

SYNTHESIZER

GEBRUIKERSHANDLEIDING

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Modular Synthesis Plug-in System / Real-time External Control Surface

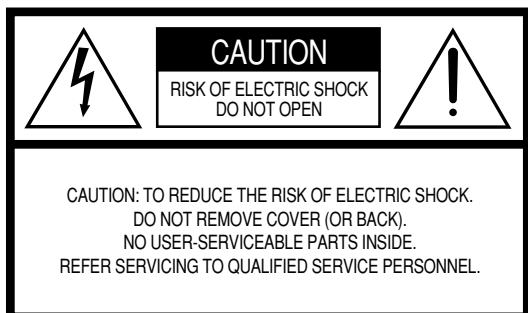
MOTIF ES6

MOTIF ES7

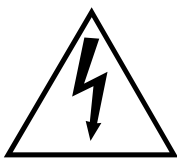
MOTIF ES8

SPECIALE MEDEDELINGEN

PRODUCT VEILIGHEIDSMARKERINGEN: De elektronische producten van Yamaha zijn voorzien van labels, zoals hieronder afgebeeld, of gegoten, gestempelde of gestanste afbeeldingen met deze aanduidingen. De uitleg van deze aanduidingen wordt op deze bladzijde beschreven. Neem nota van alle hier genoemde waarschuwingen alsook van de waarschuwingen in het veiligheidsinstructiegedeelte.



Het uitroepteken in de gelijkzijdige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de handleiding van het product.



De bliksemschicht met pijlpunt, in de gelijkzijdige driehoek, is bedoeld om de gebruiker te waarschuwen voor de aanwezigheid van ongeïsoleerde gevaarlijke spanningen in de behuizing van het product, die voldoende groot kunnen zijn om een gevaar voor een elektrische schok te vormen.

BELANGRIJKE MEDEDELING: Alle elektronische producten van Yamaha zijn getest en goed bevonden door een onafhankelijk laboratorium om er zeker van te zijn dat, als het product op de juiste wijze geïnstalleerd is en gebruikt wordt, er geen voorspelbare risico's zullen zijn. Modificeer het instrument NIET en vraag ook anderen niet om het instrument te modificeren wanneer Yamaha zelf hier niet de toestemming voor heeft gegeven. Hierdoor kan de kwaliteits- en/of veiligheidsstandaard van het product verlaagd worden. Als er aanspraak wordt gemaakt op de garantie, kan dit geweigerd worden indien het product toch gemodificeerd is. Dit kan ook van invloed zijn op andere garanties.

SPECIFICATIES ONDERHEVIG AAN WIJZIGINGEN: Wij menen dat de informatie die deze handleiding bevat juist is op het moment van drukken. Yamaha houdt zich echter het recht voor de specificaties te veranderen of aan te passen, zonder kennisgeving en zonder de verplichting reeds bestaande modellen daaraan aan te passen.

MILIEUZAKEN: Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij menen oprecht dat onze producten en de gebruikte productiemethoden aan deze doelstellingen voldoen. Om ons zowel aan de letter als de geest van de wet te houden, willen we dat u zich bewust bent van de volgende zaken:

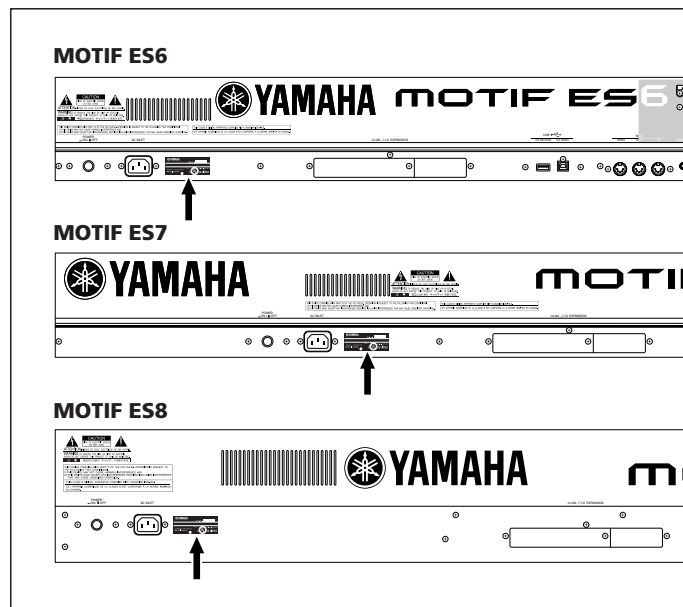
Kennisgeving batterij: Dit product KAN een kleine, niet-oplaadbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) vastgesoldeerd is. De gemiddelde levensduur van zo'n batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk wordt, neem dan contact op met gekwalificeerd servicepersoneel om de vervanging uit te voeren.

Waarschuwing: Probeer dit soort batterijen niet op te laden, te demonteren of te verbranden. Houd alle batterijen bij kinderen vandaan. Gooi gebruikte batterijen meteen en volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen weg. Opmerking: in sommige landen bent u volgens de wet verplicht defecte onderdelen te retourneren. U kunt de dealer vragen om deze onderdelen voor u weg te gooien.

Opmerking over verwijdering: Als u dit product weg wilt doen omdat het kapot is en niet meer gemaakt kan worden of omdat het apparaat om een of andere reden aan het eind van zijn bruikbare levensduur is, vergewis u er dan van wat de wettelijke regelingen op dat moment zijn voor het verwijderen van producten die lood, batterijen, plastics, enz. bevatten.

OPMERKING: Servicekosten die te wijten zijn aan gebrek aan kennis betreffende een functie of een effect (mits het apparaat werkt zoals het hoort) vallen niet onder de aankoopgarantie en zijn derhalve uw eigen verantwoordelijkheid. Bestudeer deze handleiding zorgvuldig en raadpleeg uw dealer voordat u om service verzoekt.

POSITIE NAAMPLAATJE: De illustratie hieronder geeft de locatie van het naamplaatje aan. U vindt hierop het modelnummer, serienummer, vereisten voor de spanningsvoorziening, enz. Het is verstandig om het modelnummer, het serienummer en de aankoopdatum in de hieronder gereserveerde ruimte te noteren. Bewaar ook uw officiële aankoopbon, aangezien dat uw garantiebewijs is.



Model _____

Serienummer _____

Aankoopdatum _____

BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

INFORMATIE MET BETREKKING TOT PERSOONLIJK LETSEL, ELEKTRISCHE SCHOK, EN BRAND MAKEN ONDERDEEL UIT VAN DIT OVERZICHT.

WAARSCHUWING- Als u een willekeurig elektrisch of elektronisch product gebruikt, moeten altijd de basisvoorzorgsmaatregelen in acht genomen worden. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

1. Lees alle Veiligheidsinstructies, Installatie-instructies, Speciale mededelingenitems en alle assemblage-instructies die in deze handleiding staan VOORDAT u enige aansluiting maakt, inclusief aansluitingen naar de spanningsvoorziening.

2. Voer zelf geen onderhoudswerkzaamheden uit, behalve die beschreven staan in de onderhoudsvoorschriften. Alle overige werkzaamheden dienen verricht te worden door gekwalificeerd servicepersoneel.

3. Spanningsvoorzieningsverificatie: Yamaha producten zijn speciaal gefabriceerd voor de spanningsvoorziening in het gebied waar de producten worden verkocht. Als u gaat verhuizen, of als er enige twijfel is over de spanningsvoorziening in uw gebied, neem dan alstublieft contact op met uw leverancier om de spanningsvoorziening te verifiëren en voor (indien van toepassing) instructies. De vereiste netspanning staat op het naamplaatje. Kijk voor de positie van het naamplaatje alstublieft naar de illustratie in de sectie SPECIALE MEDEDELINGEN van deze handleiding.

4. GEVAAR: Instructies i.v.m. aarding: Dit product moet worden geaard en is daarom uitgerust met een driepolige stekker. Mocht dit product niet naar behoren functioneren, dan voorziet de aard-aansluiting in een weg met een lage weerstand voor de elektrische stroom waardoor het risico van een elektrische schok wordt verkleind. Indien u geen geaard stopcontact heeft, neem dan contact op met een elektricien om dit te laten vervangen in overeenstemming met de plaatselijke elektriciteitsnormen. Modificeer de stekker NIET en vang hem niet door een ander type!

5. WAARSCHUWING: Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het netsnoer of de aansluitsnoeren niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg ze niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen. Het gebruik van een verlengsnoer wordt niet aanbevolen! Als u toch een verlengsnoer moet gebruiken, dan is de minimum draaddoorsnede voor een snoer van 8 meter (of minder) 18 AWG. OPMERKING: des te lager het AWG-nummer, des te groter het stroomdoorlatend vermogen. Raadpleeg voor langere verlengsnoeren een plaatselijke elektricien.

6. Ventilatie: Elektronische producten zouden, tenzij ze speciaal ontworpen zijn voor een afgesloten installatie, moeten worden geplaatst op locaties die een goede ventilatie niet belemmeren. Als er geen instructies zijn over de installatie in gesloten ruimten, moet worden aangenomen dat een onbelemmerde ventilatie een vereiste is.

7. Temperatuur: Elektronische producten dienen niet op een plaats gezet te worden die sterk bijdraagt tot hun oververhitting. Daarom dient de plaatsing dichtbij warmtebronnen zoals radiatoren, warmte-wisselaars, enz. vermeden te worden.

8. Dit product is niet ontworpen voor gebruik in natte/vochtige locaties en dient niet te dicht bij water te worden gebruikt of aan regen of sneeuw te worden blootgesteld. Voorbeelden van natte, vochtige locaties zijn: bij een zwembad, bron, vat, gootsteen of een vochtige kelder.

9. Dit product zou alleen gebruikt mogen worden met de bijgeleverde componenten of een kar, rek of standaard die/dat is aanbevolen door de fabrikant. Als een kar, of iets dergelijks, wordt gebruikt, neem dan alstublieft alle veiligheidsmarkeringen en instructies die het product vergezellen, in acht.

10. Het netsnoer (de stekker) moet uit het stopcontact worden gehaald als elektronische producten langere tijd niet gebruikt worden. Kabels zouden ook moeten worden losgekoppeld als er een grote kans is op onweer en/of elektrische stormen.

11. Zorg ervoor dat er geen voorwerpen in enige opening vallen en ook dat daarin geen vloeistoffen worden gemorst.

12. Elektrische/elektronische producten dienen te worden nagekeken door gekwalificeerd servicepersoneel als:

- a. het netsnoer is beschadigd; of
- b. er voorwerpen of vloeistoffen door de openingen in de behuizing van het apparaat zijn gevallen; of
- c. het product aan regen blootgesteld is geweest; of
- d. het product niet werkt, of opvallend anders functioneert; of
- e. het product is gevallen of de behuizing van het product is beschadigd.

13. Dit product, alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidspreker(s), kan in staat zijn geluidsniveaus voort te brengen die tot permanente gehoorbeschadiging kunnen leiden. Gebruik het instrument NIET te lang met een hoog volume of op een oncomfortabel geluidsniveau. Mocht u gehoorbeschadiging of oorsuizen ervaren, dan kunt u het beste contact opnemen met een KNO-arts of gehoordeskundige. BELANGRIJK: Des te harder het geluid, des te korter de tijd die nodig is om tot gehoorbeschadiging te leiden.

14. Sommige Yamaha producten zijn voorzien van banken en/of accessoire bevestigingsmontagebeugels die of zijn bijgeleverd of als een onderdeel van een optionele accessoire leverbaar zijn. Sommige hiervan zijn zo ontworpen dat ze door de dealer moeten worden gemonteerd of geïnstalleerd. Zorg er alstublieft voor dat banken stabiel zijn en eventuele optionele bevestigingen (waar toepasbaar) goed bevestigd zijn VOOR gebruik. Door Yamaha geleverde banken zijn uitsluitend ontworpen om op te zitten. Ander gebruik wordt afgeraden.

VOORZORGSMAATREGELEN

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor eventuele toekomstige raadpleging.

WAARSCHUWING

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

Spanningsvoorziening/Netadapter

- Gebruik uitsluitend de spanning die als juist wordt aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Controleer zo nu en dan de stekker en verwijder stof en vuil dat zich erop verzameld heeft.
- Gebruik alleen het/de bijgeleverde netsnoer/stekker.
- Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.

Niet openen

- Dit instrument bevat geen door de gebruiker te repareren onderdelen. Open het apparaat niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het apparaat niet.

Waarschuwing tegen water

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het apparaat die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Haal nooit een stekker uit het stopcontact met natte handen.

Waarschuwing tegen brand

- Plaats geen brandende voorwerpen, zoals kandelaars, op het instrument.
Een brandend voorwerp kan omvallen en brand veroorzaken.

Als u onregelmatigheden opmerkt

- Als het netsnoer of de stekker beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies optreedt in het apparaat, of als er plotseling een geur of rook uit het apparaat komt, moet u het apparaat onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het apparaat na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.

PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u of iemand anders gewond raakt of dat het instrument of andere eigendommen beschadigd raken. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Sluit de drie-aderige stekker altijd aan op een op juiste wijze geaarde stroombron. (Zie voor meer informatie over de spanningsvoorziening blz. 26.)
- Als u de stekker uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Haal de stekker uit het stopcontact als u het instrument lange tijd niet gebruikt, of tijdens elektrische stormen, zoals onweer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact met een stopcontactverdeler. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.

Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreem koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in de auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een TV, radio, stereo-installatie, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de TV of radio bijgeluiden opwekken.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het kan omvallen.
- Verwijder alle aangesloten kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Plaats geen voorwerpen voor de ventilatie-openingen van het instrument, aangezien dit een adequate ventilatie van de interne componenten kan belemmeren en dit mogelijk tot oververhitting van het instrument kan leiden.

Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau, terwijl u het instrument bespeelt.

Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte, droge, schone doek. Gebruik geen verfverduunners, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemisch geïmpregneerde schoonmaakdoekjes.

Zorgvuldig behandelen

- Steek geen vinger of hand in enige opening van het instrument.
- Steek of laat nooit papier, metaal of andere voorwerpen in de openingen op het paneel of het toetsenbord vallen. Als dit gebeurt, zet dan onmiddellijk het instrument uit en trek de stekker uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.
- Plaats geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit het paneel of het toetsenbord kan verkleuren.
- Leun niet en plaats geen zware voorwerpen op het instrument en ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een oncomfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

Data wegschrijven

Wegschrijven en backuppen van uw data

- DRAM-data (zie blz. 186) gaan verloren als u het instrument uitzet. Schrijf de data weg naar een SmartMedia/USB-opslagmedium.
- Zet nooit het instrument uit als er data naar flash-rom worden geschreven (terwijl er een "Executing..."- of "Please keep power on"-mededeling wordt weergegeven). Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit betekent dat deze synthesizer misschien niet in staat zal zijn goed op te starten, zelfs niet als het instrument opnieuw wordt aangezet.

Maak een backup van de SmartMedia/externe media

- Om verlies van data vanwege beschadiging van een medium te voorkomen, adviseren wij u om uw belangrijke data naar twee SmartMedia/externe media weg te schrijven.

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

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Inleiding

Gefeliciteerd en dank u voor uw aanschaf van de Yamaha MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 Music Production Synthesizer!

U bent nu de eigenaar van wat waarschijnlijk de best klinkende, veelzijdigste en zeker de krachtigste synthesizer en het compleetste muziekproductie-instrument op de planeet is.

We hebben ons best gedaan om nagenoeg al onze synthesizertechnologie en kennis van het muziek maken in één instrument onder te brengen — en daarin zijn we geslaagd. De nieuwe MOTIF ES voorziet u niet alleen van de nieuwste en beste geluiden en ritmes (alsook de mogelijkheid om ze zelf te creëren en samplen), het voorziet ook in krachtige, makkelijk-te-gebruiken hulpmiddelen voor het bespelen, combineren en regelen van deze dynamische geluiden/ritmes — in realtime, terwijl u speelt!

Neem de tijd om deze handleiding zorgvuldig door te nemen. Deze bevat belangrijke informatie over hoe optimaal gebruik te maken van dit verbazingwekkende instrument.

En nu aan de slag en veel plezier!

Accessoires

De volgende items worden bij uw MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8 geleverd. Controleer of u alles heeft wat hier wordt opgesomd.

- Netsnoer
- Gebruikershandleiding (dit boek)
- Installation Guide (apart Engelstalig boekje)
- Cd-rom x 3
- Data List (apart Engelstalig boekje)

Over de bijgeleverde cd-roms

De volgende drie cd-roms zijn meegeleverd in de verpakking van de MOTIF ES.

• TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Deze cd-rom bevat speciale software voor gebruik met dit instrument.

Het bevat de nieuwste versie van SQ01 (V2), een volledig werkende audio/MIDI-sequencer/mixer voor uitgebreide muziekproductie, Voice Editor welke u voorziet van uitgebreide en intuïtieve geluidsbewerkingsgereedschappen, en Multi Part Editor, voor het bewerken van de mixparameters van songs en patronen.

Zie voor details, de afzonderlijke Installation Guide of de online-handleidingen die bij uw software zijn geleverd.

• Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Deze cd-rom bevat verscheidene soorten data voor gebruik met de MOTIF ES. Zie voor informatie over de inhoud de file 'List' op de cd-rom. U kunt de data gebruiken door deze in de modus File te laden. Plaats de cd-rom in een cd-romdrive* die via USB is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE en voer de handeling Load uit. U kunt ook toegang tot de data verkrijgen via een USB-opslagapparaat (zoals een harddisk) of een SmartMedia-kaart (die in de kaartsleuf is geplaatst) waarnaar de data zijn gekopieerd.

Zie voor details over hoe elke soort data te laden, de volgende bladzijde.

- Voice extensie: W7V blz. 87
- Patroon extensie: W7P blz. 132
- WAV-file extensie: WAV blz. 100 en 109

* Zie voor informatie over welke USB-apparaten (modelnaam, enz.) met de MOTIF ES gebruikt kunnen worden blz. 29.

OPM. Als u audio-WAV-files laadt, zorg er dan voor dat er DIMM-modules in het instrument zijn geïnstalleerd. (Zie voor informatie over DIMM-compatibiliteit blz. 289.) Ook als u voicedata van deze cd-rom laadt, zorg er dan voor dat er DIMM-modules zijn geïnstalleerd, omdat de voicedata userwaveforms bevat. Als er geen DIMM-modules zijn geïnstalleerd, verschijnt er een foutmelding als u een WAV-file of voicedata van deze cd-rom probeert te laden.

• TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System

Deze cd-rom bevat een verscheidenheid aan computertoepassingen, inclusief de Voice Editor voor het bewerken van voices voor de optionele pluginboards. Voor meer informatie raadpleeg de file Readme op de cd-rom.

- Het kopiëren van commercieel beschikbare muzieksequencedata en/of digitale audiofiles voor enig ander doel dan voor uw eigen persoonlijke gebruik is ten strengste verboden.
- Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarvan Yamaha alle auteursrechten heeft of waarvan het over de licenties beschikt om gebruik te mogen maken van de auteursrechten van derden. Onder dergelijke auteursrechten vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsoptnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud, buiten het persoonlijke gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. MAAK GEEN, DISTRIBUEER GEEN OF GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIËN.

Belangrijkste eigenschappen

● Een uitgebreide reeks **dynamische en authentieke voices**. Gebruik de functie **Category Search** om snel de geluiden op te roepen die u wilt, op basis van het type instrument.

blz. 60

● De **modus Performance** laat u vier verschillende voices samen gebruiken — in layers of in een toetsenbordsplit.

blz. 67

● **Geïntegreerde samplesequencer** — combineert naadloos audio- en MIDI-opnamen.

blz. 172

● Volledige **samplerecording- en -bewerkingseigenschappen**, en tot 512 MB aan samplegeheugen (met optionele DIMM-modules).

blz. 289

● Uitgebreide **datacompatibiliteit** laat u AIFF- en WAV-files laden, alsook samples en programma-/voicedata van andere populaire samplers, zoals van de Yamaha A-serie.

blz. 100, 270

● De handige functie **RESAMPLING** laat u rechtstreeks het geluid van de MOTIF ES zelf samplen. Speel uw eigen melodieën, riffs en ritmes — en gebruik ze als samples.

blz. 99

● De unieke **eigenschap Slice** hakt automatisch uw ritmes en riffs in hun afzonderlijke tellen en noten. Hiermee kunt u de afzonderlijke gedeeltes van uw sample-loops als MIDI-data bewerken, en u kunt eenvoudig het tempo wijzigen en zelfs het ritmische gevoel, zonder de toonhoogte of de kwaliteit nadelig te beïnvloeden.

blz. 107

● Uitgebreide **effectprocessing** met reverb (20 typen), chorus (49 typen), acht afzonderlijke insertieblokken **elk met twee blokken** (totaal 116 typen), mastereffect (8 typen) en een digitale equalizer (3-bands part-EQ en 5-bands master-EQ).

blz. 177

● Veelomvattende **realtime besturing met vier knoppen en vier schuiven** — waarmee u het filter, de niveaus, de effecten, de EG en meer aan kunt passen, terwijl u speelt.

blz. 50

● Met de functies van de **modus Pattern** kunt u verschillende ritmesecties en -riffs als afzonderlijke elementen verwaardigen — die u makkelijk en intuïtief in realtime kunt combineren om volledige ritmetracks te creëren.

blz. 106

● Naast dat u uservoices in de modus Voice kunt creëren, kunt u speciale **Mixing Voices** creëren voor songs en patronen. Deze voices kunnen worden bewerkt en opgeslagen in de modi Song/Pattern, waardoor het uitzonderlijk makkelijk wordt en handig is om voices voor gebruik met songs en patronen te maken.

blz. 105

● De veelzijdige eigenschap **Arpeggio** speelt automatisch een verscheidenheid aan opeenvolgende frasen in reactie op de toetsen die u speelt. Deze functie is vooral indrukwekkend bij drumvoices — waarbij u makkelijk verscheidene ritmepatterns op kunt roepen met het drukken op een toets, en kunt voorzien in een spontane inspiratie voor het creëren en uitvoeren van songs. Bij het gebruik bij normale voices verandert de arpeggiofrase automatisch en melodisch met de akkoorden die u speelt, waardoor u over een intuïtieve besturing van de patronen beschikt terwijl u componeert of optreedt. Arpeggios kunnen niet alleen worden getriggerd door de toetsen die u speelt, maar ook door hoe krachtig u ze bespeelt — voor nog betere prestaties.

blz. 66

● Als u eenmaal alle audiosamples, loops, MIDI-data en patronen heeft verzameld die u voor uw song nodig heeft, gebruik dan **Pattern Chain** om de stukken in realtime te arrangeren. Deze praktische benadering maakt het makkelijker dan ooit om met goede ideeën en verbazingwekkende songs te komen.

blz. 115

● **Song Scene** is een andere krachtig hulpmiddel waarmee u 'momentopnamen' van de sequencertrackinstellingen (zoals pan, volume, trackdamping, enzovoorts) kunt nemen. Vervolgens, tijdens het spelen of opnemen, schakelt u gewoon tussen de scenes voor onmiddellijke, dynamische veranderingen.

blz. 123

● De **modus Master** — voor het gebruik van de MOTIF ES als masterkeyboardcontroller (met onafhankelijke zones), en voor het gemakkelijk opnieuw configureren van het instrument tussen voice-/performancespel en song-/patroonspel bij live-toepassingen.

blz. 136

● Uitzonderlijk **eenvoudig-te-begrijpen interface** met twee rijen bedieningsknoppen: [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5]

blz. 47

● **Remote Control** — voor het op afstand bedienen van uw favoriete sequencesoftware via de paneelregelaars. Schakel tracks uit, regel het transport (Play, Stop, Record, enz.), meng zowel MIDI- als audiotracks (tot 16 tracks) met de knoppen en schuiven van dit instrument, regel de EQ en pas de effectsenders aan — en dat alles zonder de muis ook maar even aan te raken.

blz. 147

● Via de drie sleuven voor het **Modular Synthesis Plug-in System** kunt u de MOTIF ES uitbreiden met een compleet nieuwe synthesizer of geluidsbewerkingmodule. Deze pluginboards voorzien u van meer voices, meer effecten, meer polyfonie en meer instrumentparts. Daarbij komt nog dat er al speciale pluginvoices in de MOTIF ES zijn geprogrammeerd en opgeslagen, klaar om bespeeld te worden zodra u het betreffende board installeert.

blz. 74

● Een complete strip in-/uitgangsaansluitingen op het achterpaneel zorgt voor maximale flexibiliteit voor aansluiting op andere apparatuur. Deze bevatten toewijsbare uitgangen, A/D-ingangen, MIDI, twee USB-aansluitingen en een geheugenkaartsleuf. Bovendien kan er een optioneel AIEB2- of mLAN16E-board worden geïnstalleerd. De **mLAN-interface** is bijzonder krachtig — hiermee kunt u zowel digitale audio als MIDI-data via een enkele breedbandkabel overdragen.

blz. 39

● Het instrument beschikt over **twee USB-aansluitingen** — USB TO HOST voor het aansluiten op een computer en USB TO DEVICE voor het aansluiten van opslagapparaten, zoals een harddisk of flashdisk.

blz. 29

● **Bijgeleverde software** — de cd-rom die uw instrument vergezelt (Tools for MOTIF ES) beschikt over een reeks handige en krachtige programma's voor het gebruik van de MOTIF ES met een computer. Deze bevat de **Voice Editor** die u voorziet van uitgebreide, makkelijk-te-gebruiken bewerkingsmogelijkheden en parameters, en een **Multi Part Editor** voor intuïtieve bewerking van song-/patroonmixparameters via uw computerscherm.

blz. 142

Hoe deze handleiding te gebruiken

De regelaars & aansluitingen blz. 16

Gebruik deze sectie om alles te weten te komen over alle knoppen, regelaars en aansluitingen van dit instrument.

Opstellen blz. 26

Wij adviseren u ten eerste om dit gedeelte eerst te lezen, voor u verder gaat naar een ander deel van deze handleiding. Het geeft aan hoe u op uw nieuwe instrument aan de slag kunt en hoe u het verder gebruikt.

Toepassingsindex..... blz. 9

Deze speciale index is niet gesorteerd op trefwoorden, maar op functies en toepassingen — waardoor u snel en makkelijk kunt vinden hoe u een bepaalde handeling uitvoert of een interessant onderwerp onderzoekt.

Basisstructuur blz. 154

Deze sectie geeft een gedetailleerd overzicht van alle hoofdfuncties en eigenschappen van dit instrument, en laat zien hoe ze op elkaar aansluiten.

Basisbediening..... blz. 45

Deze sectie maakt u bekend met de basisbedieningsmethode van dit instrument, zoals het bewerken van waarden en veranderen van instellingen.

Beknopte handleiding..... blz. 55

In deze studiesectie krijgt u een tour langs de verscheidene functies van dit instrument en nemen we enkele voorbeelden door zodat u praktijkervaring krijgt in het bespelen en gebruik ervan.

Raadpleeg blz. 188

De MOTIF ES-encyclopedie. Deze sectie legt alle parameters, instellingen, functies, eigenschappen, modi en handelingen tot in het kleinste detail uit.

Problemen oplossen..... blz. 279

Als dit instrument niet functioneert zoals verwacht of u heeft enkele probleem met het geluid of de bediening, raadpleeg dan deze sectie voordat u uw Yamaha-dealer of servicecenter belt. De meest voorkomende problemen en de oplossingen ervoor, worden hier op een makkelijk te begrijpen manier beschreven.

Appendix..... blz. 275

Deze sectie bevat gedetailleerde informatie over dit instrument zoals de specificaties en een waarschuwingsberichtenoverzicht als ook instructies voor het installeren van optionele apparatuur (bijv. DIMM-modules, AIEB2-, mLAN16E-interface en pluginboards).

Data List (apart Engelstalig boekje)

Dit bevat verscheidene belangrijke overzichten zoals de Voice List, Preset Pattern Phrase List, Effect List, MIDI Data Format en MIDI Implementation Chart.

Installation Guide (apart Engelstalig boekje)

Raadpleeg dit boekje voor instructies over het installeren van de bijgeleverde softwareprogramma's (op de cd-rom 'TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8') op uw computer.

Er verschijnen verscheidene pagina's en menu's in de LCD-display van dit instrument, afhankelijk van de geselecteerde modus of functie. In deze hele handleiding worden pijlen gebruikt bij de instructies, om in het kort het proces voor het oproepen van bepaalde displays en functies aan te geven. De voorbeeldinstructies hieronder geven het volgende aan: 1) druk op de knop [VOICE], 2) selecteer een normale voice, 3) druk op de knop [EDIT], 4) selecteer een element, 5) druk op de knop [F1] OSC en 6) druk op de knop [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → Selectie normale voice → [EDIT] → Selectie element → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

OPM. Als er een bevestigingsbericht (blz. 52) of venster Control Function (blz. 50) in de display wordt weergegeven, drukt u op de knop [EXIT] om die status te verlaten, en voert u vervolgens de instructies uit als in het bovenstaande voorbeeld. Insgelijks geldt, druk op de knop REMOTE [ON/OFF] om de modus Remote Control te verlaten, en voer vervolgens de instructies uit zoals in het bovenstaande voorbeeld wordt aangegeven als de MOTIF ES in de modus REMOTE CONTROL staat.

- * Apple en Macintosh zijn handelsmerken van Apple Computer, Inc.
- * Windows is het geregistreerde handelsmerk van Microsoft® Corporation.
- * Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.
- * De illustraties en LCD-schermen zoals die in deze handleiding worden weergegeven zijn uitsluitend voor instructiedoeleinden en kunnen enigszins afwijken van die op uw instrument.

Toepassingsindex

Luisteren naar de MOTIF ES

- Luisteren naar de demosong/het demopatroom blz. 55
- Luisteren naar het afspelen van songketen blz. 59
- Luisteren naar het afspelen van patroonketen blz. 115
- Luisteren naar het afspelen van arpeggio blz. 66 (modus Voice), 70 (modus Performance) 105 (modi Song/Pattern)

Het toetsenbord bespelen

- Een voice selecteren en het toetsenbord bespelen blz. 60 (modus VOICE), 102 (modi Song/Pattern)
- Een voice selecteren van het pluginboard en het toetsenbord bespelen blz. 75 (modus Voice), 121 (modi Song/Pattern)
- Een performance selecteren en het toetsenbord bespelen blz. 67
- Het instrument als een masterkeyboard gebruiken blz. 136
- De metronoom laten klinken [SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all blz. 262
- Het toetsenbord splitsen – instellen van het hoge en lage toetsbereik voor de voices blz. 70 (modus Performance), 141 (modus Master)
- Twee voices (of parts) samen layeren blz. 70 (modus Performance), 141 (modus Master)

Programma's selecteren en instellingen maken op de MOTIF ES

- Een voice selecteren blz. 60 (modus Voice), 102 (modi Song/Pattern)
- De functie Category Search gebruiken blz. 62
- Een performance selecteren blz. 67
- Een song selecteren blz. 56
- Een patroon selecteren blz. 57
- Een sectie selecteren blz. 57
- Een frase selecteren en deze toewijzen aan een patroontrack blz. 113
- Een mixjabloon selecteren voor een song/patroon blz. 103
- Een master selecteren blz. 136
- Een arpeggiotype selecteren blz. 66 (modus Voice), 70 (modus Performance), 105 (modi Song/Pattern)
- Een waveform (golfvorm) selecteren blz. 174
- Een filtertype selecteren blz. 209
- Een effecttype selecteren
- Een type reverb/chorus/insertie selecteren
- [VOICE] → Selectie voice → [F3] EFFECT blz. 194
- [PERFORM] → Selectie performance → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT blz. 215
- [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT blz. 235
- Een type Master-effect selecteren
- [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF blz. 262
- [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF blz. 214
- [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF blz. 234
- Een type Master-EQ selecteren
- [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ blz. 262
- [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ blz. 214
- [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ blz. 234

Regelaars gebruiken blz. 66 (modus Voice), 69 (modus Performance), 104 (modi Song/Pattern)

- De organisatie en structuur van de regelaars begrijpen blz. 154
- Functies aan de regelaars toewijzen voor elke voice (Controller Set) blz. 155
- Besturingswijzigingsnummers aan elke regelaar toewijzen blz. 156
- Het pitchbendbereik instellen
- [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower blz. 190
- [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower blz. 235
- De momenteel toegewezen parameters voor knopbesturing controleren blz. 81 (modus Voice), 90 (modus Performance), 129 (modi Song/Pattern)
- De momenteel toegewezen parameters voor schuifregelaarbesturing (CS) controleren blz. 140
- Een pedaal als sustainpedaal gebruiken blz. 42
- Een song of patroon starten/stoppen door op een voetschakelaar te drukken [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW blz. 263
- Een voice of performance veranderen door op een voetschakelaar te drukken [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW blz. 263
- Arpeggio-afspelen aan- of uitzetten door op een voetschakelaar te drukken [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW blz. 263

- **Bepalen hoe het geluid op een breathcontroller moet reageren**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurveblz. 260
- **Het effect van een regelaar (modulatie wiel, enz.) gelijk houden, zelfs als de voices veranderen**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = holdblz. 261

Alleen de aangegeven part of voice laten klinken

- **Elk van de elementen aan- of uitzetten in de modus Voice Edit**blz. 79
- **Bepalen of elk element wordt gebruikt of niet in de modus Voice Edit**
[VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/offblz. 195
- **Bepalen of elke part wordt gebruikt of niet in de modus Performance**
[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/offblz. 216
- **Elk van de tracks (parts) van een song/patroon aan- of uitzetten**blz. 58
- **Het afspelen van een song-/patroonpart uitschakelen door het ontvangstkanaal op uit (off) in te stellen**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveChblz. 235

Het volume of uitgangsniveau aanpassen

- **Algemeen**
 - Aanpassen van het totaalvolume** [MASTER VOLUME]blz. 18
 - Aanpassen van het totaalvolume van het interne toongeneratorblok van het instrument** [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volumeblz. 260
 - Aanpassen van de uitgangsversterking van elk van de OUTPUT-aansluitingen** [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUTblz. 261
- **In de modus Voice**
 - De volumebalans aanpassen van de elementen van een normale voice met de schuifregelaars (CS)**
[VOICE] → Selectie normale voice → [EDIT] → Selectie element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Levelblz. 81
 - Aanpassen van het totaalvolume voor de geselecteerde voice (gezamenlijk voor alle elementen/toetsen)**
[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volumeblz. 190
- **In de modus Performance**
 - De volumebalans aanpassen van de parts van een bewerkte performance met de schuifregelaars (CS)**
[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volumeblz. 81
 - Aanpassen van het totaalvolume voor de geselecteerde performance (gezamenlijk voor alle parts)**
[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volumeblz. 213
 - Het volume aanpassen van de audio-ingang (van een microfoon of externe audioapparatuur)**
[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volumeblz. 215
- **In de modi Song/Pattern**
 - De volumebalans van de parts van een bewerkte song aanpassen met de CS-schuifregelaars**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → Selectie part → [F1] VOL/PAN → VOLUMEblz. 130
 - Het volume aanpassen van de audio-ingang (van een microfoon of externe audioapparatuur)**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIOIN → [SF1] OUTPUT → Volumeblz. 235

Audio van een microfoon, instrument of ander audioapparaat binnenhalen

- **Over de organisatie van binnenkomende audioparts**blz. 165
- **Een microfoon aansluiten op de aansluiting A/D INPUT** [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = micblz. 72
- **Audioapparatuur aansluiten op de aansluiting A/D INPUT** [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = lineblz. 73
- **Audio-inganggerelateerde parameters**
 - [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO INblz. 214
 - [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO INblz. 235
- **Audio via een microfoon samplen (opnemen)**blz. 94
- **Audio van andere audioapparaat samplen (opnemen)**blz. 98
- **Een Vocal Harmony-effect op het microfoongeluid toepassen door het pluginboard PLG100-VH te gebruiken**blz. 78

Pluginboards gebruiken

- **Een pluginboard gebruiken**blz. 283
- **Controleren of een pluginboard goed is geïnstalleerd** [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUSblz. 75
- **De ontvangstpoort van het geïnstalleerde pluginboard controleren** [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDIblz. 75
- **Een voice selecteren en bespelen van een singlepart-pluginboard (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, enz.)**
..... blz. 75 (modus Voice), 121 (modi Song/Pattern)
- **Een XG-song spelen door het multipart-pluginboard PLG100-XG te gebruiken**blz. 77
- **Een Vocal Harmony-effect op het microfoongeluid toepassen door het pluginboard PLG150-VH te gebruiken**blz. 78

Data creëren

- Een voice creëren
 - Een normale voice creëren in de modus Voice Edit blz. 79
 - Een drumvoice creëren in de modus Voice Edit blz. 82
 - Een pluginvoice creëren in de modus Voice Edit blz. 84
 - Een normale voice/drumvoice creëren door de functie Sampling te gebruiken blz. 94
 - Een samplevoice creëren door de functie Sampling te gebruiken blz. 107
 - Een normale voice/drumvoice creëren door een WAV- of AIFF-file te importeren blz. 100
 - Een samplevoice creëren door een WAV- of AIFF-file te importeren blz. 109
 - Een mixvoice speciaal voor een song of patroon creëren blz. 105
- Een performance creëren blz. 87
- Een song creëren
 - Uw toetsenbordspel opnemen op een songtrack (realtime-opname) blz. 118
 - Opnemen in een songtrack over (vervangen van) bestaand materiaal — Punch-in-opnemen
 - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → Type = punch blz. 119
 - Extra materiaal op een bestaande songtrack opnemen (zonder het voorgaande materiaal te wissen) — Overdub-opnemen
 - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → Type = overdub blz. 119
 - Een metronoom laten klinken tijdens opnemen [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec blz. 262
 - Een song opnemen door een performance te gebruiken blz. 120
 - Een song opnemen met de geluiden van een pluginboard blz. 121
 - De functie Step Recording gebruiken [SONG] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → Type = step blz. 238
 - MIDI-events van elk van de tracks bewerken van een reeds opgenomen song [SONG] → [EDIT] → Selectie track blz. 124
 - Tempowijzigingsinformatie tussenvoegen in een song [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL blz. 125
 - Vocewijzigingsinformatie tussenvoegen
 - [SONG] → [EDIT] → Selectie track → Een bankselectie-MSB-/LSB en programmawijziging tussenvoegen blz. 225
 - Songmixinstellingen, zoals het volume van elke part, bewerken [SONG] → [MIXING] blz. 127
 - Handige 'Jobs' gebruiken zoals copy (kopieer), clear (wis), quantize (quantizeer) [SONG] → [JOB] → Selectie job blz. 126
 - Een patroon creëren
 - Een presetfrase toewijzen aan elk van de tracks van een patroon (functie Patch) blz. 113
 - Opnemen (samplen) van uw favoriete ritme (audio) op een patroontrack om een frase te creëren blz. 107
 - Een WAV-file of een AIFF-file op een patroontrack importeren om een frase te creëren blz. 109
 - Uw toetsenspel opnemen op een track om een frase te creëren blz. 110
 - Een nieuw gevonden arpeggiortrampatroon opnemen op een patroontrack blz. 112
 - De metronoom laten klinken tijdens opnemen [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec blz. 262
 - De functie Step Recording gebruiken [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → Type = step blz. 238
 - MIDI-events van elk van de tracks bewerken van een reeds opgenomen patroon [PATTERN] → [EDIT] → Selectie track blz. 124
 - Patroonmixinstellingen, zoals het volume van elk van de parts, bewerken [PATTERN] → [MIXING] blz. 127
 - Handige 'Jobs' gebruiken zoals copy (kopieer), clear (wis), quantize (quantizeer) [PATTERN] → [JOB] → Selectie job blz. 126
 - Een sectiesequente programmeren om een Pattern Chain te creëren [PATTERN] → [F6] CHAIN blz. 115
 - Een Pattern Chain converteren naar songdata [PATTERN] → Selectie patroon → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG blz. 117
 - Een master creëren blz. 136
 - Een arpeggio creëren blz. 130
 - Een waveform (golfvorm) creëren blz. 94

De gecreëerde data opslaan/wegschrijven

- Een bewerkte voice opslaan in het interne geheugen (flash-rom) en alle voices in het interne geheugen wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 85
- Een bewerkte performance opslaan in het interne geheugen (flash-rom) en alle performances in het interne geheugen wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 91
- De song-/patroondata opslaan
 - Instellingen van songmix/patroonmix in het interne geheugen opslaan (DRAM) blz. 131
 - Alle song-/patroondata wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 132
- Mixinstellingen als sjabloon (template) opslaan in het interne geheugen (flash-rom) blz. 104
- Een bewerkte master in het interne geheugen opslaan (flash-rom) en alle masters in het interne geheugen wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 137
- Alle arpeggios in het interne geheugen (flash-rom) wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 269
- Alle samples (verkregen via de samplefunctie) in intern geheugen (DRAM) wegschrijven naar een SmartMedia-/USB-opslagapparaat blz. 97

Uw gecreëerde data benoemen blz. 53**Verloren data herstellen**

- **Voice**
 - De voice van voor de bewerking met de zojuist bewerkte voice vergelijken (functie Compare)blz. 80
 - Terugroepen van een bewerkte, maar niet opgeslagen voice (nadat een andere voice is geselecteerd) — functie Recallblz. 82
- **Performance**
 - De performance van voor de bewerking met de zojuist bewerkte performance vergelijken (functie Compare)blz. 89
 - Terugroepen van een bewerkte, maar niet opgeslagen performance (nadat een andere performance is geselecteerd) — functie Recallblz. 91
- **Song/patroon**
 - De veranderingen annuleren die in de laatste sessie, zoals opnemen en job, zijn gemaakt om de data naar de oorspronkelijke toestand terug te brengen.
[SONG] of [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDOblz. 127
 - De mixinstellingen van voor de bewerking met de zojuist bewerkte mixinstellingen vergelijken (functie Compare)blz. 129
 - Terugroepen van bewerkte, maar niet opgeslagen mixinstellingen (nadat een andere mixset is geselecteerd) — functie Recallblz. 129

Initialiseren

- **Het usergeheugen terugzetten naar de initiële fabrieksinstellingen**blz. 44
- **Formatteren van een SmartMedia-kaart**blz. 268
- **De bewerkte voice initialiseren** [VOICE] → [JOB] → [F1] INITblz. 208
- **De bewerkte performance initialiseren** [PERFORM] → [JOB] → [F1] INITblz. 219
- **De bewerkte master initialiseren** [MASTER] → [JOB] → [F1] INITblz. 273
- **De bewerkte songmixinstellingen initialiseren** [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INITblz. 236
- **De bewerkte patroonmixinstellingen initialiseren** [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INITblz. 248

Toonhoogtegerelateerde instellingen (tune, note shift, enz.)

- **Algemeen**
 - De octaafinstelling van het toetsenbord veranderen [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octaveblz. 63
 - De toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag schuiven..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transposeblz. 63
 - De toonhoogte van het toongeneratorblok omhoog of omlaag schuiven [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShiftblz. 260
 - De stemming aanpassen aan andere instrumenten [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tuneblz. 260
- **In de modus Voice**
 - De stemming instellen voor de voice
 - [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo.blz. 190
 - De toonhoogte voor elk van de elementen van de bewerkte voice aanpassen in stappen van halve noten
 - [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarseblz. 196
 - Fijnaanpassen van de toonhoogte voor elk van de elementen van de bewerkte voice
 - [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tuneblz. 196
 - Alle noten (toetsen) op dezelfde toonhoogte instellen
 - [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0blz. 197
- **In de modus Performance**
 - De toonhoogte voor elk van de parts van de bewerkte performance omhoog of omlaag schuiven
 - [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShiftblz. 218
 - Fijnaanpassen van de toonhoogte voor elk van de parts van de bewerkte performance
 - [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detuneblz. 218
- **In de modi Song/Pattern**
 - De toonhoogte voor elk van de parts van de huidige song/het huidige patroon omhoog of omlaag schuiven
 - [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShiftblz. 236
 - Fijnaanpassen van de toonhoogte voor elk van de parts van de huidige song/het huidige patroon
 - [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detuneblz. 236
- **In de modus Master**
 - Het toetsenbord een octaaf omhoog of omlaag schuiven voor elk van de zones van de bewerkte master
 - [MASTER] → Selectie master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Selectie zone → [F2] NOTE → Octaveblz. 272
 - Fijnaanpassen van de toetsenbordtoonhoogte voor elk van de zones van de bewerkte master
 - [MASTER] → Selectie master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Selectie zone → [F2] NOTE → Transposeblz. 272

Aansluiten op een computer/extern MIDI-instrument

- **Bepalen welke aansluiting (van de MIDI, USB TO HOST, mLAN) wordt gebruikt als een MIDI-in-/uitgangsaansluiting**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT blz. 265
- **De geluiden van de MOTIF ES gebruiken voor het songafspelen vanaf een MIDI-sequencer** blz. 36
- **Instelling of bulkdumpdata wel of niet kunnen worden ontvangen**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect blz. 264
- **Alleen de externe MIDI-toongenerator laten klinken en de interne toongenerator uitschakelen**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off blz. 264
- **Synchroniseren met een extern MIDI-instrument/computer**
 - De MOTIF ES als MIDI-master gebruiken**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out blz. 36
 - De MOTIF ES gebruiken als MIDI-slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in blz. 36
 - De MOTIF ES gebruiken als MTC-slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in blz. 37
- **Synchronisatie met het externe MIDI-instrument/de externe computer deactiveren**
 - Handhaven van het normale afspelen op een externe MIDI-sequencer, zelfs als het song-/patroonafspelen op de MOTIF ES wordt gestart/gestopt**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off blz. 264
 - Handhaven van het normale song-/patroonafspelen op de MOTIF ES, zelfs als het afspelen op een externe MIDI-sequencer wordt gestart/gestopt**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off blz. 264
- **Synchroniseren van de LFO-golfsnelheid van de voice met een extern MIDI-instrument/computer**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI blz. 264
[VOICE] → Selectie normale voice → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on blz. 193
- **Instellen welke MIDI-events zullen worden verzonden of herkend via de aansluitingen MIDI, USB TO HOST en mLAN**
[SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER blz. 262
- **Instellen van het MIDI-zendkanaal**
 - Instellen van het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord in de modi Voice/Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh blz. 64
 - Instellen van het MIDI-zendkanaal en -poort voor elk van de tracks van een song/patroon**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL blz. 221
 - Instellen van het MIDI-zendkanaal van het arpeggio-afspelen**
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh blz. 262
- **Instellen van het MIDI-ontvangstkanaal**
 - Instellen van het MIDI-ontvangstkanaal van het toetsenbord in de modi Voice/Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh blz. 263
 - Instellen van het MIDI-ontvangstkanaal voor elk van de parts van een song/patroon**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh blz. 235
- **Instellen van parameters voor de verzending/herkenning van programmawijzigingen**
 - Activeren of deactiveren van het verzenden van bankselectie- en programmawijzigingsberichten, als er een voice of performance wordt geselecteerd**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange blz. 264
 - Activeren of deactiveren van het selecteren van voices/performances van de MOTIF ES via een extern MIDI-apparaat**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange blz. 264
 - [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange** blz. 235
 - Instellen van gerelateerde parameters zodat de MIDI-berichten, die door het song-/patroonafspelen worden geproduceerd, niet worden verzonden via MIDI**
[SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER blz. 262
- **Instellen of elk van de tracks afspelt via de interne toongenerator of via een externe toongenerator**
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW blz. 222

Andere tips

- **Automatisch de aangegeven file van het SmartMedia-/USB-opslagapparaat laden als het instrument wordt aangezet** blz. 135
- **Automatisch de modus instellen als het instrument wordt aangezet**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode blz. 261
- **Instellen van een afzonderlijke OUTPUT-aansluiting voor elke toets van de drumvoice of voor elk van de parts van de performance/song/het patroon** blz. 31

Inhoudsopgave

Inleiding	6
Accessoires	6
Belangrijkste eigenschappen.....	7
Hoe deze handleiding te gebruiken	8
Toepassingsindex	9
De regelaars en aansluitingen	16
Bedieningspaneel.....	16
Achterpaneel.....	22
Opstellen.....	26
Spanningsvoorziening	26
Over dataopslag op SmartMedia-kaarten en USB-opslagapparaten	27
Data die bij het uitzetten verloren gaan en data die worden vastgehouden	27
De SmartMedia™-kaarten gebruiken	28
USB-opslagapparaten gebruiken	29
Aansluitingen.....	31
Aansluiten op externe audioapparatuur	31
Aansluiten op externe MIDI-instrumenten	34
Aansluiten op een computer	38
Aansluiten van verscheidene regelaars	42
De apparatuur aan-/uitzetten	43
Opstartprocedure	43
De MOTIF ES aan-/uitzetten	43
Het usergeheugen resetten naar de initiële fabrieks- instellingen.....	44
Basisbediening	45
Modi	45
Modusstructuur	45
Modustabel	46
Functies en subfuncties	47
Een programma selecteren	47
De cursor verplaatsen en parameters instellen.....	49
KN-draaiknoppen en CS-schuifregelaars.....	50
KN-draaiknoppen	50
CS-schuifregelaars	51
Over de bewerkingsfuncties.....	51
Bewerkingsaanduiding	51
Functie Compare (vergelijkingsfunctie)	52
Functie Edit Recall (bewerkingsterugroepfunctie)	52
Bevestigingsbericht	52
Informatiedisplay.....	53
Noot (toets)-instellingen	53
Benoemen	53

Beknopte handleiding — de MOTIF ES bespelen

55

De demosongs/-patronen afspelen

55

Het instrument bespelen (in de modus Voice Play)

60

Een voice selecteren

60

Regelaars (controllers) gebruiken

64

De functie 7arpeggio gebruiken

66

Het instrument bespelen (in de modus Performance Play).....

67

Een performance selecteren

67

Regelaars (controllers) gebruiken

69

De arpeggiofunctie gebruiken

70

De gewenste voices toewijzen aan elk van de parts.....

70

Het A/D INPUT-geluid gebruiken.....

72

Het pluginboard gebruiken

74

Beschikbare pluginboards

74

Een singlepart-pluginboard gebruiken

75

Een multipart-pluginboard gebruiken

77

Een effectpluginboard gebruiken

78

Beknopte handleiding — cursus voor gevorderden.....

79

Een voice bewerken.....

79

Bewerken van normale voices

79

Bewerken van drumvoices

82

Bewerken van pluginvoices

85

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde voice

85

Een performance bewerken

87

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde performance...91

Een voice creëren met de functie Sampling.....

94

Uw stem samplen via een microfoon en een normale voice creëren ..94

Het geluid van een audioapparaat samplen om een drumvoice te creëren ..98

Een song creëren op de MOTIF ES

102

Uw toetsenspel opnemen

102

Een patroon creëren

106

Een song creëren

117

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde song/
het gecreëerde patroon.....

131

Als een masterkeyboard gebruiken

136

Een master selecteren

136

In een master opslaan

137

Zones (toetsenbordgebieden) gebruiken.....

137

Beknopte handleiding — computertoepassingen.....

142

Opstellen.....

142

Het instrument vanaf een computer besturen

143

Een sequencer gebruiken om meerdere voices op de

MOTIF ES te bespelen

143

De Mult Part Editor gebruiken om mixinstellingen te creëren/bewerken

144

De Voice Editor gebruiken om een voice te creëren/bewerken ..

145

De TWE Wave Editor gebruiken om samples te bewerken

146

Een computer vanaf het instrument besturen

147

Opstellen voor gebruik met de modus Remote Control ...

148

Functies die aan de paneelknoppen zijn toegewezen in

de modus Remote Control.....

150

14

MOTIF ES Gebruikershandleiding

Basisstructuur 154

Interne structuur (systeemoverzicht)..... 154

Besturingsblok 154
 Toongeneratorblok 157
 Sequencerblok 165
 Sampleblok 172
 Effectblok 177

Over MIDI 181

MIDI-kanalen 181
 MIDI-berichten die door deze synthesizer worden verzonden/herkend 181

Intern geheugen en bestandsbeheer 185

Data vasthouden 185

Naslaginformatie 188

ModusVoice 188

Modus Voice Play 188
 Modus Voice Edit 189
 Modus Voice Job 208
 Modus Voice Stire 208

Modus Performance..... 212

Modus Performance Play 212
 Modus Performance Edit 213
 Modus Performance Job 219
 Modus Performance Store 220

Modus Song..... 221

Modus Song Play 221
 Modus Song Record 222
 Modus Song Edit 225
 Modus Song Job 226
 Modus Song Mixing 233
 Modus Song Mixing Edit 234
 Modus Song Mixing Job 236
 Modus Song Mixing Store 237

Modus Pattern 241

Modus Pattern Play 241
 Modus Pattern Record 243
 Modus Pattern Edit 244
 Modus Pattern Job 244
 Modus Pattern Mixing 248
 Modus Pattern Mixing Edit 248
 Modus Pattern Mixing Job 248
 Modus Pattern Mixing Store 248

Modus Mixing Voice..... 249

Modus Mixing Voice Edit 249
 Modus Mixing Voice Job 250
 Modus Mixing Voice Store 250

Modus Sampling 251

Modus Sampling Record 251
 Modus Sampling Edit 255
 Modus Sampling Job 256

Modus Utility..... 260

Modus Utility 260
 Modus Utility Job 265

Modus File 266

Modus File 266

Modus Master 271

Modus Master Play 271
 Modus Master Edit 271
 Modus Master Job 273
 Modus Master Store 274

Appendix 275

Informatiedisplays 275

Displayberichten..... 277

Problemen oplossen 279

Optionele hardware installeren 282

Beschikbare apparaten 282
 Installatielocaties 282
 Voorzorgsmaatregelen bij het installeren 282
 Het installeren van optionele pluginboards 283
 Het installeren van de optionele AIEB2 of mLAN16E 285
 Het installeren van optionele DIMM 289

Verklarende woordenlijst..... 290

Specificaties..... 292

Index 294

De regelaars en aansluitingen

Opstellen

Basisbediening

Beknopte handleiding — de MOTIF ES bespelen

Beknopte handleiding — cursus voor gevorderden

Beknopte handleiding — computertoepassingen

Basisstructuur

Naslaginformatie
Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing Voice

Modus Sampling

Modus Utility

Modus File

Modus Master

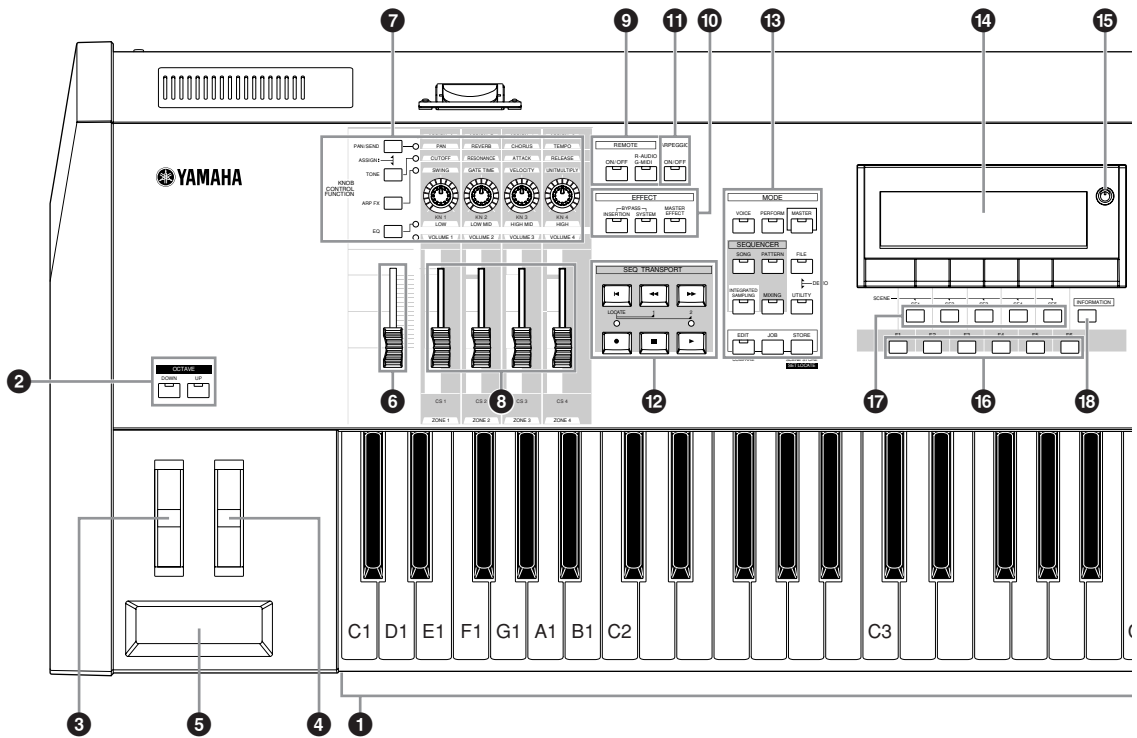
Appendix

De regelaars en aansluitingen

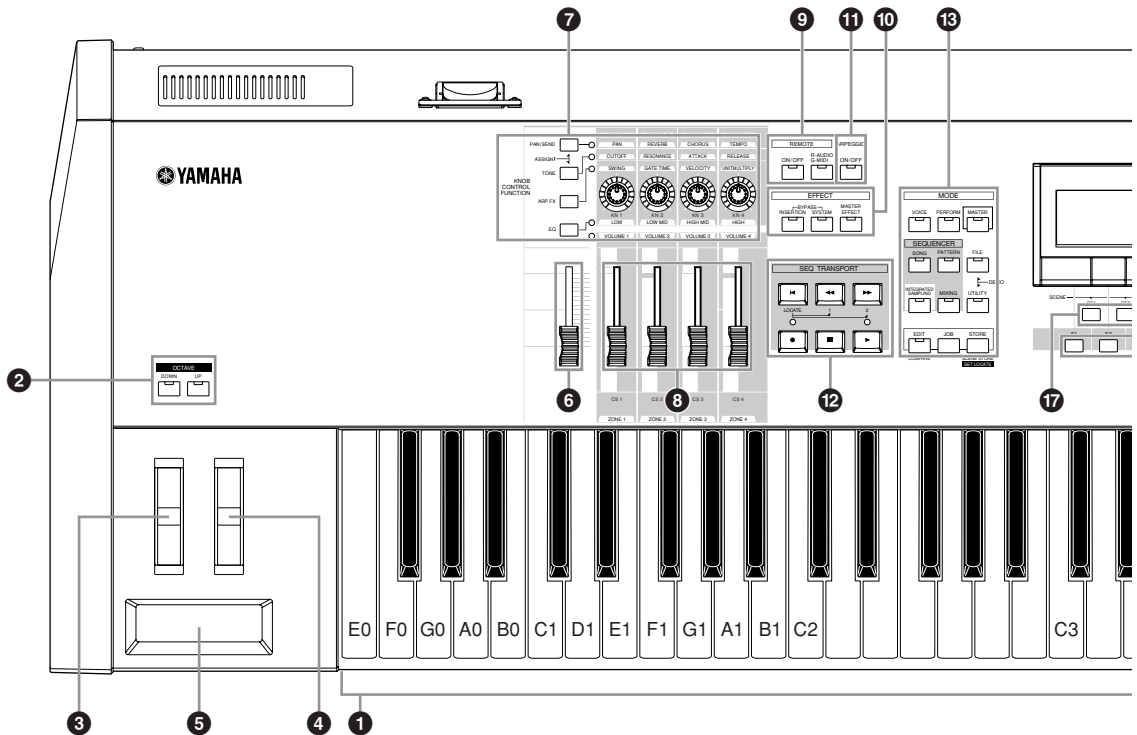
Bedieningspaneel

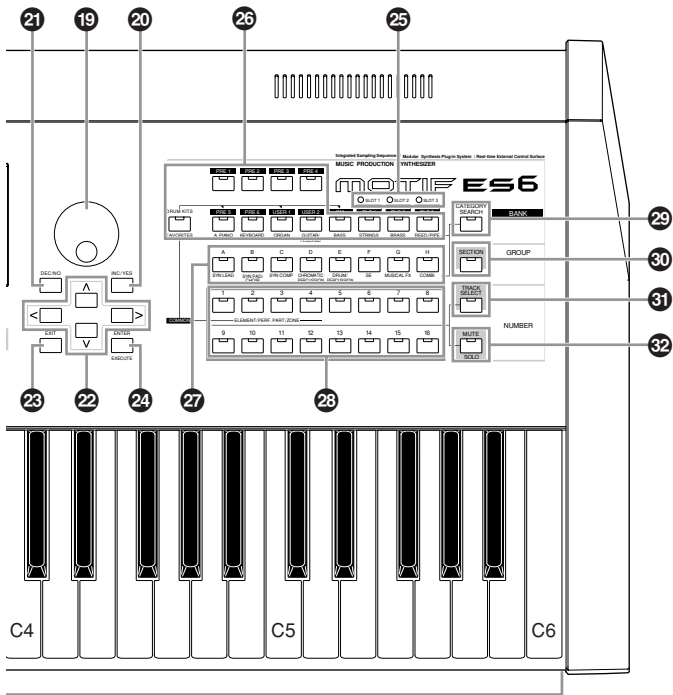
De regelaars en aansluitingen

MOTIF ES6

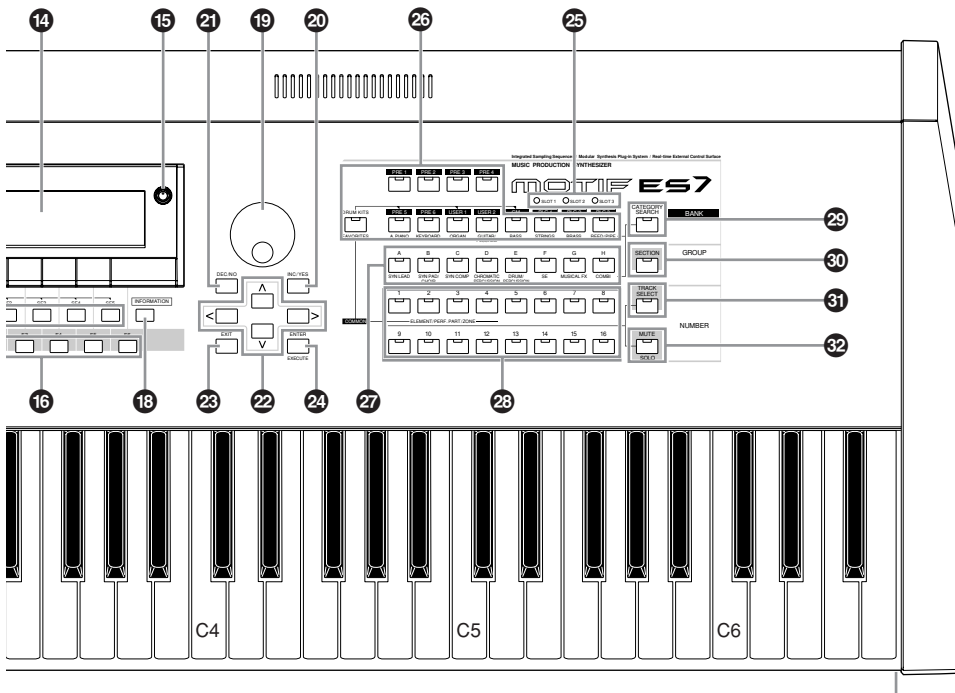


MOTIF ES7

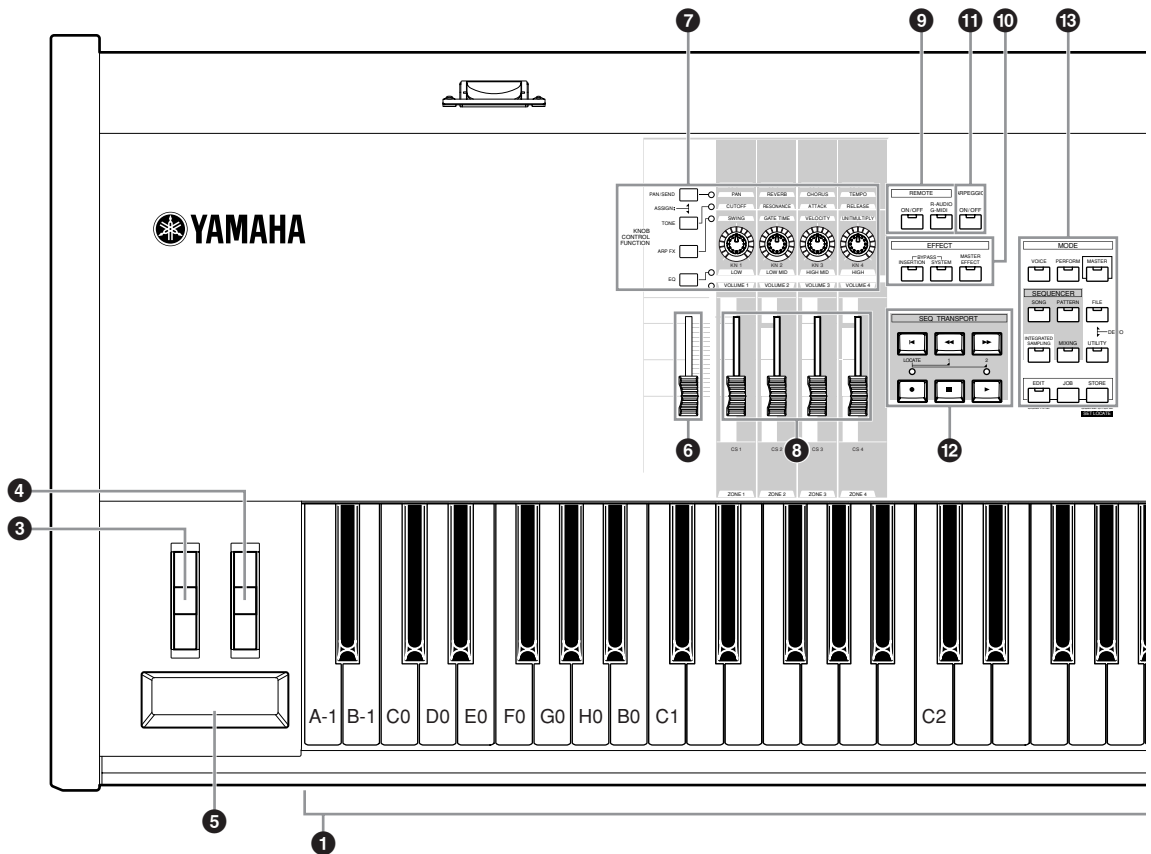




OPM. Als beide [OCTAVE]-knoppen zijn uitgezet, komt elk van de toetsen overeen met de nootnaam die in de illustraties wordt aangegeven. Gebruik deze illustratie als referentie als u parameters instelt die nootnaam-waarden hebben, zoals Note Limit (nootbegrenzing).



MOTIF ES8



1 Toetsenbord

De MOTIF ES6 beschikt over een toetsenbord met 61 toetsen, terwijl de MOTIF ES7 76 toetsen en de MOTIF ES8 88 toetsen heeft. Ze zijn allemaal voorzien van aanslaggevoeligheid en aftertouch. Bij aanslaggevoeligheid meet het instrument hoe snel of hoe langzaam u de toetsen indrukt en wordt die speelsterkte gebruikt om het geluid op verschillende manieren te beïnvloeden, afhankelijk van de geselecteerde voice. Bij aftertouch meet het instrument hoeveel druk u toepast op de toetsen terwijl ze ingedrukt zijn, en wordt deze druk gebruikt om het geluid op verschillende manieren te beïnvloeden, afhankelijk van de geselecteerde voice. Bovendien kan aan aftertouch een verscheidenheid aan functies voor elk van de voices worden toegewezen.

2 OCTAVE-knoppen [UP] en [DOWN] blz. 63

Gebruik deze knoppen om het nootbereik van het toetsenbord te veranderen. Om de normale octaafinstelling terug te roepen, drukt u tegelijkertijd op beide knoppen.

OPM. Vanwege zijn uitgebreide toetsenbord heeft de MOTIF ES8 geen OCTAVE-knoppen.

3 Pitchbendwiel blz. 64

Regelt het pitchbendeffect. U kunt ook andere functies aan deze regelaar toewijzen.

4 Modulatiewiel blz. 64

Regelt het modulatie-effect. U kunt ook andere functies aan deze regelaar toewijzen.

5 Ribboncontroller blz. 65

Deze regelaar is aanraakgevoelig en wordt bestuurd door uw vinger zijdelings licht over zijn oppervlak te bewegen. U kunt ook andere functies aan deze regelaar toewijzen.

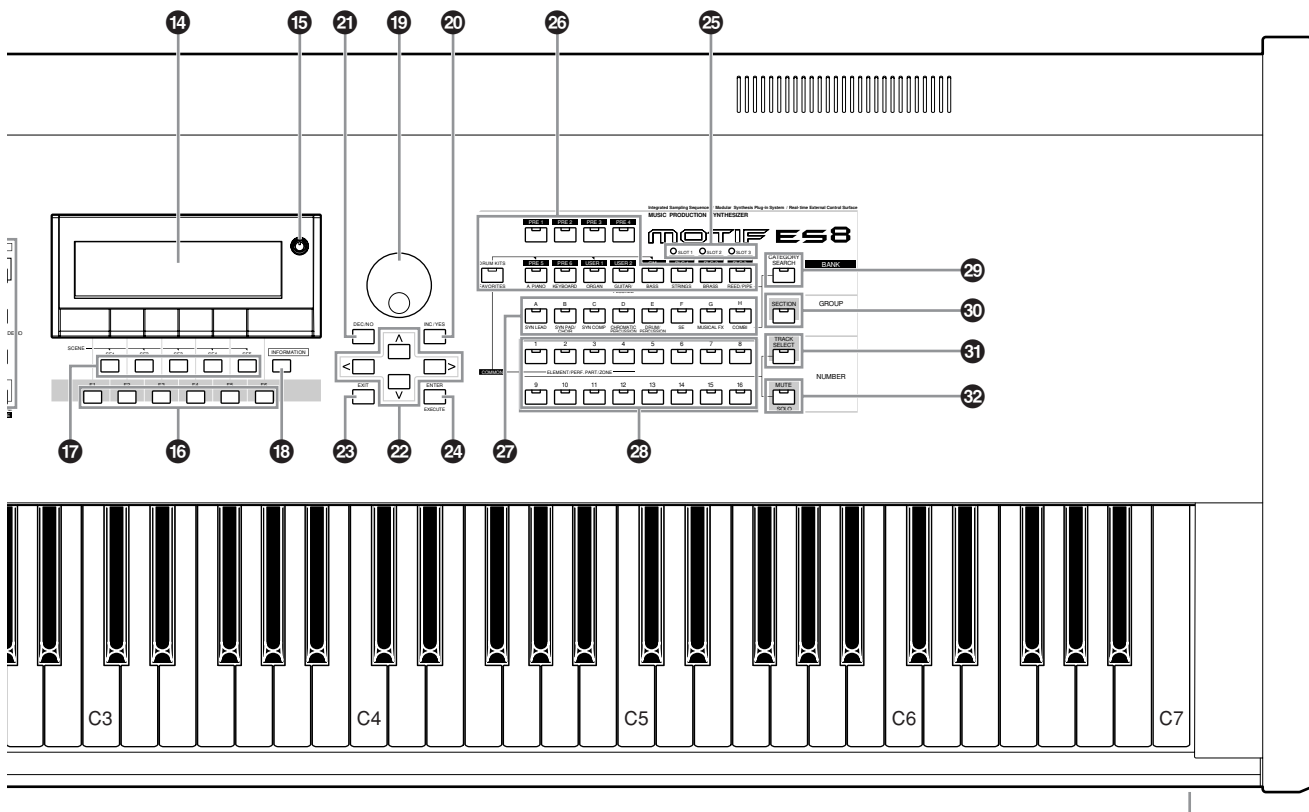
6 MASTER VOLUME

Past het volume van het totale geluid aan, zoals het wordt uitgevoerd via de aansluitingen OUTPUT/MONO en R op het achterpaneel, alsook via de aansluiting PHONES.

7 Vier KNOB CONTROL FUNCTION-knoppen en vier draaiknoppen blz. 50

Deze vier uiterst veelzijdige draaiknoppen laten u verschillende aspecten of parameters van de huidige voice aanpassen.

Gebruik de knoppen [KNOB CONTROL FUNCTION] om de parameter te wijzigen die voor de draaiknoppen zijn ingesteld. De corresponderende LED licht op om aan te geven welke groep parameters actief is.



OPM. Als [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave is ingesteld op '0', komt elke toets overeen met de nootnaam die in de illustraties is te zien. Gebruik deze illustratie als referentie als u een nootnaam instelt of parameters zoals Note Limit (nootbegrenzing).

8 [CS1] - [CS4] (schuifregelaar)

blz. 51

Deze schuiven regelen het volume van vier elementen die een normale voice vormen in de modus Voice, het volume van vier parts in de modus Performance, het volume van vier parts inclusief de huidige part in de modi Song en Pattern, en het volume van vier zones in de modus Master.

OPM. Als alle schuifregelaars CS zijn ingesteld op het minimum, kan het zijn dat u geen enkel geluid meer uit het instrument hoort, zelfs niet als het toetsenbord wordt bespeeld of er een song/patroon speelt. Als dit het geval is, verhoog dan alle schuiven naar een geschikt niveau.

OPM. De schuif [MASTER VOLUME] past het uitgangsniveau van dit instrument aan. De schuifregelaars CS daarentegen passen de MIDI-volumewaarde van de corresponderende elementen of parts aan.

9 Knoppen REMOTE

blz. 147

Met de modus Remote kunt u sequencersoftware op uw computer bedienen via de paneelregelaars van het instrument. Zet de knop [ON/OFF] aan om de modus Remote te activeren.

U kunt de knop [R-AUDIO/G-MIDI] gebruiken om de bediening te schakelen tussen uw audiotracks (rood lampje) en MIDI-tracks (groen lampje), als modus A of B is ingesteld op 'General' ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE).

OPM. Als u de parameter MIDI IN/OUT instelt op 'MIDI' ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) of zowel modus A als modus B instelt op 'off' ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), kunt u de modus Remote niet activeren, zelfs niet door op de knop REMOTE [ON/OFF] te drukken. Stel deze parameters in op de juiste waarden (blz. 148) en activeer vervolgens de modus Remote.

10 Knoppen EFFECT

blz. 177

De uitgebreide effectsectie van het instrument voorziet in insertie-effecten (acht sets, met twee effecteenheden per stel), systeemeffecten (reverb en chorus), en mastereffecten. De effecten kunnen worden toegepast op de via het toetsenbord bespeelde voices en op het song-/patroonafspelen. Deze drie knoppen stellen u in staat de corresponderende effectblokken (zoals op het paneel gedrukt) met één druk op een knop aan of uit te zetten.

Vergeet niet dat de knoppen [INSERTION] en [SYSTEM] omzeilingsschakelaars (bypass) zijn, terwijl de knop [MASTER EFFECT] een aan/uit-schakelaar is. Het onderscheid is belangrijk — als het lampje van de knop [INSERTION] of [SYSTEM] aanstaat, is het effect uit (of omzeild (bypass)). De knop [MASTER EFFECT] is het tegenovergestelde: als de lamp aan staat, is het master-effect aan. Bovendien kunt u, om toegang te krijgen tot de instellingsdisplay MASTER EFFECT, de knop [MASTER EFFECT] indrukken en een seconde of twee ingedrukt houden.

11 [ARPEGGIO ON/OFF]-knop

blz. 66

Druk op deze knop om het afspelen van de arpeggio voor elk van de voices, performances, songs of patronen mogelijk te maken of uit te schakelen. Als de arpeggioschakelaar van de geselecteerde part echter op 'off' is ingesteld in de modus Performance/Song/Pattern, heeft drukken op deze knop geen effect.

12 SEQ TRANSPORT-knoppen**blz. 56**

Deze knoppen regelen het opnemen en afspelen van de song-/patroonsequencedata.

[◀](begin)

Keert onmiddellijk terug naar het begin van de huidige song of het huidige patroon (d.w.z., de eerst tel van de eerste maat).

[◀◀](terugspoelen)

Druk kort om één maat per keer terug te gaan, of houd continu ingedrukt om terug te spoelen.

[▶▶](vooruitspoelen)

Druk kort om één maat per keer vooruit te gaan, of houd continu ingedrukt om snel vooruit te spoelen.

Knop [●] (opnemen)

Druk hierop om opnemen (song of patroonfrase) mogelijk te maken. (De aanduiding licht op.)

[■] (stoppen)

Druk hierop om het opnemen of afspelen te stoppen.

[▶] (afspelen)

Druk hierop om het afspelen vanaf het huidige punt in de song of het patroon te starten. Tijdens opnemen en afspelen knippert de indicator in het huidige tempo.

13 MODE-knoppen**blz. 45**

Deze knoppen selecteren de werkingsmodi (bijv., modus Voice).

14 LCD-display

De grote verlichte LCD toont de parameters en waarden die gerelateerd zijn aan de momenteel geselecteerde handeling of modus.

15 LCD-contrastregelaar**blz. 43**

Gebruik deze regelaar om de LCD-display in te stellen voor optimale leesbaarheid.

16 Functieknoppen [F1] - [F6]**blz. 47**

Deze knoppen, die zich direct onder de LCD-display bevinden, roepen de corresponderende functies op, die worden aangegeven in de display. In de displayhiërarchie komen deze functies [F] net onder de modi.

17 Subfunctieknoppen [SF1] - [SF5]**blz. 47**

Deze knoppen die zich direct onder de LCD-display bevinden roepen de corresponderende subfuncties op, die aangegeven worden in de display. In de displayhiërarchie komen deze subfuncties [SF] net onder de functies [F]. Deze knoppen kunnen ook worden gebruikt om het arpeggiotipe op te slaan/te roepen in elk van de modi Play en modi Song/Pattern Record. Ze kunnen ook worden gebruikt om de songscene (blz. 123) op te slaan/ te roepen in de modi Song Play/Song Record/Pattern Chain Record.

18 Knop [INFORMATION]**blz. 53**

Voor het oproepen van een speciale 'hulp'-functie die informatie laat zien over de momenteel geselecteerde modus. U kunt teruggaan naar de voorgaande display door nogmaals op deze knop te drukken of door op een willekeurige andere knop te drukken.

Afhankelijk van de geselecteerde display kan deze knop worden gebruikt om een venster op te roepen voor het invoeren van karakters (blz. 54), voor het invoeren van nummers (blz. 49), voor het selecteren van nootlengten (blz. 49) of voor het selecteren van toetsen of nootnamen (blz. 53).

19 Datadraaischijf**blz. 49**

Voor het bewerken van de momenteel geselecteerde parameter. Draai om de waarde te verhogen de draaischijf naar rechts (met de klok mee); om de waarde te verlagen, naar rechts (tegen de klok in). Als een parameter met een uitgebreid waardebereik is geselecteerd, kunt u de waarde in grotere stappen wijzigen door snel aan de draaischijf te draaien.

20 Knop [INC/YES]**blz. 49**

Voor het verhogen van de waarde van de momenteel geselecteerde parameter. Gebruik deze ook om een Job- of Store-handeling uit te voeren.

21 Knop [DEC/NO]**blz. 49**

Voor het verlagen van de waarde van de momenteel geselecteerde parameter. Gebruik deze ook om een Job- of Store-handeling te annuleren.

OPM. U kunt ook de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] gebruiken om snel, in stappen van 10, door parameterwaarden te lopen, vooral die met een groot bereik. Houd gewoon één van de knoppen ingedrukt (in de richting die u wilt gaan) en druk de andere erbij in. Om bijvoorbeeld snel in de positieve richting te gaan, houdt u de knop [INC/YES] ingedrukt en drukt u de knop [DEC/NO] erbij in.

22 Cursorknoppen**blz. 49**

De cursorknoppen verplaatsen de 'cursor' door het LCD-scherm, waarbij de verscheidene parameters worden gemarkeerd en geselecteerd.

23 Knop [EXIT]**blz. 46**

De menu's en displays van deze synthesizer zijn volgens een hiërarchische structuur georganiseerd. Druk op deze knop om de huidige display te verlaten en terug te keren naar het voorgaande niveau in de hiërarchie.

24 Knop [ENTER]

Gebruik deze knop om een Job- of Store-handeling uit te voeren. Gebruik deze knop ook om een nummer daadwerkelijk in te voeren als er een geheugenplaats of bank voor een voice of performance is geselecteerd. Gebruik deze knop in de modus File om naar het volgende lagere niveau in de geselecteerde directory te gaan.

25 Lampjes SLOT 1-3 blz. 284

Deze drie lampjes laten de installatiestatus van de pluginboards zien.

Als het pluginboard goed is geïnstalleerd zal het corresponderende SLOT-lampje oplichten.

OPM. Het pluginboard Vocal Harmony (PLG100-VH) kan alleen in sleuf 1 worden geïnstalleerd en niet in sleuf 2 of 3.

OPM. Het multipart-pluginboard (PLG100-XG) kan alleen in sleuf 3 worden geïnstalleerd en niet in sleuf 1 of 2.

26 BANK-knoppen blz. 60

Elke knop selecteert een voice- of performancebank. Als de knop [CATEGORY SEARCH] is aangezet, kunnen deze knoppen worden gebruikt om de gewenste categorie (onder elk van de knoppen gedrukt) te selecteren. Als de knop [SECTION] is aangezet in de modus Pattern, worden deze knoppen gebruikt om de gewenste sectie te selecteren.

27 GROUP-knoppen [A] - [H] blz. 48

Elke knop selecteert een voice- of performancegroep. Als de knop [CATEGORY SEARCH] is aangezet, kunnen deze knoppen worden gebruikt om de gewenste categorie (onder elk van de knoppen gedrukt) te selecteren. Als de knop [SECTION] is aangezet in de modus Pattern, worden deze knoppen gebruikt om de gewenste sectie te selecteren.

28 NUMBER-knoppen [1] - [16] blz. 48

Het gebruik van deze knoppen is verschillend en afhankelijk van de aan/uit-status van de knoppen [TRACK SELECT] en [MUTE].

	Functies van de NUMBER-knoppen [1] - [16]		
	Als [TRACK SELECT] aan is	Als [MUTE] aan is	Als [TRACK SELECT] en [MUTE] uit zijn
Modus Voice Play	Instellen van het toetsenbordzenderkanaal	—	Voiceselectie, overeenkomstig de groepen A - H
Modus Voice Edit	Selectie element (1 - 4) en instellen elementdemping (9 - 12)	—	—
Modus Performance Play	Instellen van het toetsenbordzenderkanaal	Performancepartdempingsinstelling (1 - 4)	Performance- of voiceselectie (als de cursor zich op de voicenaam bevindt), overeenkomstig de groepen A - H
Modus Performance Edit	Selectie performancepart (1 - 4)		
Modus Master Play	Instellen van het toetsenbordzenderkanaal (als de modus Voice of modus Performance naar de huidige Master wordt opgeslagen) of selectie van de song-/patroontrack (als de modus Song of modus Pattern naar de huidige Master wordt opgeslagen).	—	Selectie master, overeenkomstig de groepen A - H
Modus Master Edit	Selectie zone (1 - 4)	—	—
Modus Song Play/Pattern Play	Selectie song-/patroontrack	Instellen van song-/patroontrackdemping	Selectie song/patroon, overeenkomstig de groepen A - H
Modus Song/Pattern Mix	Selectie song-/patroonpart	Instellen song-/patroonpartdemping	
Modus Mixing Voice Edit	Selectie element (1 - 4) en instellen elementdemping (9 - 12)	—	—

29 Knop [CATEGORY SEARCH] blz. 62

Als deze knop is aangezet in de modus Performance, kunnen de onderste rij [BANK]-knoppen (met opschrift A.PIANO - REED/PIPE onder de knoppen) en de [GROUP]-knoppen gebruikt worden om de performancecategorie te selecteren.

Als deze knop is aangezet in een andere modus, kunnen de onderste rij [BANK]-knoppen (met opschrift A.PIANO - REED/PIPE onder de knoppen) en de [GROUP]-knoppen gebruikt worden om de voicecategorie te selecteren.

30 Knop [SECTION] blz. 57

Als deze knop is aangezet in de modus Pattern, kunnen de GROUP-knoppen [A] - [H] gebruikt worden om de patroonsecties A - H te selecteren, en de knoppen [PRE5] - [PLG3] van de BANK-knoppen kunnen gebruikt worden om de patroonsecties I - P te selecteren.

31 Knop [TRACK SELECT] blz. 58

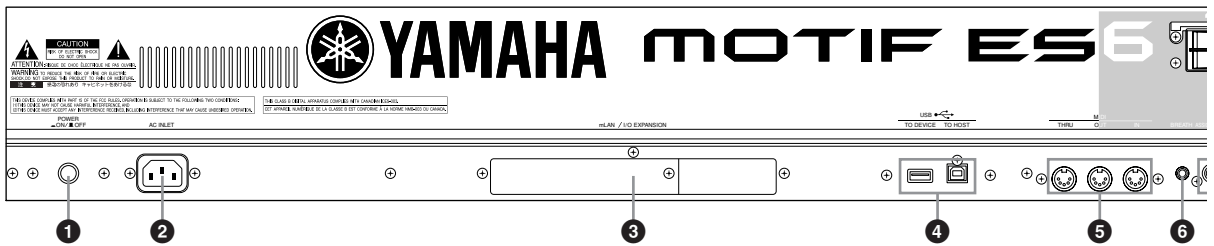
Deze knop aanzetten in de modus Song/Pattern stelt de NUMBER-knoppen [1] - [16] beschikbaar voor het selecteren van de corresponderende song-/patroontracks. De aan/uit-status van deze knop heeft op verschillende manieren invloed op de NUMBER-knoppen [1] - [16], afhankelijk van de geselecteerde modus. (Zie 28 'NUMBER-knoppen [1] - [16]' hierboven.)

32 Knop [MUTE] blz. 58

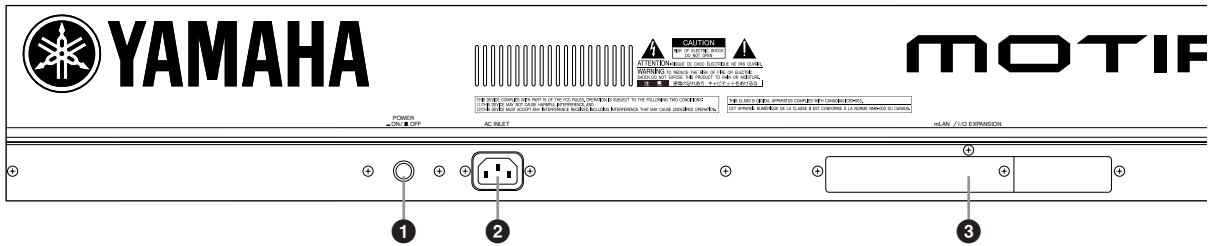
Deze knop aanzetten in de modus Song/Pattern stelt de NUMBER-knoppen [1] - [16] beschikbaar voor het dempen van de corresponderende song-/patroontracks. Druk op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16] terwijl u deze knop ingedrukt houdt om de corresponderende track van de huidige geselecteerde song/patroon solo te schakelen. De aan/uit-status van deze knop heeft op verschillende manieren invloed op de NUMBER-knoppen [1] - [16], afhankelijk van de geselecteerde modus. (Zie 28 'NUMBER-knoppen [1] - [16]' hierboven.)

