpart aangegeven die bij de opnametrack hoort.

Instellingen: 01 – 16

14 Quantize (opname quantizeren)

Met deze handige functie kunt u tijdens het opnemen de noten automatisch in realtime quantizeren. Met Quantize kunt u de timing van de noten afstemmen op de eerstvolgende tel. Deze parameter bepaalt of Quantize in realtime aan of uit staat en de resolutie waarop de noten worden afgestemd. Het getal rechts van elke waarde geeft aan dat er bij de lengte vanuit wordt gegaan dat de kwartnootresolutie 480 is.

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

15 Voice

Hiermee wordt de voice bepaald voor de opnametrack aan de hand van de voicebank en het voicenummer. De instelling hier wordt gebruikt voor de voice-instelling van Record Part (13). De naam van de geselecteerde voice wordt op de volgende regel weergegeven.

Instellingen:

Voice Bank

PRE 1 – 8, USR 1 – 4, GM, PDR (vooraf ingestelde drumvoice), UDR (gebruikersdrumvoice), GMDR (GM-drumvoice), SMPL (samplevoice)*, MIXV (mixvoice)**

* De SMPL (samplevoice) kan worden gemaakt door het opnemen een audiosignaal op een track in de modus Sampling. Hier kunt u alleen een samplevoice selecteren die is opgeslagen bij de momenteel geselecteerde song. Zie pagina 201 voor meer informatie.

** De MIXV (mixvoice) wordt bewerkt en opgeslagen in de modus Mixing. Hier kunt u alleen een mixvoice selecteren die is opgeslagen bij de momenteel geselecteerde song. Zie pagina 189 voor meer informatie.

Voicenummer: 001 – 128

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste nummer selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

16 Volume

Hiermee wordt het volume bepaald voor de opnametrack. De instelling hier wordt gebruikt voor de volume-instelling van Record Part (13).

Instellingen: 0 – 127

17 Pan

Hiermee wordt de stereopanpositie bepaald van het geluid. De instelling hier wordt gebruikt voor de paninstelling van Record Part (13).

Instellingen: L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (invoegeffectschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het invoegeffect al dan niet wordt toegepast op de voice. De instelling hier wordt gebruikt voor de invoegeffectschakelaarinstelling van Record Part (13).

Instellingen: off, on

OPMERKING De MOTIF XF is voorzien van acht invoegeffecten, waarmee u deze parameter kunt inschakelen voor maar liefs acht partijen. Als er al acht partijen ingeschakeld zijn, kan de parameter niet worden ingeschakeld voor extra partijen. In dat geval moet een ander partij worden uitgeschakeld. Hiertoe stelt u de parameter Insertion Effect Switch (invoegeffectschakelaar) voor een ander partij in op 'off' (uit) in de display Part 1 – 16 (pagina 190) van de modus Mixing.

19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Wanneer u tijdens het opnemen op deze knoppen drukt, worden de instellingen voor Song Scene en Arpeggio gelijktijdig gewijzigd. Zie pagina 139 voor meer informatie.

20 [F1] Setup

Druk op deze knop om vanuit de vorige display terug te keren naar de display Record Setup.

21 [F2] Arpeggio

Hiermee wordt de display Record Arpeggio opgeroepen. Vanuit deze display kunt u verschillende arpeggio-gerelateerde parameters voor de songopname instellen.

22 [F5] Click

Hiermee schakelt u de metronoom in/uit. Druk op de knop [F5] om de metronoomfunctie in en uit te schakelen.

OPMERKING Vanuit de display Click (pagina 231) van SEQ SETUP kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

23 [F6] All Track

Druk op deze knop om alle 16 tracks in te stellen op de opnametrack. Zie pagina 145 voor meer informatie.

24 [F3] Copy Loc (locatie kopiëren)

Deze mogelijkheid is uitsluitend beschikbaar als Record Type is ingesteld op 'punch'.

Wanneer u op deze knop drukt, wordt het maatnummer op locatie 1 (pagina 140) gekopieerd naar de Punch In-positie en het maatnummer op locatie 2 (pagina 140) naar Punch Out.

Arpeggio-instellingen— [F2] Arpeggio

Vanuit deze display kunt u verschillende arpeggio-gerelateerde parameters voor de songopname instellen.



De parameters 1 – 16 zijn dezelfde als de parameters in de hoofddisplay Arpeggio (pagina 58) in de modus Voice Common Edit.

17 Voice with ARP (voice met arpeggio)

Aan elk arpeggiotype wordt een specifieke voice toegewezen die het best bij het type past. Wanneer een arpeggiotype is toegewezen aan een opgenomen track, wordt met deze parameter bepaald of de voice die aan het arpeggiotype is toegewezen al dan niet ook voor de opgenomen track zal worden gebruikt. Wanneer de parameter wordt ingesteld op 'on', wordt de betreffende voice aan de opgenomen track toegewezen in plaats van de momenteel toegewezen voice. Wanneer de parameter wordt ingesteld op 'off', wordt de betreffende voice niet toegewezen aan de opgenomen track. De momenteel toegewezen voice blijft behouden. De naam van de voice die is geregistreerd voor het arpeggiotype wordt rechts weergegeven.

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

OPMERKING Met de ARP-functie kan via de voice een gebruikersvoice bij een bepaald arpeggiotype worden geregistreerd. Met de fabriekinstellingen is elke combinatie van een arpeggiotype en de bijbehorende gebruikersvoice de meest geschikte match met het goede geluid en/of de goede frase. Wanneer het geluid van de gebruikersvoice echter wordt gecorrigeerd door het bewerken van de parameters of het opslaan van een andere voice bij het bijbehorende gebruikersvoicenummer, is deze combinatie mogelijk niet juist of een onverwacht geluid produceren. In zo'n geval selecteert u de meest geschikte voice voor het huidige arpeggiotype in de display [F1] Voice.

Het arpeggiotype oproepen met de knoppen [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

Het arpeggiotype dat is ingesteld in de display Arpeggio van de songopname kan samen met de songscene worden opgeroepen via de knoppen [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 in de display Setup (pagina 145) en de display Track View (pagina 139). Het symbool van de 1/8-noot rechts van Scene1 – 5 op het tabblad geeft aan dat de songscene is geregistreerd voor de bijbehorende knop. Als het arpeggiotype is ingesteld op 'off' in de display Arpeggio van de songopname, zal een druk op de bijbehorende knop Sub Function in de display Setup of Track View het arpeggiotype niet veranderen, ook niet als het symbool voor de 1/8-noot wordt weergegeven.

Procedure voor realtime opnemen

In deze paragraaf wordt uitgelegd hoe u uw spel kunt opnemen met behulp van de functies voor opnemen in realtime. Denk eraan dat de procedure afhangt van het opnametype en de opnametrack die zijn ingesteld in de display Record Setup.

Opname vervangen

[SONG] → [●] (Record) → Opnametrack selecteren → Type=replace → [▶] (afspelen)

Met deze methode worden alle eerdere data in de opgenomen track gewist (overschreven) en vervangen door de nieuwe data. De eerste opname gaat verloren en de nieuwe komt ervoor in de plaats. Dit is handig wanneer u een zelfde partij verschillende keren opnieuw moet opnemen.

OPMERKING Als u per ongeluk belangrijke data overschrijft bij deze functie, kunt u de opname annuleren met de job Undo/Redo (pagina 154).

Procedure voor het opnemen van afzonderlijke tracks 1 – 16

In deze paragraaf komt aan de orde hoe u de data van uw toetsenspel kunt opnemen op de tracks 1 – 16 met de functie voor het vervangen van opnamen.

1 Druk op de knop [SONG] om de display Song Play op te roepen (pagina 136) en selecteer vervolgens de song die u wilt opnemen.

Hiermee selecteert u een lege song als u vanuit het niets een nieuwe song wilt maken.

2 Druk op de knop [●] (record) (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145). Stel vanuit deze display de opnametrack in op een van de tracks 1 – 16, waarna u het opnametype instelt op 'replace'.

Indien nodig kunt u verschillende parameters instellen, zoals tempo, maatsoort, maat, quantisering en voice.

3 Druk op de knop [F5] Click om de metronoom aan te zetten.

In de display Click (pagina 231) die u oproept met de knop [SEQ SETUP] kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

4 Druk op de knop [▶] (Play) zodat het lampje begint te knipperen en begin de opname na het aftellen.

Bespeel het toetsenbord en/of gebruik de regelaar om op te nemen.

5 Druk op de knop [■] (Stop) om de opname te stoppen en terug te gaan naar de display Song Play.

Procedure voor het opnemen van verschillende tracks (instelling 'All Track')

De sequencedata die zijn verzonden vanaf een extern MIDI-instrument kunnen tegelijkertijd op maar liefst 16 tracks worden opgenomen.

- 1 Sluit een externe MIDI-sequencer of een computer aan op de MOTIF XF en schakel vervolgens de stroom voor de MOTIF XF in.**
- 2 Stel de MIDI-gerelateerde parameters in de modus Utility in.**
Druk achtereenvolgens op de knoppen [UTILITY], [F5] Control en [SF2] MIDI om de display MIDI Control op te roepen (pagina 228). Vanuit deze display stelt u de MIDI-synchronisatie in op 'MIDI' en stelt u de sequencerregelaar in op 'in' of 'in/out'.
- 3 Druk op de knop [SEQ SETUP] om de display [F1] Click op te roepen (pagina 231) en stel de parameter Recording Count in op 'off'.**
- 4 Druk op de knop [SONG] om de display Song Play op te roepen (pagina 136) en selecteer vervolgens de song die u wilt opnemen.**
Hiermee selecteert u een lege song als u vanuit het niets een nieuwe song wilt maken.
- 5 Druk op de knop [●] (Record) (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145). Vanuit deze display stelt u de opnametrack in op 'All Track', waarna u het opnametype instelt op 'replace'. Stel de maatsoort in op dezelfde maatsoort als van de oorspronkelijke song die moet worden opgenomen en stel Quantize vervolgens in op 'off'.**
- 6 Begin af te spelen vanaf de externe MIDI-sequencer of via de computerapplicatiesoftware.**
Het opnemen wordt automatisch gestart zodra het afspelen begint.
- 7 Stop het afspelen vanaf de externe MIDI-sequencer of via de computerapplicatiesoftware.**
De opname stopt automatisch en u keert terug naar de display Song Play.

Procedure voor het opnemen van de tempotrack

U kunt als volgt de tempodata in realtime opnemen bij de tempotrack.

- 1 Druk op de knop [SONG] om de display Song Play op te roepen (pagina 136) en selecteer vervolgens de song die u wilt opnemen.**

- 2 Druk op de knop [●] (Record) (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145). Stel vanuit deze display de opnametrack in op 'Tempo Track', waarna u het opnametype instelt op 'replace'.**

Indien nodig kunt u verschillende parameters instellen, zoals tempo, maatsoort, maat, quantisering.

- 3 Druk op de knop [F5] Click om de metronoom aan te zetten.**

In de display Click (pagina 231) die u oproept met de knop [SEQ SETUP] kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

- 4 Druk op de knop [▶] (Play) zodat het lampje begint te knipperen en begin de opname na het aftellen.**

Voer het tempo met de gewenste timing in tijdens het afspelen met de knoppen [DEC/NO]/[INC/YES] en de draaiknop Data.

- 5 Druk op de knop [■] (Stop) om de opname te stoppen en terug te gaan naar de display Song Play.**

OPMERKING U kunt het tempo bewerken vanuit de display Song Edit voor de tempotrack (pagina 150).

Procedure voor het opnemen van de scenetrack

U kunt als volgt het in- en uitschakelen van de demping van tracks en het wijzigen van de timing van scenes in realtime opnemen bij de scenetrack.

- 1 Druk op de knop [SONG] om de display Song Play op te roepen (pagina 136) en selecteer vervolgens de song die u wilt opnemen.**

- 2 Druk op de knop [●] (Record) (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145). Stel vanuit deze display de opnametrack in op 'Scene Track', waarna u het opnametype instelt op 'replace'.**

Indien nodig kunt u verschillende parameters instellen, zoals tempo, maatsoort, maat, quantisering.

- 3 Druk op de knop [F5] Click om de metronoom aan te zetten.**

In de display Click (pagina 231) die u oproept met de knop [SEQ SETUP] kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

- 4 Druk op de knop [MUTE] (het lampje van de knop gaat branden).**

- 5 Druk op de knop [▶] (Play) zodat het lampje begint te knipperen en begin de opname na het aftellen.**

Druk op een van de knoppen [1] – [16] of [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 bij de gewenste timing.

6 Druk op de knop [■] (stoppen) om de opname te stoppen en terug te gaan naar de display Song Play.

OPMERKING U kunt het in-/uitschakelen van de track en het wijzigen van de scene bewerken vanuit de display Song Edit voor de tempotrack (pagina 150).

Repeteren voor opname

Als u de opnamemodus tijdelijk wilt uitschakelen en naar de modus Rehearsal wilt gaan om nog eens te repeteren, hoeft u alleen maar tijdens het realtime opnemen op de knop [●] (Record) (opnemen) te drukken. De indicator [●] (Record) (opnemen) knippert en het afspelen wordt zonder onderbrekingen voortgezet, maar er worden geen data opgenomen. Met deze handige repeteerfunctie kunt u gemakkelijk het opnemen tijdelijk uitschakelen om een partij te oefenen of verschillende ideeën uit te proberen (terwijl u andere tracks beluistert) zonder dat u dit ook daadwerkelijk opneemt. Als u wilt terugkeren naar de opnamemodus, drukt u opnieuw op de knop [●] (Record) (opnemen) zodat de indicator [●] (Record) (opnemen) blijft branden.

Overdubben

[SONG] → [●] (opnemen) → Opnametrack selecteren → Type=overdub → [▶] (afspelen)

Met deze methode kunt u materiaal toevoegen aan bestaand materiaal op een track. De eerste opname wordt bewaard en de nieuwe wordt eraan toegevoegd. Zo kunt u gemakkelijk partijen maken door ze stukje voor stukje op te nemen. De overdubprocedure is bijna hetzelfde als de procedure voor vervangen, alleen wordt in dit geval Record Type ingesteld op 'overdub'.

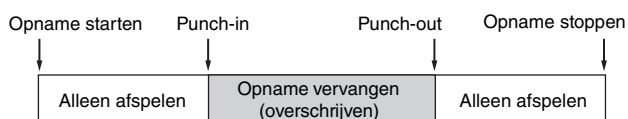
OPMERKING Wanneer REC TR (5) is ingesteld op 'Tempo Track' of 'Scene Track', kan 'overdub' hier niet worden geselecteerd.

Opnieuw opnemen van een bepaald gedeelte van een reeds opgenomen song (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (opnemen) → Opnametrack selecteren → Type=punch → [▶] (afspelen)

Opnemen in realtime kan ook plaatsvinden tussen het opgegeven beginpunt (punch-in) en het opgegeven eindpunt (punch-out). Zo kunt u een bepaald gedeelte van een eerder opgenomen track opnemen zonder dat u de gehele track opnieuw hoeft op te nemen. Zodra u de opname met deze methode start, begint het afspelen.

De daadwerkelijke opname begint automatisch zodra het punch-inpunt is bereikt en de opname wordt gestopt op het moment dat het punch-outpunt wordt bereikt.



Punch In/Out instellen

1 Druk op de knop [●] (Record) (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 145).

2 Stel Recording Type in op 'punch'.

3 Verplaats de cursor naar de punch-in en de punch-out en stel de punten een voor een in door de maat en de tel in te voeren.

U kunt dezelfde procedure niet alleen voor het instellen van de punch-in en de punch-out uitvoeren, maar ook voor het vervangen van een opname.

MIDI-events bewerken (Song bewerken)

Met de modus Song Edit (song bewerken) kunt u reeds opgenomen songs bewerken of de nieuwe data in de songs invoegen. 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. Druk op de knop [EDIT] in de modus Song Play om naar de modus Song Edit te gaan.

OPMERKING De modus Song Edit biedt u een uitgebreide set gedetailleerde regels 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.

Display Event List en venster Insert Event

De modus Song Edit bestaat uit de display Event List (eventoverzicht) en het venster Insert Event (event invoegen). Via de display Event List kunt u reeds ingevoegde MIDI-events corrigeren of verwijderen en in het venster Insert Event kunt u nieuwe elementen in de song invoegen. Druk op de knop [EDIT] in de modus Song Play om naar de display Event List te gaan. Druk op de knop [F5] om het venster Insert Event te openen.

Display Event List



Venster Insert Event



Display Event List

In de display Event List kunt u bestaande events corrigeren of verwijderen.

Venster Insert Event

In het venster Insert Event kunt u nieuwe events invoegen in de song.

Druk in de display Event List op de knop [F5] om het venster Insert Event op te roepen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de display Event List.

De opgenomen data bewerken

In deze paragraaf wordt uitgelegd hoe u eerder opgenomen events kunt corrigeren of verwijderen.

1 Druk in de display Song Play op de knop [EDIT] om de display Event List (pagina 151) op te roepen.

2 Selecteer de track die u wilt bewerken.

Druk op de knop [F4] Track Sel (track selecteren) als u voor de opnametrack wilt schakelen tussen de tracks 1 – 16, de scenetrack en de tempotrack. Als '1 – 16 tracks' is geselecteerd, kunt u de te bewerken track selecteren door op een van de nummerknoppen [1] – [16] te drukken.

3 Verplaats de cursor naar de te bewerken event of parameter.

Met de knop [^]/[V] (cursor omhoog/omlaag) verplaatst u de cursor naar de gewenste timing. Druk op de knop [◀]/[▶] (achteruit)/[▶] (snel vooruit) om de cursor per maat te verplaatsen. Met de knop [<]/[>] (cursor naar links/rechts) verplaatst u de cursor naar de te bewerken parameter.

OPMERKING Zie pagina 30 voor meer informatie over elke event en parameter.

OPMERKING In het venster Event List kan een overweldigend aantal events staan, waardoor het moeilijk kan zijn om die ene gewenste event te vinden. Beperk het aantal zoekresultaten met de functie View Filter (weergavefilter). In deze weergave kunt u heel gemakkelijk aangeven welke klassen events u wilt weergeven en welke niet, waardoor u de gewenste events veel sneller en eenvoudiger vindt.

Zie pagina 152 voor meer informatie over de display View Filter.

4 Wijzig de parameterinstellingen of de locatie van de event.

Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop. De bewerkte event knippert op de display.

Wijzig de eventlocatie door de MEAS (maat), BEAT (tel) en CLOCK te bewerken. Druk op de knop [F6] om de event op de plaats van de cursor te verwijderen.

OPMERKING Wanneer 'NUM' op het tabblad bij de knop [SF6] verschijnt, kunt u de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5] als numerieke toetsen gebruiken door op de knop [SF6] NUM te drukken.

OPMERKING Ook de noot en de aanslag kunt u bewerken door de gewenste toets op het toetsenbord in te drukken, zelfs als het pictogram [KBD] niet wordt weergegeven.

- 5 Nadat u een parameter hebt bewerkt, drukt u op de knop [ENTER] om de bewerking te bevestigen en in te voeren (de event stopt met knipperen).**

Als de cursor naar een nieuwe event wordt verplaatst terwijl de huidige event nog knippert, wordt de bewerking van de huidige event geannuleerd.

- 6 Druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de modus Song Play.**

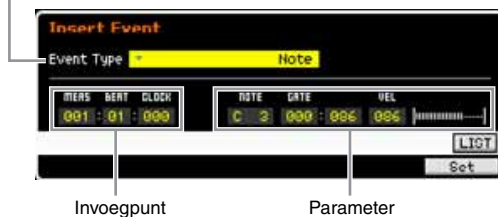
De nieuwe event invoegen

In deze paragraaf wordt uitgelegd hoe u nieuwe events invoegt in de huidige song.

- 1 Druk in de display Event List op de knop [F5] Insert (invoegen) om het venster Insert Event te activeren.**
- 2 Geef het eventtype op dat moet worden ingevoegd, het invoegpunt (maat, tel en clock) en de parameterwaarde van de event.**

Zie pagina 30 voor meer informatie over elke event en parameter.

Type event



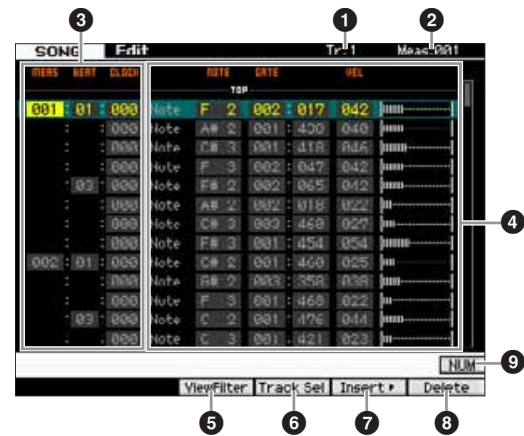
- 3 Druk op de knop [F6] Set (instellen) om de opgegeven event in te voegen op de opgegeven plaats.**

Het venster Insert Event blijft geopend, zodat u verder kunt gaan met invoegen van nieuwe events. Druk op de knop [ENTER] om de event daadwerkelijk in te voegen en het venster Insert Event te sluiten.

- 4 Druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de display Event List.**

Display Event List

In de display Event List worden MIDI-events (inclusief waarden zoals het nootnummer, de aanslaggevoeligheid en de besturingswijzigingswaarde) weergegeven. Deze events kunnen tevens worden bewerkt.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram NUM in het tabbladmenu dat hoort bij de knop [SF6]. In deze situatie kunt u de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5] als nummerknoppen gebruiken door op de knop [SF6] NUM te drukken. Zie pagina 36 voor meer informatie.

1 TR (Track) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de geselecteerde track weergegeven. U kunt de te bewerken track wijzigen met behulp van de knop [F4] Track Sel (track selecteren) en de nummerknoppen [1] – [16].

Instellingen: Track 01 – 16, Scene, Tempo

2 Measure (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de geselecteerde maat aangegeven. U kunt de maat wijzigen met behulp van de knoppen [◀◀] (achteruit) en [▶▶] (vooruit).

Instellingen:

Measure: 001 – 999

3 MEAS (Measure), BEAT, CLOCK

Hiermee wordt de locatie (positie) aangegeven van de desbetreffende event. Als u een van deze waarden wijzigt, wijzigt u daarmee de locatie van de event.

Instellingen:

Measure: 001 – 999

Beat: 1 – 16 (afhankelijk van het metrum)

Clock: 000 – 479 (afhankelijk van het metrum)

4 Event and Parameters

Hiermee wordt het type van elke event aangegeven. Zie pagina 30 voor meer informatie over elke event en parameter.

Instellingen:

Als TR is ingesteld op 01 – 16:

Note
PB (Pitch Bend)
PC (Program Change)
CC (Control Change)
CAT (Channel Aftertouch)
PAT (Polyphonic Aftertouch)
RPN
NRPN
EXC (System Exclusive)
CMM (Channel Mode Messages)

Wanneer TR is ingesteld op 'scn' (Scene):

Scene Memory

Track Mute

Wanneer TR is ingesteld op 'tmp' (Tempo):

Tempo Change

5 [F3] View Filter

Hiermee roept u de display met de View Filter-instellingen op (hieronder).

6 [F4] Track Sel (Track Select)

U kunt met behulp van deze knop schakelen tussen de display voor tracks 1 – 16, de scenetrack en de tempotrack. Als een van de tracks 1 – 16 is geselecteerd, kunt u een ander tracknummer selecteren door op de betreffende nummerknop [1] – [16] te drukken.

7 [F5] Insert

Hiermee roept u het venster Insert Event (pagina 151) op.

8 [F6] Delete

Hiermee verwijdert u de geselecteerde event. Deze knop is niet beschikbaar als de cursor bovenaan of onderaan in de songdata staat.

9 [SF6] NUM

Dit menu verschijnt als de cursor op MEAS (maat), BEAT (tel), CLOCK, GATE (nootlengte) of VEL (aanslag) staat. Als u in deze status op de knop [SF6] NUM drukt, wordt een cijfer (1 – 9, 0) toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5], zodat u rechtstreeks getallen kunt invoeren met deze knoppen. Zie pagina 36 voor meer informatie.

De weergave van MIDI-events wijzigen—[F3] View Filter

MIDI-songdata bevatten over het algemeen heel veel opgenomen events. Het venster Event List staat er wellicht vol mee. Het kan dus moeilijk zijn om een specifieke event te vinden. Met de functie View Filter kunt u uw zoekresultaten beperken. In deze filterweergave kunt u heel gemakkelijk aangeven welke klassen events u wilt weergeven en welke niet, waardoor u de gewenste events veel sneller en eenvoudiger vindt. Druk in de display Event List op de knop [F3] View Filter om deze weergave op te roepen.



1 Event types

Aleen de event waarvan het selectievakje is ingeschakeld, wordt weergegeven in de display Event List.

Instellingen: Note, Pitch Bend, Program Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* U kunt het besturingsnummer opgeven (0 – 119, alle).

2 [F5] Clear All

Druk op deze knop als u de vinkjes van alle events wilt wissen. Als u specifieke events wilt aangeven, is het raadzaam om eerst op de knop [F5] te drukken om de vinkjes van alle events te verwijderen en vervolgens een vinkje in de selectievakjes van uw gewenste events te plaatsen.

3 [F6] Set All

Druk op deze knop als u de selectievakjes voor alle events wilt inschakelen, waardoor u alle opgenomen events kunt bekijken.

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. Er zijn 30 jobs beschikbaar.

Functie	Beschrijving
[F1] Undo/Redo (ongedaan maken/opnieuw doen)	Met de job Undo (ongedaan maken) annuleert u de meest recente handeling en herstelt u de vorige toestand van de data. Met de job Redo (opnieuw doen) annuleert u het ongedaan maken en herstelt u de wijzigingen.
[F2] Note (noot)	Jobs voor nootdata
01: Quantize (quantizeren)	Quantizeren 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.
02: Modify Velocity (aanslag wijzigen)	Met deze job wijzigt u de aanslagwaarden van het opgegeven notenbereik, waardoor u selectief het volume van deze noten kunt verhogen of verlagen.
03: Modify Gate Time (gatetijd/nootlengte wijzigen)	Met deze job wijzigt u de gatetijden van het opgegeven notenbereik.
04: Crescendo	Met deze job kunt u een crescendo of decrescendo maken voor het opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)
05: Transpose	Met deze job wijzigt u de toonhoogte van de noten in halve noten.
06: Glide (overgang)	Met deze job vervangt u alle noten na de eerste noot in het opgegeven bereik door pitchbenddata, waardoor een vloeiende overgang van noot naar noot wordt verkregen.
07: Create Roll (roll maken)	Met deze job maakt u een reeks herhaalde noten (zoals bij tromgeroffel) in het opgegeven bereik met de opgegeven continue wijzigingen in clockstep en aanslag. Dit is ideaal voor het maken van snel staccatogeroffel en speciale 'stotter'-effecten.
08: Sort Chord (akkoord sorteren)	Met deze job sorteert u akkoordevents (gelijktijdige nootevents) in volgorde van toonhoogte.
09: Separate Chord (akkoord scheiden)	Met deze job worden noten in akkoorden binnen het opgegeven bereik enigszins gescheiden, met een opgegeven aantal clocks tussen elke noot. Gebruik deze job na de job Sort Chord hierboven om gitaarachtige opwaartse of neerwaartse slageffecten te maken.
[F3] Event	Eventjobs
01: Shift Clock (klokverschuiving)	Met deze job verschuift u alle data-events in het opgegeven bereik met het opgegeven aantal clocks voorwaarts of achterwaarts.
02: Copy Event (event kopiëren)	Met deze job kopieert u alle data van een opgegeven bronbereik naar een opgegeven bestemmingslocatie.
03: Erase Event (event wissen)	Met deze job wist u alle opgegeven events in het opgegeven bereik, waardoor op doeltreffende wijze een segment met stilte wordt verkregen.
04: Extract Event (event onttrekken)	Met deze job verplaatst u alle exemplaren van de opgegeven eventdata in een opgegeven bereik van een track naar hetzelfde bereik in een andere track.
05: Create Continuous Data (continue data maken)	Met deze job maakt u continue pitchbend- of besturingswijzigingsdata voor het opgegeven bereik.
06: Thin Out (uitdunnen)	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.
07: Modify Control Data (besturingsdata wijzigen)	Met deze job kunt u de waarden van opgegeven data, zoals pitchbend- en besturingswijzigingsdata, wijzigen in het opgegeven bereik.
08: Beat Stretch (tellingteaanpassing)	Met deze job voert u een tijdexpansie of -compressie uit voor het geselecteerde bereik.
[F4] Measure (maat)	Measure Jobs (maatjobs)
01: Create Measure	Met deze job maakt u lege maten op de opgegeven plaats in alle tracks.
02: Delete Measure	Met deze job verwijdert u de opgegeven maten.
[F5] Track	Trackjobs
01: Copy Track (track kopiëren)	Met deze job kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingtrack.
02: Exchange Track (track uitwisselen)	Met deze job verwisselt of 'ruilt' u alle data van het opgegeven datatype van twee opgegeven tracks in de huidige song.
03: Track mixen	Met deze job mixt u alle data van twee geselecteerde tracks.
04: Track wissen	Met deze job verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde track.
05: Afspelen normaliseren	Met deze job herschrijft u de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige instellingen van Play FX/Groove/MIDI Delay omvatten.
06: Divide Drum Track (drumtrack splitsen)	Met deze job 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).
07: Put Track to Arpeggio (track in arpeggio)	Met deze job kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken.
08: Copy Phrase (frase kopiëren)	Met deze job kopieert u de frase (gemaakt in de modus Pattern) naar een opgegeven track van de huidige song.
[F6] Song	Songjobs
01: Copy Song	Met deze job kopieert u alle data van een geselecteerde bronsong naar een opgegeven bestemmingsong.
02: Split Song to Pattern (song opdelen naar patroon)	Met deze job kunt u een deel van de huidige song kopiëren naar een specifiek patroon.
03: Clear Song	Met deze job verwijdert u alle data uit de geselecteerde song of uit alle songs. U kunt hiermee ook alle 64 songs tegelijkertijd verwijderen.

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie

Procedure Song Job

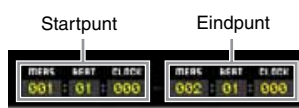
- 1 Druk op de knop [JOB] om de modus Song Job te activeren.
 - 2 Selecteer het gewenste jobmenu door te drukken op een van de knoppen [F1] – [F6].
 - 3 Verplaats de cursor naar de gewenste job met behulp van de datadraaiknop, de cursorknoppen en de knoppen [INC/DEC] en [DEC/NO] en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de jobdisplay op te roepen.
 - 4 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en stel de waarde in met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].
 - 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 jobs worden eventuele data in het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).
- 6 Druk tweemaal op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Song Play.

OPMERKING Als het opgegeven bereik geen data bevat, verschijnt op de display de melding 'No Data' en kan de job niet worden uitgevoerd. Als u een fout maakt of als u het geluid van de data vóór en na het uitvoeren van de job wilt vergelijken, drukt u op de knop [F1] voor de functie Undo/Redo.

LET OP

Zelfs als een job is uitgevoerd, worden de songdata gewist als u een andere song selecteert of het instrument uitschakelt zonder de songdata op te slaan. Zorg ervoor dat u de songdata opslaat in het interne geheugen door op de knop [STORE] (opslaan) te drukken voordat u een andere song selecteert of het instrument uitschakelt.

OPMERKING Voor sommige jobs dient u het bereik op te geven (beginpunt en eindpunt, zoals hieronder weergegeven) waarop de job moet worden toegepast. Houd er rekening mee dat het eindpunt zelf niet in het bereik wordt opgenomen. Het feitelijke bereik waarop de job 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, maar in het voorbeeld dat hieronder wordt weergegeven, worden echter de maat, tel en clock opgegeven.



OPMERKING Bij sommige jobs waarbij u de samplevoice kunt kopiëren van de bron naar de bestemming, wordt het eigenlijke kopiëren alleen uitgevoerd als de events Bank Select en Program Change die de samplevoice bepalen, zijn vastgelegd in de brontrack.

[F1] Undo/Redo (ongedaan maken/opnieuw doen)

Met de job Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie, bewerkingssessie of job en herstelt u de vorige toestand van de data. Zo kunt u de data herstellen in geval van onbedoeld dataverlies. De job Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt. Met deze job kunt u de wijzigingen herstellen die u hebt gemaakt voordat u deze ongedaan maakte.



- 1 Geeft aan of er Undo of Redo op de handeling wordt toegepast.
- 2 Geeft het doel van Undo/Redo aan. Wanneer de wijzigingen die u met de meest recente handeling hebt aangebracht geen doel van de job Undo/Redo kan zijn, wordt hier 'Impossible' (onmogelijk) weergegeven.

LET OP

- Undo/Redo werkt niet met mixhandelingen.
- Zelfs wanneer u de songdata hebt opgeslagen, kunt u de data die verloren ging via de meest recente handeling terugroepen door Undo uit te voeren. Zorg ervoor dat u de handeling Undo/Redo uitvoert voordat u het songnummer wijzigt of de modus Song verlaat. Undo/Redo kan namelijk niet worden uitgevoerd nadat u het songnummer hebt gewijzigd of de modus Song hebt verlaten.

[F2] Note Jobs (nootjobs)

01: Quantize (quantizeren)

Quantizeren 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.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de track (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop Quantize wordt toegepast.

2 Quantize (resolutie)

Hiermee bepaalt u de noottiming op basis waarvan de nootdata worden gelijkgetrokken. Het getal rechts van elke waarde geeft aan dat er bij de lengte vanuit wordt gegaan dat de kwartnootresolutie 480 is.

Instellingen:

	60	1/32-noot
	80	1/16-noottriolen
	120	1/16-noot
	160	1/8-noottriolen
	240	1/8-noot
	320	1/4-noottriolen
	480	1/4-noot
	200	1/16-noot en 1/16-noottriolen
	400	1/8-noot en 1/8-noottriolen

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste nummer selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

3 Strength (sterkte)

Hiermee wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde quantizeertellen worden getrokken. Een instelling van 0% heeft geen wijziging tot gevolg, terwijl een instelling van 100% de nootevents exact naar de quantizeertellen verplaatst. Een instelling van 50% heeft tot gevolg dat nootevents naar het punt halverwege 0% en 100% worden getrokken.

Instellingen: 000% – 100%

4 Swing Rate (swingsnelheid)

Hiermee worden noten vertraagd op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren. Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioolgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

De functies en instellingen van deze parameter hangen af van de instellingen van de quantizeerresolutie.

Instellingen: Hangt af van de instelling Quantize (2). Raadpleeg de instellingen van de parameter Swing in the display Play FX (pagina 141).

Als de quantizeerwaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is:

Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de quantizeerwaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd. Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de lengte van de opgegeven quantizeerwaarde. Met een instelling van 50% wordt een exacte timing verkregen, waardoor er geen swinggevoel is. Instellingen boven 51% vertragen de noottiming om het swinggevoel te verhogen. Bij een instelling van 66% worden de noten verplaatst naar een trioolvertraging. Een instelling van 75% is gelijk aan een vertraging van gepunteerde noten.

Als de quantizeerwaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is:

Als er een trioolquantizeerwaarde wordt gebruikt, wordt de laatste noot van elke trioool vertraagd. Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de lengte van de opgegeven quantizeerwaarde. Met een instelling van 66% wordt een exacte timing verkregen, waardoor er geen swinggevoel is. Instellingen boven 67% vertragen de noottiming, waardoor het swinggevoel groter wordt. Bij een instelling van 75% worden de noten verplaatst naar een vertraging van gepunteerde noten. Een instelling van 83% is gelijk aan een sextoolvertraging.

Als de quantizeerwaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool, 1/16-noot + 1/16-noottriool is:

De even tellen worden vertraagd. 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% vertragen de noottiming en vergroten het swinggevoel, waarbij 66% gelijk is aan een trioolvertraging.

OPMERKING De Swing Rate wordt toegepast op noten die zich op de even tellen (backbeats) bevinden door de Strength in te stellen op 100%. Als de Strength wordt ingesteld op minder dan 100%, vertraagt de Swing Rate mogelijk de noten niet op even tellen met een onverwacht ritme als gevolg. Om dit te voorkomen dient u de Strength in te stellen op 100% wanneer u Swing Rate gebruikt.

5 Gate Time (gatetijd)

Hiermee bepaalt u de gatetijd (hoe lang een noot klinkt) van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten. Als er een trioolquantizeerwaarde wordt gebruikt, wordt de gatetijd van de laatste noot van elke trioool aangepast. Als de quantizeerwaarde 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.

Instellingen onder 100% verkorten de gatetijd van de noten op even tellen (backbeats), terwijl instellingen boven de 100% de gatetijd verlengen. Als een aangepaste gatetijdwaarde kleiner is dan 1, wordt de waarde op 1 afgerond.

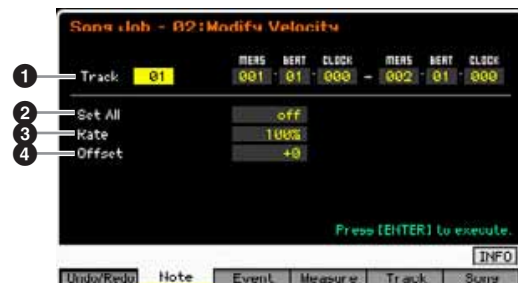
Instellingen: 000% – 200%

02: Modify Velocity (aanslag wijzigen)

Met deze job 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:

Aangepaste aanslag = (oorspronkelijke aanslag x snelheid) + offset

Als het resultaat 0 is of minder, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 127, wordt de waarde ingesteld op 127.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Set All (alles instellen)

Hiermee wordt de aanslag van alle doelnooten op dezelfde vaste waarde (1 tot en met 127) ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off' (uit), heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset daaronder niet beschikbaar en niet instelbaar.

Instellingen: off (uit), 001 – 127

3 Rate (snelheid)

Hiermee wordt het percentage bepaald waarmee de doelnooten 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 heeft geen wijziging tot gevolg. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: 000% – 200%

4 Offset

Hiermee wordt bepaald met welke offsetwaarde de doelnoten worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke aanslagen. Instellingen onder 0 verkleinen de aanslagen, instellingen boven 0 verhogen de aanslagen. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: -127 – +127

03: Modify Gate Time (gatetijd/nootlengte wijzigen)

Met deze job wijzigt u de gatetijden van het opgegeven notenbereik. Wijzigingen in de gatetijd worden als volgt berekend:

Aangepaste gatetijd = (oorspronkelijke gatetijd x snelheid) + offset.

Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde afgerond op 1.

**1 Track en bereik**

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Set All (alles instellen)

Hiermee worden de gatetijden van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off' (uit), heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset daaronder niet beschikbaar en niet instelbaar.

Instellingen: off (uit), 0001 – 9999

3 Rate (snelheid)

Hiermee wordt het percentage bepaald 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 heeft geen wijziging tot gevolg. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: 000% – 200%

4 Offset

Hiermee voegt u 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 heeft geen wijziging tot gevolg. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: -9999 – +9999

04: Crescendo

Met deze job kunt u een crescendo of decrescendo maken voor het opgegeven notenbereik. Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.

**1 Track en bereik**

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Velocity Range (aanslagbereik)

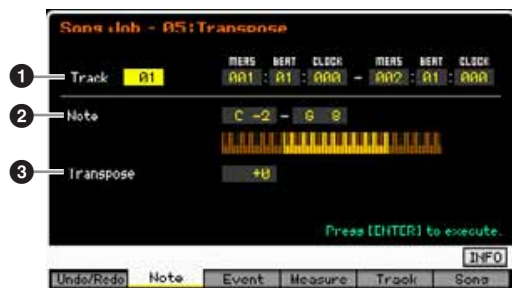
Hiermee wordt de intensiteit van het crescendo of decrescendo bepaald. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de 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 – +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 job worden toegepast op lang aangehouden noten met een lange gatetijd. Gebruik voor dit type noten de job 'Create Continuous Data' (continue data maken) met het eventtype ingesteld op 'Control Change 11' (besturingswijziging 11).

05: Transpose

Hiermee wordt de toonhoogte van de noten gewijzigd in halve noten.

**1 Track en bereik**

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Note (noot)

Hiermee bepaalt u het bereik van noten waarop Transpose (transponeren) wordt toegepast. U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

Instellingen: C -2 – G8

3 Transpose (transponeren)

Hiermee wordt de transposeerwaarde ingesteld. Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De instelling 0 heeft geen wijziging tot gevolg.

Instellingen: -127 +127

06: Glide (overgang)

Met deze job vervangt u alle noten na de eerste noot in het opgegeven bereik door pitchbenddata, waardoor een vloeiende overgang van noot naar noot wordt verkregen.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Glide Time (glidetijd)

Hiermee wordt de tijd van de overgang bepaald. Hogere waarden zorgen voor een langere en vloeiendere overgang tussen noten.

Instellingen: 000 – 100

3 PB (Pitch Bend) Range

De waarde van Pitch Bend Range duidt het maximale bereik aan van de toonhoogte die wordt bestuurd via de pitchbendevent in halve noten. Deze parameter bepaalt het pitchbendbereik voor de voice die is toegewezen aan de mixpartij die hoort bij de geselecteerde track. Door de job uit te voeren worden de nootevents vervangen door de pitchbendevents in het hier opgegeven pitchbendbereik.

Instellingen: 01 – 24

OPMERKING Als het interval tussen aangrenzende noten in het opgegeven bereik groter is dan het pitchbendbereik dat hier is ingesteld, worden de betreffende noten niet geconverteerd als deze job wordt uitgevoerd. In een dergelijke situatie stelt u PB Range (3) in op een waarde die groter is dan het interval. Als er bijvoorbeeld een interval van een octaaf is in het opgegeven bereik, stelt u PB Range in op 12 of hoger.

OPMERKING Houd er rekening mee dat de song mogelijk niet correct wordt afgespeeld als u PB Range (3) 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 151). RPN [000-000] xxx (Stel de pitchbendwaarde in op xxx.)

07: Create Roll (roll maken)

Met deze job 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. Met deze job kunt u tevens crescendo- of decrescendovolumewijzigingen programmeren in de roffeldata.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01-16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Start Step (start stap)

3 End Step (einde stap)

Hiermee bepaalt u 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 start- als de eindclockwaarden kunnen worden opgegeven, zodat u eenvoudig roffels kunt maken waarvoor de stapgrootte varieert in de roffel.

Instellingen: 015 – 999

OPMERKING Als u een roffel wilt maken die van 1/64-noten tot 1/32-noten gaat, stelt u de waarden Start Step en End Step respectievelijk in op ongeveer 30 – 60.

4 Note (noot)

Hiermee bepaalt u de specifieke noot (of het instrument bij Drum Voices) voor het roffeleffect. U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

Instellingen: C -2 – G8

5 Start Velocity (start aanslag)

6 End Velocity (einde aanslag)

Hiermee bepaalt u de aanslag van de noten in de roffel. Zowel de start- 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: 001 – 127

08: Sort Chord (akkoord sorteren)

Met deze job 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 151), 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.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Type

Hiermee bepaalt u 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 job met deze instelling de job 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 job 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). Voer na het uitvoeren van deze job met deze instelling de job Separate Chord uit om een gitaarachtige opwaartse en neerwaartse slag te maken.

down&up

Akkoordnoten in downbeats worden in aflopende volgorde gesorteerd en akkoordnoten in upbeats worden in oplopende volgorde gesorteerd. Voer na het uitvoeren van deze job met deze instelling de job Separate Chord uit om een gitaarachtige opwaartse en neerwaartse slag te maken.

3 Grid (raster)

Hiermee bepaalt u het type noot dat als basis dient voor de job 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)

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste item selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

09: Separate Chord (akkoord scheiden)

Met deze job worden noten in akkoorden binnen het opgegeven bereik enigszins gescheiden, met een opgegeven aantal clocks tussen elke noot. Gebruik deze job na de job Chord Sort hierboven om gitaarachtige opwaartse of neerwaartse slageffecten te maken.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Clock

Hiermee bepaalt u het aantal clockcycli dat tussen twee opeenvolgende akkoordnoten wordt ingevoegd. Afhankelijk van de instelling hier kan de nootevent de volgende noot of het bereik overschrijden (erboven worden ingesteld). In dat geval worden de overschrijdende nootevents bij het uitvoeren van deze job verplaatst naar het punt (de clock) vóór de volgende noot of binnen het bereik.

Instellingen: 000 – 999

[F3] Eventjobs

01: Shift Clock (klokverschuiving)

Met deze job verschuift u alle data-events in het opgegeven bereik met het opgegeven aantal clocks voorwaarts of achterwaarts.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, scene, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Clock

Hiermee bepaalt u hoeveel de data worden vertraagd of versneld in maten, tellen en clocks.

Instellingen: 001:1:000 – 999:4:479 (bij een maat van 4/4)

OPMERKING De beschikbare waarden van de tel en clock hangen af van het metrum.

3 Direction (richting)

Hiermee bepaalt u de richting waarin de data worden verschoven. Met Advance (vooruitgaan) worden de data naar het begin van de sequence verplaatst, met Delay (vertragen) worden de data verschoven naar het einde van de sequence.

Instellingen: Advance, Delay

02: Copy Event (event kopiëren)

Met deze job kopieert u alle data van een opgegeven bronbereik naar een opgegeven bestemmingslocatie.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, scene, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Number of Times (aantal keren)

Hiermee bepaalt u het aantal keren dat de data worden gekopieerd.

Instellingen: x 01 – x 99

3 Track en locatie

Hiermee bepaalt u de doeltrack (01 – 16, tempo, scene, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) van de bestemming.

LET OP

Wanneer Copy Event wordt uitgevoerd, worden data die reeds aanwezig zijn op de bestemmingslocatie overschreven.

03: Erase Event (event wissen)

Met deze job wist u alle opgegeven events in het opgegeven bereik, waardoor op doeltreffende wijze een segment met stilte wordt verkregen.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, scene, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Eventtype

Hiermee bepaalt u het eventtype dat moet worden gewist. Wanneer 'all' (alle) wordt geselecteerd, worden alle events gewist. Voor het wissen van events van de modi CC en Ch. kunnen afzonderlijke besturingsnummers worden opgegeven.

Instellingen:

Wanneer Track is ingesteld op een waarde in 01 – 16:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change- en Channel Mode-bericht)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all
* U kunt het besturingsnummer opgeven (000 – 127, alle).

Wanneer Track is ingesteld op 'tempo':

Tempo wijzigen

Wanneer Track is ingesteld op 'scene':

Scene Memory, Track Mute

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste item selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

04: Extract Event (event onttrekken)

Met deze job verplaatst u alle exemplaren van de opgegeven eventdata in een opgegeven bereik van een track naar hetzelfde bereik in een andere track.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Eventtype

Hiermee bepaalt u het eventtype dat moet worden onttrokken. Desgewenst kunt u ook specifieke nootnummers en besturingsnummers (van het Control Change- en Channel Mode-bericht) opgeven.

Instellingen: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change- en Channel Mode-bericht)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive
* U kunt respectievelijk het nootnummer (C-2 – G8, alle) en het besturingsnummer (000 – 127, alle) opgeven.

OPMERKING Wanneer het eventtype is ingesteld op 'Note', kunt u de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

3 Track

Hiermee bepaalt u de bestemmingstrack (01 – 16).

LET OP

De oorspronkelijke data in het hierboven opgegeven bronbereik worden gewist.

05: Create Continuous Data (continue data maken)

Met deze job maakt u continue pitchbend- of besturingswijzigingsdata voor het opgegeven notenbereik.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Eventtype

Hiermee bepaalt u het eventtype dat moet worden gemaakt.

Instellingen:

Wanneer de track is ingesteld op een waarde in 01 – 16 of op 'all': Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

* U kunt ook het besturingsnummer opgeven (0 – 119).

Wanneer de track is ingesteld op 'tempo':

Tempo wijzigen

OPMERKING U kunt een accelerando/ritardando maken door deze job toe te passen op de tempotrack. Dit is bijvoorbeeld handig wanneer u het tempo wilt laten afnemen in de endingsectie van een song.

OPMERKING Wanneer 'System Exclusive' (systeemeigen) wordt geselecteerd, worden de continue data van het totaalvolume gemaakt.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste nummer selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

3 Data Range (databereik)

Hiermee bepaalt u de onder- en bovengrenzen voor het databereik dat moet worden gemaakt.

Instellingen: 0 – 127 (-8192 – +8191 wanneer Event Type is ingesteld op 'Pitch Bend' en 5.0 – 300.0 wanneer Event Type is ingesteld op 'Tempo Change'.)

4 Clock

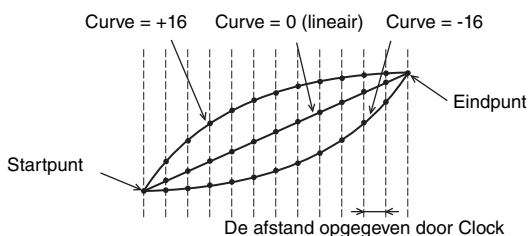
Hiermee wordt het aantal clocks bepaald dat moet worden ingevoegd tussen de gemaakte events.

Instellingen: 001 – 999

5 Curve

Hiermee bepaalt u de curve van de continue data. Raadpleeg onderstaande grafiek voor een benadering van de curvevormen.

Instellingen: -16 – +16



6 Number of Times (aantal keren)

Hiermee bepaalt u 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 een continu volume (expressie) of filterafsnijvariaties invoegen om tremolo- of wah-effecten te maken.