Achterpaneel

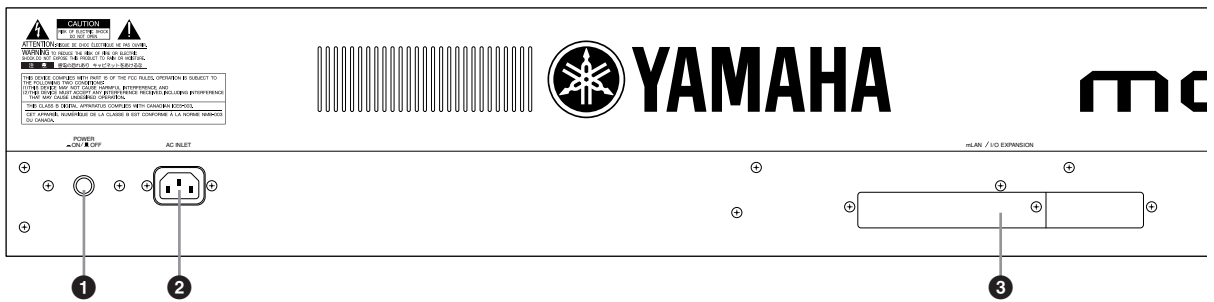
MOTIF ES6

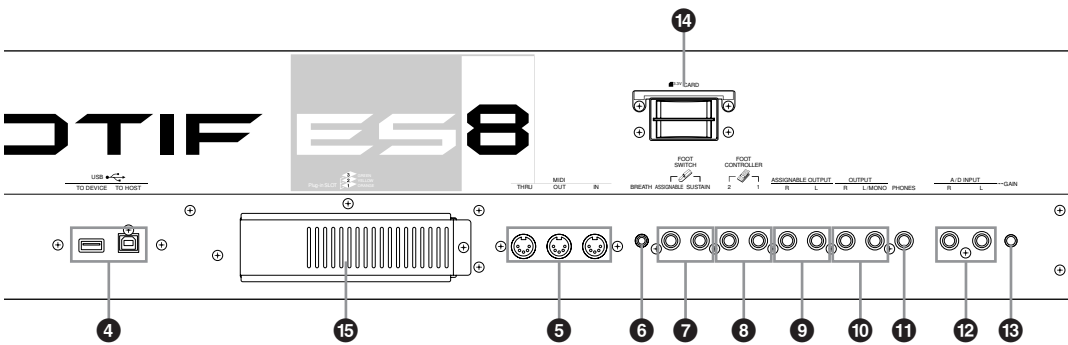
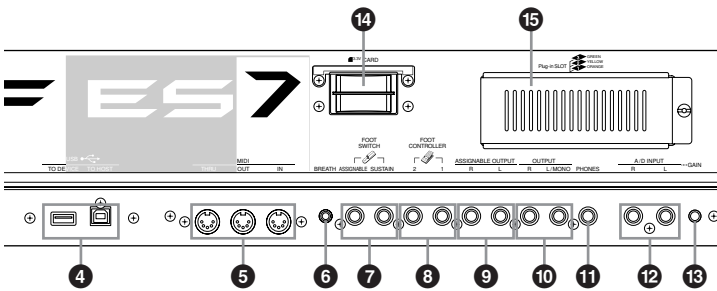
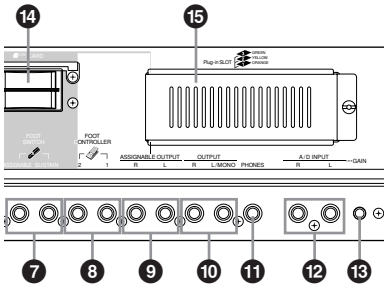


MOTIF ES7



MOTIF ES8





1 Schakelaar POWER blz. 43
Druk hierop om het instrument aan of uit te zetten.

2 Aansluiting AC INLET (netsnoeraansluiting) blz. 26
Zorg ervoor dat u het netsnoer hierop aansluit voordat u het netsnoer op een stopcontact aansluit.
Gebruik alleen het bij dit instrument geleverde netsnoer. Als het bijgeleverde netsnoer kwijt is of beschadigd en vervangen dient te worden, neem dan contact op met uw leverancier. Het gebruik van een ongeschikt vervangend netsnoer kan brand of schokken veroorzaken!

3 Deksel voor uitbreidingsboard mLAN (mLAN16E) of I/O(AIEB2) blz. 25
Of het uitbreidingsboard mLAN (mLAN16E) of het uitbreidingsboard I/O (AIEB2), die apart worden verkocht, kan in dit instrument worden geïnstalleerd. Met het board mLAN16E kunt u makkelijk en eenvoudig uw MOTIF ES op andere mLAN-compatibele instrumenten of apparaten aansluiten. Het board AIEB2 geeft u extra digitale I/O-opties, waarbij u over zowel optische als coaxiale aansluitingen beschikt. Bovendien bevat het board ook drie stereo ASSIGNABLE OUTPUT-paren (zes analoge aansluitingen).

4 USB-aansluitingen blz. 29
Dit instrument is uitgerust met twee typen USB-aansluitingen op het achterpaneel – USB TO HOST en USB TO DEVICE. De aansluiting USB TO HOST wordt gebruikt om dit instrument via de USB-kabel op de computer aan te sluiten. De USB-aansluiting tussen het instrument en de computer kan alleen gebruikt worden voor het overdragen van MIDI-data. Er kunnen geen audiodata via USB worden overgedragen. De aansluiting USB TO DEVICE wordt gebruikt om dit instrument via de USB-kabel op een USB-opslagapparaat (harddisk, cd-romdrive, MO-drive, flashdisk, enz.) aan te sluiten. Dit laat u de data die op dit instrument gecreëerd zijn, wegschrijven naar het externe USB-opslagapparaat, en de data van het externe USB-opslagapparaat laden naar het instrument. Wegschrijf-/laadhandelingen kunnen in de modus File worden uitgevoerd.

OPM. Zie voor details over USB blz. 29.

USB

USB is een afkorting van Universal Serial Bus. Het is een seriële interface voor het aansluiten van een computer op randapparatuur en maakt veel snellere dataoverdracht mogelijk, in vergelijking met conventionele seriële poorten.

5 Aansluitingen MIDI IN/OUT/THRU blz. 34
MIDI IN is voor het ontvangen van besturings- of speeldata van een ander MIDI-apparaat, zoals een externe sequencer. MIDI THRU is gewoon voor het doorsturen van ontvangen MIDI-data (via MIDI IN) naar aangesloten apparaten, waardoor op een makkelijke manier MIDI-instrumenten kunnen worden aangekoppeld.
MIDI OUT is voor het versturen van alle besturings-, speel- en afspeeldata van de MOTIF ES naar een ander MIDI-apparaat, zoals een externe sequencer.

6 Aansluiting BREATH(-controller) blz. 42
Sluit hier een optionele Yamaha BC3 breathcontroller op aan voor de mogelijkheid van expressieve besturing door te blazen.

7 Aansluitingen FOOT SWITCH blz. 42
Voor het aansluiten van optionele voetschakelaars FC4 of FC5. Als deze worden aangesloten op de aansluiting SUSTAIN, regelt de voetschakelaar de sustain. Als deze wordt aangesloten op ASSIGNABLE, kan deze één van de verscheidene verschillende toewijsbare functies besturen.

8 Aansluitingen FOOT CONTROLLER blz. 42
Voor het aansluiten van optionele voetregelaars (FC7, enz.). Elke aansluiting laat u continu één van de verscheidene verschillende toewijsbare functies regelen – zoals volume, klankkleur, toonhoogte of andere aspecten van het geluid.

9 Aansluitingen ASSIGNABLE OUT L en R blz. 31
Lijnniveau-audiosignalen worden van dit instrument uitgevoerd via deze steekplugaansluitingen (6,3 mm monosteekplug). Deze uitgangen zijn onafhankelijk van de hoofduitgang (de aansluitingen L/MONO en R onder), en kunnen vrijelijk worden toegewezen aan elk van de drumvoicetoetsen of parts. Dit laat u bepaalde voices of geluiden routen voor bewerking via een favoriet extern effectapparaat.

De volgende parts kunnen aan deze aansluitingen worden toegewezen:

- Drumvoicetoets waaraan een drum-/percussie instrument is toegewezen blz. 203
- Elke van de parts van een performance* blz. 218
- Elk van de parts van een song* blz. 235
- Elk van de parts van een patroon* blz. 235

* Inclusief de part AUDIO INPUT

10 Aansluitingen OUTPUT L/MONO en R blz. 31
Lijnniveau-audiosignalen worden via deze steekplugaansluitingen uitgevoerd. Gebruik voor mono-uitvoer de aansluiting L/MONO.

11 Aansluiting PHONES blz. 31
Voor het aansluiten van een stereo hoofdtelefoon.

12 Aansluitingen A/D INPUT blz. 33
Externe audiosignalen kunnen via deze steekplugaansluitingen (6,3 mm mono-steekplug) binnengehaald worden. Verscheidene apparaten, zoals microfoon, gitaar, bas, cd-speler, synthesizer, kunnen op deze aansluitingen worden aangesloten en hun audio-ingangssignaal kan gebruikt worden als de part AUDIO IN van de performance, song of het patroon.
In de modus Sampling worden deze aansluitingen gebruikt voor het samplen van audiodata. Gebruik, voor stereosignalen (zoals van audioapparatuur), beide aansluitingen. Gebruik, voor monosignalen (zoals van een microfoon of gitaar), alleen de aansluiting L.

13 Knop GAIN**blz. 73**

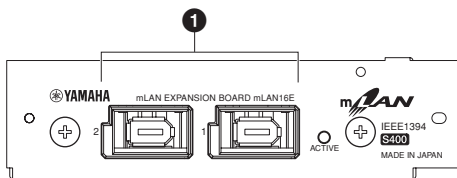
Voor het aanpassen van de ingangsversterking van de audio op de aansluitingen A/D INPUT (hiervoor). Afhankelijk van het aangesloten apparaat (microfoon, cd-speler, enz.), kan het nodig zijn dat u deze aan moet passen voor optimaal niveau.

14 CARD (kaartsleuf)**blz. 27**

Plaats hier een SmartMedia-geheugenkaart om verscheidene data naar/van dit instrument over te dragen. Lees zorgvuldig de voorzorgsmaatregelen over het gebruik van SmartMedia (blz. 28) voordat u een SmartMedia-kaart plaatst.

15 Pluginboarddeksel**blz. 283**

Het installeren van een optioneel pluginboard in dit instrument laat u het klankpalet van het instrument enorm uitbreiden. Er kunnen tot drie boards in het achterpaneel worden geïnstalleerd.

■ Als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd:**1 Aansluiting mLAN (IEEE1394) 1 en 2**

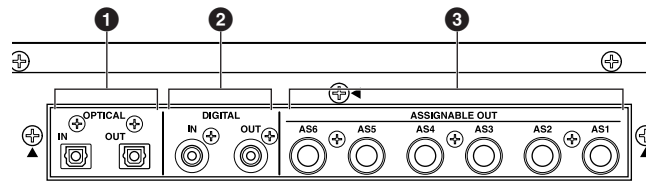
Voor het aansluiten van mLAN-apparaten of IEEE1394-compatibele (FireWire) apparaten via standaard IEEE1394 (6-pins)-kabels.

**Over mLAN**

'mLAN' is een digitaal netwerk ontworpen voor muzikale toepassingen. Het gebruikt en vormt een uitbreiding op de industriestandaard IEEE 1394 hoge-prestatie-seriële bus. Zie voor details, het bij het board geleverde Guide Book voor mLAN16E.

*** De naam 'mLAN' en zijn logo (hierboven) zijn handelsmerken.**

OPM. De digitale audio-uitvoer via de mLAN-aansluiting ligt vast op een resolutie van 24 bits/44,1 kHz.

■ Als de optionele AIEB2 is geïnstalleerd:**1 Aansluitingen OPTICAL IN, OUT blz. 33, 34**

Gebruik deze aansluitingen om digitale signalen in of uit te voeren via glasvezelkabel. U kunt de OPTICAL IN gebruiken om een digitaal signaal met frequenties van 48 kHz, 44,1 kHz of 32 kHz op te nemen. De aansluiting OPTICAL OUT voert een digitaal signaal uit van 44,1 kHz.

2 Aansluitingen DIGITAL IN, OUT blz. 33, 34

Gebruik deze aansluitingen om digitale signalen via een coaxiale kabel (met RCA-tulpplug) in of uit te voeren. Het digitale signaalformaat is CD/DAT (S/P DIF). U kunt de aansluiting DIGITAL IN gebruiken om een digitaal signaal met frequenties van 48 kHz, 44,1 kHz of 32 kHz op te nemen. De aansluiting DIGITAL OUT voert een digitaal signaal van 44,1 kHz uit.

3 Aansluitingen ASSIGNABLE OUT (AS1 t/m AS6) blz. 31

Lijnniveau-audiosignalen worden van dit instrument uitgevoerd via deze steekplugaansluitingen (6,3 mm mono-steekplug). Deze uitgangen zijn onafhankelijk van de hoofduitgang (de aansluitingen L/MONO en R hiervoor), en kunnen vrijelijk worden toegewezen aan elk van de drumvoicetoetsen of parts. Dit laat u bepaalde voices of geluiden routen voor bewerking met uw favoriete externe effectapparaat.

De volgende parts kunnen aan deze aansluitingen worden toegewezen:

- Drumvoicetoets waaraan een drum-/percussie-instrument is toegewezen blz. 203
- Elke van de parts van een performance* blz. 218
- Elk van de parts van een song* blz. 235
- Elk van de parts van een patroon* blz. 235

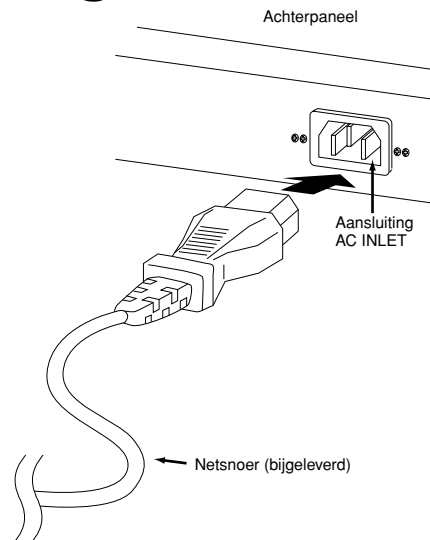
* Inclusief de part AUDIO INPUT

OPM. Digitale audio-uitvoer via de aansluiting OPTICAL OUT of aansluiting DIGITAL OUT kan worden gewijzigd tussen 20-bits en 24-bits resolutie in de [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] display OUTPUT. De frequentie ligt echter vast op 44,1 kHz.

Opstellen

Lees deze sectie alstublieft zorgvuldig voordat u uw nieuwe MOTIF ES gebruikt. Deze sectie legt uit hoe uw MOTIF ES aan te sluiten op een spanningsbron, externe audio- en MIDI-apparaten en een computersysteem. Schakel de MOTIF ES alleen aan nadat u alle nodige aansluitingen heeft gemaakt (blz. 43).

Spanningsvoorziening



- 1 Zorg ervoor dat de schakelaar POWER van de MOTIF ES is ingesteld op OFF.
- 2 Sluit het bijgeleverde netsnoer aan op de aansluiting AC INLET op het achterpaneel van het instrument.
- 3 Sluit het andere eind van het netsnoer aan op een stopcontact. Zorg ervoor dat uw MOTIF ES voldoet aan de spanningsvereisten voor het land of de regio waar deze wordt gebruikt.

⚠ WAARSCHUWING

Zorg ervoor dat uw MOTIF ES geschikt is voor de netspanning die in het gebied wordt geleverd waar deze wordt gebruikt (zoals aangegeven op het achterpaneel). Het instrument aansluiten op een verkeerde netspanning kan ernstige beschadiging van de interne elektronica tot gevolg hebben en kan zelfs schokken veroorzaken!

⚠ WAARSCHUWING

Gebruik uitsluitend het bij de MOTIF ES geleverde netsnoer. Als het bijgeleverde netsnoer kwijt is of beschadigd en vervangen dient te worden, neem dan contact op met uw leverancier. Het gebruik van een ongeschikt vervangend netsnoer kan brand of schokken veroorzaken!

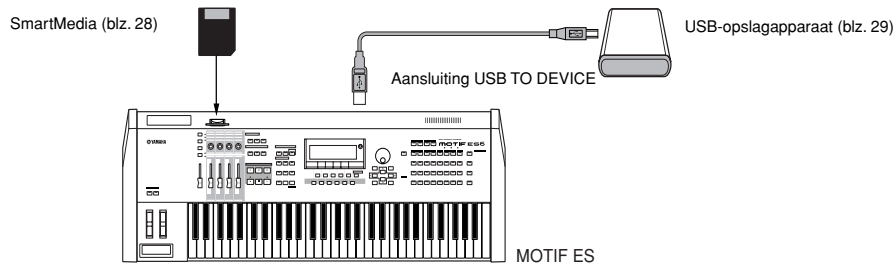
⚠ WAARSCHUWING

Het type netsnoer dat bij de MOTIF ES wordt geleverd kan verschillend afhankelijk van het land waarin deze is aangeschaft (er kan een derde pen op de stekker aanwezig zijn voor aardingsdoeleinden). Het onjuist aansluiten van de massa-ader kan het gevaar van elektrische schokken vergroten. Modificeer de stekker, zoals die bij de MOTIF ES wordt geleverd, NIET. Als de stekker niet in het stopcontact past, laat dan een juist stopcontact plaatsen door een erkende installateur. Gebruik geen stekkeradapter zonder randaarde-aansluiting.

Over dataopslag op SmartMedia-kaarten en USB-opslagapparaten

Als u muziek maakt met dit instrument, zult u een grote verscheidenheid aan data creëren — zoals zelfgemaakte voicedata (inclusief voices, performances, enz.), MIDI-sequencedata (songs, patronen, arpeggios), en waveformdata (met de functie Sampling). Natuurlijk zult u deze op willen slaan voor veiligstellen en toekomstig gebruik, en het instrument is uitgerust met een verscheidenheid aan opslagopties. U kunt uw data wegschrijven naar SmartMedia-kaart (wordt in de kaartsleuf geplaatst) of naar een USB-opslagapparaat (aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE). Gebruik om de data terug te roepen, de functie Load. (Wegschrijf- en laadhandelingen worden in de modus File uitgevoerd; zie blz. 266.)

Vergeet niet dat bepaalde datatypen verloren gaan als u het instrument uitzet en daarom zouden ze moeten worden weggeschreven. Houd ook in gedachte dat aangezien er verscheidene opslagopties zijn (waaronder SmartMedia-kaart, harddisk, flashdisk, enz.), u altijd de juiste media bij de hand en geformatteerd zou moeten hebben VOORDAT u data creëert of bewerkt.



OPM. De handeling Save/Load in de modus File kan worden uitgevoerd tussen de SmartMedia-kaart die in de kaartsleuf op het achterpaneel is geplaatst en het instrument, of tussen het USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE en het instrument. Vergeet niet dat de handeling Save/Load in de modus File niet kan worden uitgevoerd tussen de SmartMedia-kaart die in de kaartsleuf op het achterpaneel is geplaatst en het USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE. Kortom, data kunnen worden weggeschreven/geladen tussen het opslagmedium en het instrument, maar niet tussen twee opslagmedia-apparaten.

Data die bij het uitzetten verloren gaan en data die worden vastgehouden

Het overzicht hieronder geeft de datatypen die u op het instrument kunt creëren en de interne geheugenlocaties waarop ze worden opgeslagen, permanent of tijdelijk.

⚠ PAS OP

Zorg ervoor dat alle data die zich in DRAM bevinden worden weggeschreven naar een SmartMedia- of een USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet, anders zullen de data verloren gaan.

Datatypen	Blz.	Modus waarin data worden gecreëerd	Interne geheugentypen waarin data worden opgeslagen
Voice	79	Modus Voice	Flash-rom
Mixing Voice	105	Modus Mixing Voice	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Performance	87	Modus Performance	Flash-rom
Song*	117	Modus Song	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Songketen	59	Modus Song Chain	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Patroon*	106	Modus Pattern	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Patroonketen	115	Modus Pattern Chain	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Frase (patroon)	110	Modus Pattern	DRAM → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Arpeggio	130	Modus Song, modus Pattern	Flash-rom
Master	136	Modus Master	Flash-rom
Waveform**	94	Modus Sampling	DIMM (DRAM) → Zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet!
Mixing Template (sjabloon)***	103	Modus Song Mixing, modus Pattern Mixing	Flash-rom
Systeeminstellingen	185	Modus Utility	Flash-rom

* Inclusief de mixinstellingen (blz. 103, 127)

** Als u uservoices of samplevoices creëert door de functie Sampling te gebruiken, kunnen de corresponderende waveforms automatisch worden weggeschreven door de uservoicedata of de song-/patroondata naar het SmartMedia-/USB-opslagapparaat weg te schrijven.

*** Songmix/patroonmix kan worden opgeslagen als song-/patroondata en als een mixsjabloon (die niet gekoppeld zijn aan een bepaalde song/bepaald patroon).

OPM. Voor details over de datatypen die u op dit instrument kunt creëren, de interne geheugenlocaties waarop ze zijn opgeslagen en de filetypen als de gecreëerde data worden weggeschreven naar het SmartMedia-/USB-opslagapparaat, raadpleegt u 'Geheugenstructuur' op blz. 186.

⚠ PAS OP

Data van tot 128 MB kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia-kaart die in de kaartsleuf op het achterpaneel is geplaatst. Yamaha beveelt het gebruik van een USB-opslagapparaat met grote opslagcapaciteit aan, aangezien u misschien data van meer dan 128 MB weg wilt schrijven — vooral als u optionele DIMMs (blz. 289) heeft geïnstalleerd en de functie Sampling gebruikt.

De SmartMedia™*-kaarten gebruiken

Zorg ervoor dat u zorgvuldig om gaat met SmartMedia-kaarten. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

*SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.

■ Compatibel type SmartMedia-kaart

3.3V (3V) SmartMedia-kaarten kunnen worden gebruikt. SmartMedia-kaarten van het 5V-type werken niet met dit instrument.

■ Geheugencapaciteit

Er zijn zeven typen SmartMedia-kaarten: 2 MB/4 MB/8 MB/16 MB/32 MB/64 MB/128 MB. Vergeet niet dat alleen SmartMedia-kaarten die voldoen aan de SSFDC-standaards (die van het SmartMedia-logo zijn voorzien) kunnen worden gebruikt.

■ SmartMedia-kaarten plaatsen/uitnemen

Een SmartMedia-kaart plaatsen

Plaats de SmartMedia-kaart, met de kant met vergulde contacten naar beneden gericht, stevig maar voorzichtig zover mogelijk in de kaartsleuf. Let er op dat u de kaart niet ondersteboven of achterstevoren plaatst. Steek ook niets anders dan een geschikte SmartMedia-kaart in de sleuf.

Een SmartMedia-kaart uitnemen

Controleer, voordat u een SmartMedia-kaart uitneemt, of deze niet in gebruik is of dat het instrument geen data uitwisselt met de kaart. Trek vervolgens de SmartMedia-kaart er langzaam met de hand uit. Als de SmartMedia-kaart wordt uitgelezen of beschreven*, verschijnt er een bericht in de display van het instrument dat deze in gebruik is.

* Dit omvat alle wegschrijf-, laad-, formatteer-, wis- en map-aanmaakhandelingen voor de SmartMedia-kaart. Vergeet ook niet dat het instrument automatisch data uitwisselt met de SmartMedia-kaart om het mediumtype te controleren, als deze wordt geplaatst terwijl het instrument aan staat.

PAS OP

Probeer nooit de SmartMedia-kaart uit te nemen of het instrument uit te zetten terwijl de kaart wordt uitgelezen of beschreven. Dit doen kan de data in het instrument/SmartMedia-kaart beschadigen en mogelijk de SmartMedia-kaart zelf.

■ SmartMedia-kaarten formatteren

Voordat u een SmartMedia-kaart met uw instrument kunt gebruiken, moet deze eerst worden geformatteerd (blz. 268). Als deze eenmaal is geformatteerd zullen alle data erop zijn gewist. Zorg er van te voren voor dat de kaart geen belangrijke data bevat.

OPM. De SmartMedia-kaarten die geformatteerd zijn met dit instrument kunnen ongeschikt zijn voor gebruik met andere instrumenten of apparaten.

■ Over de SmartMedia-kaarten

Ga zorgvuldig met SmartMedia-kaarten om!

- SmartMedia-kaarten zijn erg gevoelig en kunnen worden beschadigd door statische elektriciteit. Zorg, voordat u met een SmartMedia-kaart omgaat, ervoor dat alle statische elektriciteit in uw lichaam wordt afgevoerd door iets van metaal aan te raken, zoals een deurkruk of aluminium jaloezieën.
- Zorg ervoor dat u de SmartMedia-kaart uit de kaartsleuf haalt als deze gedurende een lange tijd niet wordt gebruikt.
- Stel de SmartMedia-kaart niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen of extreme vochtigheid, stof of vloeistoffen.
- Plaats geen zware voorwerpen op een SmartMedia-kaart, buig de kaart niet en oefen op geen enkele manier druk uit op een SmartMedia-kaart.
- Raak de vergulde contacten nooit met uw vingers aan en zorg er ook voor dat ze niet in contact komen met andere metalen of harde oppervlakken.
- Stel de SmartMedia-kaart niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden geproduceerd door televisies, luidsprekers, motors, enz., aangezien magnetische velden de data op de SmartMedia-kaart geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op een SmartMedia-kaart. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

Uw data beveiligen (schrijfbeveiliging)

Plak, om te voorkomen dat belangrijke data onopzettelijk worden gewist, het schrijfbeveiligingszegel (bij de SmartMedia-kaart geleverd) in de op de kaart aangegeven cirkel. Als u data wegschrijft naar de kaart, zorg er dan voor dat u de schrijfbeveiligingszegel verwijdert. Gebruik een zegel dat u heeft verwijderd niet opnieuw. Het kan zijn dat deze niet goed aan de kaart plakt, waardoor deze in de sleuf los zou kunnen raken.

■ Databackup

Voor maximale databeveiliging beveelt Yamaha aan om twee kopieën van belangrijke data op verschillende SmartMedia-kaarten te bewaren. Dit zorgt voor een backup als één SmartMedia-kaart verloren of beschadigd raakt.

■ Diefstalbeveiligingslot

Dit instrument is uitgerust met een diefstalbeveiligingslot voor de SmartMedia-kaart. Als de noodzaak zich voordoet, installeer dan het diefstalbeveiligingslot op het instrument.

Om het diefstalbeveiligingslot te installeren:

- 1 Verwijder het metalen onderdeel met een kruiskopschroevendraaier.
- 2 Draai het metalen onderdeel ondersteboven en bevestig deze in zijn nieuwe positie.

USB-opslagapparaten gebruiken

Als u USB-opslagapparaten gebruikt, zorg er dan voor dat ze op de aansluiting USB TO DEVICE worden aangesloten, en volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

■ Compatibele USB-apparaten

Sluit uitsluitend een USB-opslagapparaat (zoals harddisk, cd-rom, flashdisk en andere disks) aan op de aansluiting USB TO DEVICE. Andere apparaten zoals een computertoetsenbord of -muis kunnen niet worden gebruikt.

Zowel via de bus gevoede (gevoed via het gastapparaat) of zelfvoedende (batterij of externe spanningsvoorziening) typen kunnen worden gebruikt.

De MOTIF ES ondersteunt niet noodzakelijkerwijs alle commercieel beschikbare USB-opslagapparaten. Yamaha kan de werking van USB-opslagapparaten die u aanschaft niet garanderen. Raadpleeg, voordat u USB-opslagapparaten aanschaft, alstublieft uw Yamaha-dealer, of een geautoriseerde Yamaha-distributeur (zie het overzicht achterin de handleiding), of raadpleeg de volgende internetpagina:

<http://www.yamahasyth.com/>

OPM. Ofschoon cd-r/w-drives kunnen worden gebruikt om data naar het instrument te laden, kunnen ze niet worden gebruikt voor het opslaan van data. U kunt echter data overdragen naar een computer en de data naar een cd wegschrijven via de cd-r/w-drive van de computer.

■ USB-opslagmedia formatteren

Als een USB-opslagapparaat is aangesloten of het medium is geplaatst, kan het bericht 'Disk or card unformatted' in de LCD-display verschijnen, om aan te geven dat het apparaat of het medium moet worden geformatteerd voor gebruik. Voer de handeling Format uit in de modus File (blz. 268).

Vorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de aansluiting USB TO DEVICE

⚠ PAS OP

- Zet nooit het USB-apparaat aan of uit en haal nooit de USB-kabel los en koppel deze nooit aan als het aangesloten USB-opslagapparaat van het zelfvoedende type is. Dit doen kan er in resulteren dat de synthesizer vastloopt of blijft hangen.
- Haal, terwijl het instrument data uitwisselt (zoals bij de handelingen Save, Load en Delete in de modus File), de USB-kabel NIET los, verwijder het medium NIET uit het apparaat en zet het instrument of het USB-apparaat NIET uit. Dit doen kan de data van één of beide apparaten beschadigen.

■ Uw data beveiligen (schrijfbeveiliging)

Gebruik de schrijfbeveiliging waarvan elk opslagapparaat of medium is voorzien, om te voorkomen dat belangrijke data onopzettelijk worden gewist.

Als u data wegschrijft naar het USB-opslagapparaat, zorg er dan voor dat u de schrijfbeveiliging uitschakelt.

USB-aansluitingstypen

Er zijn twee verschillende typen USB-aansluitingen, en het achterpaneel van het instrument beschikt over beide. Let er op ze niet te verwarren.

■ Aansluiting USB TO HOST

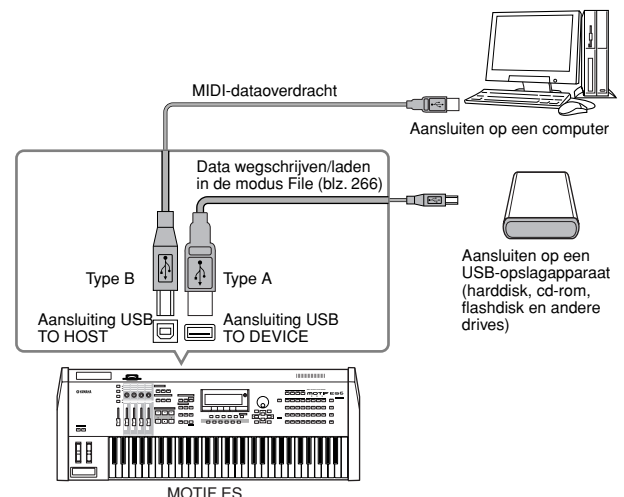
Dit type wordt gebruikt om het instrument aan te sluiten op een computer, en maakt het u mogelijk MIDI-data tussen de apparaten uit te wisselen. In tegenstelling tot MIDI, kan USB omgaan met meerdere poorten via een enkele kabel.

USB-kabels hebben verschillende aansluitingen aan elke kant: het type A en het type B. Sluit het type A aan op uw computer en het type B op de aansluiting USB TO HOST.

■ Aansluiting USB TO DEVICE

Dit type wordt gebruikt om het instrument aan te sluiten op een USB-opslagapparaat, en maakt het u mogelijk data die u gecreëerd heeft weg te schrijven naar het aangesloten apparaat, alsook data van het aangesloten apparaat te laden. De handelingen Save en Load worden uitgevoerd in de modus File.

USB-kabels hebben verschillende aansluitingen aan elke kant: het type A en het type B. Sluit het type A aan op de aansluiting USB TO HOST en het type B op het USB-opslagapparaat.



OPM. De computer kan geen toegang krijgen tot het USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE van de MOTIF ES, zelfs niet als het is aangesloten zoals hierboven aangegeven. Alleen via de modus File op het instrument zelf kunt u toegang krijgen tot de data op het USB-opslagapparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE.

OPM. Alhoewel de MOTIF ES de USB 1.1-standaard ondersteunt, kunt u een USB 2.0-opslagapparaat aansluiten op de MOTIF ES en gebruiken. Merk echter op dat de overdrachtssnelheid overeenkomt met die van USB 1.1.

Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren.

2 Druk op de knop [SF1] CURRENT om te controleren welk apparaat is geselecteerd.

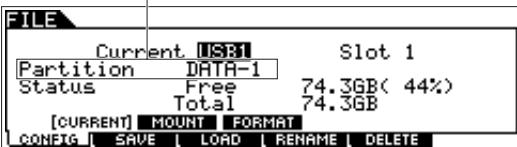
Als Current is ingesteld op 'CARD'

Het instrument herkent de SmartMedia die in de kaartsleuf is geplaatst.

Als Current is ingesteld op 'USB'

Het instrument herkent het USB-opslagapparaat.

Volumelabel van het geselecteerde apparaat



3 Stel Current in op 'CARD' als u toegang wilt krijgen tot de SmartMedia, of stel Current in op 'USB' als u toegang wilt krijgen tot het USB-opslagapparaat.

Als het USB-opslagapparaat meerdere typen media ondersteunt, zult u een sleufnummer in moeten stellen, nadat u Current op 'USB' heeft ingesteld. Om te controleren welk medium overeenkomt met welk USB-nummer (1 of 2) en welk sleufnummer, kijk dan naar het volumelabel of de partitie-instelling in dit venster.

Als u eenmaal de bovenstaande instellingen heeft gemaakt, kunt u elk van de andere (via de knoppen [F2] - [F5] opgeroepen) met de tabs onderin aangegeven File-handelingen uitvoeren.

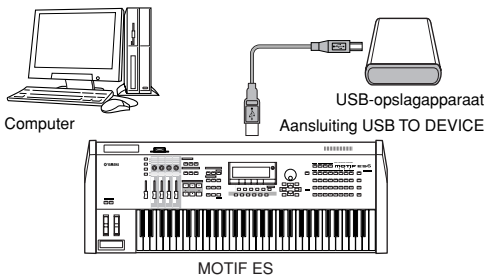
OPM. Als er een USB-opslagapparaat is aangesloten of het medium is geplaatst, kan het bericht 'Disk or card unformatted' in de LCD-display verschijnen, om aan te geven dat het apparaat of het medium moet worden geformatteerd voor gebruik. Voer de handeling Format uit in de modus File (blz. 268).

TIP Uw data backupperen naar een computer

• MOTIF ES-data backupperen naar een computer

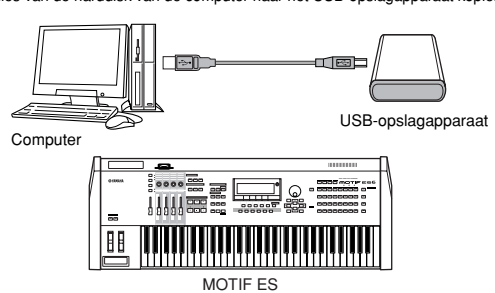
Als u eenmaal de data naar een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat heeft weggeschreven, kunt u de data kopiëren naar de harddisk van uw computer, en vervolgens de files naar wens archiveren en organiseren. Sluit gewoon het apparaat weer aan zoals hieronder aangegeven.

Gecreëerde data naar het USB-opslagapparaat wegschrijven in de modus File (blz. 266)



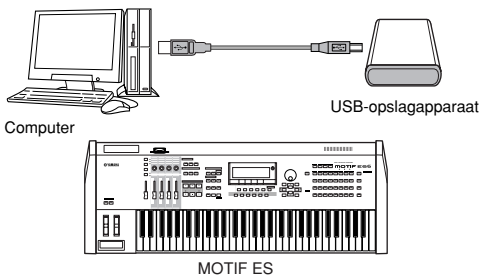
Koppel het USB-opslagapparaat los van de synthesizer en sluit deze aan op de computer

De files van de harddisk van de computer naar het USB-opslagapparaat kopiëren



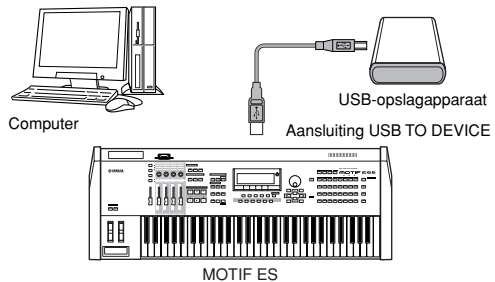
Koppel het USB-opslagapparaat los van de computer en sluit deze aan op de synthesizer

Data backupperen naar een computer en files/mappen organiseren



OPM. Alhoewel het voorbeeld hier het gebruik van een aangesloten USB-opslagapparaat laat zien, kunt u ook de data die u heeft gecreëerd wegschrijven naar een SmartMedia die in de sleuf op het achterpaneel is geplaatst.

Files van het USB-opslagapparaat naar de synthesizer laden in de modus File (blz. 266)



Aansluitingen

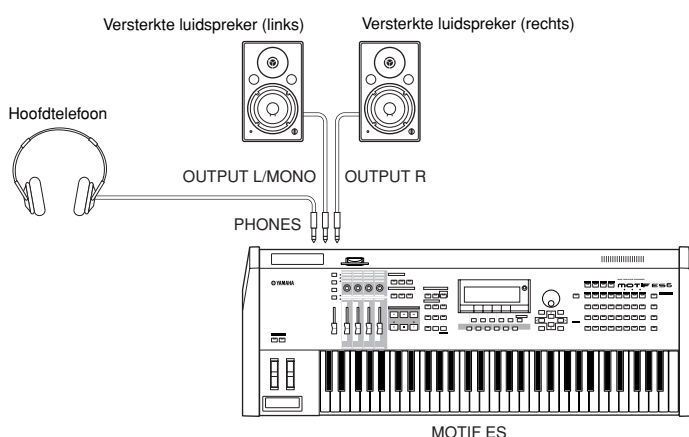
Aansluiten op externe audioapparatuur

Aangezien de MOTIF ES geen ingebouwde luidsprekers heeft, zult u hem aan moeten sluiten op een externe audioinstallatie of een stereo hoofdtelefoon moeten gebruiken om hem goed te beluisteren. De volgende illustraties laten verscheidene aansluitingsvoorbeelden zien; gebruik die die het meest lijkt op wat u voor ogen heeft.

Audio-uitvoer

■ Stereo versterkte luidsprekers aansluiten (Analoge uitgang)

Gebruik voor een optimale, accurate reproductie van de rijke geluiden, effecten en het volledige stereobeeld van het instrument een paar versterkte luidsprekers. Sluit de versterkte luidsprekers aan op de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R op het achterpaneel.



OPM. Als u slechts één versterkte luidspreker gebruikt, sluit deze dan aan op de aansluiting OUTPUT L/MONO op het achterpaneel.

■ Een mixer aansluiten

Er zijn extra audio-uitgangen buiten de aansluitingen OUTPUT (L/MONO en R). Sluit deze uitgangen aan op een mixer voor het afzonderlijk regelen van de analoge signalen van drumtoetsen of parts (performance, song en patroon). U kunt de uitgangsmogelijkheden uitbreiden door een I/O-board (AIEB2) of de optionele mLAN16E te installeren. Het installeren van de AIEB2 voegt zes extra uitgangsaansluitingen toe, terwijl het installeren van de mLAN16E de uitgangsmogelijkheden uitbreidt met veertien extra digitale uitgangen, over één enkele FireWire (IEEE 1394)-aansluiting/-kabel. Zie voor details over hoe de part-/outputaansluiting toe te wijzen, het onderstaande overzicht.

Uitvoer van afzonderlijke noten (toetsen) van een drumvoice	<p>Wordt bepaald door de parameter OutpotSel (zoals hieronder beschreven) als drumvoicedata.</p> <p>[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie drumtoets → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel</p> <p>Deze instelling is beschikbaar voor de part waarvan de parameter OutputSel in een andere modus op 'drum' is ingesteld (bijv. performance of song).</p>	Blz. 203
Afzonderlijke parts van een performance uitvoeren	<p>Wordt bepaald door de parameter OutputSel (zoals hieronder beschreven).</p> <p>[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel</p> <p>Een part AUDIO INPUT van een performance toewijzen aan een uitgang gebeurt via de parameter OutputSel (zoals hieronder beschreven).</p> <p>[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel</p>	Blz. 218
Afzonderlijke parts van een song uitvoeren	<p>Wordt bepaald door de parameter OutputSel (zoals hieronder geselecteerd).</p> <p>[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel</p> <p>Een part AUDIO INPUT van een song toewijzen aan een uitgang gebeurt via de parameter 'OutputSel' (zoals hieronder aangegeven).</p> <p>[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel</p>	Blz. 235
Afzonderlijke parts van een patroon uitvoeren	<p>Wordt bepaald door de parameter 'OutputSel' (zoals hieronder beschreven).</p> <p>[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel</p> <p>Een part AUDIO INPUT van een patroon toewijzen aan een uitgang gebeurt via de parameter 'OutputSel' (zoals hieronder beschreven).</p> <p>[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel</p>	Blz. 235

De volgende instellingen kunnen via de hiervoor opgesomde parameterpagina's gemaakt worden.

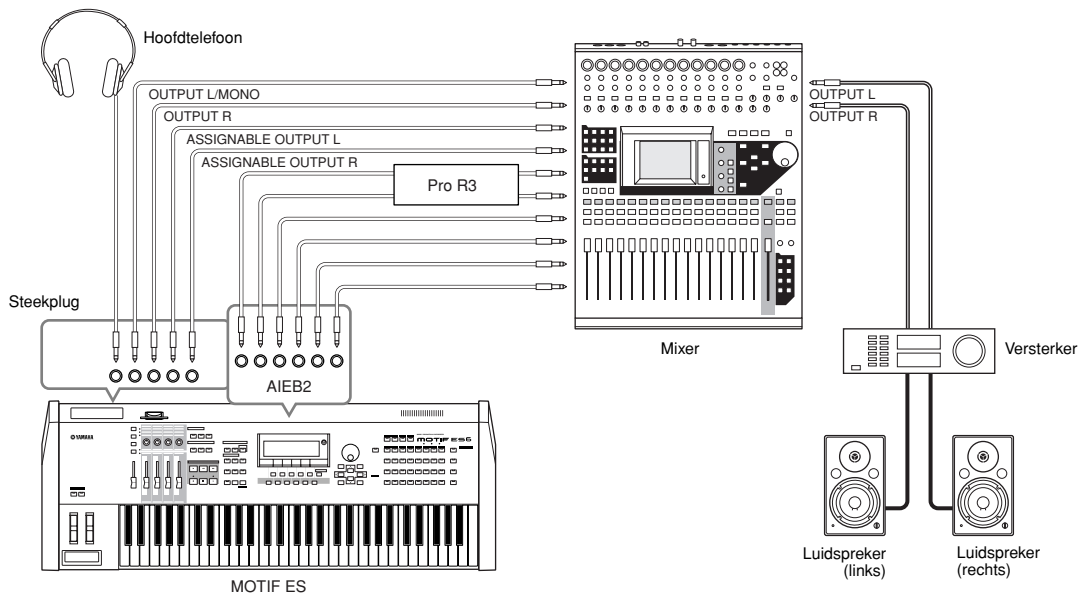
LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
L&R	OUTPUT L en R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 en 2	Stereo (1: L, 2: R) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 en 4	Stereo (3: L, 4: R) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 en 6	Stereo (5: L, 6: R) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 en 8	Stereo (7: L, 8: R) **
as9&10	ASSIGNABLE OUTPUT 9 en 10	Stereo (9: L, 10: R) **
as11&12	ASSIGNABLE OUTPUT 11 en 12	Stereo (11: L, 12: R) **
as13&14	ASSIGNABLE OUTPUT 13 en 14	Stereo (13: L, 14: R) **

LCD	Uitgangsaansluitingen	Stereo/mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono *
:	:	:
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono *
as7	ASSIGNABLE OUTPUT 7	Mono **
:	:	:
as14	ASSIGNABLE OUTPUT 14	Mono **

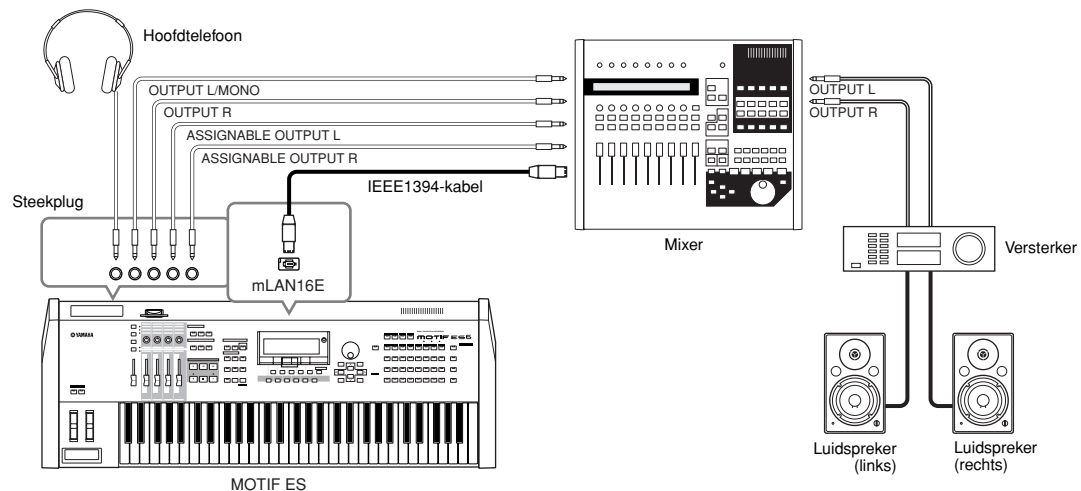
* Alleen beschikbaar als het optionele board AIEB2 of mLAN16E is geïnstalleerd.

** Alleen beschikbaar als het optionele board mLAN16E is geïnstalleerd.

Aansluitvoorbeeld als het optionele board AIEB2 is geïnstalleerd (analoge uitvoer)



Aansluitvoorbeeld als het optionele board mLAN16E is geïnstalleerd (analoge en digitale uitvoer)

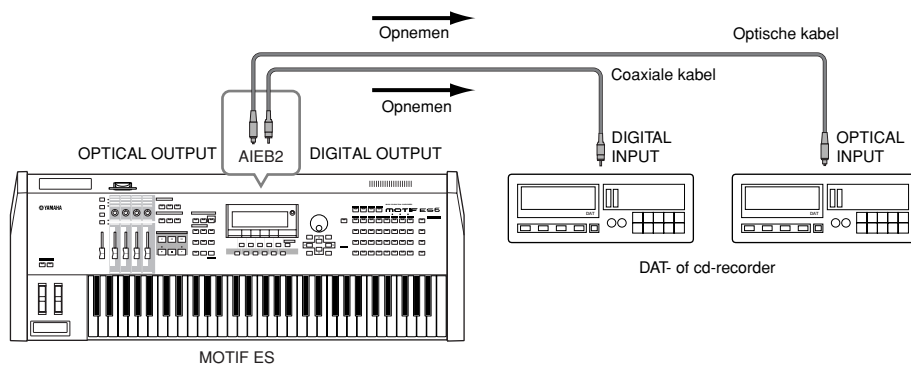


OPM. Over de hoofduitgangsaansluitingen en de aansluitingen ASSIGNABLE OUTPUT

- Het aansluiten van een hoofdtelefoon op de aansluiting PHONES heeft geen invloed op het geluid dat via de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R wordt uitgevoerd. Het geluid dat via de hoofdtelefoon wordt beluisterd is identiek aan het geluid van de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R.
- Alle parts die zijn toegewezen aan de aansluitingen ASSIGNABLE OUTPUT (inclusief die van de optionele interface AIEB2 of mLAN16E) worden niet uitgevoerd via de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R of aansluiting PHONES.
- De systeemeffecten (reverb, chorus), de master-EQ en het mastereffect worden niet toegepast op het geluid dat wordt uitgevoerd via de aansluitingen ASSIGNABLE OUTPUT (inclusief die van de optionele interface AIEB2 of mLAN16E). (Alleen de part-EQ en het insertie-effect worden toegepast.)

Digitale uitvoer via de optionele AIEB2

Als het optionele board AIEB2 in het achterpaneel is geïnstalleerd, kan het geluid dat analoog via de aansluitingen OUTPUT wordt uitgevoerd ook digitaal worden uitgevoerd via de aansluitingen OPTICAL OUTPUT en DIGITAL OUTPUT. Door deze digitale uitgangsaansluitingen te gebruiken kunt u het toetsenspel of song-/patroonafspelen van deze synthesizer opnemen op een extern apparaat (bijv. een MD-recorder) met een uitzonderlijk hoge kwaliteit geluid.



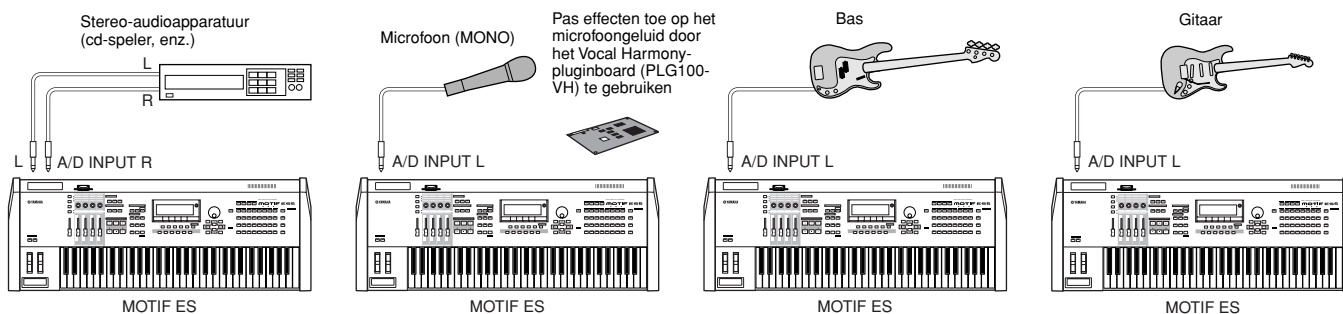
OPM. De resolutie van het digitale signaal van het optioneel geïnstalleerde board AIEB2 kan met de volgende handelingen worden ingesteld in de modus Utility.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT Blz. 261

Audio-invoer

Een microfoon of andere audioapparatuur aansluiten op de aansluitingen A/D INPUT (analoge invoer)

Externe instrumenten en audioapparatuur, zoals een microfoon, gitaar, bas, cd-speler of zelfs een ander(e) synthesizer/key-board kunnen/kan worden aangesloten op de aansluitingen A/D INPUT. Deze audio kan worden gebruikt als invoer voor de part AUDIO IN in de modus Performance/Song/Pattern, en kan worden gebruikt om samples te creëren met de functie Sampling blz. 172). Als u een optioneel pluginboard PLG100-VH gebruikt kunt u zelfs een automatisch Vocal Harmony-effect op het microfoongeluid toepassen.



OPM. Pas, afhankelijk van de aangesloten apparatuur, de parameterinstellingen in de modus Utility aan met de volgende handelingen.

- Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een microfoon, gitaar, bas) laag is:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic

- Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een synthesizer, keyboard, cd-speler) hoog is:

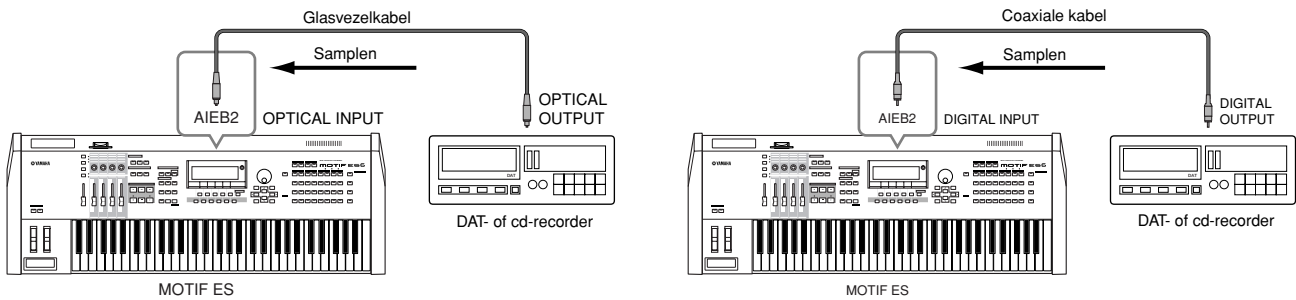
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

OPM. Als u klaar bent met de bovenstaande aansluitingen, kan het nodig zijn dat u de ingangsversterking van de audiobron aan moet passen met de knop GAIN (blz. 73).

OPM. Het geluid van de AUDIO INPUT is niet beschikbaar in de modus Voice, omdat de modus Voice niet over een part AUDIO IN beschikt.

Digitale invoer via de optionele AIEB2

Door het optionele I/O-uitbreidingsboard AIEB2 te installeren kunt u digitale audio rechtstreeks opnemen van digitale bronnen — zoals een cd-speler of DAT-recorder. Voor maximale compatibiliteit en flexibiliteit beschikt het board AIEB2 over twee verschillende ingangstypen: OPTICAL (glasvezel) en DIGITAL (coaxiale kabel).

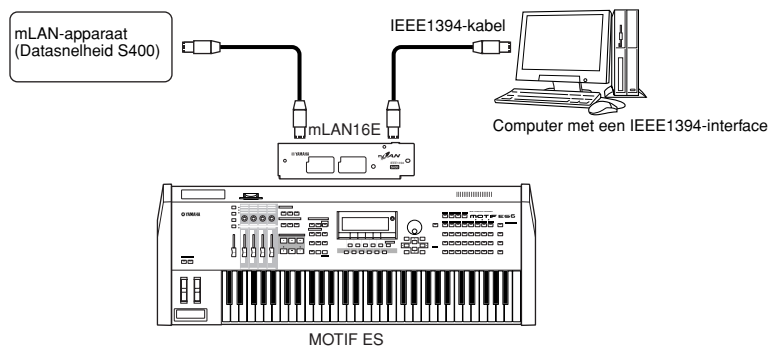


OPM. Elk van de twee aansluitingen (OPTISCH of DIGITAL) kan worden gebruikt; ze kunnen echter niet tegelijkertijd worden gebruikt. Selecteer op de volgende manier in de modus Utility welke aansluiting wordt gebruikt voor de digitale invoer.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital Blz. 261

Digitale invoer via de optionele mLAN16E

De optionele mLAN16E maakt het u mogelijk dit instrument op een mLAN-apparaat of computer aan te sluiten, waardoor u over een hoge-snelheids-audio- en -MIDI-dataoverdracht tussen de apparaten beschikt met slechts één IEEE1394-kabelaansluiting.



Aansluiten op externe MIDI-instrumenten

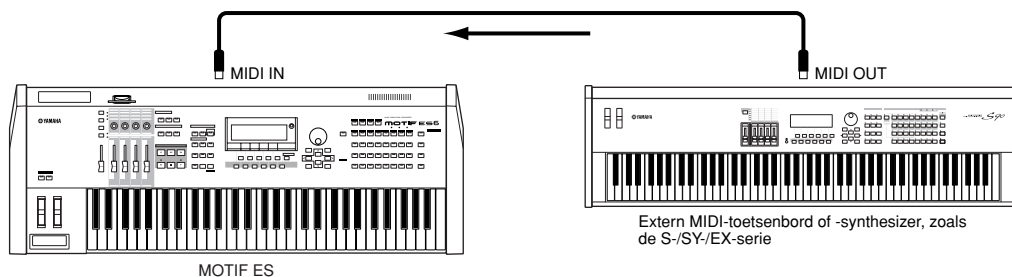
Met een standaard MIDI-kabel (afzonderlijk te koop) kunt u een extern MIDI-apparaat aansluiten en deze bedienen vanaf de MOTIF ES. Net zo kunt u een extern MIDI-apparaat (zoals een keyboard of sequencer) gebruiken om de MOTIF ES-geluiden aan te sturen. Hieronder vindt u verscheidene verschillende MIDI-aansluitingsvoorbeelden; gebruik die die het meest lijkt op wat u voor ogen heeft.

OPM. Elk van de volgende interfaces kan worden gebruikt voor MIDI-dataverzending/-ontvangst: de MIDI-aansluitingen, de mLAN-aansluiting (als er een optionele mLAN16E is geïnstalleerd), of de USB-aansluiting. Ze kunnen echter niet tegelijkertijd worden gebruikt. Selecteer met de volgende handelingen in de modus Utility welke aansluiting wordt gebruikt voor MIDI-dataoverdracht.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT Blz. 265

Aansturen vanaf een extern MIDI-toetsenbord

Gebruik een extern toetsenbord om op afstand de voices van de MOTIF ES te selecteren en te bespelen.



MIDI-verzendkanaal en -ontvangstkanaal

Zorg ervoor dat het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de MOTIF ES. Zie voor details over het instellen van het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument, de gebruikershandleiding van het MIDI-instrument. Controleer de volgende punten voor details over het instellen van het MIDI-ontvangstkanaal van de MOTIF ES.

• In de modus Voice/modus Performance (bij gebruik van de MOTIF ES als een enkelvoudig timbrale toongenerator)

Controleer het MIDI-basisontvangstkanaal via de volgende handelingen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Wijzig, indien nodig, deze parameter naar hetzelfde nummer als het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument.

• In de modus Song/modus Pattern (bij gebruik van de MOTIF ES als een multitimbrale toongenerator)

Controleer het MIDI-ontvangstkanaal voor elk van de parts van de song/het patroon via de volgende handelingen.

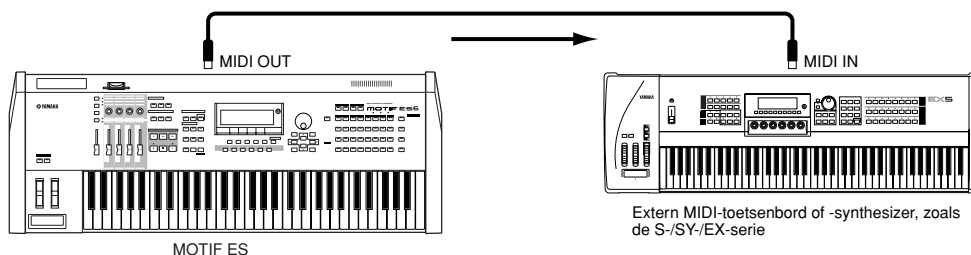
[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Wijzig de instellingen van de gewenste parts om ze overeen te laten komen met de MIDI-zendkanaalinstellingen van het externe MIDI-instrument. Merk alstublieft op dat alle parts, waarvan het MIDI-ontvangstkanaal hetzelfde is als het MIDI-verzendkanaal van het externe MIDI-instrument, zullen klinken als u op de toetsen speelt.

OPM. De functies van de interne toongenerator verschillen, afhankelijk van of de modus Voice/Performance (enkelvoudig timbre, toetsenspel), of de modus Song/Pattern (multitimbraal, sequencer afspelen) is geselecteerd. Voor details, zie blz. 163.

■ Een extern MIDI-toetsenbord aansturen vanaf deze synthesizer

Via deze aansluiting kunt u een externe MIDI-toongenerator (synthesizer, toongeneratormodule, enz.) laten klinken door de MOTIF ES te bespelen of door een song/patroon op de MOTIF ES af te spelen. Gebruik deze aansluiting als u wilt dat zowel het andere instrument als de MOTIF ES geluid geven.



TIP Afzonderlijk aansturen van het geluid tussen de MOTIF ES en een externe toongenerator, via het MIDI-kanaal (deel 1)

Het aansluitvoorbeeld hierboven laat zien dat u beide instrumenten kunt aansturen, terwijl ze verschillende partijen laten horen — u kunt met het toetsenbord bijvoorbeeld het externe instrument bespelen, terwijl de song/het patroon de geluiden van de MOTIF ES bespeelt. Controleer de volgende punten.

• In de modus Voice/ modus Performance

U kunt het MIDI-zendkanaal in de rechterhoek van de display [F1] PLAY in de modus Voice Play/modus Performance Play controleren. Indien nodig kunt u het MIDI-zendkanaal veranderen door de knop [TRACK SELECT] aan te zetten en de gewenste waarde in te voeren via de [NUMBER]-knoppen.

Als u wilt dat alleen de externe toongenerator klinkt, stel dan het Mastervolume in op '0' of stel Local Control in op 'off', via de volgende handeling.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Raadpleeg, voor hoe het MIDI-ontvangstkanaal van het externe MIDI-instrument in te stellen, de gebruikershandleiding van het externe MIDI-instrument

• In de modus Song/modus Pattern

U kunt het MIDI-zendkanaal voor elk van de tracks van de huidige song/het huidige patroon controleren via de volgende handelingen. Wijzig deze instelling indien nodig.

[SONG] of [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

U kunt ook de uitvoerbestemming (intern of externe MIDI-toongenerator) voor elk van de tracks instellen via de volgende display.

[SONG] of [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

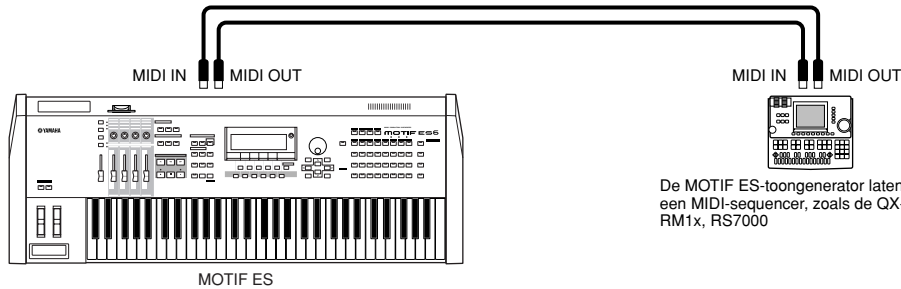
In dit geval moet u de externe MIDI-toongenerator op multitimbrale werking instellen en het MIDI-ontvangstkanaal voor elk van de parts instellen. Raadpleeg voor details, de gebruikershandleiding van de externe MIDI-toongenerator.

U kunt ook uw toetsenbordspel splitsen en toewijzen aan verschillende MIDI-kanalen door de zone-instellingen in de modus Master te gebruiken. (Zie blz. 137.)

OPM. De functies van de interne toongenerator verschillen, afhankelijk van of de modus Voice/Performance (enkelvoudig timbre, toetsenspel), of de modus Song/Pattern (multitimbraal, sequencer afspelen) is geselecteerd. Zie voor details blz. 163.

Opnemen en afspelen via een externe MIDI-sequencer

In dit aansluitvoorbeeld bespelen songdata van de externe MIDI-sequencer de geluiden van de toongenerator van de MOTIF ES. De externe songdata kunnen ook worden opgenomen op song-/patroontracks van de MOTIF ES.



Zorg er in dit geval voor dat de MOTIF ES ingesteld staat in de modus Song of Pattern. Als het instrument is ingesteld in de modus Voice of in de modus Performance, waarin multikanaals-MIDI-berichten niet worden herkend, zullen de externe sequence-data (die multikanaalsdata bevatten) niet goed afspelen via de MOTIF ES. Daarnaast kan het zijn dat u bepaalde MIDI-synchronisatie-instellingen moet maken (zie hieronder).

Synchroniseren met een extern MIDI-instrument (master en slave)

De songs en patterns van dit instrument kunnen worden gesynchroniseerd met het afspelen van een externe MIDI-sequencer. Om dit te doen moet één apparaat worden ingesteld op werking op interne klok en het andere (alsook alle andere apparaten die worden aangestuurd) op externe klok. Het apparaat dat is ingesteld op interne klok, dient als referentie voor alle aangesloten apparaten, en wordt het 'master'-instrument genoemd. De aangesloten apparaten, die op externe klok zijn ingesteld, worden 'slaves' genoemd.

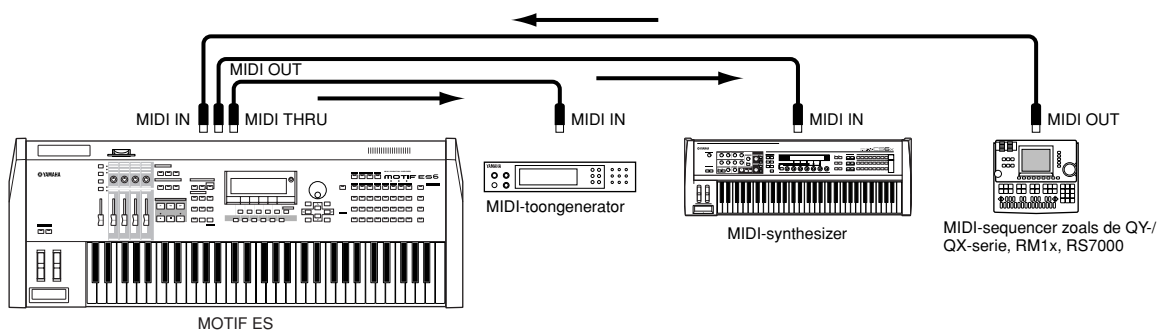
Als er data, die door een externe MIDI-sequencer worden afgespeeld, worden opgenomen in een song/patroon van de MOTIF ES in het bovenstaande aansluitvoorbeeld, zorg er dan voor dat de MIDI-synchronisatieparameter in de modus Utility wordt ingesteld op het gebruik van de externe klok, via de volgende handelingen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

OPM! Voor details over hoe de afspeeldata van een externe MIDI-sequencer op te nemen in een song op de MOTIF ES, zie blz. 143.

Een ander MIDI-instrument via MIDI THRU aansturen

Als u meer synthesizers en toongenerators heeft dan MIDI-poorten, kunt u de aansluiting MIDI THRU gebruiken om extra apparaten aan te sluiten en aan te sturen. Hier worden de afspeeldata van een MIDI-sequencer gebruikt om de geluiden van een ander MIDI-instrument (aangesloten op de aansluiting MIDI THRU) alsook de MOTIF ES te bespelen. De aansluiting MIDI THRU geeft gewoon alle ontvangen MIDI-data (via MIDI IN) door aan een aangesloten instrument.



Zorg er in dit geval voor dat de MOTIF ES staat ingesteld in de modus Song of Pattern. Als het instrument is ingesteld in de modus Voice of in de modus Performance, waarin multikanaals-MIDI-berichten niet worden herkend, zullen de externe sequence-data (die multikanaalsdata bevat) niet goed afspelen via de MOTIF ES. Daarnaast kan het zijn dat u bepaalde MIDI-synchronisatie-instellingen moet maken (zie hieronder). Net zo geldt dat u er op moet letten dat u de MIDI-toongenerator (aangesloten op de aansluiting MIDI THRU) in multitimbale modus instelt.

Bovendien is het noodzakelijk dat u aan de MIDI-synchronisatie gerelateerde parameters van de MOTIF ES instelt op het gebruik van de externe klok via de volgende display.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

TIP Afzonderlijk aansturen van het geluid tussen de MOTIF ES en een externe toongenerator, via het MIDI-kanaal (deel 2)

In het aansluitvoorbeeld hierboven kunt u het sequenceafspelen verdelen over de MOTIF ES en een ander op de MIDI THRU aangesloten instrument, en ze verschillende parts laten spelen.

Wijs bijvoorbeeld op de MOTIF ES de song-/patroonparts toe aan de MIDI-ontvangstkanalen 1 t/m 9 via de volgende handelingen, en stel de rest van de parts (die niet moeten klinken) in op uit.

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Wijs op de aangesloten MIDI-toongenerator de parts die moeten klinken toe aan MIDI-ontvangstkanalen 10 t/m 16, en stel de rest van de parts (die niet moeten klinken) in op uit.

■ Een mLAN-interface gebruiken (als er een optionele mLAN16E is geïnstalleerd)

Het aansluitvoorbeeld op blz. 32 laat u zowel MIDI-berichten alsook audiodata overdragen. De mLAN-verbinding met de computer (blz. 39) maakt het u mogelijk zowel audio- als MIDI-data tussen uw MOTIF ES en een computer uit te wisselen.

■ Aansluiten op een multitrackrecorder

Aangezien deze synthesizer MTC (MIDI-tijdcode) kan ontvangen en MMC (MIDI-machinebesturing) kan verzenden, kunt u muziek produceren door te synchroniseren aan een MTC- of MMC-compatibele multitrackrecorder.

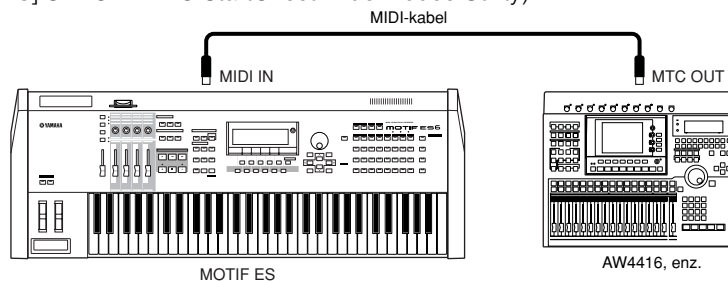
U kunt twee typen multitrackrecorderbesturingen gebruiken (zoals hieronder aangegeven) door de MIDI Sync in modus Utility in te stellen op MTC, via de volgende handelingen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

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

• De MOTIF ES synchroniseren aan het MTC-signaal van een externe multitrackrecorder

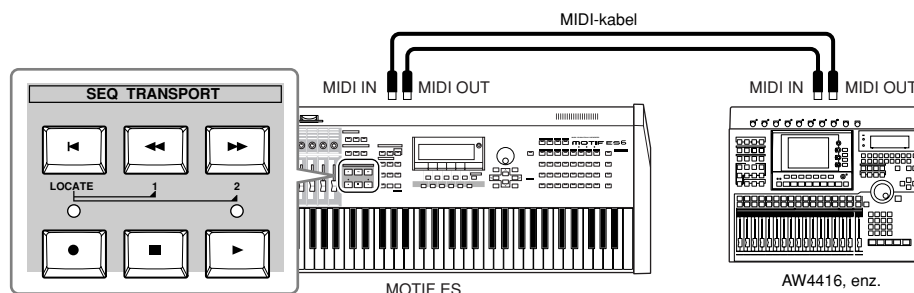
Na ontvangst van het MTC-signaal, dat wordt verzonden door de multitrackrecorder door het afspelen van de multitrackrecorder te starten, zal de song van de MOTIF ES starten na het aflopen van de 'MTC Start Offset'-tijd (in te stellen via de display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset in de modus Utility).



OPM. MTC (MIDI-tijdcode) maakt het mogelijk meerdere audioapparaten tegelijk te synchroniseren via standaard MIDI-kabels. Dit bevat data die overeenkomen met uren, minuten, seconden en frames. De MOTIF ES verzendt geen MTC. Een instrument zoals de Yamaha AW4416 is nodig als MTC-master.

• Een multitrackrecorder bedienen door MMC te gebruiken die wordt verzonden vanaf de MOTIF ES

U kunt het starten/stoppen en snel vooruitspoelen/terugspoelen van de MMC-compatibele multitrackrecorder bedienen via de SEQ TRANSPORT-knoppen op het bedieningspaneel van deze synthesizer, waardoor MMC-berichten worden verzonden via MIDI.



OPM. MMC (MIDI-machinebesturing) maakt het mogelijk multitrackrecorders, MIDI-sequencers, enz. op afstand te bedienen. Een MMC-compatibele multitrackrecorder, bijvoorbeeld, zal automatisch reageren op start-, stop-, snel vooruitspoel- en terugspoelhandelingen die worden uitgevoerd op de besturende sequencer, waardoor de afspelpositie van de sequencer en multitrackrecorder altijd gelijk is.

Aansluiten op een computer

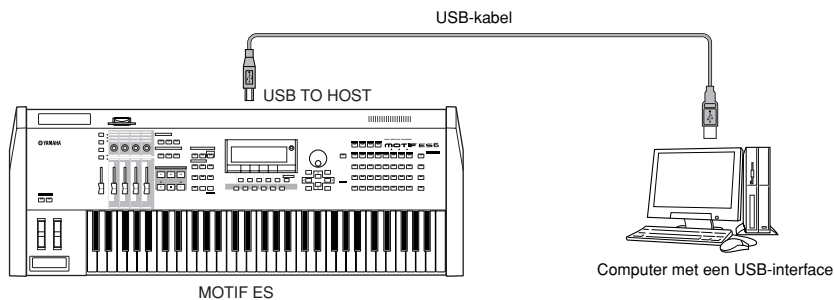
Dit instrument aansluiten op een computer via MIDI opent een wereld vol muzikale mogelijkheden — zoals het gebruiken van sequencersoftware om composities op te nemen en af te spelen met de geluiden van de MOTIF ES of het gebruiken van de bijgeleverde software Voice Editor om uw eigen customvoices te creëren en te bewerken.

OPM. Als u de MOTIF ES op een Macintosh-computer (met uitzondering van Mac OS X) aansluit, zorg er dan voor dat u OMS alsook de gewenste software (sequencesoftware Voice Editor, enz.) op de computer installeert. Zie voor details, de afzonderlijke Installation Guide.

Een USB TO HOST-aansluiting gebruiken

Als u een aansluiting maakt via deze methode, zorg er dan voor dat u de volgende parameter op 'USB' instelt.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



OPM. USB-kabels hebben verschillende aansluitingen aan elke kant: het type A en het type B. Als u deze synthesizer op de computer aansluit, sluit dan het type A aan op uw computer en het type B op de aansluiting USB TO HOST.

OPM. Als u een verbinding maakt met een computer (Windows/Macintosh) via USB, zorg er dan voor dat u het stuurprogramma (driver) USB-MIDI alsook de gewenste software (sequencesoftware Voice Editor, enz.) op de computer installeert. Zie voor details de afzonderlijke Installation Guide.

OPM. Als u de functie Remote Control gebruikt om de bediening van een computersequencer te regelen, zou u een verbinding met een USB-kabel moeten maken.

MIDI-kanaal en MIDI-poort

Een MIDI-kabel kan MIDI-berichten van 16 kanalen tegelijkertijd overdragen, terwijl een USB-kabel MIDI-berichten van meer dan 16 kanalen tegelijkertijd kan overdragen.

MIDI-data worden toegewezen aan één van de zestien kanalen, en deze synthesizer is in staat om tegelijkertijd zestien afzonderlijke parts af te spelen, via de zestien MIDI-kanalen. De zestien-kanalengrens kan echter worden doorbroken door het gebruik van afzonderlijke MIDI-'poorten', die elk zestien kanalen ondersteunen.

Een USB-kabel kan MIDI-data tot op acht poorten verwerken, waardoor u tot 128 kanalen (8 poorten x 16 kanalen) op uw computer kunt gebruiken.

OPM. Deze synthesizer kan tot drie poorten tegelijk herkennen en gebruiken.

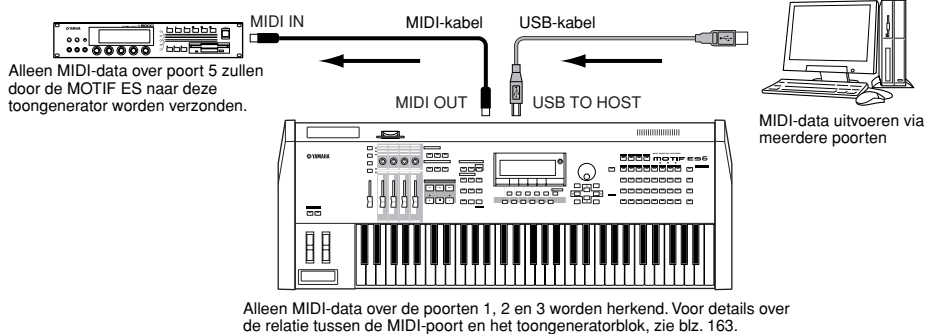
OPM. Als u een USB-aansluiting gebruikt, zorg er dan voor dat de MIDI-zendpoort en de MIDI-ontvangspoort, alsook het MIDI-zendkanaal en het MIDI-ontvangskanaal op elkaar afgestemd zijn.

TIP Over de instelling Thru Port

MIDI-poorten kunnen worden gebruikt om het afspelen over meerdere synthesizers te verdelen, alsook de MIDI-kanal-capaciteit over meer dan 16 kanalen uit te breiden.

In het voorbeeld hieronder, wordt een afzonderlijke synthesizer die op de MOTIF ES is aangesloten, bespeeld door MIDI-data via poort 5, als de parameter ThruPort overeenkomstig via de volgende handelingen is ingesteld.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5

**Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de aansluiting USB TO HOST****⚠ PAS OP**

Als u de computer aansluit op de aansluiting USB TO HOST, zorg er dan voor dat u de volgende punten in acht neemt. Als u deze punten niet in acht neemt, riskeert u het vastlopen van de computer, het verminken van de data en het verloren gaan van de data. Als de computer of het instrument vastloopt, zet dan het instrument uit of start de computer opnieuw op.

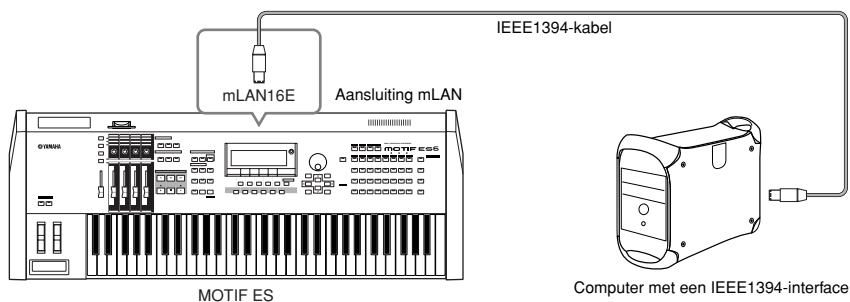
- Haal de computer uit de energiebesparende modi (zoals tijdelijk uitzetten, slaapstand, stand-by), voordat u de computer aansluit op de aansluiting USB TO HOST.
- Sluit de computer aan op de aansluiting USB TO HOST, voordat u het instrument aanzet.
- Voer de volgende handelingen uit voordat u het instrument aan-/uitzet, of de USB-kabel aansluit/loskoppelt op/van de aansluiting USB TO HOST.
 - Sluit alle draaiende toepassingen (zoals Voice Editor, Multi Part Editor en SQ01).
 - Zorg ervoor dat er geen data worden verzonden vanaf het instrument. (Data worden alleen verzonden door noten op het toetsenbord te spelen of een song af te spelen.)
- Als er een USB-apparaat op het instrument is aangesloten, wacht dan drie seconden of langer tussen de volgende handelingen: als u het instrument uitzet en vervolgens weer aan, of als u de USB-kabel aansluit en vervolgens weer loshaalt en andersom.

Een IEEE1394-interface gebruiken (als er een optionele mLAN16E is geïnstalleerd)

Door een optionele interface mLAN16E te installeren, kunt u een computer (met een IEEE 1394-interface) op dit instrument aansluiten via een enkele kabel.

Als u deze aansluitmethode gebruikt, let er dan op dat u de volgende parameter op 'mLAN' instelt.

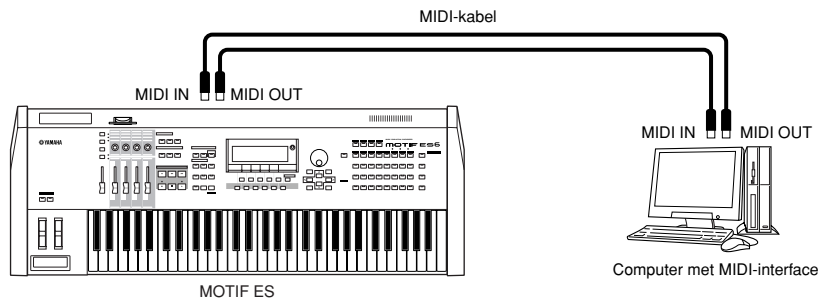
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



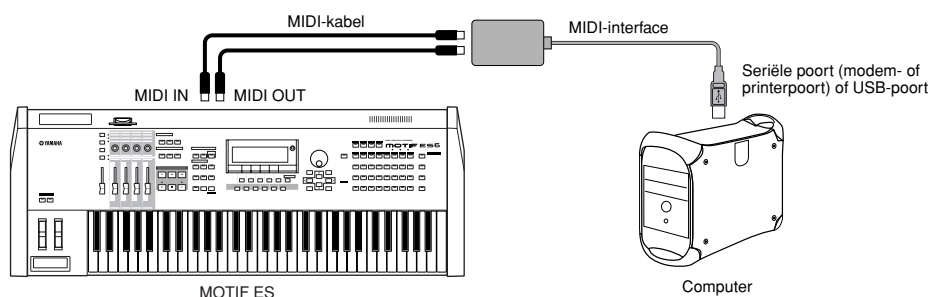
De aansluiting mLAN gebruikt een IEEE1394-kabel waarmee u zowel MIDI-data als audiodata kunt uitwisselen. U kunt, bijvoorbeeld, uw toetsenspel en het song-/patroonafspelen op de harddisk van de computer opnemen als audiodata (blz. 153).

Een MIDI-interface gebruiken

• De MIDI-interface van de computer gebruiken



• Een externe MIDI-interface gebruiken



OPM. Gebruik alstublieft de passende MIDI-interface voor uw computer.

OPM. Als u een computer gebruikt die over een USB-interface beschikt, zorg er dan voor dat u de computer en deze synthesizer aansluit via USB. (De dataoverdrachtssnelheid is sneller dan die van MIDI en u heeft toegang tot meerdere MIDI-poorten.)

Voices selecteren via een computer

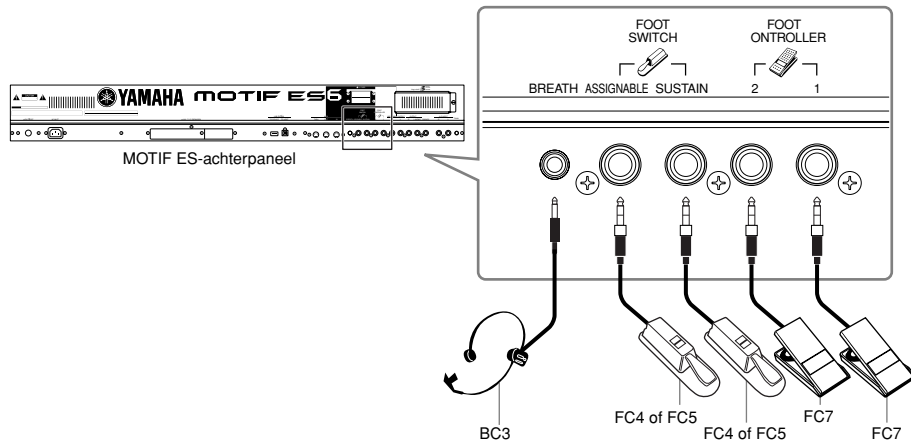
U kunt voices op dit instrument selecteren via uw computersoftware via de volgende MIDI-berichten.

- Bankselectie MSB
- Bankselectie LSB
- Programmawijziging

Zie, voor details over welke waarden zijn toegewezen aan de voicebank/het voicenummer van deze synthesizer, de afzonderlijke Data List (apart Engelstalig boekje).

Aansluiten van verscheidene regelaars

De MOTIF ES beschikt over verscheidene regelaaraansluitingen op het achterpaneel — waardoor u onafhankelijk verscheidene aspecten van het geluid en een verscheidenheid aan functies met optionele regelaars kunt regelen.



Breathcontroller

U kunt een optionele breathcontroller (BC3) op de aansluiting BREATH op het achterpaneel aansluiten. Gebruik deze vervolgens om een groot aantal parameters van deze synthesizer te regelen, in het bijzonder die worden geregeld door het blazen van een blazer: dynamiek, klankkleur, toonhoogte, enzovoorts. De breathcontroller is ideaal voor realistische expressie bij blaasinstrumentachtige voices.

OPM. Breathcontrollerparameters kunnen per voice worden ingesteld (blz. 192).

Footswitch assignable (toewijsbare voetschakelaar)

Een optionele Yamaha voetschakelaar FC4 of FC5 die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH ASSIGNABLE op het achterpaneel kan aan een keur van parameters worden toegewezen. Deze is geschikt voor schakelende (aan/uit) regelaars, zoals de portamentoschakelaar, de toe-/afname van een voice- of performancenummer, het starten/stoppen van de sequencer, en het aan/uit houden van de arpeggiator.

OPM. Welke parameter wordt toegewezen aan de voetschakelaar, wordt ingesteld in de modus Utility (blz. 263).

Footswitch sustain (sustainvoetschakelaar)

Een optionele voetschakelaar FC4 of FC5 die is aangesloten op de aansluiting SUSTAIN op het achterpaneel, laat u de sustain regelen — in het bijzonder handig bij het bespelen van piano- en strikersvoices.

Vergeet niet dat sommige geluiden misschien niet in alle situaties geschikt zijn om te worden gebruikt met de sustainvoetschakelaar. Orgelgeluiden hebben bijvoorbeeld geen natuurlijke uitsterving, het geluid gaat door op hetzelfde niveau als de sustainvoetschakelaar ingedrukt wordt gehouden.

Aan de andere kant profiteren veel geluiden van het gebruik van sustain, zoals de piano, die een natuurlijke uitsterving heeft als er een noot wordt aangehouden. Sustain gebruiken bij dit soort voices zorgt voor een vloeiende naklank en geeft u een expressieve regeling in uw spel.

OPM. Het sustainniveau van de "Amplitude EG" (blz. 162) wordt gehandhaafd terwijl de sustainvoetschakelaar ingedrukt gehouden wordt, zelfs als u uw vingers van de toetsen haalt.

OPM. U kunt geen andere functie dan sustain toewijzen aan de aansluiting SUSTAIN.

Footcontroller (voetregelaar)

Een optionele voetregelaar (zoals de FC7), aangesloten op de aansluiting FOOT CONTROLLER op het achterpaneel, kan aan een aantal regelparameters worden toegewezen. Door een voetregelaar te gebruiken voor het regelen van een parameter, houdt u uw beide handen vrij voor het bespelen van het toetsenbord (of het bedienen van andere regelaars) — uitzonderlijk handig als u live speelt.

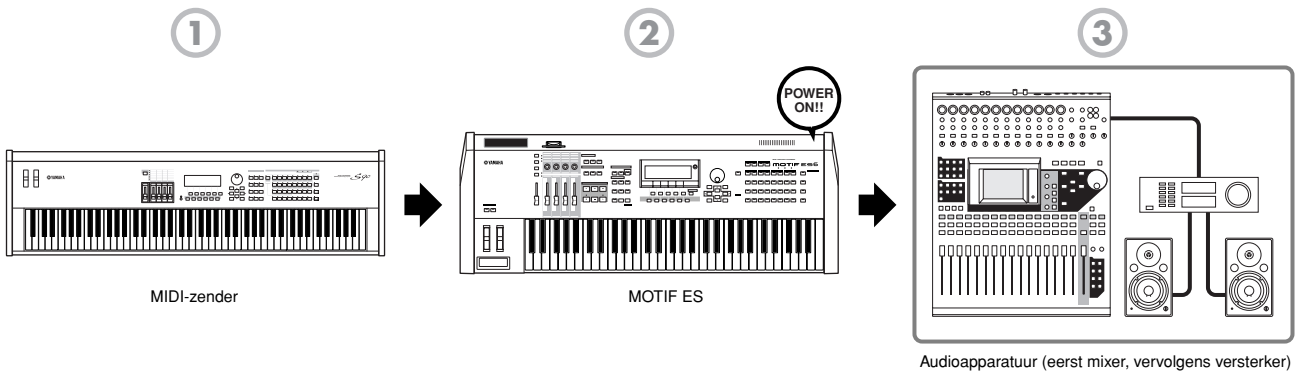
OPM. Voetregelparameters kunnen per voice worden ingesteld (blz. 192).