Instellingen: x 01 – x 99

06: Thin Out (uitdunnen)

Met deze job dunt u het opgegeven type continue data in het opgegeven bereik uit of verwijdert u deze selectief: hierdoor kunt u geheugenruimte vrijmaken voor andere data of meer opnamen.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Eventtype

Hiermee bepaalt u het eventtype dat moet worden uitgedund. De job Thin Out werkt niet op continue data met een clockinterval van meer dan 60 clocks per event.

Instellingen:

Wanneer de track is ingesteld op een waarde in 01 – 16 of op 'all': Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change- en Channel Modbericht)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* U kunt ook het besturingsnummer opgeven (0 – 127, alle).

Wanneer de track is ingesteld op 'tempo':

Tempo wijzigen

07: Modify Control Data (besturingsdata wijzigen)

Met deze job kunt u de waarden van opgegeven data, zoals pitchbend- en besturingswijzigingsdata, wijzigen in het opgegeven bereik. Wijzigingen in de data worden als volgt berekend:

Aangepaste waarde = (oorspronkelijke waarde x snelheid) + 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.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Eventtype

Hiermee bepaalt u het eventtype dat moet worden aangepast.

Instellingen:

Wanneer de track is ingesteld op een waarde in 01 – 16 of op 'all': Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change- en Channel Mode-bericht)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* U kunt ook het besturingsnummer opgeven (0 – 127, alle).

Wanneer de track is ingesteld op 'tempo':
Tempo wijzigen

3 Set All (alles instellen)

Hiermee worden alle doelevents op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off' (uit), heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar en niet instelbaar.

Instellingen: off (uit), 000 – 127 (off, -8192 – +8191 wanneer Event Type is ingesteld op 'Pitch Bend' en off, 5.0 – 300.0 wanneer Event Type is ingesteld op 'Tempo Change'.)

4 Rate (snelheid)

Hiermee wordt het percentage bepaald waarmee de doelevents worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke waarden. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: 000% – 200%

5 Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste eventwaarden. Wanneer de parameter Set All (zie hierboven) is ingesteld op een andere waarde dan 'off', kan deze parameter niet worden ingesteld.

Instellingen: -127 – +127 (-8192 – +8191 voor pitchbend)

08: Beat Stretch (tellingteaanpassing)

Met deze job voert u een tijdexpansie of -compressie uit voor het geselecteerde bereik.



1 Track en bereik

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, alle) en het bereik (Measure : Beat : Clock) waarop de job wordt toegepast.

2 Rate (snelheid)

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 leidt niet tot een wijziging.

Instellingen: 025% – 400%

OPMERKING Enkel het eindpunt van het bereik wordt voorwaarts of achterwaarts verschoven door de job Beat Stretch uit te voeren. De data buiten het opgegeven bereik blijven behouden. Wanneer de data worden uitgebreid, kunnen de geconverteerde data de data buiten het bereik overlappen. Wanneer de data worden gecomprimeerd, wordt er een stilte-interval gemaakt tussen het einde van de gecomprimeerde data en het begin van de volgende data buiten het bereik.

[F4] Measure Jobs (maatjobs)

01: Create Measure

Met deze job maakt u lege maten op de opgegeven plaats in alle tracks. Bij het invoegen van lege maten worden de maat- en metrumdata achter het invoegpunt dienovereenkomstig naar voren verplaatst. Als het invoegpunt na de laatste maat met data wordt ingesteld, worden alleen de metrumdata op dat punt ingesteld zonder dat er daadwerkelijk maten worden ingevoegd.



1 Invoegpunt

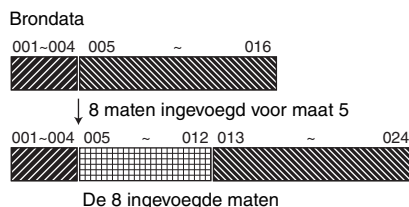
Hiermee bepaalt u het invoegpunt (maatnummer) waarop de zojuist gemaakte lege maten worden ingevoegd.

Instellingen: 001 – 999

2 Aantal in te voegen maten

Hiermee bepaalt u het aantal lege maten dat u wilt maken en invoegen.

Instellingen: 01 – 99

**3 Metrum van in te voegen maten**

Hiermee bepaalt u het metrum of de maatsoort van de maten die moeten worden gemaakt. Deze parameter kan van pas komen wanneer u een song wilt maken die metrumwijzigingen omvat.

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

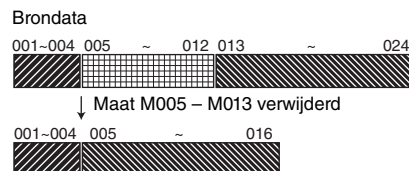
02: Delete Measure

Met deze job verwijdert u de opgegeven maten. De maat- en meterdata achter de verwijderde maten worden dienovereenkomstig naar achteren verplaatst.

**1 Verwijderingsbereik**

Hiermee geeft u het bereik van maten op dat u wilt verwijderen.

Instellingen: 001 – 999

**[F5] Track Jobs (trackjobs)****01: Copy Track (track kopiëren)**

Met deze job kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingstrack.

**1 Bronsong en -track**

Hiermee bepaalt u de bron song en -track (01 – 16) om te kopiëren. Wanneer het selectievakje Current (huidige) is ingeschakeld, wordt de huidige song geselecteerd als bron.

2 Te kopiëren datatype

Hiermee bepaalt u het datatype om te kopiëren.

Instellingen: Sequencer Event (alle events in de track), Play Effect, Mix Part Parameter (alle mixpartij-parameters), Sample Voice

OPMERKING Als er in de bestemmingsong geen geheugen beschikbaar is voor samplevoicedata, verschijnt er een waarschuwingsbericht in de display en worden de samplevoicedata niet gekopieerd, ook niet als het selectievakje van de sample is aangevinkt. Als deze situatie zich voordoet, gebruikt u de job Delete (pagina 200) in de job Mixing Voice om ongebruikte samplevoices te verwijderen en probeert u het opnieuw.

3 Doelsong en -track

Hiermee bepaalt u de bestemmingsong en -track (01 – 16). Wanneer het selectievakje Current (huidige) is ingeschakeld, wordt de huidige song geselecteerd als bestemming.

LET OP

- Bij het kopiëren worden eventuele data in de bestemmingstrack overschreven.
- U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het kopiëren van samplevoices ongedaan te maken of weer te herstellen.

02: Exchange Track (track uitwisselen)

Met deze job verwisselt of 'ruilt' u alle data van het opgegeven datatype van twee opgegeven tracks in de huidige song.



1 Track

Hiermee bepaalt u de tracks (01 – 16) waarop de job wordt toegepast.

2 Datatype

Hiermee bepaalt u het datatype om te verwisselen. Selecteer het gewenste type door het juiste vakje aan te vinken.

Instellingen: Sequencer Event (alle events in de track), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track (track mixen)

Met deze job mixt u alle data van twee geselecteerde tracks (1 en 2) en plaatst u het resultaat in track 2. Als u deze job toepast op tracks met samplevoices, worden de samplevoices niet gemixt. De samplevoice zelf wordt niet gemixt.



04: Clear Track (track wissen)

Met deze job verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde track.



1 Track

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, tempo, scene, alle) waarop de job wordt toegepast.

2 Te wissen datatype

Hiermee bepaalt u het datatype om te wissen. Selecteer het gewenste type door het juiste vakje aan te vinken.

Instellingen: Sequencer Event (alle events in de track), Play Effect, Mix Part Parameter (alle mixpartij-parameters), Sample Voice

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het wissen van tracks die sampledata bevatten ongedaan te maken of weer te herstellen.

OPMERKING U kunt met deze job niet de golfvorm op SDRAM verwijderen, ook niet als het vakje Sample Voice is aangevinkt. Als u daadwerkelijk de golfvorm wilt verwijderen, gebruikt u de job Delete (pagina 135) in de modus Sampling Job.

05: Normalize Play Effect (afspelen normaliseren)

Met deze job herschrijft u de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige instellingen van Play Effect (speleffect) omvatten.



1 Track

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16, alle) waarop de job wordt toegepast.

06: Divide Drum Track (drumtrack splitsen)

Met deze job 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 – 8). Bij het ontwerp van de verdeeltabel hieronder is ervan uitgegaan dat de GM-drumvoice wordt gebruikt. Als u deze job wilt toepassen op de sequencedata met een andere drumvoice dan een GM-drumvoice, dient u de rangschikking van de drum-/percussie-instrumenten voor iedere drumvoice te bevestigen met behulp van de aparte datalist.



1 Track

Hiermee bepaalt u de songtrack (01 – 16) waarop de job wordt toegepast.

Track 1	Basdrum
Track 2	Click, bassdrum, snaredrum enz.
Track 3	Snaredrum
Track 4	Brush SD, zijstokken, handengeklap enz.
Track 5	Hi-hat
Track 6	Ridebekken
Track 7	Tom, crash-/splash-/Chinees bekkens
Track 8	Percussie enz.

* De druminstrumenten van de verschillende nootnummers worden aan iedere track toegewezen. Dit betekent bijvoorbeeld dat de bassdrum van track 1 anders is dan de bassdrum van track 2.

LET OP

Bij het uitvoeren van Divide Drum Track worden eventuele data in de doeltracks 1 – 8 overschreven. Belangrijke data dient u altijd op te slaan op een USB-opslagapparaat dat u aansluit op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF (pagina 241).

07: Put Track to Arpeggio (track in arpeggio)

Met deze job kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken. U kunt tot 16 unieke nootnummers opnemen op de arpeggiotrack. Indien u meer dan 16 verschillende nootnummers opneemt in de MIDI-sequencedata, wordt met de handling Convert het aantal noten teruggebracht tot de limiet. Let daarom goed op dat u niet meer dan 16 verschillende noten opneemt als u een arpeggio maakt, vooral als u de tracks alle vier gebruikt.

**1 Range (bereik)**

Hiermee bepaalt u het bereik van maten dat moet worden gekopieerd naar de arpeggiodata.

Instellingen: 001 – 999

2 ARP Category (arpeggiocategorie)

Hiermee worden de categorie-instellingen (hoofdcategorie en subcategorie) voor de gemaakte arpeggiodata bepaald. Zie pagina 15 voor een lijst met hoofdcategorieën.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste nummer selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

3 ARP No. (arpeggionummer/-naam)

Hiermee bepaalt u het gebruikersnummer (001 – 256) en de gebruikersnaam van de arpeggio die de bestemming vormt. De arpeggionaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. U kunt de display met de lijst met tekens oproepen door op de knop [SF6] CHAR te drukken en vervolgens de naam invoeren. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

LET OP

Eventuele eerdere arpeggiodata in dit nummer worden overschreven.

4 Original Notes Root (oorspronkelijke grondtoon)

Hiermee bepaalt u de grondtoon wanneer het conversietype van een track is ingesteld op 'org notes'.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

5 Track

Hiermee bepaalt u de track van de bronsong voor iedere arpeggiotrack.

6 Convert Type (conversietype)

Hiermee bepaalt u hoe de MIDI-sequencedata (van songtracks) worden geconverteerd naar arpeggiodata. U kunt kiezen uit de onderstaande drie opties. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: normal, fixed, org notes

normal (normaal)

De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

fixed (vast)

Wanneer u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencedata.

org notes (oorspronkelijke noten)

Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspelennoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

08: Copy Phrase (frase kopiëren)

Met deze job kopieert u de frase (gemaakt in de modus Pattern) naar een opgegeven track van de huidige song.

**1 Bronpatroon, -frase**

Hiermee bepaalt u het nummer van het bronpatroon en de bronfrase.

2 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de samplevoices die zijn toegewezen aan de bronfrase (eigenlijk de bijbehorende mixpartij) gekopieerd naar de bestemmingstrack en toegewezen aan de overeenkomstige mixpartij van de

huidige song. Deze parameter heeft geen invloed als er geen samplevoice wordt gebruikt in de geselecteerde frase.

3 Track, Measure

Hiermee bepaalt u de bestemmingstrack (01 – 16) en het maatnummer (001 – 999) waarmee de gekopieerde frase begint.

LET OP

Met deze job overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingstrack, met uitzondering van de mixconfiguratie.

[F6] Songjobs

01: Copy Song

Met deze job kopieert u alle data van een geselecteerde bronsong naar een geselecteerde bestemmingsong.



1 Bronsong

2 Doelsong

LET OP

Met deze job overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingsong.

02: Split Song to Pattern (song opdelen naar patroon)

Met deze job kunt u een deel van de huidige song kopiëren naar een specifiek patroon.



1 Range (bereik)

Hiermee bepaalt u het bereik van maten dat moet worden gekopieerd naar een patroon.

Instellingen: 001 – 999

2 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de samplevoices die worden gebruikt door de bronsong als samplevoices gekopieerd naar het bestemmingspatroon en toegewezen aan de mixpartij die bij de bestemmingstrack hoort. Dit selectievakje heeft geen invloed als er geen samplevoices zijn toegewezen aan de tracks in de bronsong.

3 Pattern, Section

Hiermee bepaalt u het bestemmingspatroon en de bestemmingssectie (A – P).

LET OP

Met deze job overschrijft u eventuele bestaande data in het bestemmingspatroon en de bestemmingssectie, inclusief de mixconfiguratie.

03: Clear Song

Met deze job verwijdert u alle data (inclusief de samplevoices en mixvoices) uit de geselecteerde song of uit alle songs. De functie kan ook worden gebruikt om alle 64 songs tegelijkertijd te verwijderen.



1 Song

Hiermee bepaalt u het nummer van de song die u wilt wissen.

OPMERKING U kunt met deze job niet de golfvorm op SDRAM verwijderen, ook niet als de samplevoice wordt gebruikt in de opgegeven song. Als u de golfvorm die is toegewezen aan de samplevoice in de opgegeven song daadwerkelijk wilt verwijderen, gebruikt u de job Delete (pagina 135) in de modus Sampling Job.

Patronen afspelen

In de modus Pattern kunt u uw eigen ritmepatronen afspelen, opnemen, bewerken en afspelen. De modus 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 in een zelfbepaalde volgorde. Druk op de knop [PATTERN] om de modus Pattern Play te activeren.

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 170). Zie pagina 13 voor meer informatie over patronen, secties en frasen.

OPMERKING In het afspeelvenster van de modus Pattern Play kunt u de voice van de mixpartij selecteren die overeenkomt met de huidige track door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.

Patroonafspeelprocedure

1 Druk op de knop [PATTERN] om de display Pattern Play (pagina 168) te activeren.



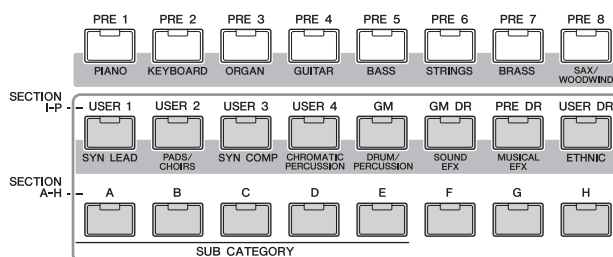
2 Selecteer een patroon.

Verplaats de cursor naar het patroonnummer en selecteer het gewenste patroon met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. De naam van het geselecteerde patroon wordt weergegeven. Als u op de knop [PROGRAM] drukt zodat het lampje gaat branden, kunt u het gewenste patroon selecteren met de groepsknoppen [A] – [D] en de nummerknoppen [1] – [16]. Hieronder ziet u de patroonnummers en de bijbehorende knoppen.

Knopcombinaties	Patroonnummer
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

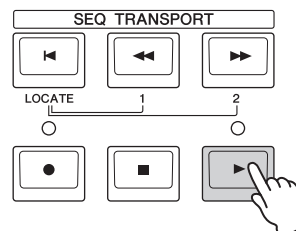
3 Selecteer een sectie (A – P) van het geselecteerde patroon.

Verplaats de cursor naar de sectie en selecteer de gewenste sectie met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Als u op de knop [TRACK] drukt zodat het lampje gaat branden, kunt u de gewenste sectie selecteren met de knoppen SECTION [A] – [H] voor de secties A – H, de knoppen [USER 1] – [USER DR] en de knop [ETHNIC] voor de secties I – P.



4 Druk op de knop [▶] (Afspelen) om het afspelen van het patroon te starten.

Het patroon wordt bij herhaling afgespeeld totdat u op de knop [■] (Stoppen) drukt. Druk op de knop [■] (Stoppen) als u het afspelen van het patroon wilt stoppen. Druk nogmaals op de knop [▶] (Afspelen) om het afspelen te hervatten vanaf dat punt.



Afspeeltypen

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 toetsenbord. Verplaats de cursor naar het pictogram Keyboardstart en druk vervolgens op de knop [INC/YES] om Keyboardstart te activeren. Nu kunt u op elke toets drukken om het patroon af te spelen.



Afspelen vanaf het midden van het patroon

Als u het afspelen van het patroon halverwege wilt starten, stelt u de gewenste locatie in met de regelaars onder de song en drukt u op de knop [▶] (Afspelen). U kunt deze handelingen ook uitvoeren tijdens het afspelen.

Vooruit	Druk op de knop [▶▶] (Forward) (Vooruit).
Snel vooruit	Houd de knop [▶▶] (Forward) ingedrukt.
Achteruit	Druk op de knop [◀◀] (Rewind) (Achteruit).
Snel achteruit	Houd de knop [◀◀] (Rewind) ingedrukt.
Naar het begin van het patroon gaan	Druk op de knop [◀].

Snel vooruit/achteruit

Dit gaat op dezelfde manier als in de modus Song Play. Zie pagina 137.

Springen naar een specifieke locatie in het patroon

Dit gaat op dezelfde manier als in de modus Song Play. Zie pagina 137.

Veranderen van sectie tijdens het afspelen

Als u tijdens het afspelen van sectie wilt veranderen, drukt u op de knop [TRACK] zodat het lampje gaat branden. Daarna gebruikt u de knoppen SECTION [A] – [H], [USER1] – [USER DR] en [ETHNIC]. Als u tijdens het afspelen van een patroon een andere sectie selecteert, verschijnt boven in de display 'NEXT' plus de volgende sectienaam. Als de huidige sectie de opgegeven timing bereikt, 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.

Track dempen/solo-schakelen

Dit gaat op dezelfde manier als in de modus Song Play. Zie pagina 137.

Tempo wijzigen

Dit gaat op dezelfde manier als in de modus Song Play. Zie pagina 137.

Verschillende instellingen toewijzen voor het afspelen van patronen (Patroonscene)

U kunt in de display Pattern Play vijf verschillende 'snapshots' van belangrijke patroongerelateerde parameters zoals transponeren, tempo, track mute/solo-status en de mix-basisconfiguratie toewijzen aan de knoppen [SF1] – [SF5] als Patroonscenes. Een van de handige voordelen van patroonscenes is dat u hiermee snel en automatisch parameterinstellingen kunt doorvoeren waarvoor u anders veel knoppen of regelaars nodig hebt. U kunt dit tijdens het opnemen of afspelen van patronen gebruiken om snel instellingen te wijzigen. De patroonsceneparameters zijn dezelfde als bij Songscene. Zie pagina 137.

Patroonscene vastleggen

Nadat u de gewenste scene-instellingen hebt gemaakt, houdt u de knop [STORE] ingedrukt terwijl u op een van de knoppen [SF1] – [SF5] drukt. Het symbool voor de 1/8-noot verschijnt in de tab van de SF-knop waarin u de patroonscene hebt vastgelegd. Druk op de knop [STORE] om de patroondata inclusief de patroonscene-instelling op te slaan.

LET OP

De patroonscene-instellingen die zijn vastgelegd in de knoppen [SF1] – [SF5] gaan verloren als u het patroon verandert of het instrument uitzet zonder de instellingen op te slaan.

Patroonscene activeren

U kunt de patroonscene activeren met een van de knoppen [SF1] – [SF5].

Patroonketen afspelen

Met de functie Patroonketen 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 171) is de 'startbasis' voor de patroonketenfunctie. Hierin speelt u de geprogrammeerde patroonketen af. Druk in de modus Pattern Play op de knop [F5] Chain om naar de display Pattern Chain Play te gaan.

U kunt patroonketens maken in de display Chain Record (pagina 172) en via de Insert-functie (pagina 174) in de display Chain Edit. U kunt patroonketens bewerken in de display Chain Edit (pagina 173).

Mixconfiguratie van elke track

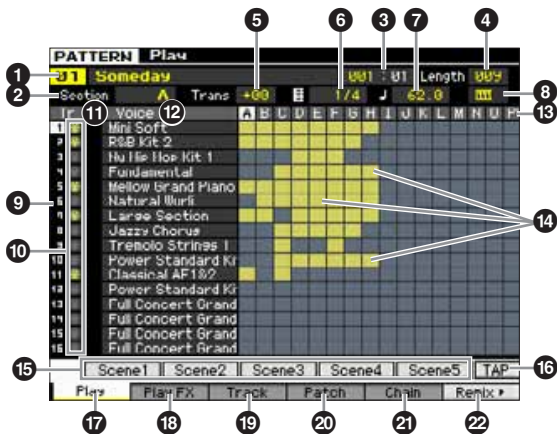
Zowel in de modus Pattern als in de modus Song kunt u de mixparameters zoals voice, volume en pan instellen voor elke partij (track). De structuur en de parameters zijn hetzelfde als in de modus Song. Zie pagina 139.

Knoppen en schuifregelaars

Met behulp van de knoppen en schuifregelaars op het voorpaneel kunt u verschillende parameters, zoals pan, effect, afsnijfrequentie en resonantie, instellen voor elke partij (track) van het patroon. Zie voor meer informatie pagina 138.

Patroon afspelen—[F1] Play

Deze display verschijnt altijd eerst wanneer u de modus Pattern activeert. U kunt het patroon afspelen door eerst een patroon en daarna een sectie op te geven.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het NUM-pictogram in het tabmenu dat hoort bij de knop [SF6]. In deze situatie kunt u de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5] gebruiken als nummerknoppen door op de knop [SF6] NUM te drukken. Zie pagina 36 voor meer informatie.

1 Patronummer, Patroonnaam

Bepaalt het patroon aan de hand van het nummer (01 – 64). De naam van het geselecteerde patroon verschijnt. U kunt de patroonnaam wijzigen door de cursor hier te plaatsen en op de knop [SF6] CHAR te drukken.

OPMERKING Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

2 Section

Hiermee selecteert u een sectie van het geselecteerde patroon. Een patroon kan tot 16 variaties bevatten die we 'secties' noemen en die u tijdens het afspelen in realtime kunt wijzigen. U selecteert een sectie via de knoppen [A] – [H] (aangeduid als 'SECTION A – H') en de knoppen [USER1] – [ETHNIC] (aangeduid als 'SECTION I – P'). Zie pagina 167 voor meer informatie.

Instellingen: A – P

3 Maat

Geeft aan op welke locatie het afspelen begint. Ook geeft dit de huidige afspeellocatie aan. U kunt de maat instellen via de knoppen SEQ TRANSPORT. Zie pagina 136 voor meer informatie.

Instellingen:

Maat: 001 – 256 (Het beschikbare maatbereik is afhankelijk van de onderstaande lengte.)

Tel: Alleen aanduiding



4 Lengte

Bepaalt de patroonlengte.

Instellingen: 001 – 256

5 Trans (transponeren)

6 Maatsoort (metrum)

7 Tempo

Deze zijn hetzelfde als in de modus Song Play. Zie pagina 168.

8 Keyboardstart

Als u Keyboardstart aanzet, wordt het patroon afgespeeld zodra u op een toets van het toetsenbord drukt.

Instellingen: (aan), (uit)

9 Tracknummer (alleen aanduiding)

Hier staat het tracknummer.

10 Tracktype (alleen aanduiding)

Hier staat het tracktype: MIDI-track of audiotrack.

Aan mixpartijen die overeenkomen met audiotracks wordt een samplevoice toegewezen. Aan mixpartijen die overeenkomen met MIDI-tracks, wordt geen samplevoice maar een andere voice toegewezen. Aan mixpartijen die overeenkomen met lege tracks, wordt geen voice toegewezen. Zie voor meer informatie over MIDI-tracks en audiotracks pagina 14.

Instellingen: (MIDI-track), (Audiotrack)

11 Mute/solo (alleen aanduiding)

Hier wordt de dempings-/solostatus voor elke track aangegeven. Zie pagina 137 voor gedetailleerde instructies over het instellen van de dempings-/solostatus.

Leeg: Aan deze track is geen dempings-/ of solostatus toegewezen.

: De track is gedempt.

: De track is op solo gezet.

12 Voice (voicenaam)

Duidt de voicenaam van de mixpartij aan voor elke track.

13 Sectie

14 Data-indicator

Geeft aan of de data wel of niet zijn opgenomen op elke track van de secties A – P. De data-indicator verschijnt in de kolom van de sectie of track met opgenomen data.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

U kunt de instellingen van de patroonparameters (patroonscene) en de arpeggioparameters toewijzen aan deze knoppen. U kunt deze instellingen dan activeren door op deze knoppen te drukken. Zie pagina 137 voor gedetailleerde instructies over het vastleggen van scenes. Zie pagina 147 voor gedetailleerde instructies over het instellen van arpeggioparameters.

OPMERKING Arpeggio is niet beschikbaar tijdens het afspelen van een patroon. Als u tijdens het afspelen op de knoppen [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 drukt, wordt alleen de patroonscene gewijzigd.

OPMERKING Nadat u de patroonscene hebt vastgelegd, verschijnt het symbool van de 1/8-noot in de tab van de ingedrukte knop. U kunt controleren of het arpeggiotype wel of niet aan die knop is toegewezen in de display Arpeggio (pagina 147) van Pattern Record.

16 [SF6] TAP

De snelheid waarmee u deze knop herhaaldelijk indrukt, bepaalt het afspeeltempo van de Arpeggio of het patroon.

17 [F1] Play

Hiermee opent u de display Play.

18 [F2] Play FX (Play Effect)

Hiermee opent u de display Play Effect.

19 [F3] Track

Hiermee opent u de display Track.

20 [F4] Patch

Hiermee opent u de display Patch (pagina 170).

21 [F5] Chain (patroonketen)

Hiermee opent u de display Pattern Chain (pagina 171).

22 [F6] Remix

Hiermee opent u de display Remix (pagina 175). Dit menu verschijnt alleen als de cursor op de track met data is geplaatst.

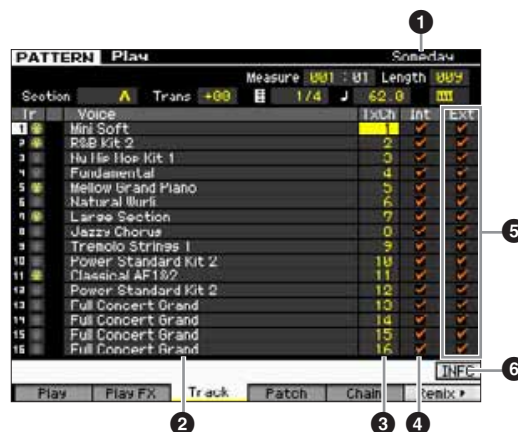
Ritmisch 'gevoel' van het patroon wijzigen—[F2] Play FX (Play Effect)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van het afgespeelde patroon wijzigen. De Play Effect-instellingen die u hier maakt, zijn alleen tijdelijk. De werkelijke patroondata blijven ongewijzigd. U past de Play Effect-instellingen daadwerkelijk op de patroondata toe met de job Normalize Play Effect (afspelen normaliseren).

Dit gaat op dezelfde manier als in de modus Song Play. Zie pagina 141.

Trackinstellingen—[F3] Track

In deze display kunt u voor elke track het MIDI-zendkanaal instellen.



Zie de display Play (pagina 168) voor parameters zonder nummer.

1 Patroonnaam (alleen aanduiding)

Duidt de naam van het huidige patroon aan.

2 Voice (voicenaam) (alleen aanduiding)

3 TxCh (zendkanaal)

4 Int (schakelaar intern)

5 Ext (schakelaar extern)

Deze zijn hetzelfde als in de modus Song Play. Zie pagina 142.

6 [SF6] INFO (informatie)

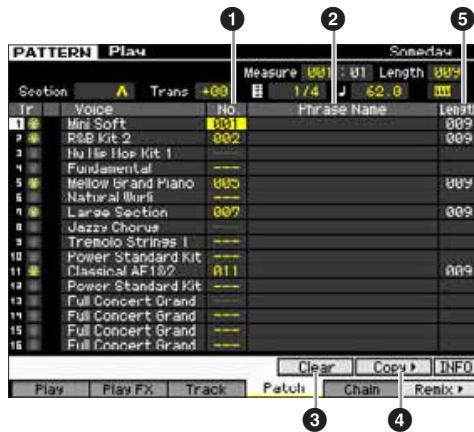
U kunt de hoeveelheid vrij en gebruikt sequencergeheugen bekijken. Het sequencergeheugen omvat alle songs en patronen die in de desbetreffende modi zijn opgenomen. Als het gebruikte geheugen de maximumcapaciteit bereikt, kunt u geen songs of patronen meer opslaan. Als dit gebeurt, verwijdert u onnodige songs of patronen met de job Song of Pattern. U kunt terugkeren naar de voorgaande display door op de knop [SF6] of [EXIT] te drukken.



- Modus Voice
- Modus Performance
- Modus Sampling 1
- Modus Song
- Modus Pattern
- Modus Mixing
- Modus Sampling 2
- Modus Master
- Modus Utility
- Modus File

Patroon maken—[F4] Patch

In deze display kunt u aan elke track een frase toewijzen om een patroon te maken. U kunt voor elk patroon 16 secties maken, namelijk sectie A – P. 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 [SF5].



Zie de display Play (pagina 168) voor parameters zonder nummer.

1 Nr. (frasenummer)

Bepaalt het frasenummer dat aan een track wordt toegewezen. U kunt een van de 256 gebruikersfrasen selecteren die in het geselecteerde patroon zijn opgeslagen. Denk eraan dat de gebruikersfrasen standaard geen data bevatten. Als u het nummer op '---' zet, krijgt u een lege track.

Instellingen: --- (uit), 001 – 256

OPMERKING De MOTIF XF bevat geen vooraf ingestelde frasedata.

2 Frasenaam

Hier staat de naam van de geselecteerde frase. U kunt de frasenaam wijzigen door de cursor hier te plaatsen en op de knop [SF6] CHAR te drukken.

OPMERKING Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

3 [SF4] Clear (wissen)

Druk op deze knop om de frasetoewijzing aan de huidige geselecteerde track te wissen en de track leeg te maken. Verplaats de cursor naar de frase (track) die u wilt wissen en druk op de knop [SF4].

4 [SF5] Copy (kopiëren)

Druk op deze knop om een frase in een ander patroon naar het geselecteerde patroon te kopiëren en aan de opgegeven track toe te wijzen. Dit is met name handig als u een patroon maakt waarbij u bepaalde frasedata van een ander patroon wilt overnemen.



1 Bronfrase

Bepaalt het patroonnummer en het frasenummer (001 – 256) dat u wilt kopiëren.

2 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de samplevoices die zijn toegewezen aan de bronfrase als samplevoices gekopieerd naar de doelfrase en toegewezen aan de bijbehorende tracks in het geselecteerde patroon.

3 Huidige patroonfrase en Track

Bepaalt het nummer (001 – 256) van de bestemmingsfrase en -track (1 – 16) waaraan de frase wordt toegewezen.

LET OP

- Eventuele eerdere data in de kopieerbestemming worden overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).
- U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het kopiëren van samplevoices ongedaan te maken of weer te herstellen.

5 Lengte (alleen aanduiding)

Duidt de lengte aan van elke frase die is toegewezen aan elke track.

Een patroon maken

1 Selecteer een patroon in de display Play (pagina 168).

2 Druk op de knop [F4] om de display Patch te activeren.

3 Selecteer een sectie (A – P).

Verplaats de cursor naar de sectie en selecteer de gewenste sectie met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

4 Stel het metrum (de maatsoort), het tempo en de lengte van het patroon in.

Verplaats de cursor naar de gewenste parameter (zoals lengte, maatsoort of tempo) en stel vervolgens de waarde in met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

5 Wijs aan elke track de gewenste frase toe.

Verplaats de cursor naar een track en stel een frasenummer in met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. U kunt frasen ook toewijzen tijdens het afspelen van een patroon.

Om te controleren of de frase goed is toegewezen, zet u de track waaraan de frase is toegewezen op solo via de volgende procedure. Druk op de knop [SOLO], zodat de bijbehorende indicator oplicht en druk op een van de nummerknoppen [1] – [16] om de track te selecteren waaraan de frase is toegewezen.

U kunt op drie manieren een frase maken:

- De nieuwe frase opnemen via de functie Pattern Record (pagina 177).
- De frase kopiëren vanuit een ander patroon via de knop [SF5].
- Een partij uit de songdata omzetten in een frase via de job Get Phrase from Song (Frase ophalen uit song) (pagina 184).

6 Herhaal de bovenstaande stappen 3 t/m 5 om het patroon te voltooien.

Maak secties die dienen als intro, melodie A, melodie B, hoofdthema en ending voor de volledige song.

OPMERKING Het is een goed idee om de job Copy Pattern (Patroon kopiëren) (pagina 186) te gebruiken als u een sectie wilt maken die is gebaseerd op of klinkt als een reeds bestaande sectie.

7 Druk op de knop [STORE] om het patroon op te slaan.

Zie pagina 177 voor gedetailleerde instructies over het opslaan van een patroon.

Patroonketen—[F5] Chain (patroonketen)

In een patroonketen rijgt u diverse verschillende secties aan elkaar om één volledige song te maken. U maakt bijvoorbeeld een sectie A voor de intro, een sectie B voor het couplet, een sectie C voor het refrein en een sectie D voor het einde en u hebt de basisbouwstenen voor een oorspronkelijke song. De gemaakte patroonketendata kunnen worden omgezet naar MIDI-sequencedata en opgeslagen als een song. Druk in de modus Pattern Play op de knop [F5] Chain om de display Pattern Chain te activeren.

U kunt voor elk patroon een patroonketen maken, zodat u iedere keer als u een patroon selecteert een andere, unieke patroonketen kunt activeren.

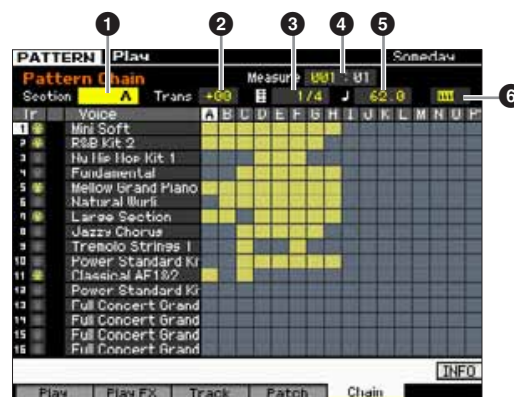
U kunt de volgende events opnemen in de patroonketen.

- Afspeelvolgorde van de secties
- Patroontrack aan/uit—Solo en Mute
- Tempo wijzigen
- Maatsoort wijzigen

U kunt op twee manieren een patroonketen maken: Een patroon in realtime afspelen en opnemen in de display Pattern Record of de afspeelvolgorde van de secties een voor een programmeren in de display Pattern Chain Edit. Patroonketendata die in realtime zijn opgenomen kunt u bewerken in de display Pattern Chain Edit.

Patroonketen afspelen—[F5] Chain

In de display Pattern Chain kunt u de patroonketendata afspelen die u hebt gemaakt. Druk in de modus Pattern Play op de knop [F5] Chain om naar de display Pattern Chain Play te gaan.



De handeling in de display Pattern Chain is in principe dezelfde als in de display Pattern Play, behalve dat u geen patroonnummer kunt selecteren. Zie de display Pattern Play (pagina 168) voor meer informatie over parameters die hier niet worden behandeld.

OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het NUM-pictogram in het tabmenu dat hoort bij de knop [SF6]. In deze situatie kunt u de knoppen [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5] gebruiken als nummerknoppen door op de knop [SF6] NUM te drukken. Zie pagina 36 voor meer informatie.

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie

1 Section

Duidt de momenteel gespeelde sectie aan. U ziet hier 'NEXT' als met afspelen wordt gewacht op de timing van de sectiewijziging.

2 Trans (transponeren)

Past de toonhoogte van de afgespeelde patroonketen aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: -36 – +0 – +36

3 Maatsoort

Duidt de maatsoort aan die aan het patroon is toegewezen. Tijdens het afspelen ziet u hier de huidige maatsoort.

4 Maat

Duidt het maatnummer van de momenteel gespeelde patroonketen aan. Als u het afspelen van de patroonketen halverwege wilt starten, geeft u hier de gewenste maat op en drukt u op de knop [▶] (Play) (Afspelen).

Instellingen: 001 – 999

5 Tempo

Duidt het tempo aan dat aan het patroon is toegewezen. Tijdens het afspelen ziet u hier het huidige tempo.

Instellingen: 5.0 – 300.0

6 Keyboardstart

Als u Keyboardstart aanzet, wordt de patroonketen afgespeeld zodra u op een toets van het toetsenbord drukt.

Instellingen: (aan), (uit)

Patroonketenafspeelprocedure

U start het afspelen van de patroonketen door de display Pattern Chain te activeren en daarna te drukken op de knop [▶] (Afspelen). Als het einde van de patroonketendata is bereikt, stopt het afspelen automatisch. U kunt ook tijdens het afspelen drukken op de knop [■] (Stoppen) om het afspelen van de patroonketen te stoppen. Druk nogmaals op de knop [▶] (Afspelen) om het afspelen te hervatten vanaf dat punt. Afhankelijk van de gekozen ketendata wordt het patroon afgespeeld met automatische wisselingen in de sectie, de demping van tracks en het tempo. Dit wordt in realtime aangeduid in de display.

OPMERKING U kunt de patroonketendata controleren in de display Pattern Chain Edit.

Pattern Chain Opnemen in realtime— [●] Chain Record (ketenopname)

In de display Pattern Chain Record kunt u het afgespeelde patroon opnemen, samen met eventuele realtime wijzigingen die u aanbrengt. Druk in de display Pattern Chain Play op de knop [●] (Opnemen) om de display Pattern Chain Record te openen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Chain Play.

Events zoals een sectiewisseling, trackdemping aan/uit en tempowijziging kunnen worden opgenomen als patroonketendata. Het opnametype staat vast op 'replace' (vervangen) en kan niet worden gewijzigd. Dit betekent dat de opgenomen events de data in het reeds opgenomen bereik overschrijven. U kunt de patroonketendata ook maken via de Insert-functie (pagina 174) in de display Chain Edit.



Zie de ketendisplay (pagina 171) voor meer informatie over de parameters die hierboven met nummers zijn aangeduid. Zie de display Pattern Play (pagina 168) voor informatie over alle andere parameters.

Patroonketenopnameprocedure

- 1 Selecteer een patroon in de display Chain Play.**
Deze stap is nodig omdat elk patroon zijn eigen speciale patroonketendata heeft.
- 2 Druk op de knop [●] (Opnemen).**
Het lampje bij [●] (Record) (Opnemen) gaat branden en de display Chain Record verschijnt.
- 3 Stel de parameters in om de opname te starten.**
Stel de basisparameters in voor de opname (zoals sectie, demping van de opnametrack, maatsoort, tempo, enz.). Verplaats daarna de cursor naar het tempo.
- 4 Stel de maat in waarop de opname begint.**
Normaal gezien drukt u op de knop [■] (Begin) om de opname te starten vanaf het begin.

5 Druk op de knop [▶] (Afspelen) om de opname te starten.

Als u in realtime van sectie wilt wisselen en deze opnemen, drukt u op de knop [TRACK] zodat het lampje gaat branden. Daarna gebruikt u de knoppen [A] – [H], [USER1] – [USER DR] en [ETHNIC]. Om de trackdemping aan of uit te zetten, drukt u op de knop [MUTE] (het lampje gaat branden) en vervolgens op de gewenste nummertoets [1]-[16]. U kunt het tempo wijzigen met de knop [DEC/NO]/[INC/YES] of de datadraaiknop, of door de nummers [SF1] – [SF5] en [F1] – [F5] te gebruiken als nummerknoppen nadat u op de knop [SF6] NUM hebt gedrukt.

6 Druk op de knop [■] (Stoppen) om de opname te stoppen.

7 Druk op de knop [STORE] om de opgenomen ketendata op te slaan in het interne gebruikersgeheugen.

OPMERKING Zie pagina 177 voor meer informatie over het opslaan van een patroon.

Een patroonketen bewerken— [EDIT] Chain Edit

Deze modus biedt u een uitgebreide set gedetailleerde regelaars voor het bewerken van de events van de opgenomen patroonketen. Events zoals een sectiewisseling, trackdemping aan/uit, tempowijziging en metrum kunnen worden opgenomen als patroonketendata. Druk in de display Chain Play op de knop [EDIT] om de display Chain Edit te openen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Chain Play.



- 1 MEAS (maat)
- 2 BEAT (tel)
- 3 CLOCK (klok)

Geeft de locatie (positie) aan van de desbetreffende event. Als u een van deze waarden wijzigt, wijzigt u daarmee de locatie van de event.

Instellingen:

MEAS (measure/maat): 001 – 256

BEAT (tel): 01 – 16 (het beschikbare bereik is afhankelijk van het metrum.)

CLOCK (klok): 000 – 479 (het beschikbare bereik is afhankelijk van het metrum.)

4 Eventtype

5 Instellingswaarden

De volgende events zijn beschikbaar in de modus Pattern Chain.

Section	Timing van secties A – P en Eind-event van de data wijzigen.
TrackMute	De '■' geeft aan dat de desbetreffende track is gedempt.
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Time Signature/ maatsoort)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter (viewfilter)

In deze display kunt u de eventtypen selecteren die verschijnen in de display Chain Edit. Dit is vooral handig als u vele eventtypen door elkaar gebruikt, maar u alleen de events wilt zien die u wilt bewerken.



- 1 Time Signature (maatsoort)
- 2 Section (sectie)
- 3 Track Mute (track dempen)
- 4 Tempo Change (tempo wijzigen)

Alleen events met aangevinkte vakjes verschijnen in de display Chain Edit. Als het vakje uit staat, verdwijnt de event uit de display Chain Edit.

[SF2] Copy (kopiëren)

In deze display kunt u events in een bepaald bereik kopiëren naar een ander bereik.



- 1 Bronbereik
- 2 Doellocatie / Beginmaat
- 3 Number of Times (aantal keren)

Bepaalt het bronbereik en de beginmaat van de bestemming.

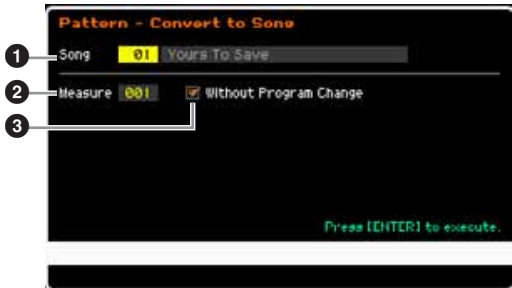
Instellingen: 001 – 256

Bepaalt het aantal keren dat de data worden gekopieerd.

Instellingen: 01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song / omzetten naar song)

U kunt de huidige patroonketen omzetten naar MIDI-sequencedata en deze data kopiëren naar een bepaalde song. Dit is handig als u snel achtergrond- en begeleidingspartijen wilt maken voor songdata.



1 Doelsong

Bepaalt de doelsong aan de hand van het nummer (01 – 64). De naam van de geselecteerde song verschijnt.

2 Doellocatie / Beginmaat

Bepaalt de eerste maat van de bestemming.

Instellingen: 001 – 999

3 Without Program Change (geen programmawijziging)

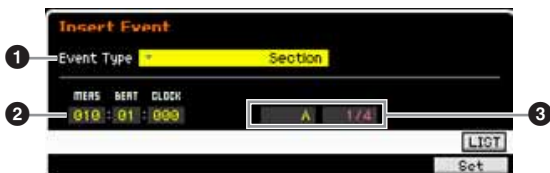
Als dit vakje is aangevinkt, worden de mix- en tempo-instellingen gekopieerd naar de doelsong (1). De tempowaarde wordt gekopieerd naar de beginmaat (2) van de doelsong. Als u het vinkje weghaalt, worden ook de voice-instellingen van elke frase gekopieerd naar de beginmaat (2) van de doelsong als Program Change-events.

LET OP

Met deze handeling worden alle eerdere data in de doelsong overschreven. U kunt na deze handeling niet de job Undo/Redo (pagina 182) gebruiken. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

[SF4] Insert (invoeegen)

In deze display kunt u een nieuwe event invoegen in de patroonketen. Nadat u de volgende parameters hebt ingesteld, drukt u op de knop [F6] Set of [ENTER] om de event daadwerkelijk in te voegen.



1 Eventtype

Bepaalt het eventtype dat wordt ingevoegd.

Instellingen: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

end

Geeft de eindpositie van de patroonketen aan.

2 Invoeglocatie

Duidt de locatie aan waarop de nieuwe event wordt ingevoegd.

Instellingen:

MEAS (measure/maat): 001 – 999

BEAT (tel): 01 – 16 (afhankelijk van het metrum)

CLOCK (klok): 000 – 479 (afhankelijk van het metrum)

3 Waarde van het geselecteerde eventtype

Duidt de waarde aan van de event die wordt ingevoegd.

De beschikbare waarden zijn afhankelijk van het geselecteerde eventtype (1).

Instellingen:

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

Sectie: A – P, end (einde van de data)

Tempo wijzigen: 005.0 – 300.0

Track dempen: (dempen aan), leeg (dempen uit)

[SF5] Delete (verwijderen)

Hiermee verwijdert u de geselecteerde event. Deze knop is niet beschikbaar als de cursor is geplaatst in de event Time Signature, Tempo Change of aan het begin of einde van de data.

Patroonketenbewerkingsprocedure

1 Selecteer een patroon in de display Chain Play.

Deze stap is nodig omdat elk patroon zijn eigen speciale patroonketendata heeft.

2 Druk op de knop [EDIT] om de display Chain Edit te openen.

3 Bewerk de reeds opgenomen events.

Verplaats de cursor naar elk van de parameters en stel de waarde in met de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. U kunt de gewenste parameters snel vinden via de display View Filter, die u opent met de knop [SF1]. U kunt de kopieerfunctie activeren via de knop [SF2] om events in een bepaald bereik te kopiëren naar een ander bereik.

Als u de event wilt verwijderen, verplaatst u de cursor naar deze event en drukt u op de knop [SF5].

Als u een nieuwe event wilt invoegen, drukt u op de knop [SF4] om de invoegdisplay te activeren. In deze display kunt u de events een voor een invoeren.

4 Zet de gemaakte patroonketendata om naar een song.

Via de display Convert To Song (omzetten naar song) die u opent met de knop [SF3] kunt u de gemaakte patroonketendata omzetten naar MIDI-sequencedata en deze data kopiëren naar een bepaalde song. Dit is handig als u snel achtergrond- en begeleidingspartijen wilt maken voor songdata.

5 Sla de gemaakte patroonketendata op in het interne gebruikersgeheugen.

In het Store-venster, dat u opent met de knop [STORE], kunt u het huidige patroon inclusief de gemaakte patroonketendata opslaan in het interne geheugen. Nadat u de patroondata hebt opgeslagen, blijven de patroonketendata van het patroon bewaard, ook als de stroom wordt uitgeschakeld.

Nieuwe events invoeren

1 Druk in de display Chain Edit op de invoegknop [SF4] om het invoegvenster te activeren.

2 Specificeer het eventtype dat moet worden ingevoegd, het invoegpunt (maat, tel en klok) en de parameterwaarde van de event.

3 Druk op de knop [F6] Set (instellen) om de opgegeven event in te voegen op de opgegeven locatie.

Het venster Insert Event blijft geopend, zodat u verder kunt gaan met invoegen van nieuwe events. Druk op de knop [ENTER] om de event daadwerkelijk in te voeren en het invoegvenster te sluiten.

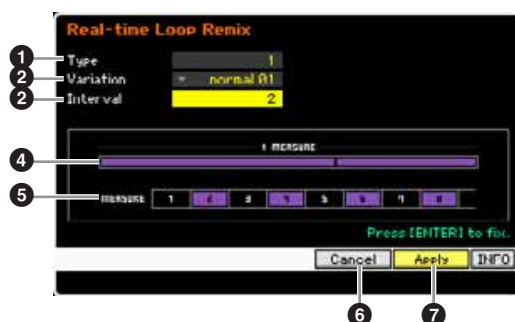
4 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Chain Play.

Patroondata splitsen om een nieuw patroon te maken—[F6] Remix

Met de Remix-functie splitst u de MIDI-data in een geselecteerde track in meerdere stukken met een bepaalde nootlengte. Hierbij wordt een gedeelte van de data willekeurig herschikt, zodat u heel eenvoudig volledig nieuwe en unieke ritmevariaties kunt maken, vanuit één enkel patroon.

OPMERKING Als u Remix gebruikt voor een track die een gesegmenteerde samplevoice bevat, worden de verschillende segmenten van de sample herschikt met gevarieerde timing. U kunt de samplevoices maken door Sampling uit te voeren met als samplingtype 'slice+seq' of door de job Sample Slice uit te voeren.

OPMERKING De display Remix is alleen beschikbaar als de cursor op de track met data is geplaatst.



1 Type

Hiermee bepaalt u hoe één enkele maat wordt verdeeld. Het verdeelpunt en de hoeveelheid zijn afhankelijk van deze Type-instelling. U krijgt een diagram van het geselecteerde type te zien. Zie hieronder (4).

Instellingen: 1 – 16

2 Variation (variatie)

Hiermee bepaalt u hoe de segmenten, verdeeld per type (1), worden herschikt. De regels voor de verdeling en de herschikking zijn afhankelijk van de Variatie-instelling.

Instellingen: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

De verdeelde data worden alleen herschikt.

Er zijn 16 mogelijke variaties.

reverse 01 – 16

Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten omgekeerd worden afgespeeld.

Er zijn 16 mogelijke variaties.

break 01 – 16

Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden verwijderd zodat er breaks ontstaan.

Er zijn 16 mogelijke variaties.

pitch 01 – 16

Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kan in sommige datagedeelten de toonhoogte worden verschoven.

Er zijn 16 mogelijke variaties.

roll 01 – 16

Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden afgespeeld met een roll-effect.

Er zijn 16 mogelijke variaties.

fill 01 – 48

Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden afgespeeld met een fill-in.

Er zijn 48 mogelijke variaties.

3 Interval

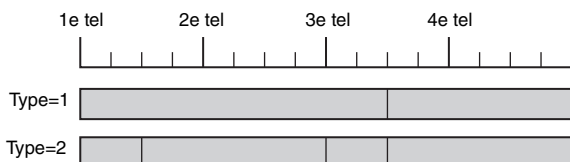
Hiermee bepaalt u het maatinterval waarmee de remix wordt uitgevoerd. Met andere woorden: deze parameter bepaalt op welke maten Remix wordt toegepast. Als deze parameter is ingesteld op 1, wordt Remix toegepast op alle maten. Als de parameter op 2 is gezet, wordt Remix toegepast op de data van de tweede maat, de vierde maat, de zesde maat, enz. Als de parameter op 3 is gezet, wordt Remix toegepast op de data van de derde maat, de zesde maat, de negende maat, enz.

U ziet in de display de maten waarop Remix wordt toegepast. Zie hieronder (5).

Instellingen: 1 – 8

4 Typediagram

Duidt het verdeelpunt en de hoeveelheid aan die zijn bepaald door het Type (1). Het onderstaande diagram duidt de verdeelpunten aan in 1/16-nootresolutie. Als het Type op 1 staat, worden de data verdeeld op de upbeat vóór tel 4. Als het Type op 2 staat, worden de data verdeeld op drie punten: de upbeat vóór tel 2, de downbeat van tel 3 en de upbeat vóór tel 4.



5 Intervaldiagram

Duidt de maten aan waarop Remix wordt toegepast. Deze maten liggen in hetzelfde interval dat wordt bepaald door de parameter Interval (3). Het onderstaande voorbeeld is het resultaat wanneer u het interval (3) op 2 zet.



6 [SF4] Cancel (annuleren)

Als u op deze knop drukt, wordt de meest recente Remix die nog niet is vastgelegd, geannuleerd. Deze knop is niet beschikbaar nadat het Remix-resultaat is vastgelegd of voordat Remix wordt uitgevoerd.

7 [SF5] Apply (toepassen)

Als u op deze knop drukt, wordt de remix uitgevoerd. Als u niet tevreden bent met het resultaat van de remix, drukt u op de knop [SF4] en voert u de remix nogmaals uit. Als u tevreden bent met het resultaat, drukt u op de knop [ENTER] om de geremixte data vast te leggen.

Remixprocedure

1 Stel de parameters Type (1), Variatie (2) en Interval (3) in.

2 Druk op de knop [SF5] om de remix uit te voeren.

3 Controleer het resultaat van de remix.

Als u niet tevreden bent met het resultaat van de remix, drukt u op de knop [SF4] en voert u de remix nogmaals uit.

4 Druk op de knop [ENTER] om het remixresultaat vast te leggen.

5 Druk op de knop [STORE] om het patroon op te slaan in het interne gebruikersgeheugen.

Patronen opnemen

In de modus Pattern Record (patroon opnemen) kunt u uw toetsenspel opnemen om een frase te maken als basismateriaal van de patroondata. De gemaakte frase wordt automatisch toegewezen aan de opgegeven track. Druk in de modus Pattern Play (patroon afspelen) op de knop [●] (opnemen) om de modus Pattern Record te activeren.

OPMERKING De audiodata kunt u opnemen in de modus Sampling Record (pagina 201).

Realtime opnemen

Met deze methode kunt u de speeldata opnemen terwijl ze worden gespeeld, zodat u alle nuances van een echt toetsenspel kunt vastleggen. U kunt opnemen terwijl u luistert naar andere, reeds eerder opgenomen tracks.

U kunt twee methoden selecteren voor realtime opnemen: Replace (vervangen) en Overdub (overdubben).

Opnameprocedure voor patronen

In hoofdlijnen verloopt het proces voor het opnemen van een patroon als volgt.

1 Selecteer een patroon en vervolgens een sectie die u wilt opnemen.

Druk op de knop [PATTERN] (patroon) om de display Pattern Play te openen (pagina 168) en selecteer een patroon en vervolgens een sectie die u wilt opnemen. Selecteer een leeg patroon als u een compleet nieuw patroon wilt maken. Als er geen leeg patroon beschikbaar is, kunt u een onnodig patroon verwijderen met behulp van de job Clear Pattern (pagina 187).

2 Druk op de knop [●] (opnemen) om de display Record Setup op te roepen (pagina 178).

3 Stel de opnameparameters in de display Record Setup in.

Selecteer de track die u wilt opnemen en de opnamemethode als voorbereiding voor het opnemen van het patroon.

Als u een track selecteert waaraan geen frase is toegewezen, wordt uw toetsenspel in een lege frase opgenomen. Deze frase wordt toegewezen aan de opnametrack. Als u een track selecteert waaraan wel al een frase is toegewezen, wordt die frase vervangen door uw toetsenspel. Als u met een arpeggio-effect wilt opnemen, kunt u de benodigde parameters instellen in de display Arpeggio (pagina 178).

4 Neem uw toetsenspel realtime op om een frase te maken.

Druk op de knop [▶] (afspelen) om de opname te starten. Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen.

5 Bewerk de opgenomen frase met de job Pattern (pagina 181) en Pattern Edit (pagina 179).

6 Sla het patroon (inclusief de opgenomen frase) op in het interne gebruikersgeheugen.

Druk op de knop [STORE] om het venster Pattern Store (patroon opslaan) te openen en sla het gemaakte patroon op.

Hierdoor blijft het gemaakte patroon behouden, zelfs als het apparaat wordt uitgeschakeld.

LET OP

Het opgenomen patroon gaat verloren wanneer u een ander patroon selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt. Sla het patroon op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een ander patroon selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt.

7 Sla desgewenst de zojuist gemaakte patroondata op een USB-opslagapparaat of een aangesloten computer op (pagina 241).

Een patroon opslaan—[STORE] (Pattern Store)

In deze paragraaf wordt behandeld hoe u het patroon dat u hebt opgenomen en bewerkt, kunt opslaan. Wanneer u de handeling Store (opslaan) uitvoert, blijven de patroondata die u hebt gemaakt behouden, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld. Wanneer u op de knop [STORE] drukt, wordt het venster Pattern Store (patroon opslaan) geopend. De volgende data worden met de handeling Pattern Store opgeslagen.

Sequencedata

Het momenteel geselecteerde patroon (sectie A – P), de patroonketen, frase 001 – 256

Toogeneratordata

Mixinstellingen (parameters van Common Edit en Part Edit).

OPMERKING De mixvoices kunnen worden bewerkt in het venster Mixing Voice Store (pagina 199).

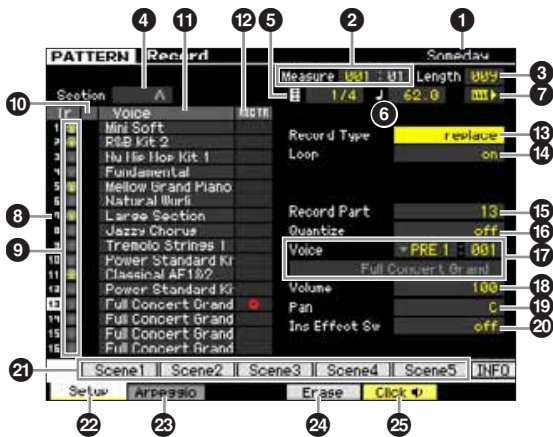
De handeling Pattern Store werkt hetzelfde als Voice Store (pagina 54) en Song Store (pagina 144).

LET OP

Met deze handeling worden alle eventuele bestaande data in het bestemmingspatroon overschreven. Selecteer een patroonnummer dat geen data of onnodige data bevat.

OPMERKING Als er onvoldoende geheugenruimte is voor de song of het patroon, verschijnt er een waarschuwingsbericht en kunt u geen songs/patronen meer opslaan. Als dit gebeurt, verwijdert u onnodige patronen/songs met de job Song/Pattern, waarna u opnieuw kunt proberen op te slaan.

De patroonopname voorbereiden— [F1] Setup



1 Patroonnaam (alleen aanduiding)

Duidt de naam van het huidige patroon aan. Het patroon kan worden geselecteerd in de display Pattern Play (pagina 168).

2 Measure

Bepaalt de maat waar de opname begint. Hiermee wordt tevens de huidige locatie van de opname aangegeven.

Instellingen:

Maat: 001 – 256

Beat: alleen aanduiding



3 Length

Hiermee wordt de patroonlengte bepaald. Hiermee wordt tevens de lengte aangegeven van de frase die via de opnameprocedure is gemaakt.

Instellingen: 001 – 256

4 Section (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de op te nemen sectie aangegeven. De sectie kan worden ingesteld in de display Pattern Play (pagina 168).

5 Maatsoort (metrum)

Hiermee wordt het metrum (de maatsoort) voor het patroon gespecificeerd.

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

6 Tempo

Dit is hetzelfde als in de modus Song Record. Zie pagina 145.

7 Keyboard Start

Als Keyboard Start is ingeschakeld, begint het opnemen van het patroon zodra u een toets op het toetsenbord indrukt.

Instellingen: (aan), (uit)

8 Tracknummer (alleen aanduiding)

9 Tracktype (alleen aanduiding)

10 Dempen/solo (alleen aanduiding)

11 Voicenaam (alleen aanduiding)

Deze gegevens zijn hetzelfde als in de modus Song Record. Zie pagina 145.

12 REC TR (track opnemen)

Hier wordt bepaald welke track wordt opgenomen. Verplaats de cursor naar de gewenste track of druk op een van de nummerknoppen [1] – [16] waarbij het TRACK-lampje brandt, zodat de rode cirkel zichtbaar is in de bijbehorende kolom van REC TR.

Instellingen: 1 – 16

13 Record Type

Hiermee wordt de opnamemethode bepaald.

Instellingen: replace, overdub

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.

14 Loop (lusopname)

Hiermee wordt bepaald of er een loop van de opname wordt gemaakt bij het uitvoeren van een realtime opname. Als dit is ingeschakeld, wordt de frase bij herhaling afgespeeld tijdens realtime opnemen. Dit kan handig zijn wanneer u drumpartijen opneemt met het opnametype op 'overdub', 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.

15 Record Part

16 Quantize (opname quantizeren)

17 Voice

18 Volume

19 Pan

20 Ins Effect Sw (invoe-effectschakelaar)

Deze gegevens zijn hetzelfde als in de modus Song Record. Zie pagina 146.

21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

U kunt de instellingen van de patroonparameters (Pattern Scene) en de arpeggioparameters met deze knoppen wijzigen. Raadpleeg de beschrijving van dezelfde knoppen in de modus Pattern Play op pagina 169 voor meer informatie.

22 [F1] Setup

Druk op deze knop om vanuit de vorige display terug te keren naar de display Record Setup.

23 [F2] Arpeggio (arpeggio opnemen)

De functie is hetzelfde als de functie in de display Record Arpeggio (pagina 147) in de modus Song.

24 [F4] Erase (wissen)

Dit menu wordt weergegeven zodra de opname wordt gestart. Als u tijdens het opnemen van het patroon op een toets drukt terwijl u de knop [F4] ingedrukt houdt, worden alle noten van de ingedrukte toets gewist. Dit is nuttig bij het opnemen in loops, omdat u hiermee snel verkeerde noten die voor een specifieke toets zijn gespeeld, kunt verwijderen.

25 [F5] Click (klik)

Dit is hetzelfde als in de modus Song Record. Zie pagina 146.

Procedure voor realtime opnemen

In deze paragraaf wordt uitgelegd hoe u uw spel kunt opnemen met behulp van de functies voor opnemen in realtime. Denk eraan dat de procedure kan afwijken, afhankelijk van het opnametype en de opnametrack die zijn ingesteld in de display Record Setup. De functie is hetzelfde als de functie in de display Song Record (pagina 147).

MIDI-events bewerken (Pattern Edit)

Met de modus Pattern Edit (patroon bewerken) kunt u reeds opgenomen frasen bewerken of de nieuwe data in de frasen invoegen. De modus kan worden gebruikt om fouten te corrigeren en om dynamische effecten, zoals vibrato, toe te voegen om de frase te verfijnen en te voltooien.

Druk op de knop [EDIT] (bewerken) in de modus Pattern Play om naar de modus Pattern Edit te gaan.

OPMERKING De modus Pattern Edit biedt u een uitgebreide set gedetailleerde regelaars voor het bewerken van de MIDI-events van afzonderlijke patroontracks. MIDI-events zijn berichten (zoals noot aan/uit, nootnummer, programmawijzigingsnummer enz.) die samen de data van een opgenomen frase vormen.

OPMERKING Evenals de modus Song Edit bestaat de modus Pattern Edit uit de display Event List (eventlijst) en het venster Insert Event (event invoegen). Via de display Event List kunt u reeds ingevoegde MIDI-events corrigeren of verwijderen en in het venster Insert Event kunt u nieuwe elementen in het patroon invoegen. Via het venster Insert Event kunt u de events één voor één invoeren. De display Event List wordt altijd weergegeven wanneer de modus Pattern Edit voor de eerste keer wordt geactiveerd.

De opgenomen data bewerken

In hoofdlijnen verloopt het proces voor het corrigeren of verwijderen van reeds opgenomen events als volgt.

1 Selecteer een track die u wilt bewerken in de display Pattern Play.

Als u een bepaalde frase wilt bewerken, drukt u op de knop [F4] om de display Patch (pagina 170) te activeren en vervolgens selecteert u de gewenste frase.

2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Pattern Edit te activeren.

De display Event List (pagina 180) van het patroon wordt weergegeven.

OPMERKING U kunt de gewenste track selecteren met de nummerknoppen [1] – [16] door op de knop [TRACK] te drukken (het lampje brandt) nadat u de modus Pattern Edit hebt geactiveerd.

3 Verplaats de cursor naar de te bewerken event of parameter.

Gebruik de knop [^]/[V] (cursor omhoog/omlaag) om de cursor naar de gewenste timing te verplaatsen. Druk op de knop [◀] (achteruit)/[▶] (snel vooruit) om de cursor per maat te verplaatsen. Gebruik de knop [<]/[>] (cursor naar links/rechts) om de cursor naar de te bewerken parameter te verplaatsen.

OPMERKING Zie pagina 30 voor meer informatie over elke event en parameter.

OPMERKING Gebruik de functie View Filter (pagina 180) om snel de gewenste events te vinden.

4 Wijzig de parameterinstellingen of de locatie van de event.

Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop. De bewerkte event gaat knipperen op de display.

Wijzig de eventlocatie door de MEAS (maat), BEAT (tel) en CLOCK te bewerken.

Druk op de knop [F6] om de event op de plaats van de cursor te verwijderen.

5 Nadat u een parameter hebt bewerkt, drukt u op de knop [ENTER] om de bewerking te bevestigen en in te voeren (de event stopt met knipperen).

Als de cursor naar een nieuwe event wordt verplaatst terwijl de huidige event nog knippert, wordt de bewerking van de huidige event geannuleerd.

6 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Pattern Play.**7 Druk op de knop [STORE] om het venster Pattern Store (pagina 177) te openen en sla het gemaakte patroon op.**

De nieuwe event invoegen

In deze paragraaf wordt uitgelegd hoe u nieuwe events invoegt in de huidige song.

- 1 Druk in de display Event List op de knop [F5] Insert (invoegen) om het venster Insert Event te activeren.**



- 2 Geef het eventtype dat moet worden ingevoegd, het invoegpunt (maat, tel en clock) en de parameterwaarde van de event op.**

Wanneer de cursor op het veld Event Type (type event) staat, kunt u de lijst met mogelijke eventtypen oproepen door op de knop [SF6] LIST te drukken en een type in de lijst selecteren. Zie pagina 30 voor meer informatie over elke event en parameter.

- 3 Druk op de knop [F6] Set (instellen) om de opgegeven event in te voegen op de opgegeven plaats.**

Het venster Insert Event blijft geopend, zodat u verder kunt gaan met invoegen van nieuwe events. Druk op de knop [ENTER] om de event daadwerkelijk in te voeren en sluit het venster Insert Event.

- 4 Druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de display Event List.**

Display Event List

In de display Event List worden MIDI-events (inclusief waarden zoals het nootnummer, de aanslaggevoeligheid en de besturingswijzigingswaarde) weergegeven. Deze events kunnen tevens worden bewerkt. U kunt hier eerder opgenomen events bewerken en verwijderen.

Dit is hetzelfde als de display Event List in de modus Song Edit. Zie pagina 151 voor meer informatie.

De weergave van MIDI-events wijzigen—[F2] ViewFilter

Dit is hetzelfde als de functie View Filter in de modus Song Edit. Zie pagina 152 voor meer informatie.

Patroonjobs

De modus Pattern Job (patroonjob) biedt een uitgebreide set bewerkingstools en datatransformatiefuncties waarmee u het geluid van een patroon of frase kunt wijzigen. In deze modus kunt u ook verschillende nuttige handelingen uitvoeren, zoals het kopiëren of wissen van data.

Er zijn 36 patroonjobs beschikbaar.

Functie	Beschrijving
[F1] Undo/Redo (ongedaan maken/ opnieuw doen)	Met de job 'Undo' (ongedaan maken) annuleert u de meest recente handeling en herstelt u de vorige toestand van de data. Met de job 'Redo' (opnieuw doen) annuleert u het ongedaan maken en herstelt u de wijzigingen.
[F2] Note (noot)	Jobs voor nootdata
01: Quantize (quantizeren)	Dit zijn dezelfde jobs als in de modus Song Job. Zie pagina 153.
02: Modify Velocity (aanslag wijzigen)	
03: Modify Gate Time (gatetijd/nootlengte wijzigen)	
04: Crescendo	
05: Transpose (transponeren)	
06: Glide (overgang)	
07: Create Roll (roll maken)	
08: Sort Chord (akkoord sorteren)	
09: Separate Chord (akkoord scheiden)	
[F3] Event	Eventjobs
01: Shift Clock (klokverschuiving)	Dit zijn dezelfde jobs als in de modus Song Job. Zie pagina 153.
02: Copy Event (event kopiëren)	
03: Erase Event (event wissen)	
04: Extract Event (event onttrekken)	
05: Create Continuous Data (continue data maken)	
06: Thin Out (uitdunnen)	
07: Modify Control Data (besturingsdata wijzigen)	
08: Beat Stretch (tellingteaanpassing)	
[F4] Phrase (frase)	Phrase Jobs (frasejobs)
01: Copy Phrase (frase kopiëren)	Met deze job kopieert u een geselecteerde frase naar de opgegeven bestemmingsfrase.
02: Exchange Phrase (frase uitwisselen)	Met deze job verwisselt u de inhoud van de twee opgegeven frasen.
03: Mix Phrase (frase mixen)	Met deze job mixt u alle data van de twee geselecteerde gebruikersfrasen.
04: Append Phrase (frase toevoegen)	Met deze job voegt u een frase toe aan het einde van een andere frase, zodat er één langere frase ontstaat.
05: Split Phrase (frase opsplitsen)	Met deze job splitst u een geselecteerde frase op in twee afzonderlijke frasen.
06: Get Phrase from Song (frase ophalen uit song)	Met deze job kopieert u een segment met sequencetrackdata uit een song naar de opgegeven bestemmingsfrase.
07: Put Phrase To Song (frase in song plaatsen)	Met deze job kopieert u een geselecteerde gebruikersfrase naar een opgegeven deel van een geselecteerde song.
08: Clear Phrase (frase wissen)	Met deze job verwijdert u alle data uit de geselecteerde frase.
[F5] Track	Trackjobs
01: Copy Track (track kopiëren)	Met deze job kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingstrack.
02: Exchange Track (track uitwisselen)	Met deze job verwisselt u of 'ruilt' u alle data van het opgegeven datatype van twee opgegeven tracks in de huidige song.
03: Mix Track (track mixen)	Met deze job mixt u alle data van twee geselecteerde tracks.
04: Clear Track (track wissen)	Met deze job verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde track.
05: Normalize Play Effect (afspelen normaliseren)	Met deze job herschrijft u de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige instellingen van Play FX/Groove/MIDI Delay omvat.
06: Divide Drum Track (drumtrack splitsen)	Met deze job 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).
07: Put Track to Arpeggio (track in arpeggio)	Met deze job kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken.
[F6] Pattern (patroon)	Patroonjobs
01: Copy Pattern (patroon kopiëren)	Met deze job kopieert u alle data van een geselecteerd bronpatroon naar een geselecteerd bestemmingspatroon.
02: Append Pattern (patroon toevoegen)	Met deze job voegt u een patroon toe aan het einde van een ander patroon, zodat er één langer patroon ontstaat.
03: Split Pattern (patroon splitsen)	Met deze job splitst u een geselecteerd patroon op in twee afzonderlijke patronen.
04: Clear Pattern (patroon wissen)	Met deze job verwijdert u alle data uit het geselecteerde patroon, of uit alle patronen.

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie

Patroonjobprocedure

- 1 Druk in de display Pattern Play op de knop [JOB] om de modus Pattern 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 behulp van de datadraaiknop en de knoppen [INC/DEC] en [DEC/NO] 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 datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].
- 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.
- 6 Druk tweemaal op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Pattern Play.

LET OP

Bij bepaalde jobs worden eventuele data in het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

OPMERKING Als het opgegeven bereik geen data bevat, verschijnt op de display de melding 'No Data' en kan de job niet worden uitgevoerd.

OPMERKING Als u een fout maakt of u het geluid van de data vóór en na het uitvoeren van de job wilt vergelijken, drukt u op de knop [F1] voor de functie Undo/Redo.

LET OP

Zelfs als een job is uitgevoerd, worden de patroondata gewist als u een ander patroon selecteert of het instrument uitschakelt zonder de job op te slaan. Sla de patroondata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u een ander patroon selecteert of het instrument uitschakelt.

OPMERKING Bij sommige jobs waarbij u de samplevoice kunt kopiëren van de bron naar het doel, wordt de eigenlijke kopieerhandeling alleen uitgevoerd als de events Bank Select en Program Change die de samplevoice bepalen, zijn vastgelegd in de brontrack.

[F1] Undo/Redo (ongedaan maken/ opnieuw doen)

Dit is hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 154.

[F2] Note Jobs (nootjobs)

De nootjobs in de patroonmodus zijn in essentie hetzelfde als die in de modus Song Job. In tegenstelling tot de modus Song Job worden patroonnootjobs echter toegepast op de frasen (001 – 256) en op een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : klok).

[F3] Eventjobs

De eventjobs in de patroonmodus zijn in essentie hetzelfde als die in de modus Song Job. In tegenstelling tot de modus Song Job worden patrooneventjobs echter toegepast op de frasen (001 – 256) en op een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : klok).

OPMERKING Bij patroonjob 03, 'Erase Event', kunnen 'Tempo Change', 'Scene Memory' of 'Track Mute' niet worden geselecteerd als eventtypen, in tegenstelling tot de songjob 'Erase Event'.

OPMERKING Bij patroonjob 05, 'Create Continuous Data', en 07, 'Modify Control Data', kan 'Tempo Change' niet worden geselecteerd als eventtype, in tegenstelling tot de modus Song Job.

[F4] Phrase Jobs (frasejobs)

01: Copy Phrase (frase kopiëren)

Met deze job kopieert u een geselecteerde frase naar de opgegeven bestemmingsfrase. Ook de samplevoice in de geselecteerde frase kan worden gekopieerd. Dit is met name handig als u een patroon maakt waarbij u bepaalde frasedata van een ander patroon wilt overnemen.



- 1 Bronfrase
- 2 Bestemmingsfrase

Bepaalt het patroonnummer (01 – 64) en frasenummer (001 – 256) van respectievelijk de bron en de bestemming.

3 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de samplevoices die zijn toegewezen aan de bronfrase als samplevoices gekopieerd naar de bestemmingsfrase en toegewezen aan de bijbehorende tracks in het geselecteerde patroon. Zet deze parameter aan als u de frase met de samplevoices wilt kopiëren. Als in het bestemmingspatroon geen geheugen beschikbaar is voor samplevoicedata, verschijnt een bericht in de display en worden de samplevoicedata niet gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruikt u samplejob 02, Delete om ongebruikte samples te verwijderen, en probeert u het opnieuw.

LET OP

- Eventuele eerdere data in de kopieerbepanning worden overschreven.
- U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het kopiëren van een samplevoice ongedaan te maken of weer te herstellen.

02: Exchange Phrase (frase uitwisselen)

Met deze job verwisselt of 'ruilt' u de inhoud van de twee opgegeven frasen. Dit is handig als u twee frasen wilt ruilen die elk aan een ander patroon zijn toegewezen.



- 1 Uit te wisselen frase
- 2 Uit te wisselen frase

Bepaalt het patroonnummer (01 – 64) en frasenummer (001 – 256) van de uit te wisselen frasen.

OPMERKING Als u deze job toepast op frasen met samplevoices, worden de samplevoices niet uitgewisseld.

03: Mix Phrase (frase mixen)

Met deze job mixt u alle data uit twee geselecteerde gebruikersfrasen (1 en 2) en plaatst u het resultaat in frase 2. Dit is handig als u een nieuwe frase wilt maken door twee frasen te mixen die bijvoorbeeld zijn gespeeld door verschillende druminstrumenten.



- 1 Oorspronkelijke frase
- 2 Oorspronkelijke frase en Bestemmingsfrase

Bepaalt de patroonnummers (01 – 64) en frasenummers (001 – 256) van de te mixen frasen. Met deze job mixt u alle data van twee geselecteerde gebruikersfrasen (1 en 2) en plaatst u het resultaat in frase 2.

OPMERKING Als u deze job toepast op frasen met samplevoices, worden de samplevoices niet gemixt.

04: Append Phrase (frase toevoegen)

Met deze job voegt u een frase (1) toe aan het einde van een andere frase (2) zodat er één langere frase ontstaat.



- 1 Oorspronkelijke frase
- 2 Oorspronkelijke frase en Bestemmingsfrase

Bepaalt de patroonnummers (01 – 64) en frasenummers (001 – 256) die respectievelijk moeten worden toegevoegd. Met deze job voegt u een frase (1) toe aan het einde van een andere frase (2).

OPMERKING Als u deze job toepast op frasen met samplevoices, worden de samplevoices van de bronfrase (1) niet toegevoegd.

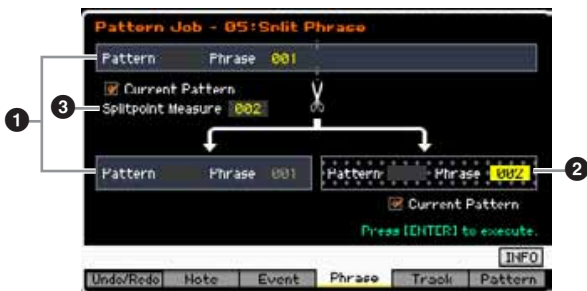
OPMERKING Als de patroonlengte meer dan 256 maten wordt als gevolg van deze job, verschijnt een foutbericht en wordt de job afgebroken.

Modus Voice
 Modus Performance
 Modus Sampling 1
 Modus Song
 Modus Pattern
 Modus Mixing
 Modus Sampling 2
 Modus Master
 Modus Utility
 Modus File

Referentie

05: Split Phrase (frase opsplitsen)

Met deze job splitst u een geselecteerde frase (1) op in twee afzonderlijke frasen (1 en 2). Frase 1 wordt gesplitst op het splitspunt (3).



1 Oorspronkelijke frase

Bepaalt het patroonnummer (01 – 64) en frasenummer (001 – 256) van de te splitsen frase. Bij het uitvoeren van deze job blijft het gedeelte vóór het splitspunt (3) in de oorspronkelijke frase.

2 Bestemmingsfrase

Bepaalt het patroonnummer (off, 01 – 64) en frasenummer (off, 001 – 256) van de gesplitste bestemmingsfrase. Bij het uitvoeren van deze job wordt het gedeelte na het splitspunt in de gesplitste bestemmingsfrase gekopieerd. Als het patroon of het doel 'uit' ('off') wordt gezet, wordt het gedeelte van de oorspronkelijke frase na het splitspunt verwijderd.

LET OP

Met deze job overschrijft u eventuele bestaande data in de gesplitste bestemmingsfrase (2).

3 Split Point Measure (splitspuntmaat)

Bepaalt de maat (002 – 256) waar de frase wordt gesplitst.

06: Get Phrase from Song (frase ophalen uit song)

Met deze job kopieert u een segment met sequencetrackdata uit een song naar de opgegeven bestemmingsfrase. Deze job is handig als u in een song een drum- of baspatroon aantreft dat u wilt gebruiken in het patroon.



1 Bronsong, brontrack en bronmaat

Bepaalt het nummer van de bron song (01 – 64), de bron track (01 – 16) en het maatbereik (001 – 999) van de song. Als het opgegeven maatbereik groter is dan 257, verschijnt een bericht in de display en wordt de job afgebroken. Als dit gebeurt, stelt u het maatbereik opnieuw in zodat dit binnen 256 maten blijft.

2 Bestemmingsfrase

Bepaalt het frasenummer (001 – 256) van de bestemmingsfrase. U kunt een van de frasen van het huidige patroon opgeven als bestemmingsfrase.

LET OP

Eventuele eerdere data in de kopieerbestemming worden overschreven.

3 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als het vakje Copy Sample Voice is aangevinkt, worden de samplevoices in de brondata als samplevoices gekopieerd naar de bestemmingsfrase en toegewezen aan de bestemmingspatroontrack. Zet deze parameter aan als u een track met een samplevoice wilt kopiëren. Als er in het bestemmingspatroon (huidig patroon) geen geheugen beschikbaar is voor samplevoicedata, verschijnt een bericht in de display en worden de samplevoicedata niet gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruikt u samplejob 02, Delete om ongebruikte samples te verwijderen, en probeert u het opnieuw.

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het kopiëren van een samplevoice ongedaan te maken of weer te herstellen.

07: Put Phrase To Song (frase in song plaatsen)

Met deze job kopieert u een geselecteerde gebruikersfrase naar een opgegeven deel van een geselecteerde song.



1 Bronfrase

Bepaalt het frasenummer (001 – 256) dat u wilt kopiëren.

2 Bestemmingsong, bestemmingstrack en bestemmingsmaat

Bepaalt het nummer van de bestemmingsong (01 – 64), de bestemmingstrack (01 – 16) en het maatbereik (001 – 999) van de song.

LET OP

Bij het kopiëren worden eventuele data in de bestemmingstrack en bestemmingsmaatbereik overschreven.

3 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als het vakje Copy Sample Voice is aangevinkt, worden de samplevoices in de bronfrase als samplevoices gekopieerd naar de bestemmingsong en toegewezen aan de bestemmingsongtrack. Zet deze parameter aan als u een frase met een samplevoice wilt kopiëren. Als in de bestemmingsong geen geheugen beschikbaar is voor samplevoicedata, verschijnt een bericht in de display en worden de samplevoicedata niet gekopieerd. Als dit gebeurt,

gebruikt u samplejob 02, Delete, om ongebruikte samples te verwijderen en probeert u het opnieuw.

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het kopiëren van een samplevoice ongedaan te maken of weer te herstellen.

08: Clear Phrase (frase wissen)

Met deze job verwijdert u alle data uit de geselecteerde frase.



1 Phrase (Frase)

Bepaalt het frasenummer (001 – 256) dat u wilt verwijderen.

2 Clear Sample Voice (samplevoice wissen)

Als dit vakje is aangevinkt, wordt ook de samplevoice in de hierboven opgegeven frase gewist.

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie (pagina 154) niet gebruiken om het verwijderen van een sample ongedaan te maken of weer te herstellen.

[F5] Track Jobs (trackjobs)

01: Copy Track (track kopiëren)

Met deze job kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingstrack. Dit is met name handig als u een patroon maakt waarbij u de trackdata van een ander patroon wilt overnemen.



1 Brontrack

2 Bestemmingstrack

Bepaalt het patroonnummer (01 – 64), de sectie (A – P) en het tracknummer (01 – 16) van respectievelijk de bron en de bestemming.

LET OP

Eventuele eerdere data in de kopieerbepanning worden overschreven.

3 Te kopiëren datatype

Bepaalt het datatype om te kopiëren.

Instellingen: Sequencer Event (alle events in de track), Play Effect, Mix Part Parameter (alle mixpartij-parameters), Sample Voice

OPMERKING Als er in het bestemmingspatroon (huidig patroon) geen geheugen beschikbaar is voor samplevoicedata, verschijnt een bericht in de display en worden de samplevoicedata niet gekopieerd, ook niet als het desbetreffende vakje is aangevinkt. Als dit gebeurt, gebruikt u samplejob 02, Delete, om ongebruikte samples te verwijderen en probeert u het opnieuw.

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie (pagina 154) niet gebruiken om het verwijderen van een sample ongedaan te maken of weer te herstellen.

02: Exchange Track

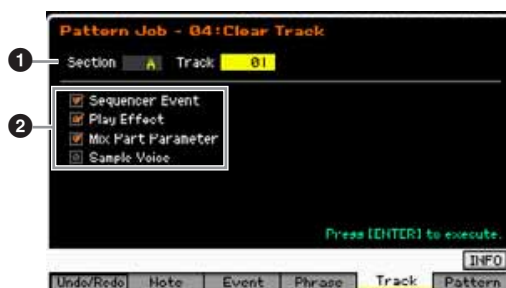
Dit is hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 163.

03: Mix Track (track mixen)

Dit is hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 163.

04: Clear Track (track wissen)

Met deze job verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde track.



1 Tracks

Bepaalt de track die wordt gewist aan de hand van de sectie (A – P, all/alles) en het tracknummer (01 – 16, all/alles).

2 Te wissen datatype

Bepaalt het datatype om te wissen. Selecteer het gewenste type door het juiste vakje aan te vinken.

Instellingen: Sequencer Event (alle events in de track), Play Effect, Mix Part Parameter (alle mixpartij-parameters), Sample Voice

LET OP

U kunt de Undo/Redo-functie niet gebruiken om het wissen van tracks die sampledata bevatten, ongedaan te maken of weer te herstellen.

OPMERKING U kunt met deze job niet de golfvorm op SDRAM verwijderen, ook niet als het vakje Sample Voice is aangevinkt. Als u de golfvorm die is toegewezen aan de samplevoice in de opgegeven song daadwerkelijk wilt wissen, gebruikt u de job Delete (pagina 131) in de modus Sampling Job.

Modus Voice
Modus Performance
Modus Sampling 1
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Sampling 2
Modus Master
Modus Utility
Modus File

05: Normalize Play Effect (afspelen normaliseren)

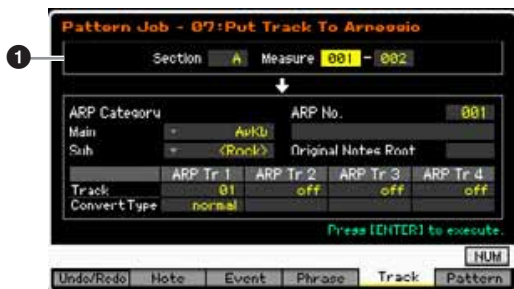
Dit is hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 163.

06: Divide Drum Track (drumtrack splitsen)

Dit is hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 163.

07: Put Track to Arpeggio (track in arpeggio)

Met deze job kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken. U kunt tot 16 unieke nootnummers opnemen op de arpeggiotrack. Indien u meer dan 16 verschillende nootnummers opneemt in de MIDI-sequencedata, wordt met de handeling Convert het aantal noten teruggebracht tot de limiet. Let daarom goed op dat u niet meer dan 16 verschillende noten opneemt als u een arpeggio maakt, vooral als u alle vier de tracks gebruikt.



1 Range (bereik)

Bepaalt het bereik dat wordt omgezet naar arpeggiodata aan de hand van de sectie (A – P) en de maat (001 – 256).

De andere parameters zijn hetzelfde als in de modus Song Job. Zie pagina 164.

[F6] Patroonjobs

01: Copy Pattern (patroon kopiëren)

Met deze job kopieert u alle data van een geselecteerd bronpatroon naar een geselecteerd bestemmingspatroon.



1 Bronpatroon

2 Bestemmingspatroon

Bepaalt het bron- en bestemmingspatroon aan de hand van het patroonnummer (01 – 64) en de sectie (A – P, all/alles). Als u de bronsectie op 'all' (alles) zet, wordt de bestemmingssectie automatisch ook op 'all' gezet, met als resultaat dat alle bronpatroondata naar de bestemmingssectie worden gekopieerd.

3 Copy Pattern Chain (patroonketen kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden behalve patroondata ook patroonketendata gekopieerd.

02: Append Pattern (patroon toevoegen)

Met deze job voegt u een patroon (1) toe aan het einde van een ander patroon (2) zodat er één langer patroon ontstaat. Feitelijk worden de frasen waaruit het bronpatroon (1) bestaat toegevoegd aan het einde van de frasen waaruit het bestemmingspatroon (2) bestaat. Deze job is handig als u één geheel wilt maken van verschillende patronen.



1 Oorspronkelijk patroon

2 Oorspronkelijk patroon en Bestemmingspatroon

Bepaalt de twee patronen die u wilt koppelen aan de hand van respectievelijk de patroonnummers (01 – 64) en de secties (A – P). Bij het uitvoeren van de job wordt het ene patroon (1) toegevoegd aan het einde van het andere patroon (2). Het resultaat van deze job wordt naar het bestemmingspatroon geschreven (2).

3 Keep Original Phrase (oorspronkelijke frase bewaren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de oorspronkelijke patroondata bewaard in het geheugen, samen met de nieuwe toegevoegde patroondata. Als het vakje Keep Original Phrase is aangevinkt, vereist deze job tweemaal zoveel lege gebruikersfrases als het aantal tracks met data om de toegevoegde frasedata te kunnen opslaan. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, verschijnt een bericht en wordt de job afgebroken. Als dit gebeurt, gebruikt u de job Clear Phrase om ongebruikte frasen te verwijderen en probeert u het opnieuw. Als het vakje niet is aangevinkt, wordt het oorspronkelijke bestemmingspatroon gewist en vervangen door de nieuw gemaakte frasen.

OPMERKING Als u deze job toepast op patronen met samplevoices, worden de samplevoices van de bronfrase (1) niet toegevoegd.

OPMERKING Als de patroonlengte meer dan 256 maten wordt als gevolg van deze job, verschijnt een foutmelding en wordt de job afgebroken.

03: Split Pattern (patroon splitsen)

Met deze job splitst u een geselecteerd patroon (1) op in twee afzonderlijke patronen (1 en 2). Het patroon 1 wordt gesplitst op het splitspunt (3). Feitelijk worden de frasen waaruit het bronpatroon (1) bestaat gesplitst en worden de gesplitste frasen na het splitspunt toegewezen aan de tracks van het bestemmingspatroon.



1 Oorspronkelijk patroon

Bepaalt het oorspronkelijke patroon dat u wilt splitsen aan de hand van het patroonnummer (01 – 64) en de sectie (A – P). Bij het uitvoeren van deze job blijft het gedeelte vóór het splitspunt in de oorspronkelijke frase.

2 Bestemmingspatroon

Bepaalt het gesplitste bestemmingspatroon aan de hand van het patroonnummer (01 – 64) en de sectie (off, A – P). Bij het uitvoeren van deze job wordt het gedeelte na het splitspunt verplaatst naar het gesplitste bestemmingspatroon. Als het patroonnummer of de sectie 'uit' ('off') wordt gezet, wordt het gedeelte van het oorspronkelijke patroon (1) na het splitspunt (3) verwijderd.

LET OP

Met deze job overschrijft u eventuele bestaande data in het gesplitste bestemmingspatroon (2).

3 Splitpoint Measure (splitspuntmaat)

Bepaalt de maat waar het patroon wordt gesplitst.

Instellingen: 002 – 256

4 Keep Original Phrase (oorspronkelijke frase bewaren)

Als dit vakje is aangevinkt, wordt de frase van het oorspronkelijke patroon bewaard in het geheugen en worden de resultaten van de splitsjob naar lege frasen geschreven. Als het vakje Keep Original Phrase is aangevinkt, vereist deze job tweemaal zoveel lege gebruikersfrases als het aantal tracks met data om de toegevoegde frasedata te kunnen opslaan. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, verschijnt een bericht en wordt de job afgebroken. Als dit gebeurt, gebruikt u de job Clear Phrase om ongebruikte frasen te verwijderen en probeert u het opnieuw. Als het vakje niet is aangevinkt, worden de frasen van het oorspronkelijke patroon gewist en vervangen door de nieuw gemaakte frasen.

5 Copy Sample Voice (samplevoice kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden de samplevoices (indien aanwezig in het oorspronkelijke patroon) gekopieerd naar het bestemmingspatroon.

04: Clear Pattern (patroon wissen)

Met deze job wist u het opgegeven patroon. U kunt ook alleen de opgegeven sectie van het geselecteerde patroon wissen.



1 Pattern/Section (patroon en sectie om te wissen)

Bepaalt het patroon dat u wilt wissen. Als u het patroonnummer op 'all' zet, worden alle patroondata gewist. Als u de sectie op 'all' zet, worden alle data van het geselecteerde patroon gewist.

2 Copy Pattern Chain (patroonketen kopiëren)

Als dit vakje is aangevinkt, worden ook de patroonketendata gewist. Als dit vakje niet is aangevinkt, worden de patroonketendata niet gewist.

OPMERKING U kunt met deze job niet de golfvorm op SDRAM verwijderen, ook niet als de samplevoice wordt gebruikt in de opgegeven sectie. Als u de golfvorm die is toegewezen aan de samplevoice in de opgegeven sectie daadwerkelijk wilt wissen, gebruikt u de job Delete (pagina 135) in de modus Sampling Job.

Multitimbrale toongenerator instellen om songs en patronen af te spelen (Mixing-modus)

Het instellen van het toongeneratorblok voor het afspelen van songs en patronen wordt mixen genoemd. In de modus Mixing kunt u de voice en de effectinstellingen voor elke partij wijzigen. Druk in de modus Song of Pattern op de knop [MIXING] om de modus Mixing te activeren.

OPMERKING De modus Mixing kan niet worden opgeroepen vanuit de modus Voice, Performance of Master.

Structuur van de modus Mixing

In deze paragraaf wordt in detail beschreven wat de modus Mixing inhoudt en wat u ermee kunt doen.

Wat is mixen?

In de modi Song en Pattern functioneert het interne toongeneratorblok als multitimbrale toongenerator voor het ontvangen en verwerken van MIDI-sequencedata die bestaan uit meerdere kanalen. De instellingen van de multitimbrale toongenerator worden gezamenlijk een 'mix' genoemd. Voor elke song en elk patroon wordt een mixprogramma geleverd. Als u een andere song of een ander patroon selecteert, wordt het bijbehorende mixprogramma geactiveerd.

Common Edit (algemene bewerking) en Part Edit (partijbewerking)

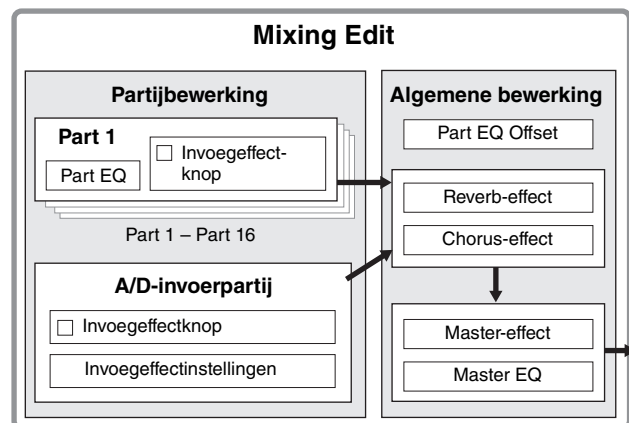
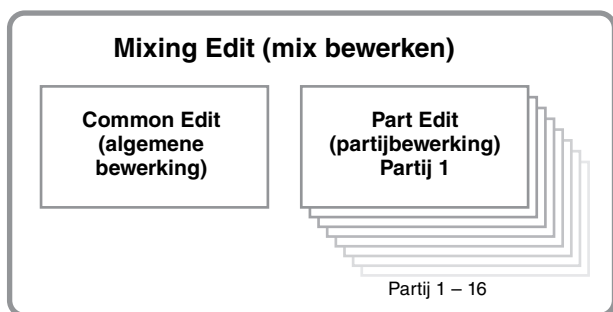
De modus Mixing Edit bevat twee submodi: Common Edit en Part Edit. Met Common Edit kunt u de algemene gemeenschappelijke instellingen voor alle partijen bewerken, zoals Master Effect, Master-EQ en besturingsinstellingen. Met Part Edit kunt u de verschillende parameters aanpassen voor de 16 partijen op basis van de overeenkomende tracks van de song- of patroontrack.

Effect- en EQ-structuur in de Mixing-modus

In de modus Mixing beschikt u over twee EQ-blokken en drie effectblokken.

De twee EQ-blokken in de modus Mixing zijn Part EQ en Master EQ. Part EQ wordt toegepast op elk van de mixpartijen en kan worden ingesteld in de EQ-display (pagina 195) van Part Edit. Bovendien kunt u de parameters van Part EQ voor alle partijen tegelijk aanpassen in de display Part EQ (pagina 192) van Common Edit. Master EQ daarentegen wordt toegepast op het totaalgeluid (alle mixpartijen) en kan worden ingesteld in de display Master EQ (pagina 193) van Common Edit.

De effectblokken in de modus Mixing zijn Reverb, Chorus en Master Effect. Reverb en Chorus worden toegepast op het totaalgeluid en de bijbehorende parameters kunnen worden ingesteld in de display Reverb/Chorus (pagina 193) van Common Edit. De diepte (het zendniveau) van Reverb/Chorus kan voor elke partij worden ingesteld in de display Connect (pagina 193) van Part Edit. Master Effect daarentegen wordt toegepast op het totaalgeluid (alle mixpartijen) en kan worden ingesteld in de display Master Effect (pagina 193) van Common Edit.



Invoegeffecten in de Mixing-modus

In de modus Mixing beschikt u, naast de genoemde drie effectblokken, ook over speciale invoegeffecten. Denk eraan dat een invoegeffect niet op alle 16 partijen tegelijk kan worden toegepast. De MOTIF XF bevat acht invoegeffecten die u afzonderlijk kunt toepassen op maximaal acht van de 1 – 16 partijen plus de A/D-invoerpart. U kunt de partijen opgeven waarop u het invoegeffect wilt toepassen, door de parameter Insertion Effect Switch in te stellen in de display 1 – 16 (pagina 190) en de Audio Part-display (pagina 191) van de modus Mixing Play. De meest gebruikte toepassing van invoegeffecten is bij de compressie of dynamische bewerking van een afzonderlijke partij of om een speciaal effect toe te passen op één enkele partij, zoals vervorming of een roterende luidspreker.

U kunt de Insertion Effect-parameters instellen in de volgende displays.

Part 1 – 16:

U kunt de parameters Insertion Effect voor elk van de partijen 1 – 16 instellen door de voice te bewerken die aan elke partij is toegewezen in de display Connect en de display Insertion A/B van Mixing Voice Edit (pagina 198). De bewerkte voice kan worden opgeslagen (pagina 199) als een mixvoice of een gebruikersvoice.

A/D-invoerpart:

U kunt de Insertion Effect-parameters van A/D-invoerpart instellen in de display Insertion A/B (pagina 193) van Common Edit.

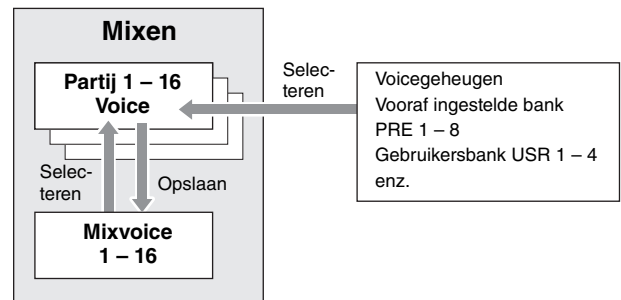
Mixvoices

Er kunnen maximaal 16 normale voices worden opgeslagen voor elke song- of patroonmix. Dit type voice wordt een mixvoice genoemd.