De apparatuur aan-/uitzetten

Opstartprocedure

Als u eenmaal alle nodige aansluitingen tussen uw MOTIF ES en alle andere apparaten heeft gemaakt, zorg er dan voor dat alle volume-instellingen helemaal dicht zijn gezet. Zet vervolgens alle apparaten in uw systeem aan in de volgorde: MIDI-masters (die zenden), MIDI-slaves (die ontvangen), audioapparatuur (mixers, versterkers, luidsprekers, enz.). Dit zorgt voor een soepel verloop van het signaal van het eerste apparaat naar het laatste (eerst MIDI, vervolgens audio). Als u uw systeem uitzet, zet dan eerst de volumes van alle audioapparatuur dicht, en schakel vervolgens elk van de apparaten in de omgekeerde volgorde uit (eerst audioapparaten, vervolgens de MIDI-apparaten).

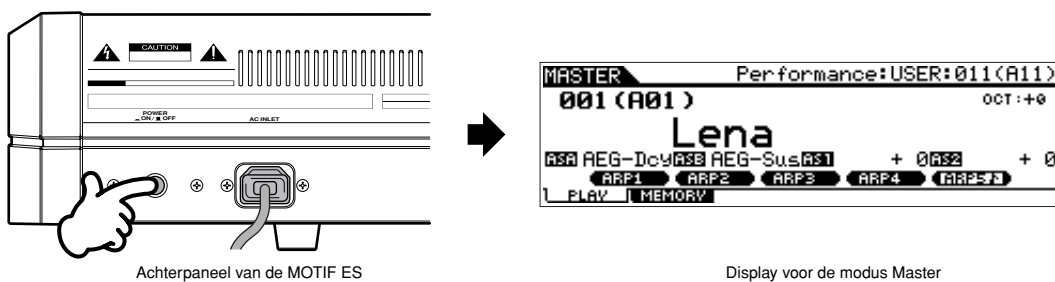
Als de MOTIF ES als MIDI-ontvanger wordt gebruikt:



De MOTIF ES aan-/uitzetten

De uitleg hier is van toepassing als er audioapparatuur (versterker en luidspreker) op de MOTIF ES is aangesloten.

- 1** Zorg ervoor dat de externe audioapparatuur op de juiste manier is aangesloten op de MOTIF ES. Zorg er ook voor dat u het volume van de MOTIF ES en de externe audioapparatuur dicht zet.
- 2** Druk op de schakelaar POWER op het achterpaneel om de MOTIF ES aan te zetten. De openingsdisplay (samen met het bericht dat de status van de geïnstalleerde pluginboards aangeeft) verschijnt en na een tijdje verschijnt de display voor de modus Master.



OPM. Op het moment dat deze synthesizer de fabriek verlaat, verschijnt de display voor de modus Master als het instrument wordt aangezet. U kunt de standaarddisplay bij het aanzetten van het instrument wijzigen via de volgende handelingen. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (blz. 261)

OPM. Omdat de parameter Auto Load (blz. 135) op aan is ingesteld op het moment dat deze synthesizer de fabriek verlaat, duurt het even voordat het instrument de normale speelstatus aanneemt (waarbij u het toetsenbord kunt bespelen). U kunt de aan/uit-status van de functie Auto Load omschakelen via de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] display OTHER (blz. 135).

- 3** Zet de aangesloten audioapparatuur aan.
- 4** Verhoog het geluidsinstallatievolume van de audioapparatuur en de MOTIF ES geleidelijk tot een redelijk niveau.
- 5** Pas, indien nodig, de leesbaarheid van de LCD-display aan via de LCD-contrastregelaar.
- 6** Zet de MOTIF ES uit na het uitzetten van de audioapparatuur, of het dichtdraaien van het volume van de audioapparatuur.

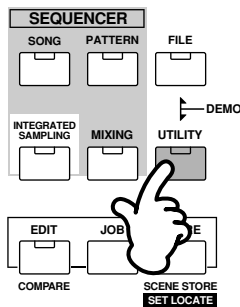
Het usergeheugen resetten naar de initiële fabrieksinstellingen

De originele fabrieksinstellingen van het usergeheugen (blz. 186) van deze synthesizer kunnen als volgt worden teruggezet.

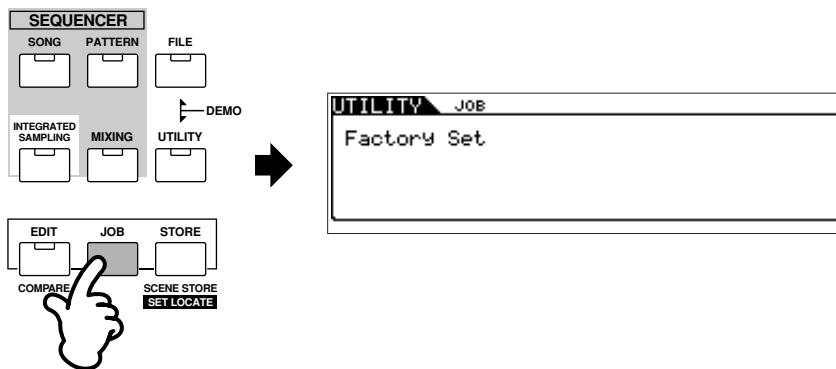
⚠ PAS OP

Als de fabrieksinstellingen worden teruggezet, worden alle voices, performances, songs, patronen en systeeminstelling gewist, die u in de modus Utility heeft gecreëerd. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data naar SmartMedia of USB-opslagapparaat wegschrijft voordat u deze handeling uitvoert (blz. 85, 91 en 131).

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren (de lamp licht op).



- 2 Druk op de knop [JOB] om de modus Utility Job te activeren.



- 3 Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om bevestiging.)

OPM. Druk op de knop [DEC/NO] om de job te annuleren.

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

Nadat de job is afgerond, verschijnt het bericht 'Completed' en de synthesizer keert terug naar de originele display.

⚠ PAS OP

Er verschijnt een bericht 'Executing...' of 'Please keep power on' als het even duurt om de job uit te voeren. Probeer nooit het instrument uit te zetten als er data naar flash-rom worden geschreven (terwijl er een bericht 'Executing...' of 'Please keep power on' wordt weergegeven). Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit betekent dat deze synthesizer misschien niet in staat zal zijn goed op te starten, zelfs niet als het instrument opnieuw wordt aangezet.

OPM. Alle instellingen in de modus Utility die gerelateerd zijn aan de pluginboards worden alleen opgeslagen in het geheugen van de respectievelijke boards, en niet naar het usergeheugen van deze synthesizer. Om deze reden kan de handeling Factory Set niet worden gebruikt om de instellingen van deze boards terug te zetten.

Basisbediening

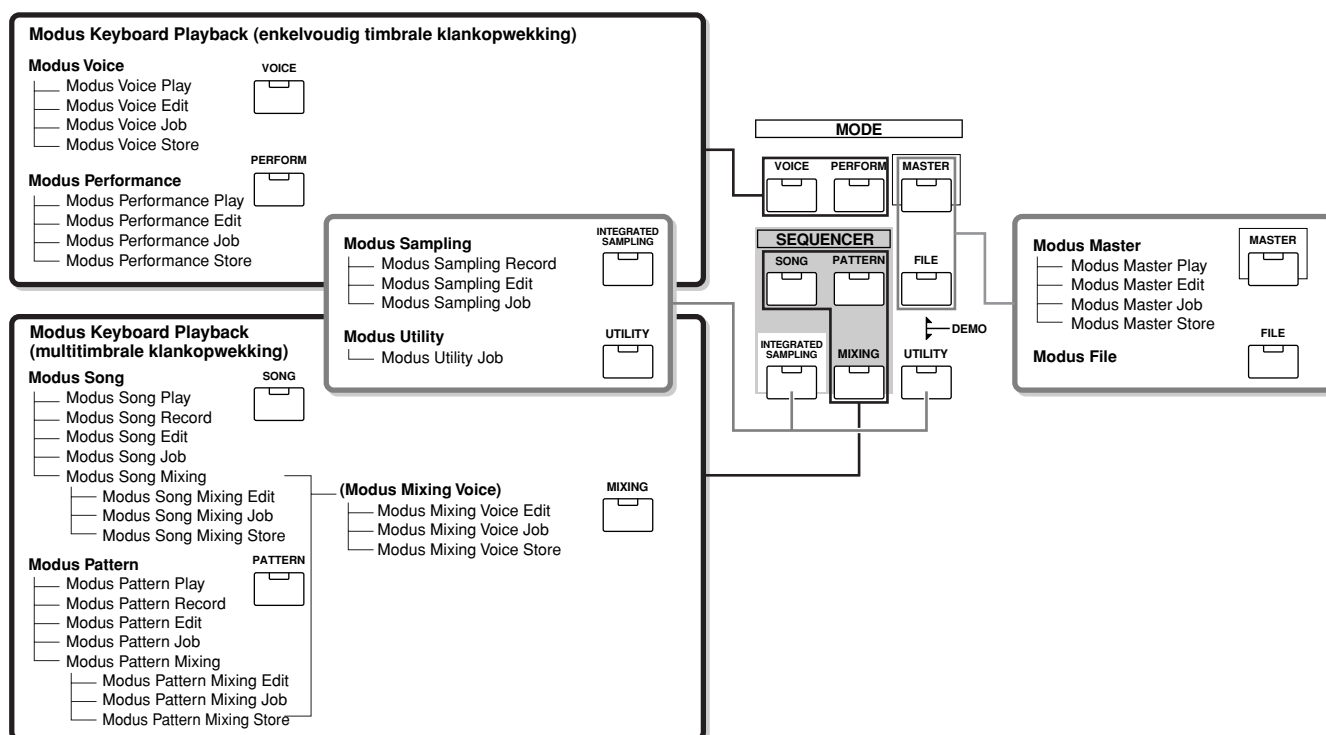
In deze sectie werpen we een blik op de fundamentele bedieningshandelingen van de MOTIF ES. Hier leer u de basis – hoe de verschillende modi te selecteren, de verscheidene functies op te roepen, de instellingen te wijzigen en de parameterwaarden te bewerken. Neem de tijd om u vertrouwd te maken met deze grondbeginselen en u schiet al aardig op het instrument onder de knie te krijgen. Zorg dat u, voordat u verder leest, eerst vertrouwd raakt met de basistermen in het overzicht hieronder, die bij de MOTIF ES gebruikt worden.

Term	Omschrijving	Blz.
Voice	Geluid van een muziekinstrument	158
Performance	Een programma waarin meerdere voices in een layer gecombineerd zijn.	158
Song	Muziekdata bestaande uit MIDI-events	166
Patroon	Ritme patroon data die bestaan uit MIDI-events die gebruikt worden voor het afspelen in loops (lussen).	167
Sampling	De functie die u de audiodata (zoals uw eigen stem en het geluid van cd-afspelen) laat opnemen en deze geluiden net zo laat afspelen als de andere synthesizer voices.	172
Master	Een programma waarin u de instellingen in elk van de modi kunt registreren – Voice, Performance, Song en Pattern	136
File	Een verzameling van instellingen voor het opslaan en beheren van de door u gecreëerde data	186

Modi

Modusstructuur

Deze synthesizer is door middel van verscheidene modi georganiseerd, die elk een verschillend stel handelingen en functies omvat. Vergeet niet dat er twee basistypen modi zijn, afhankelijk van de status van het toongeneratorblok. Het eerste type bevat de modi Voice en Performance en de interne toongenerator wordt enkelvoudig timbraal gebruikt, wat inhoudt dat er slechts één voice of één MIDI-datakanaal wordt gebruikt. Het tweede type bevat de modi Song en Pattern, en de interne toongenerator wordt multitimbraal gebruikt, wat inhoudt dat er verscheidene voices of meerdere MIDI-kanalen worden gebruikt. Naast deze typen zijn er nog submodi: de modus Sampling en de modus Utility. Onthoud dat de specifieke displays en parameters in deze twee modi verschillen, afhankelijk van welke type modus (Voice/Performance of Song/Pattern) actief was op het moment dat de submodus werd opgeroepen. Naast de hierbovengenoemde modi zijn er nog twee speciale modi. De modus Master laat u uw gewenste instellingen in elke modus (Voice/Performance/Song/Pattern) opslaan en ze op het moment dat u ze nodig heeft onmiddellijk oproepen met een druk op de knop. De modus File laat u uw gecreëerde data beheren.



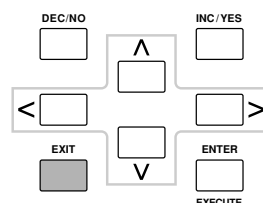
Modustabel

De functies van elk van de modi en hoe ze te activeren:

Modus	Functie	Hoe de modus te activeren
Modus Voice	Modus Voice Play	Een voice bespelen
	Modus Voice Edit	Bewerken/creëren van een voice
	Modus Voice Job	Initialiseren van een voice, enz.
	Modus Voice Store	Een voice opslaan in het interne geheugen
Modus Performance	Modus Performance Play	Een performance bespelen
	Modus Performance Edit	Bewerken/creëren van een performance
	Modus Performance Job	Initialiseren van een performance, enz.
	Modus Performance Store	Een performance opslaan in het interne geheugen
Modus Song	Modus Song Play	Een song afspelen
	Modus Song Record	Een song opnemen
	Modus Song Edit	MIDI-events van een song bewerken
	Modus Song Job	Songdata converteren en omwerken
	Modus Song Mixing	Toongeneratorparameters instellen
	Modus Song Mixing Edit	Toongeneratorparameters gedetailleerd instellen
	Modus Song Mixing Job	Initialiseren van een songmix, enz.
	Modus Song Mixing Store	Een songmix opslaan in het interne geheugen
Modus Pattern	Modus Pattern Play	Een patroon afspelen
	Modus Pattern Record	Een patroon opnemen
	Modus Pattern Edit	MIDI-events van een patroon bewerken
	Modus Pattern Job	Patroondata converteren en omwerken
	Modus Pattern Mixing	Toongeneratorparameters instellen
	Modus Pattern Mixing Edit	Toongeneratorparameters gedetailleerd instellen
	Modus Pattern Mixing Job	Initialiseren van een patroonmix, enz.
	Modus Pattern Mixing Store	Een patroonmix opslaan in het interne geheugen
(Modus Mixing Voice)	Modus Mixing Voice Edit	Bewerken/creëren van een voice speciaal voor een song/patroon
	Modus Mixing Voice Job	Initialiseren van een mixvoice, enz.
	Modus Mixing Voice Store	Opslaan van een mixvoice in het interne geheugen
Modus Sampling	Modus Sampling Record	Een sample opnemen
	Modus Sampling Edit	Een sample bewerken
	Modus Sampling Job	Sampledata converteren en omwerken
Modus Utility	Modus Utility	Systeemgerelateerde parameters instellen
	Modus Utility Job	Het usergeheugen restten naar de initiële fabriekinstellingen
Modus Master	Modus Master Play	Een master bespelen
	Modus Master Edit	Bewerken/creëren van een master
	Modus Master Job	Initialiseren van een master, enz.
	Modus Master Store	Een master opslaan in het interne geheugen
Modus File	Modus File	Files en mappen (directories) beheren

Hoe de huidige display te verlaten

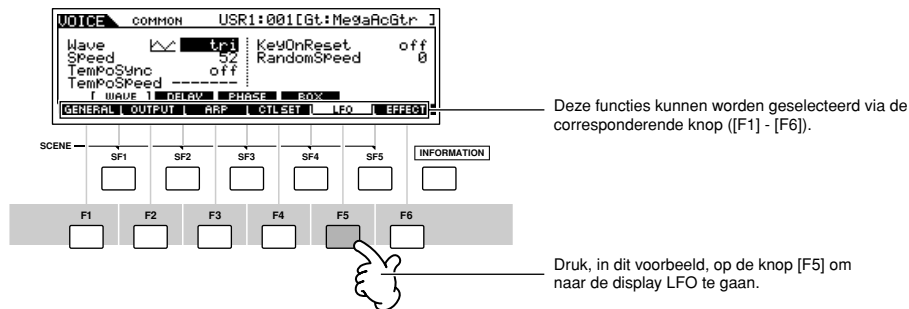
Bij de meeste handelingen of displays (met uitzondering van de modus File, de modus Song/Pattern Record en modus Remote Control) zal drukken op de knop [EXIT] ervoor zorgen dat u de huidige display verlaat en terugkeert naar de voorgaande. U kunt terugkeren naar elk van de modi — Voice Play, Performance Play, Song Play, Pattern Play en Master Play — door in de respectievelijke modus verscheidene malen op de knop [EXIT] te drukken.



Functies en subfuncties

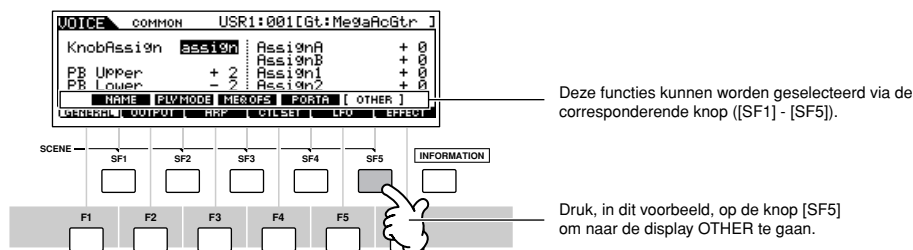
Elke hiervoor beschreven modus bevat verscheidene displays, met verscheidene functies en parameters. Gebruik de knoppen [F1] - [F6] en de knoppen [SF1] - [SF5] om uw weg door deze displays te bepalen en de gewenste functie te selecteren. Als u een modus selecteert, verschijnen de beschikbare displays of menu's direct boven de knoppen onderin de display (zoals hieronder aangegeven).

De functieknoppen [F1] - [F6] gebruiken



Afhankelijk van de momenteel geselecteerde modus, zijn er tot zes functies beschikbaar die kunnen worden opgeroepen met de knoppen [F1] - [F6]. Vergeet niet dat de beschikbare functies verschillen, afhankelijk van de geselecteerde modus.

De subfunctieknoppen [SF1] - [SF5] gebruiken



Afhankelijk van de momenteel geselecteerde modus, zijn er tot vijf functies (subfuncties) beschikbaar die kunnen worden opgeroepen met de knoppen [SF1] - [SF5]. Vergeet niet dat de beschikbare functies verschillen, afhankelijk van de geselecteerde modus. (Sommige displays hebben misschien geen enkele subfunctie voor deze knoppen.)

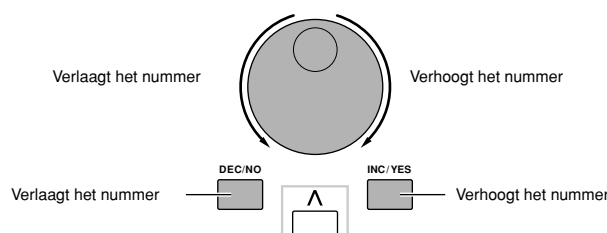
Een programma selecteren

Om de MOTIF ES te kunnen bespelen is het nodig dat u één van zijn programma's oproept, dat wil zeggen een voice, performance, song, pattern of master. Deze programma's kunnen via dezelfde procedure in elk van de Play-modi worden geselecteerd.

■ De knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaischijf gebruiken

Met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] kunt u omhoog of omlaag stappen door de programmanummers in elk van de Play-modi (Voice, Performance, Song, Pattern en Master).

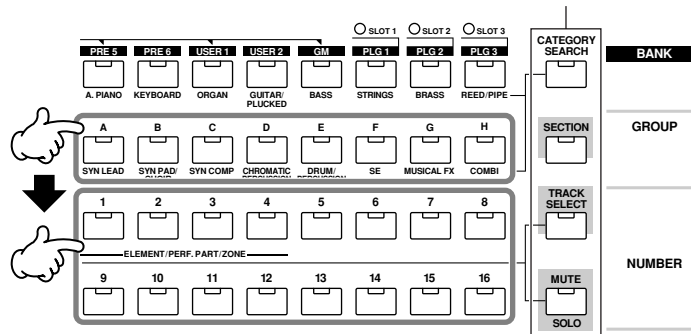
De datadraaischijf naar rechts (met de klok mee) draaien verhoogt het programmanummer, terwijl deze naar links (tegen de klok in) draaien het nummer verlaagt. Deze regelaar werkt op dezelfde manier als de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO], maar laten u sneller door de programma's scrollen.



De knoppen [GROUP], [NUMBER] gebruiken

Zoals hieronder aangegeven, kunt u een programmanummer selecteren door op één van de GROUP-knoppen [A] - [H] te drukken en vervolgens op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16].

De uitleg hier is van toepassing als deze vier knopaanduidingen uit zijn.



OPM. Met de handige functie Category Search (blz. 62) kunt u makkelijk voices per type lokaliseren en selecteren.

De voiceprogrammanummers en de corresponderende groep/nummers worden hieronder opgesomd.

Programma-nummer	Groep	Nummer	Programma-nummer	Groep	Nummer	Programma-nummer	Groep	Nummer	Programma-nummer	Groep	Nummer
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

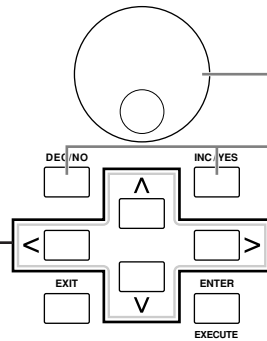
OPM. Als u een voice selecteert, is het noodzakelijk dat u eerst op één van de [BANK]-knoppen drukt, voordat u op de [GROUP]- en [NUMBER]-knoppen drukt.

OPM. Het aantal nummers verschilt, afhankelijk van het programma. Terwijl, bijvoorbeeld, het nummerbereik van de te selecteren normale voices, performances en masters 001 - 128 is, is het nummerbereik van de te selecteren songs en patronen 001- 064.

De cursor verplaatsen en parameters instellen

De cursor verplaatsen

Gebruik deze vier knoppen om door de display te navigeren, waarbij de cursor door de verscheidene te kiezen items en parameters in het scherm beweegt. Als deze geselecteerd is, wordt het betreffende item gemarkeerd (de cursor verschijnt als een donker blok met diagonale karakters). U kunt de waarde van het item (de parameter), waarop de cursor zich bevindt, wijzigen met de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].



Veranderen (bewerken) van parameterwaarden

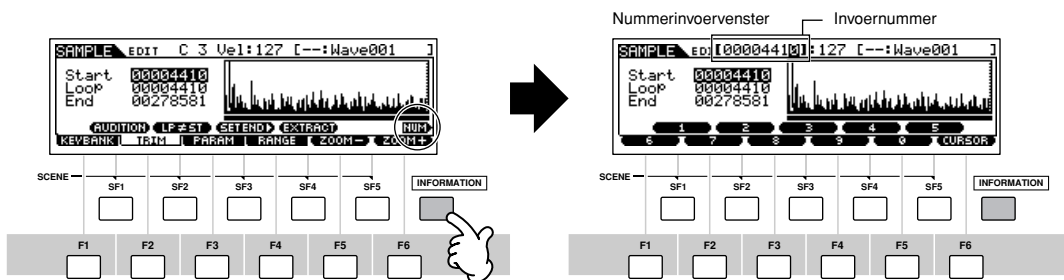
De datadraaischijf naar rechts (met de klok mee) draaien verhoogt de waarde, terwijl draaien naar links (tegen de klok in) de waarde verlaagt.

Voor parameters met grote waardebereiken kunt u de waarden laten toenemen met stappen van 10, door het ingedrukt houden van de knop [INC/YES] en het erbij indrukken van de knop [DEC/NO].

Doe, om de waarde in stappen van 10 af te laten nemen, het tegenovergestelde; houd de knop [DEC/NO] ingedrukt en druk de knop [INC/YES] erbij in.

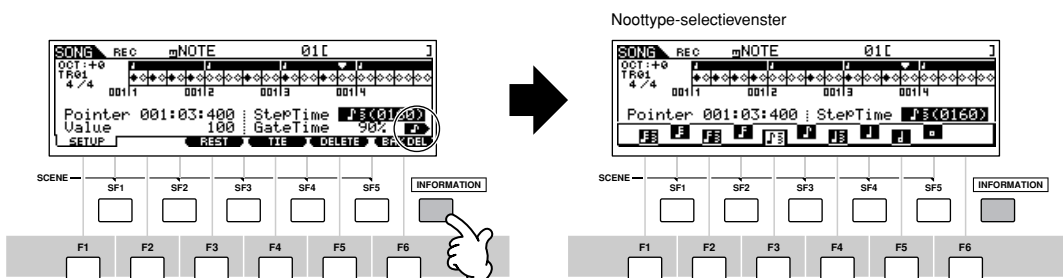
■ Een nummer rechtstreeks invoeren

Voor parameters met een groot waardebereik (zoals de start- en eindpunten van een sample), kunt u de waarde ook rechtstreeks invoeren, door de knoppen onder de LCD-display als een numeriek toetsenbord te gebruiken. Als de cursor zich op zo'n parameter bevindt, verschijnt het pictogram [NUM] rechtsonder in de hoek van de LCD-display om aan te geven dat u het numerinvoervenster op kunt roepen door op de knop [INFORMATION] te drukken. Via dit venster kunt u rechtstreeks een nummer invoeren door op de knoppen [F1] - [F6] en de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken. Druk eerst op de knop [F6] zodat de cursor in het invoernummer tussen de spekhaken verschijnt. Verplaats de cursor naar het gewenste cijfer door cursorknoppen [>] en [<] te gebruiken en voer vervolgens het nummer in voor het geselecteerde cijfer. Druk, na het afronden van het invoeren van het nummer, op de knop [ENTER] om het nummer daadwerkelijk in te voeren. Druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de oorspronkelijke display.



■ Een nootype selecteren

Als de cursor zich op de parameter bevindt waar het nootype wordt ingevoerd, verschijnt het nootpictogram rechtsonder in de hoek, om aan te geven dat u het nootype-selectievenster op kunt roepen door op de knop [INFORMATION] te drukken. U kunt het nootype aangeven door op de knoppen [F1] - [F6] en de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken. Druk op de knop [ENTER] om de selectie daadwerkelijk in te voeren, na het selecteren van één van de nootypen. Druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de oorspronkelijke display.



KN-draaiknoppen en CS-schuifregelaars

KN-draaiknoppen

U kunt de helderheid en klankkleurkarakteristieken van de huidige voice of performance in realtime wijzigen door aan de knoppen te draaien terwijl u speelt. Deze naar rechts (met de klok mee) draaien verhoogt het programmanummer, terwijl deze naar links (tegen de klok in) draaien het nummer verlaagt. U kunt de functieset die aan de knoppen wordt toegewezen, uit de volgende zeven sets selecteren door op de betreffende [KNOB CONTROL FUNCTION]-knop te drukken.

Aan de KN-draaiknoppen toegewezen functiesets

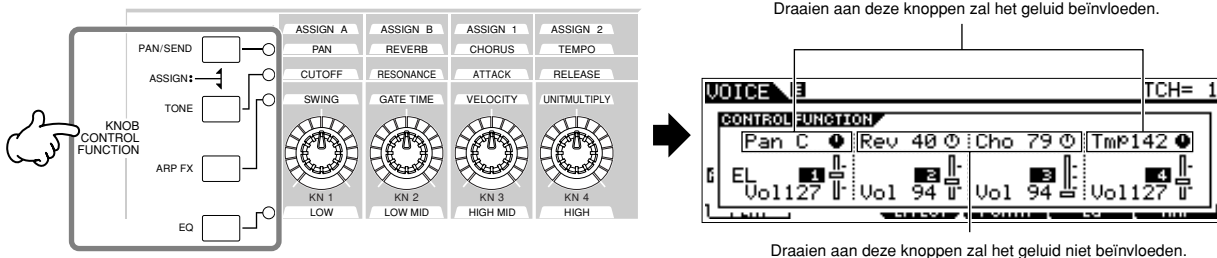
Bediening	Knop waarvan het lampje is aangezet	Functies die door elk van de knoppen geregeld worden			
		KN1 (draaiknop 1)	KN2 (draaiknop 2)	KN3 (draaiknop 3)	KN4 (draaiknop 4)
Als u op de knop [PAN/SEND] drukt	Knop [PAN/SEND]	Pan (stereopositie) van de voice/performance	Reverbzendniveau	Choruszendniveau	Tempo van het song-/patroon-/arpeggio-afspelen
Als u op de knop [TONE] drukt	Knop [TONE]	Filter cutofffrequentie (mate van helderheid)	Resonantie (het niveau van het signaal in de gebied van de cutofffrequentie)	Attacktijd van het geluid	Releasetijd van het geluid (uitsterftijd nadat de toets wordt losgelaten)*
Als u op de knop [ARP FX] drukt	Knop [ARP FX]	Mate van swing van het arpeggio-afspelen	Gatetijd (lengte) van het arpeggio-afspelen	Snelheid van het arpeggio-afspelen	Arpeggio-afspeeltijd
Als u op de knop [EQ] drukt	Knop [EQ]	Band Low van de master-EQ in de modus Voice/performance, part-EQ in de modus Song/Pattern	Band Low-mid van de master-EQ in de modus Voice/Performance, band Mid van de part-EQ in de modus Song/Performance	Band High-mid van de master-EQ in de modus Voice/Performance. (Niet beschikbaar in de modus Song/Pattern.)	Band High van de master-EQ in de modus Voice/Performance, part-EQ in de modus Song/Pattern
Als u tegelijkertijd op de knop [PAN/SEND] en de knop [TONE] drukt	Knop [PAN/SEND] Knop [TONE]	Functie toegewezen via de [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF2] display ASSIGN (blz. 263) in de modus Utility		Functie toegewezen voor elk van de voices via de [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] display CTLSET (blz. 155)	
Als u tegelijkertijd op de knop [TONE] en de knop [ARP FX] drukt**	Alle knoppen zijn uit	Functie toegewezen voor elk van de masters via de [MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → Display [F5] KN/CS (blz. 140)			
Als u tegelijkertijd op de knop [ARP FX] en de knop [EQ] drukt	Knop [ARP FX] Knop [EQ]	Functie toegewezen aan de Master Effect-parameters via de [UTILITY] → [F4] CTLASN → Display [SF5] MEF.			

* Voor drumvoices, dit heeft invloed op de releasetijd voor alle gespeelde noten, of ze worden vastgehouden of zijn losgelaten.

** Alleen beschikbaar als de Zone Switch is aangezet in de modus Master (blz. 137)

Als u op de [KNOB CONTROL FUNCTION]-knoppen drukt, zullen de lampjes van de knoppen oplichten overeenkomstig de bovenstaande tabel en de status van de KN-draaiknoppen en CS-schuifregelaars (de momenteel toegewezen functies en ingestelde waarden) worden weergegeven in de LCD-display.

Het verschijnen van de knop in de display geeft de daadwerkelijke stand van de knop aan. Als een knopaanduiding zwart is heeft de draaiknop op het paneel invloed op het geluid. Als een aanduiding wit is, heeft het draaien aan de draaiknop geen invloed op het geluid, totdat de huidige waarde is bereikt (waarna de aanduiding zwart wordt, om de normale regeling aan te geven).



Draaien aan deze knoppen zal het geluid beïnvloeden.

Draaien aan deze knoppen zal het geluid niet beïnvloeden.

CS-schuifregelaars

U kunt het volume van de voice/performance die u via het toetsenbord bespeelt, of het volume van de aangegeven part (track) van de song/het patroon aanpassen met de CS-schuifregelaars. In de modus Master kunnen verscheidene functies, alsook het volume worden toegewezen aan de CS-schuifregelaars, als de Zone Switch is ingesteld op aan (blz. 137).

Functiesets die zijn toegewezen aan de CS-schuifregelaars

Modus		Functies die geregeld worden door elk van de schuiven			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Modus Voice	Als er een normale voice is geselecteerd (blz. 60)	Volume Element1	Volume Element2	Volume Element3	Volume Element4
	Als er een drumvoice is geselecteerd (blz. 61)	Volume van het totale voicegeluid (bewegen van elk van de schuiven regelt hetzelfde volume)			
Modus Performance		Volume Part1	Volume Part2	Volume Part3	Volume Part4
Modus Song/modus Pattern	Als tracks (parts) 1 - 4 zijn geselecteerd	Volume Track1 (Part1)	Volume Track2 (Part2)	Volume Track3 (Part3)	Volume Track4 (Part4)
	Als tracks (parts) 5 - 8 zijn geselecteerd	Volume Track5 (Part5)	Volume Track6 (Part6)	Volume Track7 (Part7)	Volume Track8 (Part8)
	Als tracks (parts) 9 - 12 zijn geselecteerd	Volume Track9 (Part9)	Volume Track10 (Part10)	Volume Track11 (Part11)	Volume Track12 (Part12)
	Als tracks (parts) 13 - 16 zijn geselecteerd	Volume Track13 (Part13)	Volume Track14 (Part14)	Volume Track15 (Part15)	Volume Track16 (Part16)
Modus Master	Als de Zone Switch is ingesteld op 'on' (blz. 137)	Functie toegewezen voor elk van de masters via de [MASTER]→[EDIT]→Selectie zone→Display [F4] KN/CS (blz. 140)			

OPM. De schuif [MASTER VOLUME] past het totale uitgangsniveau van het instrument aan, terwijl de CS-schuifregelaars de MIDI-volume-instelling van het corresponderende element of de corresponderende part aanpast.

Over de bewerkingfuncties

Er zijn drie methoden voor het creëren van data – parameters bewerken (voice, performance, enz.), MIDI-data opnemen (song, patroon, enz.) en het opnemen van audiodata (sampling).

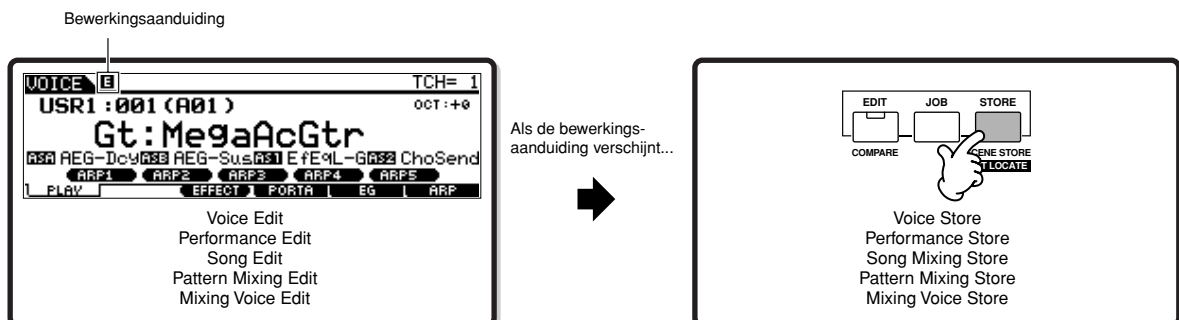
In deze sectie verklaren we de basishandelingen voor het bewerken van de voice-, performance-, songmix-, patroonmix- en mixvoice-instellingen.

OPM. Zie voor details over opnemen van MIDI-data, blz. 118 (song) en 110 (patroon). Zie voor details over opnemen van audiodata (sampling), blz. 94 en 107.

OPM. De functie Song Edit (voor het bewerken van de song-MIDI-sequencedata) en de functie Pattern Edit (voor het bewerken van de patroon-MIDI-sequencedata) worden hier niet verklaard. Zie blz. 124.

Bewerkingaanduiding

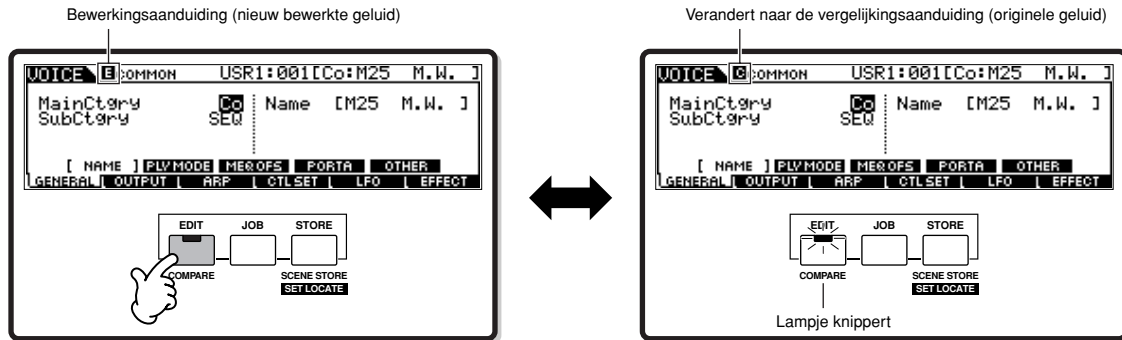
U kunt verscheidene parameters aanpassen of instellen met de datadraaischijf, knop [INC/YES], knop [DEC/NO], KN-draaiknoppen en CS-schuifregelaars in de modus Voice (modus Play/Edit), modus Performance (modus Play/Edit), modus Song Mixing, modus Pattern Mixing en modus Mixing Voice. Als de waarde van de parameter in deze modi worden veranderd, zal de [E] (bewerkingaanduiding) in de linkerbovenhoek van de LCD-display verschijnen. Dit geeft aan dat het huidige programma bewerkt is, maar nog niet is opgeslagen. Als u uw geluid dat verkregen is door een bewerkingshandeling wilt opslaan, zorg er dan voor dat u het huidige programma in de modus Store opslaat in het usergeheugen, voordat u een ander programma selecteert.



Functie Compare (vergelijkingsfunctie)

Deze handige functie laat u schakelen tussen het bewerkte geluid en zijn originele, onbewerkte toestand – waardoor u naar het verschil tussen de twee kunt luisteren en beter kunt horen hoe het bewerken het geluid beïnvloedt.

Als u, bijvoorbeeld, een voice bewerkt in de modus Voice Edit, wordt de bewerkingaanduiding 'E' weergegeven. Drukken op de knop [COMPARE] in deze situatie, zorgt ervoor dat u terugkeert naar het originele onbewerkte geluid (het knoplampje knippert en de vergelijkingsaanduiding 'C' wordt weergegeven). Druk nogmaals op de knop [COMPARE] om terug te keren naar het bewerkte geluid.



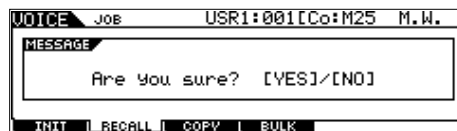
Functie Edit Recall (bewerkingsterugroepfunctie)

Als u een programma aan het bewerken bent en een ander programma selecteert zonder de door u bewerkte op te slaan, zullen alle bewerkingen die u heeft gemaakt worden gewist. Het bewerkte programma wordt echter vastgehouden in een back-up-geheugenlocatie die de Recall-buffer wordt genoemd (blz. 187). Om de verloren data met uw laatste bewerkingen intact terug te roepen, gebruikt u de functie Edit Recall in de modus Job.

Modus Job	Hoe de display Edit Recall op te roepen
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Song Mixing	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Pattern Mixing	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing Voice	[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Bevestigingsbericht

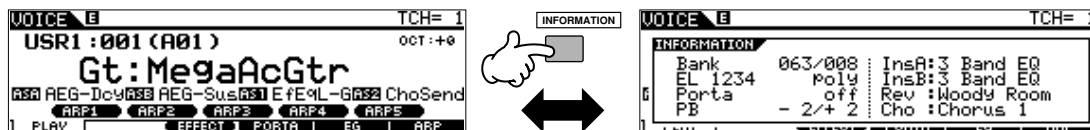
Als u bepaalde handelingen uitvoert, zoals die in de modi Job, Store en File, toont de synthesizer een bevestigingsbericht. Dit laat u naar wens de handeling daadwerkelijk uitvoeren of annuleren.



Als een bevestigingsbericht (zoals die in de bovenstaande illustratie) verschijnt, drukt u op de knop [INC/YES] om de handeling uit te voeren of op de knop [DEC/NO] om deze te annuleren.

Informatiedisplay

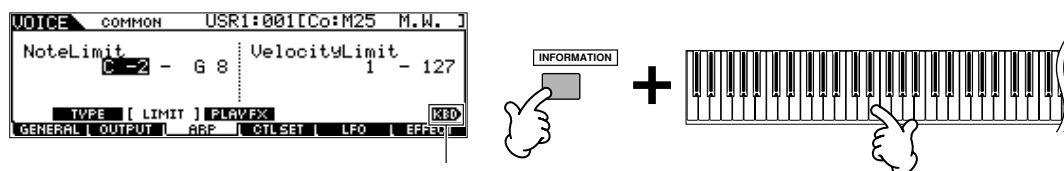
Deze handige functie laat u de relevante details over de geselecteerde modus oproepen – door gewoon op de knop [INFORMATION] te drukken. Als, bijvoorbeeld, de modus Voice actief is, kunt u snel informatie over welke voicebank is geselecteerd controleren, welke Play-modus (poly of mono) wordt gebruikt, welke effecten zijn toegepast, enzovoorts.



Zie voor details blz. 275.

Noot (toets)-instellingen

Verscheidene parameters laten u een toetsbereik instellen voor een functie – bijvoorbeeld bij het instellen van een toetsenbord-split – door bepaalde nootwaarden op te geven. U kunt de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf gebruiken om deze parameters in te stellen, of u kunt de waarden rechtstreeks via het toetsenbord invoeren door op de betreffende toetsen te drukken (zoals hieronder aangegeven).



Als Note Limit (nootbegrenzing) is geselecteerd, verschijnt de aanduiding [KBD], om aan te geven dat u het toetsenbord kunt gebruiken om de waarde in te stellen. Houd de knop [INFORMATION] ingedrukt en druk daarbij de betreffende toets in.

OPM. Over de nootnaam die aan elk van de toetsen is toegewezen, zie blz. 16.

Benoemen

U kunt de gecreëerde data (zoals een voice) naar wens benoemen en de file wegschrijven naar het SmartMedia-/USB-opslagapparaat. Het overzicht hieronder somt de datatypen op die benoemd kunnen worden, samen met de handelingen voor het oproepen van de respectievelijke benoemingsdisplays.

Datatypen die kunnen worden benoemd	Hoe de benoemingsdisplay op te roepen	Blz..
Voice	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
Song	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Songnaam	233
Patroon	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Patroonnaam	248
Mixing Template	[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
Mixing Voice	[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
Phrase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Frase-naam	246
Master	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
Waveform	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	259
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
Volumelabel van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
File/folder die naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat is weggeschreven	[FILE] → [F2] SAVE of [F4] RENAME	132

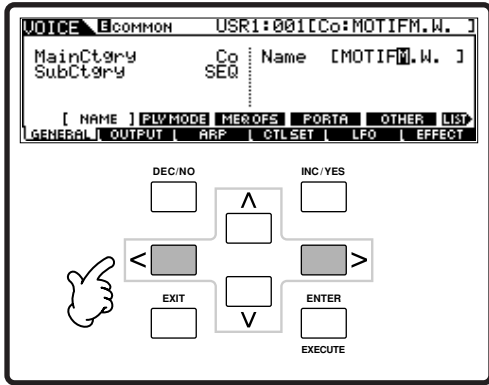
Roep eerst de naamvoerdisplay op volgens de bovenstaande tabel, verplaats vervolgens de cursor met de cursorknop naar de gewenste locatie en voer een letterteken in. Zie hierna voor details.

OPM. Zorg ervoor, aangezien de naam van het programma onderdeel van de data is, dat u het programma juist wegschrijft, na deze benoemd te hebben.

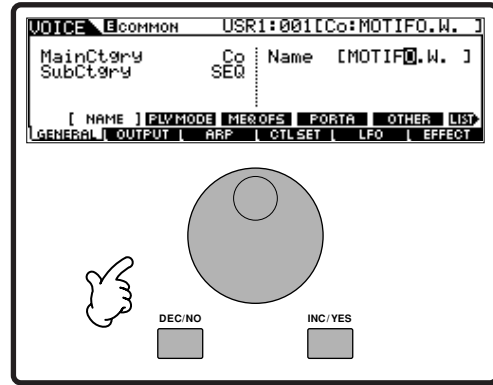
■ Basisbenoemingshandeling

Zoals hieronder aangegeven, kunt u de naam instellen door de twee handelingen te herhalen – de cursor verplaatsen naar de gewenste locatie via de cursorknop en een karakter selecteren met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO].

De cursor verplaatsen naar de gewenste locatie in de naam

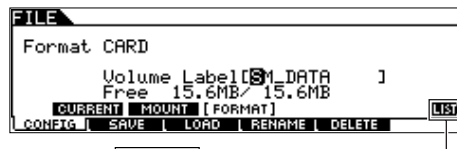


Een karakter selecteren op de cursorpositie

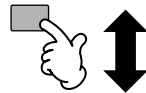


■ Het karakteroverzicht gebruiken

Als u het moeilijk vindt om de gewenste karakters via de bovenstaande methode te selecteren, kan het zijn dat de volgende methode uw voorkeur heeft — de karakters selecteren in een overzicht.



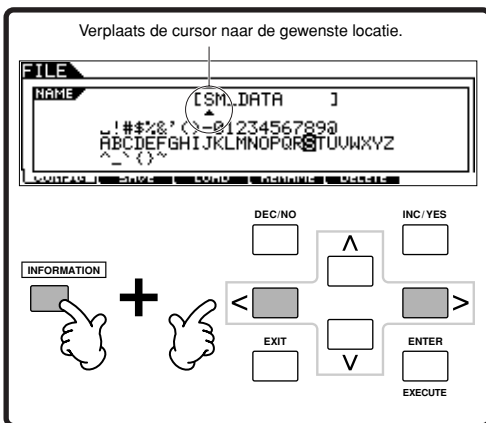
INFORMATION



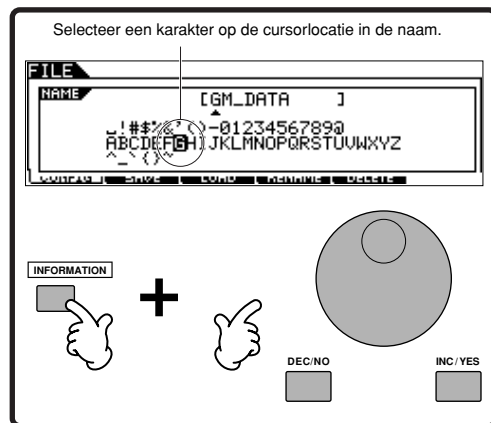
Als de cursor zich in de naam bevindt, verschijnt dit pictogram [LIST] en kunt u het karakteroverzichtdisplay oproepen door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden. Laat de knop [INFORMATION] los om terug te keren naar de originele display.

Voer de onderstaande handelingen uit terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt.

Verplaats de cursor naar de gewenste locatie.



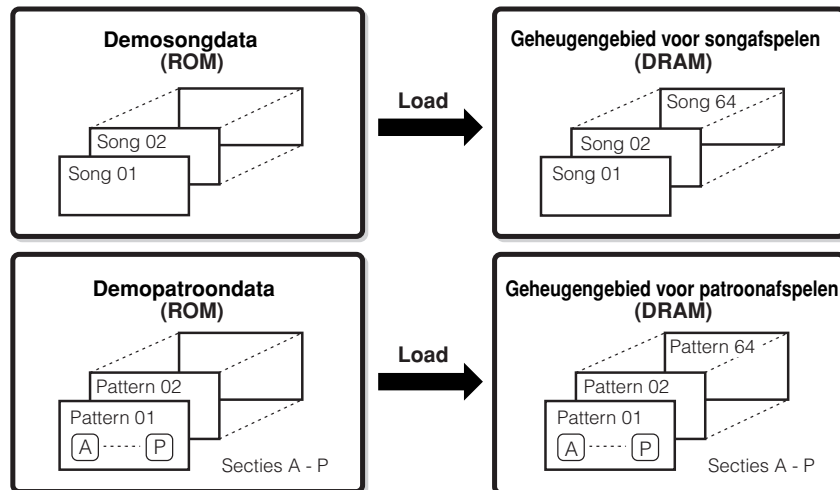
Selecteer een karakter op de cursorlocatie in de naam.



Beknopte handleiding — de MOTIF ES bescpen

De demosongs/-patronen afspelen

Dit is de beste plaats om uw verkenning van de MOTIF ES te beginnen. De song- en patroondemo's zijn speciaal geprogrammeerd zodat u kunt horen hoe verbazingwekkend de geluiden zijn, en om uit te vinden hoe krachtig het instrument echt is — voor muziek creëren, optreden en productie. Voordat u de demo's af kunt spelen, zult u eerst de demodata (opgeslagen in ROM) naar de DRAM-geheugenlocatie moeten laden, zoals hieronder aangegeven.



OPM. Zie voor details over ROM en DRAM, blz. 187.

⚠ PAS OP

Als de demosong-/patroondata zijn geladen, wordt het geheugengebied voor afspelen overschreven en de volgende Utility-instellingen zullen worden gewijzigd om de demosong/het demopatroon juist af te kunnen spelen.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPAS

Belangrijke data zou altijd gebackupt moeten worden naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

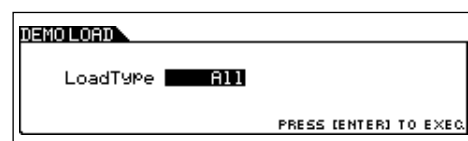
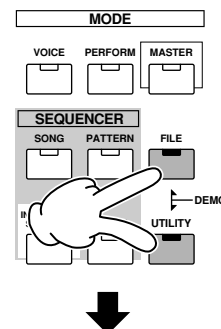
In enkele gevallen zoals die hieronder worden opgesomd, zullen de demosong-/patroondata automatisch worden geladen als het instrument wordt aangezet.

- Als u het instrument aanzet zonder een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf, als het instrument zijn fabrieksinstellingen nog heeft of nadat de handeling Factory Set (blz. 44) is uitgevoerd.
- Als u het instrument aanzet met een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf die geen Auto Load-files bevat, als het instrument zijn fabrieksinstellingen nog heeft of nadat de handeling Factory Set (blz. 44) is uitgevoerd.

In de bovenstaande gevallen kunt u de stappen 1 - 3 overslaan. Druk op de knop [SONG] om de modus Song te activeren en voer vervolgens de instructies hierna uit vanaf stap 4.

OPM. Deze synthesizer beschikt over de functie Auto Load waardoor de demosong-/patroondata of de aangegeven files op de SmartMedia-kaart, die in de kaartsleuf is geplaatst, automatisch zullen worden geladen als u het instrument aanzet. Zie voor details over de functie Auto Load, blz. 135.

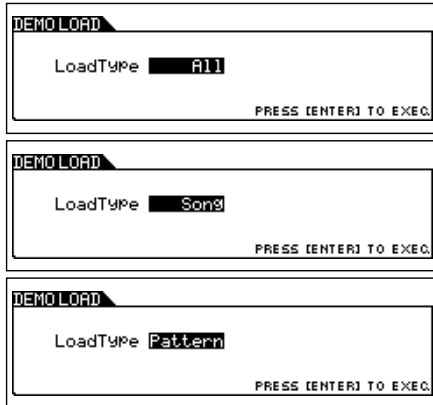
1 Druk tegelijkertijd op de knop [FILE] en de knop [UTILITY].



2 Stel het LoadType in op All.

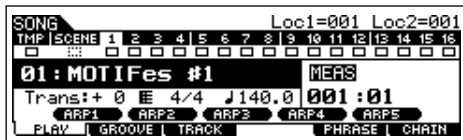
U kunt uit de drie hieronder opgesomde "Load Types" kiezen. Hier selecteren we All.

All	Laadt zowel de demosong - als demopatroondata.
Song	Laadt alleen de demosongdata.
Patroon	Laadt alleen de demopatroondata.



3 Druk op de knop [ENTER] om de demodata te laden.

Nadat de data zijn geladen, wordt automatisch de display Song Play opgeroepen.

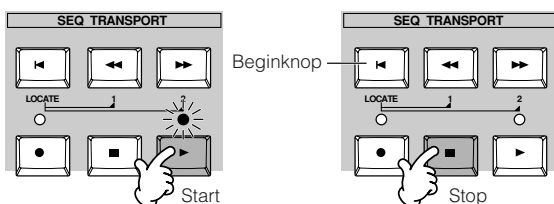


Als Pattern is geselecteerd in stap 2 hierboven, wordt de display Pattern Play automatisch opgeroepen zodra de data zijn geladen.

OPM. Vergeet niet dat de voorbeeldscreens die in deze handleiding worden weergegeven uitsluitend voor instructiedoeleinden zijn en de inhoud (de demosong-/patroonnamen bijvoorbeeld) enigszins af kunnen wijken van die op uw instrument.

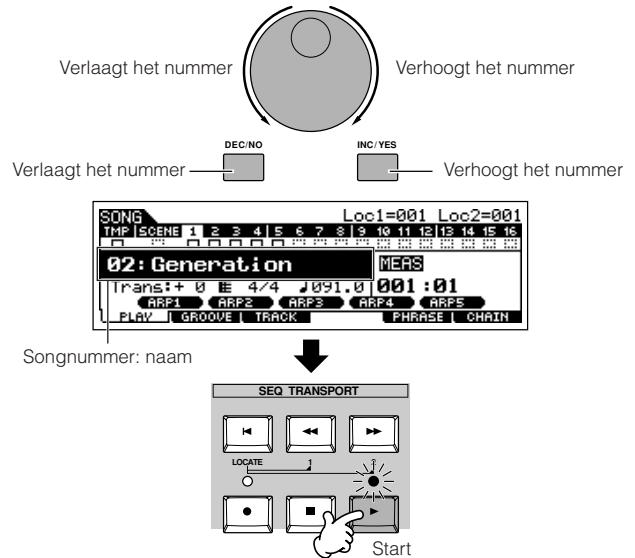
4 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het songafspelen te starten.

Als het afspelen van de geselecteerde song klaar is stopt de song automatisch. U kunt de song op elk gewenst moment stoppen door op de knop [■] (stoppen) te drukken. Dit pauzeert de song op de huidige positie. Druk, om het afspelen van de song vanaf dat punt voort te zetten, nogmaals op de knop [▶] (afspelen). Druk, om onmiddellijk terug te keren naar het begin van de song, op de knop [◀] (begin).



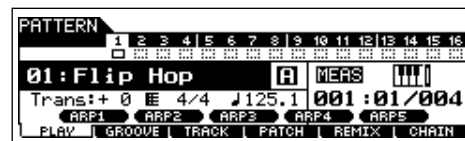
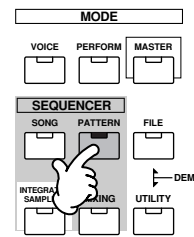
5 Een andere demosong selecteren en afspelen.

Verplaats de cursor naar 'Songnummer: Naam' (met de cursorknoppen) en selecteer vervolgens een andere song met de data draaischijf of de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].



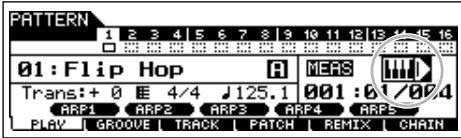
Laten we vervolgens eens een demopatroon afspelen.

6 Druk op de knop [PATTERN] om de modus Pattern te activeren.



7 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het patroonafspelen te starten.

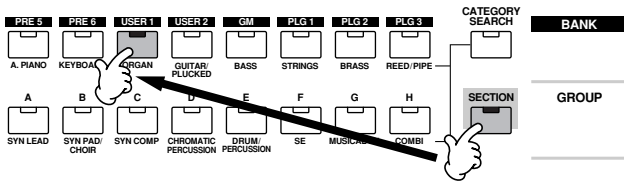
Er is een andere manier om het patroonafspelen te starten – door op de toetsen van het toetsenbord te drukken. Verplaats de cursor naar het toetsenbordpictogram en druk op de knop [INC/YES] zodat de aanduiding ▶ verschijnt. Druk, in deze toestand op een willekeurige toets om het patroonafspelen te starten.



Druk op de knop [DEC/NO] terwijl de cursor zich op het toetsenbordpictogram bevindt om de aanduiding ▶ uit te zetten.

8 Verschillende secties van het patroon selecteren.

Zorg ervoor dat het lampje [SECTION] aanstaat (druk op de knop indien nodig) en druk vervolgens op één van de knoppen die hieronder worden getoond, om de verscheidene secties te selecteren en af te spelen, die onderdeel uitmaken van een patroon. Drukken op de knoppen [A] - [H] roept de secties A - H op en drukken op de knoppen [PRE5] - [PLG3] roept de secties I - P op. Probeer verscheidene ritmevariaties uit door van sectie te veranderen.



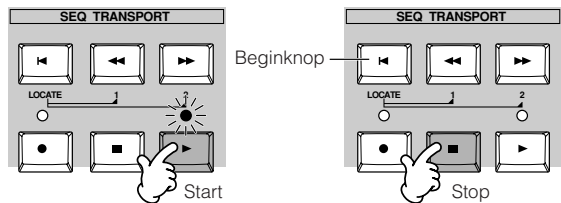
OPM. Het kan zijn dat sommige secties van het demopatroon geen data bevatten. Om deze reden kan het zijn dat het selecteren van sommige secties resulteert in geen geluid.

9 Druk op de knop [■] (stoppen) om het patroonafspelen te stoppen.

In tegenstelling tot songafspelen, gaat patroonafspelen door in een loop totdat de knop [■] (stop) wordt ingedrukt.

U kunt het patroon op elk moment tijdens het afspelen stoppen door op de knop [■] (stop) te drukken. Dit pauzeert het patroon op de huidige positie. Druk, om het afspelen van het patroon vanaf dat punt voort te zetten, nogmaals op de knop [▶] (afspelen).

Druk, om onmiddellijk terug te keren naar het begin van het patroon, op de knop [◀] (begin).



10 Een andere demosong selecteren en afspelen.

Een patroon selecteren wordt op dezelfde manier gedaan als een song selecteren. Zie stap 5 hiervoor.

Parameters in de modus Song Play

Locatie-instellingen voor de geselecteerde song (Loc1=001 Loc2=001)

Maat: Tel (van de huidige afspeellocatie)

ARP1-ARPS Gebruik de knoppen [SF1] - [SF5] om het arpeggiotype en de songscene op te roepen die zijn toegewezen aan elk van de knoppen (blz. 123).

Tempo voor de geselecteerde song

Maatsoort voor de geselecteerde song (u kunt de waarde wijzigen door de cursor hiernaartoe te verplaatsen en de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] en de datadraaischijf te gebruiken.)

Transponeerinstelling (voor de gehele song)

Momenteel geselecteerde song

Songnummer: 03 Songnaam: New Song 1

Geeft een gedempte track aan.

Geeft een solo-geschakelde track aan (blz. 58).

Geeft aan dat de track geen opgenomen data bevat.

Geeft een sampletrack aan (blz. 168) die een samplevoice bevat (blz. 173).

Geeft een MIDI-track aan (blz. 168) die MIDI-sequencedata bevat.

Songtracknummer- en trackdempings-/solostatus

Trackdatastatus

Demping/solo gebruiken bij de song- en patroontracks

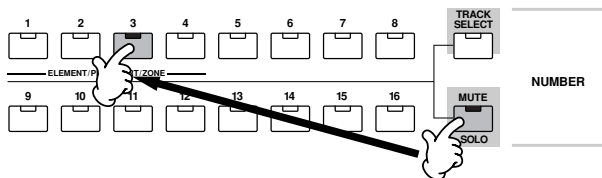
Probeer dit met de demosongs, om te horen hoe de tracks zowel afzonderlijk als in verscheidene combinaties klinken.

Om een track te dempen

1 Druk op de knop [MUTE] (het lampje licht op).

2 Druk op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16] om het tracknummer te selecteren dat gedempt moet worden.

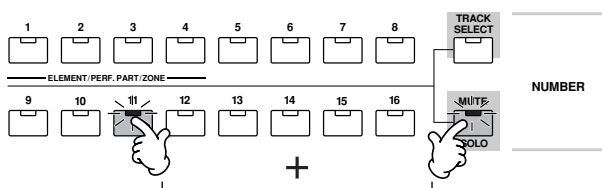
De corresponderende track wordt ingesteld op dempen (zijn lampje gaat uit) en produceert geen geluid. Als u nogmaals op dezelfde nummerknop drukt, wordt het dempen van de track geannuleerd (zijn lampje licht op).



Druk, om Mute (dempen) uit te zetten, nogmaals op de knop [MUTE] (het lampje gaat uit).

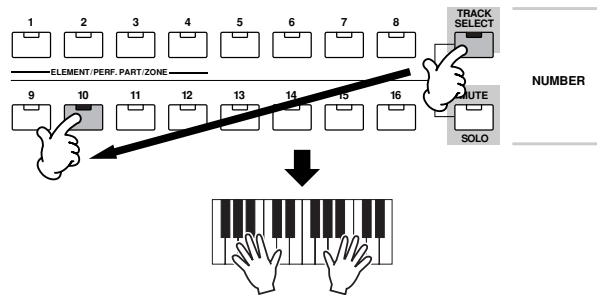
Om een track solo te schakelen

Houd de knop [MUTE] ingedrukt en druk één van de NUMBER-knoppen [1] tot [16] erbij in om de corresponderende track naar solo te schakelen. Als u eenmaal een track voor solo heeft geselecteerd, knippert het lampje van de knop [MUTE], om aan te geven dat de functie Solo actief is. Terwijl de functie Solo actief is, kunt u de solo-geschakelde track wijzigen door gewoon op de corresponderende NUMBER-knop [1] tot [16] te drukken. Druk nogmaals op de knop [MUTE], om de functie Solo te annuleren.



Een song-/patroontrack selecteren en het toetsenbord bespelen

U kunt meespelen met de song of patroon en het geluid van een track gebruiken — door bijvoorbeeld extra drum-/percussiegeluiden op een drumtrack te spelen, terwijl de song speelt. Druk op de knop [TRACK SELECT] zodat zijn lampje oplicht, en selecteer een track door op één van de NUMBER-knoppen [1] tot [16] te drukken.



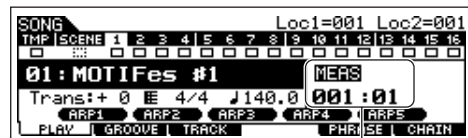
Als u wilt kunt u ook een track dempen en de partij van de track zelf spelen. Om dit te doen selecteert u de gewenste track zoals beschreven staat en dempt u vervolgens de track (zoals hiervoor uitgelegd in 'Om een track te dempen').

Songlocatie

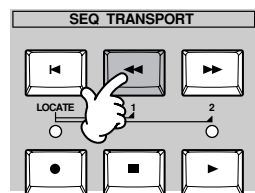
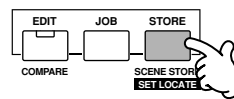
De modus Song Play bevat de handige functie Location waardoor u naar door u aangegeven gedeelten van de song kunt springen. Hiermee kunt u een bepaald maatnummer in de geselecteerde song toewijzen, en onmiddellijk naar de toegewezen maat springen – zowel tijdens het afspelen als wanneer de song is gestopt. Er kunnen twee locaties worden toegewezen.

Locaties toewijzen

Selecteer de gewenste maat voor de locatie in de opgenomen song. (Markeer 'MEAS' en gebruik de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO], of de datadraaischijf.) Houd vervolgens de knop [SET LOCATE] ingedrukt en druk de knop [◀◀] (terugspoelen) erbij in, om de maat aan locatie 1 toe te wijzen. Gebruik de knop [▶▶] (vooruitspoelen) om locatie 2 toe te wijzen.



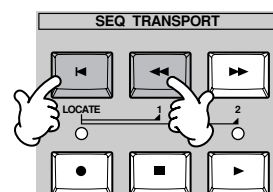
Geef een maatnummer aan om te worden vastgelegd.



In dit voorbeeld wordt de geselecteerde maat toegewezen aan locatie 1. De huidige instellingen voor de locaties 1 en 2 worden rechtsboven in de display getoond.

Naar een toegewezen locatie springen

Houd de knop [LOCATE] ingedrukt en druk de knop [◀◀] (terugspoelen) (voor locatie 1) of de knop [▶▶] (vooruitspoelen) (voor locatie 2) erbij in, om onmiddellijk naar de toegewezen locatie 1 of 2 te springen.

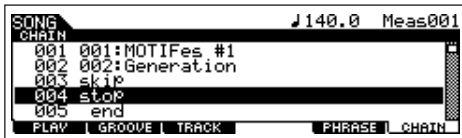


Song Chain (songketen)

Deze functie maakt het mogelijk om songs te 'ketenen' zodat ze automatische achter elkaar afgespeeld kunnen worden. Probeer in deze sectie de functie Song Chain eens uit met de demosongs.

1 Druk op de knop [F6] CHAIN om de display Song Chain op te roepen.

Via deze display kunt u uw eigen customsongsequences programmeren en afspelen.



2 Programmeer de gewenste volgorde van de songs.

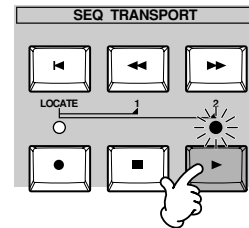
Verplaats de cursor naar '001' met de cursorknoppen en selecteer de gewenste song met de datadraaischijf of de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Wijs op dezelfde manier de andere songs toe aan 002, 003, 004, enzovoorts.

Daarnaast kunnen de volgende parameters worden ingesteld in de songketen.

skip	Slaat het geselecteerde ketennummer over en gaat verder met het afspelen van het volgende ketennummer.
stop	Stopt het afspelen van de songketen bij dat ketennummer. U kunt het afspelen van de songketen hervatten vanaf het volgende ketennummer door op de knop [▶] (afspelen) te drukken.
end	Geeft de eindmarkering van de songketendata aan.

3 De songketen afspelen.

Verplaats de cursor tot bovenin de display Song Chain en druk op de knop [▶] (afspelen) om het songafspelen te starten.



Als de songketen die in stap 2 geprogrammeerd is het einde nadert, stopt het afspelen automatisch. Druk op de knop [■] (stoppen) tijdens het afspelen om het afspelen van de songketen te stoppen.

OPM. De songketen kan alleen worden afgespeeld via de display Song Chain en niet via een andere display

Parameters in de modus Pattern Play

Momenteel geselecteerde patroon en sectie

Transponerinstelling (voor het totale patroon)

Maatsoort voor het geselecteerde patroon (U kunt de waarde wijzigen door de cursor hierheen te verplaatsen en de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] en de datadraaischijf te gebruiken.)

Tempo voor het geselecteerde patroon

Als het teken ▶ verschijnt, zal drukken op een willekeurige toets van het toetsenbord het patroonafspelen starten (blz. 57).
Maat: Tel (van de huidige afspellocatie)
ARP1-ARP5
Gebruik de knoppen [SF1] - [SF5] om het arpeggiotype op te roepen dat aan elk van de knoppen is toegewezen (blz. 123).

01 : New Pattern A
Patroonnummer Patroonnummer Sectie

Patroontracknummer en trackdempings-/solostatus

Trackdatastatus

Geeft een gedempte track aan.

Geeft een solo-geschakelde track aan (blz. 58).

Geeft aan dat de track geen opgenomen data bevat. (Er is geen frase toegewezen.)

Geeft een sampletrack aan (blz. 168) die een samplevoice bevat (blz. 173).

Geeft een MIDI-track aan (blz. 168) die MIDI-sequencedata bevat.

Pattern Chain (patroonketen)

Met de functie Pattern Chain (patroonketen) kunt u verscheidene verschillende secties aan elkaar knopen om zo een enkele song te vormen.

Voor informatie over de patroonketenstructuur, zie blz. 168. Voor informatie over hoe patroonketendata te creëren, zie blz. 115.

Het instrument bespelen (in de modus Voice Play)

De modus Voice Play is waar u de instrumentgeluiden (voices) van deze synthesizer selecteert en bespeelt.

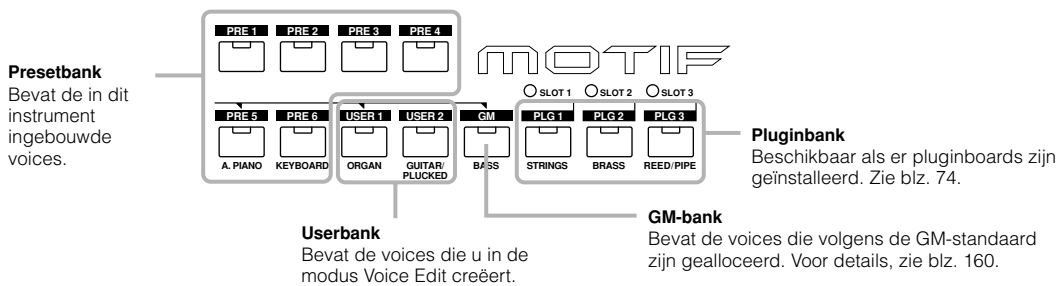
Een voice selecteren

Een normale voice selecteren

Intern zijn er twee typen voices: normale voices en drumvoices. Normale voices zijn over het algemeen geluiden van het type muziekinstrument dat chromatisch gestemd is en die over het toetsenbordbereik kunnen worden bespeeld. Drumvoices zijn over het algemeen percussie-/drumgeluiden die zijn toegewezen aan de afzonderlijke toetsen van het toetsenbord. In deze sectie laten we u zien hoe u een normale voice selecteert.

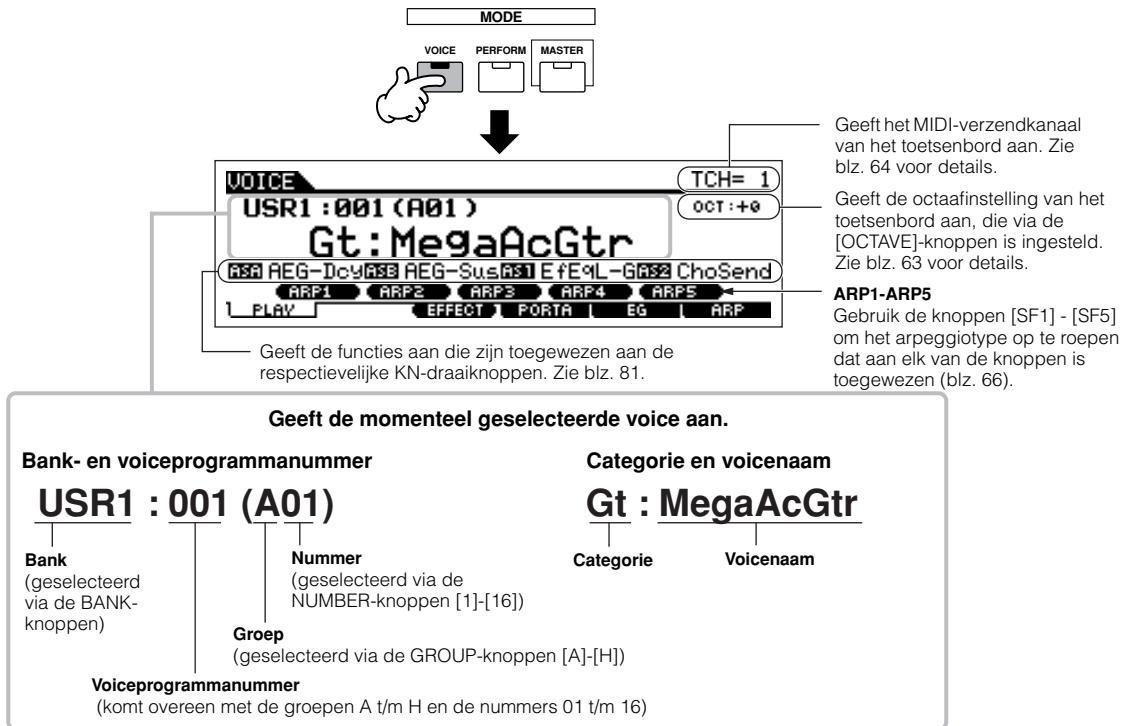
U kunt de gewenste voice uit verscheidene voicebanken (Preset 1~6, User 1~2, GM-preset, Plugin 1~3) selecteren, zoals hieronder aangegeven.

Voicebank



1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play te activeren.

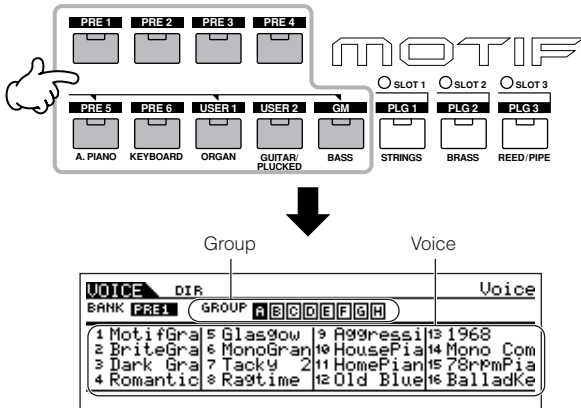
Als u in deze situatie het toetsenbord bespeelt, klinkt de in de display aangegeven voice. De parameters die te zien zijn in de modus Voice Play worden hieronder kort uiteengezet.



OPM. Vergeet niet dat de voorbeeldscreens die in deze handleiding te zien zijn, uitsluitend voor instructiedoeleinden zijn, en dat de inhoud (bijvoorbeeld de voicenaam hier) enigszins kan afwijken van die op uw instrument.

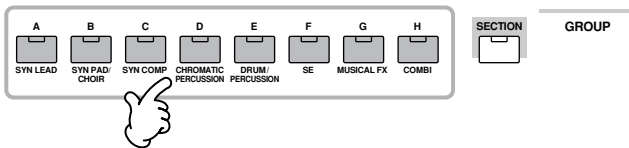
2 Selecteer een normale voicebank.

Selecteer één van de banken uit Preset 1~6, User 1~2 en GM.



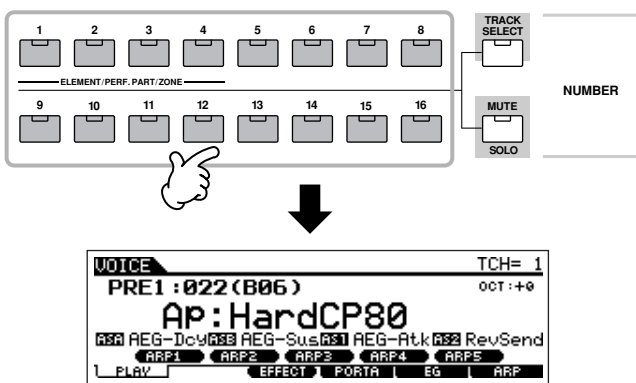
3 Selecteer een normale voicegroep.

Voices in elk van de banken zijn verdeeld in groepen [A] ~ [H]. Selecteer een groep om de voices weer te geven die tot de geselecteerde groep behoren.



4 Selecteer een nummer van de normale voice.

Druk op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16].



5 Bespeel het toetsenbord.



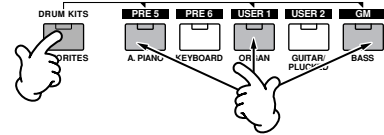
Een drumvoice selecteren

Intern zijn er twee typen voices: normale voices en drumvoices. Normale voices zijn over het algemeen geluiden van chromatisch gestemde muziekinstrumenten, en die over het toetsenbord bereik kunnen worden bespeeld. Drumvoices zijn over het algemeen percussie-/drumgeluiden die zijn toegewezen aan de afzonderlijke toetsen van het toetsenbord. In deze sectie zullen we u laten zien hoe u een drumvoice kunt selecteren.

1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play te activeren.

2 Selecteer een drumvoicebank.

Druk op één van de door de pijlen aangegeven knoppen, terwijl u de knop [DRUM KITS] ingedrukt houdt: [PRE5] (presetdrum), [USER1] (userdrum of [GM] (GM-drum).



3 Selecteer een drumvoicegroep.

Deze handeling is in principe dezelfde als in 'Een normale voice selecteren'. U kunt uit de groepen A t/m D kiezen, als u in stap 2 de presetdrumbank selecteert. U kunt uit de groepen A en B kiezen, als u in stap 2 de userdrumbank selecteert. U kunt alleen groep A kiezen, als u in stap 2 de GM-drumbank selecteert.

4 Selecteer een drumvoicenummer.

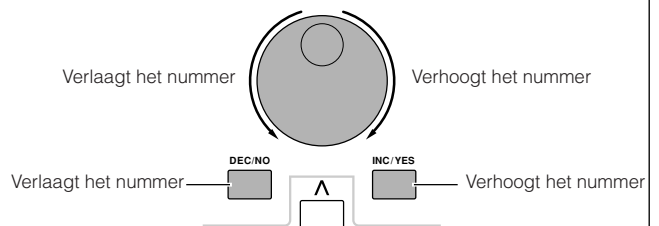
Dit is hetzelfde als bij 'Een normale voice selecteren'.

5 Bespeel het toetsenbord en controleer welk instrument is toegewezen aan elk van de toetsen.

OPM. Voor details over de instrumenttoewijzingen voor elke toets, raadpleegt u de afzonderlijke Data List (apart Engelstalig boekje).

De knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaischijf gebruiken

U kunt in stap 3 en 4 een voicenummer selecteren met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaischijf.



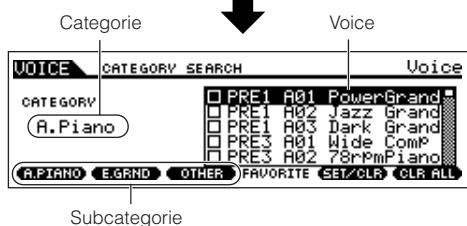
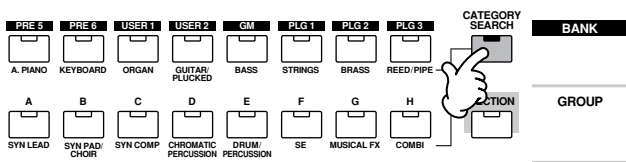
OPM. De procedure voor het selecteren van voices in andere modi is anders dan hiervoor. Voor details over voices selecteren in de modus Performance, zie blz. 71. Voor details over voices selecteren in de modus Song/Pattern, zie blz. 102.

De functie Category Search gebruiken

Deze synthesizer beschikt over de krachtige functie Category Search, waarmee u snel toegang kunt krijgen tot de geluiden die u wilt, ongeacht waar en in welke bank ze zich bevinden. Selecteer gewoonweg een voicecategorie, zoals A. PIANO of SYN LEAD, en u kunt één voor één door alle gerelateerde voices bladeren – en elk ervan ook nog beluisteren. Als u een pluginboard in het instrument heeft geïnstalleerd, worden de voices daarvan ook in de zoektocht opgenomen. Daarnaast kunt u ook de speciale categorie Favorites gebruiken om de voices die u het meest gebruikt in op te slaan.

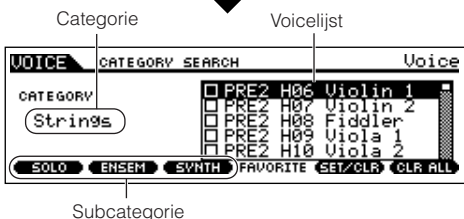
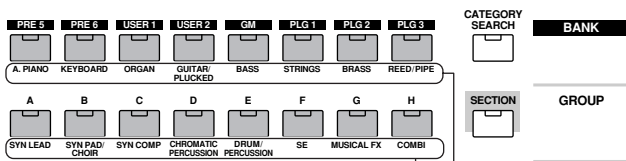
1 Zet de functie Category Search aan door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.

In deze situatie licht de knop op en kunt u de BANK- en GROUP-knoppen gebruiken om de categorie aan te geven. Druk nogmaals op de knop [CATEGORY SEARCH] om deze functie uit te zetten.

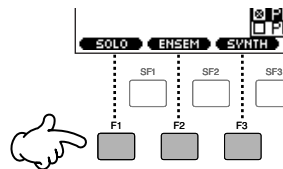


2 Selecteer een categorie.

Druk op één van de BANK en GROUP-knoppen om de geselecteerde categorienaam en het voice-overzicht op te roepen. De eerste voice in de categorie wordt geselecteerd.



Alle categorieën zijn verdeeld in twee of drie subcategorieën, voor nog meer gemak bij het kiezen. De subcategorienamen worden onderin de display Category Search weergegeven. Druk op de knoppen [F1] - [F3] om de eerste voice in de corresponderende subcategorie te selecteren.

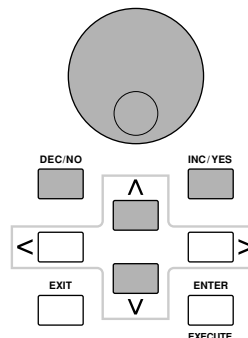


OPM. Een andere manier om categorieën te selecteren is de cursorknoppen gebruiken om de categorienaam in de display te selecteren en markeren, en vervolgens de knoppen [INC/YES]- en [DEC/NO] of de data-draaischijf te gebruiken om de categorie te selecteren. Verplaats vervolgens de cursor naar het voiceoverzicht rechts in de display om de voice te selecteren (zie stap 3 hieronder).

OPM. Enkele voices zoals uservoices kunnen misschien in geen enkele categorie geregistreerd worden. U kunt naar deze voices zoeken door de categorie op '-----' in te stellen.

3 Selecteer een voice in het voiceoverzicht in de display.

Stap door de beschikbare voices via de data-draaischijf. U kunt ook de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO], of de cursorknoppen [^]/[v] gebruiken.



4 Druk op de knop [CATEGORY SEARCH] om deze functie uit te zetten en terug te gaan naar de originele display.

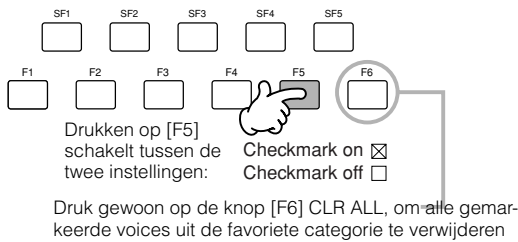
OPM. U kunt ook de knop [ENTER] of de knop [EXIT] gebruiken om de functie Category te verlaten.

Favoriete categorie

Gebruik deze handige functie om al uw favoriete, vaak gebruikte voices op te slaan op één enkele makkelijk toegankelijke plaats – en roep ze op door op de knop [FAVORITES] te drukken. Selecteer elke voice die u wilt, uit elke gewenste categorie, en voer deze in in de favoriete categorie. Op deze manier kunt u rechtstreeks naar alle voices gaan die u het meest gebruikt, zonder dat u eerst allerlei andere categorieën af moet struinen – een uitstekend hulpmiddel bij live spelen.

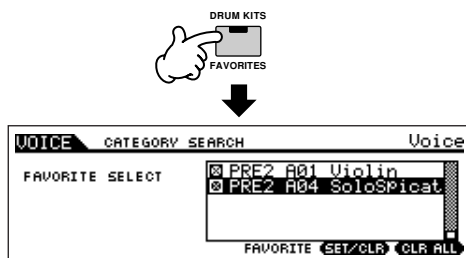
- 1 Zet de functie Category Search aan door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.
- 2 Geef de categorie en subcategorie aan en selecteer vervolgens een voice (blz. 62).
- 3 Registreer de voice, die in stap 2 is geselecteerd, naar de favoriete categorie door op de knop [F5] SET/CLR te drukken om het vakje naast de voice-naam aan te kruisen.

U kunt het kruisje verwijderen door nogmaals op de knop [F5] te drukken.



- 4 Herhaal de stappen 2 - 3 om naar wens andere voices aan de favoriete categorie toe te wijzen.
- 5 Druk op de knop [FAVORITES] om de voices te zien die aan de favoriete categorie zijn toegewezen in stap 2 - 4.

U kunt de knoppen [F5] SET/CLR en [F6] CLR ALL in deze display ook gebruiken om voices in/van de favoriete categorie te registreren/verwijderen.



- 6 Druk nogmaals op de knop [FAVORITES] om terug te keren naar de display Category Search.

- 7 Drukken op de knop [CATEGORY SEARCH] om de display Category Search te verlaten, zal automatisch de instellingen van de favoriete categorie in de interne flash-rom opslaan.

! PAS OP

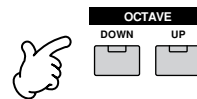
Zorg ervoor dat u stap 7 uitvoert. De instellingen die gemaakt zijn in de stappen 3 - 4 zullen verloren gaan als u het instrument uitzet zonder stap 7 uit te voeren.

! PAS OP

Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data (bijv., voice) naar flash-rom worden geschreven (terwijl het bericht 'Please keep power on' wordt getoond). Het instrument uitzetten in deze situatie kan er niet alleen voor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolge van vermindering van de data in het flash-rom) en ervoor zorgen dat het instrument niet normaal opstart als het de volgende keer wordt aangezet, maar het kan ook resultaten in het verloren gaan van alle userdata.

Octaafinstelling van het toetsenbord (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Soms als u een voice bespeelt kan het voorkomen dat u met een hogere of lagere toonhoogte zou willen spelen. Het kan bijvoorbeeld zijn dat u de toonhoogte zou willen verlagen om extra basnoten te verkrijgen, of dat u juist de toonhoogte zou willen verhogen voor solo's en melodielijnen. Met de regelaars Octave Up/Down kunt u dit snel en makkelijk doen. Elke keer als u op de knop [OCTAVE UP] op het paneel drukt, gaat de totale toonhoogte van de voice een octaaf omhoog. Net zo geldt: elke keer als u op de knop [OCTAVE DOWN] drukt, gaat de toonhoogte één octaaf naar beneden. Het bereik is van -3 tot +3, waarbij 0 de standaardtoonhoogte is. Als u een octavering naar boven heeft ingesteld licht het lampje van de knop [OCTAVE UP] op, en als u een octavering naar beneden heeft ingesteld licht het lampje van de knop [OCTAVE DOWN] op. De huidige octaafinstelling wordt rechtsboven in de display aangegeven. U kunt onmiddellijk de standaardtoonhoogte (0) oproepen door tegelijkertijd zowel de knop [OCTAVE UP] als de knop [OCTAVE DOWN] in te drukken (beide lampjes gaan uit).

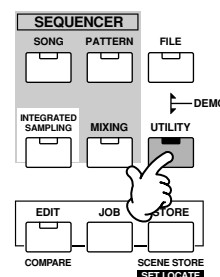


!OPM. De octaafinstelling die hier is gemaakt, komt automatisch terug in de identieke parameter 'Octave' in de modus Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Deze instelling is beschikbaar in alle modi.