Meestal wordt de voice die is opgeslagen in de modus Voice toegewezen aan elke mixpart. Bij deze methode 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 bewerkt of verwijdert. Mixvoices zijn bedoeld om deze ongewenste veranderingen in het geluid te voorkomen. Als u deze functie wilt gebruiken, activeert u een voice uit de gebruikersbanken 1 – 4, slaat u de geselecteerde voice op in de mixingvoicebank, wijst u deze toe aan de gewenste partij en bewerkt u de mix zoals gewenst. Zorg er bovendien voor dat u de voice opslaat als een mixvoice nadat u de voice in de mixingmodus hebt bewerkt.

Er zijn maximaal 16 mixvoices beschikbaar voor elk mixprogramma, met andere woorden voor elke song of elk patroon. Als u een andere song of een ander patroon selecteert, activeert u een andere mix die bij deze song of dit patroon hoort.

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 200) uit in de modus Mixing Voice Job.



U kunt maximaal 256 mixvoices opslaan voor alle songs en patronen. Hieruit volgt dat het mixvoicegeheugen vol raakt en u geen extra voices meer kunt opslaan als u 16 verschillende voices hebt opgeslagen voor 16 verschillende songs.

Als deze situatie zich voordoet, gebruikt u de job Delete (verwijderen) (pagina 200) om onnodige mixvoices te verwijderen in de modus Mixing Voice Job.

OPMERKING U kunt controleren hoeveel ongebruikt (beschikbaar) geheugen u momenteel hebt via het Mixvoice-infovenster (pagina 199).

Procedure voor mixconfiguratie

- 1 Selecteer in de song- of patroonmodus de song die of het patroon dat u wilt bewerken.**
- 2 Druk op de knop [MIXING] om de modus Mixing te activeren.**
De display Partij 1 – 16 (pagina 190) van Mixing Play verschijnt.
- 3 Selecteer een voice en stel de andere parameters in, zoals volume en pan voor elke partij in de display Partij 1 – 16 of de display Audio Part.**
- 4 Stel de gemeenschappelijke parameters van alle partijen in of de exclusieve parameters voor elke partij.**

Als u de parameters wilt bewerken die gemeenschappelijk zijn voor alle partijen, zoals Mastereffect, Master EQ en besturingsinstellingen, drukt u op de knop [EDIT] in de display Mixing Play. Druk daarna op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit (pagina 192) te activeren.

Als u meer gedetailleerde mixpartijparameters wilt bewerken, activeert u de modus Part Edit (pagina 194) door te drukken op de knop [EDIT]. Druk vervolgens op de gewenste nummerknop [1] – [16]. Als u de parameters wilt bewerken voor de audiopartij, drukt u op de knop [EDIT] in de modus Mixing Play. Druk daarna op de knop [COMMON EDIT] en op [F4] om de display Audio In (pagina 193) te activeren.

5 Bewerk naar wens de voice die is toegewezen aan de partij.

Als u een voice wilt bewerken die aan elke partij is toegewezen, drukt u op de knop [F6] in de display Mixing Play om de display Mixing Voice Edit (pagina 198) te activeren.

U kunt de modus Mixing Voice Common Edit (pagina 200) activeren door te drukken op de knop [COMMON EDIT].

U kunt de modus Mixing Voice Element Edit (pagina 200) activeren door te drukken op een van de nummerknoppen [1] – [8].

6 Sla de bewerkte voice op als een mixvoice, indien gewenst.

Druk in de modus Mixing Voice Edit op de knop [STORE] om de display Mixing Voice Store (pagina 199) te activeren.

7 Sla het bewerkte mixprogramma op naar de song of het patroon.

Druk in de modus Song Play op de knop [STORE] om het venster Song Store of Pattern Store te activeren.

Zie pagina 144 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

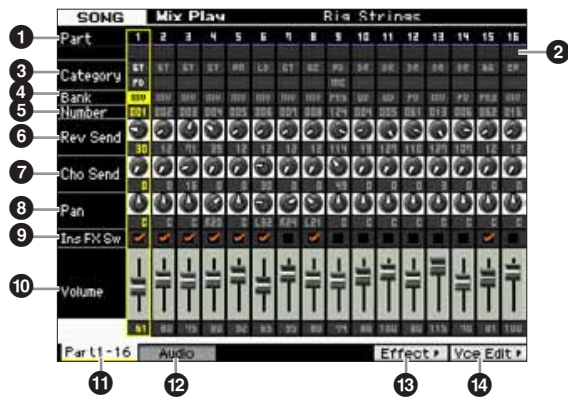
8 Druk op de knop [SONG] of [PATTERN] om vanuit de mixingmodus terug te keren naar de vorige modus.

Mixing Play-modus

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.

Partij-instellingen in het mixvenster—[F1] Partij 1 – 16

Hier kunt u de basisparameters van elke mixpartij bewerken. De basisparameters voor het maken van een song zijn in deze display samengebracht vanuit de voicedisplay (pagina 194) en de uitvoerdisplay (pagina 194) in de modus Mixing Part Edit. De instellingen die u hier maakt, worden automatisch toegepast op de overeenkomstige parameters in de displays van de modus Mixing Part Edit en omgekeerd.



1 Part (alleen aanduiding)

Geeft de partijnummers aan. Als het [TRACK]-lampje brandt, kunt u de partij selecteren via de nummerknoppen [1] – [16].

2 Mute/Solo/Edit (alleen aanduiding)

Duidt de status van elke partij aan. Als het [MUTE]-lampje brandt, kunt u de Mute-status van elke partij aan- of uitzetten met de nummerknoppen [1] – [16]. Als het [SOLO]-lampje brandt, kunt u de solopartij selecteren via de nummerknoppen [1] – [16].

Instellingen: **M** (Mute), **S** (Solo), **E** (Edit-indicator)

Edit Indicator (bewerkingsindicatie)

Geeft aan dat de mixvoice van de partij is gewijzigd maar nog niet is opgeslagen.

3 Category (alleen aanduiding)

Hier staan de twee hoofdcategorieën van de huidige voice. Als het lampje [CATEGORY SEARCH] brandt, kunt u de gewenste voice selecteren met de functie Category Search. De naam van de geselecteerde voice verschijnt in de rechterbovenhoek van de display.

4 Bank

5 Nummer

Deze bepalen de geselecteerde voice. Druk op de knop [PROGRAM] (het lampje gaat branden) en selecteer vervolgens de gewenste voice met behulp van de knoppen [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] en [1] – [16]. De naam van de geselecteerde voice verschijnt in de rechterbovenhoek van de display.

Instellingen:

Nummer: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 4 (User 1 – 4), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

6 Rev Send (Reverb zenden)

Hiermee wordt het reverbzendniveau aangepast voor elke partij. Hoe hoger de waarde is, hoe duidelijker het Reverb-effect (nagalm) is.

Instellingen: 0 – 127

7 Cho Send (Chorus zenden)

Hiermee wordt het choruszendniveau aangepast voor elke partij. Hoe hoger de waarde is, hoe duidelijker het Chorus-effect (koorzang) is.

Instellingen: 0 – 127

8 Pan

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van elk van de partijen.

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

9 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)

Hiermee bepaalt u de partijen die beschikbaar zijn voor het invoeffect. Als de schakelaar aan staat, wordt het invoeffect geactiveerd van de voice die aan de partij is toegewezen. Controleer of deze parameter aan staat voor partijen of voices waarop u invoeffecten wilt toepassen. De MOTIF XF beschikt over acht invoeffectsystemen, zodat u deze parameter kunt instellen voor maximaal acht partijen. Als er al acht partijen ingeschakeld zijn, kan de parameter niet worden ingeschakeld voor extra partijen. In dat geval moet u eerst de schakelaar van een andere partij uitzetten voordat u de schakelaar van de gewenste partij kunt aanzetten. Denk eraan dat de invoeffecten beschikbaar zijn voor maximaal acht partijen tegelijk, inclusief de A/D-invoerpart.

Instellingen: (aan), (uit)

10 Volume

Hiermee bepaalt u het uitvoerniveau van de partij.

Instellingen: 0 – 127

11 [F1] Part 1 – 16

Hiermee activeert u deze display vanuit de display Audio Mixer.

12 [F2] Audio (Audiopartij)

Hiermee activeert u de display Audio Part om de audio-invoer in te stellen.

13 [F5] Effect

Hiermee activeert u de display Effect (pagina 193) in de modus Common Edit.

14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Hiermee opent u de modus Mixing Voice Edit, waarin u de voice kunt bewerken die aan de huidige partij is toegewezen. Als de drumvoice of samplevoice is toegewezen aan de huidige partij, verschijnt deze knop niet en is Mixing Voice niet beschikbaar.

Audio-invoerinstellingen— [F2] Audio

In deze display kunt u parameters instellen voor het audio-ingangssignaal vanuit de [A/D INPUT]-aansluiting en de IEEE1394-aansluiting (beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd). De basisparameters voor het maken van een song zijn in deze display samengebracht vanuit de display Audio In (pagina 193) in de modus Mixing Common Edit. De instellingen die u hier maakt worden automatisch toegepast op dezelfde parameters in de displays van de modus Mixing Common Edit en omgekeerd.

**1 Part (alleen aanduiding)**

Geeft de partijnummers aan.

AD (A/D-invoerpart)

Hier kunt u parameters instellen voor de audio-invoer vanuit de [A/D INPUT]-aansluiting.

FW (FireWire)

In deze display kunt u parameters instellen voor de audio-invoer vanuit de IEEE1394-aansluiting (beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd). Het audiosignaal hier wordt vanuit de computer verzonden via de FW-poorten 3 en 4.

De instellingen die u hier maakt worden automatisch toegepast op de overeenkomstige parameters in de display Part 1 – 16 (pagina 190).

2 Rev Send (Reverb zenden)**3 Cho Send (Chorus zenden)****4 Pan****5 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)*****6 Volume**

* Alleen beschikbaar voor de A/D-invoerpart

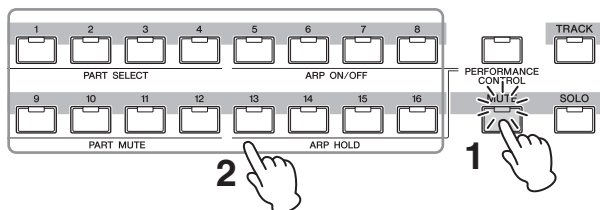
Mixing Edit

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 Part Edit.

Handige functies voor mixbewerkingen

Specifieke partijen aan- of uitzetten (Mute-functie)

U kunt afzonderlijke partijen in- en uitschakelen met behulp van de functie Mute.



1 Druk op de knop [MUTE].

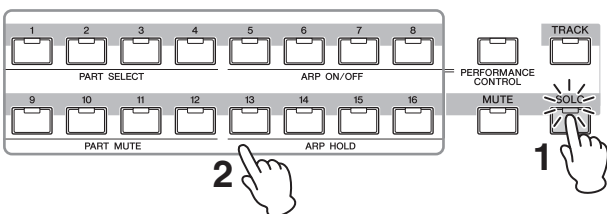
Het [MUTE]-lampje gaat branden, ten teken dat elk partij in- of uitgeschakeld kan worden.

2 Druk op een van de nummerknoppen [1] – [16].

Het lampje van de ingedrukte knop gaat uit en de bijbehorende partij wordt gedempt. Druk nogmaals op dezelfde knop om het lampje aan te zetten en de dempfunctie voor die partij op te heffen. U kunt meerdere partijen in- en uitschakelen door de betreffende knoppen in te drukken.

Een specifieke partij solo stellen

De functie Solo is het tegenovergestelde van Mute. Hiermee kunt u meteen een specifieke partij solo laten klinken en alle andere partijen dempen.



1 Druk op de knop [SOLO].

Het [SOLO]-lampje gaat branden, ten teken dat die specifieke partij op solo kan worden gezet.

2 Druk op een van de nummerknoppen [1] – [16].

Het lampje van de ingedrukte knop gaat branden en alleen de bijbehorende partij klinkt. Druk op een andere nummerknop om de solo afgespeelde partij te wijzigen.

OPMERKING Druk op de knop [TRACK] of [PERFORMANCE CONTROL] om Mute en Solo af te sluiten.

De [E]-indicator

Als u de waarde van de parameter wijzigt in de modus Mixing Play of Edit, verschijnt [E] (Edit-indicator) in de rechterbovenhoek van de display. Dit is een korte herinnering dat de huidige mix is gewijzigd maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige bewerkte status wilt opslaan, volgt u de aanwijzingen op pagina 54.

Edit Indicator (bewerkingsindicatie)



Compare, functie

Met de functie Compare kunt u overschakelen tussen de zojuist bewerkte mix en de oorspronkelijke, onbewerkte mix, zodat u het verschil tussen de twee en de invloed van uw bewerkingen goed kunt horen. Zie voor instructies over het gebruik van Compare de beschrijving van deze functie in de voicemodus op pagina 54.

De gemaakte mix opslaan

De gemaakte mix kan worden opgeslagen als onderdeel van de song- of patroondata. Zie pagina 144 en 177 voor instructies over het opslaan van een song of patroon.

Common Edit-parameters

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

In de modus Common Edit bewerkt u de parameters die alle mixpartijen gemeenschappelijk hebben.

Besturingsinstellingen—[F1] General

Bepaalt de functie van de knoppen en de toewijsbare functieknoppen voor elke song en elk patroon. De functie is hetzelfde als de functie in de display Other (pagina 104) in de modus Performance Common Edit.

Master Effect en Master EQ-instellingen—[F2] MasterFX (Master Effect)

[SF2] MasterFX (Master Effect)

In deze display kunt u het type en de parameters voor het mastereffect instellen.
De functie is hetzelfde als de functie in de display Master Effect (pagina 104) in de modus Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ

In deze display kunt u vijfbands toonregeling toepassen op alle partijen van de geselecteerde mix.
De functie is hetzelfde als de functie in de display Master EQ (pagina 105) in de modus Performance Common Edit.

Audio-invoerpart instellingen—[F4] Audio In

U kunt parameters instellen voor de audio-ingang vanuit de [A/D INPUT]-aansluiting en de IEEE1394-aansluiting. De FW-instellingen zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

[SF1] Output (uitvoer)

In deze display bepaalt u het zendniveau van het signaal van de audio-ingangspart dat wordt verzonden naar het nagalm-/koorklankeffect en de toewijzing van de uitgangsaansluiting voor de A/D Input-partij.
De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Output (pagina 106) in de modus Performance Common Edit.

[SF2] Connect (aansluiten)

Hiermee wordt de effectrouting bepaald 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.
De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Insertion Effect Connection (pagina 106) in de modus Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (Invoegeffect A)

[SF4] Ins B (Invoegeffect B)

In deze display kunt u ook het type en de parameters instellen voor het invoegeffect.
De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Insertion Effect A/Insertion Effect B (pagina 107) in de modus Performance Common Edit.

Effect-instellingen—[F5] Effect

In de volgende displays kunt u de effect-aansluiting en de waarden van andere parameters instellen. Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectstructuur in de modus Mixing.

[SF1] Connect (aansluiten)

In deze display kunt u het retourniveau instellen van het reverb-/choruseffect, effect-pan en chorus naar zendniveau. De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Connection (pagina 107) in de modus Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (Invoegeffectschakelaar)

In deze display bepaalt u welke partijen (van mixpartijen 1 – 16 en de audio-invoerpart) worden toegewezen aan de acht invoegeffecten.



① Part 1 – 16, A/D

Hiermee bepaalt u de partijen die beschikbaar zijn voor het invoegeffect. Als de schakelaar aan staat, wordt het invoegeffect geactiveerd van de voice die aan de partij is toegewezen. Controleer of deze parameter aan staat voor partijen of voices waarop u invoegeffecten wilt toepassen. De MOTIF XF beschikt over acht invoegeffectsystemen, zodat u deze parameter kunt instellen voor maximaal acht partijen. Als er al acht partijen ingeschakeld zijn, kan de parameter niet worden ingeschakeld voor extra partijen. In dat geval moet u eerst de schakelaar van een andere partij uitzetten voordat u de schakelaar van de gewenste partij kunt aanzetten.

OPMERKING Voor de A/D-invoerpart kunt u het type en de parameter van het invoegeffect instellen in de display Insertion A/B (pagina 193) van de modus Mixing Common Edit. Voor de partijen 1 – 16 kunt u het type en de parameter van het invoegeffect niet instellen in de mixingmodus, omdat deze instellingen zijn vastgelegd bij de voice die aan elke partij is toegewezen. Als u de invoegeffectinstellingen van elke partij wilt bewerken, activeert u de modus Mixing Voice Edit en bewerkt u de effectinstellingen voor de voice.

[SF3] Reverb [SF4] Chorus

In de kolom Type van deze displays kunt u het Reverb/Chorus-type selecteren. In de kolom Preset kunt u een van de sjablonen selecteren om de voorgeprogrammeerde instellingen te activeren van verschillende parameters van het geselecteerde Reverb/Chorus-type. In deze displays

kunt u ook elke parameter van het geselecteerde effecttype afzonderlijk en handmatig instellen.
De functie van deze displays is hetzelfde als in de display Reverb en de display Chorus (pagina 108) in de modus Performance Common Edit.

Partijbewerkingsparameters

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
Partij selecteren [1] – [16]

In de modus Part Edit kunt u de parameters bewerken van de afzonderlijke partijen zoals Voice, Arpeggio, EG- en EQ-hinstellingen.

Selected Part-display/Four-Part-display

Net als in de modus Performance Part Edit kunt u twee typen display gebruiken in de modus Mixing Part Edit. Met één type display kunt u de parameters bewerken voor de momenteel geselecteerde partij en met het andere type kunt u de parameters van vier partijen bekijken. U kunt heen en weer schakelen tussen deze twee typen door op de knop [SF5] te drukken. Denk eraan dat de display voor vier partijen niet beschikbaar is voor de displays [F2] ARP Main en [F3] ARP Other.

Selecteer de partij die u wilt bewerken.

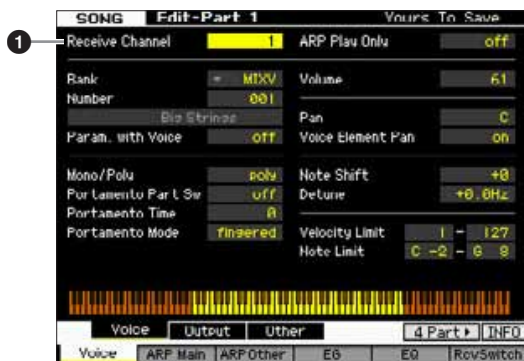
Druk op een van de knoppen [1] – [16] om de partij te selecteren die u wilt bewerken.

OPMERKING Zie pagina 192 voor meer informatie over nuttige functies zoals Mute en Solo.

Partij-basisinstellingen—[F1] Voice

[SF1] Voice

In deze display kunt u het MIDI-ontvangstkanaal voor de huidige partij en voice opgeven. De andere parameters, behalve die voor Receive Channel (1), zijn hetzelfde als die in de display Voice (pagina 109) in de modus Performance Part Edit.



1 Receive Channel (ontvangstkanaal)

Hiermee bepaalt u 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: 01 – 16, off (uit)

[SF2] Output (uitvoer)

In deze display bepaalt u de Reverb/Chorus-diepte en de toewijzing van de uitgangsaansluiting voor elke partij. De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Output (pagina 110) in de modus Performance Part Edit.

[SF3] Other (Overige)

In deze display kunt u parameters instellen die betrekking hebben op toonbuiging en aanslag. De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Other (pagina 111) in de modus Performance Part Edit.

Arpeggio-basisinstellingen— [F2] ARP Main (Arpeggio Basis)

Deze display bevat de basisinstellingen voor de arpeggio. De instellingen van de parameters onder in de display kunnen worden toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF5]. De functie is hetzelfde als de functie in de display Arpeggio Main (pagina 112) in de modus Performance Part Edit.

Ritmisch gevoel van de arpeggio wijzigen—[F3] ARP Other (Arpeggio Overig)

Door de timing en aanslagsnelheid van de noten te wijzigen, kunt u het ritmische 'gevoel' van het afspelen in arpeggio wijzigen.

De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de display Arpeggio Other (pagina 114) in de modus Performance Part Edit.

EG-instellingen—[F4] EG (Envelope Generator)

U kunt deze instellingen gebruiken om de geluidsovergang te regelen vanaf het moment dat er op een toets wordt gedrukt tot het moment dat deze wordt losgelaten. U kunt ook de helderheid van de klank aanpassen via het instellen van de afsnijfrequentie en de resonantie.

De functie van deze display is hetzelfde als de functie in de EG-display (pagina 115) in de modus Performance Part Edit.

Instellingen voor de equalizer (EQ)— [F5] EQ (Equalizer)

U kunt driebands parametrische EQ toewijzen aan elke partij om het geluid aan te passen.

De functie is hetzelfde als de functie in de EQ-display (pagina 116) in de modus Performance Part Edit.

MIDI-ontvangstinstellingen—[F6] RcvSwitch (Ontvangstschakelaar)

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 aangezet, reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-data.

De functie is hetzelfde als de functie in de display Receive Switch (pagina 116) in de modus Performance Part Edit. Behalve de parameters die u kunt instellen in de modus Performance Part Edit kunt u ook Program Change (programmawijziging) en Bank Select (bankselectie) instellen in deze display van de mixingmodus.

Mixingjob—handige functies

De modus Mixing Job biedt enkele handige hulpprogramma's voor data-indeling en -initialisatie, die u kunt gebruiken als u performances maakt en deze archiveert. Druk in de modus Mixing op de knop [JOB] om de modus Mixing Job te activeren. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de modus Mixing Play.

Mixingjobprocedure

- 1 Druk in de modus Mixing of Mixing Edit op de knop [JOB] om de modus Mixing Job te activeren.**
- 2 Selecteer het gewenste Mixing Job-menu door op een van de knoppen [F1] tot en met [F6] te drukken.**
- 3 Stel de parameters in voor het uitvoeren van de job.**
- 4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)**
Als u de opdracht wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].
- 5 Druk op de knop [INC/YES] om de job uit te voeren.**
Na het uitvoeren van de job verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.
- 6 Druk op de knop [MIXING] om terug te keren naar de modus Mixing Play.**

LET OP

Zelfs als u de job uitvoert, worden de mixdata gewist als u zonder op te slaan een andere song of een ander patroon selecteert of het instrument uitschakelt. Sla de song of het patroon (inclusief de mixing) op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere song of een ander patroon selecteert of de stroom uitschakelt.

Initialisatie van de Mixing—[F1] Init

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 partij enz.



1 All Parameters

Alle instellingen voor de geselecteerde mix worden geïnitieerd. Als deze optie is aangevinkt, kunnen de Common-parameters (2) en Part-parameters (3) niet worden ingesteld.

2 Common Parameters

Alle gemeenschappelijke parameterinstellingen voor de geselecteerde mix worden geïnitieerd.

OPMERKING De Insertion Effect Switch (invoegeffetschakelaar) is een Part-parameter. Vink daarom de gewenste selectievakjes van Part 1 – 16 aan (hieronder beschreven) als u de instellingen voor de parameter Insertion Effect Switch wilt initialiseren.

3 Part Parameters

Partij 1 – 16

Mixing Part Edit-instellingen (pagina 194) voor ingeschakelde partijen worden geïnitieerd.

A/D (A/D-invoer)

Deze partij wordt ingevoerd vanaf de externe audioapparatuur die is aangesloten op de A/D INPUT-aansluiting. Parameterinstellingen voor de A/D invoerpart (<xref name="Page" id="53"/>) van Common Edit worden geïnitieerd.

FW

Deze partij wordt ingevoerd vanaf de externe audioapparatuur die is aangesloten op de IEEE1394-aansluiting. Als dit is aangevinkt, worden de parameterinstellingen voor de FW-partij (pagina 193) in Common Edit geïnitieerd.

OPMERKING De FW-instelling is alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

4 Initialize selected Parts to GM

Als dit vakje is aangevinkt, worden bij het uitvoeren van de job de geselecteerde partijen teruggezet naar de standaardinstellingen van de GM-toongenerator. Als het selectievakje bij All Parameters (1) is aangevinkt, worden alle parameters teruggezet naar de GM-instellingen. Als het selectievakje bij All Parameters (1) niet is aangevinkt, worden de aangevinkte parameters (van Common, Part 1 – 16, AD en FW) teruggezet naar de GM-instellingen.

[F2] Recall

Wanneer u tijdens het bewerken van een song- of patroonmixprogramma een andere song of een ander patroon selecteert zonder de bewerkte song of het bewerkte patroon op te slaan, worden alle aangebrachte bewerkingen gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Recall gebruiken om de mix te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

Parameterinstellingen kopiëren van een andere mix, voice en performance— [F3] Copy

Parameterinstellingen kopiëren van een andere mix (Copy Part)—[SF1] Part

Met deze handeling kunt u instellingen van Common Edit en Part Edit van een bepaalde mix kopiëren naar de momenteel bewerkte mix. Dit is met name handig als u een mix maakt waarbij u bepaalde parameterinstellingen van een andere mix wilt overnemen.



Bronsetup

1 In de songmodus: Songnummer

In de patroonmodus: Patroonnummer

Hiermee bepaalt u de bronmix aan de hand van het songnummer (of het patroonnummer als u in de patroonmodus bent). De naam van het geselecteerde patroon of de geselecteerde song wordt rechts weergegeven. Om de huidige mix als bron te selecteren, vinkt u het vakje Current Mix aan.

2 Datatype

Hiermee bepaalt u het brondatatype.

Instellingen: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

OPMERKING De Insertion Effect Switch (invoegeffectschakelaar) is een Part-parameter. Daarom worden de Insertion Effect Switch-parameterinstellingen alleen gekopieerd als u een van de partijen 1 – 16 selecteert.

Doelsetup

3 Momenteel bewerkte partij

Hiermee bepaalt u de bestemmingspartij van de momenteel bewerkte mix.

Instellingen: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

Voice Common Edit-instellingen kopiëren naar de mix (Copy Voice)—[SF2] Voice

Met deze job kunt u de effectinstellingen van Common Edit van de voice die is toegewezen aan de opgegeven partij kopiëren naar de huidige mix. Dit is met name handig wanneer u de effectinstellingen van een bepaalde voice in uw mixprogramma wilt gebruiken.



1 In de songmodus: Songnummer

In de patroonmodus: Patroonnummer, Sectie

Hiermee bepaalt u het bank- en mixprogramma nummer dat u wilt kopiëren. De naam van het geselecteerde patroon of de geselecteerde song wordt rechts weergegeven. Om de huidige mix als bron te selecteren, vinkt u het vakje Current Mix aan.

2 Partnummer

Selecteer de partij (01 – 16) waaraan de bronvoice wordt toegewezen. De naam van het geselecteerde patroon of de geselecteerde song wordt rechts weergegeven.

3 Datatype

Hiermee bepaalt u het brondatatype. Als u het juiste vakje aanvinkt, worden de bijbehorende data-instellingen van de bronvoice gekopieerd naar de bestemmingsmix. De andere parameterinstellingen worden niet gekopieerd van de voice naar de huidige mix.

Performance Edit-instellingen kopiëren naar Mixing Edit (Copy Performance)—[SF3] Perf

Met deze job kunt u de instellingen van Performance Edit kopiëren naar de huidige mix. Dit is met name handig wanneer u de instellingen van een bepaalde performance in uw mixprogramma wilt gebruiken.



1 Bank, Performancenummer

Hiermee bepaalt u de bank en het performancenummer dat u wilt kopiëren. De naam van de geselecteerde performance verschijnt rechts.

2 Datatype

Hiermee bepaalt u of de instellingen van de getoonde parameters al dan niet worden gekopieerd. Als u het vakje bij de Insertion Effect Switch aanvinkt, worden de Insertion Effect Switch-instellingen van Performance Parts 1 – 4 gekopieerd naar de mixpartijen die zijn ingesteld als bestemmingspartijen (3). Als de vakjes van de andere parameters zijn aangevinkt, worden de instellingen van de aangevinkte parameters van de modus Performance Common gekopieerd naar de modus Mixing Common. Alle andere parameterinstellingen in de modi Common Edit en Part Edit worden gekopieerd van de Performance naar de huidige mix.

3 Doelpartijen

Hiermee stelt u de vier partijen van de momenteel bewerkte mix in als bestemming.

Instellingen: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

OPMERKING Wat betreft de MIDI-ontvangstkanalen van de mixpartijen als bestemming wordt kanaal 1 toegewezen aan Parts 1 – 4, kanaal 5 aan Parts 5 – 8, kanaal 9 aan Parts 9 – 12 en kanaal 13 aan Parts 13 – 16.

Mixinstellingen verzenden naar extern MIDI-apparaat (Bulkdump)—[F4] Bulk

Met deze functie kunt u bepaalde parameterinstellingen voor de momenteel bewerkte mix 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 De bulkdumpdata bevatten alleen de MIDI-berichten, niet de golfvormen.

OPMERKING Voor het uitvoeren van een bulkdump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen. Zie pagina 228 voor meer informatie.

Mixsjabloon—[F5] Template

De mix opslaan in en ophalen uit de Template—[SF1] Mix

Met deze job kunt u uw bewerkte programma als een mixsjabloon opslaan in het gebruikersgeheugen en ook weer daaruit ophalen. U kunt 32 mixsjablonen opslaan. U kunt 32 mixsjablonen gebruiken in de modus Song of Patron.



1 Template (sjabloon)

Hiermee bepaalt u de mixsjabloon om op te slaan of op te halen. Druk op de knop [SF5] om de huidige mix op te slaan of op de knop [SF4] om de opgeslagen mixsjabloon op te halen uit het gebruikersgeheugen.

Instellingen: 01 – 32

2 Naam van de mixsjabloon

Hier staat de naam van de mixsjabloon. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het opgeven van een naam.

Performance Edit-instellingen kopiëren naar een mix (Template Performance)—[SF2] Perf

Met deze job kunt u de instellingen van Performance Edit kopiëren naar de huidige mix. Dit is met name handig wanneer u de instellingen van een bepaalde performance in uw mixprogramma wilt gebruiken.



1 Bank, Performancenummer

Hiermee bepaalt u de bank (USR 1 – 4) en het performancenummer (001 – 128) dat u wilt kopiëren. De naam van de geselecteerde performance verschijnt rechts.

2 Doelpartijen

Hiermee stelt u de vier partijen van de huidige mix in als bestemming.

Instellingen: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

OPMERKING Wat betreft de MIDI-ontvangstkanalen van de mixpartijen als bestemming, worden de kanalen 1 – 4 toegewezen aan Parts 1 – 4, kanalen 5 – 8 aan Parts 5 – 8, kanalen 9 – 12 aan Parts 9 – 12 en kanalen 13 – 16 aan Parts 13 – 16.

In tegenstelling tot bij de Copy Performance Job wordt een ander MIDI-ontvangstkanaal toegewezen aan elk van de partijen, zodat u meer flexibiliteit hebt bij het maken van instellingen met een multitimbrale toongenerator. Denk eraan dat het ontvangstkanaal van de bestemmingsmixpart wordt uitgezet als het ontvangstkanaal van de bronperformancepart is uitgezet.

Mixing Voice Edit

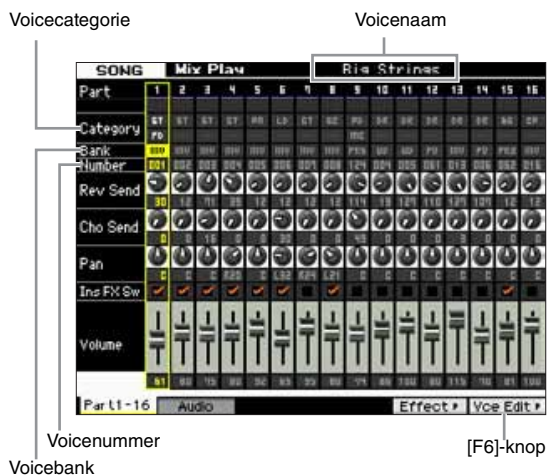
Mixvoices zijn normale voices die speciaal zijn bewerkt voor en opgeslagen in een specifieke song-/patroonmix. U kunt maximaal 16 mixvoices opslaan in elke song- of patroonmix. In deze modus kunt u de voices bewerken die zijn toegewezen aan de mixpartijen 1 – 16 en deze opslaan als mixvoices. Er zijn ook Mixing Voice Jobs beschikbaar, zodat u over handige tools beschikt om uw mixvoices te ordenen.

Druk op de knop [F6] Vce Edit om de modus Mixing Voice Edit te activeren.

OPMERKING Zie pagina 189 voor meer informatie over mixvoices.

Mixvoices bewerken

- 1 Druk in de song- of patroonmodus op de knop [MIXING] om de display Mixing Play (pagina 190) in de mixingmodus te activeren.



- 2 Verplaats de cursor naar de partij waaraan de gewenste voice is toegewezen.

De naam van de geselecteerde voice verschijnt in de rechterbovenhoek van de display. U kunt de voice hier ook selecteren. Druk daarvoor op de knop [PROGRAM] (het lampje gaat branden) en selecteer de gewenste voice met de bankknoppen [PRE 1] – [GM], de groepsknoppen [A] – [H] en de nummerknoppen [1] – [16].

- 3 Druk op de knop [F6] Vce Edit om de modus Mixing Voice Edit te activeren.

- 4 Activeer de display Common Edit of de display Element Edit (voor een normale voice) en de display Key Edit (voor een drumvoice).

Druk op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit op te roepen. Als u meer algemene parameters wilt bewerken betreffende de algemene voice en de manier waarop deze wordt verwerkt (zoals

arpeggio, regelaar en effecten), roept u de display Common Edit op.

Als u de display Element Edit wilt oproepen (voor een normale voice), drukt u op een van de nummerknoppen [1] – [8] om het te bewerken element te selecteren. Als u de display Drum Key Edit wilt oproepen (voor een drumvoice), drukt u op de knop [1] en op de toets die u wilt bewerken. Als u wijzigingen wilt aanbrengen in de geluiden waaruit een voice bestaat en in de basisparameters waardoor het geluid wordt gedefinieerd, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (Envelope Generator), roept u de display Element Edit of Drum Key Edit op.

- 5 Activeer de display Edit met de parameters die u wilt bewerken door te drukken op de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5].

Zowel Common Edit als Element Edit (of Drum Key Edit) bestaan uit meerdere displays. U vindt de gewenste display door te kijken naar de tabmenu's van de knoppen [F1] – [F5] en [SF1] – [SF5].

- 6 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter.

- 7 Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

- 8 Bewerk de mixvoice door de stappen 4 – 7 naar wens te herhalen.

- 9 Geef een naam op voor de mixvoice in de display Name (pagina 55) van Common Edit.

Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het opgeven van een naam.

- 10 Als u de bewerkte voice wilt opslaan, drukt u op de knop [STORE] om het venster Store (pagina 192) te activeren.

Zie pagina 144 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

- 11 Druk op de knop [EXIT] of [MIXING] om terug te keren naar de modus Mixing Play.

Handige functies in de modus Mixing Voice Edit

Element aan- of uitzetten

Dit is hetzelfde als in de modus Voice Element Edit (pagina 54).

Te bewerken element op solo zetten

Dit is hetzelfde als in de modus Voice Element Edit (pagina 54).

De [E]-indicator

Dit is hetzelfde als in de modus Voice Element Edit (pagina 54).

Compare, functie

Dit is hetzelfde als in de modus Voice Element Edit (pagina 54).

Mixvoice-informatie—[SF6] INFO

Dit venster biedt informatie over de huidige mixvoice. U kunt deze display openen met de knop [SF6] INFO in de modus Mixing Voice Edit. Denk eraan dat het Info-venster alleen kan worden geopend als het [SF6]-tabmenu 'INFO' aangeeft. Druk op een van de paneelknoppen om terug te keren naar de oorspronkelijke status.

De gemaakte mixvoice opslaan

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Als de [E]-indicator op de display staat in de modus Mixing Voice Edit, drukt u op de knop [STORE].

Het venster Mixing Voice Store verschijnt.



- 2 Geef de opslaglocatie op voor de mixvoice.

Selecteer een mixvoicenummer (MIXV) als bestemming met behulp van de datadraaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. U kunt de voice die is bewerkt in de modus Mixing Voice Edit ook opslaan als een gebruikersvoice door de voicebank op [USR1 – USR4] of [USER DR] te zetten.

- 3 Druk op de knop [ENTER].

U wordt om bevestiging gevraagd. Als u het opslaan wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

- 4 Druk op de knop [INC/YES] om op te slaan.

Nadat de mixvoice is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en keert u terug naar de oorspronkelijke display.

LET OP

Als u de opslaghandeling uitvoert, worden de instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Daarom moet u van belangrijke data altijd een backup bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF. Zie pagina 241 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

De modus Mixing Voice Job bevat handige tools geschikt om uw mixvoices te ordenen.

Procedure van de Mixing Voice Job

- 1 Druk in de modus Mixing Voice Edit op de knop [JOB] om de modus Mixing Voice Job te activeren.
- 2 Selecteer de gewenste Mixing Voice Job door op een van de knoppen [F2] – [F4] te drukken.

3 Stel de parameters in voor het uitvoeren van de job.

Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en stel de waarde in.

4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Als u de job wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

5 Druk op de knop [INC/YES] om de job uit te voeren.

Na het uitvoeren van de job verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.

LET OP

Zelfs als een job is uitgevoerd, worden de voicedata gewist als u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt zonder de voicedata op te slaan. Sla de voicedata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitschakelt.

6 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de modus Mixing Voice Edit.

Het onbewerkte geluid terughalen— [F2] Recall

Als u een mixvoice bewerkt die u nog niet hebt opgeslagen wanneer u een andere mixvoice selecteert, worden al uw wijzigingen gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Recall gebruiken om de mixvoice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

Element van een andere mixvoice kopiëren naar de huidige mixvoice— [F3] Copy

Met deze job kunt u de mixvoice die in een bepaalde song of een bepaald patroon is opgeslagen kopiëren naar een andere song of een ander patroon.



1 Bron-mixvoice

Hiermee bepaalt u de bron-mixvoice door de song of het patroon te selecteren (01 – 64) en vervolgens het nummer op te geven (01 – 16, all). De hoofdcategorie 1 of 2 en de naam van de geselecteerde mixvoice worden op de onderste regel aangegeven.

2 Doel-mixvoice

Hiermee bepaalt u de doel-mixvoice. Zie hierboven.

Mixvoice verwijderen—[F3] Delete

Met deze job verwijdert u een onnodige mixvoice. U kunt maximaal 256 mixvoices opslaan voor alle songs en patronen. Hieruit volgt dat het mixvoicegeheugen vol raakt en u geen extra voices meer kunt opslaan als u 16 verschillende voices hebt opgeslagen voor 16 verschillende songs. Als dit gebeurt, gebruikt u deze job om ongebruikte mixvoices te verwijderen.



1 Te verwijderen mixvoice

Hiermee bepaalt u de te verwijderen mixvoice.

Instellingen:

Song/Patroon: song, patroon
Song-/patroonnummer: 01 – 64
Mixvoicenummer: 01 – 16, all

Common Edit-parameters

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Dit is hetzelfde als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie pagina 55. Sommige parameters met dezelfde naam als die in de modus Voice Common Edit zijn echter niet beschikbaar in de modus Mixing Voice Edit.

Elementbewerkingsparameters

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Elementselectie [1] – [8]

Dit is hetzelfde als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie pagina 69.

Audio-opname voor song/patroon (modus Sampling)

Naast het gebruik in de modi Voice en Performance kunt u de modus Sampling ook openen vanuit de modi Song en Pattern. Op deze manier kunt u audio (bijvoorbeeld zang, elektrische gitaar of audio van een extern apparaat) opnemen en rechtstreeks als een samplevoice gebruiken in een song-/patroontrack. In dit gedeelte worden de samplefuncties in de modus Sampling uitgelegd. U activeert deze modus als u in de modus Song of Pattern op de knop [INTEGRATED SAMPLING] (geïntegreerde sampler) drukt.

OPMERKING U kunt de modus Sampling ook openen met de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Voice of Performance. Houd er rekening mee dat de samplefuncties verschillen per modus van waaruit de modus Sampling is geactiveerd, de modus Voice/Performance of de modus Song/Pattern. Zie pagina 119 voor instructies over het gebruik van de samplefunctie in de modus Voice/Performance.

LET OP

De opgenomen (bewerkte) sampledata gaan verloren als het instrument wordt uitgeschakeld. Kopieer voordat u het instrument uitschakelt altijd de sampledata naar de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (pagina 34) of sla de sampledata op op een USB-opslagapparaat of een computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF (pagina 41).

Uitbreidingsmodule flashgeheugen (afzonderlijk verkocht)

U kunt de sample die wordt verkregen met de functie Sampling als een golfvorm opslaan door de optionele uitbreidingsmodule voor flashgeheugen FL512M/FL1024 te installeren op de MOTIF XF. De sample in de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen blijft behouden ook als u het instrument uitschakelt en kan onmiddellijk als een golfvorm worden geopend. Dit is zeer handig als u een gebruikersvoice met een golfvorm gebruikt waaraan de sample is toegewezen die is gemaakt via de samplefunctie.

Structuur van de modus Sampling

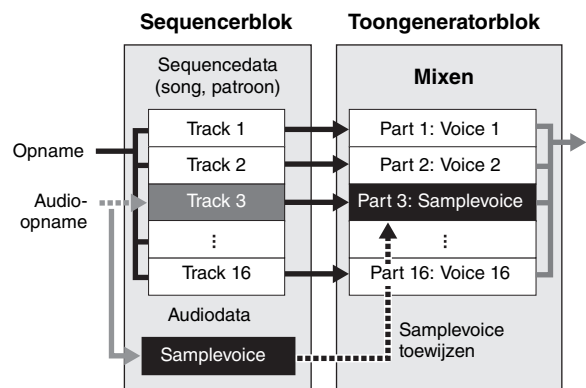
In dit gedeelte komen de structuur en ordening van samples aan de orde bij het opnemen van audio in een song/patroon, evenals de relatie tussen samples, samplevoices en mixen.

OPMERKING Zie pagina 119 voor meer informatie over samples, golfvormen en keybanks.

Audio opnemen voor song/patroon

Aangezien alleen MIDI-data wordt verwerkt in songs en patronen op de MOTIF XF, kan het audiosignaal niet direct op een track worden opgenomen, zelfs niet door het uitvoeren van de sampling.

Audiodata die u via sampling op een track hebt opgenomen worden als een samplevoice opgeslagen in een song/patroon. De opslagen samplevoice wordt automatisch toegewezen aan de mixpart die hoort bij de opgenomen track. Daarnaast worden de MIDI-data voor het triggeren van de samplevoice opgenomen op de track. Tijdens het afspelen wordt de samplevoice getriggerd door de MIDI-data van de track. De uiteindelijke track fungeert daarom effectief als audiotrack.



De audiodata worden opgenomen op een samplevoice die wordt toegewezen aan een song/patroon en noot aan/uit-events voor het triggeren van het opgenomen audiosignaal worden opgenomen op Track 3.

- MIDI-data
- Audiodata
- ... MIDI-data voor het triggeren van de samplevoice

Over Slice

De functie Slice is een belangrijke samplinghandeling in de modi Song en Pattern. Hiermee kunt u de audio gemakkelijk onderverdelen in kleinere gedeelten die u vervolgens op vele muzikaal nuttige manieren kunt triggeren en besturen.

Met Slice voert u eigenlijk twee gelijktijdige handelingen uit op een sample.

Ten eerste maakt u met Slice een samplevoice door de oorspronkelijke sample te verdelen in kleinere samples met een specifieke nootwaarde (zoals 1/8- of 1/16-noot), afhankelijk van het ritme. Vervolgens wijst u de samples toe aan keybanks. De gemaakte samplevoice wordt automatisch toegewezen aan de mixpart die hoort bij de opgenomen track.

Ten tweede maakt u met de functie Slice sequencedata die bestaan uit nootevents waaraan de gesegmenteerde samples in volgorde zijn toegewezen. De nootevents in de gemaakte sequencedata worden chromatisch gerangschikt volgens de keybanktoewijzing, waarbij elke gatetijd van de nootevents overeenkomt met het oorspronkelijke ritme van de sample (bijvoorbeeld 1/8- en 1/16-noten).

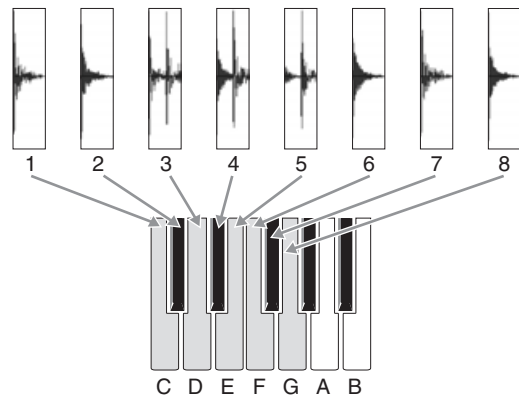
Het eindresultaat is dat u hetzelfde geluid hoort van het oorspronkelijke sample en het gesegmenteerde sample. Als dit het enige resultaat zou zijn, zou Slice niet veel toevoegen. Een sample dat op deze manier is 'gesegmenteerd' kan echter op vele handige en creatieve manieren worden gewijzigd en afgespeeld.

Allereerst kunt u het tempo van de sample in realtime wijzigen. Hoewel de MOTIF XF is voorzien van een Time Stretch-job waarmee u het tempo van de sample kunt wijzigen, kunt u deze job niet in realtime bij uw toetsenspel gebruiken, omdat het even duurt om de sampledata te converteren. Dankzij het gebruik van gesegmenteerde samples kunt u de afspeelsnelheid van samples echter wel veranderen door de tempowaarde van de song of het patroon in realtime te wijzigen.

Het tweede voordeel hiervan is dat u snel en gemakkelijk variaties van de oorspronkelijke sample kunt maken door gesegmenteerde samples op een andere manier af te spelen.

U kunt bijvoorbeeld de aanslag en timingpunten van de nootevents waaraan de gesegmenteerde samples zijn toegewezen wijzigen. Daarmee brengt u bijvoorbeeld accenten aan tijdens het afspelen of maakt u het ritme van de sample swingend. Verder kunt u de volgorde van de gesegmenteerde samples (als nootevents) wijzigen, waardoor u heel gemakkelijk nieuwe en ongebruikelijke geluidsvariaties kunt aanbrengen.

Gesegmenteerde, toegewezen samples



Voorbeeld 1



Frasevolgorde

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Voorbeeld 2



1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Melodische of ritmische variaties maakt u gewoon door de volgorde van de nootevents te wijzigen.

Hoofddisplay Sampling

De hoofddisplay Sampling, het portaal van de modus Sampling, wordt geactiveerd als u de modus Sampling opent vanuit de huidige modus. Druk in de modus Song of Pattern op de knop [INTEGRATED SAMPLING] (geïntegreerde sampler) en u activeert de modus Sampling, die is bedoeld voor het maken van samplevoices die aan een song of patroon worden toegewezen. Druk op de knop [EXIT] als u wilt terugkeren naar de oorspronkelijke modus, song of het oorspronkelijke patroon.

OPMERKING In dit gedeelte komt de modus Sampling aan de orde als deze wordt geopend vanuit de modus Song of Pattern. Zie pagina 120 voor instructies over het gebruik van de samplefunctie in de modus Voice/Performance.

Golfvorm en keybank selecteren— [INTEGRATED SAMPLING]

In de hoofddisplay Sampling kunt u de golfvorm en betreffende keybank selecteren en het geluid horen van de sample die is toegewezen aan de geselecteerde keybank.



De parameters ① – ⑬ en de knoppen [SF1], [SF6] en [F6] zijn identiek aan de parameters en knoppen in de modus Sampling als deze wordt geopend vanuit de modi Voice en Performance. Zie pagina 120.

⑭ Track (alleen aanduiding)

Hiermee geeft u het tracknummer van de momenteel geselecteerde song of het momenteel geselecteerde patroon aan.

⑮ Measure (alleen aanduiding)

Hiermee geeft u het maatnummer van de momenteel geselecteerde song of het momenteel geselecteerde patroon aan.

OPMERKING Denk eraan dat u de gebruikersvoices die u in de modus Sampling hebt gemaakt vanuit de modi Voice en Performance kunt toewijzen aan mixpartijen van de song of het patroon. Ook kunt u de golfvormen die u in de modus Sampling hebt gemaakt vanuit de modi Song en Pattern toewijzen aan elementen van de voice in de modus Voice Edit.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Met de functie Sampling Record kunt u geluiden (zoals een zangpartij via een aangesloten microfoon, het signaal van een elektrische gitaar of audio van een externe cd- of MP3-speler) opnemen en de audio opslaan als samplevoice die u kunt gebruiken in de tracks van een song of patroon. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de functie Sampling in de modus Song of Pattern.

OPMERKING In dit gedeelte komt de modus Sampling aan de orde als deze wordt geopend vanuit de modus Song of Pattern. Zie pagina 121 voor instructies over het gebruik van de samplefunctie in de modus Voice mode/Performance.

Sampling Setup—[F6] Rec

In deze display kunt u verschillende sampleparameters instellen. Druk op de knop [F6] in de hoofddisplay Sampling om deze display te openen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling. Druk na het instellen op de knop [F6] Standby om de display Record Standby (pagina 205) te openen.



1 Recording Type

Hiermee wordt de opnamemethode bepaald. De sampleprocedure en de gemaakte sampledata verschillen al naargelang de instellingen die u hier vastlegt.