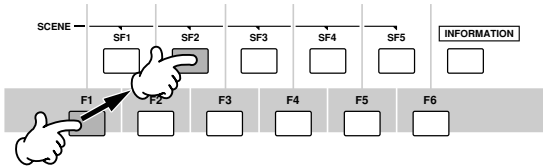
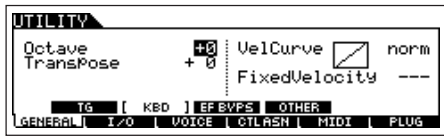
TIP Transponeerinstelling van het toetsenbord

U kunt de hoeveelheid in halve noten instellen waarin het toetsenbord omhoog of omlaag moet worden getransponeerd, alsook de octaafinstelling.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren.



2 Druk op de knop [F1] GENERAL en vervolgens op de knop [SF2] KBD



3 Verplaats de cursor met de cursorknop naar Transpose.

4 Wijzigen de transponeringswaarde met de [INC/YES]-, [DEC/NO]-knoppen en de datadraaischijf.

5 Druk op de knop [STORE] om de transponeerinstelling weg te schrijven naar de interne flash-rom.



Zorg ervoor dat u stap 5 uitvoert. De instellingen die gemaakt zijn in stap 4 zullen verloren gaan als u het instrument uitzet zonder stap 5 uit te voeren.

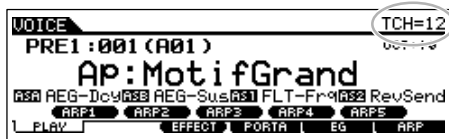
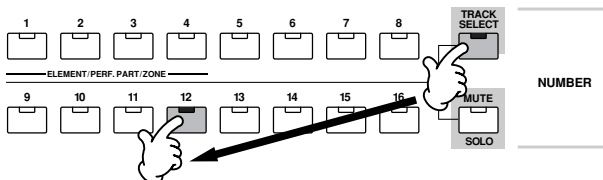


Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data (bijv., voice) naar flash-rom worden geschreven (terwijl het bericht 'Please keep power on' wordt getoond). Het instrument uitzetten in deze situatie kan er niet alleen voor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolge van vermindering van de data in het flash-rom) en ervoor zorgen dat het instrument niet normaal opstart als het de volgende keer wordt aangezet, maar het kan ook resulteren in het verloren gaan van alle userdata.

OPM. De transponeerinstelling is beschikbaar in alle modi.

MIDI-zendkanaalinstelling van het toetsenbord

Deze functie is vooral handig als u opneemt op een externe sequencer of een ander instrument via MIDI bestuurt. Dit laat u eenvoudig het zendkanaal veranderen, met slechts een paar drukken op een knop. Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en druk vervolgens op de betreffende NUMBER-knop ([1] - [16]). De zendkanaalinstelling wordt rechtsboven in de display aangegeven.

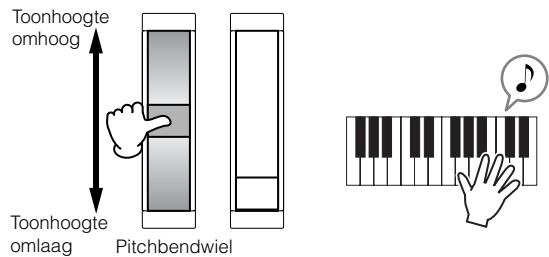


OPM. U kunt ook het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord instellen via de modus Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Deze parameter is beschikbaar voor de modus Voice en de modus Performance, maar niet voor de modus Song en de modus Pattern.

Regelaars (controllers) gebruiken

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 zelfcentererend en zal automatisch terugkeren naar de normale toonhoogte als deze wordt losgelaten. Probeer het pitchbendwiel eens uit terwijl u een toets van het toetsenbord indrukt.



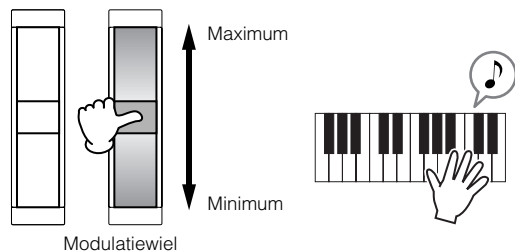
OPM. Elke presetvoice heeft zijn eigen standaard-pitchbendbereikinstelling. De pitchbendbereikinstelling voor elk van de voices kan worden gewijzigd in de [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] display OTHER, die vervolgens als uservoices kunnen worden opgeslagen in de modus Voice Store. Via deze display kunt u ook de functie Pitch Bend omkeren — zodat van u af draaien van het wiel de toonhoogte verlaagt, en deze naar u toe draaien de toonhoogte verhoogt.

OPM. Andere functies dan pitchbend kunnen aan het pitchbendwiel worden toegewezen in de [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] display CTL SET. Een voice met nieuwe toewijzingsinstellingen kan worden opgeslagen als een uservoice in de modus Voice Store. Zelfs als er een andere functie aan dit wiel is toegewezen, is de functie Pitch Bend beschikbaar en worden er nog steeds pitchbend-berichten gegenereerd als het wiel wordt gebruikt.

OPM. Het pitchbendwiel gebruiken genereert hetzelfde MIDI-bericht naar externe apparaten, ongeacht de toewijzingen die in de modus Voice Edit gemaakt zijn.

Modulatiewiel

Ofschoon het modulatiewiel van oudsher wordt gebruikt om vibratie op het geluid toe te passen, hebben veel van de presetvoices andere functies en effecten toegewezen gekregen voor het wiel. Des te meer u dit wiel van u af draait, des te groter het effect dat op het geluid wordt toegepast. Probeer het modulatiewiel eens uit met verscheidene presetvoices terwijl u het toetsenbord bespeelt.



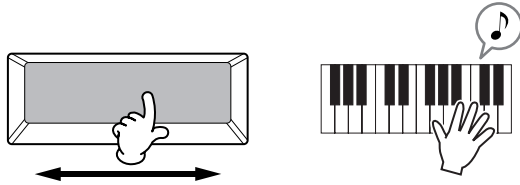
OPM. Zorg ervoor dat het modulatiewiel op het minimum is ingesteld voordat u begint te spelen, om te voorkomen dat er per ongeluk effecten op de huidige voice worden toegepast.

OPM. Er kunnen verscheidene functies aan het modulatiewiel worden toegewezen in de [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] display CTL SET. Een voice met nieuwe toewijzingsinstellingen kan worden opgeslagen als een uservoice in de modus Voice Store.

OPM. Het modulatiewiel gebruiken genereert hetzelfde MIDI-bericht naar externe apparaten, ongeacht de toewijzingen die in de modus Voice Edit zijn gemaakt.

Ribboncontroller

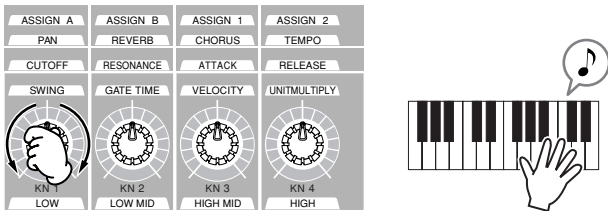
De ribboncontroller is aanraakgevoelig en wordt bestuurd door uw vinger zijdelings over het oppervlak te bewegen. Er zijn verscheidene functies toegewezen aan de presetvoices. Probeer de ribboncontroller eens uit met verscheidene presetvoices terwijl u het toetsenbord bespeelt.



OPM. U kunt de ribboncontroller instellen om andere functies op aangesloten externe MIDI-apparaten te regelen, dan de functies die voor het instrument zelf zijn toegewezen. U kunt ook bepalen of de ribboncontrollerwaarde terug moet keren naar het midden, of dat deze op het punt moet blijven waar u deze het laatst aanraakte. Allebei deze instellingen kunnen in de modus Utility worden gemaakt ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN).

KN-draaiknoppen

Deze draaiknoppen laten u verscheidene aspecten van het geluid van de voice in realtime veranderen – terwijl u speelt. Draai een knop naar rechts om de waarde te verhogen en naar links om deze te verlagen. Voor elke presetvoice zijn verscheidene functies aan de vier knoppen toegewezen. Probeer deze knoppen eens uit met verscheidene presetvoices, terwijl u het toetsenbord bespeelt.

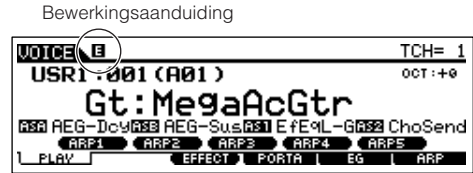


Welke bepaalde groep functies of parameters aan de knoppen zijn toegewezen kunt u veranderen door op één van de [KNOB CONTROL FUNCTION]-knoppen te drukken. Voor details, zie blz. 81.

OPM. In bepaalde situaties kan het zijn dat het gebruik van de knoppen geen verandering in het geluid teweegbrengt. Voor meer informatie, raadpleeg blz. 50 in de sectie Basisbediening.

Bewerkingsaanduiding

Draaien aan de knoppen in de modus Voice, wijzigt de parameters van de voice rechtstreeks. Als één van de voiceparameters is gewijzigd, verschijnt de bewerkingsaanduiding [E] linksboven in de display. Dit geeft aan dat de huidige voice is veranderd maar nog niet is opgeslagen.



Als u tevreden bent met de aanpassingen die u gemaakt heeft en het resultaat daarvan, kunt u de veranderingen opslaan als een uservice in de modus Voice Store (blz. 85).

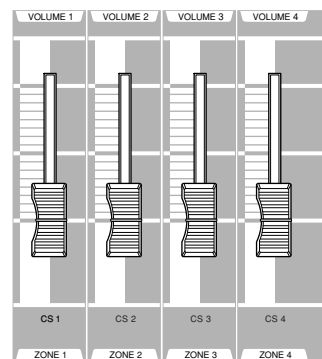
! PAS OP

Als u een andere voice selecteert tijdens het bewerken, zal de bewerkingsaanduiding [E] verdwijnen en al uw bewerkingen zullen verloren gaan.

Het is verstandig om de bewerkte voicedata op te slaan via de modus Voice Store (blz. 85). Zelfs als de bewerkte voicedata verloren gaan, kunt u deze terugroepen via de functie Edit Recal (bewerking terugroepen) (blz. 82).

CS-schuifregelaars

In de modus Voice kunt u met de vier CS-schuifregelaars de niveaus van de elementen van een normale voice of de drumvoicetoetsen afzonderlijk aanpassen. Als er een normale voice is geselecteerd, kunt u de volumebalans tussen de vier elementen aanpassen.



OPM. Per ongeluk gebruik van de schuiven kan tot gevolg hebben dat het geluid niet meer klinkt. Als dit gebeurt, schuif de schuiven dan omhoog.

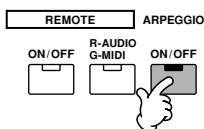
De functie Arpeggio gebruiken

Deze functie laat u ritmepatronen, riffs en frasen met de huidige voice triggeren door gewoon toetsen op het toetsenbord te bespelen. Aangezien de presetvoices reeds van te voren hun eigen typen arpeggio hebben toegewezen gekregen, is alles wat u hoeft te doen de gewenste voice te selecteren en de functie Arpeggio aan te zetten. Probeer eens verschillende voices te selecteren en probeer de verscheidene typen arpeggio uit.

OPM. Voor details over arpeggio, zie blz. 169.

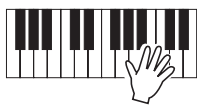
1 Druk op de knop [ARPEGGIO ON/OFF] om arpeggio aan te zetten.

Bij bepaalde voices zal gewoon het selecteren van de voice al de arpeggio al aanzetten.



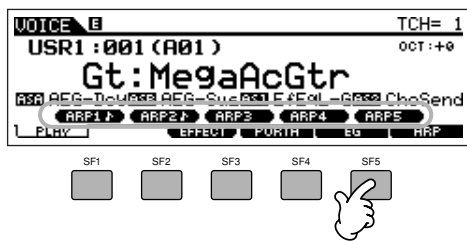
2 Speel een toets of toetsen van het toetsenbord om het afspelen van de arpeggio te triggeren.

Het bepaalde ritmepatroon of de frase die wordt gespeeld hangt af van de feitelijke noten of akkoorden die u speelt, alsook van het geselecteerde arpeggiotype. Voor details, raadpleeg blz. 169 in de sectie Basisbediening.

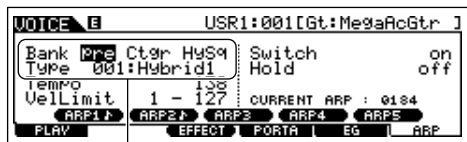


Het arpeggiotype veranderen tijdens het spelen.

Er zijn verschillende arpeggiotypen toegewezen aan de knoppen [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 voor elk van de presetvoices. Als er een muzieknootpictogram rechts van elk van de arpeggiotypen in de display verschijnt (zie hieronder), is de corresponderende knop toegewezen aan een arpeggiotype. Probeer eens verscheidene typen arpeggio uit door op de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken.



U kunt het momenteel geselecteerde arpeggiotype bevestigen in de display [F6] ARP.



Momenteel geselecteerde arpeggiotype

Bank	Geeft 'pre' (preset) of 'usr' (user) aan.
Ctr	Zie blz. 169.
Type	Raadpleeg het afzonderlijke Engelstalige Data List-boekje

Registreer uw favoriete typen arpeggio naar de knoppen [SF1] - [SF5]

U kunt de standaardinstellingen wijzigen en elk gewenste arpeggiotype aan de knoppen [SF1] - [SF5] toewijzen. De geselecteerde arpeggio-aanduiding wordt wit gemarkeerd. Als twee knoppen hetzelfde type delen, zullen beiden wit worden gemarkeerd. De instellingen kunnen worden opgeslagen als een uservoice in de modus Voice Store.

1 Druk op de knop [ARPEGGIO ON/OFF] om arpeggio aan te zetten.

2 Selecteer het gewenste arpeggiotype in de [VOICE] → [F6] display ARP.

3 Druk op één van de knoppen [SF1] - [SF5], terwijl u de knop [STORE] ingedrukt houdt

Het momenteel geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen aan de ingedrukte knop. Als u deze handeling uitvoert terwijl het [ARPEGGIO ON/OFF]-lampje uit is, zal er geen arpeggiotype aan de ingedrukte knop worden toegewezen.

4 Herhaal de stappen 2 - 3, indien nodig.

5 Druk op knop [STORE] en laat deze weer los om de modus Voice Store te activeren en de instelling op te slaan als een uservoice (blz. 85).

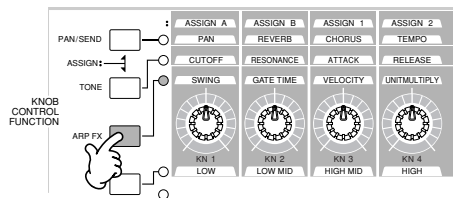
OPM. Vergeet niet dat indrukken en weer loslaten van de knop [STORE] ZONDER op één van de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken, automatisch de modus Voice Store zal activeren, in plaats van het arpeggiotype op te slaan.

Het arpeggio-afspelen regelen met de KN-knoppen

U kunt de arpeggiogerelateerde parameters zoals volume en tempo aanpassen door aan de KN-knoppen te draaien. Als u tevreden bent met de resultaten, kunt u de veranderingen opslaan als een uservoice in de modus Voice Store.

1 Druk op de KNOB CONTROL FUNCTION-knop [ARP FX] (het lampje licht op).

Het selecteren van sommige voices zet dit lampje automatisch aan.



2 Regel de knoppen fijn af terwijl de arpeggio speelt.

Voor details over welke van de functies elk van de knoppen regelt terwijl het lampje [ARP FX] aanstaat, zie blz. 81.

3 Als u tevreden bent met de resultaten, kunt u de veranderingen opslaan als een uservoice in de modus Voice Store (blz. 85).

Het instrument bespelen (in de modus Performance Play)

Net als de modus Voice Play, is de modus Performance Play de modus waarin u de instrumentgeluiden van deze synthesizer selecteert en afspeelt.

In een performance kunt u verscheidene verschillende voices samen mixen in een layer, of ze over het toetsenbord verdelen, of zelfs een combinatie layer/split samenstellen. Elke performance kan tot vier verschillende parts bevatten.

Een performance selecteren

Er zijn reeds 128 performances (1 bank) aanwezig in het interne usergeheugen (flash-rom). In de modus Performance Play kunt u afzonderlijke userperformances selecteren en afspelen. Aangezien er slechts één bank voor performances is, hoeft u geen performancebank te selecteren.

1 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance Play te activeren.

In deze toestand zal bij spelen op het toetsenbord de performance klinken die wordt aangegeven in de display. De parameters die weergegeven worden in de modus Performance Play worden hieronder kort uitgelegd.

MODE

VOICE PERFORM MASTER

Geeft het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord aan. Zie blz. 68 voor details.

PERF TCH= 1
 USER : 001 (A01) OCT: +0
 Ap : New Perform
 ASA REG-DCYASB REG-SUSAS1 + 0AS2 + 0
 ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5
 PLAY VOICE EFFECT PORTA EG ARP

Geeft de octaafinstelling van het toetsenbord aan, die via de [OCTAVE]-knoppen is ingesteld. Zie blz. 68 voor details.

ARP1-ARP5
 Gebruik de knoppen [SF1] - [SF5] om het arpeggiotype dat aan elk van de knoppen is toegewezen op te roepen (blz. 70).

Geeft de instellingen aan die gerelateerd zijn aan de KN-draaiknoppen. Zie blz. 90.

Geeft de momenteel geselecteerde performance aan.

Bank- en performanceprogrammanummer USER : 001 (A01)	Categorie- en performancenaam Ap : New Perform
Bank	Nummer (geselecteerd via de NUMBER-knoppen [1]-[16])
	Categorie Performancenaam
	Groep (geselecteerd via de GROUP-knoppen [A]-[H])
Performanceprogrammanummer (komt overeen met de groepen A t/m H en de nummers 01 t/m 16)	

OPM. Vergeet niet dat de voorbeeldscreenshots die te zien zijn in deze handleiding uitsluitend voor instructiedoeleinden zijn, en de inhoud (bijvoorbeeld, de Performancenaam hier) kan enigszins afwijken van die op uw instrument.

2 Selecteer een performancegroep.

Performances zijn verdeeld in groepen [A] ~ [H]. Selecteer een groep om een overzicht van de performances te krijgen.

A B C D E F G H SECTION GROUP

SYN LEAD SYN PAD/CHOIR SYN COMP CHROMATIC PERCUSSION DRUM/PERCUSSION SE MUSICAL FX COMBI

Groep Performance

PERF	DIR	Performance
BANK USER	GROUP	A B C D E F G H
1 Processi	5 GuitarRo	3 LittleBel
2 2001Br	6 Sprinkle	10 SynHeave
3 RStreet	7 SoulSpir	11 BluesCru
4 NOUAAA!	8 Film Noi	12 SmoothMo
		13 PopR&B
		14 Iron Dan
		15 LittleFo
		16 Glass+s

3 Selecteer een performancenummer.

Druk op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16].

1 2 3 4 5 6 7 8 TRACK SELECT
 ELEMENT PERF. PART. ZONE
 9 10 11 12 13 14 15 16 MUTE SOLO NUMBER

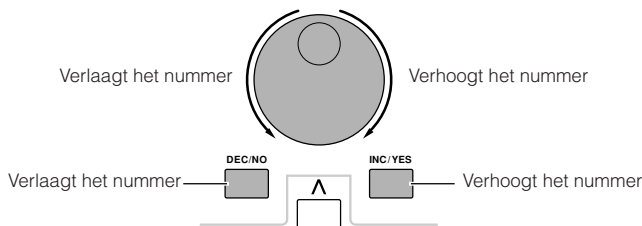
PERF TCH= 1
 USER : 001 (A01) OCT: +0
 Ap : New Perform
 ASA REG-DCYASB REG-SUSAS1 + 0AS2 + 0
 ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5
 PLAY VOICE EFFECT PORTA EG ARP

4 Bespeel het toetsenbord.



De knoppen [INC/YES]-, [DEC/NO] en de datadraaischijf gebruiken

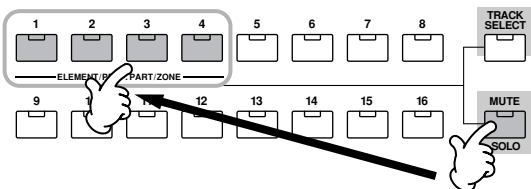
In plaats van de BANK-/NUMBER-knoppen te gebruiken, zoals beschreven in de stappen 2 en 3 hiervoor, kunt u een performance selecteren met de knoppen [INC/YES], [DEC/NO] en de datadraaischijf.



Performancepart dempen/soloschakelen

Elke performance kan maximaal vier parts bevatten, waarvan elk afzonderlijk kan worden aan- of uitgezet.

Het dempen en soloschakelen van parts wordt op dezelfde manier gedaan als bij tracks in een song/patroon. Zie blz. 58.



De functie Category Search gebruiken

Net als in de modus Voice Play, kunt u de functies Category Search en Favorite Category gebruiken in de modus Performance Play. Voor details over hoe de functies te gebruiken, zie blz. 62.

Octaafinstelling van het toetsenbord (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Net als in de modus Voice Play, kunt u de knop [OCTAVE UP/DOWN] gebruiken om de toonhoogte van het toetsenbord in octaven omhoog of omlaag te schuiven.

OPM. De octaafinstelling die hier wordt gemaakt, komt automatisch terug in de identieke parameter Octave in de modus Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Deze instelling is beschikbaar in alle modi.

TIP Transponeerinstelling van het toetsenbord

Net als in de modus Voice Play kunt u in de modus Utility het aantal halve noten instellen waarmee het toetsenbord bereik omhoog of omlaag wordt geschoven.

OPM. De transponeerinstelling is beschikbaar in alle modi.

MIDI-zendkanaalinstelling van het toetsenbord

Net als in de modus Voice Play kunt u het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord wijzigen. Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en druk vervolgens op de desbetreffende NUMBER-knop ([1] - [16]). De zendkanaalinstelling wordt rechtsboven in de display aangegeven.

OPM. U kunt ook het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord instellen via de modus Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Deze parameter is beschikbaar voor de modus Voice en de modus Performance, maar niet voor de modus Song en de modus Pattern.

Regelaars (controllers) gebruiken

Pitchbendwiel

Dit is in principe hetzelfde als in de modus Voice Play (blz. 64).

- D.OPM.** De instelling van het pitchbendbereik hangt af van de instelling (die in de modus Voice is gemaakt) van de voice die is toegewezen aan elk van de parts.
- D.OPM.** De functies die zijn toegewezen aan het pitchbendwiel hangen af van de instelling (die in de modus Voice is gemaakt) van de voices die zijn toegewezen aan elk van de parts.
- D.OPM.** Zelfs als er een andere functie aan het wiel is toegewezen, is pitchbend nog steeds beschikbaar en worden er nog steeds pitchbendberichten gegenereerd als het wiel wordt gebruikt.

Modulatiewiel

Dit is in principe hetzelfde als in de modus Voice Play (blz. 64).

- D.OPM.** Zorg ervoor, om te voorkomen dat er per ongeluk effecten op de huidige voice worden toegepast, dat het modulatiewiel op het minimum is ingesteld voordat u begint te spelen.
- D.OPM.** De functies die zijn toegewezen aan het modulatiewiel hangen af van de instellingen (die in de modus Voice zijn gemaakt) van de voices die aan elk van de parts zijn toegewezen.
- D.OPM.** Het modulatiewiel gebruiken genereert hetzelfde MIDI-bericht naar externe apparaten, ongeacht de toewijzingen die in de modus Voice Edit zijn gemaakt.

Ribboncontroller

Dit is in principe hetzelfde als in de modus Voice Play (blz. 65).

- D.OPM.** De functies die zijn toegewezen aan de ribboncontroller hangen af van de instellingen (die in de modus Voice zijn gemaakt) van de voice die aan elk van de parts zijn toegewezen.
- D.OPM.** U kunt de ribboncontroller instellen om andere functies in aangesloten externe MIDI-apparaten te regelen, dan de functies die voor de performance op het instrument zelf zijn toegewezen. U kunt ook per performance bepalen of de ribboncontrollerwaarde terug moet keren naar het midden, of dat deze op het punt moet blijven waar u deze het laatst aanraakte. Beide instellingen kunnen worden gemaakt in de modus Performance Edit ([PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → COMMON → [F4] CTL ASN).

KN-draaiknoppen

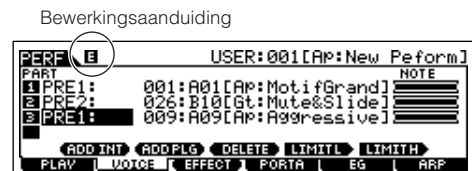
Deze knoppen laten u verscheidene aspecten van het performancegeluid in realtime veranderen – terwijl u speelt. Draai een knop naar rechts om de waarde te verhogen en naar links om deze te verlagen. Voor elke performance zijn er verscheidene functies aan de vier knoppen toegewezen. Probeer deze knoppen eens uit met verscheidene performances, terwijl u het toetsenbord bespeelt.

Welke bepaalde groep functies of parameters aan de knoppen zijn toegewezen kunt u veranderen door op één van de [KNOB CONTROL FUNCTION]-knoppen te drukken. Voor details, zie blz. 90.

- D.OPM.** In bepaalde situaties kan het zijn dat het gebruik van de knoppen geen verandering in het geluid teweegbrengt. Voor meer informatie, raadpleeg blz. 50 in de sectie Basisbediening.

Bewerkingsaanduiding

Draaien aan de knoppen in de modus Performance verandert rechtstreeks de parameters van de performance. Als één van de performanceparameters is gewijzigd, verschijnt de bewerkingsaanduiding [E] linksboven in de display. Dit geeft aan dat de huidige performance is veranderd maar nog niet is opgeslagen.



Als u tevreden bent met de aanpassingen die u gemaakt heeft en het resultaat daarvan, kunt u de veranderingen opslaan als een userperformance in de modus Performance Store (blz. 91).

! PAS OP

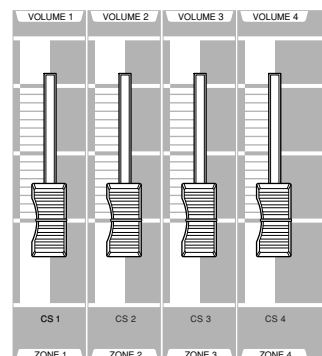
Als u een andere performance selecteert tijdens het bewerken, zal de bewerkingsaanduiding [E] verdwijnen en al uw bewerkingen zullen verloren gaan. Het is een goed idee om de bewerkte performance op te slaan via de modus Performance Store (blz. 91). Zelfs als de bewerkte performancegegevens verloren gaan, kunt u deze terugroepen via de functie Edit Recall (bewerking terugroepen) (blz. 91).

! PAS OP

Als deze synthesizer de fabriek verlaat, bevat deze een volledige set van 128 speciaal geprogrammeerde userperformances in de userbank. U kunt deze performances bewerken, opslaan en ze overschrijven in de modus Performance Store. U kunt ze ook terugzetten naar de originele fabriekspresets door op de knop [ENTER] te drukken via [UTILITY] → display [JOB] (blz. 44).

CS-schuifregelaars

In de modus Performance kunt u met de vier CS-schuifregelaars de niveaus van de parts van een performance afzonderlijk aanpassen. U kunt de volumebalans aanpassen tussen de vier parts.



- D.OPM.** Per ongeluk gebruik van de schuiven kan tot gevolg hebben dat het geluid niet meer klinkt. Als dit gebeurt, schuif de schuiven dan omhoog.

- D.OPM.** In bepaalde situaties kan het zijn dat het gebruik van de CS-schuifregelaars geen verandering in het geluid teweegbrengt. Voor meer informatie, raadpleeg blz. 50 in de sectie Basisbediening.

De arpeggiofunctie gebruiken

Net als in de modus Voice, kunt u de arpeggiofunctie in de modus Performance gebruiken.

In de modus Performance kunt u afzonderlijke arpeggio-afspeelinstellingen voor elk van de parts van de performance maken — waaronder de instelling aan/uit, alsook het arpeggiotype en arpeggiogerelateerde parameters. Dit betekent dat u de performance zo in kunt stellen dat één of meerdere parts kunnen worden gebruikt om het afspelen van de arpeggio te triggeren. Een nuttige toepassing hiervan zou zijn om een drumvoice aan één part toe te wijzen en het afspelen van de arpeggio alleen via die part te gebruiken — zodat u over een ritmepatroonbegeleiding beschikt terwijl u een andere voice bespeelt.

Aangezien de presetperformances reeds van tevoren eigen typen arpeggio toegewezen hebben gekregen, is alles wat u hoeft te doen de gewenste performance te selecteren en de arpeggiofunctie aan te zetten. Probeer eens verschillende performances te selecteren en probeer de verscheidene typen arpeggio uit.

OPM. Er kunnen niet verschillende typen arpeggio voor de parts worden afgespeeld.

OPM. Voor details over arpeggio, zie blz. 169.

Het arpeggiotype veranderen tijdens uw spel.

Net als in de modus Voice Play (blz. 66), kunt u in de modus Performance Play de knoppen [SF1] - [SF5] gebruiken om de typen arpeggio er aan toe te wijzen en ze op te roepen.

Het arpeggiotype voor de huidige performance kan worden geselecteerd via [PERFORM] → [F6] display ARP of via [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] display ARP.

Als u het gewenste arpeggiotype toewijst aan de knoppen [SF1] - [SF5], sla de instellingen dan op als een userperformance in de modus Performance Store (blz. 91).

Het afspelen van de arpeggio regelen met de KN-knoppen

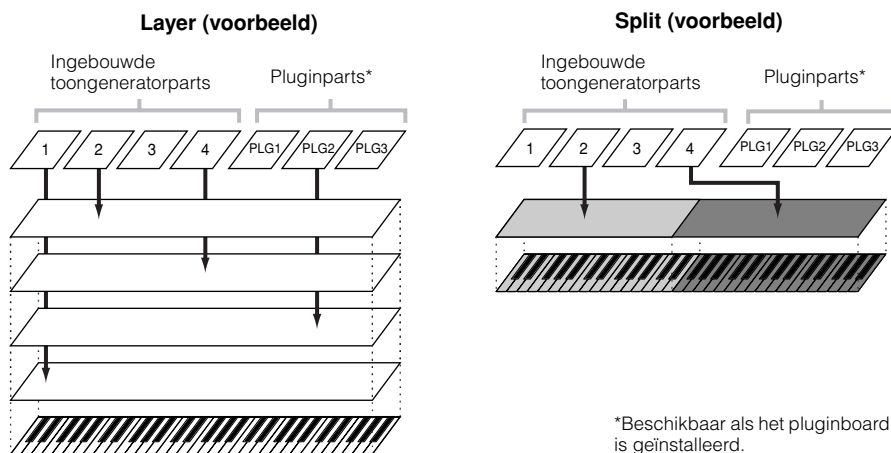
U kunt de arpeggiogerelateerde parameters zoals volume en tempo naar wens aanpassen met de KN-draaiknoppen. Als u tevreden bent met de aanpassingen die u gemaakt heeft en het resultaat daarvan, kunt u de veranderingen opslaan als userperformance in de modus Performance Store.

Voor informatie over het gebruik van de KN-knoppen, raadpleeg de modus Voice Play (blz. 66).

De gewenste voices toewijzen aan elk van de parts

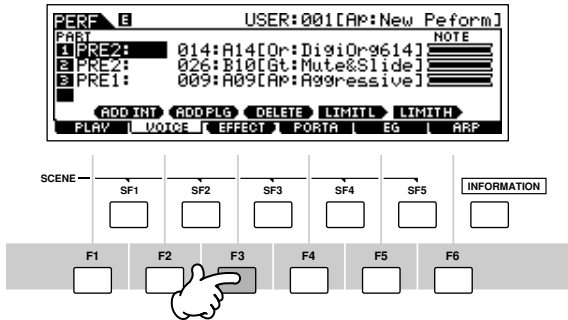
Performances kunnen worden opgebouwd uit maximaal vier parts (voices), die worden geselecteerd van de interne toongeneratorparts 1 - 4 en pluginboardparts 1 - 3.

U kunt een performance creëren door verscheidene voices samen te layeren, en door verschillende voices toe te wijzen aan afzonderlijke gebieden van het toetsenbord. U kunt vervolgens tot 128 van uw originele, bewerkte performances opslaan in het interne usergeheugen.



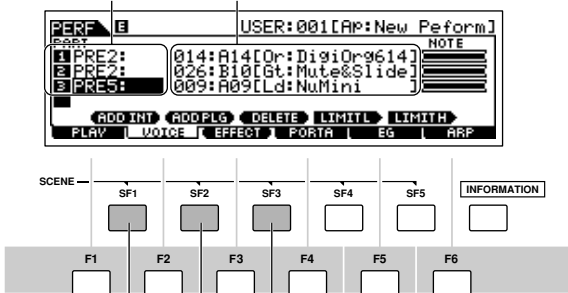
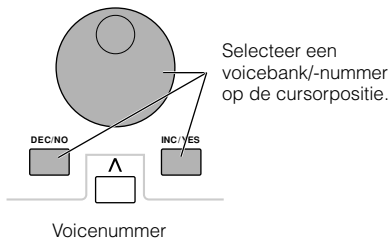
1 Druk op de knop [F2] VOICE in de modus Performance Play.

Dit roept een overzicht op om aan te geven welke voice is toegewezen aan elk van de parts van de huidige performance.



2 Wijs de gewenste voices toe aan elk van de parts.

Verplaats de cursor naar de gewenste part. Als er reeds een voice aan de geselecteerde part is toegewezen, wijzig dan de voicebank of het voicenummer met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO]. Als er geen voice is toegewezen aan de geselecteerde part, druk dan op de knop [SF1] ADD INT of de knop [SF2] ADD PLG om de toewijzing uit te voeren, en wijzig vervolgens de voicebank of het voicenummer. U kunt ook een voicebank-/nummer selecteren met de BANK-, GROUP- en NUMBER-knoppen (blz. 60).



Wijs een interne voice toe aan de geselecteerde part.
 Wijs een voicetoewijzing van de geselecteerde part.
 Wijs een pluginvoice toe aan de geselecteerde part. (Beschikbaar als het pluginboard is geïnstalleerd.)

OPM. Voices van het multipart-pluginboard PLG100-XG kunnen niet worden toegewezen aan performanceparts.

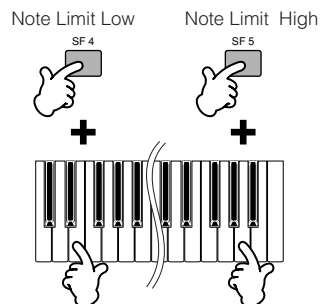
Als er een interne voice is toegewezen aan een part, zijn de volgende voicebanken beschikbaar.

PRE1 (preset 1) ~ PRE6 (preset 6)	Presetbanken 1 - 6 van de normale voices. Deze komen overeen met de knoppen [PRE1] - [PRE6] in de modus Voice.
USER1 ~ USER2	Userbanken 1 - 2 van de normale voices. Deze komen overeen met de knoppen [USER1] - [USER2] in de modus Voice.
GM	Normale GM-voicebank. Dit komt overeen met de knop [GM] in de modus Voice.
PDR (presetdrum)	Presetbank van de drumvoices. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [PRE5].
GMDR (GM-drum)	GM-drumvoicebank. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [GM].
UDR (userdrum)	Userbank van de drumvoices. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [USER1].

Als er een pluginboardvoice is toegewezen aan een part, verschillen de beschikbare voicebanken, afhankelijk van het geïnstalleerde pluginboard. Voor details, raadpleeg de handleiding die bij het pluginboard is geleverd.

3 Geef voor elk van de parts het gewenste nootbereik aan.

U kunt de laagste noot van het bereik waarin de voice van de geselecteerde part moet klinken instellen door de knop [SF4] ingedrukt te houden en de gewenste toets erbij in te drukken. Houd, om de hoogste noot van het bereik in te stellen, de knop [SF5] ingedrukt en druk de gewenste toets erbij in.



4 Wijzig het volume van elk van de parts en pas de relatieve balans tussen de vier parts aan met de CS-schuifregelaars.

5 Sla de instellingen op als een userperformance in de modus Performance Store.

Druk op de knop [STORE] om de modus Performance Store te activeren, selecteer het bestemmingsperformancenummer en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de opslaghandeling uit te voeren. Voor details over modus Performance Store, zie blz. 91.

Het A/D INPUT-geluid gebruiken

Eén van de enorme voordelen van de modus Performance is dat u het A/D INPUT-geluid — zoals uw stem door een microfoon, een gitaar, bas of CD-speler — dat is toegewezen aan één van de vier parts, kunt gebruiken in een performance. Verscheidene partparameters zoals volume, pan en effecten kunnen worden ingesteld voor deze part en het geluid van de part wordt gemengd en samen met de parts uitgevoerd. Deze parameters worden voor elk van de performances ingesteld en opgeslagen in de modus Performance Store.

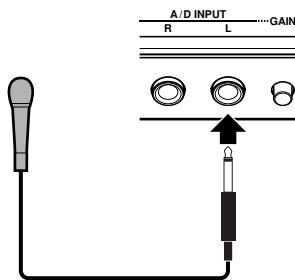
OPM. De part Audio Input is ook beschikbaar in de modus Song en modus Pattern, maar niet in de modus Voice. De procedure en uitleggingen hier zijn ook van toepassing op de modus Song en modus Pattern. De microfoongerelateerde parameters (die overeenkomen met stap 8 verderop) van elke song/elk patroon worden bewerkt in de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing.

Een microfoon aansluiten op de aansluiting A/D INPUT

De uitleg hieronder is met name van toepassing op apparatuur met een laag niveau, zoals microfoons, gitaren en bassen.

1 Zorg ervoor dat de MOTIF ES uit staat en stel de knop GAIN op het achterpaneel in op het minimum.

2 Sluit de microfoon aan op de aansluiting A/D INPUT op het achterpaneel.

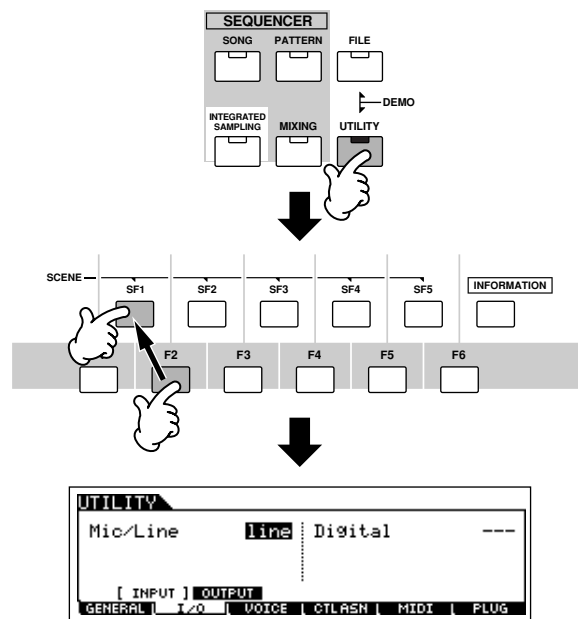


OPM. Een standaard dynamische microfoon wordt aanbevolen. (De MOTIF ES ondersteunt geen condensatormicrofoons die een fantoomvoeding nodig hebben.)

3 Zet het instrument aan.

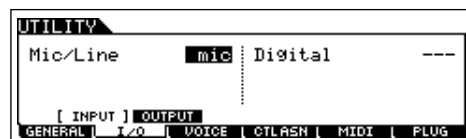
4 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance Play te activeren en selecteer de gewenste performance.

5 Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren, druk op de knop [F2] I/O en vervolgens op de knop [SF1] INPUT.



6 Stel MIC/LINE in op 'mic'.

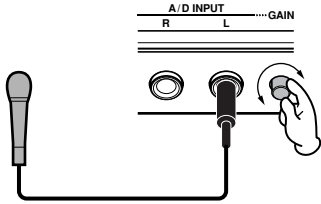
Verplaats de cursor naar de parameter Mic/Line met de cursorknop en stel deze in op 'mic.' met de knop [INC/YES], de knop [DEC/NO] of de datadraaischijf.



OPM. Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een microfoon, gitaar, bas) laag is, stel deze parameter dan in op 'mic'. Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een synthesizer, keyboard, cd-speler) hoog is, stel deze parameter dan in op 'line'.

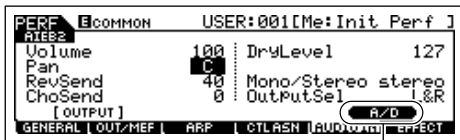
OPM. Deze instelling geldt voor alle modi. Als u deze instelling wilt opslaan, druk dan op de knop [STORE].

- 7 Pas het microfooningangsniveau aan met de GAIN-knop op het achterpaneel.



- 8 Stel, indien nodig, de AUDIO INPUT-gerelateerde parameters in via de display AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Voor details over elk van de parameters, raadpleeg blz. 214 in het naslagwerk.



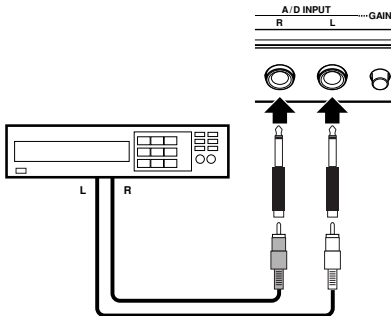
Als de optionele AIEB2 of mLAN16E is geïnstalleerd, heeft het menu [F5] AUDIO IN twee aanduidingen: 'A/D' en 'AIEB2' of 'mLAN16E'. Roep hier de display A/D op door op de knop [SF5] te drukken.

- 9 Sla de instellingen op als een userperformance in de modus Performance Store (blz. 91).

Audioapparatuur op de aansluitingen A/D INPUT aansluiten

De uitleg hieronder is met name van toepassing op audioapparatuur met een hoog niveau, zoals cd-spelers, synthesizers en andere toetsinstrumenten.

- 1 Zorg ervoor dat zowel de MOTIF ES als de relevante audioapparatuur uit staat.
- 2 Sluit de kabel van de audioapparatuur aan op de aansluiting A/D INPUT op het achterpaneel.



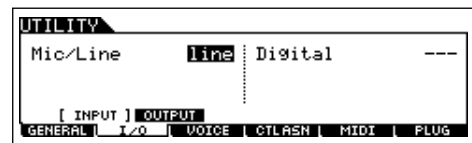
- 3 Schakel de aangesloten audioapparatuur aan en vervolgens de MOTIF ES.

- 4 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance Play te activeren en selecteer de gewenste performance.

- 5 Druk op de knop [UTILITY] om de modus Utility te activeren, druk op de knop [F2] I/O en vervolgens op de knop [SF1] INPUT.

- 6 Stel MIC/LINE in op 'line'.

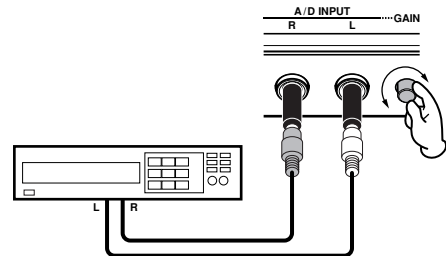
Verplaats de cursor naar de parameter Mic/Line met de cursorknop en stel deze in op 'line' met de knop [INC/YES], de knop [DEC/NO] of de datadraaischijf.



OPM. Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een microfoon, gitaar, bas) laag is, stel deze parameter dan in op 'mic'. Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (zoals een synthesizer, keyboard, cd-speler) hoog is, stel deze parameter dan in op 'line'.

OPM. Deze instelling geldt voor alle modi. Als u deze instelling wilt opslaan, druk dan op de knop [STORE].

- 7 Pas het AUDIO INPUT-niveau aan met de knop GAIN op het achterpaneel.



- 8 Stel, indien nodig, de AUDIO INPUT-gerelateerde parameters in via de display AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Voor details over elk van de parameters, raadpleeg blz. 214 in het naslagwerk. Druk, als er een optionele AIEB2 of mLAN16E is geïnstalleerd, op de knop [SF5] om de display A/D op te roepen.

- 9 Sla de instellingen op als een userperformance in de modus Performance Store (blz. 91).

OPM. Audio-voersignalen via de aansluiting OPTICAL INPUT en DIGITAL INPUT (als de optionele AIEB2 is geïnstalleerd) of de aansluiting mLAN (als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd) kunnen ook als AUDIO INPUT-parts worden gebruikt. Voor details, zie blz. 165.

Het pluginboard gebruiken

Pluginboards bieden een enorme hoeveelheid extra sonische flexibiliteit en mogelijkheden. Als ze geïnstalleerd zijn werken ze naadloos en overzichtelijk binnen het systeem van deze synthesizer – hetgeen betekent dat u hun geluiden en functies kunt gebruiken, net alsof de boards al in de fabriek in deze synthesizer zijn ingebouwd.

De boards die beschikbaar zijn voor, en kunnen worden geïnstalleerd in deze synthesizer, worden hieronder beschreven. Er kunnen tot drie pluginboards in de MOTIF ES worden geïnstalleerd. Deze boards zijn niet gewoon een bron van extra voices; het zijn ook volledig uitgeruste, bewerkbare toongenerators op zichzelf en breiden de specificaties op systeemniveau, zoals de maximale polyfonie, uit.

Bovendien stellen ze u in staat andere synthesystemen te gebruiken, naast AWM2. U kunt pluginvoices net als gewone interne voices bespelen en ze als parts in een song/patroon/performance gebruiken.

Deze synthesizer is compatibel met het 'Modular Synthesis Plug-in System' (zie hieronder).

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Over MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Het 'Yamaha Modular Synthesis Plug-in System' biedt krachtige uitbreidings- en opwaardeermogelijkheden voor 'Modular Synthesis-Plug-in'-compatibele synthesizers, toongenerators en geluidskarten. Hierdoor kunt u eenvoudig en effectief profiteren van geavanceerde synthesizer- en effecttechnologie, waardoor u blijft met de snelle veelzijdige vooruitgang in de moderne muziekproductie.

Beschikbare pluginboards

Er zijn drie typen 'Modular Synthesis Plug-in System'-compatibele pluginboards: singlepart-, multipart- en effectpluginboard. Door deze te gebruiken kunt u uw eigen systeem samenstellen, naar uw eigen geluidswensen.

Singlepart-pluginboards

Met singlepart-pluginboards kunt u een compleet andere synthesizer of enkelvoudig timbrale toongenerator toevoegen (blz. 162) en zijn voices bespelen door een enkele part van deze synthesizer te gebruiken. Naast AWM2 maken sommige boards het mogelijk andere synthesystemen te gebruiken.

● Analog Physical Modeling-pluginboard (PLG150-AN)

De synthese Analog Physical Modeling (AN) die wordt gebruikt, is de allernieuwste digitale techniek om het geluid van analoge synthesizers nauwgezet na te bootsen. Als dit board is geïnstalleerd, heeft u realtime besturing over het afspelen van de beste analoge synthesizergeluiden alsook over de allernieuwste geluiden zoals die in de hedendaagse club-georiënteerde muziek te horen zijn.

● Piano-pluginboard (PLG150-PF)

Een indrukwekkend golfvormgeheugen dat uitsluitend bestemd is voor de reproductie van pianogeluiden. Dit board biedt 136 stereogeluiden, waaronder een aantal akoestische en elektrische piano's, met een maximale polyfonie van 64 noten. U kunt zelfs twee van deze boards installeren om de polyfonie te verdubbelen naar 128 noten.

● Geavanceerd DX/TX-pluginboard (PLG150-DX)

Op dit pluginboard bevinden zich de geluiden van de DX7. In tegenstelling tot op PCM-gebaseerde toongenerators, gebruikt dit board het krachtige FM-synthesesysteem — identiek aan dat van de synthesizers uit de DX-serie — voor bijzonder veelzijdige en dynamische klankvormingsmogelijkheden. De geluiden zijn compatibel met de DX7 en het board kan zelfs DX7-data ontvangen via MIDI-bulkdump.

● Virtual Acoustic-pluginboard (PLG150-VL)

Met de Virtual Acoustic (VA)-synthese kunnen de geluiden van echte instrumenten in realtime worden gemodelleerd (gesimuleerd), waardoor een mate van realisme kan worden bereikt die niet mogelijk is met conventionele op PCM-gebaseerde synthesetechnieken. Wanneer deze geluiden worden bespeeld met gebruikmaking van een optionele MIDI-windcontroller (WX5), ervaart u zelfs iets van het fysieke gevoel van houtblaasinstrumenten.

● Drum-pluginboard (PLG150-DR)/Percussion-pluginboard (PLG150-PC)

Eenmaal aangesloten en geïnstalleerd, wordt de PLG150-DR/PLG150-PC een naadloze geïntegreerde extra AWM2-geluidsbron voor de host-generator of -synthesizer – waarbij deze voorziet in een totaal van 68 drum-/percussievoices. Dankzij de ingebouwde effectverwerkingscapaciteit, beschikt de PLG150-DR/PLG150-PC over twee afzonderlijke effectblokken – insertie en reverb – die op elke kit kunnen worden toegepast.

Multipart-pluginboard

Met de multipart-pluginboards voegt u een complete onafhankelijke multitimbrale toongenerator aan de MOTIF ES toe (blz. 162) — waardoor de voicecapaciteit en polyfonie van het instrument met zestien volledig zelfstandige instrumentparts worden uitgebreid.

● XG-pluginboard (PLG100-XG)

Dit pluginboard is een XG-toongenerator met 16 parts. U kunt XG/GM-songfiles afspelen met gebruikmaking van de vele geluiden en effecten op dit board.

Effect-pluginboard

Effect-pluginboards laten u een volledig ander effectblok aan de hostsynthesizer toevoegen.

● Vocal Harmony-pluginboard (PLG100-VH)

Met dit board geïnstalleerd, kunt u harmonieën aan de geselecteerde parts toevoegen en gebruik maken van vier typen effecten. Koorparts voor vocalen kunnen automatisch worden gecreëerd aan de hand van akkoorden die zijn voorbereid en zijn opgeslagen als MIDI-data. U kunt deze synthesizer ook gebruiken als een vocoder door een microfoon aan te sluiten en te gebruiken terwijl u het toetsenbord bespeelt.

Een singlepart-pluginboard gebruiken

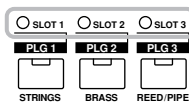
Installeer een van de singlepart-pluginboards zoals de PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR of PLG150-PC in de MOTIF ES en bespeel de pluginvoice in de modus Voice Play.

1 Installeer een singlepart-pluginboard in het instrument, na het uitzetten van het instrument

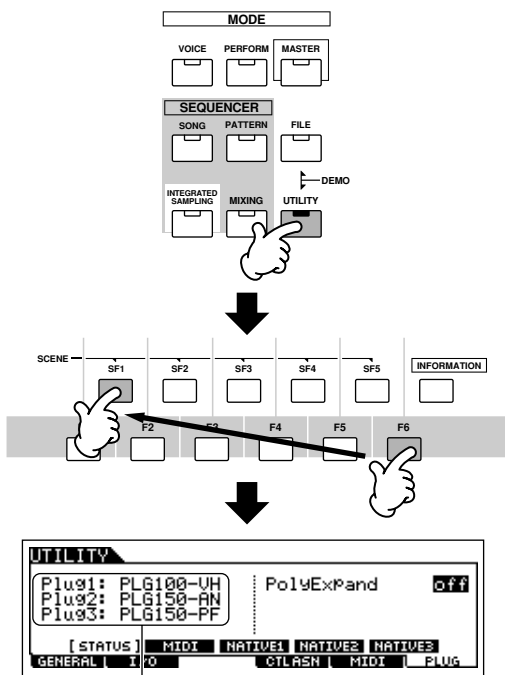
Zie blz. 283.

2 Zet de MOTIF ES aan.

De corresponderende sleufaanduiding rechtsboven op het bedieningspaneel licht op. Dit geeft aan dat het board succesvol is geïnstalleerd.

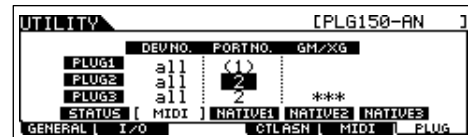


3 Controleer de status van de geïnstalleerde pluginboards in de [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS-display.



De naam van het geïnstalleerde pluginboard wordt weergegeven.

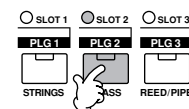
4 Stel de MIDI-poort van het geïnstalleerde pluginboard in op '2' of '3' in de [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI-display.



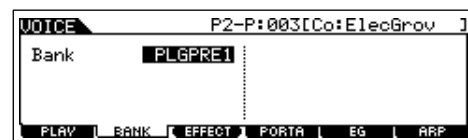
OPM. Als het MIDI-poortnummer hier is ingesteld op '1' of 'off' kan het zijn dat de pluginvoice tegelijk met de interne voice klinkt, als u song-/patroondata afspeelt. Zorg ervoor, om dit te voorkomen, dat het MIDI-poortnummer van het pluginboard is ingesteld op '2' of '3' — vooral als u de modus Song/Pattern gebruikt. Stel elk van de boards op een ander MIDI-poortnummer in, om een soortgelijk probleem te voorkomen als u zowel een singlepart-pluginboard als een multipart-pluginboard gebruikt.

5 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play te activeren en selecteer een pluginvoice.

Het selecteren van een pluginvoice wordt op dezelfde manier gedaan als het selecteren van een normale voice (blz. 60) met uitzondering van het feit dat u één van de PLG(plugin)-banken selecteert. Druk op de PLG-knop die overeenkomt met de sleuf waarin het pluginboard is geïnstalleerd.



U zult ook een bank in het pluginboard moeten selecteren. Druk op de knop [F2] BANK in het pluginboard moeten selecteren. Druk op de knop [F2] BANK om de selectiedisplay PLUG-IN BOARD BANK op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste bank.



OPM. Voor details over de bankstructuur van elk pluginboard, raadpleeg de gebruikershandleiding van het betreffende pluginboard. Raadpleeg het pluginvoice-overzicht, betreffende de bank PLGPRE (pluginpreset). Raadpleeg de voicemap/het voiceoverzicht, betreffende de boardvoicebank die wordt weergegeven als '035/000'. De PLGUSR (pluginuser)-banken bevatten de voices die u heeft bewerkt en heeft opgeslagen als uservoices.

6 Bespeel het toetsenbord.



OPM. Het bespelen van de voices van de plugin-userbanken (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) zal niet resulteren in geluid, als het pluginboard niet is geïnstalleerd. Deze banken komen alleen beschikbaar nadat u een pluginvoice heeft bewerkt en deze heeft opgeslagen als een userpluginvoice

Pluginvoices en boardvoices

De voices van een singlepart-pluginboard, dat in deze synthesizer is geïnstalleerd, kunnen in twee typen worden verdeeld: boardvoices en pluginvoices. Boardvoices zijn onbewerkte, ongewijzigde voices van het pluginboard – het 'ruwe materiaal' dat gebruikt wordt voor de pluginvoices. Pluginvoices, daarentegen, zijn bewerkte boardvoices – voices die speciaal geprogrammeerd en bewerkt zijn voor optimaal gebruik met de hostsynthesizer.

Aangezien de MOTIF ES presetpluginvoices voor alle pluginboards bevat, kunt u de betreffende voices van elk van de boards direct na het installeren oproepen en bespelen.

OPM. De pluginvoices kunnen worden bewerkt in de modus Voice Edit.

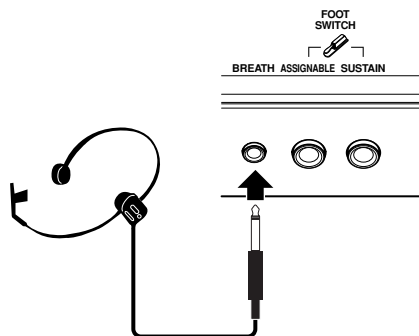
OPM. De boardvoices kunnen worden bewerkt via de computersoftware die voor elk pluginboard wordt geleverd.

TIP Het PLG150-VL-geluid bespelen via de breathcontroller

Met Virtual Acoustic(VA)-synthese, beschikt de PLG150-VL over de geluiden van echte instrumenten die in realtime gemodelleerd (gesimuleerd) worden, waardoor deze een mate van realisme krijgen die niet kan worden verkregen via conventionele op PCM-gebaseerde synthesesetecheniken. Als u deze geluiden bespeelt met gebruikmaking van een optionele breathcontroller, ervaart u zelfs iets van het fysieke gevoel van houtblaasinstrumenten.

1 Installeer de PLG150-VL in de MOTIF ES.

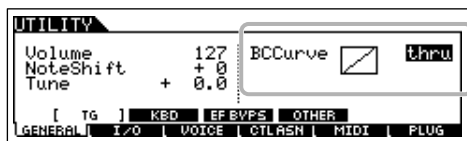
2 Sluit de breathcontroller BC3 aan op de aansluiting BREATH op het achterpaneel (blz. 42).



3 Zet de MOTIF ES aan.

4 Stel de pluginboardgerelateerde parameters in de modus Utility, overeenkomstig de stappen 3 en 4 van de instructies van de voorgaande bladzijde.

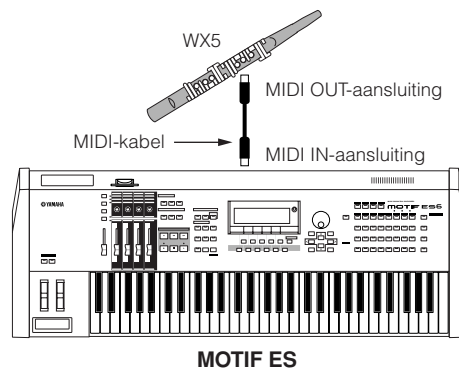
5 Stel de breathcontrollercurve in via de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve-parameter (blz. 260).



6 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play te activeren en selecteer vervolgens een pluginvoice van de PLG150-VL.

7 Bespeel de voice en blaas op de breathcontroller om het geluid expressief te veranderen.

U kunt ook de MIDI-windcontroller WX5 gebruiken om de pluginvoice van de PLG150-VL te bespelen. Sluit de WX5 aan op de MOTIF ES via een MIDI-kabel.



Een multipart-pluginboard gebruiken

In deze sectie zullen we uitleggen hoe een song met XG-formaat af te spelen, met gebruikmaking van het pluginboard PLG100-XG. Natuurlijk zou u, om deze instructies optimaal te kunnen benutten, XG-songdata (Standaard MIDI-file) op een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat opgeslagen moeten hebben.

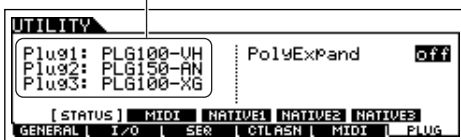
1 Installeer het multipart-pluginboard PLG100-XG in sleuf 3 van deze synthesizer, nadat het instrument is uitgezet.

Zie blz. 283 voor details.

2 Zet de MOTIF ES aan.

3 Controleer de status van de geïnstalleerde pluginboards in de [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS-display.

De naam van het geïnstalleerde pluginboard wordt weergegeven.



4 Stel de MIDI-poort van de PLG100-XG in op '2' of '3' in de [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI-display.



OPM. Als het MIDI-poortnummer hier is ingesteld op '1' of 'off' kan het zijn dat de pluginvoice tegelijk met de interne voice klinkt, als u song-/patroondata afspeelt. Zorg ervoor, om dit te voorkomen, dat het MIDI-poortnummer van het pluginboard is ingesteld op '2' of '3' — vooral als u de modus Song/Pattern gebruikt. Stel elk van de boards op een ander MIDI-poortnummer in, om een soortgelijk probleem te voorkomen als u zowel een singlepart-pluginboard als de PLG100-XG gebruikt.

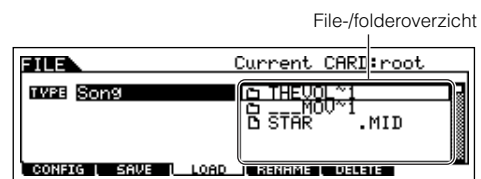
5 Druk op de knop [SONG] om de modus Song te activeren en druk vervolgens op de knop [FILE] om de modus File te activeren.

6 Laad de XG-songfile (Standard MIDI-file) van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat naar de MOTIF ES in de [FILE] → [F3] LOAD-display, zoals hierna wordt beschreven.

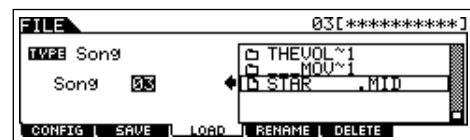
7 Plaats een SmartMedia-kaart die de XG-songfiles bevat in de kaartsleuf, of gebruik een USB-opslagapparaat (aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE) die geschikte XG-songfiles bevat.

2 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en stel vervolgens de basisparameters in. Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

3 Stel de [FILE] → [F3] LOAD → TYPE-parameter in op 'Song'.



4 Verplaats de cursor naar het overzicht van files die geladen moeten worden, selecteer de gewenste file, en druk vervolgens op de knop [ENTER].



5 Geef het songnummer van de bestemming aan en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de laadhandeling uit te voeren.

⚠ PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het usergeheugen wissen en vervangen. Zorg er daarom voor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u een laadhandeling uitvoert.

7 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens het songnummer waarnaar de XG-songfile is geladen.

8 Stel de MIDI-zendpoort van alle tracks in op het nummer dat u in stap 4 heeft ingesteld via de [SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL-display.



Stel de MIDI-zendpoorten in.

9 Druk op de knop [▶] (afspelen) om de XG-song af te spelen.

Een effectpluginboard gebruiken

In de voorbeelditleg hieronder wordt het pluginboard PLG100-VH Vocal Harmony gebruikt om harmony-effecten toe te passen op het microfoongeluid in de modus Performance.

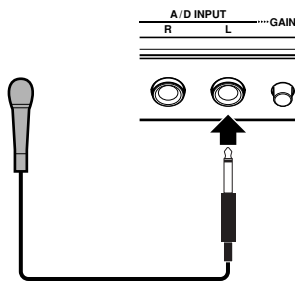
OPM. Voor songs/patronen, kunnen de effectpluginboard-gerelateerde parameters (die overeenkomen met die in stap 6 en 7 hieronder) in de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing worden bewerkt.

OPM. Merk alstublieft op dat het effectpluginboard niet kan worden gebruikt in de modus Voice.

1 Installeer het effectpluginboard PLG100-VH in sleuf 1, nadat het instrument is uitgezet.

Zie blz. 283 voor details.

2 Sluit de microfoon aan op de aansluiting A/D INPUT op het achterpaneel (blz. 72).



OPM. Een standaard dynamische microfoon wordt aanbevolen. (De MOTIF ES ondersteunt geen condensatormicrofoons die een fantoomvoeding nodig hebben.)

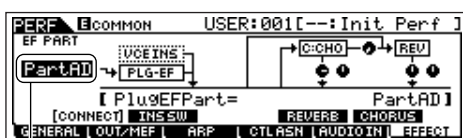
3 Zet de MOTIF ES aan.

4 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance Play te activeren, selecteer de gewenste performance en stel vervolgens de microfoongerelateerde parameters in.

Voor details, raadpleeg de stappen 4 - 9 op blz. 72.

5 Controleer de status van de geïnstalleerde pluginboards in de [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS-display.

6 Selecteer 'PartAD' in de display CONNECT als de part waarop het plugin-insertie-effect wordt toegepast ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).

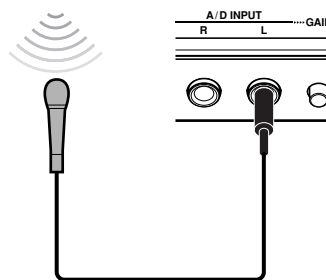


Verplaats de cursor hierheen en selecteer vervolgens de part.

7 Stel de gerelateerde parameters (zoals het effecttype, en andere) in via de plugineffect-display ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Voor details, raadpleeg de gebruikershandleiding van de PLG100-VH.

8 Zing of spreek in de microfoon om het effectgeluid te controleren, en pas indien nodig de instellingen aan.



9 Sla desgewenst de instellingen voor het microfoongeluid en de PLG100-VH op als een performance in de modus Performance Store (blz. 91).

Beknopte handleiding — cursus voor gevorderden

Een voice bewerken

De modus Voice Edit ([VOICE]→[EDIT]) zorgt voor een uitgebreide set hulpmiddelen voor het creëren van uw eigen originele voices, of van de grond af, door het basisgeluid te veranderen, of door de verscheidene voiceparameters aan te passen. Creëer uw customgeluiden door een presetvoice op te roepen en deze naar wens te bewerken. De daadwerkelijke parameters die beschikbaar zijn en de methoden voor bewerken verschillen afhankelijk van het voicetype.

● Bewerken van normale voices

Een normale voice kan bestaan uit tot vier elementen. Er zijn twee typen Voice Edit-displays: Common Edit-displays, voor het bewerken van de instellingen die de vier elementen gemeenschappelijk hebben, en Element Edit-displays voor het bewerken van afzonderlijke elementen.

● Bewerken van drumvoices

Elke drumvoice bestaat uit verscheidene Waves (golfvormen) en/of normale voices, die elk zijn toegewezen aan verschillende toetsen van het toetsenbord, van C0 t/m C6. Er zijn twee typen Drum Voice Edit-displays: Common Edit-displays voor het bewerken van de instellingen die op alle drumtoetsen in de voice van toepassing zijn, en Element Edit-displays voor het bewerken van de afzonderlijke toetsen (elementen).

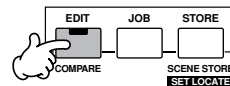
● Bewerken van pluginvoices

Dit is in principe hetzelfde als het bewerken van normale voices. In tegenstelling tot normale voices, beschikken de pluginvoices slechts over één element voor bewerking.

Bewerken van normale voices

1 Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice te activeren en selecteer vervolgens een normale voice om te bewerken.

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



3 Roep de display Common Edit of Element Edit op.

Als u de geluiden wilt bewerken die de voice vormen en de basisparameters die het geluid bepalen, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (envelopegenerator), roep dan de display Element Edit op. Als u de algemenere parameters wilt bewerken die gerelateerd zijn aan de voice in zijn geheel en hoe deze wordt bewerkt, zoals arpeggio, regelaar en effecten, roep dan de display Common Edit op.

Terwijl de modus Voice Edit actief is, kunt u tussen de display Common Edit en de display Element Edit schakelen, zoals hieronder aangegeven.

De display Common Edit oproepen
Druk op de knop [COMMON] om de display Common Edit op te roepen.

In de modus Edit werkt de knop [DRUM KITS] als [COMMON]-knop.

Geeft een Common Edit-display aan.

De display Element Edit oproepen
Druk op het gewenste elementnummer van de ELEMENT-knoppen [1] - [4] om de display Element Edit op te roepen.

Geeft de display voor het bewerken van element 1 aan.

Gebruik de knoppen [9] - [12], om elk van de elementen aan of uit te zetten (om te horen hoe elk ervan het totale geluid beïnvloedt). U kunt ook een element isoleren of solo-schakelen door de knop [MUTE] ingedrukt te houden en de gewenste nummerknop ([9] - [12]) erbij in te drukken. Druk nogmaals op de knop [MUTE] om de solo-schakeling te annuleren.

Common Edit → **Element Edit 1**
Element Edit 2
Element Edit 3
Element Edit 4

4 Selecteer het gewenste bewerkingsmenu door op de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] te drukken, en bewerk vervolgens de parameters.

Het volgende beschrijft in het kort de belangrijkste voice-parameters.

● Basisparameters voor het creëren van een geluid

Selectie element → [F1] - [F6]

Als u de basisgeluidgenererende en -geluidvormende parameters voor de voice wilt bewerken, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (envelopegenerator), gebruik dan de display Element Edit.

[F1] OSC (Oscillator)	blz. 160, 195
[F2] PITCH	blz. 160, 196
[F3] FILTER	blz. 161, 197
[F4] AMP (Amplitude)	blz. 162, 199
[F5] LFO	blz. 162, 201
[F6] EQ (Equalizer)	blz. 178, 201

● Effectgerelateerde parameters..... blz. 177 en 194

[COMMON] → [F6] EFFECT

De effecten gebruiken DSP (Digital Signal Processing) om het geluid van een voice te veranderen en verbeteren. Effecten worden in de laatste stadia van het bewerken toegepast, waardoor u het geluid van de gecreëerde voice naar wens kunt veranderen. U kunt de effectgerelateerde parameters bewerken in de display Common Edit.

● Regelaar-gerelateerde parameters.. blz. 155 en 192

Per voice kunnen verscheidene functies aan de ingebouwde regelaars zoals pitchbendwiel, modulatiewiel, ribboncontroller, knoppen (ASSIGN 1 en 2), toetsenbordafertouch en aan de optionele aangesloten regelaars zoals een voetschakelaar, voetregelaar en breathcontroller worden toegewezen. Deze instellingen kunnen worden bewerkt in de display Common Edit.

● Arpeggiogerelateerde parameters... blz. 169 en 191

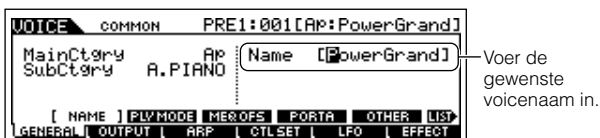
[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Per voice kunt u de arpeggiogerelateerde parameters zoals het arpeggiotype en het afspeeltempo instellen. Deze kunnen worden bewerkt in de display Common Edit.

5 Herhaal 3 en 4 desgewenst.

6 De bewerkte normale voice benoemen.

Voer een naam in voor de voice via de display NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



7 Sla de bewerkte voice op in het interne user-geheugen (blz. 187).

De bewerkte voice kan worden opgeslagen in de modus Store Voice. Zie blz. 85 voor details.

8 Schrijf desgewenst de bewerkte en opgeslagen voices weg naar een SmartMedia/USB-opslag-apparaat.

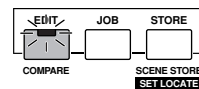
Vergeet niet dat bewerkte voicedata worden opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom) en zelfs worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. Als zodanig is het niet noodzakelijk de data weg te schrijven naar een Smart-Media-kaart of ander apparaat; het kan echter zijn dat u de data naar andere media weg wilt schrijven als backup of om organisatorische redenen. Voor meer informatie, zie blz. 85.

Functie Compare (vergelijken)

Deze handige functie laat u schakelen tussen de bewerkte voice en zijn originele, onbewerkte toestand – waardoor u naar het verschil tussen de twee kunt luisteren en beter kunt horen hoe uw bewerkingen het geluid beïnvloeden.

1 Druk op de knop [EDIT] zodat zijn aanduiding gaat knipperen, in de modus Voice Edit (de bewerkings-aanduiding [E] is aan).

Boven in de display wordt de aanduiding [C] aangegeven (in plaats van de aanduiding [E]) en de originele, onbewerkte voice wordt teruggeroepen om te beluisteren.



2 Druk nogmaals op de knop [EDIT] om de functie Compare weer uit te schakelen en de instellingen van uw bewerkte voice terug te roepen.

Vergelijk het bewerkte geluid met het onbewerkte geluid door de stappen 1 en 2 te herhalen.

OPM. Terwijl de functie Compare actief is, kunt u geen bewerkingen voor de voice maken.

TIP Een voice bewerken met de KN-draaiknoppen.

De vier draaiknoppen linksboven op het instrument zijn niet alleen voor het bijregelen van het geluid terwijl u speelt — u kunt ze ook gebruiken om een voice te bewerken, of in de modus Voice Play of in de modus Voice Edit.

Als de aanduiding [PAN/SEND] is aangezet:

PAN	Bepaalt de stereopanpositie van de voice.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	blz. 190
REVERB	Bepaalt de hoeveelheid reverbeffect die wordt toegepast op de voice.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	blz. 191
CHORUS	Bepaalt de hoeveelheid choruseffect die wordt toegepast op de voice.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	blz. 191
TEMPO	Bepaalt het tempo van de arpeggio die is toegewezen aan de momenteel geselecteerde voice.	[VOICE] → Selectie voice → [F6] ARP → Tempo	blz. 189

Als de aanduiding [TONE] is aangezet:

CUTOFF	Verhoogt of verlaagt de filterafsnijfrequentie om de helderheid van de klank aan te passen.	[VOICE] → Selectie voice → [F5] EG → CUTOF	blz. 189
RESONANCE	Versterkt of verzwakt het niveau in het gebied rond de filterafsnijfrequentie.	[VOICE] → Selectie voice → [F5] EG → RESO	blz. 189
ATTACK	Bepaalt de attacktijd van het geluid. U kunt bijvoorbeeld een stijgers-voice aanpassen zodat het geluid geleidelijk in volume aanzwelt door een langzame attacktijd in te stellen – gewoon deze knop naar rechts draaien.	[VOICE] → Selectie voice → [F5] EG → ATK (AEG)	blz. 189
RELEASE	Bepaalt de releasetijd van het geluid. De knop naar rechts draaien stelt een lange releasetijd in (afhankelijk van de geselecteerde voice) en laat het geluid uitsterven nadat de toets wordt losgelaten. Stel een korte releasetijd in om het geluid abrupt af te breken.	[VOICE] → Selectie voice → [F5] EG → REL (AEG)	blz. 189

OPM. De instellingen hierboven worden als offsets toegepast op de instellingen voor de AEG en FEG in de modus Voice Edit.

Als de aanduiding [ARP FX] is aangezet:

SWING	Past het swinggevoel van het afspelen van de arpeggio aan.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	blz. 192
GATE TIME	Past de doorlaat-/lengte (gatetime) van de arpeggionoten aan.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	blz. 192
VELOCITY	Past de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	blz. 192
UNITMULTIPLY	Past de afspeeltijd van de arpeggio aan op basis van het tempo.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	blz. 192

Als de aanduiding [EQ] is aangezet:

LO	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de lage frequentieband van de master-EQ.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	blz. 190
LO MID	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de laag-midden-frequentieband van de master-EQ.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	blz. 190
HI MID	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de hoog-midden-frequentieband van de master-EQ.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGHMID	blz. 190
HI	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de hoge frequentieband van de master-EQ.	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	blz. 190

OPM. De instellingen hierboven worden toegepast als offsets voor de instellingen voor de EQ in de [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ-display.

Als zowel de aanduiding [PAN/SEND] als [TONE] is aangezet (door ze gelijktijdig in te drukken):

ASSIGN A	Past de parameters aan die aan deze knoppen zijn toegewezen [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN-display.	blz. 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Past de parameters aan die aan deze knoppen zijn toegewezen in de [VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET-	blz. 192
ASSIGN 2	display.	

OPM. Naast de bovenstaande functies, kunnen mastereffectgerelateerde parameters (in te stellen in de [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF-display) aan deze vier knoppen worden toegewezen door tegelijkertijd op de knoppen [ARP FX] en [EQ] te drukken. De specifieke parameters die aan de vier knoppen zijn toegewezen, kunnen worden ingesteld in de [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF-display.

TIP Een voice bewerken met de CS-schuifregelaars

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

In de modus Voice kunt u met de vier CS-schuifregelaars afzonderlijk de niveaus van de elementen van een normale voice of de drumvoicetoetsen aanpassen. Als een normale voice is geselecteerd, kunt u de niveaubalans tussen de vier elementen aanpassen.

OPM. Onbewust gebruik van de schuiven kan resulteren in geen geluid. Als dit plaatsvindt, schuif de schuif dan omhoog.

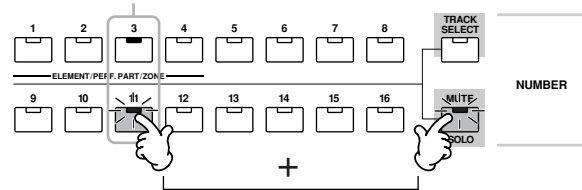
Om een element solo te schakelen voor bewerking

Deze functie is handig om het geluid van een enkel element te isoleren, zodat u het makkelijk kunt bewerken.

1 Houd in de modus Normal Voice Edit de knop [MUTE] ingedrukt en druk één van de NUMBER-knoppen [9] tot [12] erbij in, om het corresponderende element solo te schakelen.

Als u eenmaal een element voor solo heeft geselecteerd, knippert het lampje van de knop [MUTE], om aan te geven dat de functie Solo actief is en alleen het geselecteerde element kan worden bewerkt.

In dit voorbeeld is alleen element 3 aangezet en kan dus als enige worden bewerkt.



2 Druk gewoon op de betreffende nummerknop ([9] - [12]), om een ander element solo te schakelen.

3 Druk nogmaals op de knop [MUTE] om de functie Solo te verlaten.

Edit Recall

Als u een voice bewerkt en een andere voice selecteert zonder de voice die u aan het bewerken bent op te slaan, zullen alle bewerkingen die u gemaakt heeft verloren gaan. Als dit gebeurt, kunt u de functie Edit Recall gebruiken om de voice met uw laatste bewerkingen terug te roepen.

1 Druk op de knop [JOB] in de modus Voice om de modus Voice Job te activeren.

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

3 Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om bevestiging.)

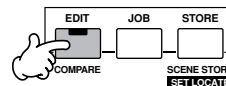
Druk op de knop [DEC/NO] als u de handeling wilt annuleren.

4 Druk op de knop [INC/YES] om de functie Edit Recall uit te voeren, om de voice terug te roepen.

Bewerken van drumvoices

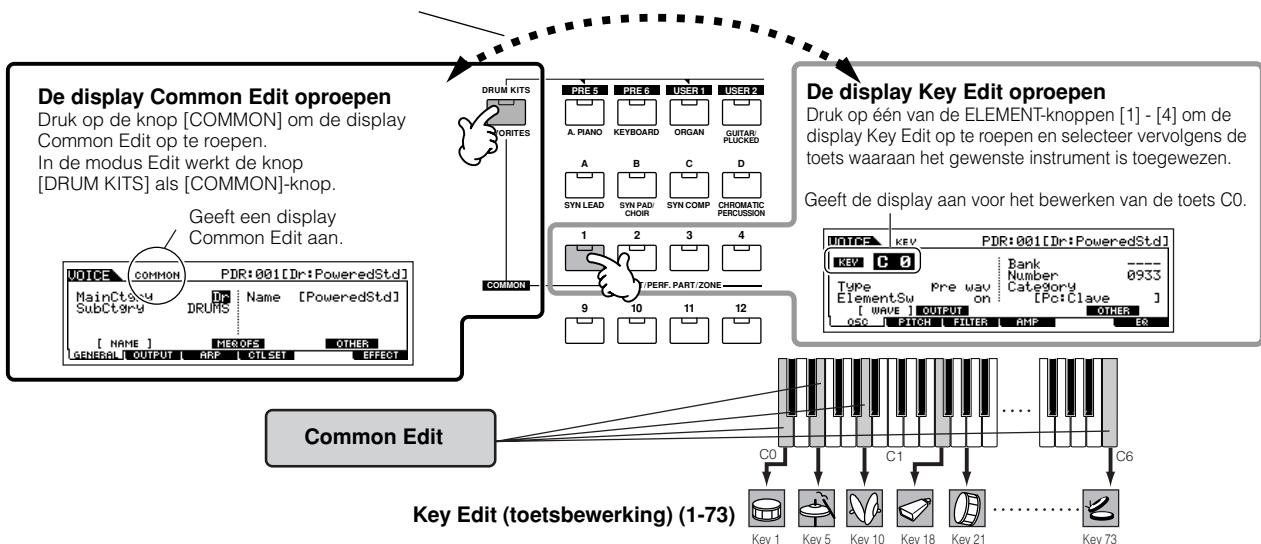
1 Druk op de knop [VOICE] om de modus VOICE te activeren en selecteer vervolgens een drumvoice om te bewerken.

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



3 Roep de display Common Edit of Key Edit op.

Als u de geluiden wilt bewerken die samen een drumvoice vormen en de basisparameters die het geluid bepalen, zoals oscillator, pitch, filter, amplitude en EG (envelopegenerator), roep dan de display KEY EDIT op. Om de meer algemene parameters te bewerken die gerelateerd zijn aan de totale drumvoice en hoe deze worden bewerkt, zoals arpeggio, regelaar en effecten, roep dan de display Common Edit op.



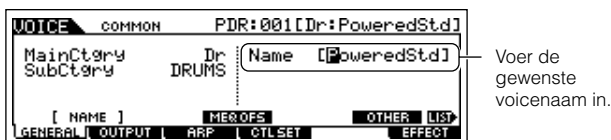
4 Selecteer het gewenste menu voor bewerking door op de knoppen [F1] - [F6]- en [SF1] - [SF5] te drukken en bewerk vervolgens de parameters.

De belangrijkste parameters die beschikbaar zijn, zijn in principe dezelfde als die bij het bewerken van normale voices (blz. 80). Wat bij de drumvoice Key Edit wordt genoemd, komt overeen met Element Edit bij de normale voice. Houd alstublieft in gedachte dat de LFO-parameters niet beschikbaar zijn bij de drumvoice.

5 Herhaal 3 en 4 desgewenst.

6 Benoem de bewerkte drumvoice.

Voer een naam in voor de voice via de display NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Voor gedetailleerde instructies over het benoemen van een voice, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



7 Sla de bewerkte voice op in het interne usergeheugen (blz. 186).

De bewerkte voice kan worden opgeslagen in de modus Voice Store. Zie blz. 85 voor details.

8 Schrijf desgewenst de bewerkte en opgeslagen voices weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

Vergeet niet dat bewerkte voicedata worden opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom) en zelfs worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. Als zodanig is het niet noodzakelijk de data weg te schrijven naar een SmartMedia-kaart of ander apparaat; het kan echter zijn dat u de data naar andere media weg wilt schrijven als backup of om organisatorische redenen. Zie voor meer informatie blz. 85.

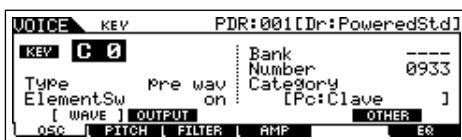
TIP Drum-/percussie-instrumenten toewijzen aan afzonderlijke toetsen

[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie toets → [F1] OSC → [SF1] WAVE

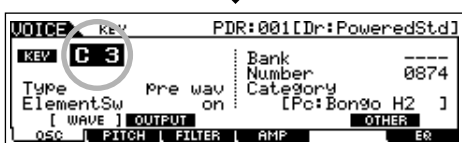
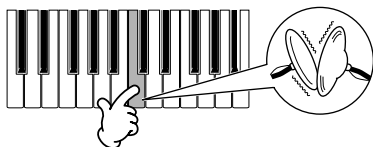
In de modus Drum Voice Edit kunt u uw eigen originele drumkits creëren door specifieke instrumentgeluiden aan afzonderlijke toetsen toe te wijzen — in elke gewenste volgorde — en de gedetailleerde parameters van het geluid van elk van de toetsen bewerken.

1 Roep de display Key Edit op in de modus Voice Edit. Zie stap 3 op blz. 82.

2 Roep de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display op.

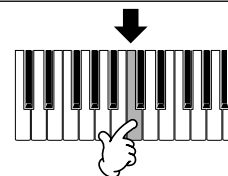
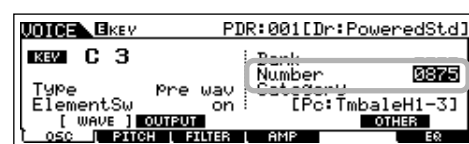


3 Druk op de toets waaraan u een geluid wilt toewijzen. Het druminstrument dat momenteel aan de ingedrukte toets is toegewezen zal klinken.



4 Selecteer de gewenste waveform om te worden toegewezen.

Verplaats de cursor naar 'Number' en wijzig de waarde met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO]. Druk vervolgens nogmaals op dezelfde toets als in stap 3 is ingesteld, om het geselecteerde instrumentgeluid te bevestigen.



U kunt ook een andere geluidscategorie (zoals percussie of zelfs een normale voice) kiezen door de cursor naar 'Category' te verplaatsen en de instelling te veranderen.

5 Creëer uw originele drumkit door de stappen 3 - 4 te herhalen.

6 Sla de gecreëerde drumkit op als een drumvoice in het usergeheugen.

De bewerkte voice kan worden opgeslagen in de modus Voice Store. Zie blz. 85 voor details.

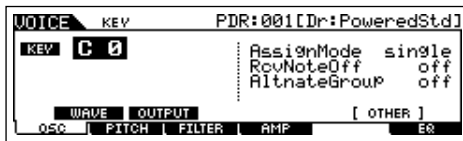
7 Schrijf desgewenst de bewerkte en opgeslagen voices weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

TIP De drumtoets instellen voor afzonderlijk open en gesloten hihatgeluiden**[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie toets → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup**

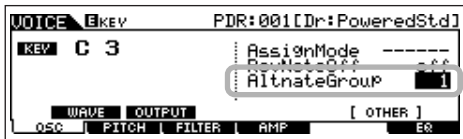
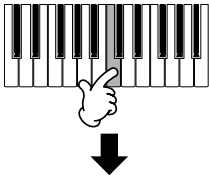
Bij een echte drumkit kunnen sommige drumgeluiden fysiek niet tegelijkertijd worden bespeeld, zoals open en gesloten hihats. U kunt voorkomen dat druminstrumenten tegelijkertijd afspelen door ze aan dezelfde 'Alternate Group' toe te wijzen. De presetdrumvoices hebben veel van zulke 'Alternate Group'-toewijzingen om de klank zo authentiek en natuurlijk mogelijk te houden. Als u een voice van de grond af opbouwt, kunt u deze functie gebruiken— of om het authentieke geluid te waarborgen, of om speciale effecten te creëren, waar het bespelen van één geluid het voorgaande geluid afbreekt.

1 Roep de display Key Edit op in de modus Voice Edit.
Zie stap 3 op blz. 82.

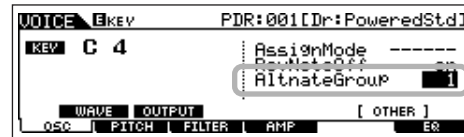
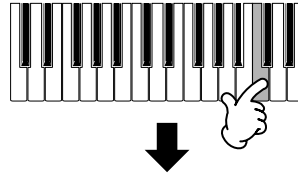
2 Roep de [F1] OSC → [SF5] OTHER-display op.



3 Druk op de toets die overeenkomt met 'Hi-hat Open' en stel de 'Alternate Group' in op '1'.



4 Druk op de toets die overeenkomt met 'Hi-hat Close' en stel deze in op dezelfde 'Alternate Group' (1) als in stap 3.



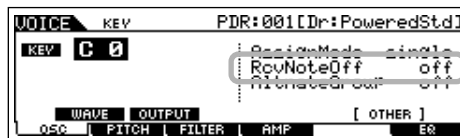
5 Controleer of de 'Alternate Group' juist is ingesteld.

Druk op de toets 'Hi-hat Close', na het drukken op de toets 'Hi-hat Open'. Drukken op de tweede toets moet het geluid van de eerste afbreken.