Instellingen: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

De opgenomen sample wordt automatisch onderverdeeld in afzonderlijke 'slices' die worden opgeslagen als samplevoice. Deze slices worden vervolgens toegewezen aan opeenvolgende noten op het toetsenbord. Deze noten worden vervolgens automatisch gerangschikt als MIDI-sequencedata (in de aangegeven track), zodat ze kunnen worden afgespeeld. Als bijvoorbeeld een drumpatroon van één maat wordt gesampled en een 1/8-maat wordt opgegeven, wordt de opgegeven maat onderverdeeld in (ongeveer) acht samples, die worden toegewezen aan de acht achtereenvolgende noten op het toetsenbord.

sample

Het opgenomen audiosignaal wordt gewoon opgeslagen als samplevoice. Met deze instelling worden geen MIDI-sequencedata gemaakt, waardoor de opgenomen sample niet wordt afgespeeld, zelfs niet als de song of het patroon wordt afgespeeld.

sample+note

Naast de sampledata worden de betreffende nootdata voor het afspelen gemaakt en opgenomen op de opgegeven track (8).

2 Input Source

Bepaalt de ingangsaansluiting waarop het te samplen signaal wordt ontvangen. Zie de beschrijving van de parameter met dezelfde naam op pagina 122.

3 Stereo/Mono

Hiermee bepaalt u of nieuwe samples stereo of mono worden opgenomen. Zie de beschrijving van de parameter met dezelfde naam op pagina 122.

4 Record Next

Deze parameter is beschikbaar als de Recording Type-parameter in de display Setup op 'sample' is ingesteld. Zie de beschrijving van de parameter met dezelfde naam op pagina 122.

5 Frequency

Hiermee regelt u de samplefrequentie. Zie de beschrijving van de parameter met dezelfde naam op pagina 123.

6 Waveform

Hiermee bepaalt u het golfvormnummer dat de bestemming vormt.

Instellingen: 001 – 128

LET OP

Hierbij worden eventuele bestaande data in het golfvormnummer overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

7 Keybank

Hiermee bepaalt u het nootnummer van de bestemmingskeybank. De waarde die u hier instelt, kan worden gewijzigd in de modus Sampling Edit (pagina 210). Houd er rekening mee dat deze parameter niet beschikbaar is als het Recording Type is ingesteld op 'slice+seq'.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Als u het Recording Type hebt ingesteld op 'slice+seq', worden gesegmenteerde samples toegewezen aan de noten in chromatische volgorde, respectievelijk vanaf C1 (MOTIF XF6), E0 (MOTIF XF7) en A -1 (MOTIF XF8).

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

8 Track

Hiermee bepaalt u het tracknummer waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen. Na de opname wordt de gemaakte samplevoice toegewezen aan de mixpart die hoort bij de hier opgegeven track. Als u het Recording Type hebt ingesteld op 'slice+seq' of 'sample+note', worden de nootdata voor het afspelen van de samplevoice gemaakt in de hier opgegeven track.

Instellingen: 01 – 16

9 Part

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song of Pattern.

10 Voice

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song of Pattern.

11 Drum Key

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song of Pattern.

12 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt, wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

13 [F6] Standby

Druk op deze knop om de display Sampling Standby te openen.

In deze display worden samples genomen. Zie pagina 205 voor meer informatie.

Sampling Standby and Start— [F6] Standby

In deze display wordt begonnen met het nemen van samples. Druk op de knop [F6] in de display Setup om deze display te openen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Setup.

Nadat u de benodigde parameters hebt ingesteld, drukt u op de knop [F5] Start om de sampleprocedure te starten. De werkelijke samplestarttiming verschilt afhankelijk van de instelling in de modus Trigger.

Als de modus Trigger (10) is ingesteld op 'level':

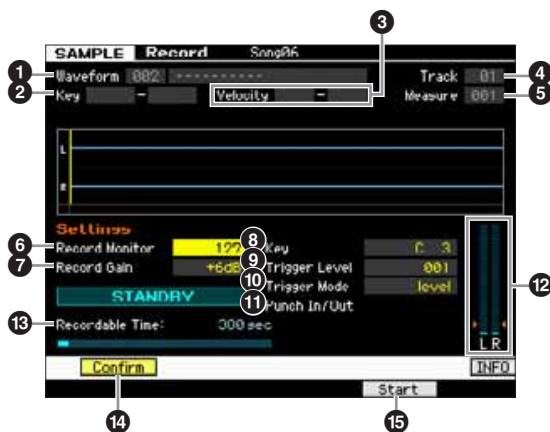
Zelfs als u op de knop [F5] drukt, verschijnt de aanduiding WAITING (wachten) gewoon op de display en start het nemen van samples niet. Als een geluidssignaal het ingestelde triggerniveau (9) overschrijdt, wordt de aanduiding WAITING vervangen door de aanduiding RECORDING en wordt het samplen gestart.

Als de modus Trigger (10) is ingesteld op 'meas':

Zelfs als u op de knop [F5] drukt, verschijnt de aanduiding WAITING (wachten) gewoon op de display en start het nemen van samples niet. Stel de maat (5) in waarop het afspelen van de song of het patroon start, voer een maatnummer in dat groter is dan de maatwaarde (5) bij de parameter Punch In/Out (11) en druk op de knop [▶] (afspelen) om met afspelen te beginnen. Nadat u het afspelen hebt gestart, begint het samplen op de aangegeven Punch In-maat en eindigt op de aangegeven Punch Out-maat.

Als de modus Trigger (10) is ingesteld op 'manual':

Het werkelijke samplen (opnemen) begint op het moment dat u op de knop [F5] Start drukt.



1 Waveform (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de naam en het nummer van de geselecteerde golfvorm aangegeven.

2 Key Range (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het toetsbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

3 Velocity (Velocity Range) (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het aanslagbereik van de momenteel geselecteerde keybank aangegeven.

4 Track (alleen aanduiding)

Hiermee wordt het tracknummer aangegeven waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen.

5 Measure

Hiermee geeft u het maatnummer van de momenteel gespeelde song of het momenteel geselecteerde patroon aan. U kunt het maatnummer wijzigen met behulp van de knoppen [◀] (achteruit) en [▶] (snel vooruit).

Instellingen:

Wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Song: 001 – 999

Wanneer u naar de modus Sampling gaat vanuit de modus Pattern: 001 – 256

6 Record Monitor

Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau voor het beluisteren van het ingangssignaal. Dit afluisteren vindt plaats via de PHONES-aansluiting of de OUTPUT R- en L/MONO-aansluitingen.

Instellingen: 0 – 127

7 Record Gain

Deze parameter is alleen beschikbaar als de invoerbron (pagina 204) is ingesteld op 'resample'. Hiermee wordt de opnameversterking voor het resamplen bepaald. Hoe hoger de waarde is, hoe groter het volume van het geresamplede geluid. Voordat u de sampling (opname) uitvoert, kunt u de gewenste versterking instellen door op de niveaumeter (12) het volume te controleren terwijl u het toetsenbord bespeelt.

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

8 Key

Hiermee wordt de keybank (pagina 204) aangegeven die is ingesteld in de display Sampling Record Setup. De keybank kan zowel hier als in de modus Sampling Edit (pagina 210) worden gewijzigd na de opname.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de toets ook rechtstreeks vanaf het toetsenbord instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

9 Trigger Level

Als de modus Trigger (10) is ingesteld op 'level', moet u ook het triggerniveau instellen. Het samplen (opnemen) start zodra een ingangssignaal wordt ontvangen dat het opgegeven triggerniveau overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt, wordt als een rode driehoek weergegeven op de niveaumeter. Stel dit voor de beste resultaten zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat er ongewenste ruis wordt opgenomen.

Instellingen: 000 – 127

10 Trigger Mode

Hiermee bepaalt u de methode voor het triggeren van het samplen.

Instellingen: level, meas, manual

level

Het samplen begint zodra een ingangssignaal wordt ontvangen dat het aangegeven triggerniveau (9) overschrijdt.

meas (measure)

Deze parameter moet in combinatie met de maat voor Punch In/Out worden ingesteld (11). Nadat u op de knop [F6] hebt gedrukt, begint het samplen op de aangegeven Punch In-maat en eindigt op de aangegeven Punch Out-maat. Het samplen stopt ook als de song of het patroon wordt gestopt door op de knop [■] (stoppen) te drukken. Bij deze methode kunt u het audiosignaal opnemen terwijl u het geluid van andere tracks beluistert.

manual

Het samplen begint zodra u op de knop [F6] REC drukt. Met deze instelling kunt u het samplen op het door u gewenste moment laten beginnen, ongeacht het ingangsniveau van de audiobron.

11 Punch In/Out

Deze parameter is alleen beschikbaar als de modus Trigger Mode (10) is ingesteld op 'meas'. De Punch In-waarde bepaalt het maatnummer waarop het samplen automatisch begint en de Punch Out-waarde bepaalt het maatnummer waarop het samplen automatisch stopt.

Instellingen: 001 – 999 (modus Song), 001 – 256 (modus Pattern)

12 Level Meter

13 Recordable Time (alleen aanduiding)

Zie de beschrijving van de parameter met dezelfde naam op pagina 123.

14 [SF1] Confirm

Deze parameter is beschikbaar als Recording Type in de display Setup (pagina 204) is ingesteld op 'sample' of 'sample+note'.

15 [F5] Start

Druk op deze knop om het samplen te starten.

Samplingdisplay RECORDING

Tijdens het samplen verschijnt er een grafische weergave van de opgenomen audio in de display.



[F6] Stop

Druk op deze knop om het samplen (opnemen) te stoppen. In elk van de volgende gevallen verschijnt de display 'FINISHED' (voltooid) nadat het samplen is voltooid.

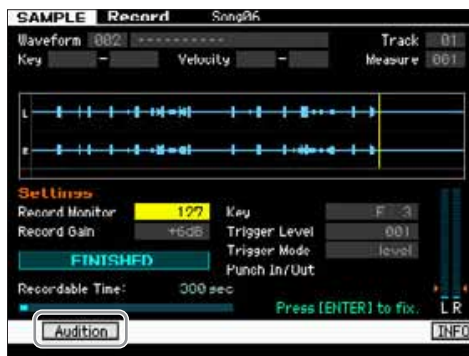
- Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'sample' of 'sample+note' en [SF1] Confirm (bevestigen) is ingeschakeld.
- Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'slice+seq'.

In de display FINISHED kunt u de zojuist opgenomen sample beluisteren door op de knop [SF1] te drukken. Zie hieronder voor meer informatie.

Samplingdisplay FINISHED

Als [F2] Confirm (bevestigen) is ingeschakeld voordat het samplen begint, verschijnt de display FINISHED (voltooid) zodra het samplen is voltooid. In deze display kunt u de sample beluisteren en bevestigen door op de knop [SF1] Audition (beluisteren) te drukken. Als u tevreden bent met het geluid, drukt u op de knop [ENTER] om het sampleresultaat vast te leggen als sampledata. Als u niet tevreden bent met het sampleresultaat, drukt u op de knop [EXIT] en probeert u het opnieuw.

Als [F2] Confirm is uitgeschakeld voordat het samplen begint, legt u met sampling de sampledata automatisch vast en keert u terug naar de display Setup (pagina 203).



[SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de opgenomen sample te beluisteren. Hierdoor kunt u precies horen hoe de sample wordt afgespeeld.

OPMERKING Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'sample' of 'sample+note' en als [SF1] Confirm (bevestigen) is uitgeschakeld, legt u met het stoppen van de opname automatisch de zojuist opgenomen sampledata vast en keert u terug naar de display Setup (pagina 203). U keert terug naar de display STANDBY zodra het samplen is voltooid als Record Next voor de sampling is ingeschakeld in de display Setup.

OPMERKING Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'slice+seq', wordt bij het stoppen van de opname de display Record Trim (pagina 207) geopend.

De sample trimmen—display Record Trim

Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'slice+seq', wordt bij het stoppen van de opname (en daarop volgend het vastleggen van de sampledata als Confirm is ingeschakeld) deze display geopend. In deze display kunt u onnodige delen van de sample verwijderen (die zich voor het startpunt en na het eindpunt bevinden). Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt keren naar de display Setup.

De procedure in de display Record Trim is als volgt.

1 Stel Start Point (startpunt) in op het punt waarop het feitelijke geluid van de opgenomen sample begint.

Met de knop [SF1] Audition (beluisteren) kunt u de sample beluisteren en met de knoppen [SF4] Zoom Out en [SF5] Zoom In kunt u de golf van de sample bekijken.

OPMERKING Door op de knop [SF6] NUM te drukken kunt u de knoppen [SF1] t/m [SF5] en [F1] t/m [F6] als nummerknoppen gebruiken. Druk op de knop [EXIT] om de knoppen de oorspronkelijke status terug te geven. Zie pagina 36 voor meer informatie.

2 Stel Tempo (9), Meter (10) en Measure (11) in voor het afspelen van de sample.

Het eindpunt (8) wordt automatisch gewijzigd zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de hier gemaakte instellingen.

3 Stel, indien nodig, Loop Point (7) in.

Als de menuaanduiding van de knop [SF2] 'LP=ST' is, hebben Start (startpunt) en Loop (loopstartpunt) hetzelfde adres, wat inhoudt dat als u een van beide wijzigt, ze allebei tegelijk worden veranderd. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, verandert het menu van 'LP=ST' in 'LP≠ST'. Als het menu hier 'LP≠ST' aangeeft, kunnen het start- en looppunt onafhankelijk van elkaar worden gewijzigd. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, wordt de adreswaarde van het startpunt gekopieerd naar die van het looppunt, waardoor beide punten dezelfde adreswaarde hebben. Bovendien verandert de menuaanduiding van de knop [SF2] ook van 'LP≠ST' in 'LP=ST'.

4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

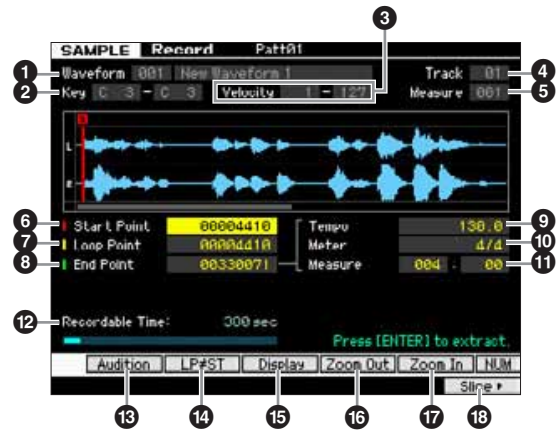
Als u wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

5 Druk op de knop [INC/YES] om Extract uit te voeren om ongewenste delen van de sample te verwijderen.

6 Druk op de knop [F6] Slice om de display Slice te openen.

LET OP

Data die met Extract worden verwijderd, kunnen niet meer worden teruggezet. Als u per ongeluk een gedeelte van de sample hebt verwijderd dat u nodig hebt, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Setup en voert u sampling nogmaals uit.



Deze parameters 1 – 5 zijn dezelfde als die in de display Standby (pagina 205).

6 Start Point

Hiermee wordt het startpunt voor het afspelen van samples bepaald. Het gedeelte links van dit punt wordt niet afgespeeld.

Instellingen: 0000000 – End point

7 Loop Point

Hiermee wordt het looppunt bepaald vanaf waar af de lus wordt afgespeeld. Als de modus Play is ingesteld op 'loop', wordt de sample afgespeeld tussen dit looppunt en het eindpunt (6).

Instellingen: 0000000 – End point

8 End Point

Hiermee wordt het eindpunt voor het afspelen van samples bepaald. Het gedeelte rechts van dit punt wordt niet afgespeeld. Het eindpunt wordt automatisch bepaald zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo (9), Meter (10) en Measure (11).

Instellingen: 0000000 – (afhankelijk van de lengte van de sample)

9 Tempo

Hiermee wordt het tempo voor het afspelen van de samples bepaald. Als u Tempo instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Meter (maatsoort) en Measure (maat).

Instellingen: 5.0 – 300.0

10 Meter

Hiermee bepaalt u de maatsoort voor het afspelen van de sample. Als u Meter instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo en Measure (maat).

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

11 Measure (maat)

Hiermee wordt het aantal maten voor het afspelen van samples bepaald. Als u Measure instelt, wordt het eindpunt (8) gewijzigd, zodat de lengte tussen het startpunt en eindpunt overeenkomt met de instellingen van Tempo en Meter (maatsoort).

Instellingen:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 - 15 (afhankelijk van de instelling voor Meter)

12 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangeduide tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt, wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

13 [SF1] Audition

Houd deze knop ingedrukt om de geselecteerde sample te beluisteren. Hierdoor kunt u precies horen hoe de sample wordt afgespeeld.

14 [SF2] LP=ST

Als het menu hier 'LP=ST' aangeeft, hebben het start- en looppunt hetzelfde adres, wat betekent dat beide punten tegelijk worden gewijzigd, zelfs als u slechts één punt wijzigt. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, verandert het menu van 'LP=ST' in 'LP≠ST'. Als het menu hier 'LP≠ST' aangeeft, kunnen het start- en looppunt onafhankelijk van elkaar worden gewijzigd. Als u in deze situatie op de knop [SF2] drukt, wordt de adreswaarde van het startpunt gekopieerd naar die van het looppunt, waardoor beide punten dezelfde adreswaarde hebben. Bovendien verandert het menu van 'LP≠ST' in 'LP=ST'.

15 [SF3] Display

Druk op de knop [SF3] om het zoomniveau te regelen, zodat de hele golf, inclusief het startpunt en eindpunt, op de display wordt weergegeven.

16 [SF4] Zoom Out**17 [SF5] Zoom In**

Druk op deze knoppen om in of uit te zoomen op de golfindicatie van de sample in de display.

18 [F6] Slice

Druk op deze knop om de display Record Slice te openen.

De sample segmenteren—Display Record Slice

Als Recording Type (pagina 204) is ingesteld op 'slice+seq', kunt u deze display openen door op de knop [F6] Slice in de display Record Slice te drukken. In deze display kunt u de opgenomen sample in verschillende slices verdelen, overeenkomstig het ritme van de oorspronkelijke sample. Met de slicebewerking wordt de opgenomen sample eerst onderverdeeld in afzonderlijke 'slices' die worden opgeslagen als samplevoice. Deze slices worden vervolgens toegewezen aan opeenvolgende noten op het toetsenbord. Deze noten worden vervolgens automatisch gerangschikt als MIDI-sequencedata (in de aangegeven track), zodat ze kunnen worden afgespeeld.

De procedure in de display Record Slice is als volgt.

- 1 Selecteer een slicetype (6).**
- 2 Stel het aantal Measures (maten) (7) in voor het afspelen van de samples.**
- 3 Stel Meter (maatsoort) (8), Sub Divide (onderverdeling) (9) en Sensitivity (gevoeligheid) (10) in.**
- 4 Druk op de knop [SF4] Apply om de slicebewerking uit te voeren.**

Het tabbladmenu 'Apply' (toepassen) wordt gewijzigd in 'Cancel' (annuleren). Op dit moment is de sample tijdelijk gewijzigd en nog niet opgeslagen als data.
- 5 Controleer het resultaat van de slicebewerking.**

Druk op de knop [SF1] Audition om de aangepaste sample te beluisteren. Als u tevreden bent met het resultaat, gaat u naar stap 6. Als u niet tevreden bent met het resultaat en u het nogmaals wilt proberen, drukt u op de knop [SF4] Cancel om de slicebewerking af te breken en de sample weer in de oorspronkelijke status te zetten. Het tabbladmenu 'Cancel' (annuleren) wordt weer 'Apply' (toepassen). Probeer het in dat geval opnieuw vanaf stap 1.
- 6 Druk op de knop [ENTER] om het Slice-resultaat op te slaan als sampledata.**

De display Setup verschijnt weer.
- 7 Druk enkele keren op de knop [EXIT] om terug te keren naar de modus Song mode of Pattern.**

Luister naar de opgenomen track met de sampleslices.
- 8 Sla, voordat u het instrument uitzet, de song- of patroondata op in het interne geheugen.**
- 9 Sla de golfvorm op.**

Als de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen is geïnstalleerd op de MOTIF XF, gebruikt u de job Copy (pagina 130) om de golfvorm op te slaan. Zo niet, dan kunt u de golfvorm ook opslaan op een USB-opslagapparaat of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 41).

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

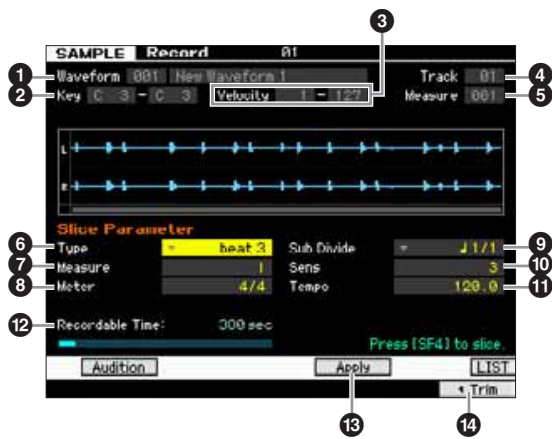
Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie



Deze parameters 1 – 5 zijn dezelfde als die in de display Standby (pagina 205).

6 Type

Selecteer het type dat het best bij de oorspronkelijke frase past. Hiermee wordt aangegeven hoe de sample wordt gesegmenteerd en wordt in zekere mate de kwaliteit van het geluid bepaald.

Instellingen: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Dit segmenttype is geschikt voor percussiefrazen zoals drums of bas met een snelle attack en een korte wegsterftijd. U hebt de keuze uit drie variaties.

phrase1 - 4

Ideaal voor frasen met cymbalen of andere instrumenten met een lange wegsterftijd. U hebt de keuze uit vier variaties.

quick

De sample wordt gesegmenteerd volgens de opgegeven subdelen van de noot, ongeacht de inhoud van de frasen. Het aantal segmenten per maat wordt berekend door het bovenste nummer van de parameter Meter (maatsoort) te vermenigvuldigen met het onderste nummer van de parameter Sub Divide.

OPMERKING Zie 'Tips voor het gebruik van de slicetypen' voor nuttige aanwijzingen over het inzetten van de parameter Slice Type voor verschillende samples.

OPMERKING U opent de lijst en selecteert het gewenste item door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

7 Measure

Hiermee wordt het aantal maten voor het afspelen van samples bepaald. Als de slicebewerking is uitgevoerd, worden sequencedata die overeenkomen met het opgegeven aantal maten gemaakt.

De sequencedata worden gemaakt vanaf het begin van de huidige maat waar is gestart met het samplen.

Instellingen: 1 – 8

8 Meter

Hiermee wordt de maatsoort van de sample bepaald. De instelling hier wordt de basiseenheid voor slices.

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

9 Sub Divide

Met de parameter Meter (maatsoort) wordt de basiseenheid voor Slice ingesteld en met Sub Divide (onderverdeling) de fijnere resolutie voor frasen die gedeelten met kortere noten bevatten. Voor bijvoorbeeld een frase van één maat die zowel 1/4- als 1/8-noten bevat zou Meter op 4/4 moeten worden ingesteld en Sub Divide op 1/2. Deze parameter

heeft geen effect als de parameter Slice Type is ingesteld op beat 1 – 2.

Instellingen:

Als Meter is ingesteld op 1 – 8/4: kwartnoot (1/1), 1/8-noot (1/2), 1/4-noottriool (1/3), 1/16-noot (1/4), 1/8-noottriool (1/6), 1/32-noot (1/8), 1/16-noottriool (1/12)

Als Meter is ingesteld op 1 – 16/8: 1/8-noot (1/1), 1/16-noot (1/2), 1/8-noottriool (1/3), 1/32-noot (1/4), 1/16-noottriool (1/6)

Als Meter is ingesteld op 1 – 16/16: 1/16-noot (1/1), 1/32-noot (1/2), 1/16-noottriool (1/3)

OPMERKING De maximale resolutie voor slice bij stereosamples is 64 slices en bij monosamples 128 slices.

10 Sens (Sensitivity)

Hiermee past u de onderverdeling verder aan die is ingesteld met de parameter Sub Divide. Hogere waarden resulteren in een hogere resolutie, waardoor nog fijnere noten en kortere geluiden worden gedetecteerd en worden opgenomen in de slice. Met de functie Audition (beluisteren) (druk op [SF1]) kunt u de resultaten beluisteren en als u niet tevreden bent, wijzigt u de instelling en probeert u het opnieuw.

Deze parameter heeft geen effect als het slicetype 'quick' is geselecteerd.

Instellingen: 1 – 5

11 Tempo

Hiermee wordt het tempo bepaald waarmee de sampleslices worden afgespeeld als u op de knop [SF1] Audition drukt. De hier ingestelde waarde wordt toegepast op het tempo waarmee de song of het patroon wordt afgespeeld.

Instellingen: 005 – 300

12 Recordable Time (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de beschikbare sampletijd aangegeven op basis van het beschikbare geheugen. De hier aangegeven tijd wordt berekend op basis van een monosignaal bij een samplefrequentie van 44.1 kHz. De hoeveelheid geheugenruimte die momenteel wordt gebruikt, wordt als een blauwe lijn weergegeven in de display.

13 [SF4] Apply

Als op dit tabbladmenu 'Apply' (toepassen) wordt weergegeven, is het samplen (opnemen) al voltooid en de slicebewerking nog niet uitgevoerd. Als u in zo'n geval op deze knop drukt, wordt de slicebewerking uitgevoerd en het tabbladmenu 'Apply' (toepassen) gewijzigd in 'Cancel' (annuleren).

Als op dit tabbladmenu 'Cancel' (annuleren) wordt weergegeven, is zowel het samplen (opnemen) als de slicebewerking uitgevoerd. Als u bij deze status op de knop drukt, keert u terug naar de eerdere status (voor de slicebewerking) met de aanduiding 'Apply' (toepassen).

14 [F6] Trim

Met deze knop opent u de display Record Trim (pagina 207), waarmee u de ongewenste delen van de sample kunt verwijderen.

Tips voor het gebruik van Slice Types

Slice toepassen bij percussieve frasen met een korte decay

Probeer eerst slices te krijgen met 'beat1'. Als het resultaat een zwakke attack geeft of het releasegedeelte van de frase een overlapping lijkt te geven, probeert u het met 'beat2'. Probeer de envelopegevoeligheid aan te passen voor een nauwkeurigere regeling.

Als na het gebruik van 'beat1' de attackgedeelten overlappen of het ritme niet meer lekker klinkt, probeert u het opnieuw met 'beat3'. De laatste aanpassingen maakt u met de parameter Envelope Sensitivity.

Slicefrasen met een lange decay

Probeer eerst slices te krijgen met 'phrase1'. Als het resultaat een zwakke attack geeft of als de releasegedeelten van de frase een overlapping lijken te geven, probeert u het met 'phrase2'. De laatste aanpassingen maakt u met de parameter Envelope Sensitivity.

Als na het gebruik van 'phrase1' de punten tussen de slices ruw klinken en de totaalindruk nogal hakkerig is, probeert u het met 'phrase3' of 'phrase4' en stelt u Sub Divide in op een fijnere resolutie. Maak de laatste aanpassingen met de parameter Envelope Sensitivity. De instelling 'phrase3' is in het algemeen goed voor aangehouden strijkers- of blazersgeluiden zonder vibrato, met andere woorden met een constante toonhoogte. Er kunnen ook echoachtige effecten mee gemaakt worden als het wordt toegepast op percussieve frasen met een korte decay.

Als na het gebruik van 'phrase1' de punten tussen de slices ruw klinken en de totaalindruk nogal hakkerig is, probeert u het met 'phrase4' en stelt u Sub Divide in op een fijnere resolutie. Maak de laatste aanpassingen met de parameter Envelope Sensitivity. De instelling 'phrase4' is in het algemeen goed voor aangehouden strijkers- of blazersgeluiden met vibrato, evenals vocale frasen.

Sampling Edit, modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

In de modus Sampling Edit beschikt u over uitgebreide, gedetailleerde regelmogelijkheden voor het bewerken van de opgenomen sample en het wijzigen van de sample-instellingen. Druk op de knop [EDIT] in de hoofddisplay Sampling om de display Sampling Edit te openen. Druk op de knop [EXIT] als u terug wilt gaan naar de hoofddisplay Sampling.

Gelijk aan de modus Sampling, als deze is geopend vanuit de modus Voice of Performance. Zie pagina 126 voor meer informatie over de modus Sampling Edit.

Sampling Job, modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

In de modus de Sampling Job kunt u de samples die u hebt opgenomen, verwerken en wijzigen. Er zijn 19 samplingjobs beschikbaar.

Gelijk aan de modus Sampling, als deze is geopend vanuit de modus Voice of Performance. Zie pagina 129 voor meer informatie over samplingjobs.

Golfgeheugen voor slicebewerkingen

Voor afzonderlijke golfdataslices die zijn gemaakt met de slicebewerkingen is ongeveer 1,5 keer het oorspronkelijke geheugen nodig, omdat er automatisch een startgedeelte en fade-in- en fade-uitsecties aan het begin en eind van de golfdata worden gemaakt. Op deze manier wordt zelfs bij hogere tempo's de maximale geluidskwaliteit behouden en worden er vloeiendere overgangen tussen de slices verkregen (er wordt geen startsectie gemaakt als 'quick' als slicetype is ingesteld).

Er is een werkgeheugen nodig voor het uitvoeren van de berekeningen die plaatsvinden bij elke slicebewerking, alsmede voldoende geheugen voor de voltooide golfvormen. Als de samplefrequentie 44.1 kHz is, ziet u in het onderstaande overzicht de hoeveelheid geheugen (in kilobytes) die bij benadering voor elk slicetype nodig is.

beat 1	Originele golfgrootte x N + (0,3 x aantal slices)
beat 2	Originele golfgrootte x N + (0,2 x aantal slices)
beat 3	Originele golfgrootte x N + (0,3 x aantal slices)
phrase 1	Originele golfgrootte x N + (5,8 x aantal slices)
phrase 2	Originele golfgrootte x N + (1,4 x aantal slices)
phrase 3	Originele golfgrootte x N + (0,4 x aantal slices)
phrase 4	Originele golfgrootte x N + (1,4 x aantal slices)
quick	Originele golfgrootte x N + (0,7 x aantal slices)

Voor monosamples N = 5,5 en voor stereosamples N = 8. Het aantal slices wordt verdubbeld bij stereosamples.

Gebruiken als masterkeyboard (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 Master-modus mooi van pas. U kunt hiermee de handelingen opslaan die u in elke modus het meest gebruikt en deze op elk gewenst moment meteen activeren met één druk op een knop. De MOTIF XF heeft ruimte voor maximaal 128 van uw eigen mastergebruikersinstellingen. Druk op de knop [MASTER] om de modus Master Play te activeren.

Master Play-modus (master afspelen)

Druk vanuit de huidige modus op de knop [MASTER] om de modus Master Play te activeren en de display Master Play te openen.

Masterprogramma selecteren

De MOTIF XF beschikt over 128 speciaal geprogrammeerde masters die in het interne gebruikersgeheugen (Flash-ROM) worden opgeslagen. De bank bestaat uit acht groepen (A tot en met H) en elke groep bevat 16 masterprogramma's. Selecteer de toepasselijke groep en het toepasselijke nummer om een masterprogramma op te roepen.

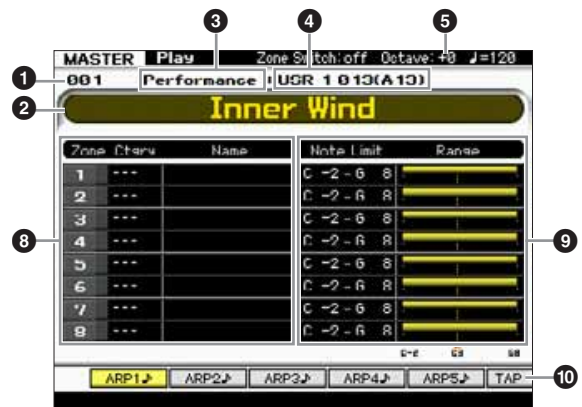
Het toetsenbord bespelen in de modus Master Play—[MASTER]

In de modus Master Play kunt u een masterprogramma selecteren en het toetsenbord bespelen volgens de instellingen van het geselecteerde masterprogramma. Als u het masternummer wijzigt, kunt u een van de modi en diverse instellingen oproepen, zoals toongeneratorinstellingen (multi- of enkeltimbraal) en MIDI-instellingen.

Type 1 van de display Master Play



Type 2 van de display Master Play



1 Masternummer (groep/nummer)

Duidt het geselecteerde masternummer aan.

OPMERKING De masternummers 001 t/m 128 worden geconverteerd naar de indeling (tussen haakjes weergegeven) die hoort bij de banken A t/m H en programmanummers 1 t/m 16 (voor de bank). Deze indeling hoort bij de groepsknoppen [A] – [H] en de nummerknoppen [1] – [16]. De masternummers en de overeenkomende groep/nummers worden hieronder weergegeven.

Groep/nummer	Programmanummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

2 Masternaam (alleen aanduiding)

Duidt de naam van de huidige master aan.

3 Modus (alleen aanduiding)

Geeft de modus aan die in de huidige master is opgeslagen. Een van de modi (Voice, Performance, Pattern of Song) wordt hier aangeduid.

4 Programmanummer (alleen aanduiding)

Bepaalt het programmanummer (Voicenummer, Performancenummer, Songnummer of Patroonnummer) dat wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd. Het programmatype is afhankelijk van de opgeslagen modus.

Als de modus Voice is opgeslagen:	Voicebank-/nummer
Als de modus Performance is opgeslagen:	Performancebank-/nummer
Als de modus Song is opgeslagen:	Songnummer
Als de modus Pattern is opgeslagen:	Patroonnummer

5 Octave

Duidt de instelling van Keyboard Octave aan die via de knoppen OCTAVE is ingesteld. Deze parameter bepaalt hoeveel hoger of lager de toonhoogte van elke toets is vergeleken met de normale toonhoogte.

6 Knoppen 1 – 8

Duidt de parameters aan waaraan de respectievelijke knoppen 1 – 8 zijn toegewezen, plus hun huidige waarden. Druk herhaaldelijk op de knop [SELECTED PART CONTROL] om heen en weer te schakelen tussen de parametersets (aangeduid door de lampjes). Zie verderop voor meer informatie over de parameters.

Als de modus Voice is opgeslagen:	Zie pagina 46.
Als de modus Performance is opgeslagen:	Zie pagina 94.
Als de modus Song is opgeslagen:	Zie pagina 138.
Als de modus Pattern is opgeslagen:	Zie pagina 168.

7 Besturingsschuiven 1 – 8

Duidt de niveaus aan van de respectievelijke besturingsschuiven 1 – 8. Wat er via de besturingsschuiven wordt aangepast, is afhankelijk van de opgeslagen modus in de huidige master.

Master Edit (master bewerken)

In de modus Master Edit kunt u uw eigen originele masterprogramma's maken met maximaal acht verschillende zones (toetsenbordsecties) door de verschillende parameters te bewerken. Om de modus Master Edit te activeren, drukt u op de knop [EDIT] in de modus Master Play. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke display.

Common Edit (algemene bewerking) en Zone Edit (zonebewerking)

In de modus Master kunt u het toetsenbord indelen in maximaal acht onafhankelijk te bespelen secties (de zogenoemde 'zones'). U kunt aan elke zone verschillende MIDI-kanalen en functies voor de knoppen en besturingsschuiven 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 MOTIF XF het werk van verschillende toetsenborden laten doen. U kunt de parameters voor de acht zones instellen in de modus Master Edit en deze instellingen opslaan als User Master.

Als de modus Voice is opgeslagen:	Volume van elementen 1 – 8
Als de modus Performance is opgeslagen:	Volume van partijen 1 – 4
Als de modus Song is opgeslagen:	Volume van partijen 1 – 16
Als de modus Pattern is opgeslagen:	

8 Zonenaam

Duidt de naam aan van elke zone.

9 Note Limit / Range

Duidt voor elke zone het nootbereik aan, met de nootnaam en de horizontale grafiek.

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Als de opgeslagen modus Voice of Performance is, wordt een ander arpeggiotype toegewezen aan elk van de knoppen [SF1] ARP1 t/m [SF5] ARP5 volgens het voice- of performancenummer. De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via het symbool van de achtste noot in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Als de opgeslagen modus Song of Pattern is, wordt een andere scene-instelling toegewezen aan elk van de knoppen [SF1] – [SF5] volgens het song- of patroonnummer.

10 [SF6] TAP

De snelheid waarmee u deze knop herhaaldelijk indrukt, bepaalt het afspeeltempo van de Arpeggio/Song/Pattern.

Er zijn twee typen Master Edit-displays: displays om de gemeenschappelijke parameters voor alle acht zones te bewerken en displays om de afzonderlijke zones te bewerken.

Master Edit-procedure

1 Druk op de knop [MASTER] om de modus Master Play te activeren en selecteer een Master.

2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Master Edit (master bewerken) te activeren.

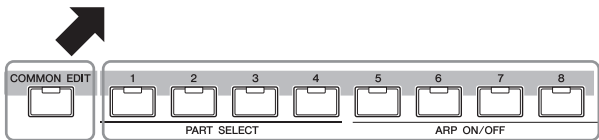
3 Zet indien nodig de parameter Zone Switch op 'on' in de display Other.

4 Roep de display Common Edit (algemene bewerking) of Zone Edit (zonebewerking) op.

Druk op de knop [COMMON EDIT] om de display Common Edit op te roepen. U kunt bepalen welke modus en welk programmanummer worden opgeroepen als de Master wordt geselecteerd en u kunt de masternaam in de modus Common Edit bepalen.

Om de display Zone Edit op te roepen, druk u op een van de nummerknoppen [1] – [8] om de te bewerken zone te selecteren. Hier kunt u diverse parameters instellen, zoals het toetsenbordbereik en het MIDI-zendkanaal voor elke zone in de modus Zone Edit.

Display Common Edit



Display Zone Edit



5 Activeer de display Edit met de parameters die u wilt bewerken, door te drukken op de knoppen [F1] – [F5] en [SF1] – [SF2].

Zie voor informatie over de parameters de pagina's 214 en 215.

6 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter.

7 Bewerk de waarde met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaiknop.

8 Herhaal stap 4 – 7 zo vaak als gewenst.

9 Geef een naam op voor de master in de display Name (pagina 214) van Common Edit.

10 Als u de bewerkte master wilt opslaan, drukt u op de knop [STORE] om het venster Store (pagina 213) te openen.

Zie pagina 213 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

LET OP

- De bewerkte master gaat verloren wanneer u een andere master selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt. Sla de masterdata op in het interne geheugen door op de knop [STORE] te drukken voordat u een andere master selecteert, een andere modus oproept of de stroom uitschakelt.

- Aangezien het gebruikersgeheugen waarin de master wordt opgeslagen een flashgeheugen is, wordt de bewerkte en opgeslagen master niet verwijderd, ook niet als de stroom wordt uitgeschakeld. U hoeft zich dus geen zorgen te maken over het verlies van opgeslagen data. Met de bewerking Master Store worden echter wel de masterdata overschreven die al zijn opgeslagen in het masternummer van de bestemming. Daarom moet u van belangrijke data altijd een backup bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF (pagina 241).

De [E]-indicator

Als u de waarde van de parameter wijzigt in de modus Master Edit, verschijnt de Edit-indicator [E] in de rechterbovenhoek van de display. Dit is een korte herinnering dat de huidige master is gewijzigd maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige bewerkte status wilt opslaan, volgt u de onderstaande aanwijzingen op.

De gecreëerde master opslaan

[MASTER] → [STORE]

1 Druk in de modus Master op de knop [STORE].

Het venster Master Store verschijnt.



2 Geef de bestemming op voor het opslaan van de master.

Selecteer een masternummer als bestemming met behulp van de draaiknop en de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

U kunt de knoppen [USER 1], [A] – [H] en [1] – [16] gebruiken om een masternummer te selecteren.

3 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Als u het opslaan wilt annuleren, drukt u op de [DEC/NO]-knop.

4 Druk op de knop [INC/YES] om de opslagbewerking uit te voeren.

Nadat de master is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en keert u terug naar de display Master Play.

LET OP

Als u de opslaghandeling uitvoert, worden de instellingen voor het bestemmingsgeheugen overschreven. Daarom moet u van belangrijke data altijd een backup bewaren op een afzonderlijk USB-opslagapparaat of op een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF. Zie pagina 241 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

Common Edit-parameters

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

In Common Edit bewerkt u de parameters die alle zones van de geselecteerde master gemeenschappelijk hebben.

Naam kiezen voor bewerkte master— [F1] Name

Vanuit deze display kunt u een naam toewijzen aan het volledige masterprogramma (bovenaan in deze display) en alle zones (1 – 8 in de lijst in deze display) die samen de master vormen. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Overige parameterinstellingen— [F2] Other

Vanuit deze display kunt u basisparameters instellen voor de master, waaronder de modus die wordt opgeroepen met de master en het programmanummer.



1 Modus

Bepaalt welke modus wordt opgeroepen als het masternummer wordt geselecteerd.

Instellingen: voice, performance, pattern, song

2 Memory (geheugen)

Hiermee wordt bepaald welk programmanummer wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd. De naam van de geselecteerde voice/performance/song/pattern wordt weergegeven.

Instellingen: Is afhankelijk van de bovenstaande modusinstelling.

Als de modus is ingesteld op Voice:

Voicebank: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Voicenummer: 001 (A01) – 128 (H16)

Als de modus is ingesteld op Performance:

Performancebank: USR1 – 3
Performancenummer: 001 (A01) – 128 (H16)

Als de modus is ingesteld op Pattern:

Patroonnummer: 01 – 64

Als de modus is ingesteld op Song:

Songnummer: 01 – 64

3 Zone Switch (zoneschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het toetsenbord al dan niet wordt verdeeld in (maximaal) acht onafhankelijke secties ('zones' genoemd). Zie pagina 212 voor meer informatie over zones.

Instellingen: on, off

4 Knob Ctrl Assign (toewijzing knopbesturing)

Vanuit deze display kunt u instellen welke rij knopfuncties wordt verlicht en geselecteerd. Als 'zone' is ingesteld en u de master selecteert, gaan er geen lampjes aan en worden automatisch de knop- of schuiffuncties opgeroepen die specifiek zijn ingesteld voor de respectievelijke zones (pagina 217).

Instellingen: Is afhankelijk van de bovenstaande modusinstelling. Denk eraan dat u 'zone' alleen kunt selecteren als de zoneschakelaar (3) aan staat.

Als de modus is ingesteld op Voice:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Als de modus is ingesteld op Performance, Pattern of Song:

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name (naam geven)

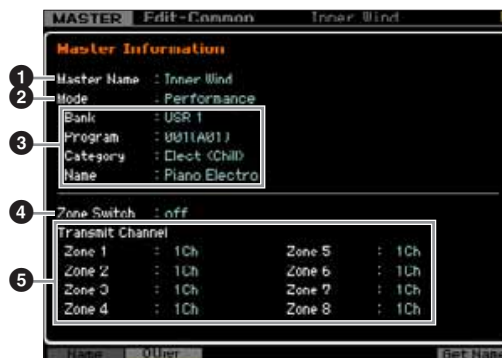
Als u op [F6] drukt, wordt de naam van de huidige geselecteerde voice/performance/song/pattern toegewezen aan de master.

6 [SF6] INFO (informatie)

Druk op deze knop om het informatievenster van de huidige master te openen.

Masterinformatie— [SF6] INFO (informatie)

Dit venster biedt informatie over de huidige master. U kunt hier geen instellingen wijzigen.



1 Master Name (masternaam)

Duidt de naam van de huidige master aan.

2 Mode (modus)

Geeft de modus aan die in de huidige master is opgeslagen. Een van de modi (Voice, Performance, Pattern of Song) wordt hier aangeduid.

3 Program (programma)

Duidt het nummer en de naam van het programma aan (Voice, Performance, Song of Pattern) dat wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd. Het programma is afhankelijk van de opgeslagen modus.

Als de modus Voice is opgeslagen:	Voicebank, nummer, categorie, naam
Als de modus Performance is opgeslagen:	performancebank, nummer, categorie, naam
Als de modus Song is opgeslagen:	songnummer, songnaam
Als de modus Pattern is opgeslagen:	patroonnummer, patroonnaam

4 Zone Switch (zoneschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het toetsenbord al dan niet wordt verdeeld in (maximaal) acht onafhankelijke secties ('zones' genoemd). Zie pagina 212 voor meer informatie over zones.

5 Transmit Channel (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal aangeduid van elke zone (als de Zone Switch is ingeschakeld).

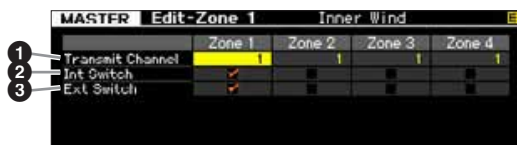
Zone Edit parameters (parameters zonebewerking)

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Deze parameters zijn bedoeld voor het bewerken van de afzonderlijke zones die samen een master vormen. Druk op de knop [EDIT] in de modus Master Play om de display Zone Edit op te roepen en druk daarna op een van de nummerknoppen [1] – [8]. Druk op de knop [EXIT] om naar de display Master Play terug te keren.

MIDI-zendkanaal/schakelaarinstellingen —[F1] Transmit (verzenden)

Vanuit deze display kunt u instellen hoe de zones MIDI-berichten verzenden als u het toetsenbord bespeelt.



1 Transmit Channel (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal voor elke zone bepaald.

Instellingen: 1 – 16

2 Int Switch (schakelaar intern)

Bepaalt of MIDI-data voor de zones al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.

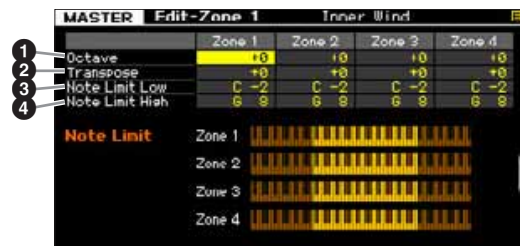
OPMERKING Als de parameter Local Control op 'off' is gezet in de display MIDI (pagina 228) in de modus Utility, worden MIDI-data voor de zones niet verzonden naar de interne toongenerator, zelfs niet indien de parameter Int Switch op 'on' is gezet.

3 Ext Switch (schakelaar extern)

Bepaalt of MIDI-data voor de zones al dan niet worden verzonden naar een extern MIDI-apparaat.

Nootbereikinstellingen per zone— [F2] Note

Vanuit deze display kunt u de toonhoogte- en toetsenbordgerelateerde parameters voor elke zone instellen, waardoor u zones kunt splitsen en het toonhoogtebereik voor elke zone kunt bepalen.



1 Octave (octaaf)

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

2 Transpose (transponeren)

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

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

3 Note Limit Low (laagste noot)

4 Note Limit High (hoogste noot)

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

Instellingen: C -2 – G8

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

MIDI-verzendschakelaarinstellingen — [F3] Tx Switch Transmit Switch (verzendschakelaar)

MIDI-verzendschakelaar voor voicegerelateerde berichten—[SF1] Program

Vanuit deze display kunt u bepalen of MIDI-berichten voor het besturen van voiceselectie voor elke zone al dan niet worden verzonden naar de interne/externe toongenerator.



1 Int Bank Select (bankselectie intern)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.

2 Int Prog Change (programmawijziging intern)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.

3 Ext Bank Select (bankselectie extern)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten al dan niet worden verzonden naar de externe toongenerator via MIDI.

4 Ext Prog Change (programmawijziging extern)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden verzonden naar de externe toongenerator via MIDI.

MIDI-verzendschakelaar voor overige berichten—[SF2] Control

Vanuit deze display kunt u bepalen of MIDI-berichten voor het besturen van niet-voicegerelateerde instellingen zoals besturingswijzigingen, toonbuigingen en kanaalafertouch, al dan niet worden verzonden naar de interne/externe toongenerator.



Als u vanuit een bepaalde zone een bepaald MIDI-bericht wilt verzenden naar de interne/externe toongenerator, vinkt u het overeenkomstige vakje aan.

1 Pitch Bend (toonbuiging)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van het pitchbendwiel.

2 Ch After Touch (kanaalafertouch)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd door een noot op het toetsenbord ingedrukt te houden.

3 Modulatiewiel

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van het modulatiewiel.

4 Ribbon Controller (lintregelaar)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de lintregelaar.

5 Foot Controller 1 (voetregelaar 1)

6 Foot Controller 2 (voetregelaar 2)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetregelaar die is aangesloten op het achterpaneel.

7 Sustain

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetschakelaar die is verbonden met de aansluiting SUSTAIN op het achterpaneel.

8 Foot Switch (voetschakelaar)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetschakelaar die is verbonden met de aansluiting ASSIGNABLE op het achterpaneel.

9 Knob (knop)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen.

10 Slider (schuifregelaar)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de schuiven.

11 A. Function 1 (toewijsbare functie 1)

12 A. Function 2 (toewijsbare functie 2)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de toewijsbare functieknoppen.

13 Volume/Express (volume/expressie)

MIDI-volumeberichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen en schuiven.

14 Pan

MIDI-panberichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen en schuiven.

**Standaardinstellingen per zone—
[F4] Preset**

Vanuit deze display kunt u de voicegerelateerde instellingen voor elke zone vastleggen die automatisch als MIDI-berichten worden verzonden als de master wordt geselecteerd.