Sla de bovengenoemde instellingen op als drumvoice in de modus Voice Store, aangezien ze onderdeel uitmaken van de drumvoicedata

TIP Bepalen hoe de drumvoice reageert als de toets wordt losgelaten.**[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie toets → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff**

U kunt bepalen of de geselecteerde drumtoets wel of niet reageert op MIDI-noot-uit-berichten. De parameter 'Receive Note Off' instellen op 'off' kan handig zijn voor cimbaalgeluiden en andere langzaam uitstervende geluiden. Hierdoor kunt u ervoor zorgen dat de geselecteerde geluiden hun natuurlijke uitsterftijd behouden – zelfs als u de toets loslaat of er een bericht 'noot uit' wordt ontvangen. Als deze parameter is ingesteld op 'on', zal het geluid onmiddellijk stoppen als de toets wordt losgelaten of er een bericht 'noot uit' wordt ontvangen.

**TIP De OUTPUT-aansluiting voor elk van de toets (drum-/percussie-instrument) instellen****[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie toets → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel**

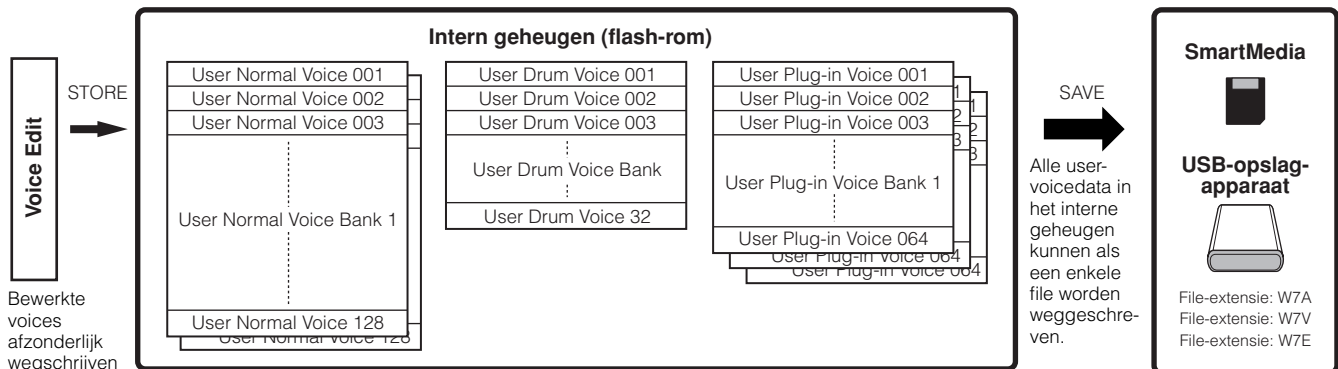
U kunt voor elk afzonderlijk drumtoets signaal de uitgangsaansluiting op het achterpaneel toewijzen. Deze functie is handig als u een aangesloten extern effect op een bepaald druminstrument wilt gebruiken. Voor details, zie blz. 31.

Bewerken van pluginvoices

De pluginvoices (beschikbaar als er optionele pluginboards in het instrument zijn geïnstalleerd) kunnen in principe op dezelfde manier worden bewerkt als bij het bewerken van normale voices (blz. 79). In tegenstelling tot normale voices, beschikken de pluginvoices slechts over één element voor bewerking. Daarnaast kan het zijn dat sommige andere parameters niet beschikbaar zijn. Raadpleeg blz. 205 in het naslagwerk.

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde voice

Er zijn twee stappen nodig om uw voice weg te schrijven (save) – sla de bewerkte voice op in het interne geheugen en schrijf de opgeslagen voices naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.



Vergeet niet dat bewerkte voicedata worden opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom) en zelfs worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. Als zodanig is het niet noodzakelijk de data weg te schrijven naar een SmartMedia-kaart of ander apparaat; het kan echter zijn dat u de data via de handeling Save naar andere media wilt schrijven als back-up of om organisatorische redenen. Voor meer informatie, zie blz. 86.

De bewerkte voice opslaan als een uservoice in het interne geheugen

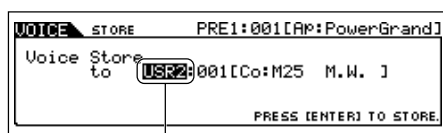
[VOICE] → [STORE]

1 Druk op de knop [STORE] om de modus Voice Store te activeren, na het bewerken van de voice.

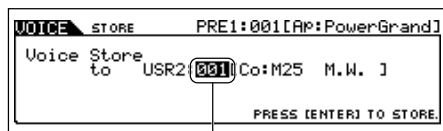
Zorg ervoor dat u de handeling Store uitvoert voordat u een andere voice selecteert.

2 Selecteer het bestemmingsvoicegeheugen.

Selecteer een userbank ('USR1' of 'USR2' als u een normale voice opslaat, 'UDR' als u een drumvoice opslaat, 'P1-U' ~ 'P3-U' als u een pluginvoice opslaat) en het gewenste voicenummer met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO].



Selecteer een userbank.



Selecteer een voicenummer.

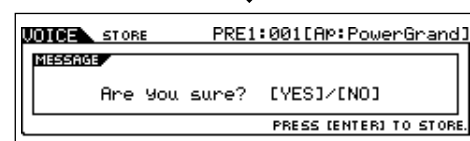
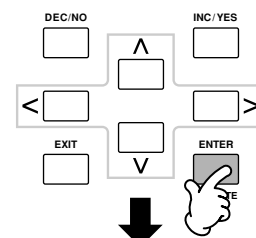
⚠ PAS OP

Als u de handeling Store uitvoert, zullen de instellingen van het bestemmingsgeheugen worden overschreven. Belangrijke data zouden altijd gebackupt moeten worden naar een afzonderlijk(e) SmartMedia/USB-opslagapparaat.

3 Druk op de knop [ENTER].

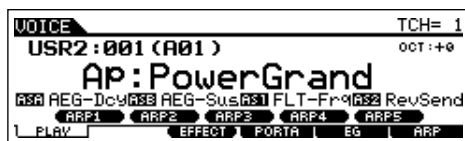
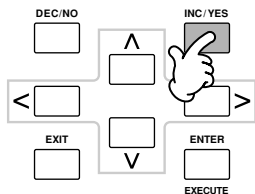
De display vraagt u om bevestiging.

Druk op de knop [DEC/NO], om de handeling Store te annuleren.



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

Nadat u de voice heeft opgeslagen, verschijnt er het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de display Voice Play.



⚠ PAS OP

Vergeet niet dat de handeling Store even wat tijd nodig kan hebben om de handeling af te ronden, tijdens welke er het bericht 'Executing..' of 'Please keep power on' kan worden weergegeven. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar flash-rom worden geschreven terwijl er zo'n bericht wordt weergegeven. Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aangezet.

⚠ PAS OP

Als u een andere voice selecteert zonder op te slaan, zal de momenteel bewerkte voice verloren gaan. Zorg ervoor dat u de bewerkte voice opslaat voordat u een andere voice selecteert.

De bewerkte voices wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat

[FILE] → [F2] SAVE

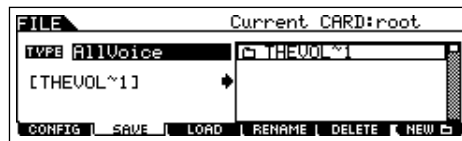
Of u nu data wegschrijft naar SmartMedia of een USB-opslagapparaat, de procedure is hetzelfde. Plaats een SmartMedia-kaart (in de kaartsleuf) of sluit het USB-apparaat aan en volg de hierna volgende instructies.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en neem de basisinstellingen onderhanden.

Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

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

3 Stel de parameter Type in op 'All Voice'.

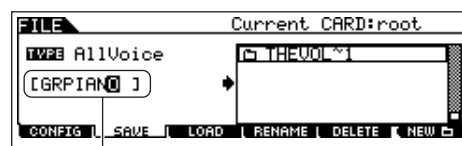


Verplaats de cursor naar TYPE en selecteer vervolgens een filetype met de datadraaischijf of de knoppen [INC/YES]- en [DEC/NO]. De volgende drie filetypen zijn beschikbaar voor het wegschrijven van voicedata. Selecteer hier 'All Voice'.

All	Als dit is geselecteerd, voer dan de handeling Save uit om alle gecreëerde data, inclusief de uservoices, als een enkele file weg te schrijven (extensie:W7A) .
All Voice	Als dit is geselecteerd, voer dan de handeling Save uit om alle uservoices als een enkele file weg te schrijven (extensie: W7V).
Voice Editor	Als dit is geselecteerd, voer dan de handeling Save uit om alle uservoices als een enkele file weg te schrijven (extensie:W7E) die naar de software Voice Editor kan worden geëxporteerd die op de bijgeleverde cd-rom staat.

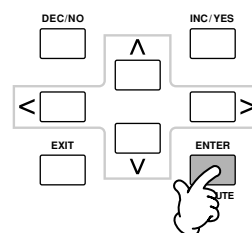
4 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaaminvoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



Filenaam

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.



Als u een bestaande file dreigt te gaan overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren en zo de bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om de handeling te annuleren.

⚠ PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data, de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

Voicedata van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat laden

[FILE] → [F3] LOAD

In de voorgaande sectie hebben we voicedata als een 'All voice'-file naar een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat weggeschreven. Hier roepen we die voicedata weer terug en laden deze in het instrument met de handeling Load.

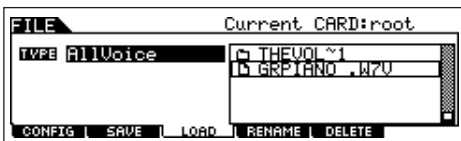
1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer de basisinstellingen in.

Zie 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

2 Druk op de knop [F3] LOAD om de display Load op te roepen.

3 Selecteer het filetype dat geladen moet worden.

De file die met de handeling, die op de vorige bladzijde is uitgelegd, is weggeschreven beschikt over alle uservoices. Als u alle uservoices wilt laden, stel dan 'Type' in op 'All Voice'. Als u alleen een bepaalde voice wilt laden, stel dan 'Type' in op 'Voice'.

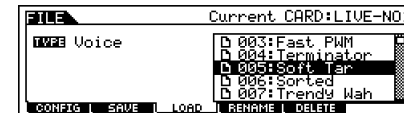
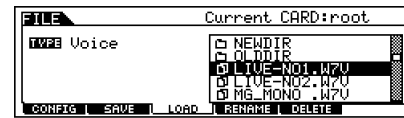


4 Selecteer een file (□) die geladen moet worden.

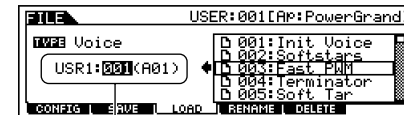
Verplaats de cursor naar de file (extensie: W7V) die met de handeling, die op de vorige bladzijde is uitgelegd, is weggeschreven. Als u 'Type' heeft ingesteld op 'AllVoice' in stap 3, ga dan naar stap 5. Als u 'Type' heeft ingesteld op 'Voice' in stap 3, voer dan de handelingen uit in het volgende kader en ga vervolgens naar stap 5.

Als 'Type' is ingesteld op 'Voice':

Als 'Type' is ingesteld op 'Voice' kunt u een bepaalde voice aangeven en deze van een file laden (met de extensie W7V of W7A).



Selecteer een bronvoicebank van de geselecteerde file via de volgende handelingen. Druk op één van de knoppen [USER1] of [USER2] om een normale uservoicebank te selecteren. Houd de knop [DRUM KITS] ingedrukt en druk de knop [USER1] erbij in, om een userdrumvoicebank te selecteren. Druk op één van de knoppen [PLG1], [PLG2] of [PLG3], om een userpluginvoicebank te selecteren. Na het selecteren van een bronvoicebank, worden alle voices die de geselecteerde bank bevat, opgesomd in de display. Verplaats de cursor naar de gewenste voice die geladen moet worden.



U kunt ook de bestemmingsvoicebank veranderen als u een normale voice of een pluginvoice wilt laden, door de cursor naar de positie 'USR1' in de bovenstaande display te verplaatsen en de data draaischijf te gebruiken. Merk op dat bij het laden van pluginvoicedata, het pluginboard voor de bronvoicebank overeen moet komen met die van de bestemmingsvoicebank. Als er bijvoorbeeld een bronvoicebank wordt gecreëerd voor de PLG150-AN, zou u de voicebank voor de PLG150-AN moeten selecteren als bestemming.

OPM. Als u de bronvoicebank of het voicenummer wilt veranderen, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de eerste display (die in dit kader wordt weergegeven) en voert u de bovenstaande instructies nogmaals uit.

⚠ PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het usergeheugen wissen en vervangen. Zorg er daarom voor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u de handeling Load uitvoert.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Load uit te voeren.

Nadat de data zijn geladen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

⚠ PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

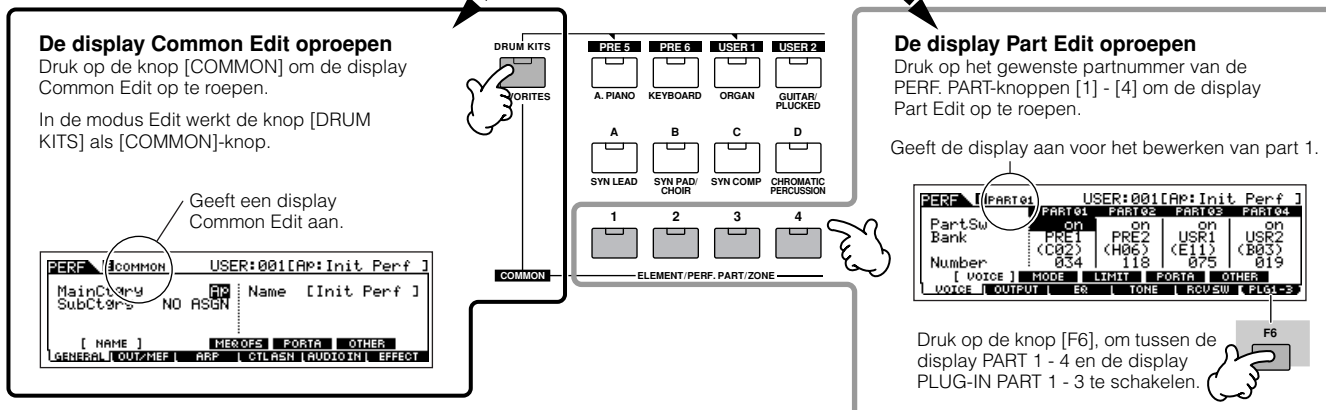
Een performance bewerken

Met de modus Performance Edit ([PERFORM]→[EDIT]) kunt u uw eigen originele performances creëren — die tot vier verschillende parts (voices) bevatten — door de verscheidene parameters te bewerken. De voices kunnen worden geselecteerd van de interne toongenerator of de geïnstalleerde pluginboards. Bewerk de gedetailleerde parameters in de modus Performance Edit, na het toewijzen van verschillende voices aan de afzonderlijke gebieden van het toetsenbord.

- 1 Druk op de knop [PERFORM] om de modus Performance te activeren en selecteer vervolgens een performance om te bewerken.
- 2 Druk op de knop [EDIT] om de modus Performance Edit te activeren.
- 3 Roep de display Common Edit of Part Edit op.

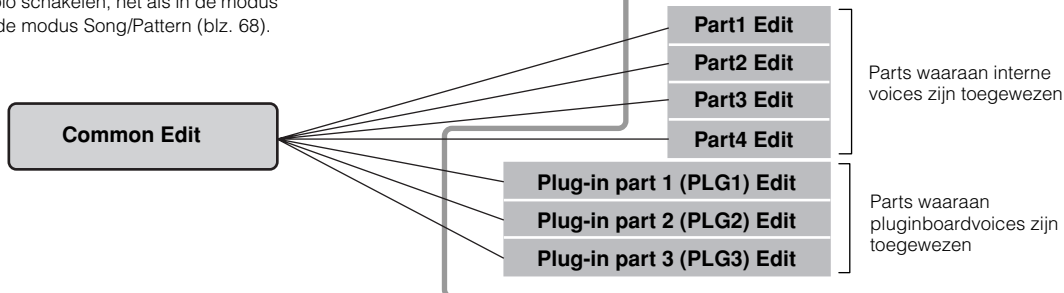
Gebruik Part Edit om de parameters voor elk van de parts te bewerken. Gebruik Common Edit om de parameters voor alle parts te bewerken.

Terwijl de modus Voice Edit actief is, kunt u schakelen tussen de display Common Edit en Part Edit, zoals hieronder aangegeven.



OPM. U kunt een part in de modus Performance Edit dempen of op solo schakelen, net als in de modus Performance of de modus Song/Pattern (blz. 68).

U kunt de vier performanceparts selecteren uit dit groepje van zeven.



4 **Selecteer het gewenste bewerkingsmenu door op de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] te drukken, en bewerk vervolgens de parameters.**

Het volgende beschrijft in het kort de belangrijkste performanceparameters.

● **Parameters voor de voice die aan elk van de parts is toegewezen.....blz. 216**

Selectie part → [F1] VOICE

De voice die aan elk van de parts is toegewezen en zijn toetsbereik kunnen ook in de modus Performance Play worden ingesteld (blz. 71). Naast de parameters die beschikbaar zijn in de modus Performance Play, kunt u met de modus Performance Edit ook de portamento (geleidelijke toonhoogteovergang) en de arpeggioschakelaar (die bepaalt of de arpeggio wel of niet een bepaalde part bespeelt) instellen.

● **Basisparameters voor de klankopwekking ...blz. 218**

Selectie part → [F4] TONE

Als u de basisparameters van de synthesizer wilt bewerken, zoals Tune (stemming), Filter en Amplitude, gebruik dan de display Part Edit.

● **Parameters die gerelateerd zijn aan de AUDIO INPUT-part..... blz. 214**

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

Het audiosignaal dat binnenkomt via de aansluiting A/D INPUT (of de optionele audio-ingangen) kan worden behandeld als een AUDIO INPUT-part. U kunt verscheidene parameters toepassen, zoals volume-, pan- en effectinstellingen voor deze part — net zoals u bij de andere parts kunt. De parameters die gerelateerd zijn aan de AUDIO INPUT-part kunnen worden bewerkt in Common Edit voor elk van de performances.

● **Parameters die gerelateerd zijn aan de OUTPUT-aansluitingen voor elk van de parts blz. 218**

Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

U kunt elke afzonderlijke voice van de part toewijzen aan een bepaalde hardware OUTPUT-aansluiting op het achterpaneel. Deze functie is nuttig als u een bepaalde part uit wilt voeren naar een afzonderlijke luidspreker of de part wilt bewerken met uw favoriete externe effect.

● Effectgerelateerde parameters..... blz. 177 en 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (mastereffect)

De effecten gebruiken DSP (Digital Signal Processing) om het geluid van een performance te wijzigen en verbeteren. U kunt de effectgerelateerde parameters bewerken in de display Common Edit.

● Master-EQ-gerelateerde parameters.. blz. 178 en 214

Deze parameters laten u de vijf-bands master-EQ gebruiken om het totale geluid van de performance te bewerken. Master-EQ beschikt ook over afzonderlijke EQ-vormparameters voor de lage en hoge frequentiebanden, alsook over frequentie-, versterkings- en Q-regelaars voor elke band.

● Regelaargerelateerde parameters ... blz. 155 en 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (regelaar toewijzen)

Voor elk van de performances, kunt u het besturingswijzigingsnummer toewijzen aan de ingebouwde regelaars zoals ribboncontroller, KN-draaiknoppen (ASSIGN 1 en 2) en de optionele aangesloten regelaars, zoals een voetregelaar en breathcontroller.

OPM. De functies die aan de regelaars zijn toegewezen, zijn afhankelijk van de instellingen van de voices van elk van de parts, die in de modus Voice Edit zijn bewerkt.

● Arpeggiogerelateerde parameters .. blz. 169 en 214

Voor elke performance kunt u de arpeggiogerelateerde parameters, zoals arpeggiotype en -afspeeltempo instellen. Deze kunnen worden bewerkt in de display Common Edit.

5 Herhaal desgewenst de stappen 3 - 4.

6 De bewerkte performance benoemen.

Voer een naam in voor de performance via de display Name ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

Voer de gewenste performancenaam in.



7 Sla de bewerkte performance op in het interne usergeheugen (blz. 186).

De bewerkte performance kan worden opgeslagen in de modus Performance Store. Zie blz. 91 voor details.

8 Schrijf desgewenst de bewerkte en opgeslagen performances weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

Vergeet niet dat bewerkte performancedata worden opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom) en zelfs worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. Als zodanig is het niet noodzakelijk de data weg te schrijven naar een SmartMedia-kaart of ander apparaat; het kan echter zijn dat u de data naar andere media weg wilt schrijven als back-up of om organisatorische redenen. Voor meer informatie, zie blz. 91.

Functie Compare (vergelijken)

Net als in de modus Voice Edit, kunt u de functie Compare (vergelijken) ook in de modus Performance Edit gebruiken. Deze handige functie laat u schakelen tussen de bewerkte voice en zijn originele, onbewerkte toestand – waardoor u naar het verschil tussen de twee kunt luisteren en beter kunt horen hoe uw bewerkingen het geluid beïnvloeden.

1 Druk op de knop [EDIT] in de modus Performance Edit (als de aanduiding [EDIT] aan is) zodat zijn aanduiding knippert.

De aanduiding [C] wordt bovenin display aangegeven (in plaats van de aanduiding [E]), en de originele, onbewerkte performance wordt teruggeroepen voor beluisteren.

2 Druk nogmaals op de knop [EDIT] om de functie Compare uit te schakelen en de instellingen van uw bewerkte performance terug te roepen.

Vergelijk desgewenst het bewerkte geluid met het onbewerkte geluid door de stappen 1 en 2 te herhalen.

OPM. Terwijl de functie Compare actief is, kunt u geen wijzigingen in de performance aanbrengen.

TIP Bewerken van performances met de KN-draaiknoppen

De vier draaiknoppen linksboven op het instrument zijn niet alleen voor het aanpassen van het geluid terwijl u speelt — u kunt ze ook gebruiken om een performance te bewerken, of in de modus Performance Play of in de modus Performance Edit.

● **Als de aanduiding [PAN/SEND] wordt aangezet:**

PAN	Bepaalt de stereopositie van de performance.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	blz. 213
REVERB	Bepaalt de hoeveelheid reverbeffect die wordt toegepast op de performance.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	blz. 213
CHORUS	Bepaalt de hoeveelheid choruseffect die wordt toegepast op de performance.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	blz. 213
TEMPO	Bepaalt het tempo van de arpeggio die is toegewezen aan de momenteel geselecteerde performance.	[PERFORM] → Selectie performance → [F6] ARP → Tempo	blz. 213

● **Als de aanduiding [TONE] wordt aangezet:**

CUTOFF	Verhoogt of verlaagt de filteraansnijfrequentie om de helderheid van de klank aan te passen.	[PERFORM] → Selectie performance → [F5] EG → CUTOFF	blz. 213
RESONANCE	Versterkt of verzwakt het niveau in het gebied rond de filteraansnijfrequentie.	[PERFORM] → Selectie performance → [F5] EG → RESO	blz. 213
ATTACK	Bepaalt de attacktijd van het geluid. U kunt bijvoorbeeld een stijgersvoice aanpassen zodat het geluid geleidelijk in volume aanzwelt door een langzame attacktijd in te stellen – gewoon deze knop naar rechts draaien.	[PERFORM] → Selectie performance → [F5] EG → ATK (AEG)	blz. 213
RELEASE	Bepaalt de releasetijd van het geluid. De knop naar rechts draaien stelt een lange releasetijd in en laat (afhankelijk van de voice die is toegewezen aan de geselecteerde performance) het geluid uitsterven als de toets wordt losgelaten. Stel een korte releasetijd in om het geluid abrupt af te breken.	[PERFORM] → Selectie performance → [F5] EG → REL (AEG)	blz. 213

OPM. De bovenstaande instellingen worden toegepast als offsets voor de AEG- en FEG-instellingen in de modus Performance Edit.

● **Als de aanduiding [ARP FX] wordt aangezet:**

SWING	Past het swinggevoel van het arpeggioafspelen aan.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	blz. 214
GATE TIME	Past de doorlaatijd-/lengte (gatetime) van de arpeggionoten aan.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	blz. 214
VELOCITY	Past de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	blz. 214
UNITMULTIPLY	Past de arpeggioafspeeltijd aan op basis van het tempo.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	blz. 214

● **Als de aanduiding [EQ] wordt aangezet:**

LO	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de lage frequentieband van de master-EQ.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	blz. 213
LO MID	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de laag-midden-frequentieband van de master-EQ.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	blz. 213
HI MID	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de hoog-midden-frequentieband van de master-EQ.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	blz. 213
HI	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die wordt toegepast op de hoge frequentieband van de master-EQ.	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	blz. 213

OPM. De bovenstaande instellingen worden toegepast als offsets voor de EQ-instellingen in de [PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (master-EQ)-display.

● **Als zowel de aanduidingen [PAN/SEND], als [TONE] worden aangezet (door ze tegelijkertijd in te drukken):**

ASSIGN A	Past de parameters aan die aan deze knoppen zijn toegewezen [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN-display.	blz. 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Hangt af van de instellingen van de voice die is toegewezen aan de geselecteerde performance.	blz. 192
ASSIGN 2		

OPM. Naast de bovenstaande functies, kunnen mastereffect-gerelateerde parameters (in te stellen in de [PERFORM] → Selectie performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF-display) aan deze vier knoppen worden toegewezen door tegelijkertijd op de knoppen [ARP FX] en [EQ] te drukken. De specifieke parameters die worden toegewezen aan de vier knoppen, kunnen worden ingesteld in de [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF-display.

TIP Bewerken van performances met de CS-schuifregelaars

[PERFORM] → **Selectie performance** → **[EDIT]** → **Selectie part** → **[F2] OUTPUT** → **[SF1] VOL/PAN** → **Volume**

In de modus Performance kunt u met de vier CS-schuifregelaars de niveaus van de parts (voices) afzonderlijk aanpassen, waardoor u de totale balans tussen de parts kunt regelen.

OPM. Onbewust gebruik van de schuiven kan resulteren in geen geluid. Als dit plaatsvindt, schuif de schuif dan omhoog.

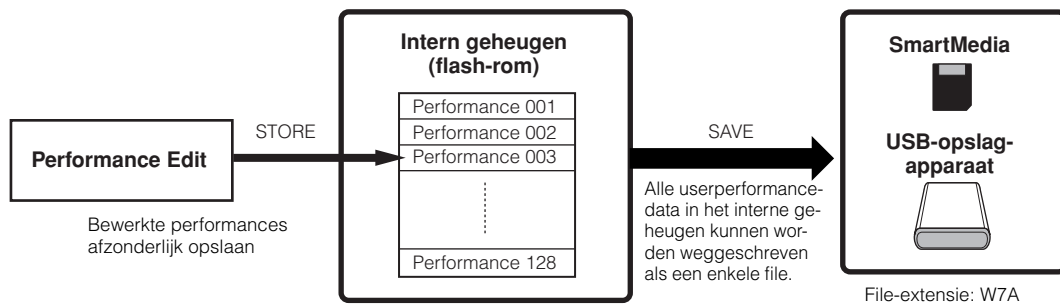
Edit Recall

Als u een performance bewerkt en een andere performance selecteert, zonder de performance die u aan het bewerken was op te slaan, gaan alle bewerkingen die u heeft gemaakt verloren. Als dit gebeurt, kunt u Edit Recall gebruiken om de performance met uw laatste bewerkingen terug te roepen.

- 1 Druk op de knop [JOB] in de modus Performance om de modus Performance job te activeren.**
- 2 Druk op de knop [F2] RECALL om de display Recall op te roepen.**
- 3 Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om bevestiging.)**
Druk op de knop [DEC/NO] als u de handeling wilt annuleren.
- 4 Druk op de knop [INC/YES] om Edit Recall uit te voeren, om de performance terug te roepen.**

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde performance

Er zijn twee stappen nodig om uw performance weg te schrijven (save) – sla de bewerkte performance op in het interne geheugen en schrijf de opgeslagen performances naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.



Vergeet niet dat bewerkte performancedata worden opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom) en zelfs worden vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. Als zodanig is het niet noodzakelijk de data weg te schrijven naar een SmartMedia-kaart of ander apparaat; het kan echter zijn dat u de data via de handeling Save naar andere media wilt schrijven als backup of om organisatorische redenen.

De bewerkte performance opslaan als een userperformance in het interne geheugen

[PERFORM] → **[STORE]**

- 1 Druk op de knop [STORE], na het bewerken van de performance, om de modus Performance Store te activeren.**

Zorg ervoor dat u de handeling Store uitvoert voordat u een andere performance selecteert.

- 2 Selecteer het bestemmingsperformancegeheugen.**

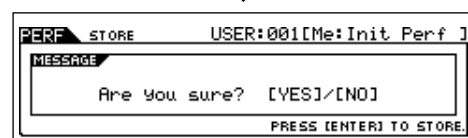
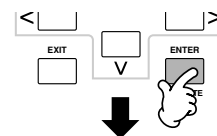
Selecteer een performancenummer met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO].

**! PAS OP**

Als u de handeling Store uitvoert, zullen de instellingen van het bestemmingsgeheugen worden overschreven. Belangrijke data zouden altijd gebackupt moeten worden naar een afzonderlijk(e) SmartMedia/USB-opslagapparaat.

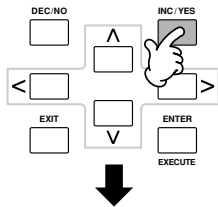
- 3 Druk op de knop [ENTER].**

De display vraagt u om bevestiging. Druk op de knop [DEC/NO], om de handeling Store te annuleren.



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

Nadat de performance is opgeslagen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de display Performance Play.



! PAS OP

Vergeet niet dat de handeling Store even wat tijd nodig kan hebben om de handeling af te ronden, tijdens welke het bericht 'Executing..' of 'Please keep power on' kan worden weergegeven. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar flash-rom worden geschreven terwijl er zo'n bericht wordt weergegeven. Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten als het instrument de volgende keer wordt aangezet.

! PAS OP

Als u een andere performance selecteert zonder op te slaan, zal de momenteel bewerkte performance verloren gaan. Zorg ervoor dat u de bewerkte performance opslaat voordat u een andere performance selecteert.

De bewerkte performances wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat

[FILE] → [F2] SAVE

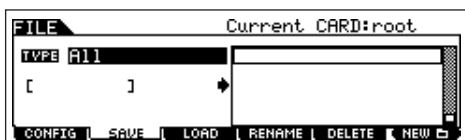
Of u nu data wegschrijft naar SmartMedia of een USB-opslagapparaat, de procedure is hetzelfde. Plaats een SmartMedia-kaart (in de kaartsleuf) of sluit het USB-apparaat aan en volg de hierna volgende instructies.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en neem de basisinstellingen onderhanden.

Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

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

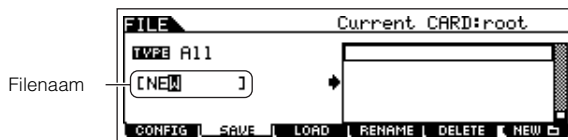
3 Stel de parameter 'Type' in op 'All'.



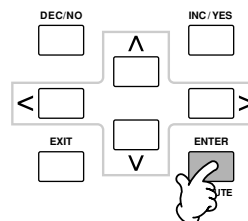
Verplaats de cursor naar TYPE en selecteer vervolgens een filetype met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO]. Als 'Type' is ingesteld op 'All' voer dan de handeling Save uit om alle gecreëerde data, inclusief de performances alsook de voices die eraan toegewezen zijn, weg te schrijven als een enkele file (extensie: W7A).

4 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaaminvoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.



Als u een bestaande file dreigt te gaan overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren en zo de bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om de handeling te annuleren.

! PAS OP

- Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:
- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
 - Koppel nooit een van de apparaten los.
 - Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

■ Performedata laden van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat

[FILE] → [F3] LOAD

In de voorgaande sectie hebben we performedata als een 'All'-file (extensie:W7A) naar een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat weggeschreven. Hier roepen we die performedata op en laden deze in het instrument met de handeling Load.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en neem de basisinstellingen onderhanden.

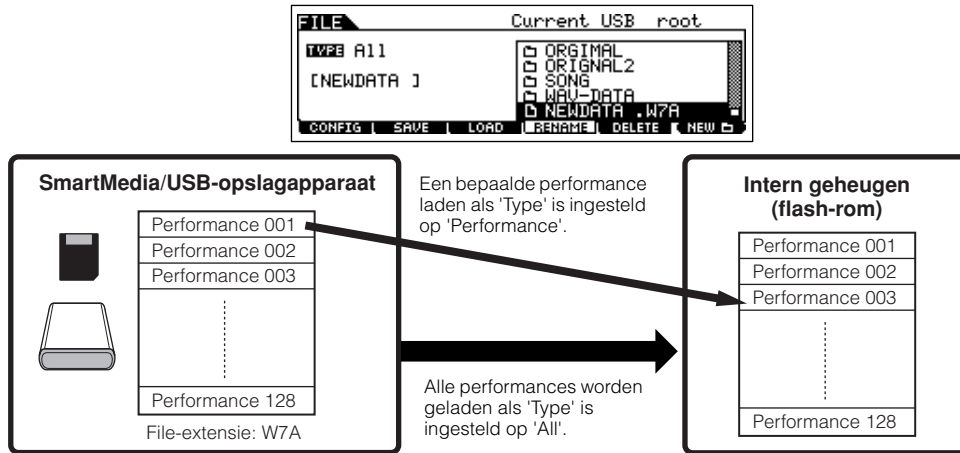
Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

2 Druk op de knop [F3] LOAD om de display Load op te roepen.

3 Selecteer het filetype dat geladen moet worden.

De file, die met de handeling van de vorige bladzijde is weggeschreven, bevat alle performances.

Als u alle performances wilt laden, stel 'Type' dan in op 'All'. In dit geval zullen alle data die op de MOTIF ES kunnen worden gecreëerd in stap 5 hierna worden geladen. Als u alleen een bepaalde performance wilt laden, stel 'Type' dan in op 'Performance'.



! PAS OP

Als 'Type' (filetype) is ingesteld op 'All' en de handeling Load wordt uitgevoerd, worden alle data, die op het instrument kunnen worden gecreëerd, geladen. Dit betekent dat alle bestaande data in het usergeheugen automatisch zullen worden overschreven en dus verloren zullen gaan. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u de handeling Load uitvoert, vooral als 'Type' is ingesteld op 'All'.

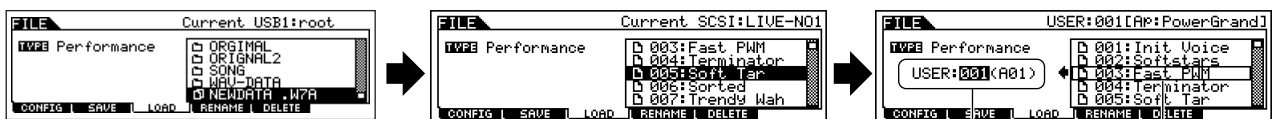
OPM. Als Type (filetype) is ingesteld op 'Performance' en de handeling Load wordt uitgevoerd, kan het zijn dat het geluid van de performances niet goed wordt weergegeven, als de uservoices die zijn toegewezen aan de performances die in de file zijn weggeschreven, zijn gewijzigd door ze te bewerken.

4 Selecteer een file () die geladen moet worden.

Verplaats de cursor naar de file (extensie: W7A), die is weggeschreven met de handeling die op de vorige bladzijde is uitgelegd. Als u de parameter Type instelt op 'All' in stap 3, ga dan naar stap 5. Als u de parameter Type instelt op 'Performance' in stap 3, voer dan de handelingen in het volgende kader uit en ga vervolgens naar stap 5.

Als Type is ingesteld op 'Performance':

Als Type is ingesteld op 'Performance' kunt u een specifieke performance van een file (met de extensie W7A) aangeven en laden.



Verplaats de cursor naar de file (extensie: W7A), die is weggeschreven met de handeling die op de vorige bladzijde is uitgelegd.



Alle performances die de geselecteerde file bevat, worden opgesomd in de display. Verplaats de cursor naar de gewenste performance.



Selecteer de gewenste performance die geladen moet worden.

! PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het usergeheugen wissen en vervangen. Zorg er daarom voor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u de handeling Load uitvoert.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Load uit te voeren.

Nadat de data zijn geladen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

! PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

Een voice creëren met de functie Sampling

Sampling is een krachtige functie die u in staat stelt om uw eigen opgenomen geluiden – uw stem, een instrument, ritmes, speciale geluidseffecten, enz. – in te voeren in het systeem van deze synthesizer, en deze geluiden net als elke andere voice te bespelen. Deze geluiden, de audiodata die u met de functie Sampling heeft geregistreerd, worden 'Samples' genoemd.

De data die u heeft gecreëerd met sampling zijn verschillend en afhankelijk vanuit welke modus u de modus Sampling activeert — de modus Voice/Performance of de modus Song/Pattern. In deze sectie beschrijven we hoe de functie Sampling te gebruiken vanuit de modus Voice/Performance, voor het creëren van een uservoice.

OPM. Zie blz. 173 voor instructies over het gebruik van de functie Sampling in de modus Song/modus Pattern.

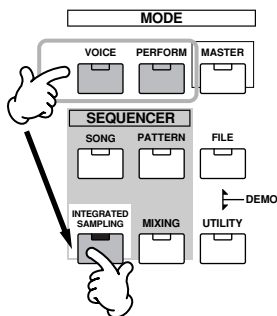
BELANGRIJK Om de functie Sampling te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument geïnstalleerd worden. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289. Afhankelijk van de grootte van de audio(sample)-data die worden verkregen via de functie Sampling, kan het zijn dat u niet alle data weg kunt schrijven naar een SmartMedia-kaart (maximum capaciteit: 128 MB). Daarom adviseren we u een USB-opslagapparaat met grote opslagcapaciteit te gebruiken voor uw sampledata.

Uw stem samplen via een microfoon en een normale voice creëren

1 Sluit een microfoon aan op het instrument.

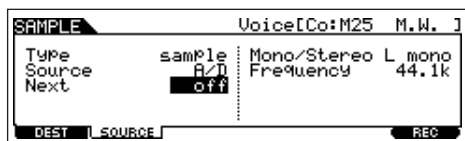
Volg de stappen 1 - 8 op blz. 72.

2 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Voice of modus Performance om de modus Sampling te activeren.



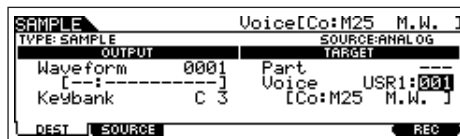
3 Druk op de knop [F2] SOURCE om de display voor het instellen van de samplebron op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder aangegeven.

Type: sample
 Source: A/D
 Next: off
 Mono/Stereo: L mono
 Frequency: 44.1k



Voor details over elk van de parameters, zie blz. 251.

4 Druk op de knop [F1] DEST om de display voor het instellen van de samplebestemming op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder beschreven.

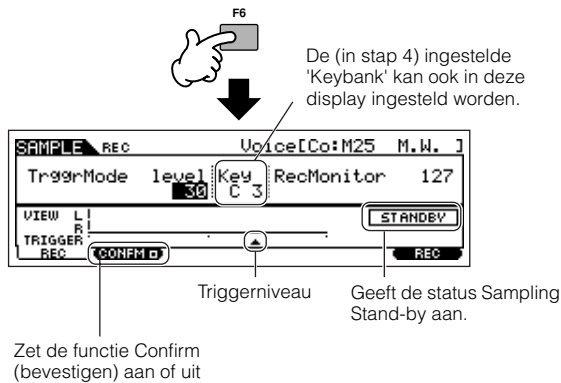


Waveform	Bepaalt het waveformnummer. Selecteer een nummer dat geen data bevat (er wordt [--- :-----] aangegeven). Voor details over de waveform, zie blz. 173.
Keybank	Stel hier deze parameter in op 'C3'. Nadat het samplen is afgerond, kunt u het gesampled geluid horen door op de toets te drukken die hier is ingesteld. Voor details over de 'Keybank', zie blz. 173.
Part	Dit is beschikbaar als u de modus Sampling activeert vanuit de modus Performance. Deze parameter bepaalt de performancepart waaraan de voice (hieronder) wordt toegewezen, die wordt gecreëerd met het samplen.
Voice	Stel de bank in op 'USR1' of 'USR2' (één van de normale uservicebanken) en selecteer vervolgens een nummer van een normale uservice. Nadat het samplen is afgerond, kunt u de gecreëerde voice horen door het voice-nummer te selecteren dat hier wordt ingesteld.

OPM. Als de voiceparameter hierboven is ingesteld op 'off' kunt u het gesampled geluid niet als een voice beluisteren, na het afronden van deze handeling. U kunt echter het gesampled geluid oproepen door een waveform te selecteren. Voor details over hoe een waveform te selecteren, zie blz. 174.

5

Druk op de knop [F6] REC om de display Sampling Record (status Sampling Stand-by) op te roepen en stel vervolgens de parameters naar wens in.



● De functie Confirm (bevestigen) instellen

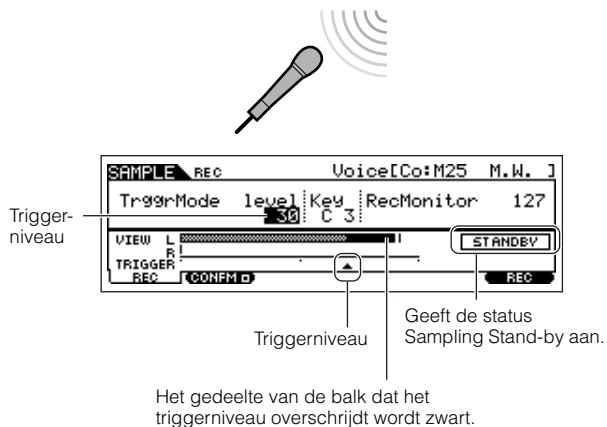
Als de [F2] CONFM (functie Confirm) is aangezet (er wordt aangegeven), kunt u makkelijk uw net opgenomen sample terugluisteren en deze eenvoudig opnieuw opnemen als u niet tevreden bent met het resultaat. Zet hier de knop [F2] CONFM aan.

● De modus Trigger instellen

De modus Trigger laat u bepalen hoe het samplen in feite moet starten. U kunt bijvoorbeeld het samplen starten door gewoon op de knop te drukken of als het song-/patroonafspelen een aangegeven punt bereikt. Stel hier de TrggrMode (modus Trigger) in op 'level' waardoor het samplen start zodra het microfoonniveau het aangegeven triggerniveau overschrijdt.

● Het triggerniveau instellen

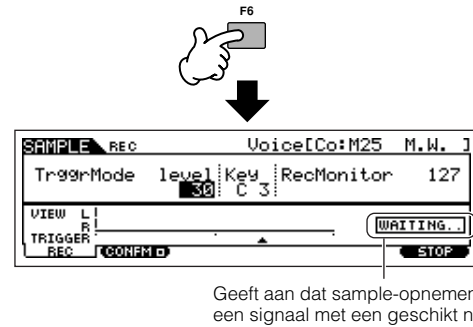
Als de modus Trigger is ingesteld op 'level' zult u ook het triggerniveau in moeten stellen. Dit bepaalt wanneer het samplen daadwerkelijk start, afhankelijk van het niveau van het ingangssignaal (in dit geval uw stem). Als u in de microfoon zingt, let dan op de beweging van de niveaumeter(balk), en wanneer de uitslag de triggerniveaupijl passeert. Selecteer indien nodig, de waarde Trigger Level en gebruik de datadraaischijf om deze te wijzigen, door de pijl zo laag of zo hoog te zetten als nodig is.



6

Druk nogmaals op de knop [F6] REC om de toestand terug te roepen waarbij het instrument wacht op het sampletriggersignaal.

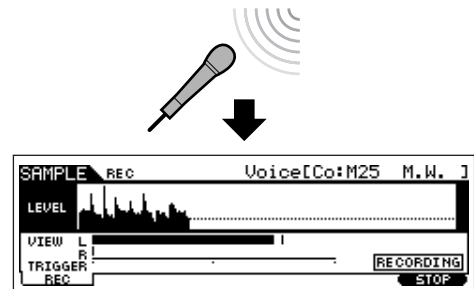
Op deze manier wordt het sample-opnemen weer op stand-by gezet, en wordt er gewacht tot het ingangssignaal het triggerniveau overschrijdt.



7

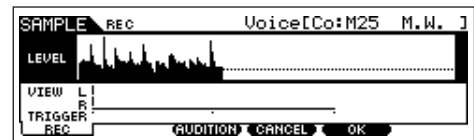
Zing in de microfoon om het samplen te starten.

Zing in de microfoon. (Misschien wilt u de toonhoogte van uw stem overeen laten komen met de C3-noot, die in stap 4 hiervoor is ingesteld.) Het samplen start daadwerkelijk zodra er een ingangssignaal wordt ontvangen dat meer bedraagt dan het aangegeven triggerniveau.



8

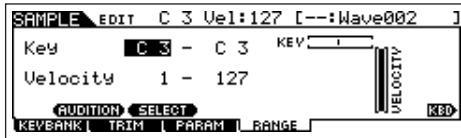
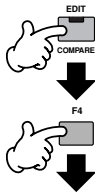
Druk op de knop [F6] STOP om het samplen te stoppen en controleer vervolgens het resultaat.



Druk op de knop [F3] AUDITION om het gesampled geluid te horen. Als u niet tevreden bent met het resultaat en u wilt het nogmaals proberen, druk dan op de knop [F4] CANCEL om terug te keren naar de display Sampling Stand-by en probeer nogmaals te samplen vanaf stap 5. Als u tevreden bent met het resultaat, druk dan op de knop [F5] OK om het gesampled geluid op te slaan als een 'sample' en terug te gaan naar de display [F1] DEST of [F2] SOURCE. Vergeet niet dat als de functie Confirm in stap 5 hiervoor is uitgezet, de display die hierboven is te zien niet zal verschijnen als het samplen wordt gestopt. In plaats daarvan zal stoppen van het samplen ervoor zorgen dat er direct wordt teruggedaan naar de display [F1] DEST of [F2] SOURCE.

9

Druk op de knop [EDIT] om de modus Sampling Edit te activeren en druk vervolgens op de knop [F4] RANGE om de display Range Setting op te roepen.



10

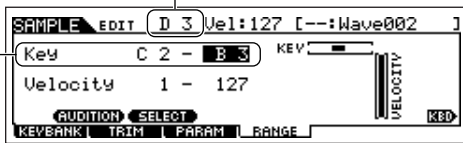
Stel het toetsbereik in waarin de sample moet klinken.

Onmiddellijk na het samplen wordt de sample slechts toegewezen aan één toets — degene die in stap 4 als 'KeyBank' is ingesteld. Deze display laat u het toetsbereik waarin de sample moet klinken uitbreiden. Stel hier het toetsbereik in op C2 - B3.

Geeft de originele toets aan van de momenteel geselecteerde sample. Als u een andere sample wilt selecteren, roept u de display [F1] KEYBANK op en drukt u vervolgens op een andere toets terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt.

Stel het toetsbereik in.

Gebruik de data-draaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO], of druk op de toets terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt.



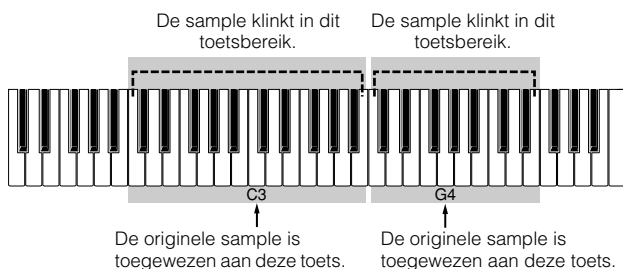
Bespeel het toetsbord in het hiervoor ingestelde toetsbereik.

Uw gesampled stem zal klinken en de toonhoogte volgen van de toetsen die u speelt.

11

Herhaal stap 4 - 10 om een andere sample aan dezelfde voice (Waveform) toe te voegen.

Stel bijvoorbeeld in stap 4 'Keybank' in op 'G4', zing in de microfoon zoals beschreven in stap 7 (op de toonhoogte G indien nodig), en stel 'Key Range' in op C4 - E5 in stap 10. Ten gevolge hiervan wordt de sample aan de toetsen toegewezen, zoals hieronder wordt geïllustreerd.



Als u de sample via het toetsenbord bespeelt, zal, des te verder de sample van de originele toets wordt gespeeld, ook het geluid des te minder natuurlijk klinken. Daarom zou u moeten proberen meerdere samples te maken voor meerdere toetsbereiken, zodat elk van de toetsbereiken kleiner wordt en het samplegeluid dus natuurlijker zal klinken.

12

Schrijf uw nieuw gecreëerde uservoice weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

Zie 'Een sample wegschrijven' op blz. 97.

! PAS OP

De opgenomen (bewerkte) sampledata worden tijdelijk in DIMM opgeslagen (blz. 187). Omdat de data in DIMM verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DIMM bevindt weg moeten wegschrijven naar een SmartMedia /USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet.

Over samples, 'key banks', 'waveforms' en voices

De sample-gerelateerde termen begrijpen zal u helpen de functie Sampling zelf beter te begrijpen en beter te gebruiken. Houd de hiërarchie hier in relatie tot de sample in gedachte — de audiobron (bijv. uw stem) begint als een sample, wordt onderdeel van een 'Key Bank' (toetsbank), die weer een 'Waveform' (golfvorm) vormt, welke wordt gebruikt om een voice te creëren.

● **Sample**

Het geluid dat verkregen wordt via de functie Sampling wordt 'sample' genoemd.

● **Key Bank**

Om de sample via het toetsenbord te kunnen bespelen, moet de sample worden toegewezen aan de toetsen van het toetsenbord. Wijs eerst de sample toe aan een gespecificeerde toets bij het samplen (stap 4 op blz. 94) en breidt vervolgens het toetsbereik waarbinnen de sample moet klinken uit (stap 10 op blz. 96). Het toetsbereik en het aanslaggevoeligheidsbereik waarbinnen de sample klinkt wordt een 'Key Bank' (toetsbank) genoemd. In stap 10 hiervoor zag u hoe u het toetsbereik ('Key Range') in kunt stellen. Via dezelfde display kunt u ook het aanslaggevoeligheidsbereik ('Velocity Range') instellen. Met deze twee parameters kunt u een 'Key Bank' (toetsbank) creëren.

● **Waveform**

De groep 'Key Banks' waaraan sampledata zijn toegewezen wordt een 'Waveform' (golfvorm) genoemd. De 'Waveform' wordt toegewezen aan elk van de elementen van een normale voice. In stap 11 hiervoor zag u hoe u 'Key Banks' één voor één toe kunt voegen om zo een 'Waveform' te creëren.

● **Voice**

Na het samenstellen van een waveform kunt u een element creëren door verscheidene geluidvormende parameters, zoals pitch-, filter-, amplitude- en andere parameters zoals effect en EQ erop toe te passen. Combineer tenslotte vier elementen (die per element een eigen waveform bevat) om een normale voice te creëren.

FOPM. U kunt de waveforms die gecreëerd zijn via de functie Sampling, alsook alle preset waveforms in de display WAVE selecteren en beluisteren ([VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F1] OSC → [SF1] WAVE).

Wegschrijven van een sample [FILE] → [F2] SAVE

Wijs de samples, die verkregen zijn via de functie Sampling, toe aan bepaalde toetsbereiken om een waveform te creëren. Omdat de waveformdata, inclusief de samples, tijdelijk in DIMM (blz. 187) zijn opgeslagen, en deze verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd de waveformdata of samples weg moeten schrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet. De volgende vier methoden kunnen worden gebruikt om een sample weg te schrijven, die aan een waveform is toegewezen. Voer de handeling Save uit in de modus File.

⚠ PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

● Wegschrijven als een uservoice

Als u een uservoice wegschrijft die samples bevat, zullen alle gereleerde data — de waveform die is toegewezen aan de voice, de samples die zijn toegewezen aan de waveform, alsook de uservoice zelf — automatisch samen worden weggeschreven. Plaats een SmartMedia in de kaartsleuf of sluit het USB-opslagapparaat aan op deze synthesizer en volg de onderstaande instructies.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer de basisinstellingen in.

Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

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

3 Stel de parameter TYPE in op 'All' of 'AllVoice'.

Als 'All' is geselecteerd, voer dan de handeling Save uit om alle gecreëerde data, inclusief de uservoices, als een enkele file weg te schrijven. Als 'AllVoice' is geselecteerd, voer dan de handeling Save uit om alle uservoices, inclusief de waveforms die zijn toegewezen aan normale voice-elementen of drumvoicetoets(en), als een enkele file weg te schrijven.

4 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaaminvoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.

Als u een bestaande file dreigt te gaan overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren en zo de bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om de handeling te annuleren.

● Wegschrijven als een waveform

Als u een waveform wegschrijft, die mede een voice vormt, worden alle samples die aan de waveform zijn toegewezen automatisch samen weggeschreven. De procedure voor het wegschrijven is dezelfde als beschreven is in 'Wegschrijven van een uservoice' hierboven, met als uitzondering dat 'Type' is ingesteld op 'AllWaveform' in stap 3.

● Wegschrijven als een WAV-file

U kunt een bepaalde sample van een waveform wegschrijven en deze opslaan als een WAV-file (Windows-audioformaat). Plaats een SmartMedia in de kaartsleuf of sluit het USB-opslagapparaat aan op deze synthesizer en volg de onderstaande instructies.

1 Selecteer een voice, die de sample bevat, om te worden weggeschreven in de modus Voice Play, druk vervolgens op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer de basisinstellingen uit.

Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

2 Stel de parameter TYPE in op 'Wav' in de display [F2] SAVE.

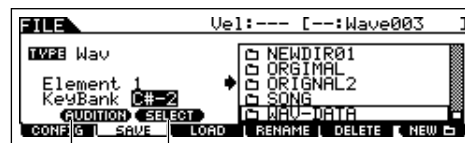
3 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaaminvoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

4 Druk op de knop [ENTER] en selecteer vervolgens een sample die moet worden weggeschreven.

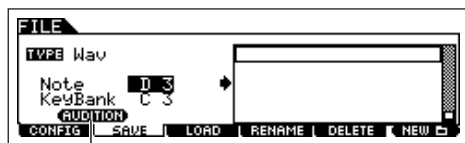
Als er in stap 1 een normale voice is geselecteerd:

Geef het element en de toetsbank aan om de sample op te roepen die aan de geselecteerde voice is toegewezen. U kunt de sample horen door op de knop [SF1] AUDITION te drukken. Ga op deze manier door de samples tot u de gewenste sample vindt.



Als er in stap 1 een drumvoice is geselecteerd:

Geef de noot en de toetsbank aan om de sample op te roepen die aan de geselecteerde drumvoice is toegewezen. U kunt de sample horen door op de knop [SF1] AUDITION te drukken. Ga op deze manier door de samples tot u de gewenste sample vindt.



5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.

Als u dreigt een bestaande file te gaan overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren en de bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om het te annuleren.

● Wegschrijven als een AIFF-file

U kunt een bepaalde sample van een waveform aangeven en deze wegschrijven als een AIFF-file (Macintosh-audioformaat). De procedure voor het opslaan is hetzelfde als beschreven in 'Wegschrijven als een WAV-file' hiervoor, met de uitzondering dat Type is ingesteld op 'AIFF' in stap 2.

Het geluid van een audioapparaat samplen om een drumvoice te creëren

In de voorgaande sectie op blz. 94 heeft u geleerd hoe u een sample op kunt nemen door een microfoon te gebruiken. Hier leert u hoe u samples opneemt van een audioapparaat, zoals een cd-speler of MD-speler, en de samples te gebruiken om een drumvoice te creëren.

BELANGRIJK Om de functie Sampling te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument geïnstalleerd worden. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289. Afhankelijk van de grootte van de audio(sample)-data die verkregen is via de functie Sampling, kan het zijn dat u niet alle gewenste data kunt wegschrijven naar een Smart-Media-kaart (maximumcapaciteit: 128 MB). Daarom adviseren we u een USB-opslagapparaat met grote opslagcapaciteit te gebruiken voor uw sampledata.

1 Een audioapparaat (cd-speler, enz.) aansluiten op het instrument.

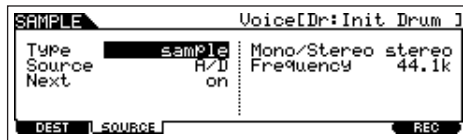
Volg de stappen 1 - 8 op blz. 73.

2 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Voice of modus Performance om de modus Sampling te activeren.

3 Druk op de knop [F2] SOURCE om de display voor het instellen van de samplebron op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder aangegeven.

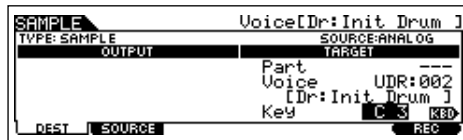
Type: sample
 Source: A/D
 Next: on
 Mono/Stereo: stereo
 Frequency: 44.1k

Als u een drumvoice creëert die bestaat uit veel afzonderlijke samples, zult u snel een sample op willen kunnen nemen, deze aan een toets toe kunnen wijzen en door gaan naar de volgende. Stel, om dit vlot en makkelijk te doen, de parameter Next in op 'on'.



Voor details over elk van de parameters, zie blz. 251.

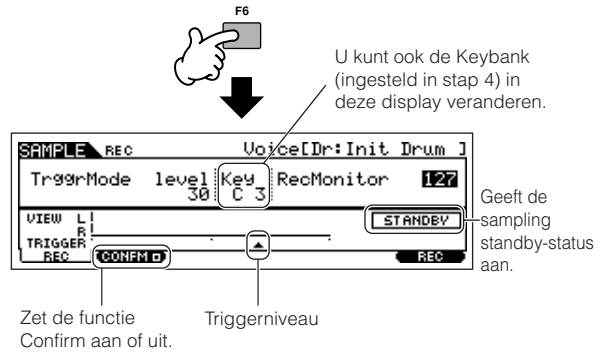
4 Druk op de knop [F1] DEST om de display voor het instellen van de samplebestemming op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder beschreven.



Part	Dit is beschikbaar als u de modus Sampling activeert vanuit de modus Performance. Deze parameter bepaalt de performancepart waaraan de voice (hieronder) wordt toegewezen, die wordt gecreëerd met het samplen.
Voice	Stel de bank in op 'UDR' (userdrumvoicebank) en selecteer vervolgens een userdrumvoicenummer. Nadat het samplen is afgerond, kunt u de gecreëerde voice horen door het voicenummer te selecteren dat hier wordt ingesteld.
Key	Stel hier deze parameter in op 'C3'. Nadat het samplen is afgerond, kunt u het gesampled geluid horen door op de toets te drukken die hier is ingesteld.

OPM. Als de voiceparameter hierboven is ingesteld op 'off' kunt u het gesampled geluid niet als een voice beluisteren, na het afronden van deze handeling. U kunt echter het gesampled geluid oproepen door een waveform te selecteren. Voor details over hoe een waveform te selecteren, zie blz. 174.

5 Druk op de knop [F6] REC om de display Sampling Record (status Sampling Stand-by) op te roepen en stel vervolgens de parameters naar wens in.



● De functie Confirm (bevestigen) instellen

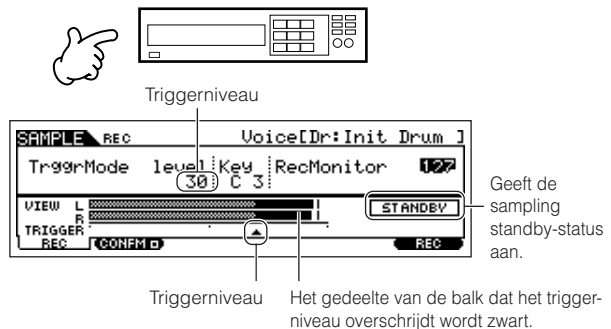
Als de [F2] CONFM (functie Confirm) is aangezet (er wordt aangegeven), kunt u makkelijk uw net opgenomen sample terugluisteren en deze eenvoudig opnieuw opnemen als u niet tevreden bent met het resultaat. Zet hier de knop [F2] CONFM aan.

● De modus Trigger instellen

De modus Trigger laat u bepalen hoe het samplen in feite moet starten. U kunt bijvoorbeeld het samplen starten door gewoon op de knop te drukken of als het song-/patroonafspelen een aangegeven punt bereikt. Stel hier de TrgrMode (modus Trigger) in op 'level', waardoor de sample start zodra hetingangssignaal van het audioapparaat het aangegeven triggerniveau overschrijdt.

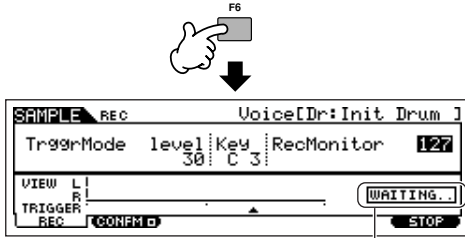
● Het triggerniveau instellen

Als de modus Trigger is ingesteld op 'level' zult u ook het trigger-niveau in moeten stellen. Dit bepaalt wanneer het samplen daadwerkelijk begint, afhankelijk van het niveau van hetingangssignaal van het audioapparaat. Let terwijl het geluid klinkt, op de beweging van de niveaumeter(balk), en wanneer de uitslag de triggerniveaupijl passeert. Selecteer indien nodig, de waarde Trigger Level en gebruik de datadraaischijf om deze te wijzigen, door de pijl zo laag of zo hoog te zetten als nodig is.



6 Druk nogmaals op de knop [F6] REC om het wachten op het sampletriggersignaal terug te roepen.

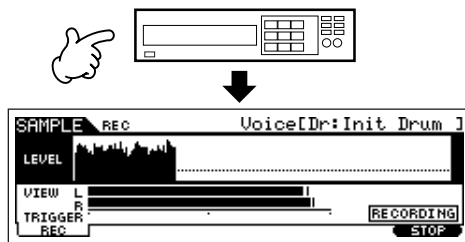
Op deze manier wordt het sample-opnemen weer op standby gezet, en wordt er gewacht tot hetingangssignaal het triggerniveau overschrijdt.



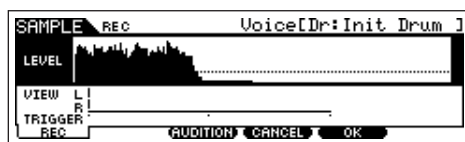
Geeft aan dat sample-opnemen wacht op een signaal met een geschikt niveau.

7 Start het externe audioapparaat.

Het samplen start daadwerkelijk zodra er eeningangssignaal wordt ontvangen dat meer bedraagt dan het aangegeven triggerniveau.



8 Druk op de knop [F6] STOP om het samplen te stoppen en stop vervolgens het externe apparaat.

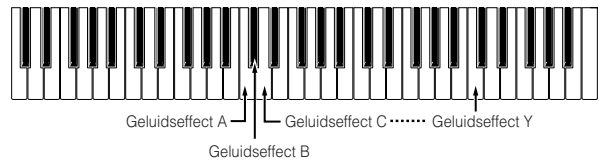


Druk op de knop [F3] AUDITION om het gesampled geluid te horen. Als u niet tevreden bent met het resultaat en u wilt het nogmaals proberen, druk dan op de knop [F4] CANCEL om terug te keren naar de display Sampling Stand-by en probeer nogmaals te samplen vanaf stap 5. Druk, als u tevreden bent met het resultaat, op de knop [F5] OK om het gesampled geluid weg te schrijven als een 'sample' en terug te keren naar de display Sampling Stand-by. Vergeet niet dat als de functie Confirm in stap 5 hiervoor is uitgezet, de display die hierboven is te zien niet zal verschijnen als het samplen wordt gestopt. In plaats daarvan, heeft stoppen van het samplen direct terugkeren naar de display Sampling Stand-by tot gevolg.

9 Herhaal de stappen 5 - 8 hiervoor om desgewenst extra samples aan de toetsen toe te wijzen om uw drumvoice te creëren.

Selecteer in stap 7 een ander geluid (van een cd, bijvoorbeeld) voor elk van de samples. Alhoewel de toets automatisch wordt ingesteld op de volgende hogere nootnaam dan die u net heeft toegewezen, kunt u dit wijzigen in stap 5.

Door de stappen 5 - 8 hiervoor te herhalen, kunt u een drumvoice creëren waarbij elke toets over een ander geluid beschikt (zoals hieronder aangegeven).



10 Schrijf uw nieuw gecreëerde uvoice naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

Raadpleeg 'Een sample wegschrijven' op blz. 97.

! PAS OP

De opgenomen (bewerkte) sampledata worden tijdelijk in DIMM opgeslagen (blz. 187). Omdat de data in DIMM verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DIMM bevindt weg moeten schrijven naar een SmartMedia /USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet.

Voorbeeldsamplebronnen

De voorbeelden hieronder laten u enkele van de verschillende audiobronnen zien die u kunt gebruiken als ruw materiaal voor uw samples en samplevoices.

● Met effecten bewerkte stemmen

Met een geïnstalleerd pluginboard PLG100-VH kunt u een vocal harmony-effect op uw stem toepassen en het complete bewerkte geluid samplen. Voer de handeling Sampling uit, na het naar wens instellen van de PLG100-VH-gerelateerde parameters, zoals te zien is in 'Een effect-pluginboard gebruiken' op blz. 78.

● Het geluid van een mLAN-compatibel instrument

Voer, na het maken van de instellingen overeenkomstig blz. 34, de handeling Sampling uit. U zou de [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source-parameter op 'mLAN1 - 4' in moeten stellen.

● Elektrische gitaar of bas

Instrumenten zoals gitaar en bas worden gesampled via de aansluiting A/D INPUT. Voer, na het maken van de instellingen overeenkomstig blz. 33, de handeling Sampling uit. U zou de [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source-parameter op 'A/D' in moeten stellen.

● Digitale audio

Als er een optionele AIEB2-interface in het instrument is geïnstalleerd, kunt u de digitale uitgangsaansluiting van uw DAT-recorder of CD-/MD-speler aansluiten en rechtstreeks digitale audio opnemen, voor de best mogelijke geluidskwaliteit. Voor details over het installeren van de AIEB2, raadpleeg blz. 285; voor details over het aansluiten van digitale audioapparaten op het instrument, raadpleeg blz. 34. Stel, bij samplen de AIEB2, de [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source-parameter in op 'AIEB2'.

● Resamplen van de MOTIF ES

U kunt alles wat u op de MOTIF ES speelt resamplen (opnieuw samplen) — riffs, ritmes, melodieën, dikke gelayerde akkoordpads, enz. U moet de [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source-parameter op 'resample' instellen.

● WAV- of AIFF-audiofiles

Audiodata die gecreëerd en bewerkt zijn op een computer kunnen ook worden gebruikt voor samples. (Voor details, zie de volgende bladzijde.)

TIP WAV- of AIFF-audiofiles laden om een waveform/voice te creëren

Alle audiodata die gecreëerd en bewerkt zijn op een computer en zijn weggeschreven in het WAV- of AIFF-formaat kunnen ook worden gebruikt als materiaal voor samples op de MOTIF ES. Stel het medium op dat de gewenste WAV/AIFF-audiofiles bevat (plaats bijvoorbeeld een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf of sluit een USB-opslagapparaat aan) en volg vervolgens de instructies hieronder.

BELANGRIJK Om de functie Sampling te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument geïnstalleerd worden. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289. Afhankelijk van de grootte van de audio(sample)-data die verkregen zijn via de functie Sampling, kan het zijn dat u niet alle gewenste data kunt wegschrijven naar een SmartMedia-kaart (maximumcapaciteit: 128 MB). Daarom adviseren we u een USB-opslagapparaat met grote opslagcapaciteit te gebruiken voor uw sampledata.

OPM. De instructies hier zijn van toepassing als u de modus File activeert vanuit de modus Voice. Als u de modus File activeert vanuit de modus Performance, zijn de instructies hetzelfde met de uitzondering dat u het bestemmingsperformancenummer en de bestemmingsperformancepart in stap 4 in moet stellen.

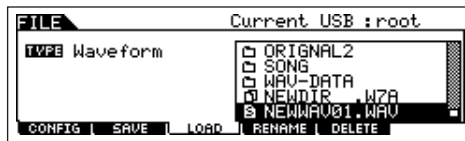
1 Druk, in de modus Voice, op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer vervolgens de basisinstellingen in.

Raadpleeg 'Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat' op blz. 30.

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

3 Selecteer het filetype dat geladen moet worden.

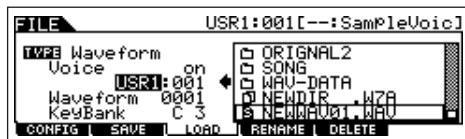
Stel Type in op 'Waveform'. Deze instelling laat u een bepaalde waveform van een file (extensie: W7W), die als 'AllWaveform' is weggeschreven, selecteren en laden, of een WAV-file/AIFF-file als een waveform laden.



4 Selecteer de file () die geladen moet worden en geef de bestemming aan.

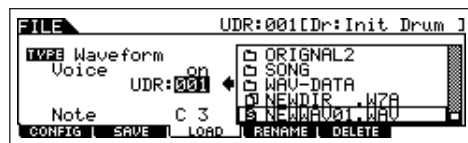
Als u de cursor verplaatst naar een WAV-file (extensie: WAV) of AIFF-file (extensie:AIF), verschijnt de bestemmingsparameter automatisch in de display.

Als een WAV-file/AIFF-file aan een normale voice wordt toegewezen:



Voice	Als dit is ingesteld op 'on' kunt u een WAV-file/AIFF-file laden en toewijzen aan de bestemmingsvoice die hieronder wordt ingesteld.
USR1:001 (A01)	Dit is beschikbaar als de voice (hierboven) is ingesteld op 'on'. Selecteer 'USR1' of 'USR2' als de bestemming voor de normale voicebank en selecteer een bestemmingsvoicenummer.
Waveform	Bepaalt het bestemmingswaveformnummer.
KeyBank	Bepaalt de bestemmingstoetsbank voor de waveform die hierboven ingesteld is.

Als een WAV-file/AIFF-file wordt toegewezen aan een drumvoice:



Voice	Als dit is ingesteld op 'on' kunt u een WAV-file/AIFF-file laden en toewijzen aan de bestemmingsvoice die hieronder wordt ingesteld.
UDR:001 (A01)	Dit is beschikbaar als de voice (hierboven) is ingesteld op 'on'. Selecteer 'UDR' als de bestemmingsdrumvoicebank en selecteer een bestemmingsvoicenummer.
Note	Bepaalt de bestemmingstoets van de drumvoice die hierboven is ingesteld.

OPM. Als er een WAV-file/AIFF-file wordt toegewezen aan een drumvoice, wordt er automatisch een sample van de WAV-file/AIFF-file toegewezen aan de lege waveform.

! PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het usergeheugen wissen en vervangen. Zorg er daarom voor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u de handeling Load uitvoert.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Load uit te voeren.

Nadat de data zijn geladen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

! PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

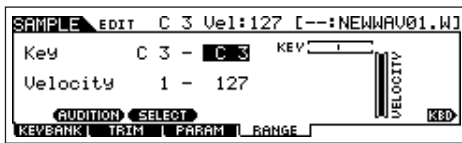
- **Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).**
- **Koppel nooit een van de apparaten los.**
- **Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.**

Beknopte handleiding — Cursus voor gevorderden

6 Afhankelijk van of u een normale voice of een drumvoice creëert, volgt u de betreffende instructies op deze bladzijde.

Als u in de stappen 4 - 5 een normale voice creëert.

Na het invoeren van de modus Sampling Edit ([INTEGRATED SAMPLING]→[EDIT]), drukt u op de knop [F1] KEYBANK om de display Key Bank op te roepen. Selecteer via deze display een waveform en toetsbank. Om de toetsbank aan te geven, houdt u de knop [INFORMATION] ingedrukt en drukt u de gewenste toets van het toetsenbord erbij in. Om de waveforms die aan de verschillende aanslagsnelheden zijn toegewezen te selecteren, houdt u de knop [INFORMATION] ingedrukt en drukt u de knop [SF2] SELECT erbij in.

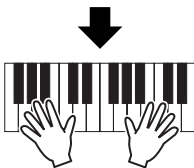
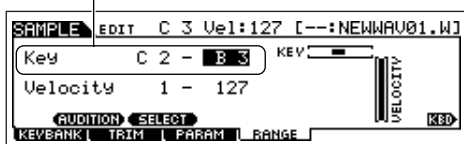


Na het selecteren van een waveform en toetsbank hierboven, drukt u op de knop [F4] RANGE.

Als u eenmaal de sample in stap 5 geladen heeft, kunt u deze alleen laten klinken door de toets die in stap 4 is aangegeven te bespelen. U kunt via deze display echter het toetsbereik uitbreiden, waarover de geladen sample moet gaan klinken.

Bepaal het toetsbereik.

Gebruik de data draaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO], of druk op de toets van het toetsenbord terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt.

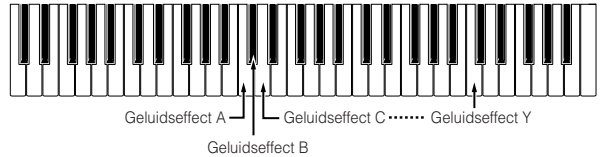


Bespel het toetsenbord in het hiervoor ingestelde toetsbereik.

U kunt de geladen sample horen, terwijl deze de toonhoogten van de toetsen volgt die u speelt.

Als u in de stappen 4 - 5 een drumvoice creëert

Door de stappen 5 - 8 hiervoor te herhalen, kunt u een drumvoice creëren waarbij elke toets over een ander geluid beschikt (zoals hieronder aangegeven). Ga na het creëren van een normale of drumvoice door met stap 7 hieronder.



7 Bespeel de voice die gecreëerd is door middel van de handeling Load.

Druk op de knop [VOICE] om de modus Voice Play te activeren en selecteer vervolgens het voicenummer dat in stap 4 is ingesteld.

Een song creëren op de MOTIF ES

De MOTIF ES is een volledig uitgeruste en enorm krachtige muziekproductiemachine, en alle geavanceerde eigenschappen en functies komen naadloos samen bij het creëren van een song. Hier leert u hoe u het uiterste uit de sequencergerelateerde functies van de MOTIF ES haalt, door voornamelijk de modi Song en Pattern te gebruiken.

Deze sectie is zeer gedetailleerd en uitgebreid. Het is het beste deze niet stap voor stap door te nemen en elke functie in één song te gebruiken, maar gebruik deze sectie als een gids of als springplank voor een verdergaande verkenning.

Uw toetsenspel opnemen

In het algemeen zult u beginnen met het opnemen van een song of patroon door een voice via het toetsenbord te bespelen. Aangezien het instrument is ingesteld op multitimbrale werking (blz. 162), zal de voice die u daadwerkelijk bespeelt en opneemt afhangen van de voice-instellingen voor de song of het patroon, zoals die in de mixinstellingen, die hierna worden beschreven, zijn gemaakt.

Een voice selecteren

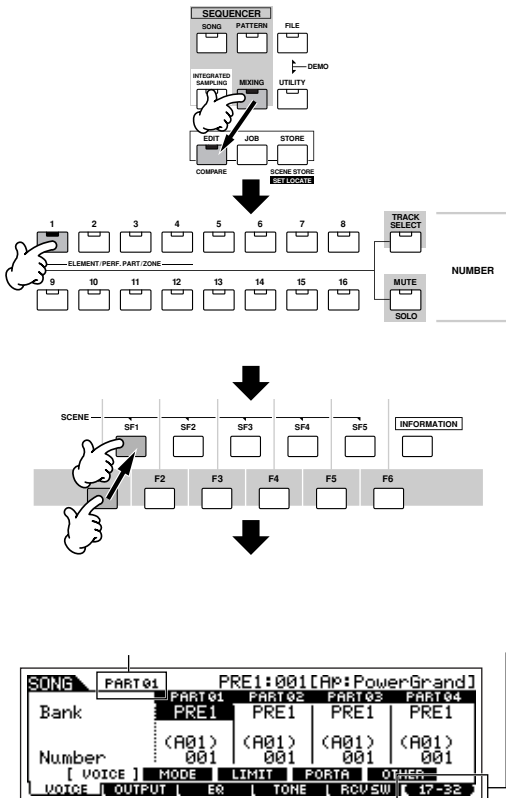
Een voice selecteren is anders dan een voice selecteren voor spelen. Voice-instellingen voor de modi Song/Pattern zijn in de modi Song Mixing/Pattern Mixing geregeld.

1 Druk op de knop [SONG]/knop [PATTERN] om de modus Song/Modus Pattern te activeren en selecteer vervolgens een nummer voor de song of het patroon dat u gaat creëren.

Zie blz. 56 voor instructies over hoe een song of patroon te selecteren.

2 Activeer de modus Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), selecteer vervolgens een part (track) en roep de instellingsdisplay Voice op ([F1] VOICE → [SF1] VOICE).

Voor informatie over hoe een song- of patroontrack te selecteren, zie blz. 58.



3 Selecteer aan de hand van de instructies hieronder een voice.

- Verplaats de cursor naar 'Bank' en selecteer de gewenste voicebank met de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

PRE1 (preset1) ~ PRE6 (preset 6)	Presetbanken 1 - 6 van de normale voices. Deze komen overeen met de knoppen [PRE1] - [PRE6] in de modus Voice.
USER1 ~ USER2	Userbanken 1 - 2 van de uservice. Deze komen overeen met de knoppen [USER1] - [USER2] in de modus Voice.
GM	Normale GM-voicebank. Dit komt overeen met de knop [GM] in de modus Voice.
PDR (presetdrum)	Presetbank van de drumvoices. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [PRE5].
GMDR (GM-drum)	GM-drumvoicebank. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [GM].
UDR (userdrum)	Userbank van de drumvoices. Dit komt overeen met tegelijkertijd drukken op de knop [DRUM KITS] en de knop [USER1].
SMPL (samplevoice)	Geeft de bank voor de samplevoices aan die gecreëerd zijn via de functie Sampling (blz. 173).
MIXV (mixvoice)	Deze bank is voor de mixvoices (blz. 105) die voor de modus Song/modus Pattern bestemd zijn.

- Verplaats de cursor naar 'Number' en selecteer het gewenste voicenummer met de datadraaischijf, knop [INC/YES] en [DEC/NO]. Raadpleeg het afzonderlijke Engelstalige Data List-boekje.

OPM. Als het lampje [TRACK SELECT] uitstaat kunnen normale voices worden geselecteerd op de manier die beschreven staat op blz. 60.

OPM. Behalve voor de samplevoices en mixvoices, kunt u ook Category Search (blz. 62) in deze display gebruiken.

OPM. De voice voor elk van de parts van de huidige song of het huidige patroon kan ook geselecteerd worden in de [SONG] → Selectie song → [MIXING] → [F2] VOICE-display of de [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [F2] VOICE-display. U kunt in deze display ook Category Search (blz. 62) gebruiken.

OPM. Voor informatie over hoe een voice van een pluginboard in de modus Song/modus Pattern te selecteren, zie blz. 121.

4 Bespeel het toetsenbord om de geselecteerde voice te controleren.

5 Herhaal de stappen 2 - 4 om de voice-instellingen (mix-instellingen) voor elk van de parts (tracks) in te stellen.

6 Maak desgewenst een back-up van de voice (mix)-instellingen die hiervoor zijn ingesteld.

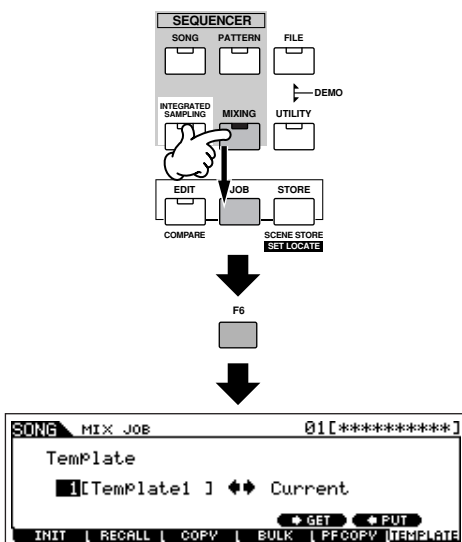
- Sla eerst de voice-instellingen op als Song Mixing/Pattern Mixing. Druk op de knop [STORE] om de modus Song Mixing Store/modus Pattern Mixing Store te activeren en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren (blz. 131).
- Schrijf vervolgens de opgeslagen songmix weg als een file, voor alle songs die op het instrument gecreëerd zijn, voordat u het instrument uitzet. Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en voer vervolgens de handeling Save uit door de instructies die beschreven staan op blz. 132 te volgen.

Een mixsjabloon (Mixing Template) selecteren

Dit is een uitzonderlijk handige hulp bij het creëren van een song/patroon. De MOTIF ES heeft 32 verschillende mixsjablonen voor gebruik met een song of patroon, waarvan elk is voorgeprogrammeerd voor een verscheidenheid aan muziekstijlen en -toepassingen. Selecteer gewoon de sjabloon dat het type song of patroon dat u wilt creëren het dichtst benadert, pas de instellingen naar wens aan en start vervolgens het opnemen. Het is een snelle, vloeiende en inspirerende manier om uw ideeën vast te leggen.

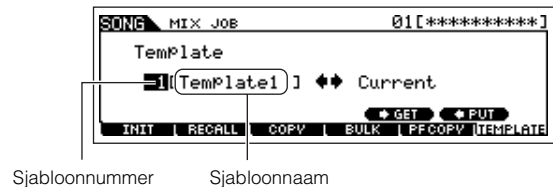
1 Druk op de knop [SONG]/[PATTERN] om de modus Song/modus Pattern te activeren en selecteer vervolgens het te creëren song-/patroonnummer.

2 Roep de selectiedisplay Mixing Template (mixsjabloon) op in de modus Song Mixing Job ([MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE).



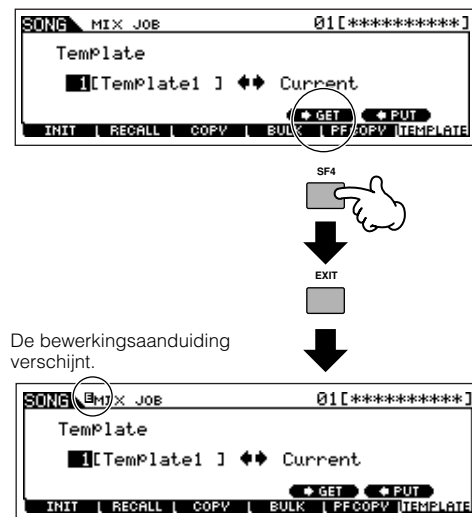
3 Verplaats de cursor naar de positie van het sjabloonnummer en selecteer vervolgens een mixsjabloon.

Selecteer een sjabloonnummer met de datadraaischijf, of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO]. Raadpleeg voor details het Mixing Template-overzicht in de afzonderlijke Data List (apart Engelstalig boekje).



Sjabloonnummer Sjabloonnaam

4 Druk op de knop [SF4] om de geselecteerde mixsjabloon voor de huidige song daadwerkelijk op te roepen.



De bewerkingaanduiding verschijnt.

5 Bespeel het toetsenbord om de mixinstellingen te controleren — met name de voices.

U kunt de voice-instellingen voor de parts controleren door de tracks één voor één te selecteren en bij elk ervan de toetsen te bespelen. Als u de gedetailleerde instellingen wilt controleren, roept u elk van de displays op in de modus Song Mixing en modus Song Mixing Edit en bekijkt u ze.

6 Wijzig desgewenst de mixinstellingen.

Verander en pas de mixparameters aan — vooral die van de voices — zodat ze bij de song passen die u wilt gaan maken. Voor details over de modus Mixing Edit, zie blz. 127.

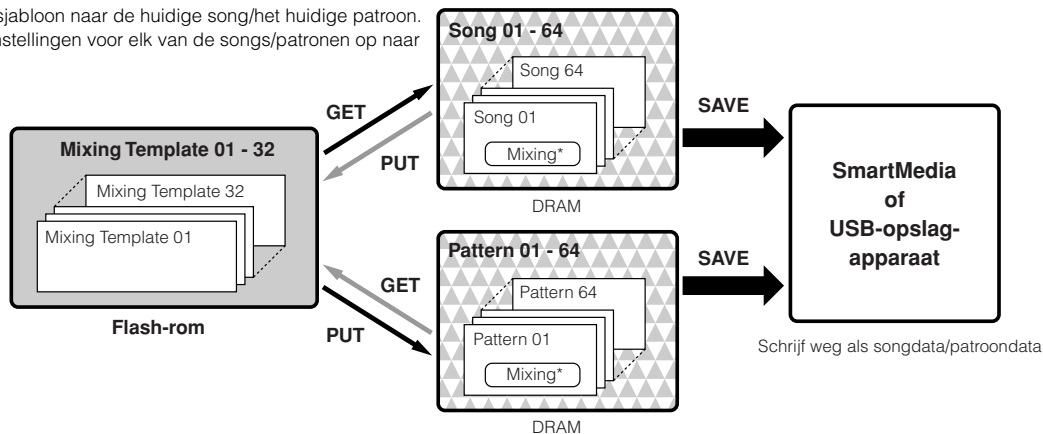
7 Maak desgewenst een back-up van de hiervoor gemaakte mixinstellingen.

- Sla eerst de voice-instellingen op als Song Mixing/Pattern Mixing. Druk op de knop [STORE] om de modus Song Mixing Store/modus Pattern Mixing Store te activeren en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren (blz. 131).
- Schrijf vervolgens de opgeslagen songmix weg als een file, voor alle songs die op het instrument gecreëerd zijn, voordat u het instrument uitzet. Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en voer vervolgens de handeling Save uit door de instructies die beschreven staan op blz. 132 te volgen.

De mixinstellingen die u maakt kunnen worden opgeslagen als een sjabloon (Template) — waardoor u uw zelfgemaakte mix/voice-configuraties kunt creëren voor toekomstig gebruik bij het opnemen van songs. Druk op de knop [SF5] PUT in stap 4 hiervoor om de instellingen op te slaan met het (huidige) sjabloonnummer als bestemming. De volgende illustratie laat de geheugenstructuur zien voor mixen.

GET....Laadt de mixsjabloon naar de huidige song/het huidige patroon.

PUT....Slaat de mixinstellingen voor elk van de songs/patronen op naar de sjabloon.



⚠ PAS OP

Terwijl mixsjabloondata zich in het interne flash-rom bevinden, bevinden songdata en patroondata — inclusief de mixinstellingen — zich in DRAM. Omdat data die in DRAM worden vastgehouden verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

⚠ PAS OP

Het momenteel bewerkte mixprogramma zal verloren gaan als u een andere song/ander patroon selecteert, of naar een andere modus gaat zonder deze in een sjabloon weg te schrijven (PUT) of op te slaan in de huidige song of het huidige patroon. Bovendien kan het gewoon afspelen van de song/het patroon of het ontvangen van MIDI-berichten van een extern MIDI-instrument, het huidige mixprogramma veranderen. Zorg ervoor het mixprogramma op te slaan voordat u deze handelingen uitvoert.

Regelaars gebruiken

Net als in de modus Voice/Performance, kunnen de regelaars van het instrument — pitchbendwiel, modulatiwiel, ribboncontroller, KN-knoppen, en CS-schuifregelaars — ook worden gebruikt in de modi Song en Pattern.