1 Bank MSB (bankselectie MSB)

2 Bank LSB (bankselectie LSB)

3 Program Change (programmawijziging)

Bepaalt de voicegerelateerde instellingen voor elke zone in de geselecteerde master. Deze MIDI-berichten worden verzonden naar een externe/interne toongenerator als de master wordt geselecteerd.

Instellingen:

Bank MSB (bankselectie MSB): 000 – 127

Bank LSB (bankselectie LSB): 000 – 127

Program Change: 001 – 128

4 Volume

Bepaalt de volume-instellingen voor elke zone in de geselecteerde master. De MIDI-volumeberichten worden verzonden naar een externe/interne toongenerator als de master wordt geselecteerd.

Instellingen: 000 – 127

5 Pan

Bepaalt de paninstellingen voor elke zone in de geselecteerde master. De MIDI-panberichten worden verzonden naar een externe/interne toongenerator als de master wordt geselecteerd.

Instellingen: L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send

Als de parameter aan staat ('on') en u de waarde in deze display wijzigt, wordt het overeenkomende MIDI-bericht naar een externe/interne toongenerator verzonden.

Knop- en schuifinstellingen— [F5] KnobSlider

Vanuit deze display kunt u bepalen welke besturingswijzigingsnummers worden verzonden naar een externe/interne toongenerator als u de knoppen en schuiven voor elke zone gebruikt.

MASTER Edit-Zone 1		Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1	Control Knob No.	13	18	18	18
	Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan
2	Control Slider No.	07	07	07	07
	Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume

OPMERKING Deze parameter is alleen beschikbaar als de parameter Knob Control Assign op 'zone' is gezet in de display Other (pagina 214) van Common Edit. Deze parameter is met andere woorden alleen beschikbaar als alle lampjes van [SELECTED PART CONTROL] en [MULTI PART CONTROL] uit zijn.

1 Control Knob No. (besturingsknopnummer)

Bepaalt welke besturingswijzigingsnummers worden verzonden als u de knoppen gebruikt voor elke zone. De functienaam verschijnt automatisch onder het nummer dat u selecteert.

Instellingen: 0 – 95

2 Control Slider No. (besturingsschuifnummer)

Hiermee wordt bepaald welke besturingswijzigingsnummers worden verzonden als u de besturingsschuiven gebruikt voor elke zone. De functienaam verschijnt automatisch onder het nummer dat u selecteert.

Instellingen: 0 – 95

Master Job (masterjob)

De modus Master Job biedt handige hulpprogramma's voor data-initialisatie en archivering. Druk in de modus Master op de knop [JOB] om de modus Master Job te activeren. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke display.

Master Job-procedure

- 1 Druk in de modus Master op de knop [JOB] om de modus Master Job te activeren.**
- 2 Selecteer de job die u wilt uitvoeren door op de knop [F1] of [F4] te drukken.**
- 3 Stel de parameters in voor het uitvoeren van de job.**
- 4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)**
Als u de job wilt annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].
- 5 Druk op de knop [INC/YES] om de job uit te voeren.**
Nadat de job is uitgevoerd, verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.
- 6 Druk op de knop [MASTER] om naar de display Master Play terug te keren.**

Initialisatie van de master—[F1] Init

Met deze functie kunt u alle masterparameters terugzetten (initialiseren) naar de standaardinstellingen. U kunt met deze functie ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals instelling van gemeenschappelijke parameters en zone-instellingen.

**1 All Parameters**

Bepaalt of alle instellingen van de geselecteerde master al dan niet worden geïnitieerd. Als deze optie is aangevinkt, kunnen andere parameters in deze display niet worden ingesteld.

Instellingen: (aan), (uit)

2 Common

Bepaalt of alle instellingen voor gemeenschappelijke parameters voor de geselecteerde master al dan niet worden geïnitieerd. Als deze optie is aangevinkt, kunt u 'ZONE' niet instellen.

Instellingen: (aan), (uit)

3 Zone

Bepaalt of alle zoneparameterinstellingen voor de geselecteerde master al dan niet worden geïnitieerd. Als deze optie is aangevinkt, worden bij het uitvoeren van de job alle parameterinstellingen van Common Edit geïnitieerd.

Instellingen: (aan), (uit)

4 Initialize Type

Bepaalt hoe de zoneparameterinstellingen voor de geselecteerde master worden geïnitieerd. Er bestaan drie initialisatiemethoden.

Instellingen: split, zone, layer

split

Hiermee worden zone 1 en 2 ingeschakeld en wordt het toetsenbord bereik gesplitst met behulp van zone 1 en zone 2. 'Upper Ch' bepaalt het MIDI-zendkanaal van het bovenste bereik van het toetsenbord, 'Lower Ch' bepaalt het MIDI-zendkanaal van het onderste bereik van het toetsenbord en 'Split Point' bepaalt het nootnummer (C -2 – G8) dat het bovenste bereik van het toetsenbord scheidt van het onderste bereik.

zone

Hiermee worden zone 1 – 4 aangezet en zone 5 – 8 uitgezet en worden de MIDI-zendkanalen respectievelijk op 1 – 8 gezet.

layer

Hiermee worden zone 1 en 2 aangezet en vervolgens kunt u twee partijen stapelen. 'Upper Ch' en 'Lower Ch' bepalen de MIDI-zendkanalen van de twee respectievelijke zones.

5 Upper Ch (hoogste kanaal)

6 Lower Ch (laagste kanaal)

Bepaalt het MIDI-zendkanaal van respectievelijk zone 1 en zone 2 als het initialisatietype (Initialize Type) is ingesteld op 'layer' of 'split'.

Instellingen: 1 – 16

7 Split Point

Bepaalt het splitpunt waarmee het toetsenbord wordt onderverdeeld in zone 1 en zone 2 als Initialize Type op 'split' is gezet. Als u deze parameter instelt, wordt Note Limit High van zone 1 automatisch ingesteld op de noot die een halve toon lager ligt dan het splitpunt dat hier is ingesteld en wordt Note Limit Low van zone 2 automatisch ingesteld op de noot die hier als splitpunt is ingesteld.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING De parameters Note Limit High en Note Limit Low kunnen worden ingesteld in de display Note (pagina 215) van Zone Edit.

Masterinstellingen verzenden naar extern MIDI-apparaat (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 De bulkdumpdata bevatten alleen de MIDI-berichten, niet de golfvormen.

OPMERKING Om de bulkdumpfunctie te kunnen uitvoeren, moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen. Zie pagina 228 voor meer informatie.

Stelsysteminstellingen (modus Utility, enz.)

In de modus Utility kunt u parameters instellen die van toepassing zijn op het gehele systeem van de MOTIF XF. Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility in te schakelen. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke display. Voor systeeminstellingen die betrekking hebben op de sequencer in de afspeelmodus Song/Pattern/Arpeggio roept u de display Sequencer Setup op door op de knop [SEQ SETUP] te drukken in de modus Song/Pattern/Performance.

Basisprocedure in de modus Utility

1 Schakel de modus Utility in.

Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility in te schakelen. (De indicator licht op.)

2 Roep de gewenste display op.

Zoek de gewenste functie in de tabmenu's van de knoppen [F1] – [F6] en [SF1] – [SF5] en druk vervolgens op de betreffende knop om de gewenste display op te roepen.

3 Stel de gewenste parameter in.

Verplaats de cursor naar de verschillende parameters en stel de waarde in met de draaiknop Data, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO].

LET OP

Wanneer in de display 'Press [ENTER] to set' wordt weergegeven, moet u op de knop [ENTER] drukken voordat u naar de volgende stap gaat. Als u dat niet doet, dan worden de instellingen niet opgeslagen, zelfs niet als u bij de volgende stap op de knop [STORE] drukt.

4 Druk op de knop [STORE] om de instellingen voor Utility en Sequencer Setup op te slaan in het interne geheugen.

LET OP

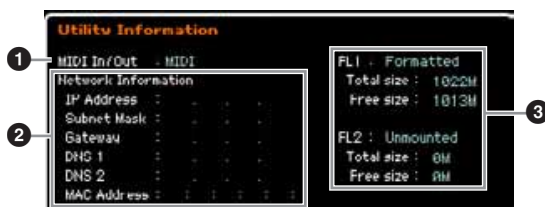
Alle Utility-instellingen gaan verloren wanneer u het instrument uitzet zonder de instellingen op te slaan.

OPMERKING De parameterinstellingen in de displays van Utility en Sequencer Setup worden als één geheel opgeslagen. Dit houdt in dat wanneer u de handeling Store uitvoert in de modus Utility, de instellingen in de displays van Sequencer Setup ook worden opgeslagen en vice versa.

5 Druk op de knop [EXIT] om de modus Utility te verlaten en naar de oorspronkelijke modus terug te gaan.

Stelsysteminformatie—[SF6] INFO

In deze display staan de MIDI IN/OUT-instellingen en de netwerkinstellingen. Deze display kan niet worden bewerkt.



1 MIDI IN/OUT (alleen aanduiding)

Hiermee wordt de hardwareaansluiting aangeduid via welke de MIDI-data worden in- of uitgevoerd. De bijbehorende parameters kunnen worden ingesteld in de display MIDI (pagina 228).

2 Network Information

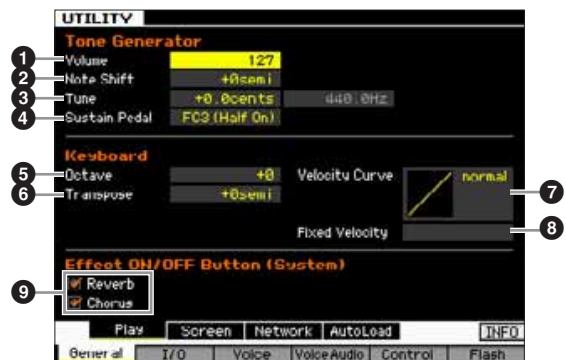
Hier staan de netwerkinstellingen. De bijbehorende parameters kunnen worden ingesteld in de display Network (pagina 221).

3 FL1/FL2 (alleen aanduiding)

Hiermee wordt aangegeven of de optionele uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen FL512M/FL1024M al dan niet is geïnstalleerd. Als dat geheugen is geïnstalleerd, wordt in deze sectie ook de geheugengrootte weergegeven en informatie of de module al is geformatteerd.

Algemene instellingen—[F1] General

Toongenerator en keyboardinstellingen—[SF1] Play



Toongenerator

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.

1 Volume

Hiermee wordt het totaalvolume van het instrument bepaald.
Instellingen: 0 – 127

2 Note Shift

Hiermee wordt de hoeveelheid (in halve tonen) bepaald waarin de toonhoogte van alle noten wordt verschoven.
Instellingen: -24 semi – +0 semi – +24 semi

3 Tune

Bepaalt de fijnafstemming van het totaalgeluid. U kunt de afstemming in stappen van een cent aanpassen.

Instellingen: -102,4 cent – +0 cent – +102,3 cent

4 Sustain Pedal

Hiermee wordt bepaald welk model optionele voetregelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH SUSTAIN-aansluiting wordt herkend. Wanneer 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)' en de halfdemperschakelaar-parameter op 'on' in de display Amplitude EG (pagina 80) van Voice Element Edit. Als u de halfdemperfunctie niet nodig hebt of wilt uitschakelen en toch een FC3 wilt gebruiken, moet u deze parameter instellen op 'FC3 (half off)'. Wanneer u een optionele FC4 of FC5 (die niet is uitgerust met de halfdemperfunctie) aansluit, stelt u deze parameter in op 'FC4' of 'FC5'.

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.

Keyboard

Vanuit deze sectie kunt u de toetsenbordparameters instellen. Deze instellingen zijn van invloed op de MIDI-berichten die worden gegenereerd als u het toetsenbord bespeelt.

5 Octave

Hiermee wordt bepaald met hoeveel octaven het bereik van het toetsenbord wordt verhoogd of verlaagd. U kunt deze instelling ook wijzigen door op een van de OCTAVE-knoppen te drukken.

Instellingen: -3 – +0 – +3

6 Transpose

Hiermee wordt bepaald met hoeveel halve tonen het bereik van het toetsenbord wordt verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -11 semi – +0 semi – +11 semi

OPMERKING Als u buiten de nootbereiklimieten (C-2 en G8) transposeert, worden noten in de aangrenzende octaven gebruikt.

7 Velocity Curve

De vijf curven bepalen hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het toetsenbord speelt. De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de responscurve van de aanslagsnelheid weer. (De horizontale lijn geeft de ontvangen aanslagsnelheidswaarden (sterkte waarmee u speelt) weer, terwijl de verticale lijn de werkelijke aanslagsnelheidswaarden weergeeft die naar de interne/externe toongenerators worden verzonden.)

Instellingen: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

Deze lineaire 'curve' zorgt ervoor dat de sterkte waarmee u speelt (aanslagsnelheid) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging.

soft

Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor lagere aanslagsnelheden.

hard

Deze curve vermindert feitelijk de totale respons in vergelijking met de 'norm'-curve.

wide

Deze instelling zorgt voor tegengestelde responscurven voor lagere en hogere aanslagsnelheden. Het schijnbare dynamische bereik van de regelaar wordt verbreed, waardoor het geluid minder verandert in het zachtere bereik en meer verandert in het hogere bereik.

fixed

Deze instelling zorgt voor dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in Fixed Velocity hieronder), ongeacht hoe hard u speelt.

8 Fixed Velocity

Deze parameter is alleen beschikbaar als u de bovenstaande aanslagcurve 'fixed' selecteert. De aanslagsnelheid van de noot die u speelt ligt vast op de waarde die hier wordt ingesteld.

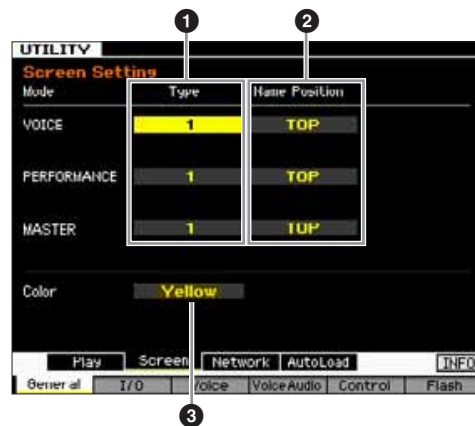
Instellingen: 1 – 127

9 Knop Effect ON/OFF (System)

Hiermee wordt bepaald of de systeemeffecten (Reverb en Chorus) werkelijk worden toegepast wanneer de knop EFFECT ON/OFF [SYSTEM] wordt aangezet.

Het type ontwerp van de LCD-display wijzigen—[SF2] Screen

Vanuit deze display kunt u het type ontwerp voor de bovenste display in de modus Voice/Performance/Master naar wens instellen.



1 Type

Wanneer '1' wordt geselecteerd, wordt in de bovenste display van elke modus de huidige status weergegeven van de knop/schuif, enz.

Wanneer '2' wordt geselecteerd, wordt in de bovenste display van elke modus de aan/uit-status weergegeven van elk element/partij, de status van de paneelregelaars, de status van de huidige arpeggio, enz.

Instellingen: 1, 2

2 Name Position

Wanneer 'Top' wordt geselecteerd, wordt het nummer en/of de naam van het programma (Voice, Performance of Master) boven in de display weergegeven.

Wanneer 'Bottom' wordt geselecteerd, wordt het nummer en/of de naam van het programma (Voice, Performance of Master) onder in de display weergegeven.

Instellingen: Top, Bottom

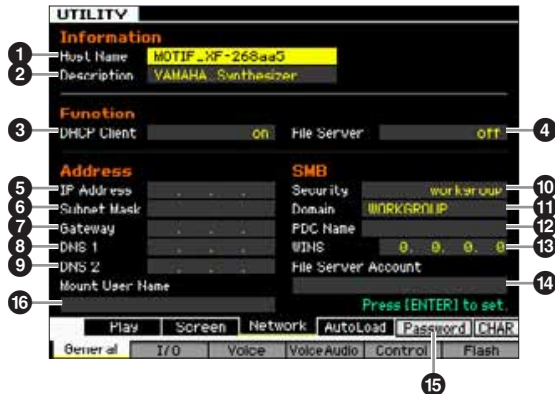
3 Color

Hiermee worden de kleurtypen bepaald die voor de drie modi worden gebruikt.

Instellingen: Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow, White

Netwerkinstellingen—[SF3] Network

Vanuit deze display kunt u de parameters instellen voor het aansluiten van de MOTIF XF op het netwerkstelsel via de ETHERNET-aansluiting. Vergeet niet na de instellingen in deze display op de knop [ENTER] te drukken. Als u dat niet doet, dan worden de instellingen niet opgeslagen, zelfs niet als u op de knop [STORE] drukt.



1 Host Name

Hiermee wordt de hostnaam (NetBIOS-naam) bepaald van de MOTIF XF. Deze optie wordt gebruikt wanneer toegang wordt gezocht tot de MOTIF XF vanaf een computer die is aangesloten op het netwerk. Stel een unieke hostnaam in die niet onverenigbaar is met andere computers. Over het algemeen voldoet de standaardhostnaam. Waarschijnlijk is het dus niet nodig deze te wijzigen. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over naamgeving.

2 Description

Hier kunt u een korte beschrijving of notitie invoeren over uw MOTIF XF. Vanaf de andere computer die is aangesloten op het netwerk kan worden gebladerd naar de beschrijving die hier is ingevoerd. Dit is handig wanneer verschillende MOTIF XFs op hetzelfde netwerk zijn aangesloten. Over het algemeen voldoet de standaardbeschrijving. Waarschijnlijk is het dus niet nodig deze te wijzigen. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens.

3 DHCP Client

Hiermee wordt bepaald of de MOTIF XF al dan niet wordt beschouwd als het clientapparaat van de DHCP-server. Wanneer deze optie wordt ingesteld op 'on', wordt de MOTIF XF beschouwd als een clientapparaat van de DHCP-server. Het DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) is een standaard of protocol op grond waarvan IP-adressen en andere netwerkconfiguratiedata op laag niveau dynamisch en automatisch kunnen worden toegewezen telkens als uw MOTIF XF wordt aangesloten op het netwerk. Als de DHCP-server het netwerk beslaat, stelt u deze parameter in op 'on'. Als u een specifiek IP-adres wilt instellen of als er geen DHCP-server is, stelt u deze parameter in op 'off'.

Instellingen: on, off

4 File Server

Hiermee wordt bepaald of de functie File Server van de MOTIF XF al dan niet actief is. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'on', heeft de andere computer in hetzelfde netwerk toegang tot bestanden op het USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting van de MOTIF XF.

Instellingen: on, off

OPMERKING Denk eraan dat u eerst het wachtwoord (15) van dit instrument instelt, voordat u deze parameter op 'on' zet. Als de parameter wordt ingesteld op 'on' voordat het wachtwoord wordt ingesteld, verschijnt de melding 'Password is unspecified'.

5 IP Address

Hiermee wordt het IP-adres bepaald, een reeks nummers die is toegewezen aan elke computer of uw MOTIF XF die op een netwerk is aangesloten. Dit nummer geeft de locatie van het apparaat in het netwerk aan. Wanneer de MOTIF XF is aangesloten op het netwerk dat onder de DHCP-server valt en als de bovenstaande parameter DHCP Client is ingesteld op 'on', wordt deze parameter automatisch ingesteld en hoeft u deze niet zelf handmatig in te voeren. Wanneer de DHCP-client (3) is ingesteld op 'off' en u niet weet hoe u deze parameter moet instellen, kunt u het beste uw netwerkbeheerder of internetprovider raadplegen.

Instellingen: 0 – 255

6 Subnet Mask

Hiermee wordt het subnetmasker aangegeven, een instelling die wordt gebruikt om een groot netwerk op te delen in verscheidene kleinere netwerken. Wanneer de MOTIF XF is aangesloten op het netwerk dat onder de DHCP-server valt en als de bovenstaande parameter DHCP Client is ingesteld op 'on', wordt deze parameter automatisch ingesteld en hoeft u deze hier dus niet zelf in te voeren. Wanneer de DHCP-client (3) is ingesteld op 'off' en u niet weet hoe u deze parameter moet instellen, kunt u het beste uw netwerkbeheerder of internetprovider raadplegen.

Instellingen: 0 – 255

7 Gateway

Hiermee wordt de gateway bepaald, een systeem dat verschillende netwerken of systemen koppelt, waardoor het mogelijk is gegevens over te dragen en om te zetten ongeacht de verschillende communicatiestandaards. Wanneer de MOTIF XF is aangesloten op het netwerk dat onder de DHCP-server valt en als de bovenstaande parameter DHCP Client is ingesteld op 'on', wordt deze parameter automatisch ingesteld en hoeft u deze niet zelf handmatig in te voeren.

Instellingen: 0 – 255

8 DNS1 (domeinnaamserver 1)

9 DNS2 (domeinnaamserver 2)

Hiermee wordt het adres bepaald voor de domeinnaamserver. Er kunnen maximaal twee servers (primaire DNS1 en secundaire DNS2) worden ingesteld. Wanneer u de domeinnaamserver niet gebruikt, stelt u zowel de DNS1 als de DNS2 in op '0.0.0.0'. Wanneer u alleen de DNS1 gebruikt, stelt u de DNS2 in op '0.0.0.0'. Wanneer de MOTIF XF is aangesloten op het netwerk dat onder de DHCP-server valt en als de bovenstaande parameter DHCP Client is ingesteld op 'on', wordt deze parameter automatisch ingesteld en hoeft u deze niet zelf handmatig in te voeren.

Instellingen: 0 – 255

10 Security

Hiermee wordt het certificeringstype bepaald wanneer een andere computer in het netwerk toegang zoekt tot de MOTIF XF. Als u de computer wilt certificeren met behulp van de account (14) en het wachtwoord, stelt u deze parameter in op 'workgroup'. Als u de computer wilt certificeren met behulp van de domeincontroller in het netwerk, stelt u deze parameter in op 'domain'.

Instellingen: domain, workgroup

11 Domain

Hier kunt u de domeinnaam of de werkgroepnaam invoeren. Voer als domeinnaam of werkgroepnaam dezelfde naam in als die van het online-apparaat dat u wilt gebruiken voor toegang tot de MOTIF XF. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens.

12 WINS

Hiermee wordt het adres bepaald voor de WINS-server (Windows Internet Name Service). Wanneer de PDC-naam (13) is ingesteld op de hostnaam (NetBIOS-naam), stelt u het adres in van de WINS-server. Als u de WINS-server niet gebruikt, stelt u deze parameter in op '0.0.0.0'.

Instellingen: 0 – 255

13 PDC Name (primaire domeincontrollernaam)

Hiermee wordt de hostnaam (NetBIOS-naam) bepaald van de domeincontroller of het IP-adres in het netwerk. Wanneer Security (10) is ingesteld op 'domain', wordt de certificering uitgevoerd aan de hand van de domeincontroller die hier wordt ingesteld.

14 File Server Account

Hiermee wordt de accountnaam (gebruikersnaam) bepaald die wordt gebruikt wanneer een andere computer in het netwerk toegang zoekt tot de MOTIF XF. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens.

OPMERKING De account is niet standaard ingesteld. Wanneer er geen account is ingesteld, kan toegang worden gekregen tot de MOTIF XF met de accountnaam 'nobody'.

15 [SF5] Password

Wanneer u op deze knop drukt, wordt de display Password opgeroepen, waarin u het wachtwoord kunt instellen of wijzigen dat u nodig hebt voor toegang tot de MOTIF XF vanaf een online-apparaat dat is aangesloten op het netwerk. Bij aflevering vanaf de fabriek is het wachtwoord niet ingesteld. U moet het wachtwoord instellen als u toegang wilt krijgen tot de MOTIF XF vanaf een externe computer via het LAN-netwerk.

16 Mount User Name

Hiermee wordt de gebruikersnaam bepaald voor toegang tot de computer in het netwerk. Wanneer u deze parameter opslaat op de MOTIF XF, wordt de gebruikersnaam automatisch weergegeven in het dialoogvenster (pagina 43) dat wordt weergegeven wanneer u inlogt op de computer.

Wachtwoordinstellingen
[SF3] → [SF5] Password

In deze display kunt u het wachtwoord instellen van de MOTIF XF. Door gebruik te maken van het wachtwoord dat hier is ingesteld, kunnen externe online-apparaten toegang krijgen tot de modus File van de MOTIF XF.

**1 Current Password**

In deze kolom kan het huidige wachtwoord worden opgegeven. Het wachtwoord kan maximaal acht tekens lang zijn en mag niet korter zijn dan vijf tekens. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens. Wanneer het wachtwoord niet is ingesteld, wordt 'None' weergegeven.

2 New Password

In deze kolom kan het nieuwe wachtwoord worden opgegeven. Het wachtwoord kan maximaal acht tekens lang zijn en mag niet korter zijn dan vijf tekens. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens.

3 Confirm Password

In deze kolom kan het nieuwe wachtwoord ter bevestiging opnieuw worden opgegeven. Het wachtwoord kan maximaal acht tekens lang zijn en mag niet korter zijn dan vijf tekens. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over het invoeren van tekens.

Wachtwoord instellen

Nadat Current Password, New Password en Confirm Password (New Password) zijn ingevoerd, drukt u op de knop [ENTER] om het nieuwe wachtwoord in te stellen. Als er een fout optreedt, wordt in de display een van de volgende foutmeldingen weergegeven.

Password is invalid.

The wachtwoord dat u hebt ingevoerd bij 'Current Password' is onjuist. Voer het juiste wachtwoord in.

Confirmed password is invalid.

Het wachtwoord dat u hebt ingevoerd bij 'Confirm Password' is niet hetzelfde als het wachtwoord dat u hebt ingevoerd bij 'New Password'.

Password is too short.

Het wachtwoord dat u hebt ingevoerd bij 'New Password' is te kort. Voer nogmaals een wachtwoord in van vijf of meer tekens.

OPMERKING Als u het huidige wachtwoord vergeet, kunt u de job Factory Set (pagina 231) uitvoeren om de wachtwoordinstelling te herstellen, waarna u het nieuwe wachtwoord opnieuw kunt invoeren.

De standaarddisplay instellen als het instrument wordt ingeschakeld— [SF4] Auto Load

In deze display kunt u bepaalde automatische taken opgeven die door de MOTIF XF worden uitgevoerd zodra de stroom wordt ingeschakeld.



1 Auto Load

Bepaalt of de Auto Load-functie is in- of uitgeschakeld. Als deze functie is ingeschakeld, worden de opgegeven bestanden altijd automatisch (vanuit het USB-opslagapparaat) geladen in het gebruikersgeheugen zodra het instrument wordt aangezet. Het te laden bestand wordt in deze display weergegeven. Dit bestand kan worden opgegeven via de knop [SF5] Get.

Instellingen: on, off

2 Power On Mode

Hiermee worden de standaardaanzetmodus (en -geheugenbank) bepaald, zodat u kunt selecteren welke toestand automatisch wordt opgeroepen wanneer u het instrument aanzet.

Instellingen:
performance

Als u het instrument de volgende keer aanzet, wordt de modus Performance Play geactiveerd en wordt het eerste programmanummer (USER: 001) automatisch geselecteerd.

voice (USER1)

Als u het instrument de volgende keer inschakelt, wordt de modus Voice Play geactiveerd en wordt het eerste programmanummer van de gebruikersvoices (USR: 001) automatisch geselecteerd.

voice (PRE1)

Als u het instrument de volgende keer inschakelt, wordt de modus Voice Play geactiveerd en wordt het eerste programma van de vooraf ingestelde voices (PRE: 001) automatisch geselecteerd.

voice (GM)

Als u het instrument de volgende keer inschakelt, wordt de modus Voice Play geactiveerd en wordt het eerste programmanummer van de vooraf ingestelde GM-voices (GM: 001) automatisch geselecteerd.

master

Als u het instrument de volgende keer inschakelt, wordt de modus Master Play geactiveerd en wordt het eerste programmanummer (001) automatisch geselecteerd.

OPMERKING Sla de instellingen voor Utility in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u het instrument uitschakelt. Houd er rekening mee dat de instellingen voor Utility verloren gaan als u het instrument uitschakelt zonder de opslaghandeling uit te voeren.

3 [SF5] Select

Als u op deze knop drukt, wordt de display Select Auto Load File opgeroepen. In deze display kunt u het bestand (in het externe opslagapparaat) opgeven dat automatisch moet worden geladen wanneer de stroom wordt ingeschakeld (wanneer Auto Load is ingesteld op 'on').

Het Auto Load-bestand opgeven [SF4] → [SF5] Select

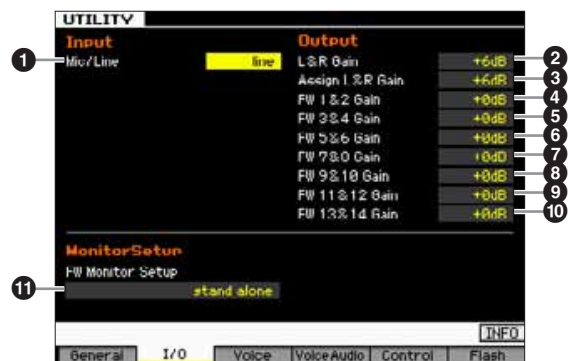
In deze display kunt u het bestand (in het externe opslagapparaat) opgeven dat automatisch moet worden geladen wanneer de stroom wordt ingeschakeld (wanneer Auto Load is ingesteld op 'on'). Verplaats de cursor naar het gewenste bestand en druk vervolgens op de knop [ENTER] om het Auto Load-bestand te kiezen.



De parameters 1 – 4 zijn dezelfde als de parameters in het venster File (pagina 237) van de modus File.

Audio In/Out-instellingen— [F2] I/O (Input/Output)

In deze display kunt u de parameters voor Audio In/Out instellen.



1 Mic/Line

Wanneer u de A/D INPUT-aansluitingen 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 toetsenbord, synthesizer of cd-speler.

2 L&R Gain

Bepaalt de uitgangsversterking van de OUTPUT L/MONO- en R-aansluitingen.

Instellingen: 0 dB, +6 dB

3 Assign L&R Gain

Hiermee wordt de uitgangsversterking bepaald van de L- en R-aansluitingen van ASSIGNABLE OUTPUT.

Instellingen: 0 dB, +6 dB

4 – 10 FW Gain

Hiermee wordt de uitgangsversterking bepaald voor de IEEE1394-aansluiting.

Instellingen: 0 dB, +6 dB

11 FW Monitor Setup

Hiermee wordt de audiosignaalbaan voor het beluisteren van het geluid bepaald wanneer de MOTIF XF wordt gebruikt met DAW-software die is geïnstalleerd op een computer die op de MOTIF XF is aangesloten via een IEEE1394-kabel.

OPMERKING Behalve de instellingen die u hier aanbrengt moet u ook de DAW-software correct instellen. Raadpleeg de handleiding van de DAW-software voor meer informatie.

Instellingen: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor) stand alone

Deze optie moet worden geselecteerd wanneer u de MOTIF XF zelfstandig gebruikt of de DAW-software niet gebruikt, ook al hebt u een computer op de MOTIF XF aangesloten via een IEEE1394-kabel. Wanneer deze optie is geselecteerd, wordt het audiosignaal van de MOTIF XF normaal direct via de OUTPUT L/MONO- en R-aansluitingen uitgevoerd.

with PC

Deze optie moet worden geselecteerd wanneer u de MOTIF XF als een audioapparaat gebruikt met de DAW-software. Wanneer deze optie is geselecteerd, wordt het audiosignaal van de MOTIF XF uitgevoerd naar de DAW-software op een computer via een IEEE1394-kabel, samengevoegd en gemengd met het DAW-geluid, teruggezonden naar de MOTIF XF en vervolgens uitgevoerd via de OUTPUT L/MONO- en R-aansluitingen. Wanneer u deze optie selecteert, kunt u VST-effecten binnen de DAW-software toepassen op het geluid van de MOTIF XF.

with PC (DirectMonitor)

Deze optie moet worden geselecteerd wanneer u uw toetsenspel opneemt met de DAW-software op de computer. Het audiosignaal van de MOTIF XF wordt direct uitgevoerd via de OUTPUT L/MONO- en R-aansluitingen met het audiosignaal dat is verzonden vanuit de DAW-software via een IEEE1394-kabel. Houdt u er rekening mee dat Rec Monitor van de DAW-software moet worden ingesteld op 'off' om 'dubbel' geluid te voorkomen.

OPMERKING Wanneer 'with PC' is geselecteerd, kan er een kleine vertraging optreden tussen het moment waarop u het keyboard bespeelt en het moment waarop u het resultaat hoort.

OPMERKING Stel deze parameter in op 'stand alone' wanneer de MOTIF XF niet is aangesloten op een extern apparaat via een IEEE1394-kabel.

Systeeminstellingen voor de modus Voice—[F3] Voice

In de volgende displays kunt u parameters instellen voor Master Effect, Master EQ, Audio Input Part en Micro Tuning in de modus Voice. Deze instellingen worden toegepast op alle voices. De volgende displays zijn alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.

Mastereffectinstellingen— [SF1] MasterFX (Master Effect)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot het mastereffect in de modus Voice instellen. U kunt deze display oproepen door in de modus Voice op het voorpaneel de knop [MASTER EFFECT] in te drukken en vast te houden.



1 Switch

Hiermee bepaalt u of het mastereffect al dan niet wordt toegepast op de voice. Wanneer deze parameter is ingesteld op 'on', gaat het lampje [MASTER EFFECT] in de modus Voice aan.

Instellingen: on, off

De overige parameters zijn hetzelfde als de parameters in de display Master Effect (pagina 104) in de modus Performance Common Edit.

Masterequalizerinstellingen— [SF2] MasterEQ

In deze display kunt u Master EQ-parameters instellen in de modus Voice, zodat u EQ kunt besturen via vijf onafhankelijke frequentiebanden. EQ beïnvloedt alle voices. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



De functie is gelijk aan de functie in de display Master EQ (pagina 105) in de modus Performance Common Edit.

Arpeggio-instellingen—[SF3] Arpeggio

In deze display kunt u parameters instellen met betrekking tot de uitvoer van de Arpeggio MIDI-data in de modus Voice. Deze instellingen zijn van invloed op alle voices. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



1 ARP MIDI Out Switch

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

Instellingen: on, off

2 ARP Transmit Ch (arpeggiozendkanaal)

Hiermee wordt bepaald via welk MIDI-zendkanaal arpeggio-afspeeldata worden verzonden (als de parameter Switch hierboven is ingeschakeld).

Instellingen: 1 – 16

Uw originele toetsfijnstemming maken—[SF4] Tuning

In deze display kunt u een geheel eigen toetsfijnstemming in de gebruikersbank maken. U kunt een toetsfijnstemming kopiëren naar een ander nummer en vervolgens op basis hiervan een nieuw nummer maken. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



1 Micro Tuning No.

Hiermee wordt de bestemming bepaald waar de gemaakte instelling voor toetsfijnstemming wordt opgeslagen.

Instellingen: 1 – 8

2 Micro Tuning Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de toetsfijnstemming in. Zie pagina 37 voor gedetailleerde instructies over naamgeving.

3 Tuning Offset

Hiermee kunt u de afzonderlijke noten van het toetsenbord in cents stemmen om uw eigen toetsfijnstemming te maken.

Instellingen: -99 – +0 – +99 cents

[SF5] Copy

In deze display, die met deze knop wordt opgeroepen, kunt u een toetsfijnstemming kopiëren naar een ander nummer en vervolgens op basis hiervan een nieuwe toetsfijnstemming maken.

Procedure voor het kopiëren van toetsfijnstemming

- 1 Selecteer een nummer als bron voor de toetsfijnstemming.
- 2 Druk op de knop [SF5] om de display Copy op te roepen.
- 3 Selecteer een nummer als bestemming voor de toetsfijnstemming.
- 4 Druk op de knop [ENTER] om de kopieerhandeling uit te voeren.

Audio-ingangsinstellingen in de modus Voice—[F4] VoiceAudio

U kunt parameters instellen voor het audio-ingangssignaal vanuit de [A/D INPUT]-aansluiting en de IEEE1394-aansluiting in de modus Voice. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.

OPMERKING De FW-instellingen (FW1 – 14) zijn alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd.

Uitvoerinstellingen—[SF1] Output

In deze display kunt u verschillende parameters instellen voor het audio-ingangssignaal in de modus Voice, bijvoorbeeld voor uitgangsaansluitingen, volume, pan en effectdiepte. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



1 Volume

Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau van de audio-invoerpart.

Instellingen: 0 – 127

2 Pan

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de audio-invoerpart.

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

3 Mono/Stereo

Hiermee bepaalt u de signaalconfiguratie van de audio-invoerpart of de wijze waarop de signalen worden gerouteerd (stereo of mono).

Instellingen: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Zowel het linker- als het rechterkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

L mono

Alleen het linkerkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

R mono

Alleen het rechterkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

L+R mono

De linker- en rechterkanalen van de audio-invoer worden gemengd en bewerkt in mono.

4 Output Select

Hiermee bepaalt u de toewijzing van de uitvoeraansluiting van de audio-invoerpart.

Instellingen: Zie de tabel hieronder.

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
L&R	OUTPUT L en R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 en 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 en 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 en 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 en 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 en 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 en 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 en 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (alleen A/ D-ingang)	Interne Vocoder-module	Mono

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste item selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

5 Reverb Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal van de audio-invoerpart dat wordt verzonden naar het nagalmeffect. Hoe hoger de waarde is, hoe duidelijker de nagalm is.

Instellingen: 0 – 127

6 Chorus Send

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal van de audio-invoerpart dat wordt verzonden naar het koorklankeffect. Hoe hoger de waarde is, hoe duidelijker de koorklank is.

Instellingen: 0 – 127

7 Dry Level

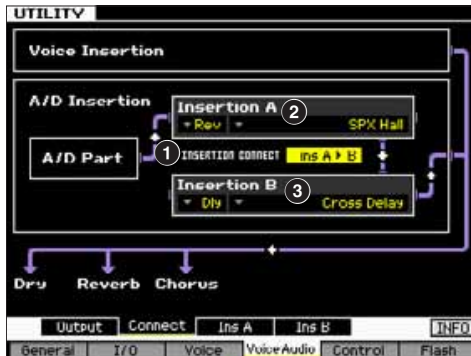
Hiermee bepaalt u het niveau van de audio-invoerpart die niet is bewerkt met de systeemeffecten (Reverb en Chorus). Hoe hoger de waarde is, hoe onduidelijker de nagalm en koorklank zijn.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING De parameters Reverb Send (5), Chorus Send (6) en Dry Level (7) zijn niet beschikbaar wanneer Output Select (4) is ingesteld op een andere waarde dan 'L&R'.

Aansluitingsinstellingen voor invoegeffect—[SF2] Connect

In deze display kunt u de aansluiting van de invoegeffecten instellen die worden toegepast op het audio-ingangssignaal in de modus Voice. Deze display is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



1 INSERTION CONNECT (invoegaansluiting)

Hiermee wordt de effectrouting bepaald voor de invoegeffecten 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: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► 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.

Ins B ► 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.

2 Insertion A (categorie/type voor invoeging A)*

3 Insertion B (categorie/type voor invoeging B)*

Hier worden de effecttypen bepaald voor invoeging A en B. In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren.

Instellingen: Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën en -typen.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen en het gewenste item selecteren door op de knop [SF6] LIST te drukken. Zie pagina 37 voor meer informatie.

Instellingen voor het invoegeffecttype—[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

In deze displays kunt u de invoegeffecttypen instellen die worden toegepast op het audio-ingangssignaal in de modus Voice. Deze displays zijn alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modus Voice.



OPMERKING Afhankelijk van de geselecteerde parameter verschijnt het pictogram LIST in het tabmenu dat overeenkomt met de knop [SF6]. Nu kunt u de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

1 Category

2 Type

In de kolom Category kunt u een van de effectcategorieën selecteren. Elk van deze categorieën bevat verwante effecttypen. In de kolom Type kunt u een van de effecttypen uit de geselecteerde categorie selecteren. Zie pagina 24 voor meer informatie over de effectcategorieën.

3 Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

4 Effect Parameters

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie pagina 27 voor meer informatie over de effectparameters. Zie de aparte datalist voor meer informatie over de parameters van elk effecttype.

Instellingen voor afstandsbediening en MIDI —[F5] Control

In de volgende displays kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de functie Remote Control en de MIDI-instellingen.

Instellingen voor DAW—[SF1] Remote

Hiermee kunt u de DAW-software opgeven die moet worden geregeld door de MOTIF XF.



1 DAW Type

Hier wordt de DAW-software bepaald die moet worden geregeld door de MOTIF XF.

Instellingen: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

OPMERKING Als het lampje van [REMOTE ON/OFF] brandt, kunt u door het selecteren van een DAW-type de Remote-instellingen automatisch oproepen.

Instellingen voor MIDI—[SF2] MIDI

In deze display kunt u de parameters voor MIDI instellen.



1 Basic Receive Ch

Hiermee bepaalt u het MIDI-ontvangstkanaal wanneer deze synthesizer in de unitimbrale toongeneratormodus is ingesteld (modi Voice/Performance).

Instellingen: 1 – 16, omni, off
omni

Wanneer deze optie wordt geselecteerd, worden alle kanaalberichten ontvangen.

OPMERKING In de multitimbrale toongeneratormodus (modus Song/Pattern) ontvangt elke mengpart de MIDI-data in overeenstemming met het toegewezen MIDI-ontvangstkanaal. Dit kan worden ingesteld in de display Voice (pagina 194) van de modus Mixing Part Edit.

2 Keyboard Transmit Ch

Hiermee wordt bepaald 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 modus Song/Pattern worden de MIDI-data die worden gecreëerd als u het toetsenbord/knoppen/wielen bespeelt of bedient naar het toongeneratorblok verzonden of naar de externe MIDI-apparaten via het MIDI-uitgangskanaal van de momenteel geselecteerde track. U kunt de uitgangskanalen van elke track instellen in de display Output Channel (pagina 142) van de modus Song Play.

3 Device Number

Hiermee wordt bepaald welk apparaatnummer door deze synthesizer wordt gebruikt voor het ontvangen of verzenden van data. 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

all

Als deze instelling is geselecteerd, worden systeemeigen berichten voor alle MIDI-apparaatnummers ontvangen. Wanneer systeemeigen berichten, zoals bulkdumps, met deze instelling worden verzonden vanaf de MOTIF XF, wordt de MOTIF XF herkend als Device Number 1.

off

Als deze instelling is geselecteerd, kunnen systeemeigen berichten zoals bulkdump en parameterwijzigingen niet worden verzonden of ontvangen. Als u systeemeigen berichten probeert te verzenden of te ontvangen, verschijnt een foutmelding.

4 MIDI In/Out

Bepaalt welke fysieke ingangs-/uitgangs-aansluitingen worden gebruikt voor het ontvangen/verzenden van MIDI-data.

Instellingen: MIDI, USB, FW (alleen beschikbaar wanneer de optionele FW16E is geïnstalleerd)

OPMERKING De drie typen aansluitingen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Slechts één aansluiting kan worden gebruikt om MIDI-data te verzenden/ontvangen.

5 MIDI Sync

Hiermee wordt bepaald of het afspelen in de modus Song/Pattern/Arpeggio wordt gesynchroniseerd met de interne klok van het instrument of met een externe MIDI-klok.

Instellingen: Internal, MIDI, auto, MTC

internal

Synchronisatie met de interne klok. Gebruik deze instelling wanneer deze synthesizer alleen moet worden gebruikt of als de masterklokbron voor andere apparatuur.

MIDI

MIDI-synchronisatie met een MIDI-klok die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument.

auto

Als de MIDI-klok ononderbroken wordt verzonden vanaf een extern MIDI-apparaat of een computer, werkt de interne klok van de MOTIF XF niet en wordt de MOTIF XF gesynchroniseerd met de externe klok. Wanneer de MIDI-klok niet wordt verzonden vanaf het externe MIDI-apparaat of de computer, wordt de interne klok van de MOTIF XF voortdurend gesynchroniseerd met het laatst ontvangen tempo van het externe MIDI-apparaat of de computer (DAW-software). Merk op dat het tempo niet kan worden gewijzigd op de MOTIF XF wanneer deze waarde is geselecteerd. Deze instelling is handig als u wilt omschakelen tussen het gebruik van de externe en interne klok.

MTC (MIDI-tijdcode)

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 Wanneer deze parameter is ingesteld op 'MIDI', moet u controleren of het externe MIDI-instrument dat is aangesloten op de MOTIF XF de MIDI-klok naar de MOTIF XF verzendt.

OPMERKING Wanneer MIDI Sync is ingesteld op 'MTC', kunnen songs en arpeggio's niet worden afgespeeld in de modus Song, maar kunnen patronen en arpeggio's worden afgespeeld in de modus Pattern.

OPMERKING MTC (MIDI-tijdcode) maakt gelijktijdige synchronisatie van meerdere audioapparaten via standaard MIDI-kabels mogelijk. MTC bevat data voor uren, minuten, seconden en frames. De MOTIF XF 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.

6 Clock Out

Hiermee wordt bepaald of MIDI-klokberichten (F8H) worden verzonden via MIDI.

Instellingen: on, off

7 Sequencer Control

Bepaalt of sequencerbesturingssignalen, zoals start (FAH), continue (FBH), stop (FCH) en song position pointer (F2H), worden ontvangen en/of verzonden via de MIDI OUT/USB-aansluiting.

Instellingen: off, in, out, in/out

off

Niet verzonden/herkend.

in

Herkend maar niet verzonden.

uit

Verzonden maar niet herkend.

in/out

Verzonden/herkend.

8 MTC Start Offset (MIDI-starttijdcode)

Hiermee wordt het specifieke tijdcodepunt bepaald 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: Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

9 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 paneel wordt gebruikt). Als deze schakelaar op 'off' wordt ingesteld, kunnen bankselectieberichten niet worden verzonden/ontvangen.

Instellingen: off, on

10 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 paneel wordt gebruikt). Als deze

schakelaar op 'off' wordt ingesteld, kunnen programmawijzigingsberichten niet worden verzonden/ontvangen.

Instellingen: off, on

11 Local Control

Hiermee wordt bepaald of de toongenerator van het instrument al dan niet reageert als u op het toetsenbord speelt. Normaal gesproken moet deze parameter zijn ingesteld op 'on' omdat u het geluid van de MOTIF XF wilt horen als u het instrument bespeelt. Zelfs wanneer deze parameter op 'off' is ingesteld, worden de data verzonden via MIDI. En de interne toongenerator zal reageren op berichten die via MIDI worden ontvangen.

Instellingen: off, on

12 Receive Bulk

Hiermee wordt bepaald of bulkdumpdata al dan niet kunnen worden ontvangen.

Instellingen: protect (niet ontvangen), on (ontvangen)

13 Controller Reset

Hiermee wordt de status van de regelaars (modulatiewiel, aftertouch, voetpedaal, Breathcontroller, knoppen, enz.) bepaald 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 (onder).

Instellingen: hold, reset

Indien u 'reset' selecteert, worden de regelaars gereset in de volgende toestand/positie:

Toonbuiging	Midden
Modulatiewiel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Voetregelaar	Maximum
Voetschakelaar	Uit
Lintregelaar	Midden
Breathcontroller	Maximum
Toewijsbare functie	Uit
Expressie	Maximum
Sustain	Uit

14 Bulk Dump Interval

Hiermee wordt de intervaltijd bepaald van de bulkdumpverzending als de bulkdumpfunctie wordt gebruikt, het bulkdumpverzoek wordt ontvangen of systeemeigen berichten die zijn opgenomen op een sequencetrack worden afgespeeld. Met de bulkdumpfunctie kunt u de data in de bewerkingsbuffer (DRAM) of op de Flash-ROM opslaan en als bulkdata verzenden (systeemeigen bericht) naar een extern MIDI-instrument of sequencesoftware op een computer. Deze data kunnen vervolgens worden teruggezonden naar het instrument, waarbij alle gearchiveerde instellingen worden teruggezet.

Instellingen: 0 – 900 ms

OPMERKING Wanneer de bulkdumpfunctie wordt gebruikt of het bulkverzoek wordt ontvangen, wordt de maximumwaarde van de intervaltijd vastgezet op 30 ms, hetgeen inhoudt dat de bulkverzending wordt uitgevoerd met tussenpozen van 30 ms, ook als deze parameter is ingesteld op een waarde van meer dan 31 ms. Wanneer systeemeigen berichten die zijn opgenomen op een track of in een song of patroon worden afgespeeld, zijn de waarde-instellingen boven de 31 ms beschikbaar, wat betekent dat de bulkverzending wordt uitgevoerd met de hier ingestelde intervaltijd, ongeacht de tempo-instelling van de song of het patroon.

Besturingsinstellingen—[SF3] Control



Controller Assign

U kunt MIDI-besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de regelaars en knoppen op het voorpaneel. U kunt bijvoorbeeld de knoppen ASSIGN 1 en 2 gebruiken voor het regelen van de effectdiepte, terwijl u met de voetregelaar de modulatie kunt regelen. Deze besturingstoewijzingen worden aangeduid met 'Controller Assign'.

De optionele uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen beheren—[F6] Flash

In deze display kunt u de optionele uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen (FL512M/FL1024M) beheren, met handelingen als Format en Optimize.



1 Nummer van de uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen

Hier wordt bepaald welke module moet worden beheerd. Wanneer 'FL1' is geselecteerd, kunt u de module beheren die in sleuf 1 is geplaatst. Wanneer 'FL2' is geselecteerd, kunt u de module beheren die in sleuf 2 is geplaatst.