OPM. Het pitchbendbereik in de modi Song en Pattern kan worden ingesteld in de Mixing Edit (mixbewerking) die voor elk van de songs/patronen wordt gemaakt. Dit kan worden gewijzigd met de parameters PB UPPER/LOWER ([SONG] of [PATTERN] → Selectie song of patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower).

OPM. De functies toegewezen aan het pitchbendwiel, modulatiwiel, de ribboncontroller en KN-knoppen (ASSIGN 1 en 2) in de modus Song/modus Pattern, hangen af van de instelling (die in de modus Voice is gemaakt) van de voice die is toegewezen aan elk van de mixparts.

OPM. De functies toegewezen aan de KN-knoppen (ASSIGN A en B) kunnen worden ingesteld in de [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN-display.

OPM. U kunt de ribboncontroller instellen om andere functies te regelen op aangesloten externe MIDI-apparaten dan de functies die zijn toegewezen in songmix/patroonmix voor het instrument zelf. U kunt ook bepalen of de waarde van de ribboncontroller terug moet keren naar het midden, of dat deze op het punt moet blijven waar u deze het laatst aanraakte. Deze beide instelling kunnen worden gemaakt in de modus Song/Pattern Mixing Edit ([SONG] of [PATTERN] → Selectie song of patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN).

OPM. Voor informatie over het gebruik van de CS-schuifregelaars in de modus Song/modus Pattern, zie blz. 130.

Bewerkingsaanduiding

Draaien aan de knoppen in de modus Song of Pattern verandert rechtstreeks de song-/patroonmixparameters. Als er songmix-/patroonmixparameters zijn gewijzigd, verschijnt de bewerkingsaanduiding [E] links boven in de display. Dit geeft aan dat de huidige songmix/patroonmix is veranderd maar nog niet is opgeslagen. Als u tevreden bent met de aanpassingen die u heeft gemaakt en met het resulterende geluid, kunt u de veranderingen opslaan als een songmix/patroonmix in de modi Song Mixing/Pattern Mixing Store (blz. 131).

OPM. De bewerkingsaanduiding [E] verschijnt ook in de volgende situaties — zelfs als de mixparameters niet zijn bewerkt.

- Bij het afspelen van songdata (of op dit instrument of via een aangesloten MIDI-sequencer) die de instellingen, zoals de voices, veranderen.
- Bij het oproepen van de mixsjabloon.

⚠ PAS OP

Als u een andere song/ander patroon tijdens het bewerken selecteert, zal de bewerkingsaanduiding [E] verdwijnen en al uw bewerkingen zullen verloren gaan. Het is verstandig de bewerkte songmix-/patroonmixdata op te slaan in de modus Song Mixing/Pattern Mixing Store (blz. 131). Zelfs als u de bewerkte songmix-/patroonmixdata kwijt bent, kunt u ze terugroepen via de functie Edit Recall (blz. 129).

De functie Arpeggio gebruiken

Net als in de modus Voice/Performance, kunt u arpeggio-afspelen gebruiken in de modus Song/Pattern.

- 1 Stel de parameter ArpSwitch voor de huidige part in op 'on' ([SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE).

Deze parameter kan voor meerder parts tegelijk op 'on' worden ingesteld, maar alleen als de parts dezelfde MIDI-ontvangstkanaalinstellingen hebben.

- 2 Selecteer een arpeggiotype ([SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

- 3 Druk, terwijl het lampje [ARPEGGIO ON/OFF] aanstaat, op een willekeurige toets van het toetsenbord om het Arpeggio-afspelen te triggeren.

OPM. Net als in de modus Voice en modus Performance, kunt u in de modus Song en modus Pattern het gewenste arpeggiotype registreren onder de knoppen [SF1] - [SF5].

OPM. Arpeggio-gerelateerde parameters (zoals Type, enz.) zijn onderdeel van de song-/patroonmixdata.

Het audio-invoergeluid gebruiken

Net als in de modus Performance, kan de audio-invoer worden gebruikt als een audiopart in de mixinstellingen in de modus Song/modus Pattern. De gerelateerde parameters kunnen worden ingesteld via de volgende handeling: [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN.

Mixvoices exclusief voor de songs/patterns creëren

Als u uservoices aan uw song of patroon toewijst en ze vervolgens bewerkt (in de modus Voice Edit), kunnen de voices anders klinken dan verwacht. Deze handige eigenschap laat u mixvoices specifiek voor uw songs en patronen creëren — om ervoor te zorgen dat de voices precies zo zullen spelen als toen ze voor de song/het patroon werden bewerkt.

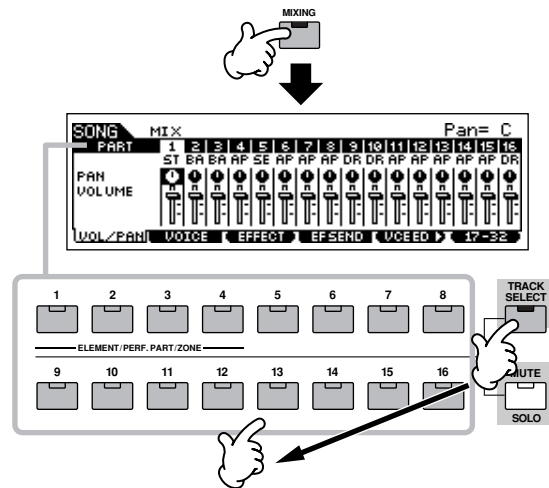
OPM. Alleen normale voices kunnen worden gecreëerd/bewerkt als mixvoices.

- 1 Druk op de knop [SONG]/knop [PATTERN] om de modus Song/modus Pattern te activeren en selecteer vervolgens de/het gewenste song/patroon waarvan de mixinstellingen zullen worden bewerkt.

Zie blz. 56 voor instructies over hoe een song of patroon te selecteren.

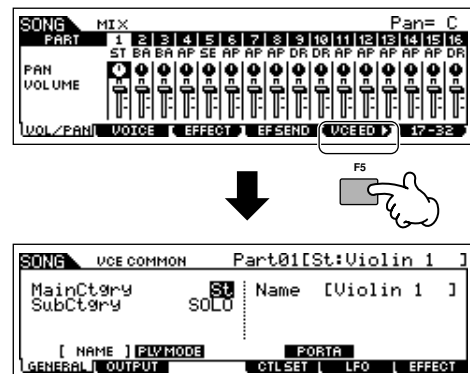
2

- 2 Druk op de knop [MIXING] (het lampje licht op) om de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing te activeren en selecteer vervolgens de part die de gewenste voice bevat.



3

- 3 Druk op de knop [F5] VCE ED (Voice Edit) om de modus Mixing Voice Edit te activeren.



OPM. U kunt de modus Mixing Voice Edit alleen activeren als er een normale voice aan de huidige part is toegewezen.

4

- 4 Roep naar wens de display Common Edit of Element Edit op.

Deze displays zijn hetzelfde als in de modus Voice. Zie blz. 79.

5

- 5 Selecteer het gewenste menu voor bewerking door op de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] te drukken en bewerk vervolgens de parameters.

De daadwerkelijke parameters en procedures voor bewerking zijn hetzelfde als in de modus Voice Edit. Zie blz. 80.

6

- 6 Herhaal de stappen 4 en 5 desgewenst.

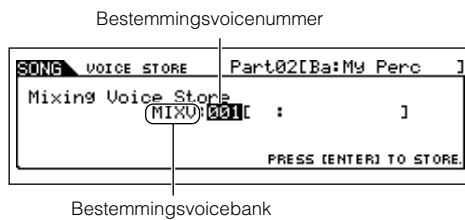
7 Benoem de bewerkte mixvoice.

Voer een naam in in de [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME-display.
 Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

8 Sla de bewerkte mixvoice op in het interne usergeheugen.

1 Druk op de knop [STORE] om de modus Mixing Voice Store te activeren.

2 Stel de bestemmingsvoicebank in op "MIXV" en selecteer het bestemmingsvoicenummer.



3 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren.

OPM. U kunt de voice, die bewerkt is in de modus Mixing Edit Voice, opslaan als een normale uservoice door de voicebank op 'USER1' of 'USER2' in te stellen.

9 Sla de bewerkte songmix/patroonmix op in het interne usergeheugen.

Druk verscheidene malen op de knop [EXIT] om terug te keren naar de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing, druk op de knop [STORE] om de modus Song Mixing Store/modus Pattern Mixing Store op te roepen en druk op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren (blz. 131).

10 Schrijf de songdata/patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

! PAS OP

Mixvoices zijn aan parts van de song/het patroon toegewezen en opgeslagen in intern DRAM. Omdat data die in DRAM worden vastgehouden, verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden, moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

Een patroon creëren

Als u een song creëert, is één van de meest essentiële aspecten het ritme. Het is bijna altijd het eerste waar u mee begint, en het zorgt voor een basis voor de rest van de muziek. De modus Pattern voorziet in de hulpmiddelen om ritmepatronen te creëren voor de begeleiding van de song. Hier zijn in het kort de basisstappen voor het gebruik van patterns om een song te creëren:

- 1) Creëer en koppel, in de modus Pattern, de frasen aan elkaar die zullen worden gebruikt voor de begeleiding en songs.
- 2) Converteer de patroondata naar een song.
- 3) Neem, in de modus Song, een melodie op op een afzonderlijke track van de song.

Hier leggen we gedetailleerd de eerste van deze stappen uit.

! PAS OP

De gecreëerde patroondata (frase) liggen tijdelijk vast in DRAM (blz. 187). Omdat data die in DRAM worden vastgehouden verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

Een frase creëren door een ritmepatroon op een track op te nemen

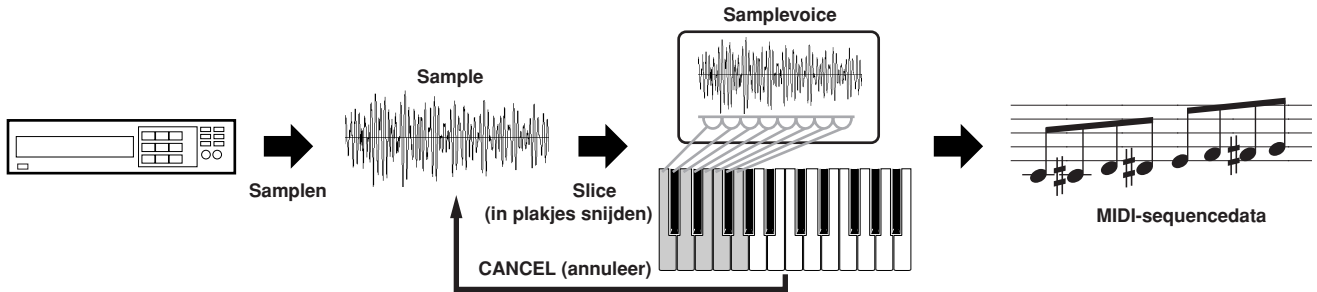
In de volgende secties leert u verscheidene verschillende methoden voor het creëren van patroondata (ook wel 'frasen' genoemd — het ruwe materiaal voor een patroon) voor een enkele track. De volgende vijf methoden worden uitgelegd.

- Een ritme-loop (audiodata) naar een patroontrack samplen blz. 107
- Een WAV-file/AIFF-file naar een patroontrack laden blz. 109
- Uw toetsenspel op een patroontrack opnemen blz. 110
- Een ritmepatroon gecreëerd door Arpeggio-afspelen op een patroontrack opnemen blz. 112
- Een voorgeprogrammeerde frase op een patroontrack opnemen blz. 113

De eerste twee methoden hebben zowel betrekking op audiodata (gecreëerd via sampling, of geïmporteerd van een ander apparaat) als MIDI-data. Vergeet niet dat er, om audiodata te kunnen gebruiken, DIMM-modules moeten zijn geïnstalleerd (blz. 289). De overige drie gebruiken alleen MIDI-data.

■ Een ritme-loop (audiodata) naar een patroontrack samplen

Bij deze methode kunt u drumloops en ritmepatronen van cd opnemen in de MOTIF ES via de functie Sampling, vervolgens de sample in afzonderlijke componenten snijden en de 'slices' (plakjes) aan verschillende toetsen toewijzen. Met deze krachtige eigenschap kunt u de sample overeen laten komen met nagenoeg elk tempo, zonder de audio te stretchen (uit te rekken) of te comprimeren, aangezien elke 'slag' een afzonderlijke MIDI-noot wordt.



BELANGRIJK Om de functie Sampling te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument zijn geïnstalleerd. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289.

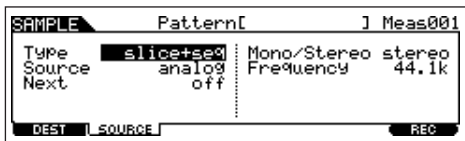
1 Sluit een audioapparaat (cd-speler, enz.) aan op het instrument

Volg de stappen 1 - 8 op blz. 73, en vervang de stappen 4 en 8 door de onderstaande instructies. Druk, in stap 4, op de knop [PATTERN] om de modus Pattern te activeren en selecteer vervolgens een patroonnummer en sectie om te worden gecreëerd. Stel in stap 8 de gerelateerde parameters in in de [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO-display.

2 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Pattern Play om de modus Sampling te activeren.

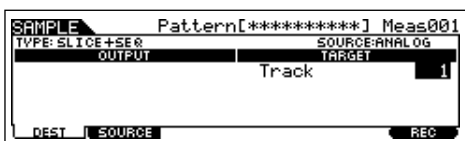
3 Druk op de knop [F2] SOURCE om de display voor het instellen van de samplebron op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder aangegeven.

Type: slice+seq
 Source: A/D
 Next: off
 Mono/Stereo: stereo
 Frequency: 44.1k



Zie, voor details over elke parameter, blz. 253.

4 Druk op de knop [F1] DEST om de display voor het instellen van de samplebestemming op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder beschreven.



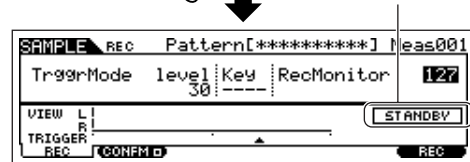
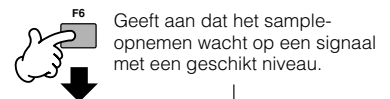
Track Deze parameter bepaalt de patroontrack waaraan de sample-voice is toegewezen.

5 Druk op de knop [F6] REC om de display SAMPLING RECORD (status sampling standby) op te roepen, stel vervolgens de TrggrMode in op 'niveau' en stel een geschikte triggerniveauwaarde in.

Zie stap 5 op blz. 98.

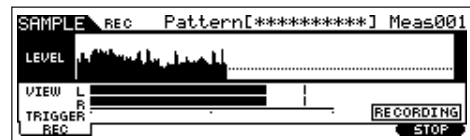
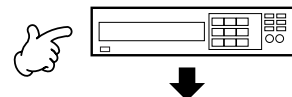
6 Druk nogmaals op de knop [F6] REC om SAMPLE TRIGGER WAITING te activeren.

Op deze manier wordt het sample-opnemen op stand-by gezet, en wordt er gewacht tot hetingangssignaal het triggerniveau overschrijdt.



7 Start het audioapparaat (cd-speler, enz.).

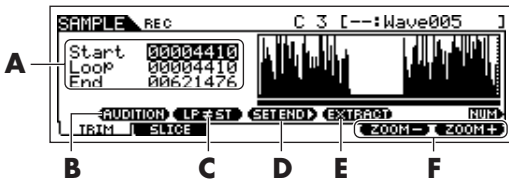
Het samplen begint daadwerkelijk zodra eeningangssignaal dat wordt ontvangen het aangegeven triggerniveau overschrijdt.



8 Druk op de knop [F6] STOP om het samplen te stoppen.

Druk op de [F6] STOP-knop op het punt waar u wilt dat het sample-opnemen stopt, en de display Slice wordt automatisch opgeroepen. Stop, na het opnemen, het afspelen van het aangesloten audioapparaat.

9 Bewerk de sampledata in de display [F1] TRIM.

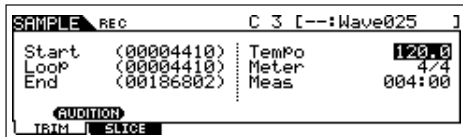


A	Deze parameters bepalen het gedeelte van de sample dat zal worden gebruikt.
B	Druk op de knop [SF1] AUDITION om de opgenomen sample, overeenkomstig de in deze display gemaakte instellingen, te horen.
C	Als de menuaanduiding hier 'LP=ST' is, delen de Start (startpunt) en de Loop (loop-startpunt) hetzelfde adres, hetgeen betekent dat ze allebei tegelijkertijd veranderd zullen worden, zelfs als er maar één ervan wordt aangepast. Drukken op de knop [SF2], in deze toestand, verandert het menu van 'LP=ST' naar 'LP≠ST'. Als de menuaanduiding hier 'LP≠ST' is kunnen de Start (startpunt) en de Loop (loop-startpunt) onafhankelijk worden gewijzigd. Als u in deze toestand op de knop [SF2] drukt, wordt het adres van de Start gekopieerd naar die van de Loop, met als resultaat dat ze beide dezelfde adreswaarde delen. De menuaanduiding verandert ook van 'LP≠ST' naar 'LP=ST'.
D	Zie hieronder.
E	Druk op de knop [SF4] EXTRACT om alle onnodige sampledata (die zich voor het startpunt en na het eindpunt bevinden) te wissen.
F	Druk op de knoppen [F5] en [F6] om in de display Wave in en uit te zoomen.

1 Druk op de knop [SF1] AUDITION om de opgenomen sample te horen.

2 Stel de start- en eindpunten in om te bepalen welk gedeelte van de sample daadwerkelijk zal worden gebruikt.

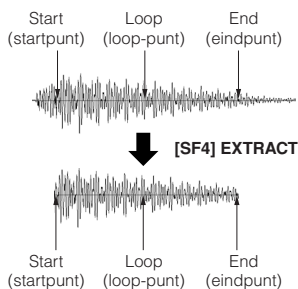
De parameter Start bepaalt het daadwerkelijke begin van de sample (waardoor u ongewenst geluid aan het begin weg kunt snijden), terwijl de parameter End het eind van de sample bepaalt (waardoor u ongewenst geluid aan het eind weg kunt snijden). Drukken op [SF3] SET END roept de volgende handige display op voor het maken van bewerkingen voor het ritmisch accurate eindpunt.



Veel commercieel beschikbare sample/loop-cd's bevatten informatie over het tempo en de maatsoort van loops. Gebruik die informatie om hier de instellingen te maken en te zorgen voor correct afspelen.

Druk, na het instellen van de parameters (rechts boven), op de knop [ENTER] om automatisch het juiste eindpunt te bepalen. Luister de bewerkte sample terug door op de knop [SF1] AUDITION te drukken. Als u tevreden bent met de resultaten, druk dan op de knop [F6] OK. Als u dat niet bent en u wilt doorgaan met het bewerken, druk dan op [F5] CANCEL.

3 Als u eenmaal de sample zoals hierboven staat bewerkt heeft, zult u het onnodige gedeelte van het geluid (voor en na de start-/eindpunten) willen wissen, om geheugenruimte vrij te maken. Druk op de knop [SF4] EXTRACT om deze overbodige data te wissen.



4 Druk op de knop [F2] SLICE om de display SLICE op te roepen.

10 Voer de handeling Slice uit in de display [F2] SLICE .

1 Stel de onderstaande parameters in.

Maat	Bepaalt welk aantal maten als basis voor de herkenning van de sample wordt gebruikt.
Meter	Bepaalt welke ritmische maatsoort als basis voor de herkenning van de sample wordt gebruikt.

Stel indien nodig de overige parameters in, zie blz. 254.

2 Druk op de knop [ENTER] (de display vraagt u om bevestiging) en druk vervolgens op de knop [INC/YES] om de 'Slice' (het in stukjes snijden) uit te voeren.

3 Bevestigen de resultaten van de handeling.

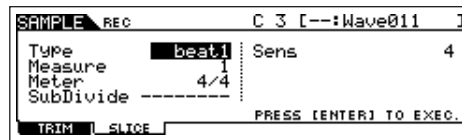
Speel in volgorde de toegewezen toetsen (C3, C#3, D3, enz.) om de afzonderlijke slices (plakjes) van de sample te horen.

Druk, om te horen hoe het resulterende patroon zou klinken als deze via MIDI-sequencedata wordt afgespeeld, op de knop [SF1] AUDITION.

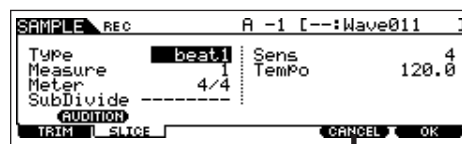
4 Als u tevreden bent met de resultaten van de handeling Slice, druk dan op de knop [F6] OK.

Als u niet tevreden bent met de resultaten en u wilt doorgaan met bewerken, druk dan op de knop [F5] CANCEL en probeer het nog eens vanaf stap 10-1 hierboven.

SLICE-display (voor het uitvoeren van Slice)



SLICE-display (na het uitvoeren van Slice)



Knop [F5] CANCEL

11 Keer terug naar de modus Pattern Play door op de knop [PATTERN] of knop [EXIT] te drukken.

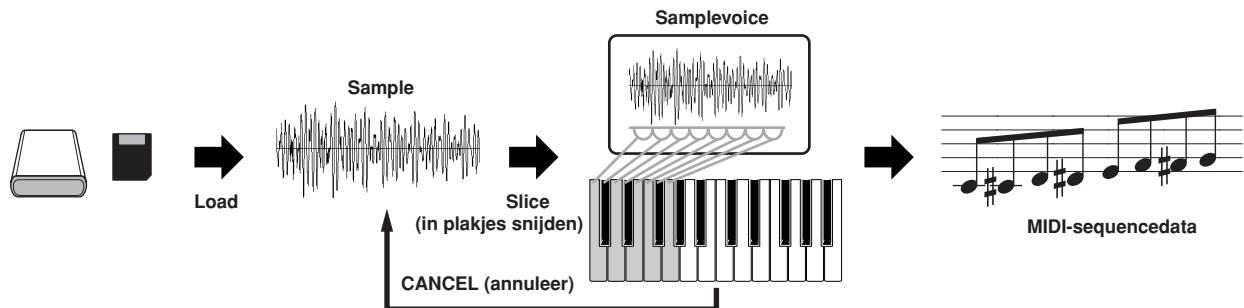
12 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het gecreëerde patroon af te spelen.

13 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

Beknopte handleiding — Cursus voor gevorderden

■ Een WAV-file/AIFF-file naar een patroontrack laden

Audiodata die u heeft gecreëerd en heeft opgeslagen in de algemene WAV- of AIFF-computeraudioformats kunnen in het instrument geladen worden en worden gebruikt met de Slice-functie om de sample op te delen en de slices aan verschillende MIDI-noten toe te wijzen — waardoor u het gesampled ritme met nagenoeg elk tempo overeen kunt laten komen. Installeer het medium dat de gewenste WAV/AIFF-audiofiles bevat (plaats bijvoorbeeld een SmartMedia-kaart in de kaartsleuf of sluit een USB-opslagapparaat aan), en volg vervolgens de onderstaande instructies.



BELANGRIJK Om de SAMPLING-functie te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument geïnstalleerd zijn. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289. Afhankelijk van de grootte van de audiodata (sampledata) die verkregen is via de SAMPLING-functie, kan het zijn dat u niet alle gewenste data naar een SmartMedia-kaart weg kunt schrijven (maximumcapaciteit: 128 MB). Daarom adviseren we u een USB-opslagapparaat met grote opslagcapaciteit te gebruiken voor uw sampledata.

1

Selecteer in de modus Pattern een patroon en sectie die gecreëerd moeten worden, druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer de basisinstellingen uit.

Zie "Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat" op blz. 30.

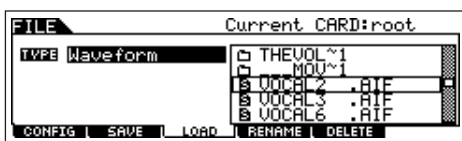
2

Druk op de knop [F3] LOAD om de display Load op te roepen.

3

Selecteer een filetype dat geladen moet worden.

Stel 'Type' in op 'Waveform'. Met deze instelling kunt u een bepaalde waveform laden van een file (met extensie: W7W) die is weggeschreven als 'AllWaveform' of een WAV-file/AIFF-file als een waveform laden.

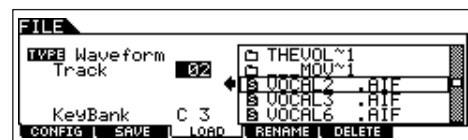


4

Selecteer de file () die geladen moet worden en geef de bestemming aan.

Als de cursor naar een WAV-file (extensie: WAV) of AIFF-file (extensie: AIF) wordt verplaatst, verschijnt de bestemmingsparameter automatisch in de display.

Track	Bepaalt het bestemmingstracknummer van het huidige patroon.
KeyBank	Bepaalt de toets waaraan de geladen file moet worden toegewezen. Onmiddellijk na het laden kunt u de geladen file horen door op de hier ingestelde toets te drukken.



⚠ PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het user-geheugen wissen en vervangen. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u een Load-handeling uitvoert.

5

Druk op de knop [ENTER] om de handeling Load uit te voeren.

Nadat de data zijn geladen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

⚠ PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Neem het opslagmedium nooit uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

6

Druk op de toets die in stap 4 voor de toetsbank (Key Bank) is ingesteld, om de geladen file gehoormatig te controleren.

7

Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] en vervolgens op de knop [JOB], om de modus Sampling Job te activeren.

8 Roep de display Slice Job op.

Druk op de knop [F1] KEYBANK en verplaats de cursor naar '12: Slice' en druk vervolgens op de knop [ENTER].

9 Voer de Slice Job uit.

1 Stel de onderstaande parameters in.

Measure	Bepaalt welk aantal maten als basis voor de herkenning van de sample wordt gebruikt.
Meter	Bepaalt welke ritmische maatsoort als basis voor de herkenning van de sample wordt gebruikt.
LowestKey	Bepaalt de laagste van de toetsen (de eerste MIDI-noot) waaraan de sampleslices achtereenvolgens zullen worden toegewezen.

Stel indien nodig de overige parameters in, en raadpleeg daarbij blz. 258.

2 Druk op de knop [ENTER] (de display vraagt u om bevestiging) en druk vervolgens op de knop [INC/YES] om Slice te activeren.

3 Bevestig de resultaten van de handeling.

Speel achtereenvolgens de toegewezen toetsen (vanaf de toets die in stap 9-1 hierboven is ingesteld), om de afzonderlijke slices van de sample te horen.

Druk, om te horen hoe het resulterende patroon zou klinken als deze via MIDI-sequencedata wordt afgespeeld, op de knop [SF1] AUDITION.

4 Als u tevreden bent met de resultaten van de handeling Slice, druk dan op de knop [F6] OK.

Als u niet tevreden bent met de resultaten en u door wilt gaan met bewerken, druk dan op de knop [F5] CANCEL en probeer het nog eens vanaf stap 9-1 hierboven.

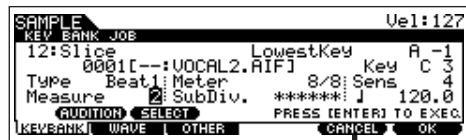
Display Slice (vóór het uitvoeren van Slice)



Geeft de golfvorm en de toetsbank aan die de sample bevat waarop de Job wordt toegepast. In dit geval is het niet nodig dat u deze instellingen wijzigt, aangezien ze zijn ingesteld toen de data werden geladen.

Knop [ENTER]

Display Slice (na het uitvoeren van Slice)



Knop [F5] CANCEL

10 Keer terug naar de modus Pattern Play door op de knop [PATTERN] of [EXIT] te drukken.

11 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het gecreëerde patroon af te spelen.

12 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132).

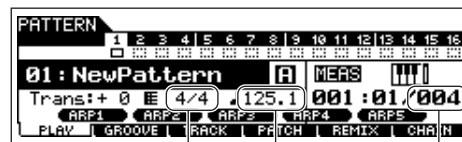
■ Uw toetsenspel opnemen op een patroontrack

1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon en een sectie om te worden gecreëerd.

2 Stel de mixparameters (inclusief de voice-instellingen) in door de instructies op blz. 127 - 128 te volgen.

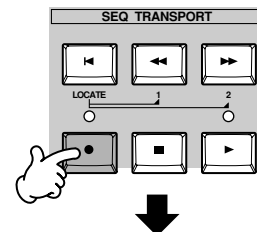
U kunt veranderingen in de voice-instellingen maken na het activeren van de modus Record (in stap 4 hieronder). Als u echter van plan bent gedetailleerde instellingen voor de mixparameters te maken, moet u dat doen voordat u de modus Record activeert.

3 Stel de 'meter' (maatsoort), het tempo en de lengte van het patroon in.

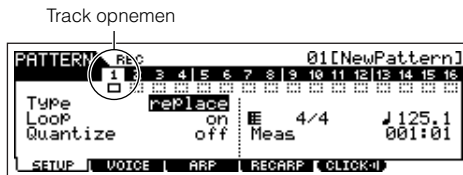
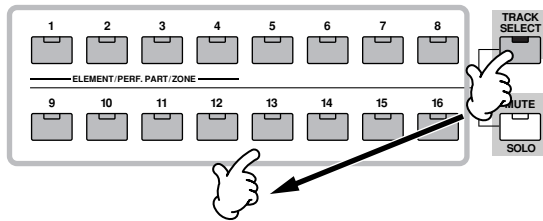


Meter (maatsoort) Tempo Lengte van het patroon

4 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Pattern Record te activeren.



- 5** Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en selecteer vervolgens de gewenste track via de nummerknoppen [1] - [16].



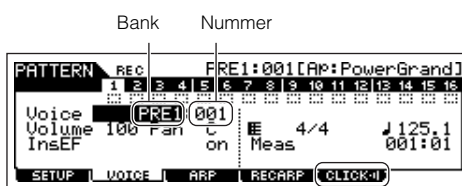
- 6** Stel de parameters in die gerelateerd zijn aan opnemen, in display [F1] SET-UP.

Stel Type in op 'overdub' en stel vervolgens Loop in op 'on'. Met deze instellingen wordt het patroonopnemen herhaald in een 'loop' en worden toegevoegde noten opgenomen zonder de reeds opgenomen data te wissen.

Stel indien nodig de overige parameters in. Zie blz. 243 voor details.

- 7** Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan de voice die u tijdens het opnemen wenst te gebruiken, in de display [F2] VOICE.

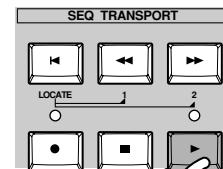
Roep de display op voor het instellen van een voice door op de knop [F2] VOICE te drukken. U hoeft geen instellingen in deze display te maken als u de voice-/mixinstellingen in stap 2 hiervoor al heeft gemaakt.



Hiermee zet u het klinkgeluid (metronoom) voor het opnemen aan/uit. (Druk op de knop [F5].)

- 8** Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten.

Als er een drumvoice is geselecteerd, probeer dan bijvoorbeeld het onderstaande ritmepatroon op te nemen. Zoals in het onderstaande voorbeeld is te zien, zullen noten die u opneemt worden teruggespeeld bij de volgende herhaling (loop), waardoor u opneemt terwijl u het reeds opgenomen materiaal terughooort.



Start het opnemen

Het daadwerkelijk opnemen begint na één maat.



- 9** Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen.

Via deze handeling verlaat u de modus Pattern Record en activeert u de modus Pattern Play.

- 10** Druk op de knop [▶] (afspelen) om uw nieuw opgenomen frase te horen.

- 11** Neem verschillende frasen op op andere tracks door de stappen 4 - 10 te herhalen.

- 12** Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

■ Een ritmepatroon gecreëerd door het Arpeggio-afspelen op een patroontrack opnemen

De functie Arpeggio is een nagenoeg eindeloze bron van creatieve inspiratie, die een enorme verscheidenheid aan ritmepatronen, riffs en frasen ter beschikking stelt — patronen die veranderen, afhankelijk van de noten die u speelt. Als u eenmaal een paar patronen heeft gevonden die u bevallen en die u in een song wilt gebruiken, kunt u ze opnemen op een patroontrack.

1 Selecteer in de modus Pattern een patroon en een sectie om te worden gecreëerd.

2 Stel de mixparameters (inclusief de voice-instellingen) in door de instructies op blz. 127 - 128 te volgen.

U kunt veranderingen in de voice-instellingen maken na het activeren van de modus Record (in stap 5 hierna). Als u echter van plan bent gedetailleerde instellingen voor de mixparameters te maken, moet u dat doen voordat u de modus Record activeert.

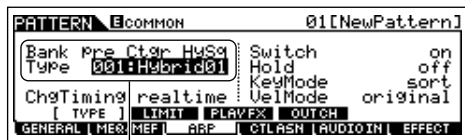
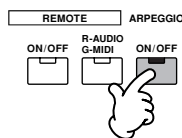
3 Speel met de eigenschappen van Arpeggio en zoek een ritmisch patroon/ritmische frase die u bevalt.

1 Activeer de modus Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), selecteer de gewenste part (track die moet worden opgenomen) en druk vervolgens op de knop [F1] VOICE, gevolgd door de knop [SF2] MODE.

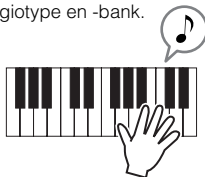
2 Stel de parameter ArpSwitch (arpeggioschakelaar) in op 'on'.

3 Roep de selectiedisplay Arpeggio Type op ([COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

4 Selecteer het gewenste arpeggiotype in de display [SF1] TYPE en druk vervolgens op de knop [ARPEGGIO ON/OFF] (het lampje licht op).



Selecteer een arpeggiotype en -bank.



Probeer verscheidene typen arpeggio uit, en probeer ook verscheidene parameters in de displays [SF1] - [SF4] aan te passen. Als u een ritme of frase vindt die u bevalt en wilt gebruiken, ga dan naar stap 4.

4 Ga terug naar de modus Pattern Play en stel vervolgens de maatsoort, het tempo en de lengte van het huidige patroon in.

5 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Pattern Record te activeren.

6 Selecteer de gewenste track voor opnemen ([1] - [16]).

Voor details over hoe een track te selecteren, zie blz. 58.

7 Stel de parameters in die gerelateerd zijn aan opnemen in de display [F1] SET-UP.

Stel Type in op 'replace' en Loop op 'off'.

Stel indien nodig de overige parameters in. Zie blz. 243 voor details.

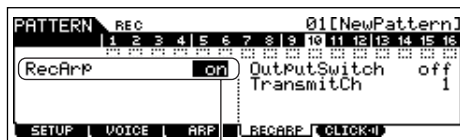
8 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan de voice die u tijdens het opnemen wenst te gebruiken, in de display [F2] VOICE.

Roep de display op voor het instellen van een voice door op de knop [F2] VOICE te drukken. U hoeft geen instellingen in deze display te maken als u de voice-/mixinstellingen in stap 2 hiervoor al heeft gemaakt.

9 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan een Arpeggio die u wenst te gebruiken tijdens opnemen, in de display [F3] ARP.

Roep de display op voor het instellen van een voice door op de knop [F3] ARP te drukken. U hoeft geen instellingen in deze display te maken als u de arpeggio-instellingen al heeft gemaakt in de modus Mixing Edit, in stap 3 hiervoor.

10 Stel de parameter RecArp in op 'on' in de display [F4] RECARP.

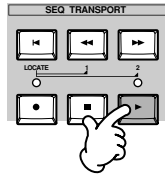


Als dit is ingesteld op 'on', worden de arpeggio-afspeeldata als MIDI-sequencedata op een track opgenomen.

11 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten.

Speel tijdens het opnemen de noot of noten die nodig zijn om de Arpeggio te triggeren die u in stap 3 heeft gevonden.

Start het opnemen



Het daadwerkelijk opnemen begint na één maat.

Arpeggio-afspelen



Het opnemen stopt automatisch als het patroonafspelen het einde bereikt, aangezien de Loop is ingesteld op 'off'.

12 Zet de aanduiding [ARPEGGIO ON/OFF] uit, en druk op de knop [▶] (afspelen) om uw nieuw opgenomen frase te horen.

13 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

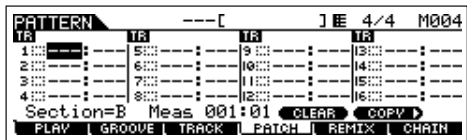
■ Een voorgeprogrammeerde frase aan een patroontrack toegewijzen

De modus Pattern heeft ook een veelzijdige Patch-functie waarmee u voorgeprogrammeerde ritmes van één track (frases) aan tracks kunt toegewijzen. Gebruik de speciale presetfrases die zich reeds in het interne geheugen bevinden, of creëer uw eigen userfrases — door op te nemen, of door patroondata van de bijgeleverde cd-rom (Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8) te laden. Gebruik de functie Assign Frases om uw originele patronen samen te stellen met tot 16 tracks.

1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon en een sectie om te worden gecreëerd.

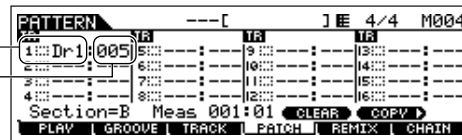
2 Druk op de knop [F4] PATCH om de display Patch op te roepen.

3 Selecteer de gewenste track en wijs een frase toe aan de geselecteerde track.

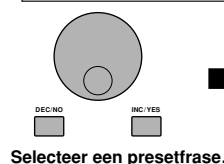


Geeft de categorie van de presetfrases aan.

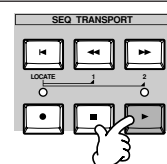
Geeft het frasenummer aan.



Selecteer een track.



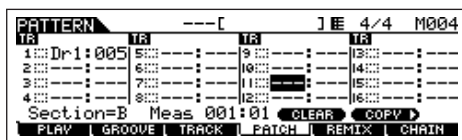
Selecteer een presetfrase.



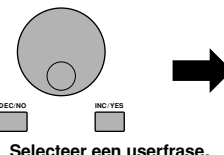
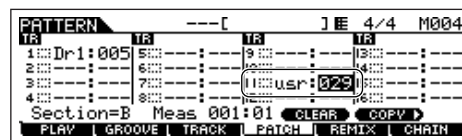
Speel het patroon af om de toegevoegde frase te controleren.

4 Selecteer een andere track en wijs er een userfrase aan toe.

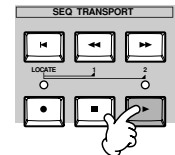
Het instrument heeft opslagcapaciteit voor 256 userfrases. Vergeet niet dat deze oorspronkelijk leeg zijn en geen data bevatten, tenzij u er data in opneemt of in laadt.



Selecteer een track.



Selecteer een userfrase.



Speel het patroon af om de toegevoegde frase te controleren.

5 Selecteer een andere track en kopieer de userfrase van het andere patroon naar de track van het geselecteerde patroon.

De userfrasen die kunnen worden toegewezen met de functie Patch zijn beperkt tot degene die onderdeel uitmaken van het momenteel geselecteerde patroon. Volg, om frasen te kopiëren van andere patronen voor het gebruik in het huidige patroon, de onderstaande instructies.

1 Druk in de display [F4] PATCH op de knop [SF5] COPY om de display Copy Phrase op te roepen.

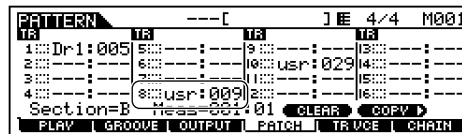
2 Geef eerst het bronpatroonnummer en frasenummer aan, alsook het bestemmingsfrasenummer en tracknummer (van het huidige patroon). Druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Copy uit te voeren.

Bronpatroonnummer, frasenummer
Bestemmingsfrase en track van het momenteel bewerkte patroon.



Als dit vakje is aangekruist worden sample-voices, die zijn toegewezen aan de bronfrase, als samplevoices naar de bestemmingsfrase gekopieerd, en toegewezen aan de corresponderende tracks in het geselecteerde patroon.

3 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display [F4] PATCH, en controleer vervolgens de toegewezen frase door op de knop [▶] (afspelen) te drukken om het patroon af te spelen.



6 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

De functie Groove gebruiken

Met de functie Groove kunt u de toonhoogte, timing, lengte en aanslag van de noten in een bepaalde track aanpassen via een raster (grid) van 1 maat met 1/16-noten om interessante, unieke 'grooves' te creëren, wat niet mogelijk zou zijn met precies sequencerachtig programmeren.

OPM. De Groove-instellingen worden op alle maten van het huidige patroon toegepast. Houdt in gedachten dat u niet verschillende Groove-instellingen op elke maat kunt toepassen.

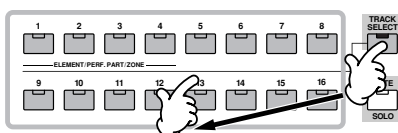
OPM. De functie Grid Groove heeft invloed op het patroonafspelen zonder in feite de MIDI-sequencedata (gecreëerd via de functies Recording, Sampling, File Loading en Patch) te veranderen. De Groove-instellingen worden afzonderlijk van MIDI-sequencedata verwerkt. Zie blz. 167.

1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon en een sectie waarop de Groove moet worden toegepast.

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

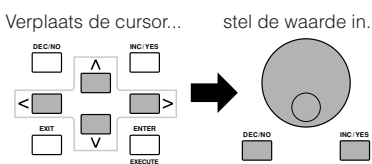
3 Selecteer de gewenste track en pas de Groove-parameters aan.

Selecteer een track.

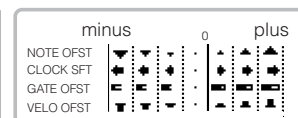
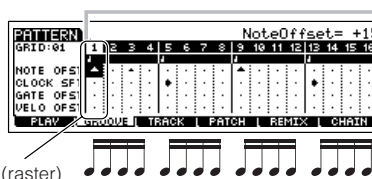


OPM. U kunt de Groove-parameters in realtime bewerken tijdens het afspelen.

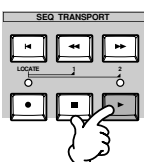
Stel elke parameter in.



Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en het rasterpunt en stel de offsetwaarde in.



Speel het patroon af om het resultaat van de Groove-instellingen te controleren.



Grid (raster)

NOTE OFST (Note Offset)	Verhoogt of verlaagt de toonhoogte van de no(o)t(en) op de geselecteerde grid (raster) in stappen van halve noten.
CLOCK SFT (klokpulsverschuiving)	Verschuift de timing van de no(o)t(en) op de geselecteerde grid vooruit of achteruit in stappen van 1 klok.
GATE OFST (dooraattijdoffset)	Verlengt of verkort de no(o)t(en) op de geselecteerde grid in stappen van 1 klokpuls.
VELO OFST (Velocity Offset)	Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheid van de no(o)t(en) op de geselecteerde grid.

- 4 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

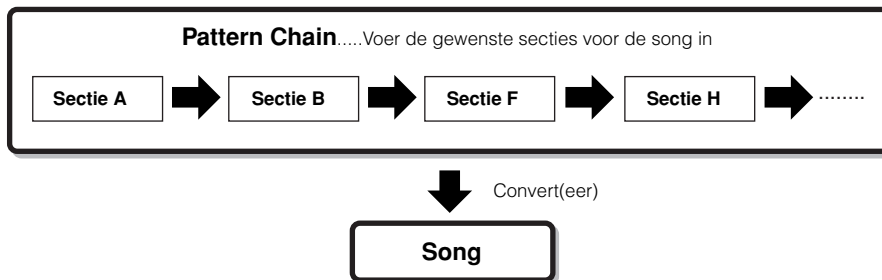
TIP De Groove-instellingen gebruiken om de patroondata te wijzigen

Grid Groove is een functie die alleen tijdens het afspelen werkt en die de opgenomen data van een patroon bewerkt, zonder de opgeslagen data zelf te veranderen. Met andere woorden, de originele data (gecreëerd via de functies Recording, Sampling, File Loading en Patch) blijven intact. Als u de Grid Groove-instellingen permanent wilt maken en de data wilt veranderen, gebruik dan het Normalize Play Effect in de patroonjobs ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect). Geef via deze display de track aan die overeenkomstig de Groove-instellingen aangepast moet worden, en druk vervolgens op de knop [ENTER] om het uit te voeren.

Een sectie en Pattern Chain (patroonketen) creëren

■ Een sectie creëren

Elk patroon bestaat uit 16 secties (A~H) die als patroonvariëaties gebruikt kunnen worden. Creëer de gewenste ritmepatroonvariëaties of secties, die u als begeleiding en achtergrond voor uw nieuwe song wilt gebruiken. Nadat u de secties heeft gecreëerd, kunt u deze secties samen in elke gewenste volgorde achter elkaar plaatsen, om zo de achtergrond voor een song samen te stellen, waarbij u dan een melodielijn en de andere parts op kunt nemen in de modus Song Record.



FORM Patroonmix, groove en frasevoice (trackvoice) aan/uit (blz. 167) kunnen niet afzonderlijk voor elke sectie ingesteld worden, maar gelden voor alle secties.

⚠ PAS OP

Dezelfde userfrasen kunnen aan verschillende secties in een patroon worden toegewezen. Houd echter in gedachte dat de sectiedata automatisch zullen worden gewijzigd als er een andere sectie, die gebruik maakt van dezelfde userfrase, wordt gewijzigd. Als u bijvoorbeeld een bepaalde userfrase aan zowel sectie A als sectie D heeft toegewezen, en u verandert de userfrase voor sectie A, zal dezelfde frase eveneens voor sectie D worden gewijzigd.

■ Een patroonketen creëren door een sectie te veranderen terwijl er een patroon speelt.

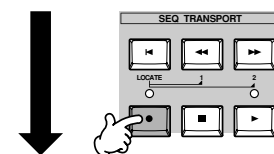
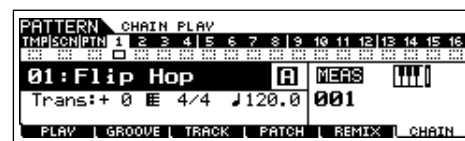
Het omschakelen van secties, het dempen van tracks, scene/dempveranderingen en tempoveranderingen kunnen daarbij allemaal in realtime in de patroonketen worden opgenomen.

- 1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon waarvoor reeds data zijn gecreëerd.
- 2 Druk op de knop [F6] CHAIN om de display Pattern Chain Play op te roepen.
- 3 Druk op de knop [●] (REC) om de modus Pattern Chain Record te activeren en stel vervolgens de basisparameters in.

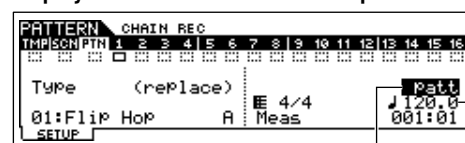
In de display Pattern Chain Record Setup kunt u de opnametrack en het opnametempo instellen. Er zijn drie typen patroonketentracks beschikbaar. Met de tempotrack kunt u tempoveranderingen voor de keten opnemen, en met de scenetrack kunt u track aan/uit-veranderingen opnemen.

Met de patroontrack ('patt') kunt u sectieveranderingen opnemen op de gewenste maatpunten in de song.

Display Pattern Chain Play



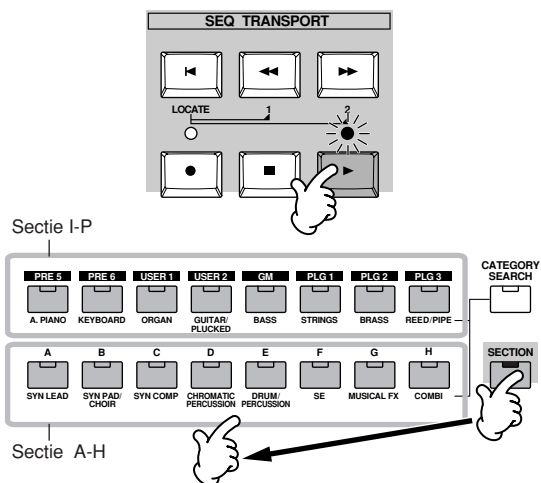
Display Pattern Chain Record Setup



Stel de opnametrack in op 'patt' en voer de secties op de gewenste maten in.

4 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten en het patroon af te spelen.

Wijzig de sectie op de gewenste punten, terwijl het patroon speelt.



5 Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen.

Het instrument keert terug naar de display Pattern Chain.

6 Druk op de knop [▶] (afspelen) om de opgenomen patroonketen te horen.

7 Schrijf de gecreëerde patroondata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

U kunt desgewenst ook de tempotrack en scenetrack opnemen. Als de opnametrack is ingesteld op 'tempo' verplaats dan de cursor naar tempowaarde (tijdens het opnemen in stap 4 hierboven) en gebruik de datadraaischijf en de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] om het tempo te veranderen terwijl de keten speelt. Als de opnametrack is ingesteld op 'scene', druk dan op de knop [MUTE] (het lampje licht op) en gebruik de nummerknoppen [1] - [16] om desgewenst elk van de tracks tijdens het opnemen aan/uit te zetten.

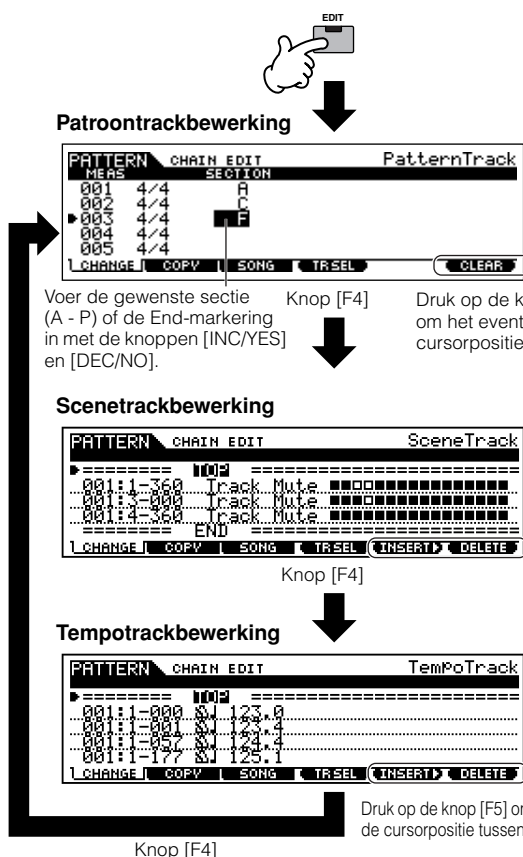
■ Een patroonketen bewerken

In de modus Pattern Chain Edit kunt u de volgorde van de secties in een keten bewerken, alsook tempo- en scene-/demp-eventdata invoegen.

1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon waarvoor reeds data zijn gecreëerd.

2 Druk op de knop [F6] CHAIN om de display Pattern Chain Play op te roepen.

3 Druk op de knop [EDIT] om de modus Pattern Chain Edit te activeren en bewerk vervolgens elk van de tracks van de patroonketen.



Voor de gewenste sectie (A - P) of de End-markering in met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Druk op de knop [F6] om het event op de cursorpositie te wissen.

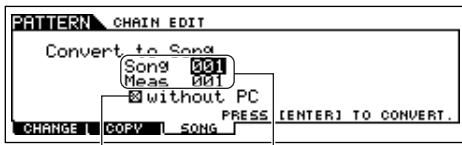
Druk op de knop [F5] om het event op de cursorpositie tussen te voegen. Druk op de knop [F6] om het event op de cursorpositie te wissen.

4 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Pattern Chain Play en druk vervolgens op de knop [▶] (afspelen) om de bewerkte patroonketen te horen.

5 Schrijf de gecreëerde patroonketen weg als patroondata naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat het instrument wordt uitgezet.

■ Een patroonketen omzetten naar songdata.

- 1 Selecteer in de modus Pattern Play een patroon waarvoor reeds patroonketendata zijn gecreëerd.
- 2 Druk op de knop [F6] CHAIN om de display Pattern Chain Play op te roepen.
- 3 Druk op de knop [EDIT] om de modus Pattern Chain Edit te activeren.
- 4 Druk op de knop [F3] SONG om de display 'Convert to Song' op te roepen en geef vervolgens de bestemmingssong aan.



Bestemmingssongnummer en het beginmaatnummer

Als dit vakje is aangekruist worden programmawijzigingsberichten in de MIDI-sequencedata niet gekopieerd.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Convert uit te voeren.

De patroonketendata worden omgezet naar songdata en gekopieerd naar de eerste maat van de bestemmingssong.

⚠ PAS OP

Deze handeling overschrijft alle reeds bestaande data in de bestemmingssong.

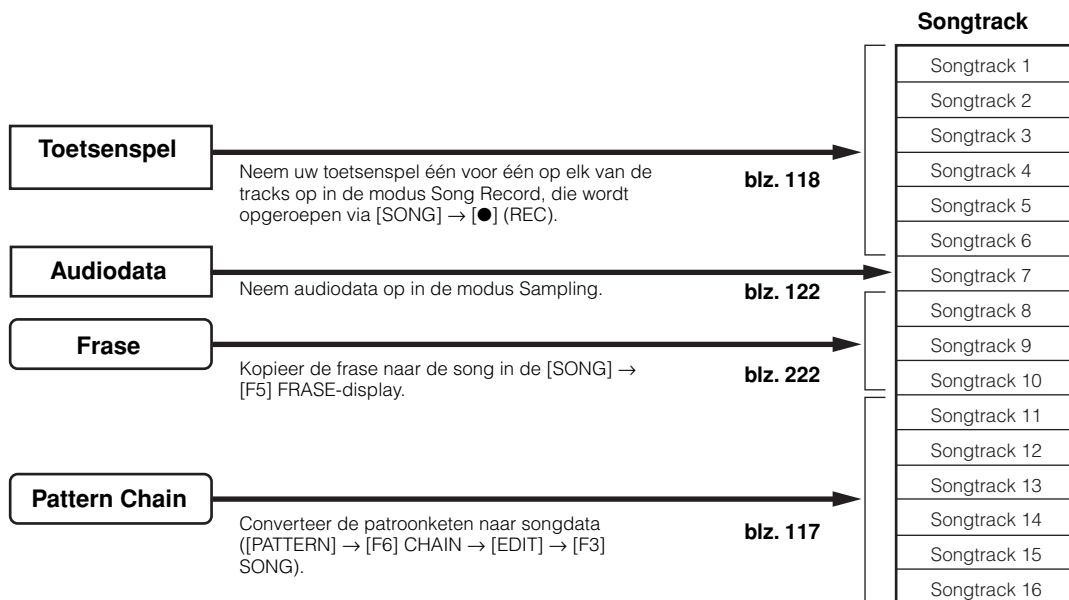
6 Schrijf de songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

⚠ PAS OP

De gecreëerde songdata liggen tijdelijk vast in DRAM (blz. 187). Omdat data die in DRAM worden vastgehouden verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

Een song creëren

Het volgende overzicht illustreert de basisprocedure voor het creëren van een song, waarbij de verscheidene methoden en functies die in deze praktijkvoorbeelden beschreven zijn gebruikt worden. Nu u de achtergrondtracks voor uw song heeft samengesteld (door de frasen of patroonketen om te zetten naar songdata) kunt u nu de melodieparts er aan toevoegen door ze op te nemen.



⚠ PAS OP

De gecreëerde songdata huist tijdelijk in DRAM (blz. 187). Omdat data die in DRAM worden vastgehouden verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

Opnemen met het toetsenbord op een songtrack (in de modus Song Record)

Uw toetsenspel opnemen op een lege track (Replace)

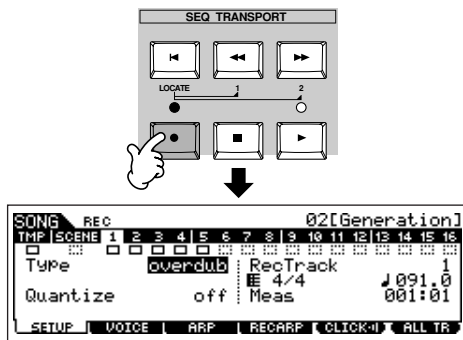
Gebruik de opnamemethode 'Replace' (vervang) om uw toetsenspel op te nemen op een lege track of om een reeds opgenomen track met nieuwe data te overschrijven.

1 Selecteer in de modus Song Play een song die moet worden gecreëerd.

2 Stel de mixparameters (inclusief de voice-instellingen) in door de instructies op blz. 103 - 104 te volgen.

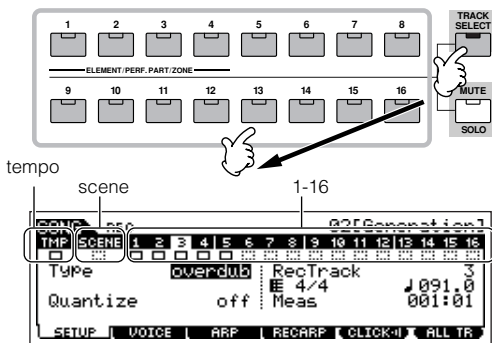
U kunt veranderingen in de voice-instellingen maken na het activeren van de modus Record (in stap 3 hierna). Als u echter van plan bent gedetailleerde instellingen voor de mixparameters te maken, moet u dat doen voordat u de modus Record activeert.

3 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Song Record te activeren.



4 Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en selecteer vervolgens de gewenste track via de nummerknoppen [1] - [16].

Songdata zijn opgebouwd uit drie verschillende typen — scene, tempo en patroon — die elk hun eigen afzonderlijke tracks hebben. De scenetrack bevat songscene-veranderingen (blz. 123) en de tempotrack bevat afspeeltempo-veranderingen. De songtracks (1 - 16) bevatten de daadwerkelijke nootdata. Selecteer, aangezien u een melodie gaat opnemen die wordt gespeeld met het toetsenbord, één van de nummertracks met de knoppen [1] - [16].



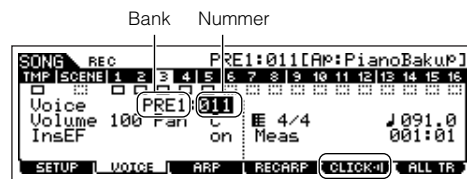
OPM. Als de RecTrack is ingesteld op 'multi' kunt u tegelijkertijd meerdere kanalen aan MIDI-data (tot 16 kanalen) opnemen op alle 16 tracks. Voor details, zie blz. 143.

5 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan opnemen, in de display [F1] SETUP.

Stel parameter Type in op 'replace'. Stel indien nodig de overige parameters in. Zie blz. 222 voor details.

6 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan de voice die u tijdens het opnemen wenst te gebruiken, in de display [F2] VOICE.

Roep de display op voor het instellen van een voice door op de knop [F2] VOICE te drukken. U hoeft geen instellingen in deze display te maken als u de voice-/mixinstellingen in stap 2 hiervoor al heeft gemaakt.

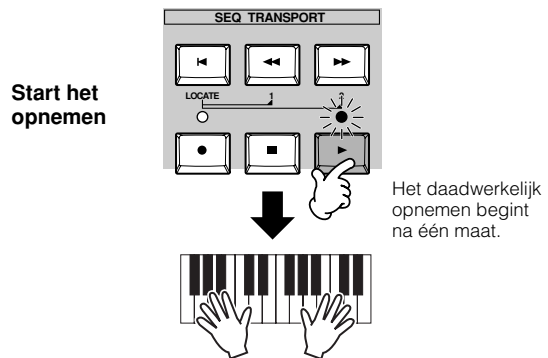


Hiermee zet u het klikgeluid (metronoom) voor het opnemen aan/uit. (Druk op de knop [F5].)

OPM. Niet-noot-instellingen (zoals voice, volume en pan) die aan het begin van een song zijn gemaakt, worden niet opgenomen als MIDI-sequence-data maar veeleer als mixsetupdata. Als deze niet-noot-instellingen echter ergens tijdens de song zijn opgenomen worden ze opgenomen als deel van de MIDI-sequencedata.

7 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten.

Luister naar het afspelen van de reeds opgenomen tracks en speel (neem op) het toetsenspel erbij.



8 Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen.

Met deze handeling verlaat u de modus Song Record en activeert u de modus Song Play.

9 Druk op de knop [▶] (afspelen) om uw nieuw opgenomen song te horen.

10 Neem extra melodieperts desgewenst op op andere tracks door de voorgaande stappen 3 - 9 te herhalen.

11 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

■ Opnieuw een bepaald gedeelte van een song opnemen (Punch In/Out)

Gebruik de opnamemethode Punch In/Out om alleen een bepaald gedeelte van de track opnieuw op te nemen. In de voorbeeldinstructies hierna ziet u hoe u opnieuw maat 3 t/m 5 van een reeds opgenomen song op kunt nemen.

1 Selecteer in de modus Song Play een song die moet worden gecreëerd.

2 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Song Record te activeren.

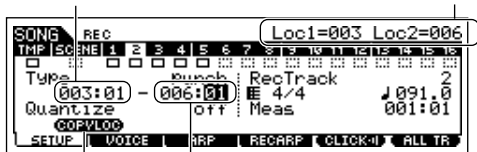
3 Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en selecteer vervolgens de gewenste track via de nummerknoppen [1] - [16].

4 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan opnemen, in de display [F1] SETUP.

Stel parameter Type in op 'punch' en geef het gebied aan dat opnieuw moet worden opgenomen. Stel indien nodig de overige parameters in. Zie blz. 222 voor details.

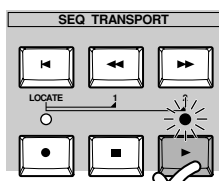
Punch In (opnamestartmaat : tel)

Locatie-instelling (blz. 58)



Punch Out (opname-eindmaat : tel)

5 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten.



Het afspelen starten

Bespeel, als het songafspelen het Punch In-punt bereikt, het toetsenbord.

6 Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen nadat het songafspelen het Punch Out-punt bereikt.

7 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het gedeelte dat u zojuist heeft opgenomen te horen.

8 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

OPM. Punch In/Out-opnemen is alleen beschikbaar in de modus Song Record. Dit is niet beschikbaar in de modus Pattern Record.

■ Extra noten aan een reeds opgenomen track toevoegen (Overdub)

Gebruik de opnamemethode Overdub als u meer data aan een track wilt toevoegen, die reeds data bevat. Dit is niet alleen bruikbaar voor het opnemen van meer noten op een track; het is ook handig voor het toevoegen van niet-noten, klankvormende data, zoals dat van de KN-knoppen en ribboncontroller.

1 Selecteer in de modus Song Play een song die moet worden gecreëerd.

2 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Song Record te activeren.

3 Druk op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op) en selecteer vervolgens de gewenste track via de nummerknoppen [1] - [16].

4 Stel de parameters in, die gerelateerd zijn aan opnemen, in de display [F1] SETUP.

Stel de parameter Type in op 'overdub'.

Stel indien nodig de overige parameters in. Zie blz. 222 voor details.



5 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het opnemen te starten.

Het afspelen begint, en de noten (of besturingsdata) die u speelt worden aan de bestaande data toegevoegd.

6 Druk op de knop [■] (stoppen) om het opnemen te stoppen nadat het songafspelen het Punch Out-punt bereikt.

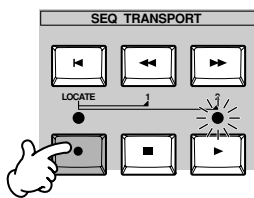
7 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het gedeelte dat u zojuist heeft opgenomen te horen.

8 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

TIP Parts voor het opnemen repeteren

De MOTIF ES beschikt over de handige modus Rehearsel (oefenen) voor het opnemen, waardoor u makkelijk en tijdelijk het opnemen kunt uitschakelen om een bepaald gedeelte te repeteren of verschillende ideeën uit te proberen (terwijl u naar de andere tracks luistert) zonder daadwerkelijk op te nemen.

Druk, om de modus Record tijdelijk uit te schakelen en de modus Rehearsel te activeren, gewoon op de knop [●] (opnemen) tijdens realtime opnemen – de aanduiding [●] (opnemen) zal knipperen en het afspelen zal ononderbroken doorgaan, maar er zullen geen data worden opgenomen. Druk, om terug te keren naar de modus Record, nogmaals op de knop [●] (opnemen) – de aanduiding [●] (opnemen) zal continu oplichten. U kunt dit proces zo vaak herhalen als u wilt, en op de knop [■] (stoppen) drukken om de modus Rehearsel te annuleren. Het opnameknoplampje geeft de modus Record/Rehearsel aan: continu aan geeft Record aan en knipperen Rehearsel.

Modus Record**Modus Rehearsel**

(ononderbroken afspelen)

**TIP Voeg een tempowijzigingsevent toe tijdens de song**

U kunt de volgende drie methoden gebruiken om het tempo te veranderen tijdens een reeds opgenomen song.

● De tempotrack gebruiken

Start het opnemen na de parameter Type op 'replace' te hebben ingesteld, de RecTrack op 'tempo' en de cursor naar de tempowaarde verplaatst te hebben in stap 4 op blz. 118. Wijzig tijdens het opnemen de tempowaarde terwijl u naar het afspelen van de song luistert.

● Song Edit (bewerken)

Druk, in de modus Song Play, op de knop [EDIT] om de modus Song Edit te activeren. Selecteer de tempotrack (TMP) door één of tweemaal op de knop [F4] TR SEL te drukken en wijzig vervolgens de bestaande tempowaarde of voeg er een nieuwe tempowaarde tussen met de knop [F5] INSERT. Voor details over Song Edit, zie blz. 124.

● Step Record (stapsgewijs opnemen)

Stel in stap 4 op blz. 118 de parameter Type in op 'step' en RecTrack op 'tempo' en druk vervolgens op de knop [▶] (afspelen) om het stapsgewijs opnemen te starten.

Verplaats, na de cursor naar 'Value' verplaatst te hebben, de songwijzer met de knop [▶▶] (vooruitspoelen) en wijzig de tempowaarde op het gewenste punt.

Voor details over Step Record, zie blz. 238.

TIP Songopname met een performance

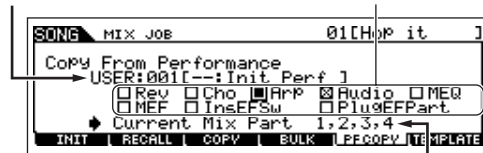
Als u een favoriete performance heeft, of een performance die bij de song zou passen die moet worden opgenomen, kunt u bepaalde instellingen van tot vier parts van de performance kopiëren naar de songmixinstellingen die momenteel bewerkt worden.

1 Activeer de modus Song Mixing Job ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).

2 Druk op de knop [F5] PF COPY om de display Performance Copy op te roepen.

3 Stel indien nodig de parameters in in de display [F5] PF COPY en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Copy uit te voeren.

Selecteer een bronperformance. Kruis de vakjes van de gewenste parameters aan.



De bestemmingsmixparts verschijnen automatisch. De getoonde partnummers verschillen, afhankelijk van de bronperformance. Als de bronperformance vier parts bevat, verschijnt hier '1, 2, 3, 4'.

4 Druk op de knop [SONG] om terug te keren naar de modus Song Play, selecteer vervolgens track 1 en bespeel het toetsenbord.

Controleer of het geluid dat u hoort hetzelfde is als dat van de bronperformance of niet.

5 Neem uw toetsenspel op op track 1.

6 Sla de songmix op in de [SONG] → [MIXING] → [STORE]-display.

De instellingen die van de performance gekopieerd zijn, zouden als songmixdata moeten worden opgeslagen.

7 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

OPM. De voorgaande uitleggingen zijn ook van toepassing op de modus Pattern.

Step Record

Bij de uitleggingen in deze Beknopte handleiding ligt de nadruk op realtime opname. De stapsgewijze opname-methode is echter ook beschikbaar, waardoor u een song op kunt nemen door de noten en events afzonderlijk op te nemen — net als dat u ze op papier opschrijft. Dit is vooral handig voor het opnemen van passages die te moeilijk of onmogelijk zijn om te spelen. Het stapsgewijs opnemen kan worden uitgevoerd door Type in te stellen op 'step' in de display [F1] SETUP in de modus Song Record. Voor details over stapsgewijs opnemen, zie blz. 238.

OPM. Stapsgewijs opnemen kan zowel in de modus Song Record, als in de modus Pattern Record gebruikt worden.

TIP Songopname met gebruikmaking van pluginvoices

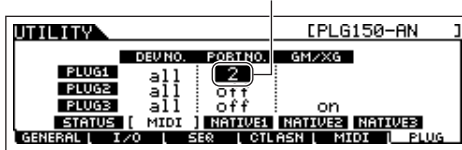
Deze sectie laat u zien hoe de voices van een optioneel singlepart-pluginboard (zoals de PLG150-AN, PLG150-PF of PLG150-DX) te gebruiken bij het opnemen van een song.

1 ~ 4

Installeer een singlepart-pluginboard in het instrument, en volg vervolgens de stappen 1 - 4 op blz. 75 om de nodige parameters in te stellen.

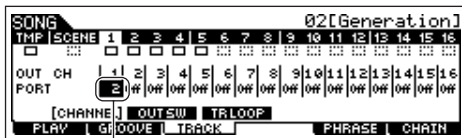
Stel in stap 4 PORT.NO (poortnummer) in op '2' of '3'. Vergeet niet dat als u ook een multipart-pluginboard PLG100-XG heeft geïnstalleerd, de boards op verschillende nummers moeten worden ingesteld.

Als er een singlepart-pluginboard in sleuf 1 is geïnstalleerd, verplaatst de cursor dan hierheen en selecteer vervolgens het poortnummer.



5 Activeer de modus Song Play en roep de instelingsdisplay MIDI OUTPUT op ([SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

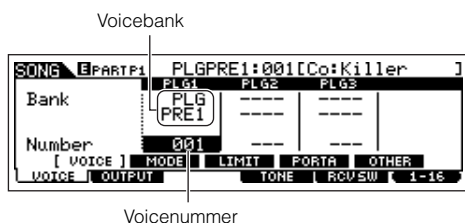
6 Selecteer de track voor opname, er op lettend dat het tracknummer hetzelfde is als dat van de sleuf waarin het pluginboard is geïnstalleerd, en stel het poortnummer in. Het tracknummer moet overeenkomen met het sleufnummer en het poortnummer moet hetzelfde zijn als in stap 4 hiervoor is ingesteld.



Als er een singlepart-pluginboard in sleuf 1 is geïnstalleerd, verplaatst de cursor dan hierheen en selecteer vervolgens het poortnummer.

7 Selecteer een voice van het geïnstalleerde pluginboard.

Activeer de modus Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT] → Selectie part). Druk één of tweemaal op de knop [F4] om de display van de pluginboardparts (PLG-parts) op te roepen, zoals hieronder aangegeven (blz. 164). Druk vervolgens op de knop [TRACK SELECT] (het lampje licht op), en selecteer de PLG-part van sleuf 1 door op de knop [1] te drukken. Druk tenslotte op de knop [F1] VOICE, gevolgd door de knop [SF1] VOICE en selecteer vervolgens de gewenste voice van het pluginboard.



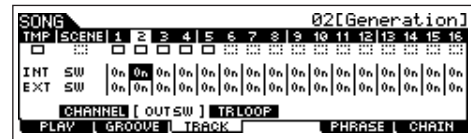
Als u het toetsenbord bespeelt zou u de geselecteerde voice van het pluginboard moeten horen. Als de voice van het pluginboard niet klinkt als verwacht, controleer dan de volgende punten.

● Zorg ervoor dat de OUT CH van de track overeenkomt met het ontvangstkanaal van de corresponderende part van de toongenerator.

Controleer 'ReceiveCh' (MIDI-ontvangstkanaal) in de display, die wordt opgeroepen door op [SF2] MODE in de bovenstaande display te drukken, en controleer vervolgens 'OUT CH' (MIDI-uitgangskanaal) van track 1 in de display, die te zien is in stap 6. Deze twee kanalen zouden hetzelfde moeten zijn.

● Zorg ervoor dat de bestemmingstoongenerator is ingesteld op intern, niet extern.

Controleer de instellingen in de display die wordt opgeroepen via de [F1] PLAY → [SF2] OUT CH-knop. De 'INT SW' van de corresponderende track (in dit geval 1) zou ingesteld moeten zijn op 'on'.



8 Neem uw toetsenspel, met gebruikmaking van de pluginvoice, op op track 1.

9 Sla de songmixinstellingen op in de [SONG] → [MIXING] → [STORE]-display (blz. 131).

De instellingen die gerelateerd zijn aan de pluginboard-voice zouden als songmixdata moeten worden opgeslagen.

10 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 131) voordat u het instrument uitzet.

OPM. De voorgaande uitleggingen zijn ook van toepassing op de modus Pattern.

De functie Groove gebruiken

Net als in de modus Pattern Play, is de functie Groove ook beschikbaar in de modus Song Play.

Voor details, raadpleeg de uitleg van Groove in de modus Pattern Play (blz. 114).

1 Selecteer in de modus Song Play een song waarop de Groove-instellingen moeten worden toegepast.

2 Druk op de knop [F2] GROOVE om de instellingsdisplay Groove op te roepen.

3 Selecteer een track en pas vervolgens de Groove-instellingen aan.

4 Schrijf de gecreëerde songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

! PAS OP

De gecreëerde songdata huist tijdelijk in DRAM (blz. 187). Omdat data die in DRAM worden vastgehouden verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet.

Een 'one-shot'-klank naar een song-track samplen

De MOTIF ES laat u gemakkelijk audiomateriaal samplen, zelfs als er een song speelt. Hierdoor kunt u snel en makkelijk samples aan uw song toevoegen op het moment dat u ze nodig heeft — bijvoorbeeld voor korte geluidseffecten van een cd, of voor het opnemen van vocale achtergrondfrases met een microfoon. Geluiden als deze kunnen naar wens aan de song worden toegevoegd en kunnen zelfs in de tijd worden verschoven in de modus Song Edit, na het opnemen.

BEWAARDE Om de functie Sampling te kunnen gebruiken, moeten er DIMM-modules in het instrument zijn geïnstalleerd. Voor details over het installeren van DIMMs, zie blz. 289.

1 Sluit een audioapparaat (cd-speler, enz.) aan op het instrument

Volg de stappen 1 - 8 op blz. 73, en vervang de stappen 4 en 8 door de onderstaande instructies.

Druk in stap 4 op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens een song die moet worden gecreëerd.

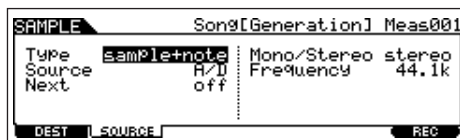
Stel in stap 8 de gerelateerde parameters in van de display AUDIO IN ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

2 Druk op de knop [INTEGRATED SAMPLING] in de modus Song om de modus Sampling te activeren.

3

Druk op de knop [F2] SOURCE om de display voor het instellen van de samplebron op te roepen en stel vervolgens de parameters in zoals hieronder aangegeven.

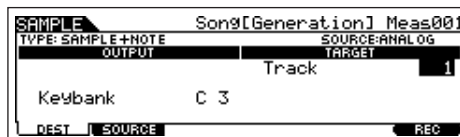
Type: sample+note
Source: A/D
Next: off
Mono/Stereo: stereo
Frequency: 44.1k



Voor details over elk van de parameters, zie blz. 253.

4

Druk op de knop [F1] DEST om de display voor het instellen van de samplebestemming op te roepen en stel de parameters in zoals hieronder beschreven.



Track	Deze parameter bepaalt de songtrack waaraan de samplevoice wordt toegewezen.
Keybank	Deze parameter bepaalt de noot waaraan de sample wordt toegewezen.

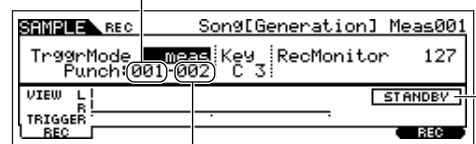
5

Druk op de knop [F6] REC om de display Sampling Record (status Sampling Standby) op te roepen en stel vervolgens de parameters naar wens in.

Stel 'TrgrMode' (modus Trigger) in op 'meas' en geef vervolgens de Punch In-maat aan (waar het samplen automatisch begint) en de Punch Out-maat (waar het samplen automatisch stopt).

Punch In-maat

Maatnummer waar het samplen automatisch begint



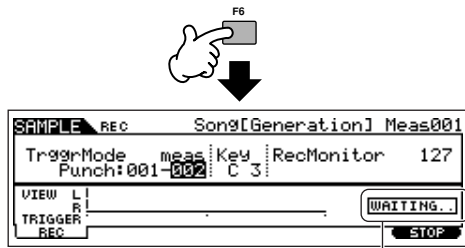
Punch Out-maat

Maatnummer waar het samplen automatisch stopt

Geeft de status Sampling Standby aan.

6 Druk nogmaals op de knop [F6] REC om op Punch In-wachten te activeren.

Dit doen zet het sample-opnemen op stand-by, waarbij het song-/patroonafspelen wacht totdat de aangegeven Punch In-maat wordt bereikt.

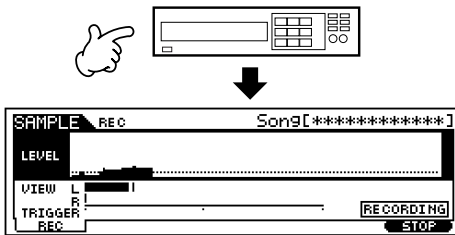


Geeft aan dat sample-opnemen wacht totdat het song-/patroonafspelen de aangegeven Punch In-maat bereikt.

7 Druk op de knop [▶] (afspelen) om het songafspelen te starten.

8 Start de audioapparatuur als de song het Punch In-punt bereikt (als het samplen daadwerkelijk begint).

Audio wordt opgenomen op het instrument.



9 Stop de audioapparatuur als de song het Punch Out-punt bereikt (als het samplen stopt).

Druk op de knop [F3] AUDITION om het gesampled geluid te horen.

Als u niet tevreden bent met het resultaat en u wilt het nogmaals proberen, druk dan op de knop [F4] CANCEL om terug te keren naar de display Sampling Standby en probeer nogmaals te samplen vanaf stap 5. Als u tevreden bent met het resultaat, druk dan op de knop [F5] OK om het gesampled geluid op te slaan als een 'sample' en terug te gaan naar de display [F1] DEST of [F2] SOURCE.

Vergeet niet dat als de functie Confirm in stap 5 hiervoor is uitgezet, de display die hierboven te zien is niet zal verschijnen als het samplen wordt gestopt. In plaats daarvan zal stoppen van het samplen ervoor zorgen dat er direct wordt teruggegaan naar de display [F1] DEST of [F2] SOURCE.

10 Druk op de knop [SONG] of de knop [EXIT] om terug te keren naar de modus Song Play.

11 Druk op de knop [▶] (afspelen) om de song af te spelen.

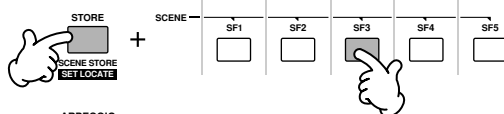
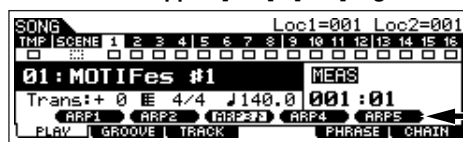
Luister de song terug (de sample klinkt automatisch bij het afspelen) en controleer of de timing klopt. Als u niet tevreden bent met de timing kunt u deze naar wens aanpassen in de modus Song Edit. Voor details over Song Edit, zie blz. 124.

12 Schrijf de songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

Een songscene en arpeggiotype tegelijkertijd onder de knoppen [SF1] - [SF5] registreren

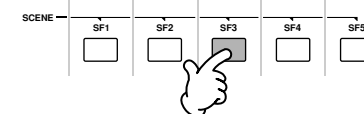
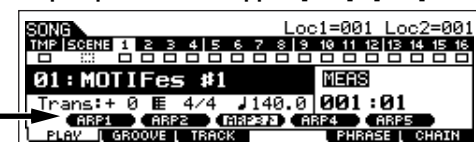
Songscenes en arpeggiotypen kunnen beide onder de knoppen [SF1] - [SF5] worden geregistreerd (als de menu-items ARP1 - ARP5 onder in de display worden getoond). Deze instellingen worden opgeslagen als songdata. Songscene is een krachtige functie waarmee u vijf verschillende 'momentopnamen' van belangrijke songgerelateerde parameters op kunt slaan – inclusief transponeren, tempo, trackdempingsstatus en de basis klank-/mixregelaars (alle parameterinstellingen die via de KN-knoppen met het lampje [PAN/SEND] of [TONE] aangezet en de CS-schuifregelaars geregeld kunnen worden). De functie Arpeggio en typen Arpeggio worden gedetailleerd besproken in de modus Voice, op blz. 66. U kunt zowel de songscene als het arpeggiotype tegelijkertijd oproepen door gewoon op één van de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken (als ARP1 - ARP5 onder in de display in de modus Song wordt getoond).

● Een songscene en arpeggiotype tegelijkertijd onder de knoppen [SF1] - [SF5] registreren



Houd de knop [STORE] ingedrukt en druk één van de knoppen [SF1] - [SF5] erbij in.

● Een songscene en arpeggiotype tegelijkertijd oproepen via de knoppen [SF1] - [SF5]



U kunt in de modus Song alleen de songscene en het arpeggiotype tegelijkertijd onder de knoppen [SF1] - [SF5] registreren als de menu's ARP1 - ARP5 onder in de display verschijnen.

■ Een songscene en arpeggiotype oproepen tijdens opnemen

De menu's ARP1 - ARP5 verschijnen ook in de display [F3] ARP in de modus Song Record, alsook in de display [F1] PLAY in de modus Song Play. Deze geeft aan dat u de songscene en het arpeggiotype tegelijkertijd kunt wijzigen tijdens songopname via de display [F3] ARP.

■ Songscenewijzigingen in een song opnemen

Elke song bevat een scenetrack waarop u scenewijzigingen op kunt nemen Als de RecTrack is ingesteld op 'scene' in stap 4 die beschreven staat op blz. 118, kunt u scenewijzigingen opnemen via elke display (zelfs als ARP1 - ARP5 er niet in worden weergegeven) door op de knoppen [SF1] - [SF5] te drukken tijdens opnemen.

OPM. De uitleg hier over de arpeggio is ook van toepassing op de modus Pattern.

OPM. Net als in de modus Voice en modus Performance, kunnen typen Arpeggio alleen worden geregistreerd onder de knoppen [SF1] - [SF5] als de knop [ARPEGGIO ON/OFF] is uitgezet.

OPM. Voor details over hoe een arpeggiotype in de modus Song/modus Pattern te selecteren, zie blz. 105.

De opgenomen song bewerken

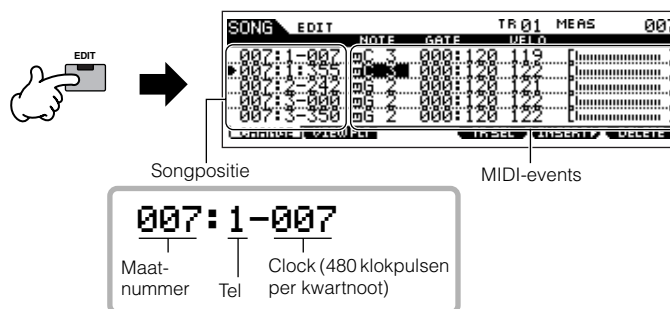
De modus Song Edit en modus Song Job kunnen worden gebruikt om de data van de reeds opgenomen song te bewerken of te wijzigen.

De modus Song Edit laat u de opgenomen data wijzigen en indien nodig nieuwe data tussenvoegen. Dit betreft zowel nootdata als niet-nootdata, zoals (voice) programmawijzigingen en MIDI-besturingswijzigingsberichten. Aan de andere kant kunt u met de modus Song Job via een uitgebreide verscheidenheid aan hulpmiddelen de opgenomen data veranderen — zoals het opschonen van de timing (quantizeren), transponeren, de aanslagsnelheid van noten veranderen, de lengte van noten veranderen en ander nuttige bewerkingen voor het veranderen van het geluid. Het bevat ook een verscheidenheid aan handige handelingen, zoals het kopiëren of wissen van data. De meeste van deze handelingen kunnen of op een hele track, of op een geselecteerd bereik aan maten in de track worden uitgevoerd.

OPM. De uitleg hier is ook van toepassing op de modus Pattern.

■ De opgenomen songdata bewerken per MIDI-event (in de modus Song Edit)

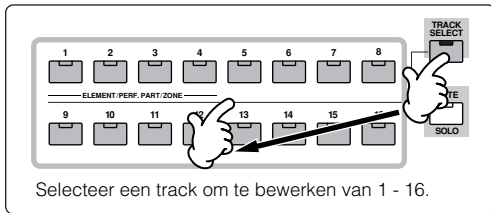
- 1 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens een song om te bewerken.
- 2 Activeer de modus Song Edit door op de knop [EDIT] te drukken (het lampje licht op) en druk vervolgens op de knop [F1] CHANGE om de overzichtsdisplay MIDI-event op te roepen.



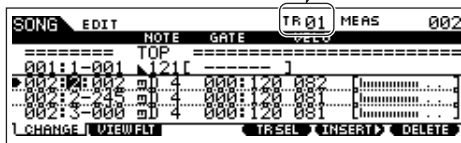
3 Selecteer een track om te bewerken.

Selecteer één van de drie beschikbare tracktypen door op de knop [F4] TR SEL (Trackselectie) te drukken. Elke druk op de knop schakelt tussen de tracktypen.

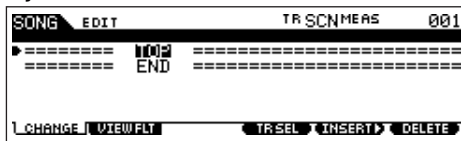
Zog ervoor, om één van de patroontracks (1 - 16) te selecteren, dat de trackbewerkingsdisplay 1-16 is geselecteerd (zie hieronder), zet vervolgens de knop [TRACK SELECT] aan en druk op één van de knoppen [1] - [16].



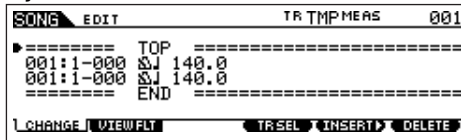
Trackbewerkingsdisplay 1 - 16



Scenetrackbewerkingsdisplay



Tempotrackbewerkingsdisplay



4 De MIDI-events van de song bewerken.

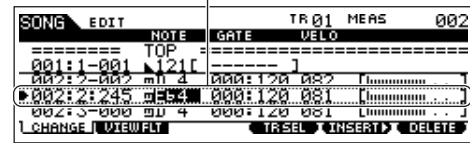
Bestaande events bewerken/wissen

Gebruik, om data in het eventoverzicht te bewerken, de op/ neer-cursorknoppen om het event dat u wilt bewerken te markeren, en gebruik de links/rechts-cursorknoppen om het datatype of de parameter die bewerkt moet worden te markeren. Wijzig vervolgens de waarde naar wens met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf.

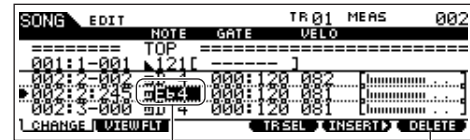
De hele regel van het bewerkte event zal in de display knippen. Druk op de knop [ENTER] om de bewerkte data daadwerkelijk in te voeren (de hele regel van het bewerkte event zal stoppen met knippen). Om een bewerking te annuleren markeert u gewoon een nieuw event zonder op de knop [ENTER] te drukken.

Druk op de knop [F4] om te het event op de huidige positie te wissen.

Als de waarde wordt veranderd zal de hele regel in de display knippen om aan te geven dat deze is bewerkt maar nog niet is vastgelegd.



Knop [ENTER]

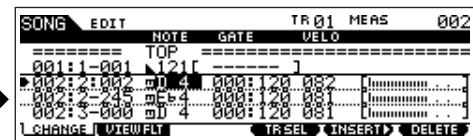


Deze waarde is als data vastgelegd.

Druk op de knop [F6] om het event op de huidige positie te wissen.

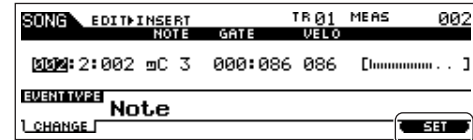
Nieuwe events tussenvoegen

Gebruik om een event tussen te voegen de op/neer-cursorknoppen om een event op het gewenste punt in de track (maat, tel, klokpuls) te markeren – dit is de positie waar het nieuwe event zal worden tussengevoegd. Volg vervolgens de onderstaande stappen.



Druk op de knop [F1] of [EXIT] om de handeling af te breken en terug te keren naar de algemene eventslijstdisplay.

Knop [F5]

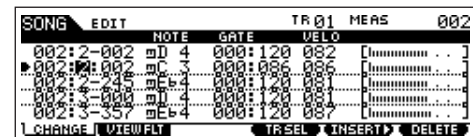


Druk op de knop [F6] SET om het event dat in de display wordt getoond daadwerkelijk tussen te voegen en in de display te blijven. Gebruik, als u het momenteel in de display aangegeven eventtype meerdere keren wilt tussenvoegen, [F6] SET en druk op de knop [F1] of [EXIT] om terug te keren naar de algemene eventslijstdisplay.

Knop [F5] of knop [EXIT]



Druk op de knop [ENTER] om het event daadwerkelijk tussen te voegen en ga terug naar de algemene eventslijstdisplay.



In de eventslijstdisplay kunt u verscheidene typen events zoals voice-, volume-, pan- alsook noot-events bewerken. Dit betekent dat u bijvoorbeeld een voicewijziging in het midden van een track kunt invoeren, zelfs als de track is opgenomen met gebruikmaking van slechts één voice.

OPM. Voor details over de MIDI-events in de eventslijstdisplay, zie blz. 225.

OPM. Als u de display te onoverzichtelijk vindt, kunt u bepaalde eventtypen er uit filteren met het View Filter. Druk gewoon op de knop [F2] VIEW FLT en selecteer de eventtypen die u weergegeven wilt hebben. Voor details, zie blz. 225.

5 Druk op de knop [▶] (afspelen) om uw bewerkte data te horen.

Aangezien de song kan worden teruggespeeld binnen de modus Song Edit, kunt u ogenblikkelijk de veranderingen die u tijdens het bewerken heeft gemaakt horen en controleren. Gebruik de functie Solo, als u alleen de zojuist bewerkte track wilt horen (blz. 58).

6 Bewerk naar wens de overige tracks door de stappen 3 t/m 5 te herhalen.

7 Druk, na het bewerken, op de knop [SONG] om terug te keren naar de modus Song Play.

8 Schrijf de bewerkte songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

De opgenomen data en andere handelingen veranderen — modus Song Job

De modus Song Job heeft een grote verscheidenheid aan handelingen voor het veranderen en werken met songdata. Nagenoeg alle jobs volgen dezelfde procedure, dus leggen we er hier maar één uit— quantizeren, waarmee u de timing van een reeds opgenomen track kunt opschonen. Het volgende muziekfragment bijvoorbeeld, is geschreven met exacte kwart- en achtste-nootwaarden.



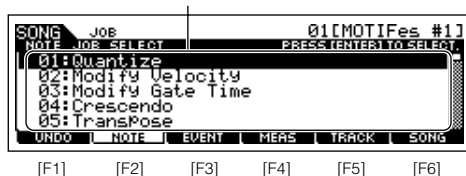
Zelfs als u denkt dat u het fragment perfect heeft opgenomen, kan uw feitelijke spel toch hier of daar iets te vroeg of te laat zijn (of beide!). Quantizeren maakt het u mogelijk alle noten in een track gelijk te trekken, zodat de timing absoluut accuraat is voor een aangegeven nootwaarde.

1 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens een song waarop de Job moet worden toegepast.

2 Druk op de knop [JOB] om de modus Song Job te activeren.

Zoals hierna aangegeven zijn de jobs verdeeld in zes hoofdgroepen, die elk via de knoppen [F1] - [F6] zijn te selecteren.

Geeft de joblijst aan. Omdat niet alle jobs tegelijkertijd kunnen worden getoond, zult u de cursorknoppen moeten gebruiken om in de display te scrollen om zo de gewenste job te vinden.



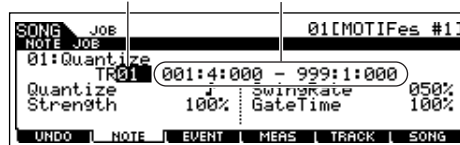
[F1] UNDO	Undo-functie (de uitgevoerde job annuleren)/Redo-functie (de uitgevoerde job terugroepen)
[F2] NOTE	Job voor nootdata
[F3] EVENT	Job voor een event
[F4] MEAS	Job voor een maat
[F5] TRACK	Job voor een track
[F6] SONG	Job voor een song

3 Druk op de knop [F2] NOTE, verplaats de cursor naar '01: Quantize' en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de display Quantize Job op te roepen.

4 Stel relevante Job-parameters in.

Stel, na het aangeven van de track en het bereik waarop de job moet worden toegepast, Quantize in op '1/8' (1/8-noot) overeenkomstig het notatievoorbeeld hiervoor. Stel Strength in op '100%', SwingRate op '050%' en GateTime op '100%'. Betreffende deze parameters, zie blz. 227.

Track waarop de job wordt toegepast Bereik waarop de job wordt toegepast



OPM. Stel de quantizeringswaarde in overeenkomstig de kleinste nootwaarde waar u mee werkt in de track. Als de data bijvoorbeeld zijn opgenomen met zowel kwartnoten als 1/8-noten, gebruikt dan 1/8-noot als quantizeringswaarde.

5 Druk op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

Nadat de job is afgerond, verschijnt het bericht 'Completed' en de synthesizer keert terug naar de originele display.

PAS OP

Het bericht 'Executing...' wordt getoond als het even duurt om de job uit te voeren. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl de job wordt uitgevoerd. Het instrument uitzetten in deze toestand resulteert in het verloren gaan van alle userdata.

6 Druk op de knop [SONG] om terug te keren naar de modus Song Play en druk vervolgens op de knop [▶] om de song te horen waarop de job is toegepast.

Als u tevreden bent met het resultaat van de job, ga dan naar stap 7. Zo niet, voer dan de job UNDO uit in de display [F1] UNDO in de modus Song Job om de data terug te brengen naar de voorgaande staat en probeer de job nogmaals uit te voeren (vanaf stap 4). Zie voor details over Undo, de volgende bladzijde.

7 Schrijf de songdata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File (blz. 132) voordat u het instrument uitzet.

Naast quantizeren vindt u een verscheidenheid aan andere bruikbare en krachtige jobs in de modus Song Job (blz. 226) en de modus Pattern Job (blz. 244).

TIP De functies Undo/Redo gebruiken

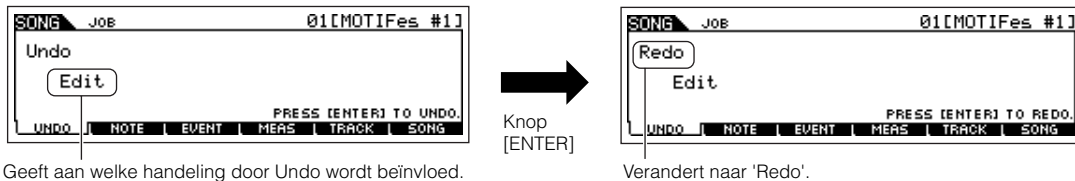
Als u niet tevreden bent met de resultaten van een zojuist uitgevoerde job, of u wilt het verschil horen tussen het geluid van voor en na het gebruik van een job, kunt u de handige functies Undo en Redo gebruiken. Herhaal, na het veranderen van de data met een bepaalde job, desgewenst de stappen 1 - 4.

1 Druk op de knop [SONG] om terug te keren naar de modus Song Play en druk vervolgens op de knop [▶] om de song na de verandering door de job te horen.

Hiermee kunt u de resultaten van de job controleren.

2 Druk, na het stoppen van de song, op de knop [JOB] gevolgd door de knop [F1] UNDO om de display Undo op te roepen. Druk op de knop [ENTER] om Undo uit te voeren.

De songdata worden teruggebracht naar de voorgaande staat.

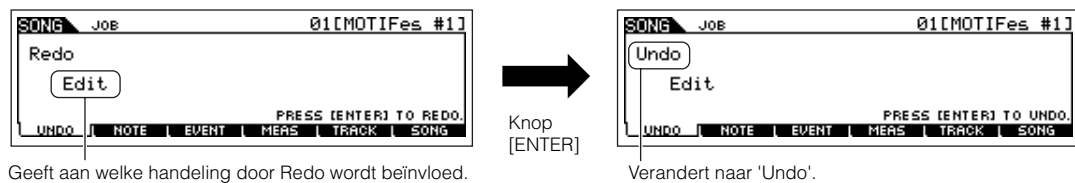


3 Druk op de knop [SONG] om terug te keren naar de modus Song Play en druk vervolgens op de knop [▶] (afspelen) om de song af te spelen.

Hiermee controleert u het geluid voordat u daadwerkelijk veranderingen aanbrengt met de job.

4 Druk, na het stoppen van de song, op de knop [JOB], gevolgd door de knop [F1] UNDO om de display Undo op te roepen. Druk op de knop [ENTER] om Redo uit te voeren.

Hiermee voert u de job opnieuw uit (Redo), waardoor de veranderingen in de song worden teruggebracht naar de situatie van voor het gebruik van Undo in stap 2 hiervoor.



OPM. Undo/Redo wordt toegepast op de meest recente handeling (Job, Edit, Record, enz.).

OPM. De job Undo-/Redo is ook beschikbaar in de modus Pattern Job.

Mixparameters bewerken om een song af te ronden (in de modus Mixing/modus Mixing Edit)

In deze laatste stap (afgezien van uw kostbare werk opslaan, wat we zo meteen gaan behandelen), kunt u uw tracks afmischen met de functie Song Mixing – aanpassen van de volumebalans en paninstelling van alle parts en aanpassen van de effectniveaus.

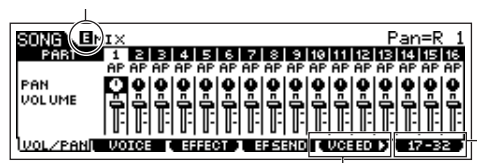
OPM. De uitleg hier is ook van toepassing op de modus Pattern.

1 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens een song waarvoor de mixbewerkingen zijn gemaakt.

2 Activeer de modus Song Mixing door op de knop [MIXING] te drukken (het lampje licht op).

Selecteer het menu dat u wilt bewerken door op de knoppen [F1] - [F4] te drukken en bewerk vervolgens de parameters in elke display.

Zodra u een parameter verandert verschijnt de aanduiding [E] linksboven in de display.

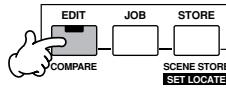


Druk op de knop [F5] om te schakelen tussen de display voor parts 01-16 (voor de interne toongenerator), 17-32 (voor het multipart-pluginboard PLG100-XG) en PLG1-3 (voor het singlepart-pluginboard).

Druk op de knop [F5] VCE ED om de modus Mixing Voice Edit te activeren (blz. 105).

U kunt ook de modus Song Mixing voor samplemixen gebruiken. Voor informatie over de beschikbare parameters, zie blz. 233. Als u de meer gedetailleerde mixparameters wilt bewerken, activeer dan de modus Song Mixing Edit.

3 Druk op de knop [EDIT] om de modus Song Mixing Edit te activeren.



4 Roep de display Common Edit of Part Edit op.

Gebruik Part Edit om de parameters voor elk van de parts te bewerken. Gebruik Common Edit om de parameters voor alle parts te bewerken.

In de modus Song Mixing Edit kunt u schakelen tussen de display Common Edit en de display Element Edit, zoals hieronder aangegeven.

De display Common Edit oproepen

Druk op de knop [COMMON] om de display Common Edit op te roepen.
In de modus Edit, werkt de knop [DRUM KITS] als de knop [COMMON].

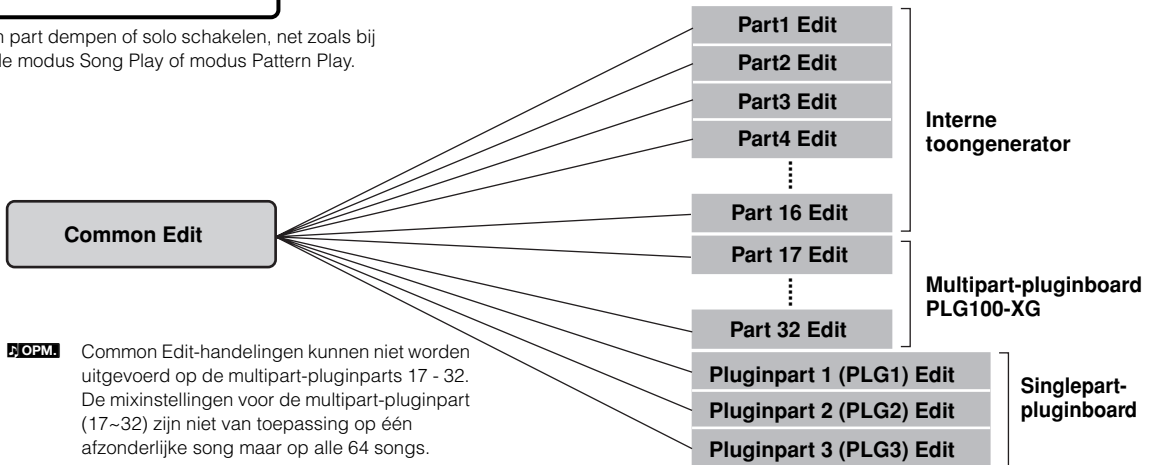
Geeft een Common Edit-display aan.

De display Part Edit oproepen

Druk op het gewenste partnummer van de PART-knoppen [1] - [16] om de display Part Edit op te roepen.
Geeft de display aan voor het bewerken van part 1.

Om te schakelen tussen de displays Part 1 - 16, Part 17 - 32 en Part PLG1 - 3.

OPM. U kunt een part dempen of solo schakelen, net zoals bij tracks in de modus Song Play of modus Pattern Play.



OPM. Common Edit-handelingen kunnen niet worden uitgevoerd op de multipart-pluginparts 17 - 32. De mixinstellingen voor de multipart-pluginpart (17~32) zijn niet van toepassing op één afzonderlijke song maar op alle 64 songs.

5 Selecteer het menu dat u wilt bewerken door op de knoppen [F1] - [F5] en knoppen [SF1] - [SF5] te drukken, en bewerk vervolgens de parameters in elk van de displays.

Voor details over de beschikbare parameters, zie blz. 234.

6 Herhaal desgewenst de stappen 4 - 5.

7 Sla de bewerkte songmixinstellingen op in het interne usergeheugen (DRAM).

Nadat u op de knop [EXIT] heeft gedrukt om terug te keren naar de modus Song Mixing, drukt u op de knop [STORE] om de modus Song Mixing Store te activeren. Vervolgens drukt u op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren (blz. 131).

8 Schrijf de opgeslagen songmixinstellingen weg als songdata naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet (blz. 132).

TIP Een mix bewerken met de KN-knoppen (in de modus Song/modus Pattern)

De vier knoppen linksboven op het instrument kunnen worden gebruikt om de song-/patroonmixinstellingen aan te passen terwijl ze worden afgespeeld (in de modi Song Play/Pattern Play). Beter nog, u kunt ze gebruiken om de mixinstellingen te bewerken, in de modi Song Mixing Edit en Pattern Mixing Edit.

Voor details over de parameters die u met de knoppen kunt bewerken, raadpleegt u de beschrijvingen in de modus Performance (blz. 90).

● Als de aanduiding [PAN/SEND] wordt aangezet:

PAN	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	blz. 235
REVERB	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	blz. 235
CHORUS	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	blz. 235
TEMPO	Tempo van de huidige song/het huidige patroon	blz. 57 en 59

● Als de aanduiding [TONE] wordt aangezet:

CUTOFF	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	blz. 236
RESONANCE	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	blz. 236
ATTACK	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	blz. 236
RELEASE	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	blz. 236

● Als de aanduiding [ARP FX] wordt aangezet:

SWING	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	blz. 234
GATE TIME	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	blz. 234
VELOCITY	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	blz. 234
UNITMULTIPLY	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	blz. 234

● Als de aanduiding [EQ] wordt aangezet:

LO	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F3] EQ → Low Gain	blz. 236
LO MID	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F3] EQ → Mid Gain	blz. 236
HI MID	—	-
HI	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F3] EQ → High Gain	blz. 236

● Als zowel de aanduidingen [PAN/SEND], als [TONE] worden aangezet (door ze tegelijkertijd in te drukken):

ASSIGN A	Past de parameters aan die aan deze knoppen zijn toegewezen [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN-display.	blz. 263
ASSIGN B		blz. 263
ASSIGN 1	Hangt af van de instellingen van de voice die is toegewezen aan de momenteel geselecteerde part.	blz. 192
ASSIGN 2		blz. 192

OPM. Naast naar de bovenstaande functies, kunnen mastereffect gerelateerde parameters ([SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) worden toegewezen aan deze vier knoppen, en de knoppen kunnen worden gebruikt voor deze toewijzingen door tegelijk op de knoppen [ARP FX] en [EQ] te drukken om ze aan te zetten. De specifieke parameters die aan de vier knoppen zijn toegewezen, kunnen worden ingesteld in de [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF-display.

De functie Compare en Edit Recall (in de modus Song/modus Pattern)

Deze zijn hetzelfde als in de modus Voice en modus Performance. Zie blz. 80 en 82.

TIP Een mix bewerken met de CS-schuifregelaars (in de modus Song/modus Pattern)

[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

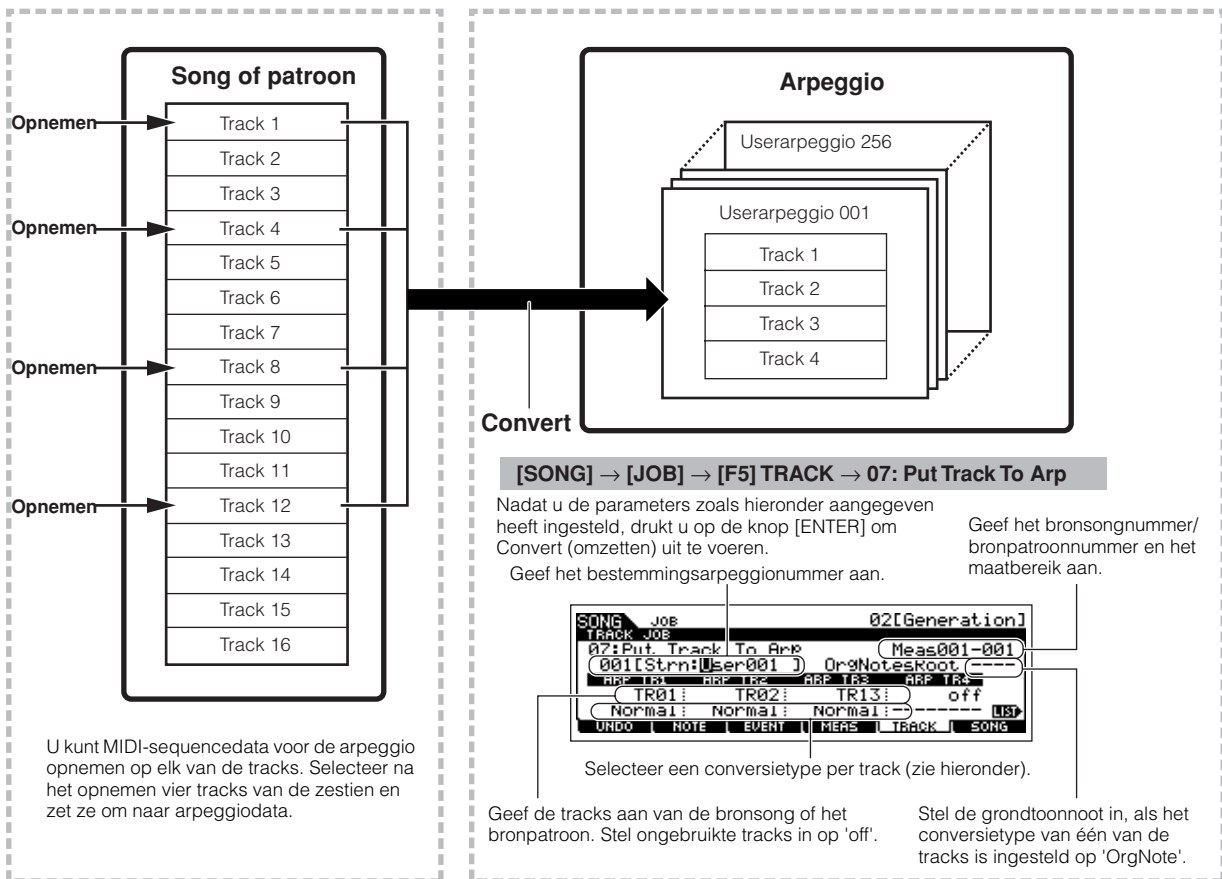
In de modus Song/Pattern kunt u met de vier CS-schuifregelaars onafhankelijk de niveaus van de parts (voices) aanpassen, waardoor u de totaalbalans tussen de parts kunt regelen.

OPM. Onbewust gebruik van de schuiven kan resulteren in geen geluid. Als dit plaatsvindt, schuif de schuif dan omhoog.

TIP Een arpeggio creëren

Naast het gebruik van de voorgeprogrammeerde arpeggio's, kunt u uw eigen originele arpeggiodata creëren. In feite is er geen rechtstreekse functie voor het opnemen van arpeggio's. Eerst moet u een frase opnemen in een song of patroontrack. En vervolgens moet u de juiste song- of patroonjobfunctie gebruiken om de data om te zetten naar arpeggiodata.

- 1 Neem de MIDI-sequencedata op die als basis voor de arpeggio moet worden gebruikt, in een song of patroon.
- 2 De MIDI-sequencedata (opgenomen in de song of het patroon) omzetten naar arpeggiodata.



■ Bepaal hoe de song-/patroondata moeten worden omgezet naar een arpeggio — Convert Type

MIDI-sequencedata (van song-/patroontracks) kunnen op drie manieren worden omgezet naar arpeggiodata, overeenkomstig de onderstaande conversietypen. Deze typen kunnen ook onafhankelijk voor elke bestemmingstrack worden geselecteerd — waardoor u over enorme flexibiliteit en speelmogelijkheden beschikt.

Normal	De arpeggio wordt afgespeeld waarbij alleen de gespeelde noten en de octaveringen daarvan worden gebruikt.
Fixed	Spelen van welk no(o)t(en) dan ook, zal dezelfde MIDI-sequencedata triggeren.
OrgNotes (originele noten)	In principe gelijk aan 'Fixed' met de uitzondering dat de arpeggio verschillende noten, afhankelijk van het gespeelde akkoord, afspeelt.

Neem de MIDI-sequencedata op in een song- of patroontrack en raadpleeg indien nodig de voorgaande instructies in dit hoofdstuk. De hieronder opgesomde voorbeelden kunnen worden gebruikt als naslag.

● **Een ritmepatroon creëren (met gebruikmaking van een drumvoice)**

Track 1	Neem een basisritmepatroon op en gebruik verscheidene druminstrumenten.	→ Zet om (convert) met 'Fixed'.
Track 2-4	Neem een ander ritmepatroon op en gebruik een bepaald druminstrument op elk van de tracks.	→ Zet om (convert) met 'Normal'.

● **Een baslijn creëren (met gebruikmaking van een normale voice)**

Track 1	Neem een baslijn op en gebruik de aangegeven gewenste toonsoort (grondtoon).	→ Zet om (convert) met 'OrgNote' nadat de OrgNotesRoot is ingesteld.
Track 2 - 4		→ uit

● **Een gitaarbegeleiding creëren (met gebruikmaking van een Keyboard Mega Voice)**

Track 1	Neem een gitaarbegeleidingspart op en gebruik een aangegeven gewenste toonsoort (grondtoon).	→ Zet om (convert) met 'Normal'.
Track 2	Neem een ander ritme op met één van de speciale geluiden, zoals 'finger mute' of 'scratching noise'.	→ Zet om (convert) met 'Fixed'.
Track 3 - 4		→ uit

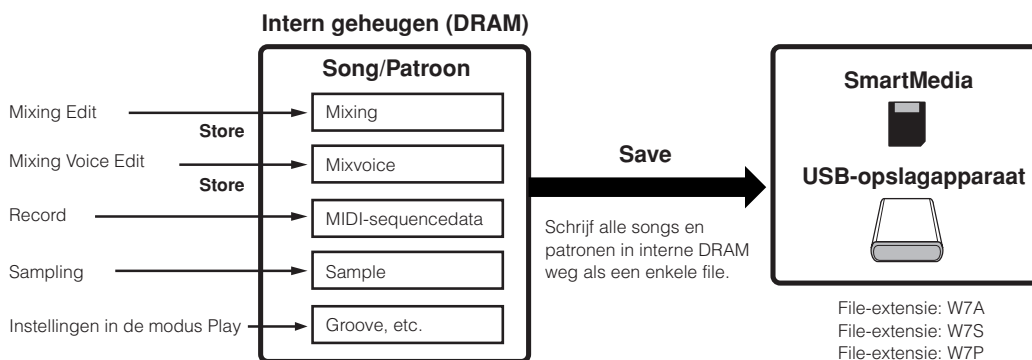
OPM. Er kunnen tot 16 unieke nootnummers worden opgenomen op de Arpeggio-track. (Dit is niet van toepassing op nootnummers die meerdere keren voorkomen.) Als er meer dan 16 verschillende nootnummers zijn opgenomen in de MIDI-sequencedata, zal de handeling Convert het aantal verschillende noten terugbrengen tot het aangegeven maximum (16). Let er om deze reden op dat u niet meer dan zestien verschillende noten opneemt, als u een arpeggio creëert, vooral als u alle vier de tracks gebruikt.

■ **Het conversietype bepaalt hoe de song-/patroondata worden omgezet naar arpeggiodata**

De arpeggiodata die via de bovenstaande instructies zijn gecreëerd, worden opgeslagen in interne flash-rom, hetgeen inhoudt dat ze niet verloren zullen gaan, zelfs niet als u het instrument uitzet. Als u de arpeggiodata wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat, stel dan het filetype (TYPE) in op 'All' of 'UsrArp' in stap 3, zoals beschreven staat op blz. 132.

Opslaan/wegschrijven van de gecreëerde song/het gecreëerde patroon

De gecreëerde song-/patroondata huist in DRAM (blz. 187). Omdat data die in DRAM worden vastgehouden, verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden, moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet. De bewerkte mixinstellingen moeten worden opgeslagen voordat u ze naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat wegschrijft.



De bewerkte songmix-/patroonmixinstellingen opslaan in het interne geheugen (DRAM)

[MIXING] → [STORE]

Druk op de knop [STORE] om de modus Song Mixing Store/modus Pattern Mixing Store te activeren en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren. De mixinstellingen worden in feite opgeslagen in een song/patroon door de handeling Store uit te voeren.

⚠ PAS OP

Het momenteel bewerkte mixprogramma zal verloren gaan als u een andere song/ander patroon selecteert of naar een andere modus gaat, zonder het mixprogramma in de huidige song/het huidige patroon op te slaan. Bovendien kan het gewoon afspelen van de song/het patroon of het ontvangen van MIDI-berichten van een extern MIDI-instrument, het huidige mixprogramma veranderen. Zorg ervoor dat u het mixprogramma opslaat voor u deze handelingen uitvoert.

De song-/patroondata wegschrijven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat

[FILE] → [F2] SAVE

⚠ PAS OP

De opgenomen song-, patroon- en sampledata (waveform) huist tijdelijk in DIMM (blz. 187). Omdat de data in DIMM verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u altijd alle data die zich in DIMM bevinden weg moeten schrijven naar een SmartMedia /USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet.

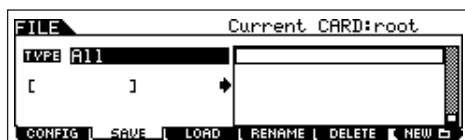
Volg de onderstaande instructies, na het plaatsen van een SmartMedia in de kaartsleuf of het aansluiten van het USB-opslagapparaat op deze synthesizer.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en voer de basisinstellingen uit.

Zie "Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat" op blz. 30.

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

3 Stel de parameter TYPE in op 'All'.

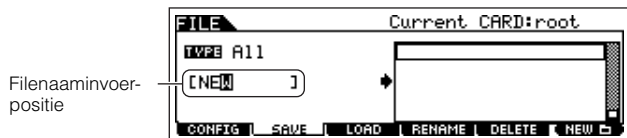


Verplaats de cursor naar TYPE en stel vervolgens het type file in met de datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO]. U kunt één van de volgende vier filetypen selecteren om de song- of patroondata weg te schrijven. Selecteer hier 'All' omdat er verscheidene soorten data zijn gecreëerd om een song te voltooien.

All	Alle data in het interne usergeheugen van deze synthesizer worden als een enkele file behandeld (extensie: W7A), en kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.
All Song	Alle usersongdata in het interne usergeheugen van deze synthesizer (DRAM) worden als een enkele file behandeld (extensie: W7S), en kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat. Vergeet niet dat samplevoices en toegewezen waveforms, die zijn gecreëerd met de functie Sampling in de modus Song, ook samen worden weggeschreven.
All Pattern	Alle userpatroondata in het interne usergeheugen van deze synthesizer (DRAM) worden als een enkele file behandeld (extensie: W7P), en kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat. Houd alstublieft in gedachte dat sample-voices en toegewezen waveforms, die zijn gecreëerd met de functie Sampling in de modus Pattern, ook samen worden weggeschreven.
SMF	Sequencetrack- (1 - 16) en tempotrackdata van een song/patroon, gecreëerd in de modus Song/Pattern, kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat als Standard MIDI-filedata (formaat 0).

4 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaam invoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.

Als u een bestaande file dreigt te overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren om een bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om te annuleren. Nadat de data zijn weggeschreven, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

⚠ PAS OP

Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Haal nooit het opslagmedium uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

Een song- of een patroonsectie wegschrijven als Standaard MIDI-file

Volg de onderstaande instructies, na het plaatsen van een SmartMedia in de kaartsleuf of het aansluiten van het USB-opslagapparaat op het instrument.

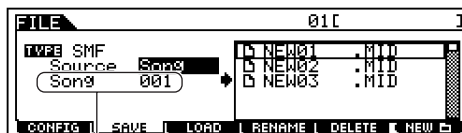
1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren, en voer de basisinstellingen in.

Zie "Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat" op blz. 30.

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

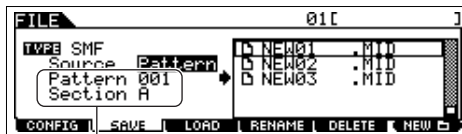
3 Stel de parameter TYPE in op 'SMF' en selecteer vervolgens een song/patroon om weg te schrijven.

Als u een song wegschrijft als SMF:



Selecteer een songnummer.

Als u een patroon wegschrijft als SMF:



Selecteer een patroonnummer en -sectie.

4 Voer een filenaam in.

Verplaats de cursor naar de filenaam invoerpositie en voer vervolgens een filenaam in. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.

Als u een bestaande file dreigt te overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren om een bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om te annuleren. Nadat de data zijn weggeschreven, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

OPM. Als u een SMF (Standard MIDI-file) laadt, stel het filetype dan in op 'Song' of 'Pattern'.

OPM. Alleen de sequencetrack- (1 - 16) en tempotrackdata van een song/patroon, die/dat is gecreëerd in de modus Song/Pattern, kunnen worden weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat als Stan-daard MIDI-filedata (formaat 0). De mixinstellingen zullen niet worden weggeschreven naar een Standaard MIDI-file. Als u de/het complete song/patroon inclusief de mixinstellingen wilt wegschrijven, stel dan het filetype in op 'All' of 'AllSong' of 'AllPattern'.

Wegschrijven van een samplevoice als een WAV-file/AIFF-file

Volg de onderstaande instructies, na het plaatsen van een SmartMedia in de kaartsleuf of het aansluiten van het USB-opslagapparaat op het instrument.

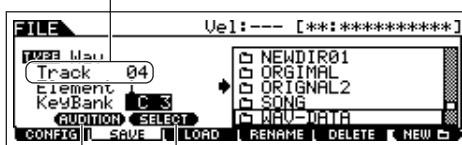
1 Selecteer in de modus Song/modus Pattern een song/patroon inclusief de gewenste sample, druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en voer vervolgens de basisinstellingen uit.

Zie "Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat" op blz. 30.

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

3 Stel de parameter TYPE in op 'Wav' of 'Aiff', druk op de knop [ENTER] en selecteer vervolgens een sample om weg te schrijven.

Selecteer de track die de sample bevat die moet worden weggeschreven.



U kunt de geselecteerde sample horen door op de knop [SF1] te drukken (functie Audition). Dit is alleen beschikbaar als de cursor is zich op KeyBank bevindt. Elke druk op de knop [SF2] SELECT selecteert één voor één de toetsbanken die aan bepaalde aanslagsnelheidsbereiken voor de geselecteerde toets zijn toegewezen.

4 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Save uit te voeren.

Als u dreigt een bestaande file te overschrijven, vraagt de display u om een bevestiging. Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Save uit te voeren om een bestaande file te overschrijven, of druk op de knop [DEC/NO] om te annuleren.

Nadat de data zijn weggeschreven, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

Een file laden die is weggeschreven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat

[FILE] → [F3] LOAD

Deze instructies beschrijven hoe u de data, die zijn opgeslagen als filetype 'All (extensie:W7A)', zoals beschreven staat op blz. 132, kunt terugroepen van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat naar het instrument door de handeling Load te gebruiken.

! PAS OP

Een file (extensie: W7A) in deze synthesizer laden, wist en vervangt automatisch alle bestaande data in het usergeheugen. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u een Load-handeling uitvoert.

OPM. Als u een bepaalde waveform in de file (extensie: W7A) wilt selecteren en laden, activeer dan de modus File (in stap 1 hieronder) na het uitvoeren van de volgende handelingen:

- Activeer de modus Voice als u de waveform aan een voice wilt toewijzen.
- Selecteer een performance in de modus Performance als u de waveform aan een part van de performance wilt toewijzen.
- Selecteer een song in de modus Song als u de waveform aan een part van de song wilt toewijzen.
- Selecteer een patroon in de modus Pattern modus als u de waveform aan een part van het patroon wilt toewijzen.

OPM. Als u een bepaalde samplevoice in de file (extensie: W7A) wilt selecteren en laden, activeer dan de modus File (in stap 1 hieronder) na het uitvoeren van de volgende handelingen:

- Selecteer een song in de modus Song als u de waveform aan een part van de song wilt toewijzen.
- Selecteer een patroon in de modus Pattern als u de waveform aan een part van het patroon wilt toewijzen.

1 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren en voer de basisinstellingen uit.

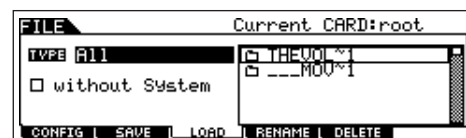
Zie "Basisinstellingen voor het gebruik van SmartMedia of een USB-opslagapparaat" op blz. 30.

2 Druk op de knop [F3] LOAD om de display Load op te roepen.

3 Selecteer het filetype dat geladen moet worden.

U kunt de file (extensie: W7A) laden, die als 'All' is weggeschreven door één van de volgende filetypen te selecteren.

All	Alle data in een file, die is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat als een file van het type 'All', kunnen worden geladen en worden teruggezet in dit instrument.
Voice	Een specifieke voice in een file kan afzonderlijk worden geselecteerd en in dit instrument worden geladen.
Performance	Een specifieke performance in een file kan afzonderlijk worden geselecteerd en in deze synthesizer worden geladen.
Song	Een specifieke song in een file kan afzonderlijk worden geselecteerd en in dit instrument worden geladen.
Patroon	Een specifiek patroon in een file kan afzonderlijke worden geselecteerd en in dit instrument worden geladen.
Waveform	Een specifieke waveform in een file kan afzonderlijk worden geselecteerd en in dit instrument worden geladen.
Sample Voice	Een specifieke samplevoice in een file kan afzonderlijk worden geselecteerd en in dit instrument worden geladen.



4 Selecteer de file (📁) die geladen moet worden.

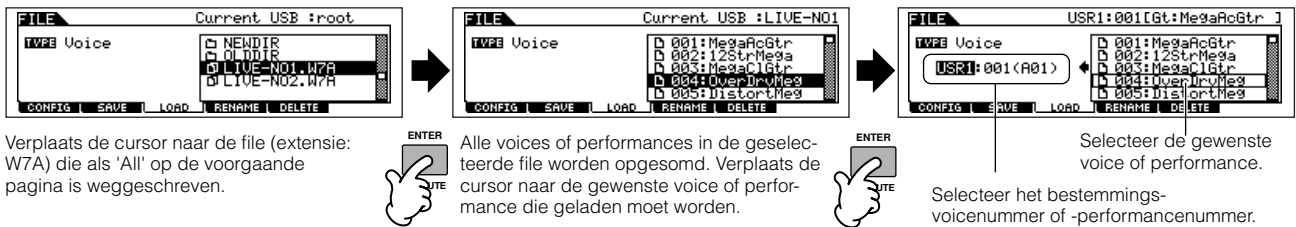
Verplaats de cursor naar de file (extensie:W7A) die als 'All' op de voorgaande pagina is weggeschreven.

Als Type is ingesteld op 'All', ga dan naar stap 5.

Als Type is ingesteld op iets anders dan 'All', volg dan de onderstaande instructies en ga vervolgens naar stap 5.

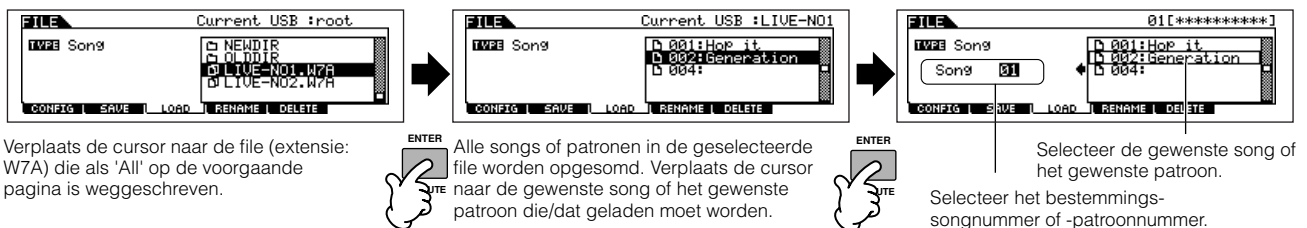
● Als Type is ingesteld op 'Voice' of 'Performance':

U kunt een specifieke voice of performance in de file (extensie:W7A) selecteren en in dit instrument laden.



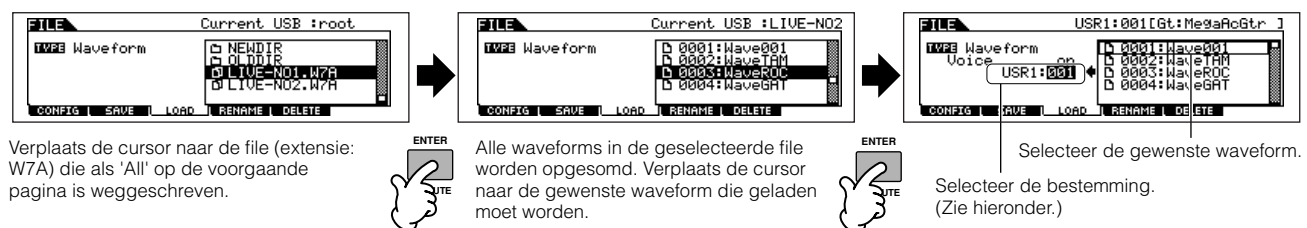
● Als Type is ingesteld op 'Song' of 'Pattern':

U kunt een specifieke song of patroon in de file (extensie:W7A) selecteren en in dit instrument laden.



● Als Type is ingesteld op 'Waveform':

U kunt een specifieke waveform in de file (extensie: W7A) selecteren en in dit instrument laden.



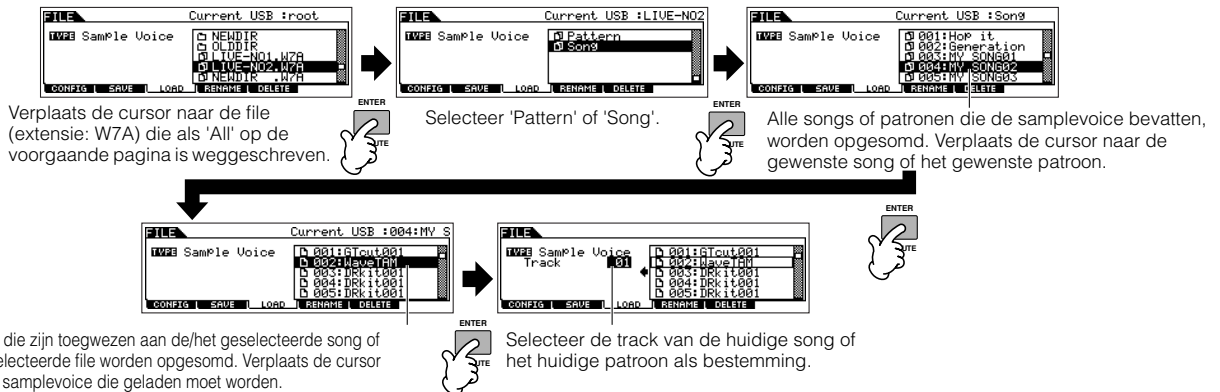
In dit geval hangt de bestemming af van de modus die geselecteerd was voor het activeren van de modus File.

Als de modus File werd geactiveerd vanuit de modus Voice:	Stel de voicebank en het voicenummer van de bestemming in.
Als de modus File werd geactiveerd vanuit de modus Performance:	Stel de part van de huidige performance in en stel vervolgens de voicebank/het voicenummer van de bestemmingspart in.
Als de modus File werd geactiveerd vanuit de modus Song/modus Pattern:	Stel de track van de huidige song/het huidige patroon in als bestemming.

Beknopte handleiding — Cursus voor gevorderden

● Als Type is ingesteld op 'Sample Voice':

Alleen als de modus File vanuit de modi Song/Pattern wordt geactiveerd, kunt u een specifieke samplevoice in de file (extensie: W7A) selecteren en in dit instrument laden.



PAS OP

Data laden naar deze synthesizer zal automatisch alle bestaande data in het usergeheugen wissen en vervangen. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data wegschrijft naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u een Load-handeling uitvoert.

5 Druk op de knop [ENTER] om de handeling Load uit te voeren.

Nadat de data zijn geladen, verschijnt het bericht 'Completed' en het instrument keert terug naar de originele display.

PAS OP

- Neem tijdens het wegschrijven van de data de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:
- Haal nooit het opslagmedium uit het apparaat (SmartMedia of USB-opslag).
 - Koppel nooit een van de apparaten los.
 - Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

TIP Een specifieke file instellen om automatisch te laden als het instrument wordt aangezet.

De MOTIF ES is erg makkelijk te gebruiken en u kunt er erg snel voices, performances, patronen en songs op creëren. Het kan echter voorkomen dat het creëren en bewerken van data over verscheidene sessies kan zijn uitgespreid. In zo'n geval kan het zijn dat u het handig vindt dat het instrument automatisch de betreffende files voor u laadt, als u het instrument aanzet, zodat u uw bewerkingsessie makkelijk kunt vervolgen.



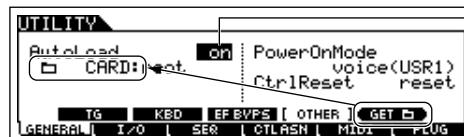
- OPM.** De parameter Auto Load (automatisch laden) stond ingesteld op aan toen deze synthesizer de fabriek verliet.
- OPM.** De filetypeen die automatisch geladen kunnen worden zijn 'All', 'Plugin All Bulk 1', 'Plugin All Bulk 2' en 'Plugin All Bulk 3'.

1 Wijzig de namen van de files, zoals hieronder staat aangegeven, waarvan u wilt dat ze automatisch geladen worden bij het aanzetten, en schrijf ze samen weg naar één enkele map of in de rootdirectory.

Filetype	Filenaam
All	AUTOLOAD. W7A
Plugin All Bulk 1 (voor sleuf 1)	AUTOLD1. W7B
Plugin All Bulk 2 (voor sleuf 2)	AUTOLD2. W7B
Plugin All Bulk 3 (voor sleuf 3)	AUTOLD3. W7B

Als u klaar bent met benoemen van de betreffende files, houd de corresponderende map geselecteerd in de display en ga naar stap 2.

- 2** Activeer de modus Utility en roep de display Auto Load op ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).
- 3** Stel 'Auto Load' in op aan en druk op de knop [SF5] GET. Het apparaat en de map die in stap 1 geselecteerd zijn (de map die de gewenste files voor automatisch laden bevat) worden geregistreerd als het pad voor het automatisch laden.



- 4** Druk op de knop [STORE] om de instellingen voor automatisch laden op te slaan.

OPM. Als de files voor automatisch laden niet worden gevonden (er is bijvoorbeeld een SmartMedia/USB-opslagapparaat niet correct geïnstalleerd of er is een SmartMedia/USB-opslagapparaat geïnstalleerd die/dat geen automatisch te laden files bevat, enz.) als de apparatuur wordt aangezet zelfs met de parameter Auto Load ingesteld op aan, zullen de demosong-/patroondata (blz. 55) in het interne ROM automatisch worden geladen.

Als een masterkeyboard gebruiken

Deze synthesizer is geladen met zo'n schat aan verschillende eigenschappen, functies en handelingen, dat het kan zijn dat u het moeilijk vindt om de specifieke eigenschap die u nodig heeft te vinden en op te roepen. En daar komt de functie Master mooi van pas. U kunt deze gebruiken om de handelingen die u het meest gebruikt in elk van de modi op te slaan en ze vervolgens onmiddellijk met één druk op een knop terug te roepen, op het moment dat u ze nodig heeft. Deze synthesizer heeft ruimte voor in totaal 128 van uw eigen usermasterinstellingen.

Master-nummer	Instellingsvoorbeelden		
	Opgeslagen modus	Opgeslagen programmanummer	Zoneschakelaar *
001	Modus Voice	Voicenummer 102 (Preset 1)	Uit
002	Modus Voice	Voicenummer 088 (Preset 3)	Uit
003	Modus Voice	Voicenummer 049 (Preset 2)	Uit
004	Modus Voice	Voicenummer 092 (Preset 2)	Uit
005	Modus Performance	Performancenummer 044	Uit
:	:	:	:
127	Modus Pattern	Patroonnummer 061	Aan
128	Modus Song	Songnummer 025	Aan

* Zie blz. 137 over 'Zoneschakelaar'.

Een master selecteren

De MOTIF ES beschikt over 128 speciaal geprogrammeerde Masters, die zijn opgeslagen in het interne usergeheugen (flash-rom). Probeer enkele hiervan nu uit.

1 Druk op [MASTER] om de modus Master Play te activeren.

In de huidige master opgeslagen modus.

Geeft de momenteel geselecteerde master aan.

Geeft informatie die gerelateerd is aan de KN-knoppen. De instellingen hangen af van het programmanummer dat in de huidige master is opgeslagen.

Programmanummer (voicenummer in dit voorbeeld) dat in de huidige master is opgeslagen.

Geeft de octaafinstelling van het toetsenbord aan, die via de [OCTAVE]-knoppen is ingesteld. Net als in de modus Voice/modus Performance (blz. 63).

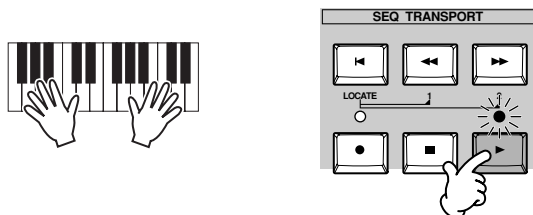
Gebruik de knoppen [SF1] - [SF5] om het arpeggiotype op te roepen, dat aan elk van de knoppen is toegewezen (blz. 66). De toegewezen typen hangen af van het programmanummer dat in de huidige master is opgeslagen.

2 Selecteer een master.

Een Master selecteren wordt in principe op dezelfde manier gedaan als een voice selecteren. Aangezien er slechts één bank voor Masters is, hoeft u geen masterbank te selecteren.

3 Speel het geselecteerde masterprogramma af.

Als de modus is ingesteld op Voice of Performance, bespeel dan het toetsenbord.
 Als de modus is ingesteld op Song of Pattern, druk dan op de knop [▶] (afspelen).



In een master opslaan

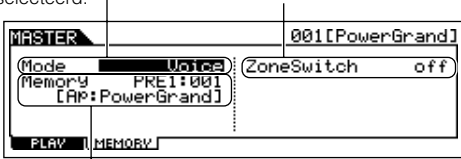
1 Selecteer een master om te creëren.

2 Druk op de knop [F2] MEMORY om de instellingsdisplay Modus op te roepen.

3 Stel de modus, het programmanummer en de zoneschakelaar in (blz. 138) op de manier die u wilt vastleggen in de master.

Bepaalt de modus die wordt opgeroepen als het masternummer wordt geselecteerd.

Stel de zoneschakelaar (hieronder) in op aan of uit.



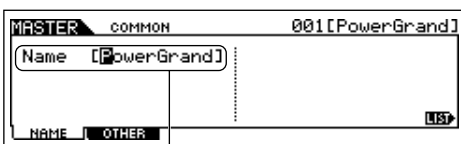
Bepaalt het programmanummer dat wordt opgeroepen als de Master wordt geselecteerd.

Als de modus op Voice is ingesteld	Selecteer een voicebank en -nummer.
Als de modus op Performance is ingesteld	Selecteer een performancebank en -nummer.
Als de modus op Song is ingesteld	Selecteer een songnummer.
Als de modus op Pattern is ingesteld	Selecteer een patroonnummer.

4 Benoem de bewerkte Master.

Voer een naam in in de [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME-display.

Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.



Voer een masternaam in.

5 Sla de bewerkte Master op in intern usergeheugen.

1 Druk op de knop [STORE] om de modus Master Store te activeren.

2 Selecteer de bestemmings-Master met de datadraai-schijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO].

! PAS OP

Als u de handeling Store uitvoert, zullen de instellingen van het bestemmingsgeheugen worden overschreven. Belangrijke data zouden altijd gebackupt moeten worden naar een afzonderlijk(e) SmartMedia/USB-opslagapparaat.

3 Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om bevestiging.)

Druk op de knop [DEC/NO], om de handeling Store te annuleren.

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

! PAS OP

Vergeet niet dat de handeling Store even wat tijd nodig kan hebben om de handeling af te ronden, tijdens welke het bericht 'Executing..' of 'Please keep power on' kan worden weergegeven. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar flash-rom worden geschreven, terwijl er zo'n bericht wordt weergegeven. Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aangezet.

! PAS OP

Als u een andere Master selecteert zonder de huidige Master op te slaan, zal de momenteel bewerkte Master verloren gaan. Zorg ervoor dat u de bewerkte Master opslaat voordat u een andere Master selecteert.

6 Schrijf, indien nodig, de bewerkte en opgeslagen masters weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

Voor details, zie blz. 132. Stel het filetype in op 'All'.

Zones (toetsenbordgebied) gebruiken

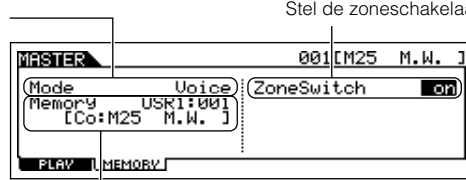
In de modus Master kunt u het toetsenbord in (tot) vier onafhankelijk gebieden verdelen ('Zones' genaamd). Aan elke zone kunnen verschillende MIDI-kanalen en verschillende functies voor de KN-knoppen en CS-schuifregelaars worden toegewezen. Dit maakt het mogelijk om verscheidene parts van de multitimbrale toongenerator tegelijkertijd te besturen via een enkele toetsenbord of om voices van een extern MIDI-instrument over verscheidene verschillende kanalen te besturen naast de interne voices van deze synthesizer zelf — waardoor u met de MOTIF ES hetzelfde effect bereikt als met meerdere toetsenborden. U kunt de parameters instellen die aan de vier zones zijn gerelateerd, in de modus Master Edit en de instellingen opslaan als een user master.

1 Selecteer een master om te creëren.

2 Druk op de knop [F2] MEMORY om de instellingsdisplay Modus op te roepen.

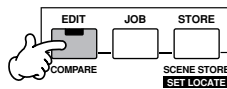
3 Nadat u de modus en het programmanummer, die u in een master wilt vastleggen heeft ingesteld, stelt u de zoneschakelaar in op 'on'.

Bepaalt de modus die wordt opgeroepen als het master-nummer wordt geselecteerd.



Bepaalt het programmanummer dat wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd.

4 Druk op de knop [EDIT] om de modus Master Edit te activeren.



5 Roep de display Common Edit of display Zone Edit op.

Gebruik Zone Edit om de parameters voor elk van de zones te bewerken. Gebruik Common Edit om de parameters voor alle zones te bewerken.

In de modus Master Edit kunt u schakelen tussen de display Common Edit en de display Zone Edit, zoals hieronder aangegeven.

De display Common Edit oproepen
Druk op de knop [COMMON] om de display Common Edit op te roepen.
In de modus Edit, werkt de knop [DRUM KITS] als de knop [COMMON].

Geef een Common Edit-display aan.

COMMON

De display Zone Edit oproepen
Druk op het gewenste zonennummer van de knoppen ZONE [1] - [4] om de display Zone Edit op te roepen.

Geef de display voor het bewerken van Zone 1 aan.

Zone 1 Edit
Zone 2 Edit
Zone 3 Edit
Zone 4 Edit

6 Selecteer het gewenste bewerkingsmenu door op de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] te drukken, en bewerk vervolgens de parameters.

Zie de volgende pagina voor details en enkele instellingsvoorbeelden.

7 Benoem de bewerkte master.

Voer een naam in in de [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME-display.
Voor gedetailleerde instructies over het benoemen, raadpleeg blz. 53 in de sectie Basisbediening.

8 Sla de bewerkte master op in intern usergeheugen.

Voor details, raadpleeg de stappen 5 - 6 op blz. 137.

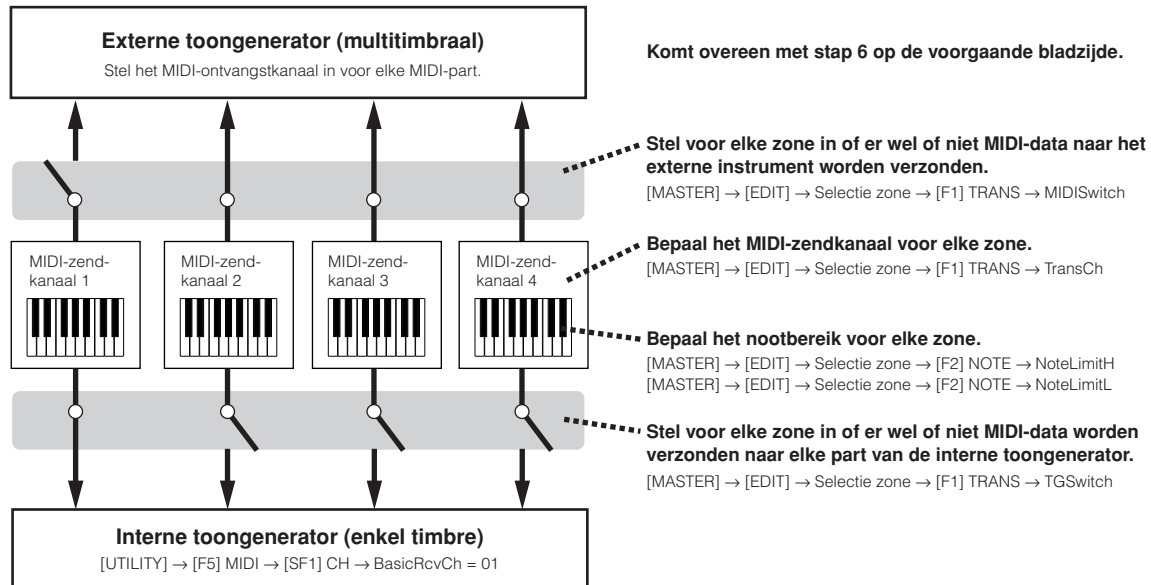
Zones effectief met externe toongenerators gebruiken.

De twee voorbeelden hieronder laten zien hoe de Zones met zowel de interne toongenerator als een externe toongenerator te gebruiken. Deze instructies komen overeen met stap 6 op de voorgaande bladzijde.

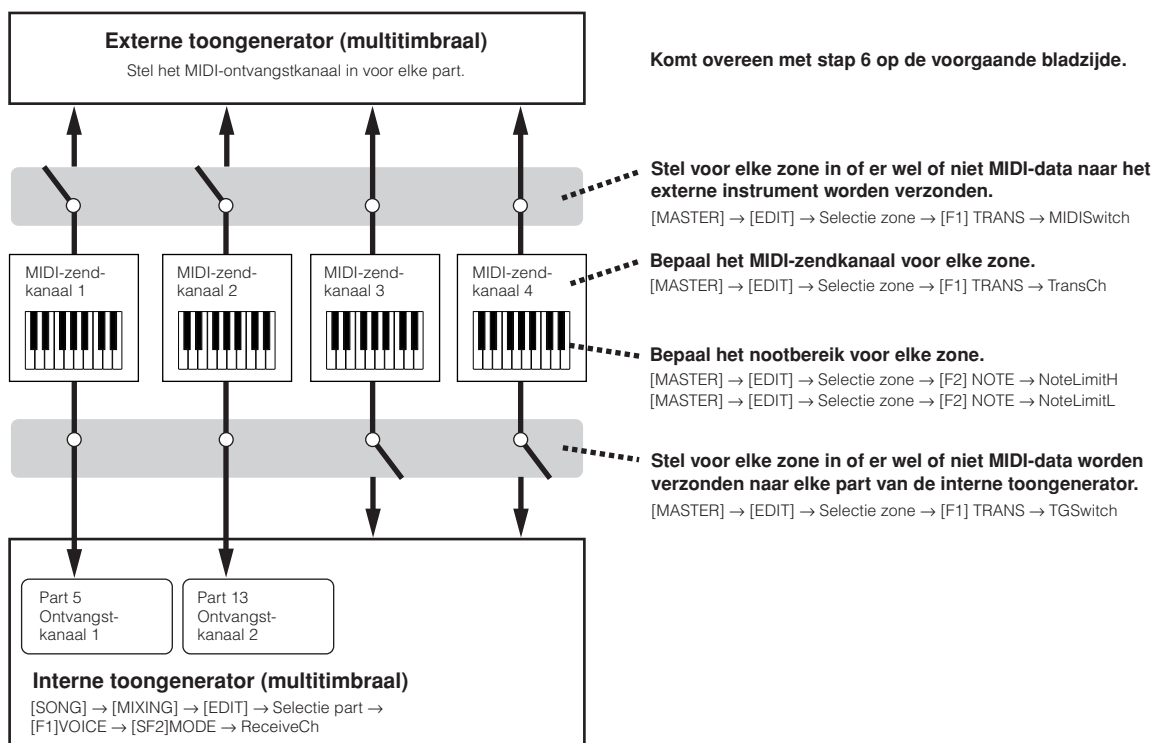
OPM. Alhoewel alle vier de zones in het voorbeeld hieronder worden gebruikt, kunt u elk aantal zones gebruiken (twee, drie of vier). De instellingen worden met de parameter MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) en de parameter TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → [F1] TRANS → TGSwitch) gemaakt.

OPM. In deze voorbeelden zijn de zones toegewezen aan verschillende gebieden van het toetsenbord. Twee of meer zones kunnen echter ook aan hetzelfde gebied in een layer worden toegewezen, via de display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → [F2] NOTE).

Master-instellingen in de modus Voice/modus Performance (monotimbrale toongeneratormodus)



Masterinstellingen in de modus Song/modus Pattern (multitimbrale toongeneratormodus)



Besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de KN-knoppen/CS-schuiven voor elke zone

Hier in de display KN/CS van de modus Master Edit, kunt u instellen hoe de KN-knoppen en CS-schuiven elk van de zones zullen beïnvloeden. Hierdoor kunt u een afzonderlijk MIDI-besturingswijzigingsnummer voor elke knop en schuif aangeven. Stel de parameters in zoals hieronder aangegeven, overeenkomstig stap 6 op blz. 138.

Alle aanduidingen worden uitgezet door de [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → parameter Knob/Slider op 'zone' in te stellen.

ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
SWING	GATE TIME	VELOCITY	UNITMULTIPLY
KN 1 LOW	KN 2 LOW MID	KN 3 HIGH MID	KN 4 HIGH
VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4

MASTER VOLUME	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4
ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4	

MASTER	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

U kunt bepalen welke besturingswijzigingsnummers voor de knoppen en schuiven voor elk van de zones worden gebruikt in de [MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → [F5] KN/CS-display.

In het voorbeeld hierboven zijn de KN-knoppen voor alle zones ingesteld op 10 (pan), en de CS-schuiven zijn ingesteld op 11 (expressie). Op deze manier kunt u de stereopositie van elke zone met de betreffende knop regelen, en de schuiven gebruiken om de relatieve volumebalans tussen de zones aan te passen.

TIP De Master-zones instellen op split of layer

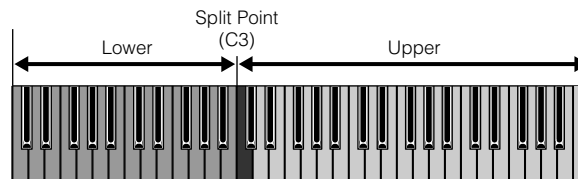
Met deze handeling kunt u bepalen of de zones van de geselecteerde master worden gebruikt in een split of layer. De instellingen voor het nootbereik van elk van de zones kunnen worden bepaald door de parameters NoteLimitH en NoteLimitL in te stellen in de display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Selectie zone → [F2] NOTE).

OPM. Zones 1 en 2 worden in de uitleg hier gebruikt.

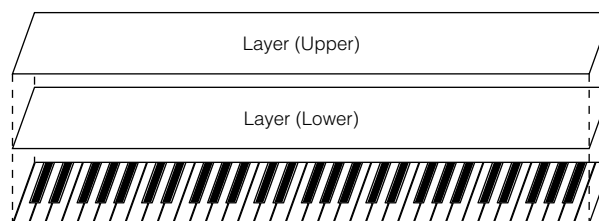
- 1** In de modus Master Play, drukt u op de knop [JOB] om de modus Master Job te activeren.
- 2** Druk op de knop [F1] INIT om de display Initialize (initialiseren) op te roepen.
- 3** Haal het kruisje bij het selectievakje 'All' weg met de knop [DEC/NO] en kruis het selectievakje 'Zone' aan.
- 4** Stel Type in op 'Split' of 'Layer'.

**Als Type op 'Split' is ingesteld**

Stel UpperCh (MIDI-verzendkanaal van het rechterbereik), LowerCh (MIDI-verzendkanaal van het linkerbereik) en Split Point (de splitpunttoets die het toetsenbord deelt in het rechter- en linkerhandbereik) in.

**Als Type op 'Layer' is ingesteld**

Stel UpperCh (MIDI-verzendkanaal van Zone 1) en LowerCh (MIDI-verzendkanaal van Zone 2) in.

**5** Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om bevestiging.)

Om de job te annuleren, drukt u op de knop [DEC/NO].

6 Druk op de knop [INC/YES] om de job uit te voeren.

Nadat de job is afgerond, verschijnt het bericht 'Completed' en de synthesizer keert terug naar de originele display.

⚠ PAS OP

Vergeet niet dat de job even wat tijd nodig kan hebben om de handeling af te ronden, tijdens welke het bericht 'Executing..' of 'Please keep power on' kan worden weergegeven. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar flash-rom worden geschreven, terwijl er zo'n bericht wordt weergegeven. Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aangezet.

Beknopte handleiding — computertoepassingen

Ofschoon de MOTIF ES een krachtig instrument is en effectief op zichzelf voor muziekcreatie en -productie kan worden gebruikt, is het ook ontworpen voor makkelijk en uitgebreide interfacing met een computersysteem. In deze sectie laten we u zien hoe u het instrument op kunt stellen met een computer (via USB) en hoe deze te gebruiken met de software op de bijgeleverde cd-rom, 'Tools for MOTIF ES'.

OPM. Voor informatie over hoe elk van deze software te installeren en de minimum systeemvereisten, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

OPM. Over hoe elk van de softwareprogramma's te gebruiken, raadpleegt u de relevant documentatie (PDF- handleiding of online help).

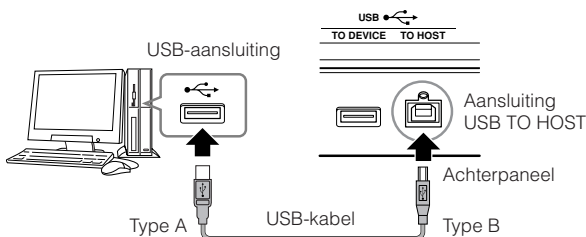
OPM. Door een optioneel board mLAN16E te installeren en de mLAN op uw computer aan te sluiten, kunt u zowel audio als MIDI-data tussen de apparaten over dezelfde mLAN-kabel overdragen. Zie blz. 39.

Opstellen

1 Controleer de minimum systeemvereisten voor de software die u wenst te gebruiken.

- Voor software op de bijgeleverde cd-rom 'Tools for MOTIF ES' (Voice Editor, USB-MIDI-stuurprogramma, enz.), zie de afzonderlijke Installation Guide.
- Voor andere software, zie de betreffende handleiding of documentatie.

2 Sluit de computer op het instrument aan via een USB-kabel.



OPM. U kunt het instrument ook op een computer aansluiten via MIDI-kabels (blz. 40) of een IEEE1394-kabel (blz. 39).

3 Start de computer op en plaats de cd-rom 'Tools for MOTIF ES' in de cd-drive van de computer.

4 Zet de MOTIF ES aan.

5 Installeer het stuurprogramma USB-MIDI (de driver) op de computer.

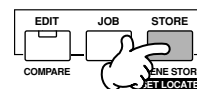
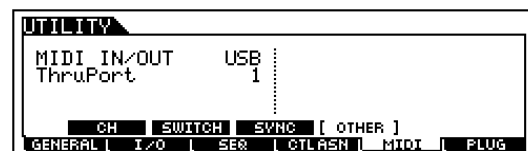
- Bij een computer die draait onder Windows, kan de Wizard nieuwe hardware toevoegen op het computerscherm verschijnen. Installeer in dat geval het stuurprogramma volgens de scherminstructions. Voor details raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.
- Bij een Macintosh-computer installeert u OMS en vervolgens het stuurprogramma USB-MIDI. Raadpleeg de afzonderlijke Installation Guide.

OPM. Als u de optionele mLAN16E heeft geïnstalleerd en het instrument op de computer aansluit via een IEEE 1394-kabel, zult u het mLAN-stuurprogramma (driver) moeten installeren.

6 Installeer de gewenste software op de computer.

- Om software van de bijgeleverde cd-rom 'Tools for MOTIF ES' (Voice Editor, SQ01, enz.) te installeren, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.
- Om andere software te installeren, raadpleegt u de betreffende handleiding of documentatie.

7 Stel de parameter MIDI IN/OUT in op 'USB' ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER), en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de Utility-instellingen op te slaan.



⚠ PAS OP

De instellingen in de modus Utility worden als systeeminstellingen in intern Flash-rom opgeslagen. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar Flash-rom worden geschreven (terwijl het bericht 'Please keep power on' wordt weergegeven). Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aanzet.

Het instrument vanaf een computer besturen

Een sequencer gebruiken om meerdere voices op de MOTIF ES te bespelen

Met het sequencesoftwareprogramma SQ01 dat op de bijgeleverde cd-rom staat, kunt u multipart-songdata creëren en bewerken — die kunnen worden afgespeeld met gebruikmaking van de geluiden van de MOTIF ES.

1 Volg de instructies die beschreven staan in 'Opstellen voor het gebruik van een computer' (blz. 142) en installeer vervolgens SQ01 op de computer.

Raadpleeg de afzonderlijke Installation Guide.

2 Start SQ01 op de computer en stel vervolgens alle MIDI-gerelateerde parameters in, inclusief synchronisatie.

Voor details over de MIDI-instellingen, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

Voor details over synchronisatie-instellingen, raadpleegt u de online help van de SQ01.

3 Open de gewenste songfile met SQ01.

Selecteer 'Open' in het menu 'File' van SQ01, om het dialoogvenster op te roepen. Selecteer vervolgens de gewenste songfile.

4 Stel de parameter MIDI Sync in op 'MIDI' en SeqCtrl op 'in' in de display SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Met deze instellingen kunnen de songs en patronen van de MOTIF ES exact synchroon starten, afspelen en stoppen met het externe bedieningsapparaat (in dit geval de computersequencer).

5 Druk op de knop [SONG] om de modus Song te activeren.

6 Start het afspelen van de song in SQ01.

Klik op de knop [▶] (afspelen) in SQ01 om de geselecteerde song te starten.

TIP Sequencersongdata opnemen op songtracks van de MOTIF ES

Als u MIDI-sequencedata op uw computer heeft die u als een song op de MOTIF ES wilt gebruiken, kunt u de data terugspelen via een MIDI-sequencer (zoals de SQ01) en deze opnemen op de MOTIF ES.

1 Volg de instructies die beschreven staan in 'Opstellen voor het gebruik van een computer' (blz. 142).

2 Start SQ01 op de computer en stel vervolgens alle MIDI-gerelateerde parameters in, inclusief synchronisatie.

Voor details over de MIDI-instellingen, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

Voor details over synchronisatie-instellingen, raadpleegt u de online help van de SQ01.

3 Open de gewenste songfile met SQ01.

Selecteer 'Open' in het menu 'File' van SQ01, om het dialoogvenster op te roepen. Selecteer vervolgens de gewenste song.

4 Stel de parameter MIDI Sync in op 'MIDI' en SeqCtrl op 'in' in de display SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Met deze instellingen kunnen de songs en patronen van de MOTIF ES exact synchroon starten, afspelen en stoppen met SQ01.

5 Druk op de knop [SONG] om de modus Song Play te activeren en selecteer vervolgens een song om mee op te nemen.

3 Druk op de knop [●] (opnemen) om de modus Song Record te activeren.

7 Stel RecTrack in op 'multi'.

Met deze instelling kunt u MIDI-sequencedata op 16 tracks tegelijkertijd opnemen.

8 Start het songafspelen in SQ01.

Het songopnemen op de MOTIF ES begint automatisch tegelijkertijd.

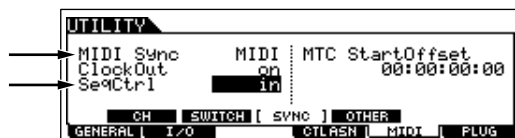
9 Stop het afspelen van de song in SQ01.

Het songopnemen op de MOTIF ES stopt automatisch tegelijkertijd.

10 Schrijf de opgenomen song weg op de MOTIF ES.

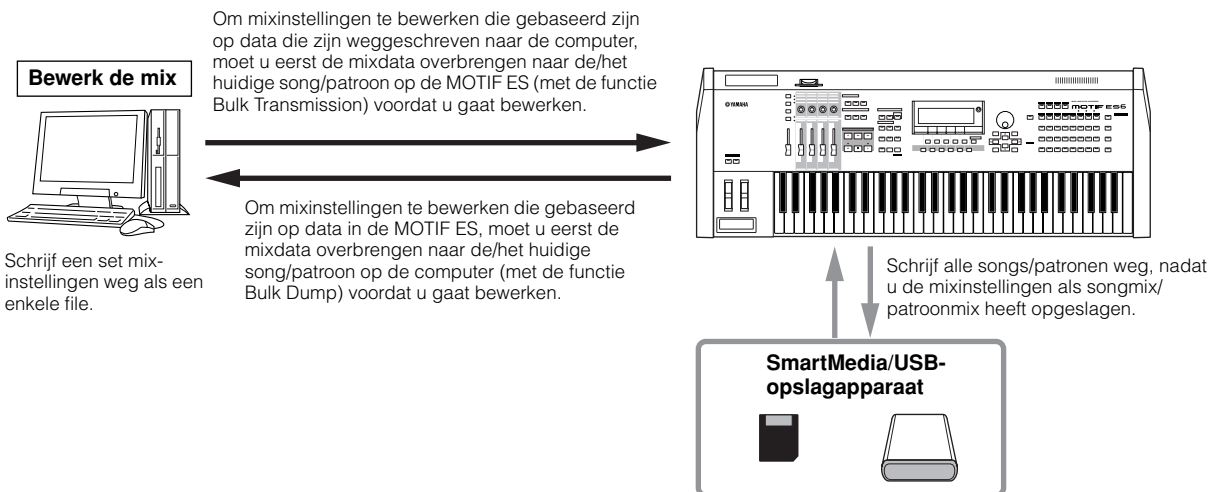
Sla de mixinstellingen op als songdata voordat u een andere song selecteert (blz. 131).

Schrijf de opgeslagen song weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat, voordat u het instrument uitzet (blz. 132).



De Multi Part Editor gebruiken om mixinstellingen te creëren/bewerken

De software Multi Part Editor (bijgeleverd op de cd-rom) voorziet in een intuïtieve manier om de mixinstellingen van de/het momenteel geselecteerde song of patroon te creëren en te bewerken. Dankzij de eenvoudig-te-begrijpen grafische interface, kunt u nagenoeg alle mixparameters rechtstreeks vanaf de computer bewerken – door met de muis de virtuele draaiknoppen, schuiven en drukknoppen aan te passen en de waarden in te voeren via het computertoetsenbord.



OPM. Als u een uservice aan een part wilt toewijzen, zorg er dan voor dat de uservice data van de MOTIF ES wordt overgedragen naar de computer (met de functie Bulk Dump), voordat u de parameters met de Multi Part Editor bewerkt.

OPM. Parts waaraan de mixvoices zijn toegewezen kunnen niet met de Multi Part Editor worden bewerkt.

1 Volg de instructies die beschreven staan in 'Opstellen voor gebruik met een computer' (blz. 142) en installeer vervolgens de Multi Part Editor op de computer.

Voor details over hoe de Multi Part Editor te installeren, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

2 Activeer de modus Song of modus Pattern op de MOTIF ES, en selecteer vervolgens de gewenste song of het gewenste patroon.

3 Start de Multi Part Editor op de computer op.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Multi Part Editor.

4 Stel de MIDI gerelateerde parameters in de Multi Part Editor in.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Multi Part Editor.

5 Bewerk de parameters in de Multi Part Editor om uw originele mix te creëren.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Multi Part Editor.

6 Controleer de resultaten van uw bewerkingen door de song/het patroon af te spelen of het toetsenbord van de MOTIF ES te bespelen.

7 Sla de bewerkte mixinstellingen op in de huidige songmix/patroonmix.

Druk op de knop [MIXING] en vervolgens op de knop [STORE] om de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing te activeren, en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Store uit te voeren.

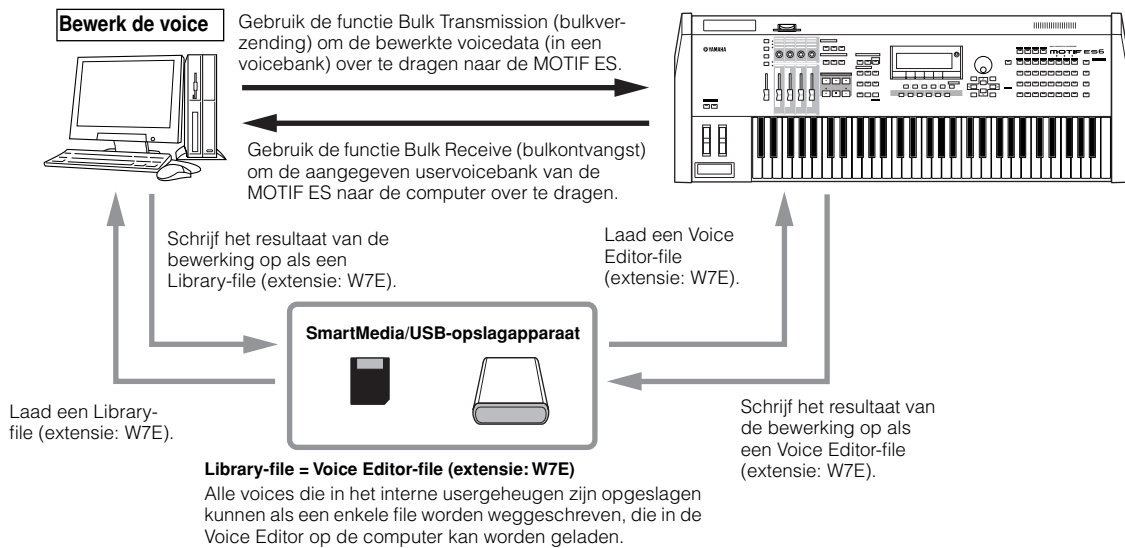
8 Schrijf alle songs of patronen weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat.

OPM. U kunt de instellingen opslaan als een mixjabloon. Zie blz. 132.

9 Schrijf ook de bewerkte data weg als een Multi Part Editor-file naar de harddisk van uw computer.

De Voice Editor gebruiken om een voice te creëren/bewerken

De software Voice Editor (bijgeleverd op de cd-rom) voorziet in een intuïtieve manier om voices voor de MOTIF ES te creëren en te bewerken. Dankzij de eenvoudig-te-begrijpen grafische interface, kunt u nagenoeg alle voiceparameters rechtstreeks vanaf de computer bewerken – door met de muis de virtuele draaiknoppen, schuiven en drukknoppen aan te passen en de waarden in te voeren via het computertoetsenbord.



1

Volg de instructies die beschreven staan in 'Opstellen voor gebruik met een computer' (blz. 142) en installeer vervolgens de Voice Editor op de computer.

Voor details over hoe de Voice Editor te installeren, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

2

Activeer de modus Voice op de MOTIF ES, en start vervolgens de Voice Editor op de computer.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Multi Part Editor.

3

Stel de MIDI-gerelateerde parameters in de Voice Editor in.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Voice Editor.

4

Roep de voicedata die bewerkt moet worden op in de Voice Editor.

Creëer een nieuw Library-file of open een bestaande Library-file Gebruik de functie Bulk Receive (bulkontvangst) om user-voicedata naar de computer over te dragen, als u data wilt bewerken die zich in de MOTIF ES bevindt. Voor details, raadpleegt u de PDF-handleiding van de Voice Editor.

5

Bewerk de parameters in de Voice Editor om uw originele voice te creëren.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Voice Editor.

6

Sla na het bewerken van de voice de data op en draag deze vervolgens over naar de MOTIF ES met de functie Bulk Transmission (bulkoverdracht) in de Voice Editor.

Raadpleeg de PDF-handleiding van de Voice Editor.

! PAS OP

De bulkoverdracht van de computer naar de MOTIF ES zal de bestemmings-voicebank op de MOTIF ES wissen (overschrijven). Als u de voices van de bestemmingsbank wilt bewaren, schrijf dan de voicedata weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u de bulkoverdracht uitvoert.

7

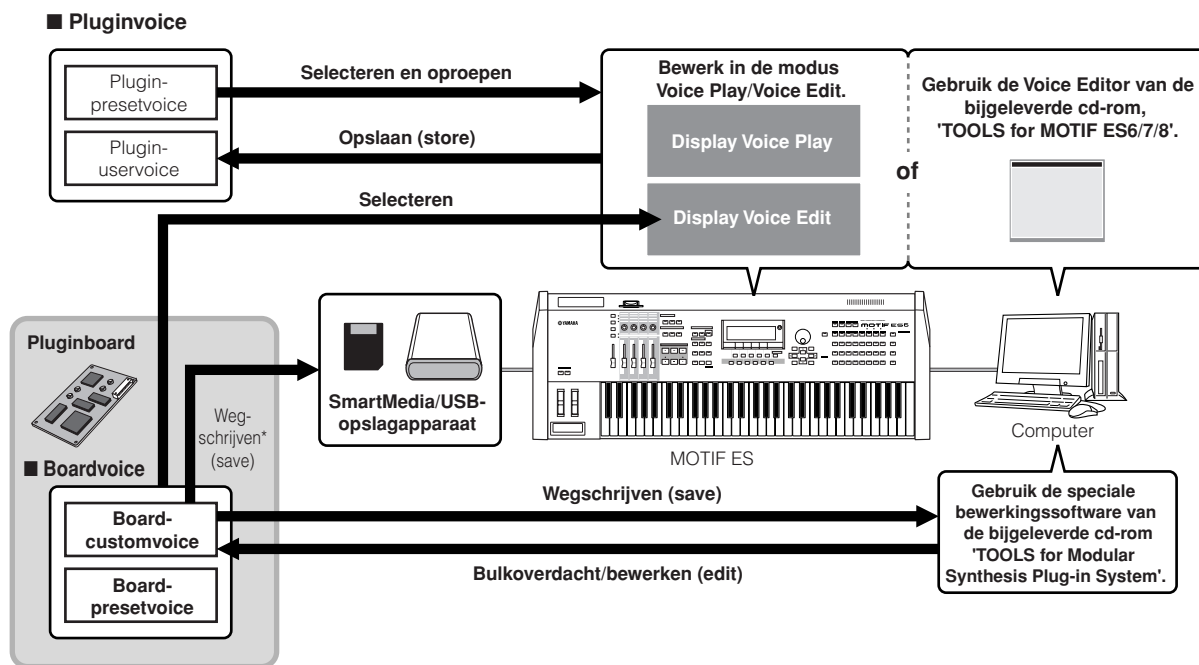
Schrijf de bewerkte data weg als een Library-file naar de harddisk van uw computer.

8

Controleer de resultaten van uw bewerkingen door de uservoice te selecteren en het toetsenbord te bespelen in de modus Voice Play.

De pluginvoices en boardvoices bewerken

Zoals beschreven staat op blz. 76, kunnen de voices van een pluginboard, dat in de MOTIF ES is geïnstalleerd, in twee typen worden verdeeld: boardvoices en pluginvoices. Pluginvoices kunnen worden bewerkt in de modus Voice Edit op de MOTIF ES of worden bewerkt met de Voice Editor op de computer. Boardvoices echter, worden bewerkt met de speciale bewerkingssoftware 'TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System', op de bijgeleverde cd-rom.

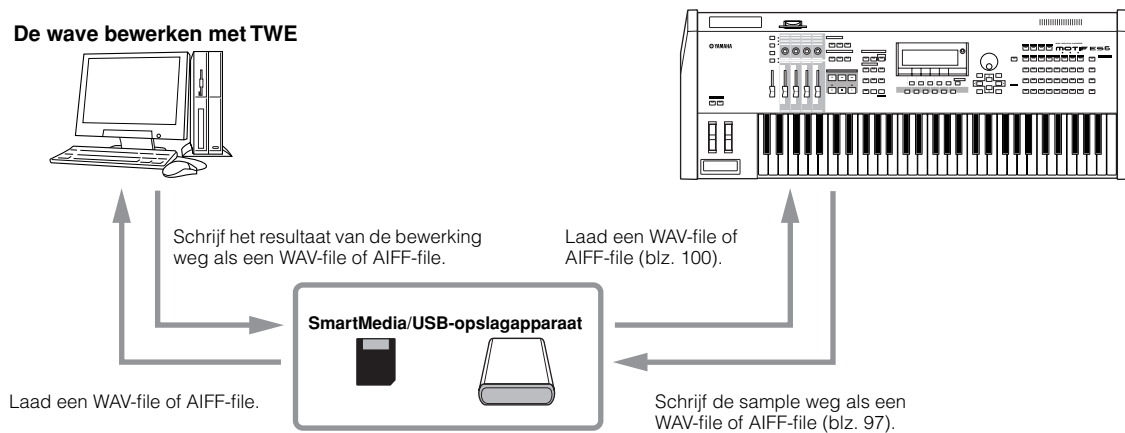


* Stel het filetype in op Plugin All Bulk 1, 2 of 3 (file-extensie: W2B)

De TWE Wave Editor gebruiken om samples te bewerken.

Met de wavebewerkingssoftware TWE (bijgeleverd op de cd-rom) kunt u audio op uw computer bewerken en dit wegschrijven als samples voor gebruik met de MOTIF ES. Dankzij de eenvoudig-te-begrijpen grafische interface, kunt u nagenoeg alle waveparameters via uw computer bewerken.