OPMERKING 'Unmounted' wordt rechts van het sleufnummer weergegeven in de display als de FL512M/FL1024M niet goed is geïnstalleerd. Als de reeds geïnstalleerde FL512M/FL1024M nog niet is geformatteerd, wordt 'Unformatted' weergegeven. Als de reeds geïnstalleerde FL512M/FL1024M is geformatteerd, wordt 'Formatted' weergegeven.

2 Waveform List

Hiermee worden de golfvormen aangegeven die zijn opgeslagen in de uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen van de sleuf die is opgegeven bij 1. In deze lijst kunt u de golfvorm selecteren en het geluid horen door op de knop [SF5] Audition te drukken.

3 Voice

Hier wordt de voice aangeduid die gebruik maakt van de golfvorm die is geselecteerd bij 2. U kunt controleren of de geselecteerde golfvorm daadwerkelijk wordt gebruikt in de voice. Het is raadzaam om deze functie te gebruiken voordat u de handeling Delete uitvoert.

4 [SF1] Delete one

Met deze knop kunt u slechts één golfvorm verwijderen. Nadat u het sleufnummer hebt geselecteerd bij 1, selecteert u de golfvorm bij 2 en drukt u vervolgens op deze knop om de geselecteerde golfvorm te verwijderen.

5 [SF2] Delete all

Met deze knop kunt u alle golfvormen verwijderen die in de display vermeld staan. Nadat u het sleufnummer hebt geselecteerd bij 1, drukt u op deze knop om alle golfvormen van de geselecteerde module te verwijderen.

6 [SF3] Format

Met deze knop kunt u de geheugenuitbreidingsmodule formatteren. Aangezien de FL512M/1024M bij aflevering vanaf de fabriek niet is geformatteerd, moet de handeling Format worden uitgevoerd. Nadat u het sleufnummer hebt geselecteerd bij 1 waarin de nieuwe module wordt geplaatst, drukt u op deze knop om het bevestigingsdialoogvenster op te roepen, waarna u op de knop [INC/YES] drukt 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 golfvormdata, inclusief de samples, worden gewist.

7 [SF4] Optimize

Met deze knop kunt u de geheugenuitbreidingsmodule optimaliseren. Hierbij worden zones met gebruikt en ongebruikt (beschikbaar) geheugen geconsolideerd om de grootst mogelijke zone van aaneensluitend beschikbaar geheugen te creëren. Nadat u sleufnummer 1 hebt geselecteerd, drukt u op deze knop om het bevestigingsdialoogvenster op te roepen, waarna u op de knop [INC/YES] drukt om de handeling Optimize uit te voeren.

LET OP

Schakel het instrument nooit uit tijdens de handeling Optimize, die waarschijnlijk veel meer dan tien seconden nodig heeft om te worden uitgevoerd. Hierdoor wist u de data op de uitbreidingsmodule voor het Flash-geheugen.

8 [SF5] Audition

Met deze knop kunt u het geluid van de momenteel geselecteerde golfvorm beluisteren.

Het gebruikersgeheugen opnieuw instellen op de oorspronkelijke fabrieksinstellingen— [JOB] (Factory Set)

In de modus Utility Job kunt u het gebruikersgeheugen van deze synthesizer (pagina 34) terugzetten op de standaardfabrieksinstellingen (Factory Set). Houd er rekening mee dat de instelling Power On Auto Factory Set in deze display automatisch wordt opgeslagen bij het uitvoeren van de Factory Set.

LET OP

Met de handeling Factory Set wist u alle data die u hebt gemaakt en opgeslagen in het gebruikersgeheugen, inclusief de golfvormdata op de optionele uitbreidingsmodule voor het Flashgeheugen FL512M/FL1024M (indien geplaatst). Voorkom dataverlies en zorg dat u alle belangrijke data opslaat op een USB-opslagapparaat of op een computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF (pagina 241) voordat u de handeling Factory Set uitvoert.



1 All

Wanneer deze parameter is ingeschakeld, kunt u door op de knop [ENTER] te drukken alle data uit het gebruikersgeheugen van deze synthesizer (pagina 34) terugzetten op de standaardfabrieksinstellingen (Factory Set).

Wanneer deze parameter is uitgeschakeld, kunt u door op de knop [ENTER] te drukken alleen de volgende data terugzetten op de standaardfabrieksinstellingen: alle voices (A01 – H16) uit gebruikersbank 1 (USR1) en de voices A01 – A08 uit de gebruikersdrumbank (UDR).

Instellingen: on, off

2 Power On Auto Factory Set

Wanneer deze parameter is ingesteld op 'on', kunt u door het instrument in te schakelen het gebruikersgeheugen terugzetten op de standaardfabrieksinstellingen en de demosongs en -patronen laden. Normaal zou deze parameter moeten zijn ingesteld op 'off'.

Instellingen: on, off

LET OP

Wanneer de parameter Power On Auto Factory Set is ingesteld op 'on', kunt u door het instrument uit te schakelen alle data uit het gebruikersgeheugen wissen, zoals de instellingen voor Voice, Performance, Song, Pattern en Utility.

Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het uitvoeren van de job Factory Set.

Sequencerinstellingen— [SEQ SETUP]

In de modus Song, Pattern of Performance kunt u door op de knop [SEQ SETUP] te drukken de display oproepen voor het instellen van de algemene sequencerparameters. Nadat u deze hebt ingesteld, drukt u op de knop [STORE] om de instellingen op te slaan van zowel de parameters van Sequencer Setup als de parameters van Utility.

LET OP

Alle instellingen van Sequencer Setup gaan verloren als u het instrument uitzet zonder de data op te slaan.

OPMERKING Als in de modus Voice en de modus Master de parameter Mode (pagina 214) is ingesteld op 'Voice', kan de knop [SEQ SETUP] niet worden gebruikt.

Metronoominstellingen—[F1] Click

In deze display kunt u de parameters instellen voor de metronoom die wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen in de modus Song/Pattern/Performance.

OPMERKING Aangezien het klikgeluid wordt geproduceerd met de interne toongenerator, is het afspelen van de metronoom van invloed op de algehele polyfonie van deze synthesizer.



1 Mode

Hiermee wordt bepaald of en wanneer het klikgeluid van de metronoom te horen is.

Instellingen: off, rec, rec/play, always

off

Er is geen klik te horen.

rec

De klik is alleen te horen tijdens opnemen in de modus Song/Pattern/Performance.

rec/play

De klik is te horen tijdens opnemen en afspelen.

always

De klik is altijd te horen in de modus Song/Pattern.

2 Beat

Hiermee wordt bepaald op welke tellen het klikgeluid van de metronoom te horen is.

Instellingen: ♩ (16th notes), ♪ (8th notes), ♫ (quarter notes), ♫ (half notes), ♫ (whole notes)

3 Volume

Hiermee wordt het geluidsvolume van de klik bepaald.

Instellingen: 0 – 127

4 Type

Hiermee wordt het geluidstype van de klik bepaald. Er zijn tien typen beschikbaar, waaronder het traditionele tikgeluid van de metronoom.

Instellingen: 1 – 10

5 Recording Count

Hiermee wordt het aantal aftelmaten bepaald voordat het opnemen daadwerkelijk wordt gestart nadat op de knop [▶] (Play) (afspelen) is gedrukt in de modus Record Standby.

Instellingen: off (opname begint zodra op de knop [▶] wordt gedrukt), 1 meas – 8 meas

6 Sampling Count in

Hiermee wordt het aantal aftelmaten bepaald voordat het afspelen in de modus Song/Pattern daadwerkelijk wordt gestart nadat u de handeling Sampling hebt uitgevoerd. Deze parameterinstelling kan worden gebruikt wanneer de parameter Type is ingesteld op 'sample+note' en de parameter Trigger Mode is ingesteld op 'meas' in de modus Sampling, wanneer deze wordt opgeroepen vanuit de modus Song of Pattern.

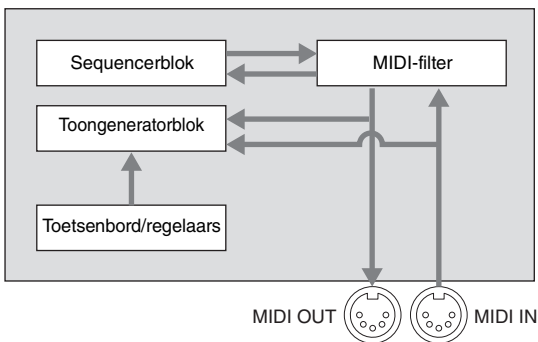
Wanneer 'off' is geselecteerd, start het afspelen van de song of het patroon zodra u de handeling Sampling start.

Instellingen: off, 1 meas – 8 meas

MIDI-filterinstellingen—[F2] 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 afgespeelde data voor songs/patronen. De instellingen zijn niet van invloed op de MIDI-events die zijn gegenereerd via uw toetsenspel of paneelhandelingen en het afspelen van arpeggio in de modus Voice en Performance. De afgespeelde data voor songs/patronen worden geleid door het MIDI-filter voordat ze naar het interne toongeneratorblok worden gezonden en naar de MIDI OUT-aansluiting.

MIDI-berichten die vanaf het externe MIDI-instrument worden verzonden, worden eerst door het MIDI-filter geleid voordat ze worden opgenomen op de song-/patroontrack. Ze worden naar de interne toongenerator verzonden zonder dat ze door het MIDI-filter gaan.



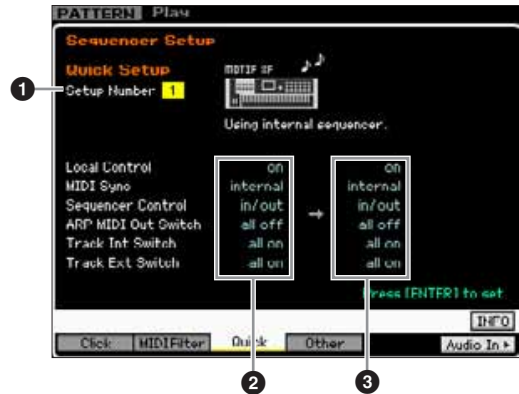
MIDI-events waarop het filter wordt toegepast:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Instellingen: (niet verzonden/herkend), (verzonden/herkend)

De functie Quick Setup gebruiken— [F3] Quick (Quick Setup)

In deze display kunt u meteen toepasselijke paneelinstellingen voor de sequencer oproepen door het selecteren van handige vooraf geïnstalleerde setups, waarmee u tegelijkertijd verschillende belangrijke parameters met betrekking tot de sequencer kunt instellen.



OPMERKING De parameters Track INT Switch en Track EXT Switch zijn niet beschikbaar wanneer het venster Quick Setup wordt opgeroepen vanuit de modus Performance.

1 Setup Number

Hiermee wordt het setupnummer bepaald.

De parameterinstellingen van de geselecteerde setup worden rechts aangeduid als nieuwe instellingen (3).

Instellingen: 1 – 4

1	Using internal Sequencer	Deze setup is handig wanneer u de interne sequencerfunctie (Song of Pattern) zelfstandig gebruikt.
2	Recording internal sequencer to computer	Deze setup is nuttig wanneer u de afgespeelde data van een song of patroon verzendt naar een externe computer en deze op de computer op applicatiesoftware opneemt.
3	Recording on computer	Deze setup is handig wanneer u uw toetsenspel opneemt op computersoftware. Het sequencerblok van de MOTIF XF wordt gesynchroniseerd met de externe klok wanneer de MIDI-klok uit het externe MIDI-apparaat komt. Wanneer de MIDI-klok niet uit het externe MIDI-apparaat komt, wordt het sequencerblok van de MOTIF XF gesynchroniseerd met de eigen interne klok.
4	Recording Arpeggio to computer	Deze setup is handig wanneer u de arpeggioafgespeelde data verzendt naar een externe computer en deze op de computer op applicatiesoftware opneemt.

2 Huidige instellingen

Hier staan de huidige instellingen van de betreffende parameters. Nadat u een setup hebt geselecteerd (1), rechts aangeduid als nieuwe instellingen (3), drukt u op de knop [ENTER] om de geselecteerde setup daadwerkelijk op te roepen (1), die vervolgens wordt aangeduid als de huidige instellingen (2).

3 Nieuwe instellingen

Hier staan de parameterinstellingen van de hierboven geselecteerde setup (1).

Andere instellingen voor de song of het patroon—[F4] Other

In deze display kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de modus Song/Pattern, zoals de patroonwijzigingstiming.

OPMERKING De instellingen hier zijn niet van invloed op de modus Performance.



1 Quantize

Hiermee wordt de quantizeringswaarde bepaald voor het wisselen van Section (Pattern) wanneer u tijdens het afspelen overschakelt naar een andere sectie. Wanneer de waarde is ingesteld op '1', wordt Patterns (Sections) altijd gewisseld op de eerste tel van de volgende maat wanneer u overschakelt naar een andere sectie tijdens het afspelen. Wanneer de waarde is ingesteld op '1/16', kan Sections worden gewisseld op elke 16de tel tijdens het afspelen.

Instellingen: 1 (1 maat), 1/2 (halve noot), 1/4 (kwartnoot), 1/8 (1/8 noot), 1/16 (1/16 noot)

2 Tempo Hold

Hiermee wordt bepaald 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. Wanneer deze waarde wordt ingesteld op 'on', blijft het tempo behouden wanneer van patroon wordt gewisseld. Wanneer deze waarde wordt ingesteld op 'off', verandert het tempo in het tempo dat is opgeslagen bij het nieuwe patroon wanneer van patroon wordt gewisseld. De standaardinstelling is 'off'.

Instellingen: on, off

OPMERKING Deze parameter is niet van invloed op de tempo-instellingsdata in Pattern Chain.

3 Load Mixing

Hiermee wordt bepaald of de menginstellingen worden geladen ('on') of niet ('off') wanneer het nummer van de song of het patroon wordt gewijzigd. De standaardinstelling is 'on'.

Instellingen: on, off

OPMERKING Wanneer de parameter Load Mixing is ingesteld op 'off', zijn songwijzigingen via de afspeelmodus Song Chain niet van invloed op de menginstellingen.

4 Song Event Chase

Normaal gesproken worden, als een song of patroon vanaf het midden wordt afgespeeld en/of snel vooruit of terug wordt gespoeld, bepaalde datatypen (zoals Program Change, Pitch Bend en Control Change) niet altijd afgespeeld zoals verwacht. 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)

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.

Bestandsbeheer (File-modus)

De modus File (bestandsmodus) biedt tools voor het overbrengen van data (zoals Voice, Performance, Song, Pattern en Waveform) tussen de MOTIF XF en externe opslagapparaten, zoals een USB-opslagapparaat of harde schijf aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting. Als u de harde schijf gebruikt van de computer die op de MOTIF XF is aangesloten via het netwerk, kunt u ook data uitwisselen tussen de MOTIF XF en een onlinecomputer.

Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren. De beschikbare bestandstypen zijn afhankelijk van de modus die u selecteert voordat u de modus File oproept.

OPMERKING Als de MOTIF XF is aangesloten op een netwerk, hebt u met de modus File toegang tot de stations van computers in het netwerk. Hiervoor moet de MOTIF XF op de juiste wijze zijn aangesloten op het netwerk (pagina 41) en moet u de vereiste parameters instellen in de display Network (pagina 221) van de modus Utility.

Terminologie van de modus File

Bestand

Net als bij een computer kunnen verschillende soorten data (zoals Voice, Performance, Song en Pattern) die u op de MOTIF XF hebt gemaakt, als een bestand worden behandeld en worden opgeslagen op een extern USB-opslagapparaat of de harde schijf van een computer in het netwerk.

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 20 letters uit het alfabet bevatten op de display van de MOTIF XF. 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 MOTIF XF. De modus File van de MOTIF XF ondersteunt tien verschillende extensietypen, die afhankelijk zijn van de data in het desbetreffende bestand. Zie pagina 235 voor meer informatie.

Bestandsgrootte

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. Een audiobestand (met golfvormen) is doorgaans veel groter dan een MIDI-bestand. De bestandsgrootte wordt aangegeven met de conventionele computerindicaties: B (byte), KB (kilobyte), MB (megabyte) en GB (gigabyte). 1 kilobyte komt overeen met 1024 byte, 1 megabyte komt overeen met 1024 kilobyte en 1 gigabyte komt overeen met 1024 megabyte.

Apparaat

Verwijst naar een geheugenopslageenheid (zoals een harde schijf) waarop het bestand is opgeslagen. De MOTIF XF kan werken met verschillende soorten USB-opslagapparaten die zijn aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting die via het netwerk is aangesloten met de MOTIF XF.

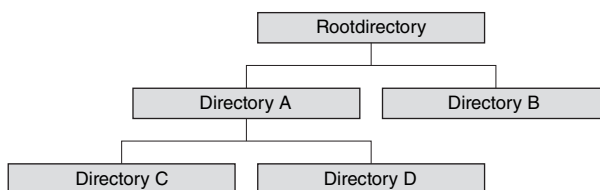
Directory (Dir)

Dit is een structurele voorziening op een dataopslagapparaat (zoals een harde schijf) waarmee u databestanden kunt groeperen op basis van hun type of toepassing. Directory's kunnen in hiërarchische volgorde worden genest voor het structureren van data. De term 'directory' komt overeen met de computerterm 'map'. In de modus File van de MOTIF XF kunt u een naam toewijzen aan een directory, net als bij bestanden. Directorynamen hebben echter geen extensie.

De huidige directory (map) wijzigen

De voorbeeldillustratie hieronder 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 alleen toegang krijgt tot de bestanden die hierin zijn opgeslagen. Hiermee kunt u dus mappen oproepen die dieper in de mappenhiërarchie zijn genest.

Als u een andere, bovengelegen 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 omhoog of omlaag bladeren door de mappenhiërarchie.



OPMERKING Als u vanuit de huidige directory omlaag wilt gaan in het bestandsvenster (pagina 237), plaatst u de cursor op de gewenste directory in de lijst van directory's/bestanden en drukt u op de knop [ENTER]. Als u omhoog wilt in de huidige directory, plaatst u de cursor op de bovenste regel in de lijst van directory's/bestanden en drukt u vervolgens op de knop [ENTER].

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 zit 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. Het USB-opslagapparaat wordt automatisch geactiveerd zodra het is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting op het achterpaneel van de MOTIF XF. De harde schijf van de computer die op de MOTIF XF is aangesloten via het netwerk kan worden geactiveerd in het activeringsvenster (pagina 239).

Formatteren

Het initialiseren van een opslagapparaat (zoals een harde schijf) wordt 'formatteren' genoemd. In de modus File van de MOTIF XF kunt u het USB-opslagapparaat formatteren dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting. Bij het formatteren worden alle data van het doelgeheugenapparaat definitief gewist.

Opslaan/Laden

'Opslaan' (Save) betekent dat de data die op de MOTIF XF zijn gemaakt als een bestand op een extern geheugenapparaat worden opgeslagen. 'Store' (opslaan) betekent dat de data die op de MOTIF XF zijn gemaakt in het interne geheugen worden opgeslagen. 'Laden' betekent dat het bestand op het externe geheugenapparaat, in het interne geheugen wordt geladen.

Bestandstypen die kunnen worden verwerkt door de MOTIF XF

De MOTIF XF ondersteunt het opslaan en laden van verschillende bestandstypen. Raadpleeg de volgende twee lijsten.

Bestandstypen die kunnen worden opgeslagen

Type	Bestands-extensie*	Beschrijving
All	.X3A	Alle data in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen.
All Voice	.X3V	Alle gebruikersvoicedata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen. Ook de golfvormen die u via de samplingfunctie hebt gemaakt en hebt toegewezen aan een voice worden als één geheel opgeslagen.
All Arpeggio	.X3G	Alle gebruikersarpeggiodata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen.
All Song	.X3S	Alle gebruikerssongdata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen. De songdata omvatten menginstellingen, mengvoices en samplevoices.
All Pattern	.X3P	Alle gebruikerspatroondata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen. De patroondata omvatten menginstellingen, mengvoices en samplevoices.
SMF	.MID	Sequencetrack- (1 – 16) en Tempotrackdata van songs of patronen die in de modus Song/Pattern zijn gemaakt kunnen op het USB-opslagapparaat worden opgeslagen als Standard MIDI File-data (indeling 0).
All Waveform	.X3W	Alle golfvormdata die zijn gemaakt via de samplingfunctie kunnen in één bestand worden opgeslagen. De golfvormdata bevatten alle samples op SDRAM en 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.
WAV	.WAV	Een sample die in de samplingmodus is gemaakt kan als een WAV-bestand (Windows-geluidsindeling) worden opgeslagen op het USB-opslagapparaat.
AIFF	.AIF	Een sample die in de samplingmodus is gemaakt kan als een AIFF-bestand (Mac-geluidsindeling) worden opgeslagen op het USB-opslagapparaat.

*Wordt automatisch toegewezen aan het opgeslagen bestand.

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie

Bestandstypen die kunnen worden geladen

Type	Bestands-extensie*	Beschrijving
All	.X3A	Bestanden van het type 'All' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument. Als het vakje links naast 'without System' is aangevinkt, worden alleen de instellingen voor de modus Utility niet geladen.
all without system	.X3A	Bestanden van het type 'all' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument, behalve de instellingen van Utility en Sequencer Setup.
All Voice	.X3V	Bestanden van het type 'All Voice' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument.
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	Een bepaalde voice of voicebank in een bestand dat als 'All' of 'All Voice' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de bestands-pictogrammen  van 'X3A' en 'X3V' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 243).
Performance	.X3A	Een opgegeven performance in een bestand dat op het USB-opslagapparaat is opgeslagen als type 'All' kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat het bestands-pictogram  van 'X3A' verandert in  (virtuele map) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 245).
All Arpeggio	.X3G	Bestanden van het type 'All Arpeggio' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument.
All Song	.X3S	Bestanden van het type 'All Song' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument.
Song	.X3A .X3S .MID	Een opgegeven song in een bestand dat als type 'All' of 'All Song' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de bestands-pictogrammen  van 'X3A' en 'X3S' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 246).
All Pattern	.X3P	Bestanden van het type 'All Pattern' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument.
Pattern	.X3A .X3P .MID	Een opgegeven song in een bestand dat als type 'All' of 'All Pattern' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de bestands-pictogrammen  van 'X3A' en 'X3P' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 246).
All Waveform	.X3W	Bestanden van het type 'All' of 'All Waveform' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezegt naar het instrument.

Type	Bestands-extensie*	Beschrijving
Waveform	.X3A .X3W	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 bestands-pictogrammen  van 'X3A' en 'X3W' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 244).
WAV	.WAV	WAV-bestanden kunnen in het instrument worden geladen. Zie pagina 247 voor meer informatie.
AIFF	.AIF	AIFF-bestanden kunnen in het instrument worden geladen. Zie pagina 247 voor meer informatie.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	Een opgegeven samplevoice in een bestand dat als type 'All' of 'All Song' of 'All Pattern' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de bestands-pictogrammen  van 'X3A', 'X3S' en 'X3P' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd (pagina 246). Dit bestandstype is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Song of Pattern.
MOTIF XF Editor	.X3E	Het bestand (.X3E) dat is gemaakt via de Editor-software van de MOTIF XF (beschikbaar via de Yamaha-website) op uw computer kan in het instrument worden geladen. Het bestand van dit editortype bevat alle gebruikersvoice- en Mixing-data die zijn verwerkt door de MOTIF XF. Denk eraan dat u alleen gebruikersvoicedata kunt laden in de MOTIF XF.

* Wordt toegewezen aan het bestand dat kan worden geladen.

Datacompatibiliteit met de MOTIF XS6/MOTIF XS7/ MOTIF XS8

Volledig compatibel.

Datacompatibiliteit met de MOTIF ES6/MOTIF ES7/ MOTIF ES8

Van de data die zijn gemaakt op de MOTIF ES6/MOTIF ES7/ MOTIF ES8 kunnen voices, golfvormen en samplevoices worden geladen in de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8.

• 'All' data van de MOTIF ES

Bestanden van het type 'All' (extensie: W7A) die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat dat is verbonden met de MOTIF ES kunnen worden geladen in de MOTIF XF. Als u dit wilt doen, kiest u het type 'All' in het bestandsvenster [F1] van de MOTIF XF.

• Voices

Een opgegeven voice in een bestand (extensie: W7A, W7V) dat als type 'All' of 'All Voice' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat van de MOTIF ES kan apart worden geselecteerd en worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'Voice' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit. All Voice-data in een bestand (extensie: W7A) dat als type 'All' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat van de MOTIF ES kunnen worden geselecteerd en worden geladen in de MOTIF XF.

Ook kan een bestand (extensie: W7V) dat als type 'All Voice' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat van de MOTIF ES worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'All Voice' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit.

Ook kunnen Voice Editor-files (extensie: W7E) worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'Voice Editor' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit.

OPMERKING De voices die worden geladen in MOTIF XF 6/7/8 kunnen iets anders klinken dan die van de oorspronkelijke MOTIF ES 6/7/8, doordat de vooraf ingestelde golfvormen en de effectstructuur van de twee instrumentseries niet hetzelfde zijn.

• Waveforms

Een opgegeven waveform in een bestand (extensie: W7A, W7W) dat als type 'All' of 'All Waveform' is opgeslagen op het opslagapparaat van de MOTIF ES kan apart worden geselecteerd en worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'Waveform' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit.

Ook kan een bestand (extensie: W7W) dat als type 'All Waveform' is opgeslagen op het opslagapparaat van de MOTIF ES worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'All Waveform' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit.

• Sample Voices

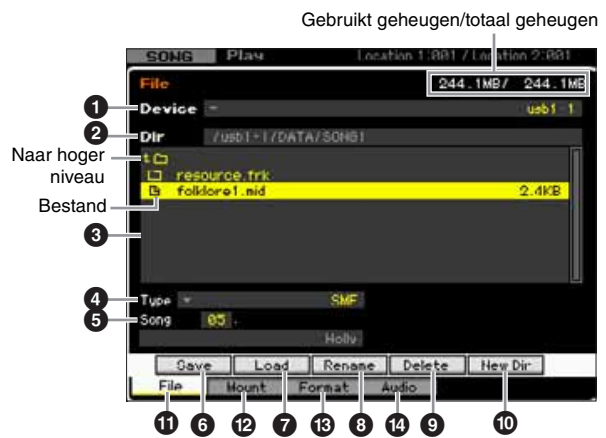
Een opgegeven samplevoice in een bestand (extensie: W7A, W7S, W7P) dat als type 'All' of 'All Song' of 'All Pattern' is opgeslagen op het opslagapparaat van de MOTIF ES kan apart worden geselecteerd en worden geladen in de MOTIF XF. Kies 'Sample Voice' als type in de display [F1] File en voer de laadprocedure uit.

Voorbeeld van bestandstype-instelling bij opslaan:

Data die worden opgeslagen		Bestandstype
All data		All
User Voice		All Voice
Performance		All
Songs	Als er gebruikersvoices worden gebruikt in de songs:	All
	Als er geen gebruikersvoices worden gebruikt in de songs:	All Song
	Als u een song wilt overbrengen naar een externe MIDI-sequencer of computer:	SMF
Pattern	Als er gebruikersvoices worden gebruikt in de patronen:	All
	Als er geen gebruikersvoices worden gebruikt in de patronen:	All Pattern
	Als u een patroon wilt overbrengen naar een externe MIDI-sequencer of computer:	SMF
Sampling-data	Alle waveforms	All Waveform
	Als u een sample wilt overbrengen naar een computer:	WAV, AIFF

Bestandsbeheer—[F1] File

In het bestandsvenster voert u alle bestandsgerelateerde functies uit, zoals een apparaat of een pad selecteren en een bestand opslaan, laden, hernoemen of verwijderen.



1 Apparaat

Hier kunt u het gewenste apparaat selecteren uit de apparaten die in de modus File worden herkend. Het hier geselecteerde apparaat is het 'huidige apparaat'. Als u een apparaat selecteert, verschijnt de rootdirectory van het geselecteerde apparaat in de kolom Dir. De hoeveelheid gebruikt geheugen en de totale hoeveelheid geheugen van het geselecteerde apparaat verschijnen in de rechterbovenhoek van de display.

OPMERKING U kunt de lijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie.

2 Dir (Directory)

Geeft de huidige directory plus het pad aan. De inhoud (bestanden en mappen) van de huidige directory verschijnt in de onderstaande lijst van directory's/bestanden. U kunt de huidige directory wijzigen in de onderstaande lijst van directory's/bestanden.

3 Directory-/bestandenlijst

Geeft de directory's en bestanden in de huidige directory aan. In dit vak ziet u de directory's en bestanden in alfabetische volgorde, afgezien van de bovenste regel die bedoeld is om u naar de volgende daarboven gelegen directory te brengen. U kunt directory's en bestanden van elkaar onderscheiden door de indicator links van elke regel.

- Directory (Map)
- File

De directorynaam staat op de Directory-regel en de bestandsnaam, bestandsextensie en bestandsgrootte staan op de File-regel.

Omhoog of omlaag gaan in de directorystructuur

Als u een niveau omlaag wilt in de huidige directory, plaatst u de cursor op de gewenste directory in de lijst van directory's/bestanden en drukt u op de knop [ENTER]. Als u omhoog wilt in de huidige directory, plaatst u de cursor op de bovenste regel in de lijst van directory's/bestanden en drukt u op de knop [ENTER].

4 Type

Bepaalt het datatype om op te slaan of te laden. Het beschikbare type is afhankelijk van de modus die u selecteert voordat u de modus File oproept. Zie voor meer informatie over de datatypen de pagina's 235 en 236. Roep de lijst met bestandstypen op met de knop [SF6] LIST en selecteer vervolgens het gewenste type in de lijst. Zie pagina 37 voor meer informatie.

5 Geheugenlocatie van het bovenstaande datatype

Bepaalt de geheugenlocatie van het bovenstaande datatype, zoals voicebank/nummer, performancebank/nummer, songnummer en patroonnummer. De beschikbare waarden zijn afhankelijk van de bovenstaande type-instelling. Zie pagina 241 voor informatie over het bron geheugen dat wordt opgeslagen. Zie pagina 242 voor informatie over het doelgeheugen dat wordt geladen.

6 [SF1] Opslaan

Als u op deze knop drukt, wordt het opslaan uitgevoerd. Zie pagina 241 voor gedetailleerde instructies over het opslaan.

7 [SF2] Load

Als u op deze knop drukt, wordt het laden uitgevoerd. Zie pagina 242 voor gedetailleerde instructies over het laden.

8 [SF3] Rename (naam wijzigen)

Met deze knop opent u een venster waarin u een nieuwe naam kunt invoeren voor het geselecteerde bestand. De bestandsnaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Volg de onderstaande instructies om de naam van het bestand te wijzigen.

- 1 Selecteer het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen door de cursor te verplaatsen in de lijst van directory's/bestanden.
- 2 Druk op de knop [SF3] om het venster Input Character te openen.
- 3 Voer de nieuwe naam in van het geselecteerde bestand.
- 4 Druk op de knop [ENTER] om de naam van het geselecteerde bestand daadwerkelijk te wijzigen.

9 [SF4] Delete (verwijderen)

Met deze knop opent u het verwijderingsvenster.

Volg de onderstaande instructies om een bestand te verwijderen.

- 1 Selecteer het bestand dat u wilt verwijderen door de cursor te verplaatsen in de lijst van directory's/bestanden.
- 2 Druk op de knop [SF4] om het verwijderingsvenster te openen.
- 3 Druk op de knop [ENTER] om het geselecteerde bestand te verwijderen.

10 [SF5] New Dir (nieuwe directory)

Druk op deze knop om een nieuwe directory te maken in de huidige directory. De directorynaam kan uit maximaal 10 tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Volg de onderstaande instructies om een nieuwe directory te maken.

- 1 Druk op de knop [SF5] om het venster Input Character te openen.
- 2 Voer de naam in van de nieuwe directory.
- 3 Druk op de knop [ENTER] om de naam van de nieuwe directory daadwerkelijk in te voeren.

11 [F1] File (bestand)

Met deze knop opent u het bestandsvenster vanuit een ander venster in de modus File.

12 [F2] Mount (activeren)

Met deze knop opent u het activeringsvenster. Zie pagina 239 voor meer informatie.

13 [F3] Format (formatteren)

Met deze knop opent u het formatteringsvenster. Zie pagina 240 voor meer informatie.

14 [F4] Audio

Met deze knop opent u een venster waarin u uw toetsenspel kunt vastleggen in een audiobestand of een bestaand audiobestand kunt afspelen. Zie voor instructies de gebruikershandleiding.

Basisprocedure in de File-modus**1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren.**

Het bestandsvenster (pagina 237) verschijnt.

2 Activeer de opslagapparaten waarop u het bestand wilt opslaan of van waaruit u het bestand wilt laden.

Het USB-opslagapparaat wordt automatisch geactiveerd zodra het is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting op het achterpaneel. De harde schijf van de computer die op de MOTIF XF is aangesloten via het netwerk kan worden geactiveerd in het activeringsvenster (pagina 239).

3 Selecteer het gewenste apparaat.

Selecteer het gewenste apparaat uit de apparaten die in stap 2 zijn geactiveerd.

4 Wijzig het pad in de gewenste directory.

Selecteer de gewenste directory in het geselecteerde apparaat. Als u een niveau omlaag wilt in de huidige directory, plaatst u de cursor op de gewenste directory in de lijst van directory's/bestanden en drukt u vervolgens op de knop [ENTER]. Als u omhoog wilt in de huidige directory, plaatst u de cursor op de bovenste regel in de lijst van directory's/bestanden en drukt u op de knop

[ENTER]. Op de regel Dir worden de naam en het pad van de huidige directory aangegeven. In het vak eronder worden de directory's en bestanden in de huidige directory weergegeven.

OPMERKING Als u een nieuwe directory wilt maken en het bestand daar wilt opslaan, drukt u op de knop [SF5] New Dir. In de linkerkolom vindt u gedetailleerde instructies voor het maken van een nieuwe directory.

5 Selecteer het gewenste datatype in de kolom Type (4).

De lijst van directory's/bestanden bevat alleen bestanden van het geselecteerde bestandstype.

OPMERKING De beschikbare bestandstypen zijn afhankelijk van de modus die u selecteert voordat u de modus File oproept. Als u het gewenste datatype niet vindt, bijvoorbeeld 'voice', drukt u op de knop [EXIT] om het bestandsvenster af te sluiten. Druk daarna op de knop [VOICE] om de voicemodus te openen en op de knop [FILE] om het bestandsvenster opnieuw te openen.

6 Selecteer het gewenste bestand door de cursor te verplaatsen in de lijst van directory's/bestanden (3).

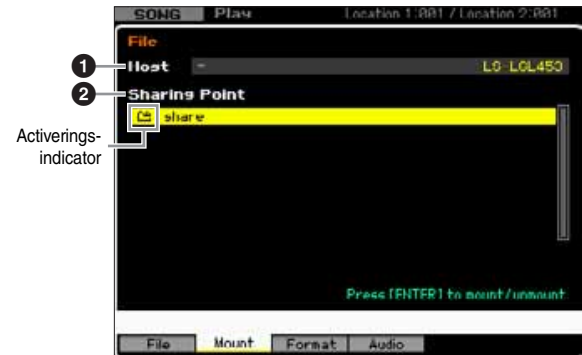
Deze handeling is onnodig bij de handelingen Opslaan of Nieuwe directory. Als u de handeling Naam wijzigen of Verwijderen wilt uitvoeren, drukt u op de knop [SF3] Rename of [SF4] Delete. In de linkerkolom en op pagina 238 vindt u gedetailleerde instructies voor naam wijzigen en verwijderen.

7 Selecteer een geheugenlocatie van hetzelfde datatype dat in stap 5 is aangeduid als bron of doel.

Als u de handeling Opslaan of Laden wilt uitvoeren, drukt u op de knop [SF1] Save of [SF2] Load. Zie pagina 241 en 242 voor gedetailleerde instructies voor opslaan en laden.

Online apparaat activeren— [F2] Mount (activeren)

In deze display kunt u de gedeelde directory's activeren op de harde schijf van een computer die via het netwerk is aangesloten op de MOTIF XF.



1 Host

Deze parameter bepaalt welke van de computers die zijn aangesloten op het netwerk, de hostcomputer is met het te activeren apparaat. Hier ziet u de computernaam die in uw computer is ingesteld.

U kunt de apparatenlijst oproepen met de knop [SF6] LIST en vervolgens het gewenste item in de lijst selecteren. Zie pagina 37 voor meer informatie. Hier ziet u de computernaam die in uw computer is ingesteld.

OPMERKING Als de gewenste computer niet wordt getoond in de parameter Host (1), kunt u de lijst met tekens oproepen door op de knop [SF5] CHAR te drukken en vervolgens de computernaam handmatig invoeren. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

OPMERKING Bevestig de computernaam op uw computer. Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw computer voor meer informatie.

2 Sharing Point (gedeelde mappen)

Hier ziet u de gedeelde directory's van de hostcomputer die hierboven is ingesteld. U kunt hier ook elk van de gedeelde directory's activeren en deactiveren.

OPMERKING Denk eraan dat hier de namen worden getoond van de gedeelde mappen die geautoriseerd zijn op de computer.

Directory activeren/deactiveren

U kunt de gedeelde directory activeren door de cursor in de gewenste directory te plaatsen en op de knop [ENTER] te drukken. De activeringsindicator verschijnt links van de naam van de geactiveerde directory. U kunt de gedeelde directory deactiveren door nogmaals op de knop [ENTER] te drukken. De activeringsindicator verdwijnt dan.

Activeringsprocedure

Volg de onderstaande instructies om de geheugendrive te activeren van de computer die is aangesloten op het netwerk.

1 Sluit de MOTIF XF aan op het netwerk.

De netwerkparameters kunnen worden ingesteld in de display Network (pagina 221) in de modus Utility.

2 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en druk vervolgens op [F2] om het activeringsvenster te openen.

3 Selecteer een hostcomputer in de Host-kolom (1).

Als de gewenste computer niet wordt getoond in de parameter Host (1), kunt u de lijst met tekens oproepen door op de knop [SF5] CHAR te drukken en vervolgens de computernaam handmatig invoeren.

Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Als u een computer selecteert waartoe de MOTIF XF nog geen toegang heeft, verschijnt de melding 'Press [ENTER] to access' op de display. Als u op [ENTER] drukt, wordt u gevraagd het wachtwoord in te voeren, zoals hieronder afgebeeld. Vul hier in het vak User Name de gebruikersaccount van uw computer in, vul in het vak Password het wachtwoord van uw computer in en druk op de knop [ENTER] om de verbinding te maken tussen de MOTIF XF en de computer. U ziet de gedeelde directory's van de geselecteerde computer in het vak Sharing Point (2).



OPMERKING Nadat de verbinding tussen de MOTIF XF en de computer is gemaakt, verschijnen de gedeelde directory's automatisch op de display als u een computer selecteert in de kolom Host. Als u echter de stroom uitschakelt, moet u de handelingen voor het verkrijgen van toegang tot de computer (invullen van gebruikersaccount en wachtwoord) opnieuw uitvoeren als u het apparaat weer aanzet.

OPMERKING Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw computer voor meer informatie over het bevestigen van de gebruikersaccount en het wachtwoord van uw computer.

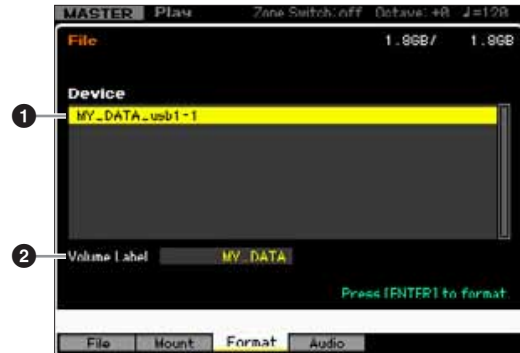
OPMERKING Als er geen wachtwoord is ingesteld voor uw computer, hoeft u alleen te drukken op de knop [ENTER] om verbinding te maken tussen de MOTIF XF en uw computer.

4 Activeer de gewenste directory's.

In het vak Sharing Point (2) kunt u de gedeelde directory activeren door de cursor in de gewenste directory te plaatsen en vervolgens op de knop [ENTER] te drukken. De activeringsindicator verschijnt links van de naam van de geactiveerde directory. U kunt de gedeelde directory deactiveren door nogmaals op de knop [ENTER] te drukken. De activeringsindicator verdwijnt dan. U kunt de geactiveerde directory's selecteren in het bestandsvenster (pagina 237).

Apparaat formatteren— [SF3] Format (formatteren)

In deze display kunt u geheugenopslagapparaten formatteren, zoals een harde schijf die is verbonden met de USB TO DEVICE-aansluiting.



1 Device (apparaat)

U ziet hier de aangesloten en geactiveerde apparaten, zodat u het te formatteren apparaat kunt selecteren. Een apparaat dat moet worden geformatteerd wordt aangeduid met 'unknown device (usb***)' . De drie sterretjes (***) in de aanduiding verwijzen naar de opeenvolgende serienummers van de aangesloten apparaten die moeten worden geformatteerd. Als één apparaat meerdere partities heeft, wordt het partitienummer rechts van het serienummer weergegeven.

2 Volume Label

Bepaalt het volumelabel van het geselecteerde apparaat. Het volumelabel is de naam die is toegewezen aan het apparaat. Dit label kan uit maximaal elf tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Formatteringsprocedure

1 Sluit het te formatteren apparaat aan op de USB TO DEVICE-aansluiting.

2 Selecteer het te formatteren apparaat in de apparatenlijst (1).

3 Voer het gewenste volumelabel (2) in.

4 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Druk op de knop [DEC/NO] om het formatteren te annuleren.

5 Druk op de knop [INC/YES] om het formatteren uit te voeren.

LET OP

Als u het apparaat formateert, worden alle reeds opgenomen data verwijderd. Controleer daarom vooraf of het apparaat belangrijke data bevat. Als u de inhoud van het apparaat controleert in het bestandsvenster [F1], moet u eraan denken dat sommige bestanden (die niet worden vermeld op pagina 235 en 236) niet worden getoond in de display van de MOTIF XF, ook als het bestandstype op 'all' staat.

Bestand opslaan

De procedure voor opslaan is afhankelijk van het bestandstype dat u wilt opslaan en de modus die u selecteert voordat u het bestandsvenster opent. In deze sectie wordt de procedure beschreven die geldt in de volgende drie gevallen.

- Alle gebruikersdata of alle data van een bepaald type opslaan
- De sample van een bepaalde voice opslaan
- Een song- of patroonsectie opslaan als SMF (Standard MIDI File)

Alle gebruikersdata of alle data van een bepaald type opslaan



1 Selecteer een apparaat en directory als doel zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

OPMERKING Als u alle 64 songs wilt opslaan, drukt u op de knop [SONG] om de songmodus te activeren. Druk daarna op de knop [FILE] om het bestandsvenster te openen. Als u alle 64 patronen wilt opslaan, drukt u op de knop [PATTERN] om de patroonmodus te activeren. Druk daarna op de knop [FILE] om het bestandsvenster te openen.

OPMERKING Volg de onderstaande instructies nadat u een voice, performance, song of patroon hebt geselecteerd waaraan de sample die u wilt opslaan, is toegewezen in elke van deze modi.

OPMERKING U kunt deze handeling versnellen door in deze stap een bestand te selecteren met dezelfde naam als het gewenste bestand, omdat in deze handeling de bijbehorende naam standaard wordt getoond in het invoervenster voor de bestandsnaam, zodat u de bestandsnaam niet zelf hoeft in te voeren.

2 Kies het gewenste type: 'all', 'all voice', 'all arpeggio', 'all waveform', 'editor', 'all song' of 'all pattern'.

OPMERKING Als u het datatype selecteert voor golfvormdata, moet u kiezen of u de sampledata al dan niet wilt opslaan voor elke uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen links onderaan in de display. Zie pagina 248 voor meer informatie over de golfvormdatastructuur bij opslaan.

3 Druk op de knop [SF1] Save om het venster te openen waarin u de naam van het bestand invoert.

4 Voer de bestandsnaam in, druk op de knop [ENTER] en daarna op de knop [INC/YES] om de data van het opgegeven type op te slaan in het externe opslagapparaat.

De bestandsnaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

De sample van een bepaalde voice opslaan

U kunt de sample van een bepaalde voice op een extern opslagapparaat opslaan als een WAV-bestand of een AIFF-bestand dat u op een computer kunt bewaren of bewerken. Deze methode is beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit elke andere modus. Zie pagina 235 voor informatie over bestandstypen die kunnen worden opgeslagen.



OPMERKING Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern om de sample die is toegewezen aan de normale voice op te slaan of te laden, is alleen de sample beschikbaar die is toegewezen aan Element 1.

1 Selecteer een apparaat en directory als doel zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

OPMERKING U kunt deze handeling versnellen door in deze stap een bestand te selecteren met dezelfde naam als het gewenste bestand, omdat in deze handeling de bijbehorende naam standaard wordt getoond in het invoervenster voor de bestandsnaam, zodat u de bestandsnaam niet zelf hoeft in te voeren.

2 Stel het type in op 'WAV' of 'AIFF'.

OPMERKING Denk eraan dat sommige parameterinstellingen, zoals Start Point, niet worden opgeslagen als u de sample van een bepaalde voice opslaat in de indeling WAV of AIFF. Dit betekent dat het WAV- of AIFF-bestand dat is opgeslagen in de modus File wordt afgespeeld vanaf het begin (inclusief het gedeelte vóór het startpunt) op een extern apparaat zoals een computer.

3 Selecteer de brondata.

Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Voice, selecteert u een element (voor een normale voice) en toets waaraan de sample is toegewezen die u wilt opslaan. Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern, selecteert u een partij en toets waaraan de voice is toegewezen, alsmede de sample die u wilt opslaan.

OPMERKING Vooraf ingestelde golfvormen kunnen niet op een extern opslagapparaat worden opgeslagen. Indien u een performance-/song-/patroonpartij selecteert

waaraan de vooraf ingestelde voice is toegewezen of als u een normaal voice-element of een drumvoicetoets selecteert waaraan de vooraf ingestelde golfvorm is toegewezen, verschijnt een foutmelding.

OPMERKING De beschikbare brondata zijn afhankelijk van de modus die u selecteert voordat u de modus File oproept. Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Voice, zijn de beschikbare brondata afhankelijk van het type voice dat al is geselecteerd: normale voice of drumvoice. Denk eraan dat u een voice/performance/song/patroon selecteert waaraan de gewenste sample is toegewezen voordat u naar de modus File gaat.

4 Druk op de knop [SF1] Save om het venster te openen waarin u een keybank selecteert.



5 Selecteer een keybank waaraan de sample wordt toegewezen, door de cursor te verplaatsen.

Druk op de knop [SF1] Audition om het gesampled geluid te beluisteren.

6 Druk op de knop [ENTER] om het venster te openen waarin u de naam van het bestand invoert.

7 Voer de bestandsnaam in, druk op de knop [ENTER] en daarna op de knop [INC/YES] om de data op te slaan in het externe opslagapparaat.

De bestandsnaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Een song- of patroonsectie opslaan als SMF (Standard MIDI File)

U kunt een song- of patroonsectie opslaan als SMF (Standard MIDI File) in de modus File. De SMF-indeling is algemeen en kan worden gebruikt op andere MIDI-sequencers en computermuzieksoftware. Deze methode is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Song/Pattern.



1 Selecteer een apparaat en directory als doel zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

OPMERKING U kunt deze handeling versnellen door in deze stap een bestand te selecteren met dezelfde naam als het gewenste bestand, omdat in deze handeling de bijbehorende naam standaard wordt getoond in het invoervenster voor de bestandsnaam, zodat u de bestandsnaam niet zelf hoeft in te voeren.

2 Stel het type in op 'SMF'.

3 Selecteer de brondata.

OPMERKING Het beschikbare brongeheugen is afhankelijk van de modus die u selecteert voordat u de modus File oproept. Als u een song wilt opslaan, gaat u naar de modus File vanuit de modus Song. Als u een patroon wilt opslaan, gaat u naar de modus File vanuit de modus Pattern.

4 Druk op de knop [ENTER] om het venster te openen waar u de naam van het bestand invoert.

5 Voer de bestandsnaam in, druk op de knop [ENTER] en daarna op de knop [INC/YES] om de data op te slaan in het externe opslagapparaat.

De bestandsnaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Zie 'Basisbediening' op pagina 37 voor meer informatie over het opgeven van een naam.

Bestand laden

De procedure voor laden is afhankelijk van het bestandstype dat u wilt laden en de modus die u selecteert voordat u het bestandsvenster opent. In deze sectie wordt de procedure beschreven die geldt in de volgende acht gevallen.

- Alle gebruikersdata of alle data van een bepaald type laden (alle voices, alle songs, alle patronen, enz.)
- Een bepaalde voice laden of alle voices van een bepaalde bank vanuit het bestandstype 'all' of 'all voice'
- Een bepaalde golfvorm laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all waveform'
- Een bepaalde performance laden vanuit het bestandstype 'all'
- Een bepaalde song of een bepaald patroon laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all song' of 'all pattern'
- Een bepaalde samplevoice laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all song' of 'all pattern'
- WAV- of AIFF-bestand laden
- SMF-bestand (Standard MIDI File) laden

Alle gebruikersdata of alle data van een bepaald type laden



- 1 Selecteer een apparaat en directory met het bronbestand zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

OPMERKING Als u alle 64 songs wilt laden, drukt u op de knop [SONG] om de modus Song te activeren. Druk daarna op de knop [FILE] om het bestandsvenster te openen. Als u alle 64 patronen wilt laden, drukt u op de knop [PATTERN] om de modus Pattern te activeren. Druk daarna op de knop [FILE] om het bestandsvenster te openen.

- 2 Kies het gewenste type: 'all', 'all without system', 'all voice', 'all arpeggio', 'all waveform', 'editor', 'all song' of 'all pattern'.

Alleen bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING Als u het datatype selecteert met de golfvormdata, moet u het doelgeheugen (USR, FL1, FL2) selecteren voor elk geheugenblok in de Load-kolom rechts onderaan in de display. Zie pagina 248 voor meer informatie over de golfvormdatastructuur bij laden.

- 3 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

- 4 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

- 5 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Een bepaalde voice laden of alle voices van een bepaalde bank vanuit het bestandstype 'all' of 'all voice'



- 1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

- 2 Stel het type in op 'voice' of '1bank voice'.

Alleen bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING In deze stap verschijnt het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] niet op de display. Het laadmenu verschijnt wanneer u in stap 6 een voice selecteert om te laden.

- 3 Geef de doelopslaglocatie (5) in het gebruikersgeheugen op.

Als het type (4) is ingesteld op 'voice', selecteert u een voicebank en -nummer als doel. Als het type (4) is ingesteld op '1bank voice', selecteert u een voicebank als doel.

OPMERKING Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern, selecteert u een partij waaraan de geladen voice wordt toegewezen, alsmede de voicebank en het voicenummer.

OPMERKING Als u een drumvoice laadt, selecteert u de User Drum Voice Bank (UDR) als de doelopslaglocatie (5). Als u een normale voice laadt, selecteert u een van de User Normal Voice Banks (USR1 – 3) als de doelopslaglocatie (5). Als de juiste voicebank niet is ingesteld, krijgt u een foutmelding als u op de knop [SF2] Load drukt.

- 4 Verplaats de cursor naar het bestand dat u wilt laden.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

- 5 Als het type (4) is ingesteld op 'voice', drukt u op de knop [ENTER] zodat de voices van de opgegeven bank verschijnen in de lijst van directory's/bestanden. Als het type (4) is ingesteld op '1bank voice', drukt u op de knop [ENTER] zodat de banken verschijnen in de lijst van directory's/bestanden.

Als u in stap 3 de normale voicebank hebt geselecteerd, kunt u de bronvoicebank wijzigen door te drukken op een van de bankknoppen (USR 1 – 4) op het voorpaneel.

Voicelijst



6 Verplaats de cursor naar de gewenste voice of voicebank.

Het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] verschijnt.

7 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

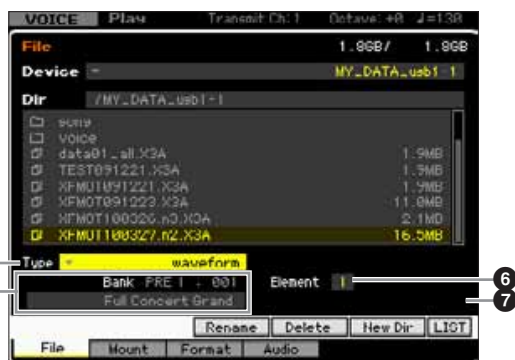
Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

8 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Een bepaalde golfvorm laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all waveform'



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type (4) in op 'waveform'.

Alleen bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING In deze stap verschijnt het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] niet op de display. Het laadmenu verschijnt wanneer u in stap 6 een golfvorm selecteert om te laden.

3 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

4 Druk op de knop [ENTER] zodat de drie geheugentypen (USR, FL1 en FL2) verschijnen op de display. Verplaats dan de cursor naar het gewenste geheugentype.



5 Druk op de knop [ENTER] om de golfvormen in het geselecteerde bestand weer te geven op de display.

Golfvormen



6 Verplaats de cursor naar de gewenste golfvorm.

Het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] verschijnt.

7 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Bij 5 selecteert u een partij waaraan de golfvorm moet worden toegewezen, wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern.

Bij 6 selecteert u een element (voor een normale voice) waaraan de golfvorm (die naar een leeg nummer is geladen) moet worden toegewezen.

OPMERKING Denk eraan dat u geen golfvormen kunt laden naar een drumvoice.

OPMERKING Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern, bepaalt u de partij waaraan de voice, inclusief de geladen golfvorm, moet worden toegewezen.

8 Selecteer het doelgeheugentype (7) van het instrument.

Als u 'USR' selecteert, wordt de opgegeven golfvorm geladen naar SDRAM. Als 'FL1' of 'FL2' is geselecteerd, wordt de opgegeven golfvorm geladen naar sleuf 1 of 2 van de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen. Als 'FL1 without image' of 'FL2 without image' is geselecteerd, worden alleen de parameterinstellingen van de opgegeven golfvorm geladen naar sleuf 1 of 2 van de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen.

9 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

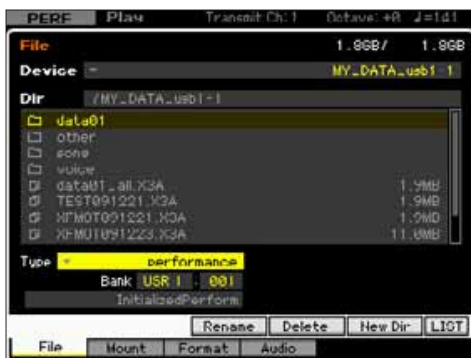
10 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Een bepaalde performance laden vanuit het bestandstype 'all'

Deze methode is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance.



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type in op 'performance'.

Alleen bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING In deze stap verschijnt het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] niet op de display. Het laadmenu verschijnt wanneer u in stap 6 een performance selecteert om te laden.

3 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Selecteer een performancebank en -nummer.

OPMERKING Als het performancenummer is ingesteld op 'all', worden alle performances in de geselecteerde bank geladen.

4 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

5 Druk op de knop [ENTER] om de performances in de geselecteerde bank weer te geven op de display.

U kunt de bronperformancebank wijzigen door te drukken op de bankknoppen op het voorpaneel.

Performances



6 Verplaats de cursor naar de gewenste performance.

Het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] verschijnt.

7 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

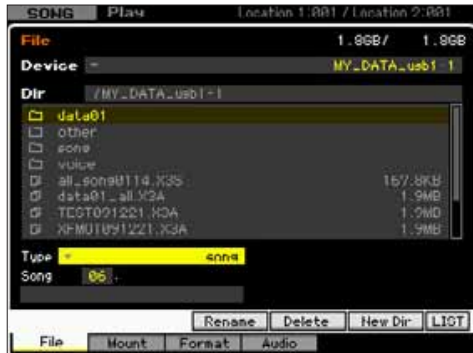
8 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Een bepaalde song of patroon laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all song' of 'all pattern'

Deze methode is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Song of Pattern.



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type in op 'song' of 'patroon'.

Alleen bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING In deze stap verschijnt het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] niet op de display. Het laadmenu verschijnt wanneer u in stap 6 een song of patroon selecteert om te laden.

3 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Selecteer een song- of patroonnummer.

4 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

5 Druk op de knop [ENTER] om de songs of patronen in het geselecteerde bestand weer te geven op de display.

Songs



6 Verplaats de cursor naar de gewenste song of het gewenste patroon.

Het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] verschijnt.

7 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

8 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Bepaalde samplevoice laden vanuit het bestandstype 'all' of 'all song' of 'all pattern'

Deze methode is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Song of Pattern.



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type in op 'sample voice'.

Alleen beschikbare bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/bestanden op de display.

OPMERKING In deze stap verschijnt het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] niet op de display. Het laadmenu verschijnt wanneer u in stap 7 een samplevoice selecteert om te laden.

3 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Selecteer een partij waaraan de geladen samplevoice moet worden toegewezen.

OPMERKING De samplevoice wordt geladen naar een leeg nummer dat is toegewezen aan de song die of het patroon dat is geselecteerd voordat u naar de modus File gaat.

4 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/bestanden op de display selecteren.

5 Druk op de knop [ENTER] om de songs of patronen in het geselecteerde bestand weer te geven op de display.

Songs



6 Druk op de knop [ENTER] om de samplevoices in de geselecteerde song of het geselecteerde patroon weer te geven op de display.

7 Verplaats de cursor naar de gewenste samplevoice.

Het laadmenu dat overeenkomt met de knop [SF2] verschijnt.

8 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

9 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

WAV-bestand of AIFF-bestand laden



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type in op 'WAV' of 'AIFF'.

Alleen beschikbare bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/ bestanden op de display.

OPMERKING U kunt het momenteel geselecteerde WAV- of AIFF-bestand beluisteren door te drukken op de knop [SF6] (). Zo kunt u het geluid controleren voordat u het audiobestand gaat laden.

3 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Selecteer een element (voor een normale voice) of een key (voor een drumvoice) waaraan het WAV- of AIFF-bestand (dat naar een leeg golfvormnummer is geladen) moet worden toegewezen.

OPMERKING Als u naar de modus File gaat vanuit de modus Performance/Song/Pattern, bepaalt u de partij waaraan de voice, inclusief het geladen WAV- of AIFF-bestand, moet worden toegewezen.

4 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/ bestanden op de display selecteren.

5 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

6 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

SMF-bestand (Standard MIDI File) laden

Deze methode is alleen beschikbaar wanneer u naar de modus File gaat vanuit de modus Song of Pattern.



1 Selecteer een apparaat en directory als bron zoals beschreven in 'Basisprocedure in de File-modus' op pagina 238.

2 Stel het type in op 'SMF'.

Alleen beschikbare bestanden van het geselecteerde type worden weergegeven in de lijst van directory's/ bestanden op de display.

Modus Voice

Modus Performance

Modus Sampling 1

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Sampling 2

Modus Master

Modus Utility

Modus File

Referentie

3 Geef de doelopslaglocatie in het gebruikersgeheugen op.

Selecteer een songnummer of een patroonnummer of -sectie waarnaar u het SMF-bestand wilt laden.

OPMERKING Als u het SMF-bestand naar een song wilt laden, gaat u naar de modus File vanuit de modus Song. Als u het SMF-bestand naar een patroon wilt laden, gaat u naar de modus File vanuit de modus Pattern.

4 Selecteer het te laden bestand.

U kunt een willekeurig bestand in de lijst van directory's/ bestanden op de display selecteren.

5 Druk op de knop [SF2] (er wordt gevraagd om bevestiging).

Druk op de knop [DEC/NO] om het laden te annuleren.

6 Druk op de knop [INC/YES] om het laden uit te voeren.

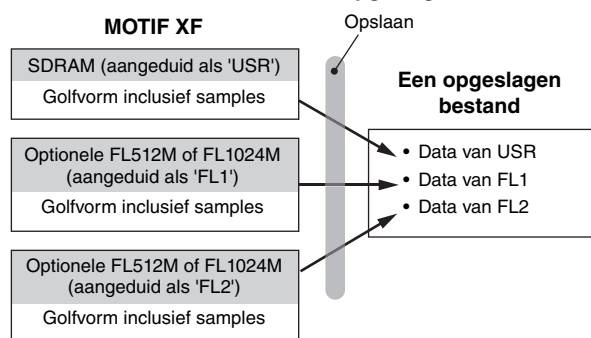
LET OP

Bij het laden worden eventuele data in het interne doelgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de USB TO DEVICE-aansluiting of op een computer die op hetzelfde netwerk is aangesloten als de MOTIF XF (pagina 241).

Let op bij opslaan/laden van sampledata

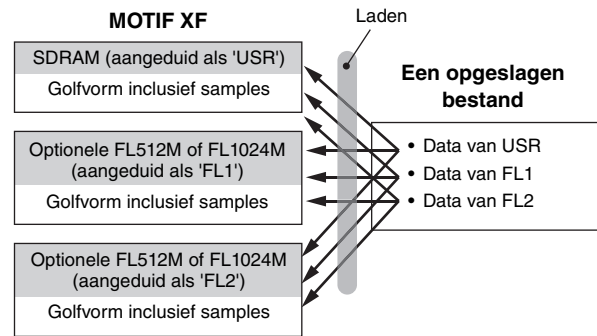
De golfvorm met samples bevindt zich op de geheugentypen 'USR' (SDRAM – pagina 34), 'FL1' en 'FL2' van de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (pagina 34). De golfvormen kunnen worden opgeslagen naar of worden geladen van het USB-opslagapparaat of de computer die is aangesloten op hetzelfde netwerk als de MOTIF XF in de modus File voor elk geheugenblok, zoals hieronder afgebeeld.

Golfvormdatastructuur die wordt opgeslagen



Wat betreft de data op SDRAM: de sampledata worden als een bestand opgeslagen, ongeacht de instellingen. Wat betreft de data op de optionele FL512M/FL1024M: links onderaan in de display (onder het bestandstype) kunt u bepalen of de sample wel of niet wordt opgeslagen voordat u het opslaan uitvoert. Als 'FL1' of 'FL2' is geselecteerd, worden bij het opslaan de golfvormdata inclusief de samples opgeslagen. Als 'FL1 without sample' of 'FL2 without sample' is geselecteerd, worden bij het opslaan de golfvormdata exclusief de samples opgeslagen (met andere woorden, alleen de parameterinstellingen).

Golfvormdatastructuur die wordt geladen



Voor elk geheugenblok (USR, FL1 en FL2) in een bestand kunt u het doelgeheugenblok (USR, FL1 en FL2) van de MOTIF XF toe wijzen voordat u het laden uitvoert. U kunt ook bepalen of de samples in een bestand al dan niet worden geladen voordat u het laden uitvoert. Dit kunt u instellen rechts onderaan in de display (in de kolom Load).

Als 'USR' is geselecteerd, worden de data van het bijbehorende geheugenblok in het bestand geladen naar SDRAM. Als 'FL1' of 'FL2' is geselecteerd, worden de data (waveform en samples) van het bijbehorende geheugenblok in het bestand geladen naar de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen 1 of 2. Als 'FL1 without sample' of 'FL2 without sample' is geselecteerd, worden de data (golfvorm exclusief samples) geladen naar de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen 1 of 2.

Audio opnemen/afspelen— [F4] Audio

Met de functie Audio opnemen/afspelen kunt u uw spel op de MOTIF XF als WAV-audiobestanden (44.1-kHz, 16-bits, stereo) opnemen op een USB-opslagapparaat of een computer die is aangesloten via een netwerk. Daarnaast kunt u met de MOTIF XF nu ook WAV- of AIFF-audiobestanden spelen die zijn opgeslagen op een aangesloten USB-opslagapparaat of computer. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Index

Symbolen

.AIF	235, 236
.MID	235, 236
.WAV	235, 236
.X3A	235, 236
.X3E	236
.X3G	235, 236
.X3P	235, 236
.X3S	235, 236
.X3V	235, 236
.X3W	235, 236

Nummers

1/4 Shift	56
1/4 tone	56
1/8 tone	56
1bank voice	236
1st-on	63
2 Band	83

A

A Mod	82
A. Function (toewijsbare functie) 1/2	216
A/D	193
Aansluiting	
externe MIDI-instrumenten	38
LAN	41
MTR	39
USB-opslagapparaat	40
Aantal in te voegen maten	162
Aantal keren	159, 160, 173
Accent Start Quantize	60, 115
Accent Vel Threshold	60, 114
Accentfrase	17
Accuracy (nauwkeurigheid)	132
Activeren	235, 238, 239
AEG (Amplitude EG)	51, 80, 97, 115
Afspeleffect (Play FX)	14
Afspelen normaliseren	163, 186
Afstand	76
Aftertouch	32
AIFF	235
All	231, 235
All Arpeggio	235, 236
All Parameters	91, 117, 195, 217
All Pattern	235, 236
All Song	235, 236
All Sound Off	32
All Track	146, 148
All Voice	235, 236
All Waveform	235, 236
all without system	236
Alternate Group	88
Alternate Pan	80, 89
Amplitude	10, 79, 89
Amplitude EG	90
Annuleren	176
Apparaat	234, 237, 240
Apply	176, 209
Arabic 1/2/3	56
ARP Category (arpeggiocategorie)	164
ARP Common Switch	104
ARP FX	47, 57, 104, 139
ARP Main	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch	225
ARP No. (arpeggionummer)	164
ARP Other	59, 85, 114, 194
ARP Play Only	110
ARP Sync Quantize Value	104
ARP Transmit Ch	225
ARP1 – ARP5	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212

Arpeggio	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
afspelen aan/uit	94
Hold aan/uit	94
Performance	93
Arpeggio tempo	49, 96
Arpeggio Type	
Drumvoice	18
maken	20
naam	16
niet-nootevents	18
Normale voice	18
Arpeggio's afspelen	
Patroon	20
Performance	19
Voice Play	19
Arpeggioblok	15
Arpeggiocategorie	15
Arpeggiosubcategorie	15
ASSIGN 1/2	46
Assign 1/2 Value	57, 111
Assign L&R Gain	224
Assign Mode	87
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2]-knoppen	21
ATTACK	46
Attack Level	73, 77, 80
Attack Time	72, 77, 80, 90
Audio	191, 238
Audio In	106, 193
Audio In/Out	223
Audio opnemen	201
Audio Record/Play	35
Audio-ingangsblok	12
Audiotrack	14
Audition	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load	223

B

Band Elimination Filter	75
Band Pass Filter	74
BANK	98
Bank	50, 52, 56, 59, 96, 109, 113, 190, 197
Bank LSB	216
Bank MSB	216
Bank Select	229
Basic Receive Ch	228
BEAT	151, 173
Beat	140, 145, 168, 178, 231
Beat Stretch (tellingteaanpassing)	161
beat1 – 3	209
BEF (Band Elimination Filter)	75
BEF12	75
BEF6	75
Benoemen	37
Bereik	164, 165, 186
Bestand laden	242
Bestand opslaan	241
Bestanden delen	43
Bestandsgrootte	234
Bestandsnaam	234
Bestandsoverzicht	237
Bestandstype	235
Bestandstype-instelling	237
Bestemming	61
Bestemmingsfrase	183, 184
Bestemmingsmaat	184
Bestemmingspatroon	186, 187
Bestemmingsong	165, 174, 184
Bestemmingstrack	184, 185
Besturingsschuiven 1 – 8	212
Besturingssset	61
Bewerken	190
Bewerkingsbuffer	34
Boost 12	83

Boost 18	83
Boost 6	83
BPF (Band Pass Filter)	74
BPF1 – 10 Gain	67
BPF12D	74
BPF6	75
BPFw	75
Break 1 – 16	175
Break Point 1 – 4	78, 82
Breath	61
Bronbereik	173
Bronfrase	164, 170, 183, 184
Bronmaat	184
Bronmixvoice	200
Bronpatroon	164, 186
Bronsong	165, 184
Bronsong en-track	162
Brontrack	184, 185
Bulk	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval	229

C

CAT (Channel Aftertouch)	32, 151
CATEGORY	98
Category	49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
Category 1/2	50
Center Key	72, 74, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch (kanaalafertouch)	216
Change Timing	58, 112
Channel Aftertouch (CAT)	32
CHAR	37
CHO SEND	86
Cho Send	190, 191
CHORUS	47
Chorus	25, 66, 86, 107, 108, 193
Chorus Category/Type	65, 107
Chorus Pan	65, 108
Chorus Return	65, 108
Chorus Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB	65, 107
Clear All (alles wissen)	152
Clear Song	165
Click	146, 179, 231
CLOCK	151, 173
Clock Out	229
Clock Shift (clockverschuiving)	142
Coarse	71, 88
Coarse Tune (minder verfijnd afstemmen)	127
Color	221
Com LFO	62
Combinatiefiltertype	75
Common (gemeenschappelijk)	218
Common Edit	53, 84, 100, 188, 212
Master	214
Mixing	192
Mixvoice	200
Performance	102
Voice	55, 85
Common Parameters	91, 117, 195
Common Switch	98
Compare function	54, 101, 192, 199
Compressor	26
Confirm (bevestigen)	124, 206
Confirm Password	222
Connect	64, 86, 106, 107, 193, 227
Control	216, 228, 230
Control Change (CC)	31
Control Depth	63
Control Dest	63
Control Function	49, 96
Control Knob No.	217
Control Slider No.	217

Controller Assign	230
Controller Reset	229
Convert Pitch (toonhoogte wijzigen)	132
Convert Type (conversietype)	164
Copy ..92, 118, 130, 134, 170, 173, 196, 200, 225	
Copy Event (event kopiëren)	159
Copy Loc	146
Copy Part	196
Copy Performance	197
Copy Performance-parameters	99
Copy Phrase (frase kopiëren)	164, 182
Copy Song	165
Copy to Flash Memory (kopiëren naar flashgeheugen)	135
Copy Voice	196
Create Continuous Data (continue data maken)	160
Create Measure	161
Create Roll (roll maken)	157
Crescendo	156
Ctrl Set	61, 86
Current Password	222
Current Performance	118
Cursorknoppen	36
Curve	160
CUTOFF	46
Cutoff	75, 89
Cutoff Key Follow	76
Cutoff Velocity Sens	75, 89
Cycle	64
D	
Data Decrement	32
Data Increment	32
Data Range (databereik)	160
Data type of the destination	118
Data type of the source	118
Datadraaiknop	36
Data-indicator	168
Data-invoer LSB	31
Data-invoer MSB	31
Datastatus	140
Datatype	163, 196, 197
Datatype van de bestemmingsvoice	92
Datatype van de bronvoice	92
DAW Type	228
DAW-instellingen	228
De display Performance Play	95
[DEC/NO]-knop	36
DECAY	46
Decay 1 Level	73, 77, 80, 90
Decay 1 Time	72, 77, 80, 90
Decay 2 Level	73, 77, 80
Decay 2 Time	72, 77, 80, 90
Delay	25, 63, 82
Delay Tempo	70
Delay Tempo Sync	70
Delete	131, 135, 152, 200, 238
Delete all	230
Delete All (alles verwijderen)	135
Delete Measure	162
Delete one	230
Depth	61
Depth Offset 1 – 8	63
Description	221
Destination Key Bank	131
Detune	110
Device Number	228
DHCP Client	221
Dir	237
direct	113
Direction (richting)	159
Directory	237
Directory (Dir)	234
Display	128, 208
Display Sampling Setup	122, 203
Display Voice Play	48
Distortion	25
DNS1/2	221
Doellocatie	173, 174
Doel-mixvoice	200
Doelpartijen	197
Doelsong en -track	162
Domain	222
down	158
down&up	158
DRAM	34
Drum Key	10, 92, 123, 204
Drumkit	9
Drumtrack splitsen	163, 186
Drumvoice	9
Drumvoices bewerken	84
Dry Level	106, 111, 226
Dry/Wet Balance	67
Dual BEF	75
Dual BPF	75
Dual HPF	75
Dual LPF	75
Dubbel filtertype	75
Duplication symbol (overlap)	120
E	
[E]-indicator	47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
each-on	63
Edit Recall	92, 117
Effect	49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
Effect ON/OFF, knop (System)	220
Effect Parameters	27, 66, 105, 107, 108, 227
Effect Unit Settings	118
Effectaansluiting	
Mengen	24
Performance	23
Voice	23
Effectblok	22
Effectcategorie	24
Effects (effecten)	50, 97
Effecttype	24
EG (Envelope Generator)	96, 97, 115, 194
EG Depth	73, 77
EG Depth Vel Curve	73
EG Depth Vel Sens	73, 77
EG Depth Vel Sens Curve	77
EG Time Key Follow	73, 78, 81
EG Time Segment	73
EG Time Velocity Sens	73, 78, 81
EG Time Velocity Sens Segment	78, 81
EG/EQ	49, 51
einde	143
Eindpunt	143
Element	10
aan/uit	54, 199
solo	54, 199
Element aan/uit	49
Element Edit	53, 69, 200
Element Group	70
Element Out 1 – 8	65
Element Switch	50, 61, 69, 87
Element Switch 1 – 8	63
Element-EQ	22
Elementparameters 1 – 8	91
Elm LFO	82
End Point (eindpunt)	127, 207
End Step (einde stap)	157
End Velocity (einde aanslag)	157
EQ	51, 83, 90, 116, 195
EQ HIGH	47
EQ LOW	46
EQ MID	46
EQ MID F	46
EQ MID Q	47
EQ Type	83
2 Band	83
PEQ	83
EQ-diagram	52
Equal	56
Erase Event (event wissen)	159
ETHERNET-aansluiting	41
Ethno	102
Event and Parameters	151
Event List, display	150, 151, 180
Eventjobs	158, 182
Eventtype	152, 159, 160, 161, 173, 174
Exchange Track (track uitwisselen)	163, 185
Expanded Articulation (XA)	9, 70
Ext	142, 169
Ext Bank Select (bankselectie extern)	216
Ext Prog Change (programmawijziging extern)	216
Ext Switch (schakelaar extern)	215
Extensie	234
Extract (extraheren)	135
Extract Event (event onttrekken)	159
F	
F Mod	82
[F1] – [F6] (Functie)-knoppen	36
Factory Set	231
Fade In Time	63, 82
Fade In/Out (infaden/uitfaden)	132
Fade Out Time	63
Fade Type (fadetype)	133
Favorite Category	45
FEQ (Filter EG)	51, 76, 97, 115
File	234, 237, 238
procedure	238
File Server	221
File Server Account	222
Filter	10, 51, 74, 89, 97, 116
Filter (MIDI Filter)	232
Fine	71, 88, 132
Fine Scaling Sens	71
Fine Tune (fijnstemmen)	127
fingered	57, 110
Fixed SD/BD	85, 115
Fixed Velocity	220
FL1/FL2	219
FL512M/FL1024M	34
Flanger	25
Flash	230
Flash-ROM	34
Foot Controller 1/2 (voetregelaar 1/2)	216
Foot Switch (voetschakelaar)	216
Formant Offset	67
Formant Shift	67
Format	230, 235, 238, 240
Frase	13, 185
Frase in song plaatsen	184
Frase mixen	183
Frase ophalen uit song	184
Frase opsplitsen	184
Frase toevoegen	183
Frase uitwisselen	183
Frase wissen	185
Frasenaam	170
Frequency (frequentie)	105, 116, 120, 123, 204
fulltime	57, 110
FW Gain	224
FW Monitor Setup	224
G	
Gain	76, 105, 116
Gate Switch	67
GATE TIME	47
Gate Time (gatetijd)	155
Gate Time Rate	59, 60, 113, 114, 142
Gateway	221
Gebruikersarpeggio	35
Gebruikersfrase	35
Gebruikersgeheugen	34, 35

- Geen programmawijziging 174
 Geheugenlocatie 238
 Geheugenstructuur 35
 General 55, 85, 102, 192, 219
 Get Name (naam geven) 214
 Glide (overgang) 157
 Glide Time (glidetijd) 157
 GM 48
 GM-voice 48
 Golfgeheugen 210
 Grafiek 62
- H**
- Half Damper Switch 80
 Half Damper Time 81
 Half Sampling Frequency 133
 Helderheid 31
 High Frequency 83, 103
 High Gain 83, 103
 High Pass Filter 74
 HOLD 98
 Hold 52, 58, 63, 112
 Hold Level 72, 77
 Hold Time 72, 77
 Hoofdcategorie 102
 Hoofddisplay Sampling 120, 203
 Host 239
 Host Name 221
 HPF (High Pass Filter) 74
 HPF Cutoff 76, 89
 HPF Freq 67
 HPF Key Follow 76
 HPF Output Level 67
 HPF12 74
 HPF24D 74
 Huidig arpeggiotype 49
 Huidige instellingen 232
 Huidige patroonfrase 170
 Huidige voice 92
 Huidige waarden 49
- I**
- I/O 223
 [INC/YES]-knop 36
 Indian 56
 INFO 96
 INFO (informatie) 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
 Init 91, 117, 195, 217
 Initial Level 80
 Initialiseer de instellingen van de golfvormen die aan de geselecteerde elementen zijn toegewezen 91
 Initialiseer de instellingen van de golfvormen die aan de geselecteerde toets zijn toegewezen 92
 Initialize selected Parts to GM 196
 Initialize Type (initialisatietype) 218
 Input Source 122, 204
 Ins A 66, 86, 107, 193, 227
 Ins B 66, 86, 107, 193, 227
 Ins Effect Output 71, 88
 Ins Effect Sw 111, 146, 178
 Ins FX Sw 191
 Ins L 66
 Insert 152, 174
 Insert Event-venster 150, 151, 174, 180
 Insertion A/B 23, 65, 107, 227
 INSERTION CONNECT 65, 106, 227
 Insertion-effect 22, 189
 Inst Input Level 67
 Instelling van toetsenbordtoetaaf 48
 Instellingen toewijzen 49
 Instellingswaarden 173
 Int 142, 169
 Int Bank Select 216
 Int Prog Change 216
 Int Switch (schakelaar intern) 215
 Intern geheugen 34
 Interval 176
 Intervaldiagram 176
 Invoegeffectschakelaar 193
 Invoeglocatie 174
 Invoegpunt 162
 IP Address 221
- J**
- Job
 Master 217
 Mixing 195
 Mixvoice 199
 Patroon 181
 Performance 117
 Sampling 129
 Song 153
 Voice 91
- K**
- KBD 37, 120, 130
 Keten 141, 143, 169, 171
 keten bewerken 173
 Ketenummer 143
 Ketenopname 172
 Key 86, 87, 120, 124, 127, 205
 Key Assign Mode 57
 Key Bank 119, 131, 132, 133, 134
 Key Bank List (lijst met keybanks) 120
 Key Bank number (keybanknummer) 120
 Key Edit 84, 87
 Key Mode 58, 113
 Key On Delay 70
 Key On Reset 62, 82
 Key On Start Switch 99
 Key Range (toetsbereik) 128, 205
 Keybank 123, 130, 204
 Keyboard 21
 Keyboard Start 168, 172, 178
 Keyboard Transmit Ch 228
 Kirnberger 56
 Klok 158, 160
 Knob (knop) 216
 Knob Control Assign 57, 104
 Knob Ctrl Assign 214
 KnobSlider (knop/schuif) 217
 Knoppen 22, 94, 138
 Functie 46
 Knoppen 1 – 8 212
- L**
- L&R Gain 223
 Laden 235, 238, 242
 AIFF-bestand 247
 all voice 243
 alle gebruikersdata 243
 bepaald type 243
 Golfvorm 244
 Patroon 246
 Performance 245
 Samplevoice 246
 SMF-bestand 247
 Song 246
 Voice 243
 WAV-bestand 247
 LAN-aansluiting 41
 Lengte 133, 168, 170, 178
 Level 79, 89, 104, 127
 level 124, 205
 Level 1 – 16 64
 Level Key Follow 79
 Level Meter (niveaumeter) 124, 206
 Level Velocity Sens 79
 Level Velocity Sens Curve 79
 Level Velocity Sens Offset 79
 Level/MEF 104
 Level/Pan 79
 LFO (Low Frequency Oscillator) 11
 LFO Phase Offset 64
 Lintmodus 57, 104
 Lintregelaar 21, 216
 LIST 37
 Load Mixing 233
 Local Control 229
 Locatie 140
 Lo-Fi 26
 Loop 60, 114, 140, 143, 178
 loop (lus) 128
 Loop Point (looppunt) 127, 207
 Loop-Remix 133
 Low Frequency 83, 103
 Low Frequency Oscillator (OSC) 11
 Low Gain 83, 103
 Low Pass Filter 74
 Lower Ch (laagste kanaal) 218
 Lowest Key (laagste toets) 134
 LP=ST 128, 208
 LPF (Low Pass Filter) 74
 LPF12+BPF6 75
 LPF12+HPF12 75
 LPF18 74
 LPF18s 74
 LPF24A 74
 LPF24D 74
 LPF6+HPF6 75
- M**
- Maatnummer 140
 Maatsoort 140, 145, 168, 172, 178
 Main Category 1/2 55
 manual (handmatig) 124, 206
 map 234
 Master Edit (master bewerken) 212
 Master Name 211, 214
 Master Play (master afspelen) 211
 Master Store 213
 Master-effect 22
 Master-EQ 22
 MasterEQ 105, 193, 224
 MasterFX 104, 193, 224
 Masterjob 217
 Masternummer 211
 Maximale polyfonie 12
 MEAS 151, 173
 Meas 140, 145
 meas (maat) 205
 Measure 99, 127, 128, 134, 151, 165, 168, 172, 178, 203, 205, 208, 209
 Measure Jobs (maatjobs) 161
 Mega Voice Arpeggio 15
 Megavoice 15
 Memory (geheugen) 214
 Meter (maatsoort) 128, 134, 207, 209
 Metronoominstellingen 231
 Metrum van in te voegen maten 162
 Mic Gate Threshold 67
 Mic Level 67
 Mic/Line 223
 Micro Tuning 56, 225
 Micro Tuning Name 225
 Micro Tuning No. 225
 Micro Tuning-overzicht 56
 Mid Frequency 103
 Mid Gain 103
 MIDI 30, 228
 MIDI Filter 232
 MIDI IN/OUT 219, 228
 MIDI Out Switch 115
 MIDI Send (MIDI verzenden) 217
 MIDI Sync 228

MIDI-event	30
MIDI-instellingen	228
MIDI-kanaal	30
MIDI-track	14
MIDI-uitgangskanaal	115
MIDI-zendkanaal van het toetsenbord	47
Misc	26
Mix	197
Mix opslaan	192
Mixconfiguratie	139
Mixing	11, 188
Invoegeffect	189
setup	189
structuur	188
Mixing Edit	192
Mixing Play	190
Mixing Voice Job	199
Mixingjob	195
Mixsjabloon	197
MIXV (mixvoice)	146
Mixvoice	189
Mixvoice opslaan	199
Mixvoices bewerken	198
MMC (MIDI Machine Control)	40, 229
Mode	211, 214, 231
Modify Control Data	161
Modify Gate Time	156
Modify Velocity (aanslag wijzigen)	155
Modulatiewiel	21
Modulation Wheel (modulatiewiel)	216
Modus Mono/Poly	50
Modus Performance Play	93
Modus Toewijsbare functie 1/2	57, 104
Modus Voice Play	44
Momenteel bewerkte partij	196
Mono/Poly	50, 56, 110
Mono/Stereo	106, 122, 226
Mount User Name	222
Move (verplaatsen)	131
MTC (MIDI-tijdcode)	39, 229
MTC Start Offset	229
multi	57, 87
Mute	140, 145, 168, 178, 190

N

Name	50, 55, 85, 97, 102, 214
Name Position	220
Netwerkinstellingen	42
Network	221
Network Information	219
New Dir (nieuwe directory)	238
New Password	222
Nieuwe instellingen	232
Noise Input Level	67
Non-Registered Parameter Number (NRPN)	33
Nootjobs	154, 182
normal 01 – 16	175
Normale voice	9
Bewerken	53
Normalize (normaliseren)	131
Note	30, 32, 135, 157, 215
Note Limit	58, 71, 96, 110, 112, 212
Note Limit High (hoogste noot)	215
NOTE LIMIT LO-HI	97
Note Limit Low (laagste noot)	215
Note Range (nootbereik)	96, 212
Note Shift	56, 110, 142, 219
Nr.	170
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	32
NUM	36, 152
Numer	109, 190
nummer invoeren	36

O

OCT RANGE	47
Octave	49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range	60, 114
Offset	156, 161
Offset 1 – 4	78, 82
Omzetten naar song	174
one shot	62, 128
Ongedaan maken/opnieuw doen	154, 182
Ontvangstkanaal	194
Ontvangstschakelaar	116, 195
Oorspronkelijk patroon	186, 187
Oorspronkelijke frase	183
Oorspronkelijke frase bewaren	187
Opname vervangen	147
Opnemen	
1-16 tracks	147
All Track, instelling	148
Audio	201
Patroonketen	172
Pattern	177
Scenetrack	148
Song	144
Tempotrack	148
Opnieuw instellen	231
Opslaan	
Master	213
Mix	192
Mixvoice	199
Pattern	177
Performance	101
Song	144
Voice	54
Optimize	230
Optimize Memory	135
Original Notes Root	164
Oscillator	10, 69, 87
Other	57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
Other Jobs (overige jobs)	135
Out	86, 142
Output Octave Shift	59, 113
Output Select	88, 106, 111, 226
Overdubben	149
overslaan	143

P

P Mod	82
Pad	235
PageHold	88
PAN	47
Pan	56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 190, 191, 216, 217, 226
Param (parameter)	128
Param. with Voice (parameter Met voice)	109
PART	97
Part	118, 123, 191, 204
aan/uit	93, 101, 192
dempen	93, 101, 192
selecteren	109
solo	93, 101, 192
Part 1 – 16	190, 191, 193
Part 1 – 4	97
Part Edit	100, 188
Mixing	194
Performance	109
Part EQ	22, 103
Part Parameters	117, 196
Part Switch	109
Partij	190
Partnummer	196
Password	222
Instelling	222
PAT (Polyphonic Aftertouch)	32, 151
Patch	169, 170
Patroon	165, 236
gedefinieerd	13
maken	171
Patroon kopiëren	186

Patroon opslaan	177
Patroon splitsen	187
Patroon toevoegen	186
Patroon wissen	187
Patroonjob	181
Patroonjobs	186
Patroonketen	13, 167, 171
bewerken	173, 174
Patroonketen kopiëren	186
Patroonketen wissen	187
Patroonnaam	168, 169, 178
Patroonnummer	99, 168, 196
Patroonscene	167
Pattern Edit	179
Pattern Play	166
Pattern Record	177
PB Range (PB-bereik)	157
PB Range Lower	56, 111
PB Range Upper	56, 111
PDC-naam	222
PEG (Pitch EG)	72
PEQ	83
Perf	197
Performance	118, 236
gedefinieerd	11
Opslaan	101
selecteren	93
Performance Bank	95
Performance bewerken	100
Performance Copy	118
Performance Job	117
Performance Name	96
Performance opnemen	14, 98
Performancecategorie	102
Performancenummer	95, 197
Phase	62
Phaser	25
Phrase Jobs (frasejobs)	182
Phrase1 – 4	209
Pitch	10, 71, 132
pitch 01 – 16	175
Pitch Key Follow	72
Pitch Velocity Sens	71, 88
Pitchbend	30, 216
Pitchbendwiel	21
Play	49, 96, 168, 169, 219
Play FX	141, 169
Play Mode	55, 62, 85, 128
Polyphonic Aftertouch (PAT)	32
Porta	49, 50, 103
Portamento	50
toepassen op voice	50
Portamento Common	103
Portamento Legato Slope	57
Portamento Mode	50, 57, 110
Portamento Part 1 – 4	103
Portamento Part Sw	110
Portamento Switch	50, 57
Portamento Time	50, 57, 110
Portamento Time Mode	57
Portamento Time Offset	103
Power On Auto Factory Set	231
Power On Mode	223
Preset	66, 105, 107, 108, 216, 227
Program (programma)	50, 97, 215
Program Change	216, 229
Program Change (PC)	31
Programmanummer	212
punch	145
Punch In/Out	146, 149, 206
PureMajor	56
PureMinor	56

Q

Q	83, 103, 105, 116
Quantize	141, 146, 154, 155, 178, 233

- QUANTIZE STRENGTH 47
 Quantize Strength 60, 114
 QUANTIZE VALUE 47
 Quantize Value 59, 114
 Quick 232
 quick 209
 Quick Setup 232
- R**
- Random 71
 Random Pan 80, 89
 Random SFX 17, 60, 115
 Random SFX Key On Control 60, 115
 Random SFX Velocity Offset 60, 115
 Random Speed 63
 Raster 158
 Rate (snelheid) 155, 156, 161
 Ratio 131, 132
 Realtime opnemen 144
 Rec 120, 122, 203
 REC TR 145, 178
 Recall 92, 117, 200
 Receive Bulk 229
 Receive Note Off 87
 Record Gain (opnameversterking) 124, 205
 Record Monitor (opnamemonitor) 124, 205
 Record Next 122, 204
 Record Part 146, 178
 Record Slice (opnamesegment) 208
 Record Trim 207
 Record Type 145, 178
 Recordable Size 123
 Recordable Time 120, 123, 124, 129, 204,
 206, 208, 209
 Recording Count 232
 Recording Type 122, 204
 Regelblok 21
 Registered Parameter Number (RPN) 33
 RELEASE 46
 Release Adj. 81
 Release Level 73, 77
 Release Time 72, 77, 80
 Remix 169, 175
 Remote 228
 Rename 135, 238
 Repeteren 149
 replace 178
 resample 122
 RESONANCE 46
 Resonance 76, 89
 Resonance Velocity Sens 76
 REV SEND 86
 Rev Send 190, 191
 REVERB 47
 Reverb 24, 66, 86, 108, 193
 Reverb Pan 65, 108
 Reverb Return 65, 108
 Reverb Send 65, 88, 104, 106, 111, 226
 Reverb Type 65, 107
 reverse 128
 reverse 01 – 16 175
 REV-X 27
 RPN (Registered Parameter Number) 32
- S**
- Sample 119
 Sample Size (samplegrootte) 120
 Sample Voice 236
 sample+note 204
 Samplevoice kopiëren 164, 165, 170,
 183, 184, 187
 Samplevoice wissen 185
 Sampling
 procedure 121
 Sampling Count in 232
 Sampling Edit 126, 210
 Sampling Job 129, 210
 Sampling Record 121, 203
 Sampling, modus 119, 201
 Samplingblok 12
 Samplingdisplay FINISHED 125, 206
 Samplingdisplay RECORDING 125, 206
 Save 235, 238, 241
 alle gebruikersdata 241
 bepaald type 241
 Sample van een voice 241
 SMF 242
 Scale 78, 81
 Scaling Pan 80
 Scene1 – Scene5 140, 146, 147, 169, 178, 212
 Scenetrack 13, 148
 Schuifregelaars 22, 95, 138
 functie 47
 Screen 220
 SDRAM 34
 Sectie 13, 99, 165, 168, 172, 173, 178, 196
 Sectielengte 99
 Security 222
 Select 223
 Sens 134, 209
 Separate Chord (akkoord scheiden) 158
 Sequencedatabalk 140
 Sequencer Control 229
 Sequencer Mode 99
 Sequencerblok 12
 Sequencerinstellingen 231
 Sequencetracks 1 – 16 12
 Set 63
 Set All (alles instellen) 152, 155, 156, 161
 Setup 145, 146, 178
 Setup Number 232
 [SF1] – [SF5] (Subfunctie)-knoppen 36
 Shape 105
 Sharing Point (gedeelde mappen) 239
 Shift Clock (klokverschuiving) 158
 single 57, 87
 Sjabloon 197
 Slice (segment) 134, 202, 208
 slice+seq 204
 Slicetype 210
 Slider (schuifregelaar) 216
 Slope 64
 SMF (Standard MIDI File) 235
 SMPL (samplevoice) 146
 Solo 140, 145, 168, 178, 190
 Song 165, 174, 236
 gedefinieerd 12
 Song afspelen 136
 Song bewerken 150
 Song Event Chase 233
 Song opslaan 144
 Song-job 153
 Songjobs 165
 Songketen 13, 138, 143
 Songnaam 139, 143, 145
 Songnummer 99, 139, 143, 196
 Songopname 144
 Songpositieregel 140
 Songscene 137
 Songtrack 12
 sort 113
 Sort Chord (akkoord sorteren) 158
 sort+direct 113
 Source 61
 Source Key Bank (bronkeybank) 131
 Source Part 118
 Speed 62, 82
 Split Point (splitpunt) 218
 Split Song to Pattern
 (song opdelen naar patroon) 165
 Splitpuntmaat 184, 187
 Standby 123, 124, 204, 205
 Start 124, 143, 206
 Start Point (startpunt) 127, 207
 Start Step (start stap) 157
 Start Velocity (start aanslag) 157
 Stereo to Mono (stereo naar mono) 133
 Stereo/mono 120, 204
 Stop 125
 stop 143
 Strength (sterkte) 155
 SUB CATEGORY 98
 Sub Category 52, 59, 102, 113
 Sub Category 1/2 55
 Sub Divide (onderverdeling) 134, 209
 Subnet Mask 221
 SUSTAIN 46
 Sustain 216
 Sustain Pedal 220
 SW 98
 SWING 47
 Swing 60, 114, 141
 Swing Rate (swingsnelheid) 155
 Switch 52, 58, 105, 112, 224
 Sync Quantize Value 98
 Systeem Exclusief 33
 Systeemeffect 22
 Systeeminstellingen 219
- T**
- TAP 49, 96, 140, 169, 212
 Te kopiëren datatype 162, 185
 Te verwijderen keybank 131
 Te verwijderen mixvoice 200
 Te wissen datatype 163, 185
 Te wissen patroon 187
 Tech 26
 teken invoeren 37
 Template 64, 197
 Template Mix 197
 Template Performance 197
 TEMPO 47
 Tempo 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140,
 145, 168, 172, 178, 207, 209
 Tempo Hold 233
 Tempo Speed 62
 Tempo Sync 62
 Tempo wijzigen 173
 Tempotrack 13, 148
 Terugroepbuffer 34
 Thin Out (uitdunnen) 160
 thru 113
 thru+direct 113
 Time Signature 99, 173
 Time-Stretch 132
 Toetsfijnstemming kopiëren 225
 Toetsparameters 92
 Toonbuigingsbereik 50
 Toongeneratorblok 9
 TR 151
 Track 123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165,
 169, 170, 185, 203, 204, 205
 Track dempen 173
 Track en bereik 154, 155, 156, 157, 158,
 159, 160, 161
 Track en locatie 159
 Track in arpeggio 164, 186
 Track kopiëren 162, 185
 Track mixen 163, 185
 Track Sel 152
 Track wissen 163, 185
 Trackjobs 162, 185
 Tracknummer 140, 141, 145, 168, 178
 Trackstatus 99
 Tracktype 145, 168, 178
 Trackweergave 139, 140
 Trans 140, 168, 172
 Transmit (verzenden) 215

Transmit CH	49
Transmit Ch	96
Transpose	135, 156, 157, 215, 220
Tremolo en Rotary	25
Trigger Level	124, 205
Trigger Mode	60, 114, 124, 205
Trim (trimmen)	127, 128, 207, 209
Tune	71, 220
Tuning	225
Tuning Number	56
Tuning Offset	225
Tuning Root	56
Tx Switch (verzendschakelaar)	215
TxCh	142, 169
TYPE	98
Type	133, 134, 158, 175, 220, 232
Arpeggio	52, 59, 113
Effect	66, 107, 108, 227
EQ	83
File	238
Filter	74
Loop-Remix	134
Master-effect	105
Opname	122, 204
Slice	209
Vocoder	67
Typediagram	176
U	
Uit te wisselen frase	183
Uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen	34
Uitvoer	106, 110, 193, 194, 226
Uitvoerniveau	67
Unit Multiply	59, 114
unitimbraal	9
UNITMULTIPLY	47
up	158
up&down	158
Upper Ch (hoogste kanaal)	218
USB TO DEVICE-aansluiting	40
USB-opslagapparaat	40
Used/Total (Gebruikt/Totaal)	123
User	64
User Voice	35
Utility	219
V	
Vallot&Yng	56
Variatie	134, 175
Vce Edit	191
VCM (Virtual Circuitry Modeling)	26
VCM Auto Wah	27
VCM Compressor 376	26
VCM Equalizer 501	26
VCM Flanger	27
VCM Pedal Wah	27
VCM Phaser Mono	27
VCM Phaser Stereo	27
VCM Touch Wah	27
Vel Cross Fade	71
Vel Sens Depth	111
VELOCITY	47
Velocity	120, 124, 127, 142, 205
Velocity Curve	220
Velocity Limit	52, 58, 71, 110, 112
Velocity Mode	59, 113
Velocity Offset (Random SFX)	115
Velocity Range (aanslagbereik)	128, 156
Velocity Rate	59, 60, 113, 114
Velocity Sens	89
Velocity Sens Depth Offset	112
Verwijderingsbereik	162
Verzendschakelaar	215
ViewFilter	152, 173, 180
Vocoder	26
gebruik	68
structuur	68
Vocoder Attack	67
Vocoder Release	67
Voice	96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
gedefinieerd	9
opslaan	54
selecteren	44
Voice als bron	92
Voice Bank	48, 97, 98
Voice Element Pan	110
Voice Name	49, 96, 97, 98, 140, 145, 178
Voice Number	49, 97, 98
Voice with ARP	112, 147
VoiceAudio	226
Voice-job	91
Voicetypen	50
Volume	55, 96, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217, 219, 226, 231
Volume/Express (volume/expressie)	216
Volumelabel	240
W	
Waarde van het geselecteerde eventtype	174
Wah	26
WAV	235, 236
Wave	62, 82
Wave Bank	70, 87
Wave Main Category	70, 87
Wave Number	70, 87
Wave Sub Category	70, 87
Waveform (golfvorm)	119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
Waveform as destination (golfvorm als bestemming)	135
Waveform as source (golfvorm als bron)	135
Waveform Jobs	134
Werckmeister	56
Width	76
WINS	222
Wissen	170, 179
X	
XA Control	69
Z	
Zendkanaal	215
Zone	218
Zone Edit (zonebewerking)	212, 215
Zone Switch (zoneschakelaar)	214, 215
Zonenaam	212
Zoom In (inzoomen)	128, 141, 208
Zoom Out (uitzoomen)	128, 141, 208



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>