De wave bewerken met TWE



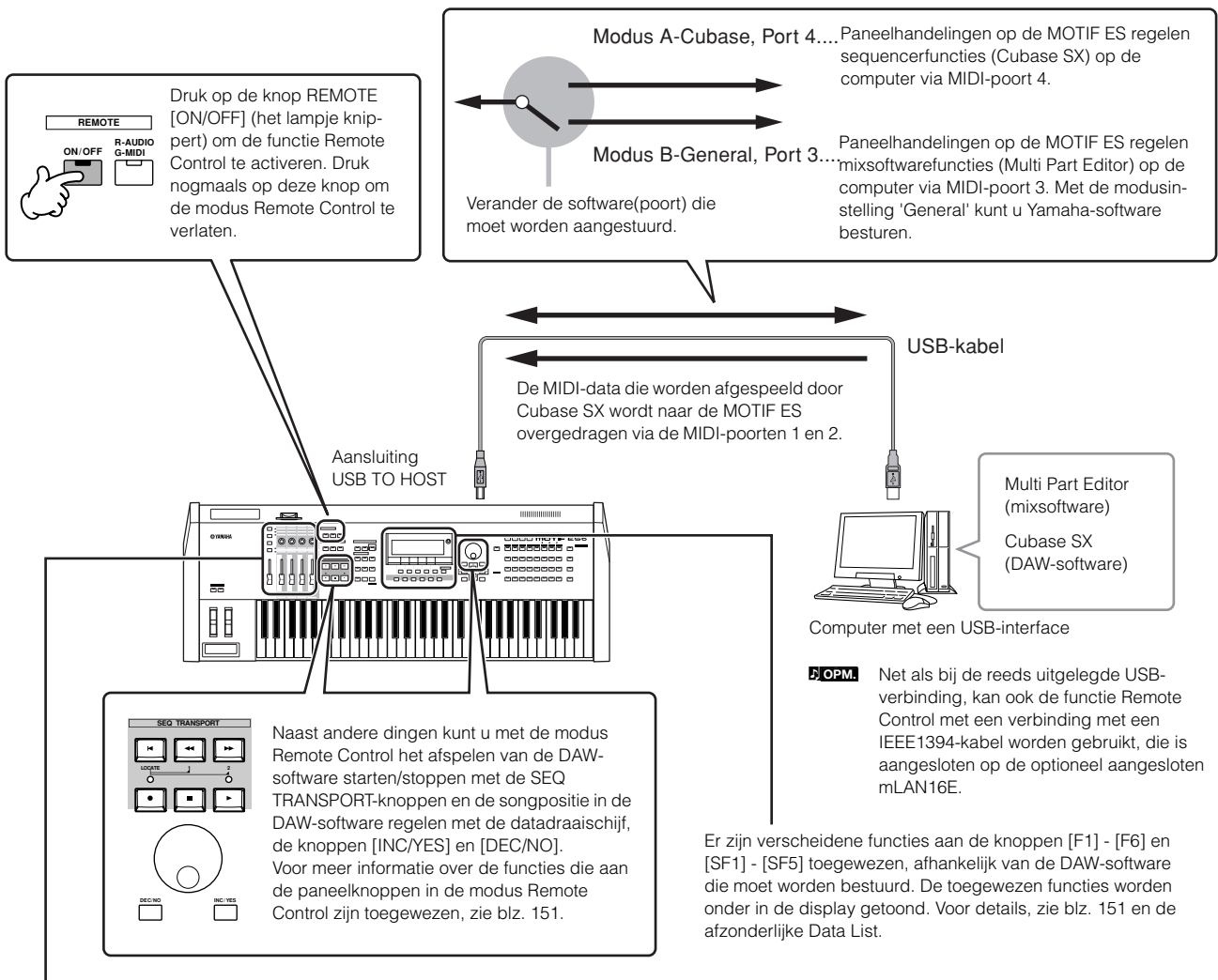
OPM. Voor details over hoe TWE te installeren en de minimum systeemvereisten, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

OPM. Voor informatie hoe TWE te gebruiken, raadpleegt u de TWE-handleiding (PDF-formaat) op de cd-rom.

Een computer vanaf het instrument besturen

Zoals u in de voorgaande secties heeft gezien, kan de MOTIF ES vanaf een computer worden bestuurd. In deze sectie laten we u zien hoe u het tegenovergestelde kunt doen — de bediening van muziek-/audio-software op de computer besturen. Met deze krachtige eigenschap kunt u twee verschillende softwareprogramma's met draaiknoppen, schuiven en drukknoppen op het paneel van de MOTIF ES besturen, in plaats van met de muis en het toetsenbord van uw computer. De MOTIF ES kan worden gebruikt om DAW-software (digital audio workstation), zoals Cubase SX en SONAR te besturen, alsook het programma Multi Part Editor (op de bijgeleverde cd-rom). De functie Remote Control (afstandsbediening) simuleert populaire hardwareregelaars zoals de Yamaha 01X, waardoor u de paneelknoppen/-regelaars van de MOTIF ES kunt gebruiken voor het besturen van uw muziek-/audiosoftware.

Zoals te zien is in het voorbeeld hieronder, gebruikt de MOTIF ES twee van de vier beschikbare USB-poorten om twee verschillende softwareprogramma's te besturen, terwijl de twee overgebleven poorten MIDI-sequencedata afhandelen.



De functies van de acht knoppen/faders van de geëmuleerde hardwareregelaars (zoals de Yamaha 01X), zijn toegewezen aan de vier KN-knoppen/CS-schuiven op de MOTIF ES. Drukken op de knop [SF5] verandert de functies van de groep (1 - 4 of 5 - 8) die zijn toegewezen aan de vier knoppen/schuiven.

De acht knoppen van de geëmuleerde hardwareregelaars (zoals de Yamaha 01X) kunnen ook als schakelaars worden gebruikt. Aangezien de vier knoppen van de MOTIF ES echter geen schakelmogelijkheid hebben, worden de knoppen [PRE1] - [PRE4] daarvoor in de plaats gebruikt. Terwijl de acht knoppen van de geëmuleerde apparaten 'eindeloze' draairegelaars hebben, stoppen de vier knoppen van de MOTIF ES op een zeker punt. Voor enkele parameters kan dit betekenen dat de waarde misschien niet de minimum en maximum punten kan bereiken. Als dit gebeurt, kunt u de datadraaischijf gebruiken om de waarde naar wens aan te passen. De datadraaischijf staat ingeschakeld voor de parameter die overeenkomt met de knop waar het laatst aan is gedraaid.

Computersoftware die vanaf het instrument kan worden bestuurd

• Voor Windows

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor voor MOTIF-RACK
Multi Part Editor voor MOTIF ES6/7/8

• Voor Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

Opstellen voor gebruik met de modus Remote Control

Instellen van de MOTIF ES

- 1 Stel de parameter MIDI IN/OUT in op 'USB' ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER); als de computer op de MOTIF ES wordt aangesloten via mLAN (met de optionele mLAN16E geïnstalleerd), stel deze parameter dan in op 'mLAN'.
- 2 Roep de instellingsdisplay Remote Control op door op de knop [F4] CTL ASN te drukken, gevolgd door de knop [SF4] REMOTE.
- 3 Stel de software die moet worden bestuurd en het poortnummer in, en raadpleeg daarbij de illustratie op de voorgaande bladzijde.



- 4 Druk op de knop [ENTER] om de in stap 3 hierboven gemaakte instellingen daadwerkelijk op te roepen.
- 5 Druk op de knop [STORE] om de instellingen die in de stappen 1 t/m 4 hierboven zijn gemaakt op te slaan.

! PAS OP

De instellingen in de modus Utility worden feitelijk opgeslagen in het interne usergeheugen (Flash-rom) door op de knop [STORE] te drukken. Vergeet niet dat de instellingen verloren gaan als u het instrument uitzet zonder de handeling Store uit te voeren.

! PAS OP

De instellingen in de modus Utility worden als systeeminstellingen in intern Flash-rom opgeslagen. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar Flash-rom worden geschreven (terwijl het bericht 'Please keep power on' wordt weergegeven). Het instrument uitzetten in deze situatie heeft het verliezen van alle userdata tot gevolg en kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolgen van corrupte data in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aangezet.

Instellen van de computer

- 1 Installeer de gewenste software op uw computer, nadat u de instructies in 'Opstellen voor gebruik met een computer' op blz. 147 heeft opgevolgd.

Voor details over de Yamaha-software op de bijgeleverde cd-rom, raadpleegt u de afzonderlijke Installation Guide.

- 2 Activeer de modus Song of modus Pattern op de MOTIF ES, en start vervolgens de software op de computer op.

Voor instructies over hoe de software op te starten, raadpleegt u de betreffende documentatie.

- 3 Stel de parameters in die gerelateerd zijn aan MIDI en Remote Control in de computersoftware.

Stel de MIDI-poort in en raadpleeg daarbij de illustratie op de voorgaande bladzijde.

Voor details, raadpleegt u de documentatie van de specifieke software. Instructies over hoe u de verscheidene software-programma's in kunt stellen, volgen op de volgende bladzijde.

■ Cubase SX

- 1 Open het menu [Devices] en selecteer [Device Setup] om het venster 'Device Setup' op te roepen.
- 2 Klik op de tab [Add/Remove] en voeg 'Mackie Control' toe.
- 3 Selecteer het toegevoegde apparaat Mackie Control en klik op de tab [Setup].
- 4 Als u in stap 3 van 'Instellen van de MOTIF ES' bijvoorbeeld Port instelt op '4', stel dan MIDI Input in op 'YAMAHA USB IN 0-4' en MIDI Output op 'YAMAHA USB OUT 0-4'.

OPM. De functies van knoppen op de Mackie Control zijn toegewezen aan de knoppen van de MOTIF ES, met uitzondering van UserA en UserB (FootSw) die niet worden ondersteund door de MOTIF ES.

■ SONAR

- 1 Open het menu [Options] en selecteer [MIDI Devices] om het venster 'MIDI Devices' op te roepen.
- 2 Als u in stap 3 van 'Instellen van de MOTIF ES' bijvoorbeeld Port instelt op '4', voeg dan 'YAMAHA USB IN 0-4' toe aan de 'INPUTS' en 'YAMAHA USB OUT 0-4' aan de 'OUTPUTS'.
- 3 Open het menu [Options] en selecteer [Control Surfaces] om het venster 'Control Surface' (bedieningspaneel) op te roepen.
- 4 Click op het pictogram 'New', selecteer 'Mackie Control' en stel Input Port in op 'YAMAHA USB IN 0-4' en Output Port op 'YAMAHA USB OUT 0-4' (als u bijvoorbeeld Port in stap 3 van 'Instellen van de MOTIF ES' op '4' heeft ingesteld).

■ Digital Performer

- 1 Open het menu [Basics] en selecteer [Control Surface Setup] om het venster 'Control Surface' op te roepen.
- 2 Selecteer 'Mackie Control' in de sectie Driver.
Als Mackie Control hier niet beschikbaar is, zie dan de aanvullende instructies hierna.
- 3 In het veld voor het instellen van 'Unit' en 'MIDI', selecteert u 'Mackie Control' in de sectie 'Unit' en de MIDI-poort in de sectie 'MIDI'.

Als u 'Mackie Control' niet kunt selecteren in stap 2:

- 1) Download de pluginsoftware Mackie Control van 'www.motu.com' en schrijf deze weg naar uw harddisk.
- 2) Verplaats de file Mackie Control naar de map 'Plug-ins' die zich in de map bevindt waarin Digital Performer is geïnstalleerd.
- 3) Start Digital Performer op.

* Mackie Control is het handelsmerk van Mackie Designs, Inc.

■ Logic

Als u de MOTIF ES aanzet voordat u Logic opstart:

- 1 Stel de te besturen software in op 'Logic' in de modus Utility en activeer vervolgens de modus Remote Control.
- 2 Start Logic op de computer op.
Logic herkent automatisch de MOTIF ES en voert de vereiste instellingen uit.

Als u Logic opstart voordat u de MOTIF ES aanzet:

- 1 Start Logic op de computer op, en zet vervolgens de MOTIF ES aan.
Als u de te besturen software reeds op 'Logic' heeft ingesteld in de modus Utility, hoeft u stap 2 niet uit te voeren, omdat Logic automatisch de MOTIF ES herkent als deze stap is uitgevoerd.
- 2 Stel de te besturen software in op 'Logic' in de modus Utility en activeer vervolgens de modus Remote Control.
Logic herkent automatisch de MOTIF ES en voert de vereiste instellingen uit.

Mocht Logic om wat voor reden dan ook de MOTIF ES niet herkennen, volg dan de onderstaande instructies.

- 1) Selecteer [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install] via het menu.
- 2) Zoek naar Logic Control in het venster dat in stap 1) is opgeroepen.
Als het zoeken succesvol is, herkent Logic de MOTIF ES en voert de vereiste instellingen automatisch uit.

Als Logic de MOTIF ES zelfs na het uitvoeren van de bovenstaande instructies nog niet herkent, volg dan de onderstaande instructies op.

- 1) Selecteer [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install] via het menu.
- 2) Voeg Logic Control toe in het venster dat in stap 1) is opgeroepen.
- 3) Geef de Input Port en Output Port aan in het venster CONTROL SURFACE SETUP, dat in stap 2) is opgeroepen.

* Logic Control is het wettig gedeponeerde handelsmerk van Emagic, Inc.

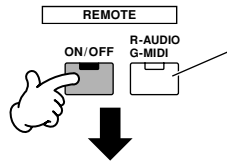
■ SQ01

Voor informatie over hoe de MIDI-poort in te stellen, raadpleeg u de afzonderlijke Installation Guide. Voor informatie over het gebruik van de modus Remote Control, volgt u de onderstaande instructies op.

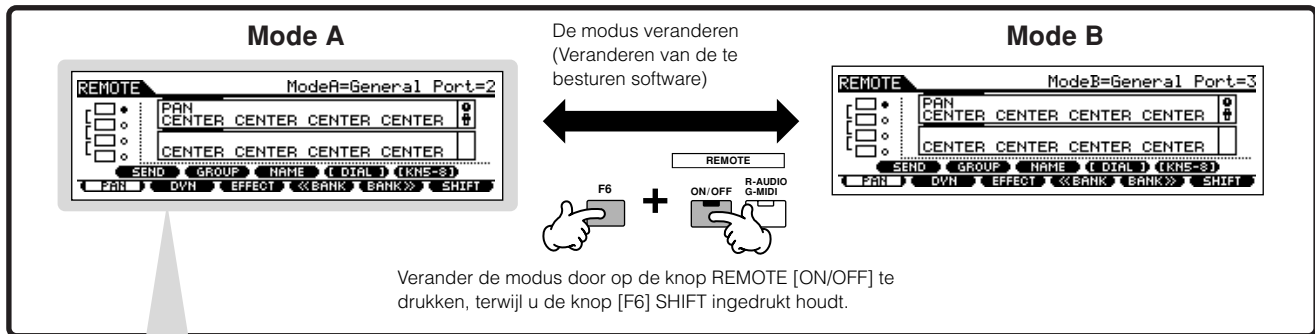
- 1 Selecteer [Setup] → [Remote Control] om het instelvenster Remote Control op te roepen.
- 2 Selecteer '01X' als modus, en stel vervolgens het Input Device/Output Device in op het juiste poortnummer.

Functies die aan de paneelknoppen zijn toegewezen in de modus Remote Control

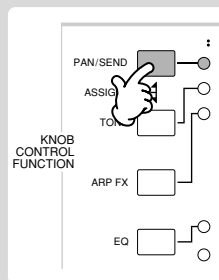
Druk op de knop REMOTE [ON/OFF] (het lampje knippert), om de modus Remote Control te activeren. De display REMOTE verschijnt (ongeveer zoals hieronder aangegeven), en de paneelregelaars worden ingesteld voor besturing op afstand (Remote) van de computersoftware (hun normale functies worden uitgeschakeld). Druk nogmaals op deze knop om de modus Remote Control te verlaten.



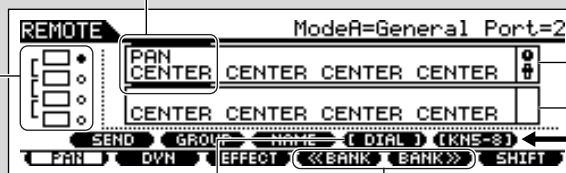
Deze knop is beschikbaar als de modus is ingesteld op 'General' en wordt gebruikt om tussen het bewerken van audiotracks (lampje is rood) en het bewerken van MIDI-tracks van de sequencesoftware (lampje is groen) te schakelen.



Druk op de knop [KNOB CONTROL FUNCTION] om de functies die aan de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] (onder in de display aangegeven) zijn toegewezen te veranderen. Raadpleeg het afzonderlijke Engelstalige Data List-boekje

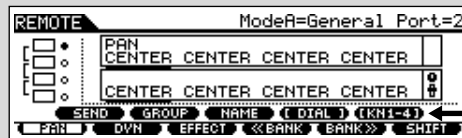


Dit is de cursor die de momenteel door de knop/schuif bewerkte track/part aangeeft. Het bedienen van de knop/schuif verplaatst de cursor automatisch naar de corresponderende track/part. U kunt de cursor ook verplaatsen met de cursorknoppen [<] en [>].



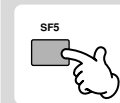
Als [<<BANK] en [BANK>>] hier worden aangegeven, kunt u de knoppen [F4] en [F5] gebruiken om de bank van acht tracks/parts (die in de display worden aangegeven) die worden bestuurd, te veranderen.

Bedienen van de knop kan ervoor zorgen dat het menu [SF4] verandert om [DIAL] aan te geven. Als hier [DIAL] wordt getoond, wordt de functie van de laatst bediende knop toegewezen aan de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Als u wilt dat deze wordt teruggezet naar de originele functie (songpositiebesturing), druk dan op de knop [SF4] om het menu [DIAL] te wissen.



Parameters en hun waarden die door knoppen/schuiven worden bestuurd, worden in twee regels aangegeven in de vakken.

OPM. Er worden parameternamen getoond overeenkomstig de informatie die door de DAW-software op de computer wordt overgedragen. Het kan zijn dat de karakters onleesbaar zijn, afhankelijk van de DAW-software en de taal van het op uw computer gebruikte besturingssysteem.



Druk op de knop [SF5] om de cursor tussen de onderste en de bovenste rij te verplaatsen.

Hier wordt uitgelegd welke sequencerfuncties aan welke paneelregelaars zijn toegewezen, in de modus Remote Control.

■ SEQ TRANSPORT-knoppen

Met de modus Remote Control kunt u het afspelen van de DAW-software op de computer starten/stoppen met de SEQ TRANSPORT-knoppen en de songpositie in de DAW-software regelen met de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO].

OPM. Als de cursor bij een track/part in de vakken van twee regels in de LCD-display wordt aangegeven, fungeren de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] als de laatste bediende knop en kunnen ze niet worden gebruikt om de songpositie te regelen. Om ze weer terug te zetten naar de originele songpositiebesturing, drukt u verscheidene malen op de cursorknoppen [←]/[→] of op de knop [SF4] (als het menu [DIAL] wordt getoond) om de cursor te wissen.

■ KN-knop, datadraaischijf en knoppen [PRE1] - [PRE4]

De functies van acht knoppen van de geëmuleerde hardware-regelaars (zoals de Yamaha 01X) zijn toegewezen aan de vier KN-knoppen op de MOTIF ES. Drukken op de knop [SF5] verandert welke groep functies (1 - 4 of 5 - 8) aan de vier KN-knoppen zijn toegewezen. Als [←<BANK] en [BANK>>] in de display worden getoond, kunt u de knoppen [F4] en [F5] gebruiken om de bank van acht tracks/parts (aangegeven in de display) die moeten worden bestuurd, te wijzigen.

De acht knoppen van de geëmuleerde hardware-regelaars (zoals de Yamaha 01X) kunnen ook als schakelaars worden gebruikt. Aangezien de vier knoppen van de MOTIF ES echter geen schakelmogelijkheid hebben, worden de knoppen [PRE1] - [PRE4] daarvoor in de plaats gebruikt. Voor uw gemak is de schakelfunctie die overeenkomt met de laatste knop die is bediend, ook automatisch toegewezen aan de knop [ENTER].

Terwijl de acht knoppen van de geëmuleerde apparaten 'eindeloze' draairegelaars hebben, stoppen de vier knoppen van de MOTIF ES op een zeker punt. Bij enkele parameters kan dit betekenen dat de waarde misschien niet de minimum en maximum punten kan bereiken. Als dit gebeurt, kunt u de datadraaischijf gebruiken om de waarde naar wens aan te passen. Voor uw gemak staat de datadraaischijf ingeschakeld voor de parameter die overeenkomt met de knop waar het laatst aan is gedraaid.

OPM. Om de functie van de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] naar de originele songpositiebesturing terug te zetten, drukt u op de knop [SF4] (als het menu [DIAL] wordt getoond) om de cursor te wissen.

■ CS-schuifregelaars

De functies van de acht faders op de Mackie Control, Logic Control en 01X zijn toegewezen aan de vier CS-schuiven van de MOTIF ES. Drukken op de knop [SF5] verandert de functies van de groep (1 - 4 of 5 - 8) die zijn toegewezen aan de vier schuiven. Als [←<BANK] en [BANK>>] in de display worden getoond, kunt u de knoppen [F4] en [F5] gebruiken om de bank van acht tracks/parts (aangegeven in de display) die moeten worden bestuurd, te wijzigen.

■ Knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5]

De functies die aan deze knoppen zijn toegewezen, hangen af van de geselecteerde modus (A of B) en de specifieke software die wordt gebruikt (zoals ingesteld in stap 3 in 'Instellen van de MOTIF ES' op blz. 148).

Als de modus is ingesteld op 'General' zijn deze knoppen zodanig toegewezen dat ze dezelfde functies uitvoeren als de paneelknoppen van de Yamaha 01X, voor het bedienen van diverse Yamaha muziek-/audiosoftwareprogramma's. De corresponderende namen van de 01X paneelknoppen worden ook onder in de display van de MOTIF ES aangegeven.

Als de modus is ingesteld op 'Logic' zijn deze knoppen zodanig toegewezen dat ze dezelfde functies uitvoeren als de paneelknoppen van de Logic Control, voor het besturen van Logic Control op de computer. De corresponderende namen van de paneelknoppen van Logic Control worden ook onder in de display van de MOTIF ES aangegeven.

Als de modus is ingesteld op 'Cubase' of 'SONAR' of 'D.Perf' zijn deze knoppen dusdanig toegewezen dat ze dezelfde functies uitvoeren als de paneelknoppen van de Mackie Control, voor het besturen van de corresponderende software op de computer. De corresponderende namen van de paneelknoppen van de Mackie Control worden ook onder in de display van de MOTIF ES aangegeven.

De functietoewijzing kan worden gewijzigd door op de [KNOB CONTROL FUNCTION]-knoppen te drukken.

De functietoewijzingstabel van de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] voor elk van DAW-softwareprogramma's kunt u in het afzonderlijke boekje Data List vinden.

OPM. Onder de functies die aan de knoppen [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] zijn toegewezen, zijn de functies die met spekhaken zijn aangegeven (zoals [DIAL]), niet gerelateerd aan de Mackie Control, Logic Control of 01X, maar deze zijn uniek voor de MOTIF ES.

■ Datadraaischijf, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO]

Ofschoon de datadraaischijf en de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] over het algemeen zijn bedoeld om de songpositie in de DAW-software te veranderen, wordt, als er aan één van de KN-knoppen van de MOTIF ES wordt gedraaid, de besturingsfunctie die aan die knop is toegewezen automatisch ook aan deze paneelregelaars toegewezen, en het menu [DIAL] verschijnt (bij de knop [SF4]). In dit geval kunnen deze regelaars niet worden gebruikt om de songpositie te regelen. Om de functie van de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] naar de originele songpositiebesturing terug te zetten, drukt u op de knop [SF4] (als het menu [DIAL] wordt getoond) om het menu [DIAL] te wissen.

■ Cursorknoppen [<] en [>]

Door de cursor naar links/rechts te verplaatsen, kunt u de track of de part veranderen, die door de datadraaischijf en knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] worden bestuurd. Als bijvoorbeeld de cursor zich in het bovenste vak in de display bevindt, zal drukken op de cursorknop [>] achtereenvolgens door de kolommen verplaatsen (1, 2, 3, 4...). Na 4, wordt de cursor verborgen en komt deze weer terug bij 1. Als de cursor in de display wordt getoond, kan de parameter waarop de cursor zich bevindt worden bewerkt met de datadraaischijf, de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]. Als de cursor verborgen is, kunnen de datadraaischijf en knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] worden gebruikt voor hun normale functie — het besturen van de songpositie.

■ Cursorknoppen [^] en [v]

Als de modus is ingesteld op 'General', voeren de cursorknoppen [^]/[v] dezelfde functie uit als die van de displayknoppen [^]/[v] van de 01X.

Als de modus is ingesteld op iets anders dan 'General', voeren de cursorknoppen [^]/[v] dezelfde functie uit als die van de cursorknoppen [^]/[v] van de Mackie Control en de Logic Control.

■ Knop [EXIT]

Als de modus is ingesteld op 'General', voert deze knop dezelfde functie uit als die van de knop [PAGE SHIFT] van de 01X. Als de modus is ingesteld op iets anders dan 'General', heeft de knop geen besturingsfunctie.

■ BANK-, GROUP- en NUMBER-knoppen

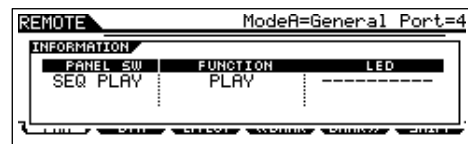
Deze knoppen zijn zodanig toegewezen dat ze dezelfde functies uitvoeren als de knoppen direct boven de faders van de 01X, Mackie Control en Logic Control.

Knoppen [PRE1] - [PRE4]	De acht knoppen van de 01X, Mackie Control en Logic Control kunnen ook als schakelaars worden gebruikt. Aangezien de vier knoppen van de MOTIF ES echter geen schakelmogelijkheid hebben, worden de knoppen [PRE1] - [PRE4] daarvoor in de plaats gebruikt.
Knoppen [PRE5] - [PLG3]	De functies van de acht [REC/RDY]-knoppen van de Mackie Control en Logic Control zijn aan deze knoppen toegewezen. Merk alstublieft op dat deze knoppen niet beschikbaar zijn als de modus is ingesteld op 'General'.
Knoppen [A] - [H]	De functies van de acht [SOLO]-knoppen van de Mackie Control en Logic Control zijn aan deze knoppen toegewezen. Merk alstublieft op dat deze knoppen niet beschikbaar zijn als de modus is ingesteld op 'General'.
Knoppen [1] - [8] en [TRACK SELECT]	Als de modus is ingesteld op 'General' zijn de functies van de negen [SEL]-knoppen van de 01X aan deze knoppen toegewezen. Als de modus is ingesteld op iets anders dan 'General', zijn de functies van de acht [MUTE]-knoppen van de Mackie Control en Logic Control aan de knoppen [1] - [8] toegewezen.
Knoppen [9] - [16] en [MUTE]	Als de modus is ingesteld op 'General', zijn de functies van de negen [ON]-knoppen van de 01X aan deze knoppen toegewezen. Als de modus is ingesteld op iets anders dan 'General', zijn de functies van de acht [SELECT]-knoppen van de Mackie Control en Logic Control aan de knoppen [9] - [16] toegewezen.

De toewijzingen van Remote Control controleren

Als u niet zeker weet welke softwarefunctie er aan een bepaalde paneelregelaar van de MOTIF ES is toegewezen, kunt u dit met deze handige eigenschap snel via de display controleren.

- 1 Druk in de modus Remote Control op de knop [INFORMATION] om de informatiedisplay op te roepen, die de functie van de laatst ingedrukte knop aangeeft.**
- 2 Druk op de knop waarvan u de toewijzing wilt controleren.**



Deze bovenstaande display verschijnt als u op de knop [▶] (afspelen) van SEQ TRANSPORT drukt. Op deze manier kunt u van elke knop de besturings-toewijzing controleren, door er gewoon op te drukken.

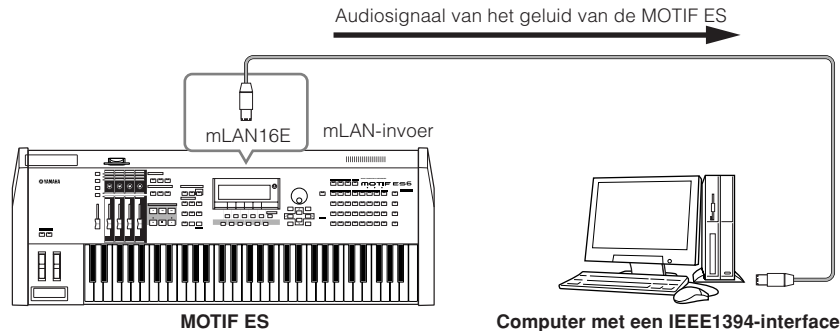
- 3 Druk nogmaals op de knop [INFORMATION] om terug te keren naar de modus Remote Control.**

OPM. Terwijl de informatiedisplay wordt getoond, kunnen de paneelknoppen niet worden gebruikt om de computersoftware te besturen.

De geluiden van de MOTIF ES op een computer opnemen via mLAN

Door de optionele interface mLAN16E en een IEEE1394-kabelverbinding te gebruiken, kunt u multitrack-audio van de MOTIF ES opnemen in een mLAN-compatibel DAW-programma (digital audio workstation) op uw computer. Hierdoor kunt u de audiodata van multipart songs van de MOTIF ES overdragen naar de DAW-toepassing voor verdere bewerking en opslag op de harddisk van uw computer.

In de voorbeeldinstructies hieronder, kan het songafspelen en/of het toetsenbordspel in de modus Song worden opgenomen op de computer, op afzonderlijke tracks van de DAW-toepassing.

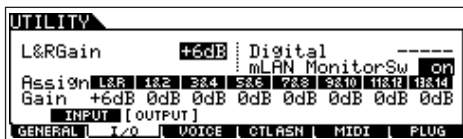


Opstelling voor het verbinden van de computer op de MOTIF ES via mLAN

Instellingen van de MOTIF ES

- 1 Installeer de optionele mLAN16E in de MOTIF ES (blz. 288).
- 2 Na het aanzetten van het instrument, stelt u de parameter MIDI IN/OUT in op 'mLAN' ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).
- 3 Druk op de knop [SONG] om de modus Song te activeren en selecteer de gewenste song voor afspelen, of de bepaalde mixinstellingen die u wilt gebruiken.
- 4 Stel in de parameter mLAN MonitorSw in op 'on' ([UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT).

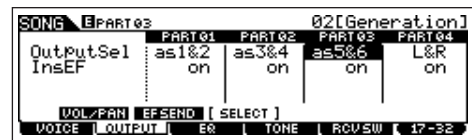
Als deze parameter is ingesteld op aan, wordt het audiosignaal, dat via mLAN wordt uitgevoerd, ook uitgevoerd via de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R. Dit maakt het u mogelijk om het geluid dat naar de computer gaat te beluisteren via een hoofdtelefoon.



- 5 Bepaal de uitgangsaansluiting of het uitgangskanaal voor het audiosignaal voor elk van de parts.

Maak de gewenste instellingen voor de parameter OutputSel ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT). Stel bijvoorbeeld de parameter OutputSel voor part 1 in op 'as1&2', part 2 op 'as3&4' en part 3 op 'as5&6'.

Deze instellingen (as1&2, as3&4, enz.) geven de hardware-uitgangsaansluitingen aan van de optionele AIEB2, als dit apparaat is geïnstalleerd. Als de mLAN16E is geïnstalleerd, geeft deze de verschillende audiokanalen binnen de enkele mLAN-verbinding aan.



Instellingen van de computer

- 1 Sluit de computer aan op MOTIF ES via een IEEE1394-kabel.
- 2 Installeer alle benodigde software op de computer, inclusief het mLAN-stuurprogramma. Raadpleeg de relevante documentatie voor de mLAN16E.
- 3 Installeer een mLAN-compatibele audiosequencer of DAW-toepassing op de computer. Raadpleeg de afzonderlijke Installation Guide voor informatie over hoe mLAN-compatibele Yamaha-toepassingen te installeren.
- 4 Stel de audiogerelateerde parameters in de DAW-software in. Raadpleeg de relevante documentatie voor de specifieke software.

De harddiskrecording uitvoeren.

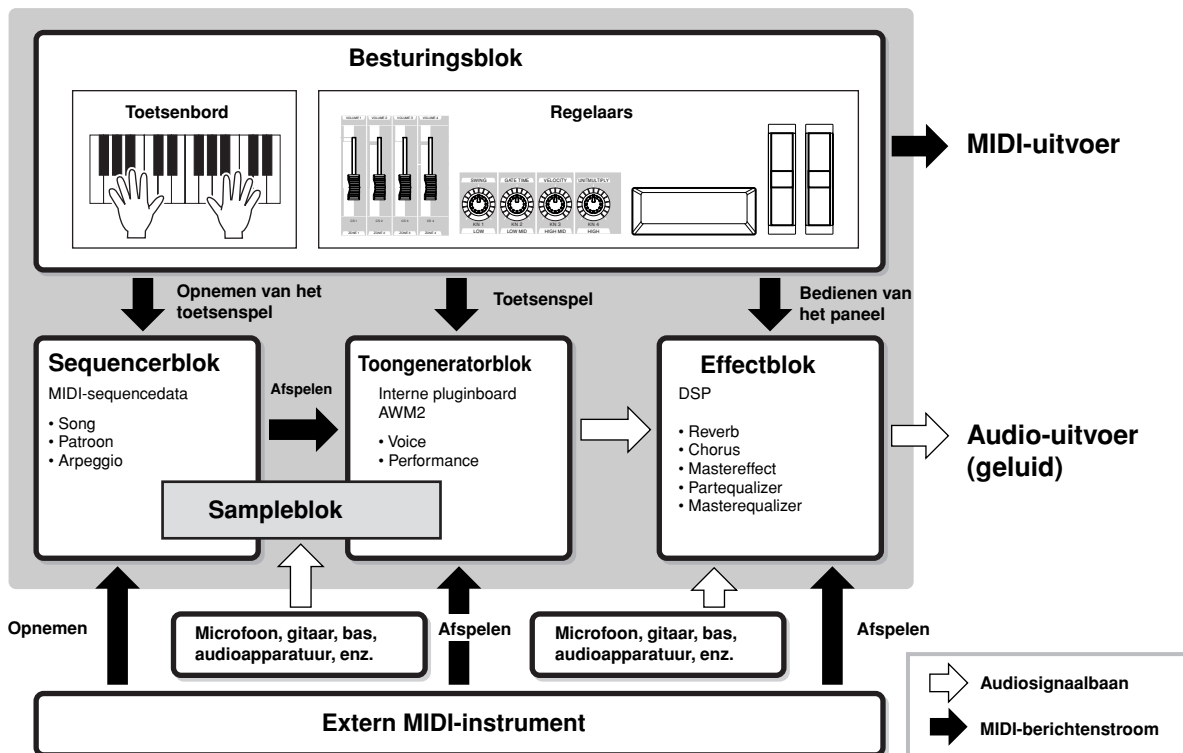
Probeer uw toetsenspel eens op te nemen op de harddisk van uw computer via de DAW-software, na afronden van de hierboven beschreven instellingen. Voor details over hoe dit uit te voeren, raadpleegt u het betreffende document van de software.

Basisstructuur

Deze sectie geeft u een eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de MOTIF ES — zijn uitgebreide reeks van geavanceerde eigenschappen, zijn MIDI-besturings- en speelfuncties, en zijn handige filebeheersysteem voor de originele data die u met het instrument heeft gecreëerd.

Interne structuur (systeemoverzicht)

Deze synthesizer is opgebouwd uit verscheidene blokken, zoals hier wordt aangegeven.



Besturingsblok

Dit blok bestaat uit het toetsenbord, het pitchbend- en modulatie-wiel, de ribboncontroller, de KN-knoppen, de CS-schuiwen, enzovoorts.

Het toetsenbord zelf genereert geen geluiden, maar in plaats daarvan genereert/verzendt het noot aan/uit-, aanslagsnelheids- en andere informatie (MIDI-berichten) naar het toongeneratorblok van de synthesizer, als u de toetsen bespeelt. De regelaars genereren/verzenden ook MIDI-berichten.

Het toongeneratorblok van de synthesizer produceert het geluid volgens de MIDI-berichten die door het toetsenbord en de regelaars worden verzonden.

Door de MOTIF ES ondersteunde regelaars

De regelaars die u met deze synthesizer kunt gebruiken en de naslagbladzijden zijn als volgt:

● Regelaars waarmee de MOTIF ES is uitgerust

Toetsenbord (aanslagsnelheid, aftertouch).....	blz. 18
Pitchbendwiel	blz. 64
Modulatiewiel.....	blz. 64
Ribboncontroller	blz. 65
KN-draaiknoppen	blz. 50
CS-schuifregelaars.....	blz. 51

● Regelaars (afzonderlijk te koop) die op het achterpaneel van de MOTIF ES kunnen worden aangesloten

Voetregelaar	blz. 42
Voetschakelaar	blz. 42
Breathcontroller	blz. 42

Regelaargerelateerde parameters in elke modus

Het overzicht hieronder toont de handelingen voor het oproepen van de regelaargerelateerde parameters in elke modus. Parameters voor de voetschakelaar en de knoppen Assign A/B gelden voor het hele instrument, ongeacht het geselecteerde programma (voice/performance/song/patroon).

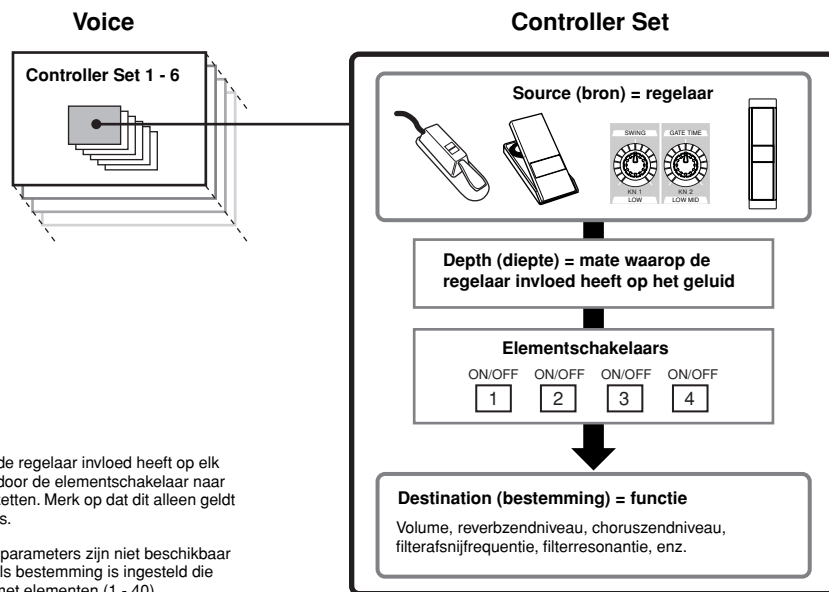
Modus voice	Besturingsinstellingen (voor elke voice)	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	Zie onder
	Toewijzen van het besturingswijzigingsnummer aan elk van de regelaars (voor alle voices)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	blz. 262
Modus Performance	Toewijzen van het besturingswijzigingsnummer aan elk van de regelaars (voor elke performance)	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	blz. 214
Modus Song	Toewijzen van het besturingswijzigingsnummer aan elk van de regelaars (voor elke songmix)	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	blz. 234
Modus Pattern	Toewijzen van het besturingswijzigingsnummer aan elk van de regelaars (voor elke patroonmix)	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	blz. 248
Alle modi	Toewijzen van de functie en het besturingswijzigingsnummer naar de knop Assign A/B	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	blz. 263
	Toewijzen van de functie en het besturingswijzigingsnummer aan de voetschakelaar (aangesloten op de aansluiting ASSIGNABLE)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	blz. 263

Controller Set

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET

blz. 192

Naast hun standaard besturingsparameters kunnen de regelaars van het instrument, zoals het pitchbendwiel en het modulatie-wiel, vrijelijk worden toegewezen aan een verscheidenheid aan verschillende parameters. U zou bijvoorbeeld resonantie aan het modulatie-wiel kunnen toewijzen en de aftertouch in kunnen stellen om de vibrato te regelen. Deze instellingen voor alle regelaars worden een 'Controller Set' genoemd en er kunnen zes Controller Sets voor elke voice worden gecreëerd.



OPM. U kunt instellen of de regelaar invloed heeft op elk van de elementen door de elementschakelaar naar wens aan of uit te zetten. Merk op dat dit alleen geldt voor normale voices.

OPM. De elementschakelparameters zijn niet beschikbaar als er een functie als bestemming is ingesteld die geen relatie heeft met elementen (1 - 40).

● Bron (source) en bestemming (destination)

'Source' (bron) verwijst naar de hardwareregelaar en 'destination' (bestemming) verwijst naar de parameter of functie die wordt geregeld. Er is een uitgebreide verscheidenheid aan bestemmingsparameters beschikbaar, veel meer dan die hierboven staan opgesomd. Voor een compleet overzicht van bestemmingsparameters, zie de afzonderlijke Data List.

● Eén bron gebruiken om meerdere bestemmingen te besturen

Stel bijvoorbeeld de parameter Source van Control Set 1 in op MW (modulatiewiel) en de parameter Destination op ELFO-PM (LFO-toonhoogtemodulatie diepte van het element). Stel vervolgens de parameter Source van Control Set 2 ook in op MW, maar stel de parameter Destination in op ELM PAN (elementpan). U zult ook het element aan moeten geven dat bestuurd moet worden, alsook de diepte (mate) van besturing.

Als u in dit voorbeeld het modulatiewiel omhoog beweegt, zal de hoeveelheid toonhoogtemodulatie overeenkomstig verhoogt worden en het element zal van links naar rechts worden gepand. Op deze manier kunt u het geluid op verschillende manieren veranderen, door gewoon een enkele regelaar aan te passen.

● Verscheidene bronnen gebruiken om één bestemming te besturen

Stel bijvoorbeeld de parameter Source van Control Set 1 in op MW (modulatiewiel) en de parameter Destination op ELFO-PM (LFO-toonhoogtemodulatie diepte van het element). Stel vervolgens de parameter Source van Control Set 2 in op FC (voetregelaar) en stel de parameter Destination ook in op ELFO-PM (LFO-toonhoogtemodulatie diepte van het element).

Nu is de toonhoogtemodulatie zowel aan het modulatiewiel als aan de voetregelaar toegewezen. Op deze manier kunt u verschillende regelaars hetzelfde aspect van het geluid laten beïnvloeden. Dit kan handig zijn bij live-optredens, waardoor u één van de verschillende regelaars kunt gebruiken die op dat moment het handigst is.

OPM. De in de modus Voice Edit bewerkte Controller Set is beschikbaar als de corresponderende voice in de modus Performance, modus Song of modus Pattern wordt geselecteerd.

OPM. De functie die is toegewezen aan de regelaar via de functie Controller Set kan alleen op het interne toongeneratorblok worden toegepast. Het bedienen van de regelaar zal het MIDI-bericht (het hieronder toegewezen besturingswijzigingsnummer) naar het externe MIDI-instrument verzenden.

Besturingswijzigingsnummers aan de regelaars toewijzen

De functies die zijn toegewezen aan de regelaars via de functie Controller Set kunnen alleen op het interne toongeneratorblok worden toegepast. Voor aangesloten externe MIDI instrumenten, zal het gebruik van de regelaars de MIDI- besturingswijzigingsberichten genereren zoals die in het onderstaande overzicht worden getoond.

Regelaar	Gegeneerd MIDI-bericht	Display
Aftertouch	Kanaalafertouch (DnH)	-
Pitchbendwiel	Pitchbend (EnH)	-
Modulatiewiel	Besturingswijziging (BnH, 01H)	-
Voetschakelaar (aangesloten op de aansluiting SUSTAIN)*	Besturingswijziging (BnH, 40H)	-
Knop ASSIGN A, B*	Besturingswijziging (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Voetschakelaar (aangesloten op de aansluiting ASSIGNABLE)*	Besturingswijziging (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribboncontroller	Besturingswijziging (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
Knop ASSIGN 1, 2		[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Voetregelaar 1, 2		[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Breathcontroller		[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN

* Deze regelaars worden niet gebruikt in de functie Controller Set

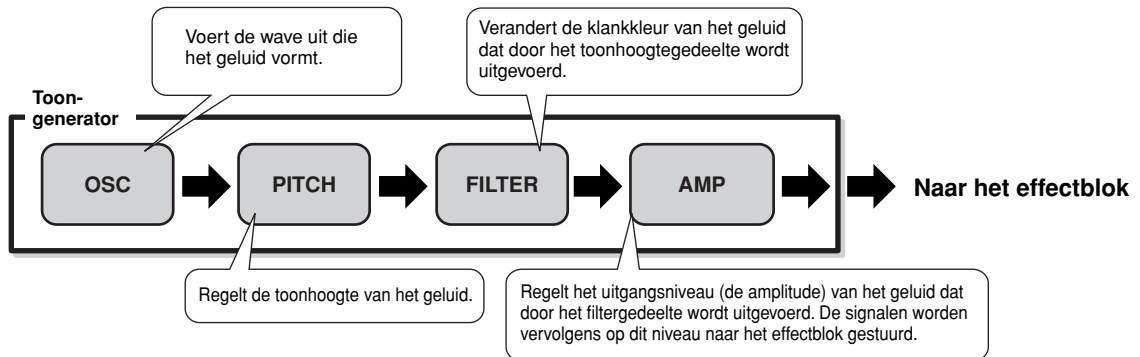
Zoals hiervoor is te zien, zijn de aftertouch van het toetsenbord, het pitchbendwiel, het modulatiewiel en de voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting SUSTAIN, oorspronkelijk ontworpen voor een specifiek doel, en er worden vooraf vastgestelde MIDI-besturingswijzigingsberichten gebruikt, ongeacht hun toewijzingen in de Control Set in de synthesizer. Als bijvoorbeeld de panfunctie met de Controller Set aan het pitchbendwiel is toegewezen, zal het gebruik van het pitchbendwiel de panfunctie toepassen op de interne toongenerator en pitchbendberichten verzenden naar het externe MIDI-instrument.

Het gebruik van de overige regelaars zal de besturingswijzigingsberichten naar het externe MIDI-instrument verzenden die in de bovenstaande display zijn ingesteld, terwijl deze de functies op het interne toongeneratorblok zal toepassen die via de Controller Set zijn ingesteld.

U kunt een regelaar ook zo instellen dat deze één soort besturingsbericht naar de interne toongenerator van de synthesizer stuurt en een ander soort naar het externe MIDI-instrument. U zou bijvoorbeeld in een Controller Set resonantie toe kunnen wijzen aan de knop ASSIGN 1. Vervolgens zou u in de modus Utility besturingswijzigingsnummer 1 (modulatie) aan dezelfde knop toe kunnen wijzen. Als u nu aan de knop draait, zal er resonantie op het geluid van het interne toongeneratorblok worden toegepast; de modulatieberichten zullen echter tegelijkertijd naar het externe MIDI-instrument worden verzonden.

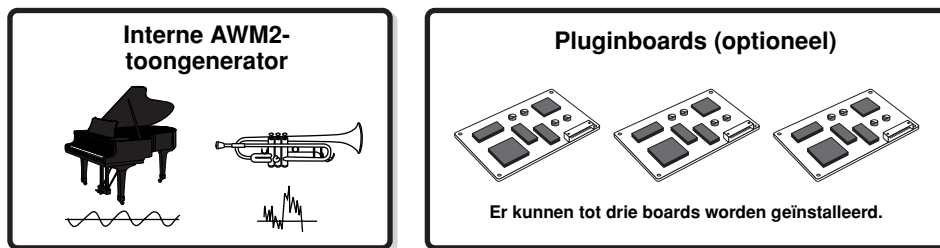
Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok produceert in feite het geluid in reactie op de MIDI-berichten die door het bespelen van de toetsen, het bedienen van de regelaars en het afspelen van de sequencer (song/patroon/arpeggio) wordt gegenereerd.



Interne AWM2-toongenerator en optionele pluginboards

Het toongeneratorblok in deze synthesizer bestaat uit de ingebouwde AWM2-klankopwekking en optionele pluginboard(s).



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een synthesesysteem gebaseerd op gesampled waves (geluidsmateriaal) en wordt gebruikt in veel Yamaha synthesizers. Voor extra realisme gebruikt elke AWM2-voice meerdere samples van de golfvorm van een echt instrument. Bovendien kunnen er een grote verscheidenheid aan parameters — envelopegenerator, filter, modulatie en andere — worden toegepast.

U kunt ook uw eigen waves (samples) creëren via een microfoon of via externe audioapparatuur, met de functie Sampling. Deze worden dan opgeslagen in het interne geheugen (DRAM) en kunnen net als de presetwaves worden gebruikt.

● Pluginboard

Voor details over het gebruik van de optionele pluginboards voor zelfs nog meer geluiden, zie blz. 74.

Voice, performance en mix

Dit instrument beschikt over drie verschillende typen programma's, die de basis vormen voor het creëren en spelen van geluiden.

● Voice

Een programma dat de sonische elementen bevat voor het genereren van het geluid van een bepaald muziekinstrument wordt een 'voice' genoemd. Elke voice bestaat uit tot vier elementen (normale voice) of tot 73 toetsen (drumvoice). Elke voice wordt gecreëerd door parameters die uniek zijn voor elk element/elke toets en parameters die alle elementen/toetsen gemeenschappelijk hebben, te bewerken in de modus Voice (blz. 188) of in de modus Mixing Voice (blz. 249).

● Performance

Een programma waarin meerdere voices (parts) worden gecombineerd in een layer (lagen), of in andere configuraties,

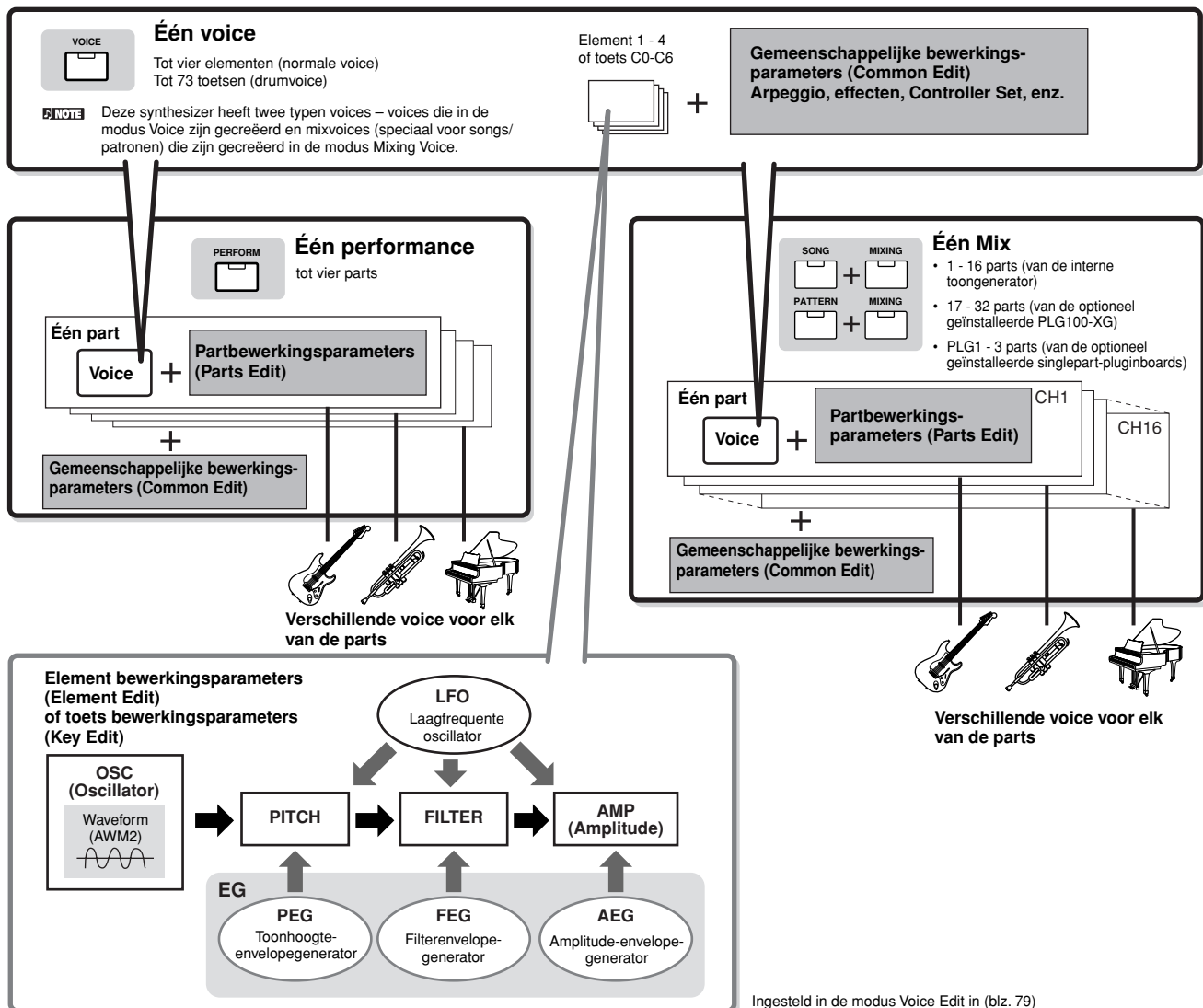
worden een 'performance' genoemd. Elke performance kan tot vier verschillende parts (voices) bevatten. Elke performance kan worden gecreëerd door parameters die uniek zijn voor elk van de parts en parameters die alle parts gemeenschappelijk hebben, te bewerken in de modus Performance (blz. 212).

● Mix

Een programma waarin meerdere voices zijn toegewezen aan parts voor multitimbraal spel in de modi Song en Pattern, wordt een 'mix' genoemd. Elke mix kan tot 34 parts bevatten (blz. 163). Elke mix kan worden gecreëerd door parameters die uniek zijn voor elke part en parameters die alle parts gemeenschappelijk hebben, te bewerken in de modus Song Mixing (blz. 233) of in de modus Pattern Mixing (blz. 248).

OPM. De mix is onderdeel van de song of het patroon.

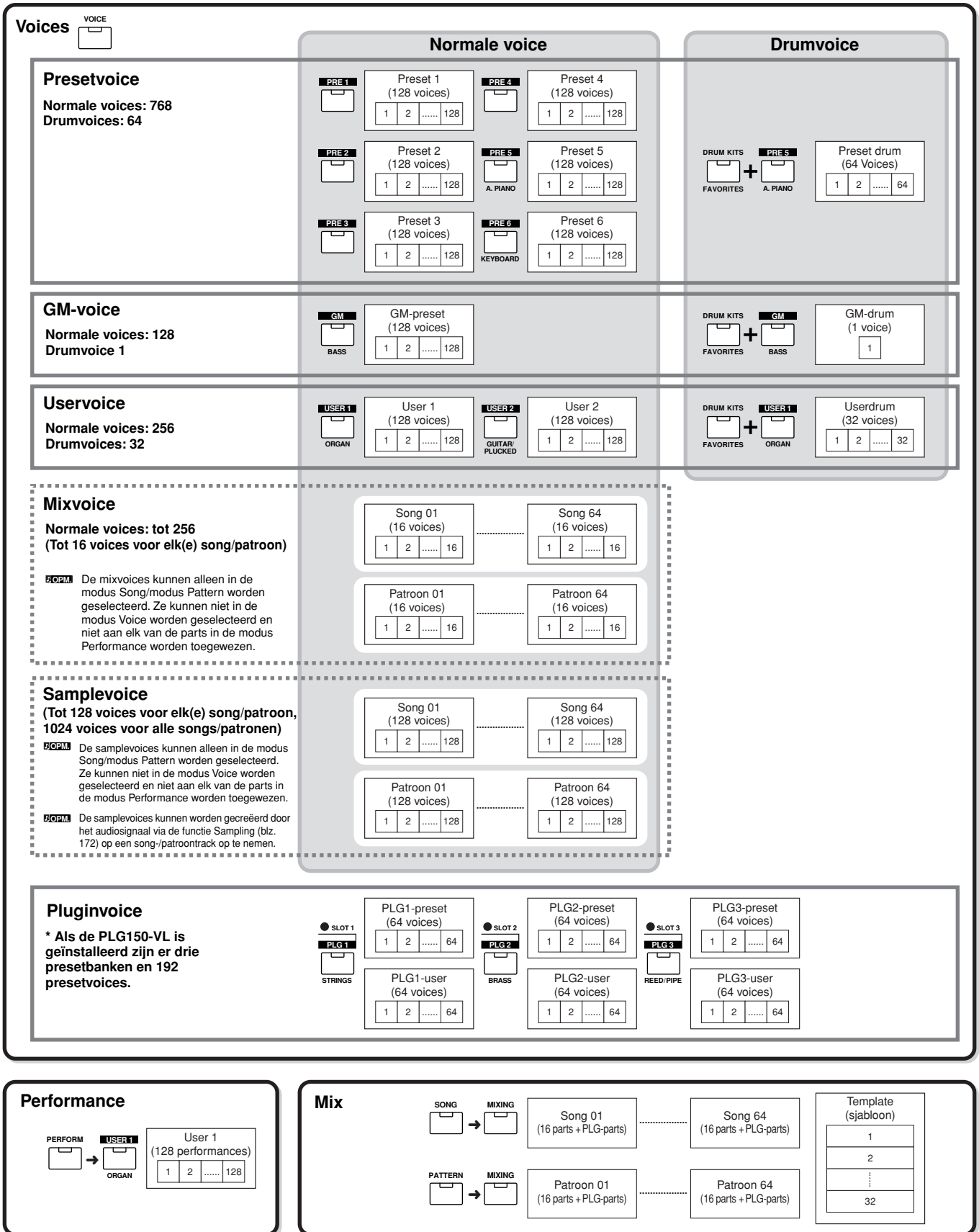
De illustratie hieronder toont de structuur en relaties tussen de voices, performances en mixen.



Ingesteld in de modus Voice Edit in (blz. 79)

OPM. De toetsbewerkingsparameters voor de drumvoice bevatten geen LFO-instellingen.

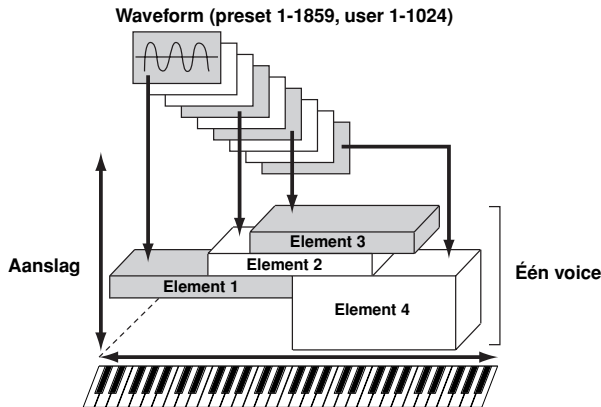
De volgende illustraties kunnen helpen bij het begrijpen van de geheugenstructuur van de voices, performances en mixen.



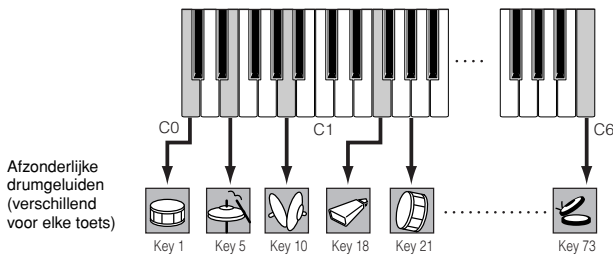
Normale voices & drumvoices

Intern zijn er twee voicetypen: normale voices en drumvoices. Normale voices zijn over het algemeen geluiden van chromatisch gestemde typen muziekinstrumenten die over het hele toetsenbord kunnen worden bespeeld. Drumvoices zijn over het algemeen percussie-/drumgeluiden die aan de afzonderlijke toetsen van het toetsenbord zijn toegewezen. Een verzameling toegewezen percussie-/drumwaves of normale voices worden een drumkit genoemd.

Normale voice



Drumvoice



GM-voices

GM (General MIDI) is een wereldwijde standaard voor voice-organisatie en MIDI-functies voor synthesizers en toongenerators. Het was in de eerste plaats ontworpen om ervoor te zorgen dat alle songdata die waren gecreëerd met een bepaald GM-apparaat nagenoeg hetzelfde zouden klinken op elk andere GM-apparaat – ongeacht de fabrikant of het model. De GM-voicebank van deze synthesizer is ontworpen om op een gepaste manier GM-songdata terug te spelen. Vergeet echter niet dat het kan zijn dat het geluid niet exact hetzelfde klinkt als bij de originele toongenerator.

Toongeneratorparameters die het geluid van de voice produceren

Onder de verscheidene parameters die één voice vormen, Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO en drie envelopegeneratoren (PEG, FEG, AEG) zoals te zien in de illustratie op blz. 160-162 zijn er de basisparameters voor het creëren van het geluid van de voice. Parameters voor de oscillator, toonhoogte (pitch), het filter en de amplitude bepalen de drie basiselementen van het geluid – de Pitch (hoe laag of hoe hoog het is), de Tone (de totale klankkleur) en het Volume (hoe hoog zijn volumeniveau is) van de voice. Parameters zoals LFO en EG (envelopegenerator) bepalen de overgang voor deze drie basiselementen van het geluid vanaf het moment dat het geluid begint tot het moment dat het geluid stopt. In de secties die volgen zullen we gedetailleerd de geluidgerelateerde parameters uitleggen en zorgen we voor een introductie van de basis van elektronische synthese.

Oscillator

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/
selectie drumtoets → [F1] OSC

Dit gedeelte voert de wave uit die de basistoonhoogte bepaalt. U kunt de wave (of het basisgeluidsmateriaal) aan elk van de elementen van de normale voice, of aan elke toets van de drumvoice toewijzen. Bij de normale voice kunt u het nootbereik voor het element instellen (het nootbereik van het toetsenbord waarover het element zal klinken) alsook de aanslagreactie (het aanslagbereik waarbinnen het element zal klinken). U zou bijvoorbeeld één element in kunnen stellen om te klinken in het bovenste gedeelte van het nootbereik en een ander element voor in het lagere nootbereik. U kunt dus zelfs met dezelfde voice over twee verschillende geluiden voor verschillende gebieden van het toetsenbord beschikken of u kunt twee elementen elkaar laten overlappen zo dat hun geluiden in een ingesteld gebied samenklanken (layer). Bovendien kunt u elk van de elementen zo instellen dat ze in verschillende aanslagbereiken klinken, zodat het ene element klinkt bij een zachte aanslag en een ander element bij een hogere aanslag. Zie de illustratie links op deze bladzijde.

OPM. U kunt de wave via de volgende handelingen toewijzen.
[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/Selectie drumtoets → [F1] OSC → [SF1] WAVE
Strikt gesproken is wat hier aan een element of toets wordt toegewezen geen 'wave', maar een 'waveform'. Het verschil tussen de twee termen wordt op blz. 173 verklaard.

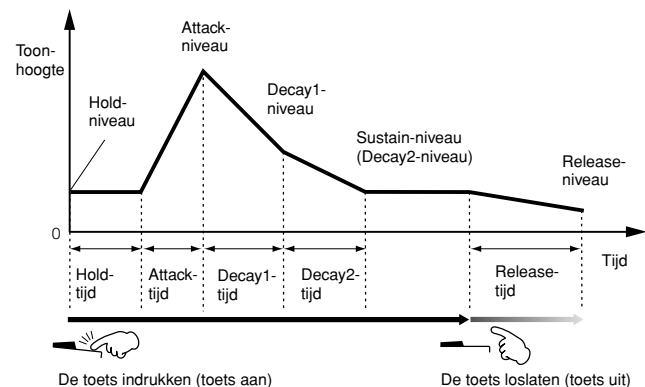
Pitch (toonhoogte)

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/
selectie drumtoets → [F2] PITCH

Dit gedeelte regelt de toonhoogte van het geluid (wave) dat door de oscillator wordt uitgevoerd. Bij de normale voice kunt u de afzonderlijke elementen stemmen, Pitch Scaling (toonhoogteschaling) toepassen, enzovoorts. Ook kunt u door het instellen van de PEG (toonhoogte-envelopengenerator) regelen hoe de toonhoogte in de loop van de tijd verandert.

PEG (Toonhoogte-envelopengenerator)

Door de PEG te gebruiken kunt u de overgang in de toonhoogte regelen vanaf het moment dat het geluid begint tot het moment dat het geluid stopt. U kunt de PEG creëren door de hieronder geïllustreerde parameters in te stellen. Als u op een noot van het toetsenbord drukt, zal de toonhoogte van de voice overeenkomstig deze envelope-instellingen veranderen. Dit is handig voor het creëren van automatische toonhoogteveranderingen, wat bijvoorbeeld heel effectief is bij de Synth Brass. Bovendien kunnen er verschillende PEG-parameters voor elk van de elementen of voor elk van de toetsen worden ingesteld.



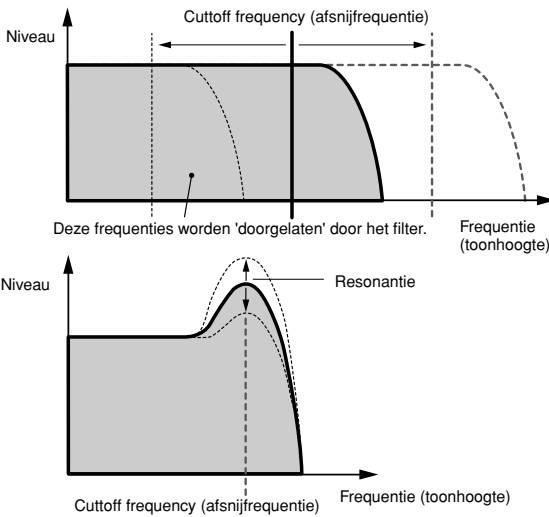
● **Filter**

[VOICE] → **Selectie voice** → [EDIT] → **Selectie element/ selectie drumtoets** → [F3] **FILTER**

Dit apparaat past de klankkleur van het geluid aan dat wordt uitgevoerd door het toonhoogtegedeelte, door een specifiek frequentie-deel van het geluid weg te drukken.

Cutoff Frequency (afsnijfrequentie) en Resonance (resonantie)

Zo werken filters. In het voorbeeld hieronder (een laagdoorlaatfilter), wordt een gedeelte van het signaal dat lager is dan een bepaalde frequentie doorgelaten, maar signalen boven die frequentie worden afgekapt. Deze frequentie wordt de Cutoff Frequency (afsnijfrequentie) genoemd. U kunt een relatief helder of donkerder geluid maken door de afsnijfrequentie in te stellen. Resonance (resonantie) is een parameter die het niveau van het signaal in het gebied van de afsnijfrequentie versterkt. Door de boventonen in dit gebied te benadrukken, kunt u een onderscheidende 'piekende' klankkleur produceren, waardoor het geluid helderder en harder wordt.



Over de voornaamste filtertypen

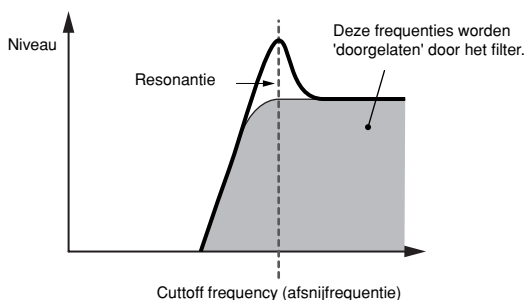
Het laagdoorlaatfilter wordt in de illustratie hierboven aangegeven – deze synthesizer beschikt echter over nog andere filtertypen (vier in totaal) zoals hieronder aangegeven.

• **Laagdoorlaatfilter (hierboven)**

Deze laat alleen signalen onder de afsnijfrequentie door. U kunt vervolgens de parameter Reso (resonantie) gebruiken om het karakter van het geluid nog verder aan te passen.

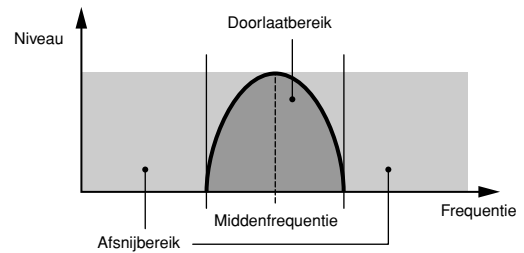
• **Hoogdoorlaatfilter**

Deze laat alleen signalen boven de afsnijfrequentie door. U kunt vervolgens de parameter Reso (resonantie) gebruiken om het karakter van het geluid nog verder aan te passen.



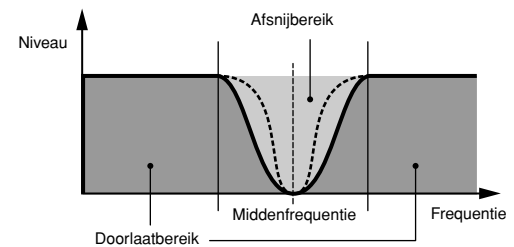
• **Banddoorlaatfilter**

Deze laat alleen een band aan signalen door die zich rond de afsnijfrequentie bevinden. De breedte van deze band kan worden gevarieerd.



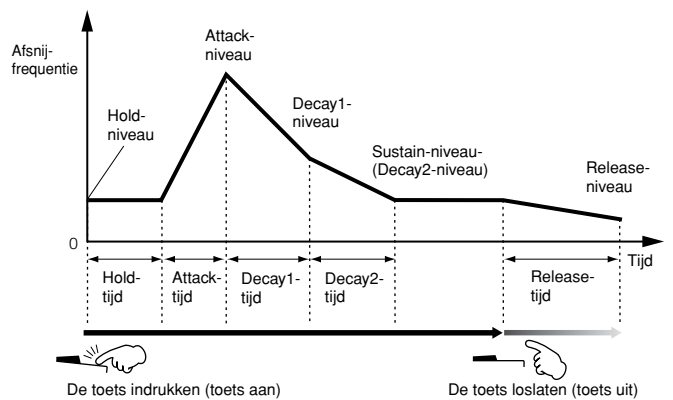
• **Bandeliminatiefilter**

Deze verzwakt een band van signalen rond de afsnijfrequentie, maar laat de rest door.



FEG (filterenvelopengenerator)

Door de FEG te gebruiken kunt u de overgang in klank regelen vanaf het moment dat het geluid begint tot het moment dat het geluid stopt. U kunt de FEG creëren door de hieronder geïllustreerde parameters in te stellen. Als u een noot via het toetsenbord bespeelt, zal de afsnijfrequentie overeenkomstig deze envelope-instellingen veranderen. Dit is bijvoorbeeld handig voor het creëren van een automatische wah of filtersweep-effecten. Bovendien kunnen er verschillende FEG-parameters per elementtoets (Element Key) worden ingesteld.



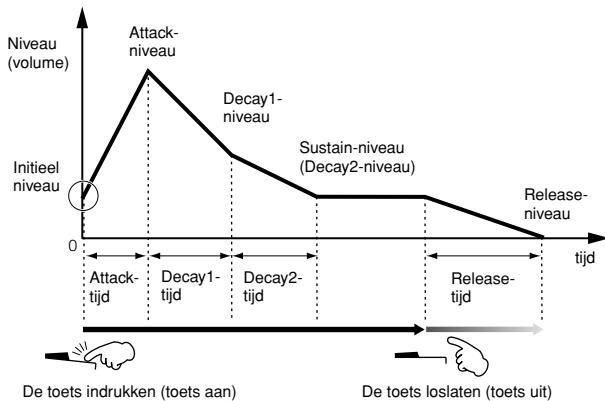
● Amplitude

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/
Selectie drumtoets → [F4] AMP

Dit gedeelte regelt het uitgangsniveau (de amplitude) van het geluid dat door het filter wordt uitgevoerd. De signalen worden vervolgens op dit niveau naar het effectblok gestuurd. Ook kunt u door het instellen van de AEG (amplitude-envelopegenerator) regelen hoe het volume in de loop van de tijd verandert.

AEG (amplitude-envelopegenerator)

Door de AEG te gebruiken kunt u de overgang van het volume regelen vanaf het moment dat het geluid begint tot het moment dat het geluid stopt. U kunt de AEG creëren door de hieronder geïllustreerde parameters in te stellen. Als u een noot via het toetsenbord bespeelt, zal het volume overeenkomstig deze envelope-instellingen veranderen. Bovendien kunnen er verschillende AEG-parameters per elementtoets (Element Key) worden ingesteld.



OPM. Als u de toets loslaat terwijl u de voetschakelaar die op de aansluiting SUSTAIN is aangesloten ingedrukt houdt, zal het geluid aanhouden op het hierboven aangegeven sustainniveau. Bij voices met een waarde groter dan 0 voor het sustainniveau, wordt het geluid aangehouden. Bij voices met de waarde 0 voor het sustainniveau sterft het geluid op een natuurlijke manier uit tot stilte.

● LFO (laagfrequente oscillator)

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/
selectie drumtoets → [F5] LFO

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

Zoals zijn naam al aangeeft produceert de LFO een golfvorm met een lage frequentie. Deze golfvormen kunnen worden gebruikt om de toonhoogte, het filter en de amplitude van elk te variëren, om effecten zoals vibrato, wah en tremolo te creëren. LFO kan onafhankelijk voor elk van de elementen worden ingesteld; het kan ook gemeenschappelijk voor alle elementen worden ingesteld.

Monotimbrale toongenerator (modus Voice/Performance) en multitimbrale toongenerator (modus Song/Pattern)

Het interne toongeneratorblok werkt op twee verschillende manieren (monotimbraal en multitimbraal), afhankelijk van de geselecteerde modus. Het verschil tussen de twee is of ze multi-MIDI-kanalen wel of niet tegelijkertijd kunnen verwerken.

● Monotimbrale toongenerator (modus Voice/Performance)

Een MIDI-toongenerator die op een enkel MIDI-kanaal ontvangt en een enkele instrumentpart speelt wordt een 'monotimbrale' toongenerator genoemd. Dit is de manier waarop de interne toongenerator in de modi Voice en Performance werkt.

OPM. Gebruik de volgende handeling in de modus Utility, om de het MIDI-ontvangstkanaal in te stellen voor monotimbrale werking (modi Voice en Performance).
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● Multitimbrale toongenerator (modus Song/Pattern)

Een MIDI-toongenerator die op meerdere MIDI-kanalen tegelijk ontvangt en meerdere instrumentparts speelt, wordt een 'multitimbrale' toongenerator genoemd. Hiermee kunt u multikanaals MIDI-song-data — zoals op een MIDI-sequencer of computer — afspelen waar bij elke interne part is toegewezen aan en bespeeld wordt via een andere track of ander kanaal. Dit is de manier waarop de interne toongenerator in de modi Song en Pattern werkt.

OPM. Gebruik de volgende handeling in de modus Utility, om het MIDI-ontvangstkanaal in te stellen voor multitimbrale werking (modi Song en Pattern).
[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODUS → ReceiveCh

OPM. Als u een externe MIDI-sequencer of computer gebruikt om dit instrument te bespelen, zorg er dan voor dat u de modus Song of modus Pattern gebruikt.

Maximale polyfonie

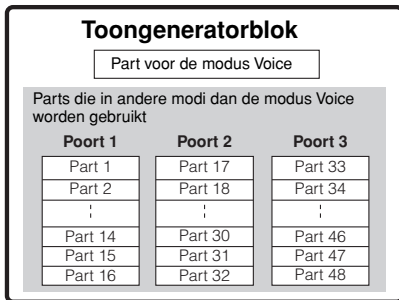
Maximale polyfonie verwijst naar het hoogste aantal noten dat tegelijkertijd door de interne toongenerator van het instrument kan worden weergegeven.

De maximale polyfonie van deze synthesizer is 128. Als het interne toongeneratorblok een aantal noten ontvangt dat de maximale polyfonie overschrijdt, zullen reeds gespeelde noten worden afgekapt. Vergeet niet dat dit vooral op kan vallen bij voices die geen decay hebben. Bovendien geldt de maximale polyfonie voor het aantal voice-elementen dat wordt gebruikt, niet het aantal voices. Als er normale voices worden gebruikt die tot vier elementen bevatten, kan het maximaal aantal tegelijk te gebruiken noten minder zijn dan 128.

OPM. Als het pluginboard is geïnstalleerd, wordt de maximale polyfonie overeenkomstig verhoogd. Voor details over maximale polyfonie voor de pluginboards, raadpleegt u de gebruikershandleiding van het betreffende board.

Partstructuur van het toongeneratorblok

Deze synthesizer speelt de geluiden in het toongeneratorblok in reactie op MIDI-berichten die worden ontvangen van het besturings- of sequencerblok. De MIDI-berichten zijn toegewezen aan zestien onafhankelijk kanalen, en deze synthesizer is in staat om tegelijkertijd zestien afzonderlijke parts te spelen, via de zestien MIDI-kanalen. De zestien-kanalengrens kan echter worden doorbroken door het gebruik van afzonderlijke 'MIDI-poorten', die elk zestien kanalen ondersteunen. De meervoudige geluidsbronnen van deze synthesizer (interne toongenerator en pluginboards) profiteren van de drie MIDI-poorten die onderdeel uitmaken van het instrument.



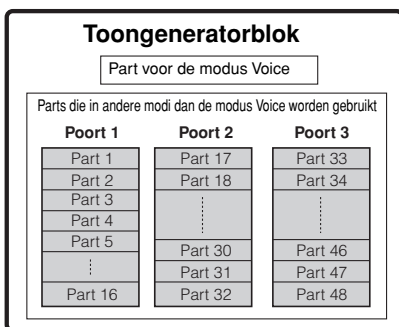
Zoals in de bovenstaande illustratie is te zien, zijn er tot 48 parts beschikbaar voor de modi (met uitzondering van de modus Voice). Het aantal parts dat echter feitelijk gebruikt wordt is maximaal 34 in de modi Song en Pattern, zoals we in enkele latere voorbeelden zullen zien.

OPM. De USB-kabel ondersteunt tot acht afzonderlijke MIDI-poorten. Het toongeneratorblok van deze synthesizer ondersteunt drie afzonderlijke poorten, zoals hierboven aangegeven.

OPM. Een enkele MIDI-kabel/-verbinding kan geen data over meerdere MIDI-poorten verwerken.

Partstructuur van het toongeneratorblok in de modus Voice

In deze modus wordt een voice via het toetsenbord bespeeld, waarbij een enkele part wordt gebruikt. Deze part wordt ook gebruikt als de pluginvoice is geselecteerd. Het toongeneratorblok in de modus Voice ontvangt MIDI-data over een enkel kanaal. Vergeet niet dat songdata op een externe sequencer die zich op meerdere MIDI-kanalen bevinden, niet juist zullen afspelen in deze modus. Als u een externe MIDI-sequencer of computer gebruikt om het instrument te bespelen, zorg er dan voor dat u de modus Song of modus Pattern gebruikt.



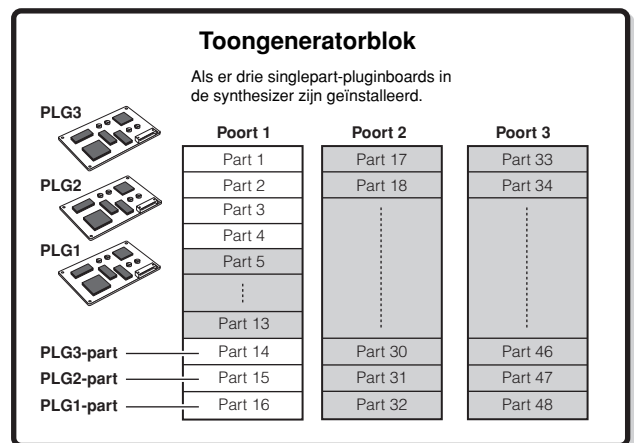
Parts 1-48 worden niet gebruikt.

OPM. Het MIDI-ontvangstkanaal in de modus Voice kan worden ingesteld via de volgende display in de modus Utility.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
Het MIDI-poortnummer dat deze synthesizer in de modus Voice herkent is 1.

OPM. Het multipart-pluginboard (PLG100-XG) kan niet worden gebruikt in de modus Voice.

Partstructuur van het toongeneratorblok in de modus Performance

Met deze modus kunt u een performance (waarbij meerdere voices (parts) worden gecombineerd – in een layer of in andere configuraties) bespelen via het toetsenbord. Terwijl er in totaal zeven parts beschikbaar zijn in deze modus (zoals hieronder aangegeven), kunnen er maximaal vier parts tegelijk worden gebruikt. Ofschoon u in de modus verscheidene parts tegelijkertijd kunt bespelen, zijn alle parts ingesteld om op hetzelfde enkele MIDI-kanaal te ontvangen, net als in de modus Voice. Om deze reden zullen songdata van een externe sequencer op meerdere MIDI-kanalen, niet juist afspelen in deze modus. Als u een externe MIDI-sequencer of computer gebruikt om het instrument te bespelen, zorg er dan voor dat u de modus Song of modus Pattern gebruikt.



Parts 5-13 en 17-48 worden niet gebruikt.

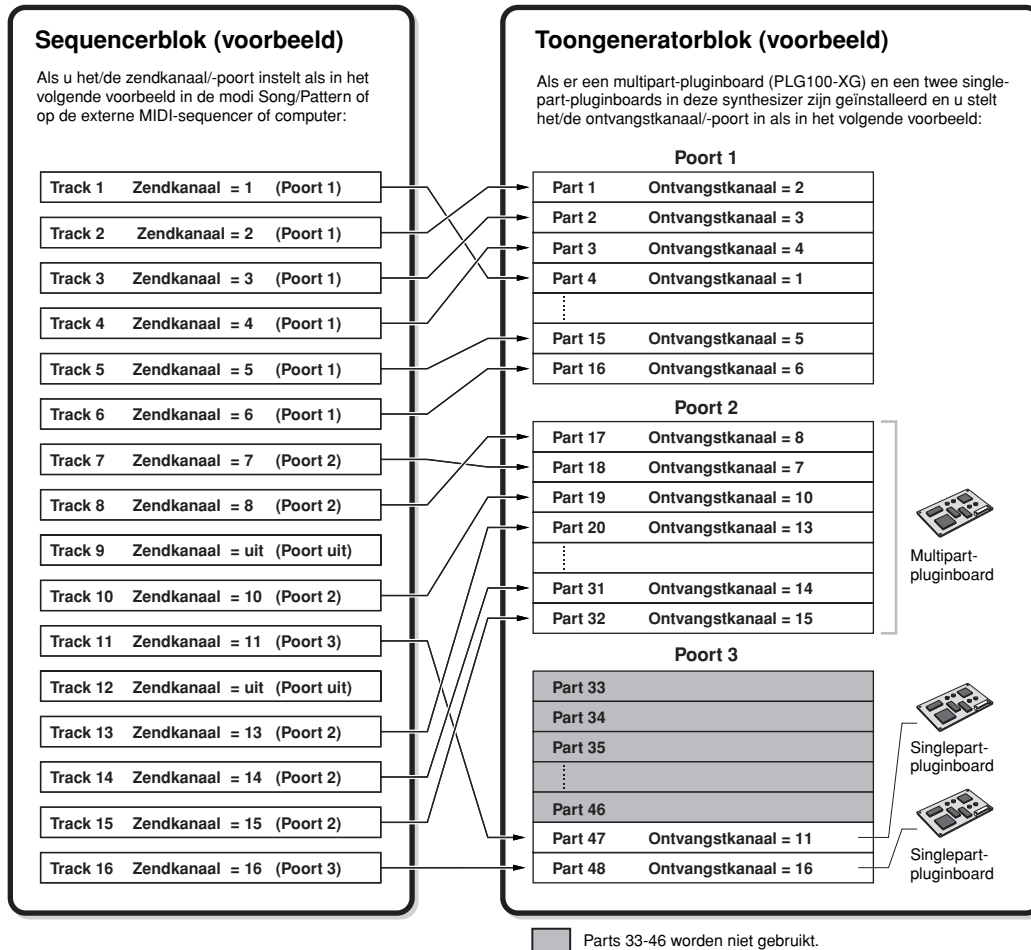
Deze zeven parts (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) zijn gereserveerd voor gebruik in de modus Performance; er kunnen er echter tot 4 tegelijkertijd worden gebruikt.

OPM. Het MIDI-ontvangstkanaal in de modus Performance kan worden ingesteld via de volgende handelingen in de modus Utility.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
In de modus Voice herkent het instrument alleen data op MIDI-poort 1.

OPM. Het multipart-pluginboard (PLG100-XG) kan niet in de modus Performance worden gebruikt.

Partstructuur van het toongeneratorblok in de modus Song/modus Pattern

In deze modi zijn meerdere parts voorhanden en er kunnen verschillende voice en verschillende melodieën of frasen door elke part worden gespeeld. Omdat u in deze modi het MIDI-kanaal voor elk van de parts van het toongeneratorblok in kunt stellen, kunt u een externe MIDI-sequencer, alsook het sequencerblok van het instrument, gebruiken om de geluiden te bespelen. Zoals hieronder geïllustreerd, bespelen de sequencedata van elk van de tracks de corresponderende parts (degene die dezelfde MIDI-kanaaltoewijzing hebben) in het toongeneratorblok.



Het/de MIDI-zendkanaal/-poort van de song/het patroon kan via de volgende handeling worden ingesteld.

In de modus Song: [SONG] → Selectie song → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL
In de modus Pattern: [PATTERN] → Selectie patroon → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Als het interne toongeneratorblok klinkt, wijs dan de tracks toe aan Transmit Port (verzendpoort) 1 en gebruik de parts 1 - 16. Vergeet niet dat data die over de verzendpoorten 2 of 3 worden verzonden, niet kunnen worden gebruikt door het interne toongeneratorblok. De toongenerator van het geïnstalleerde pluginboard kan via elk van de MIDI-poorten 1 - 3 worden gebruikt.

Het MIDI-ontvangstkanaal van de parts van de toongenerator kan via de volgende handeling worden ingesteld.

In de modus Song: [SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODUS → ReceiveCh
In de modus Pattern: [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODUS → ReceiveCh

U kunt de poortnummertoe wijzing voor het pluginboard via de volgende handeling instellen.

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

OPM. Voor details over MIDI, zie blz. 181.

OPM. Via het pluginboard kunt u slechts een enkele voice tegelijkertijd gebruiken. Merk op dat u niet meerdere voices van het pluginboard tegelijkertijd aan meerdere parts kunt toewijzen.

OPM. De voice en de bijbehorende instellingen (volume, pan, enz.) klinken via het toetsenbord overeenkomstig de partparameters in de mixinstellingen van de/het huidige song/patroon en part. De overige instellingen zoals regelaars en effecttypen komen overeen met de Common-parameters in de mixinstellingen van de/het huidige song/patroon.

Part Audio Input (AUDIO IN)

De modus Performance, modus Song, en modus Pattern kunnen het signaal van de Audio Input als een part verwerken. Verscheidene parameters zoals volume, pan, en effect kunnen voor dit part worden ingesteld en het geluid wordt samen met dat van de andere parts uitgevoerd. Andere beschikbare instellingen bevatten ondermeer hoe stereo ingangssignalen moeten worden verwerkt, alsook de uitgangstoewijzing voor de audiopart.

Deze parameters worden ingesteld en opgeslagen voor elke performance, songmix en patroonmix. Merk alstublieft op dat de part Audio Input niet beschikbaar is in de modus Voice.

Van de volgende drie typen Audio Input-parts die deze synthesizer kan verwerken, kunnen er twee typen (vijf stereo parts als de mLAN16E is geïnstalleerd) tegelijkertijd worden verwerkt, aangezien de optionele mLAN16E en AIEB2 niet samen kunnen worden geïnstalleerd.

Part A/D Input	Deze part (één stereo part) wordt ingevoerd vanaf de externe audioapparatuur die is aangesloten op de aansluiting A/D INPUT.
Parts mLAN Input (als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd)	Deze vier stereo parts worden ingevoerd vanaf externe mLAN-compatibel audioapparatuur die is aangesloten op de mLAN-aansluiting via een enkele IEEE1394-kabel.
Parts AIEB2 (als de optionele AIEB2 is geïnstalleerd)	Deze part (één stereo part) wordt ingevoerd vanaf externe audioapparatuur die is aangesloten op de aansluiting OPTICAL INPUT of de aansluiting DIGITAL INPUT (coaxiaal). Elk van de twee aansluitingen (OPTISCH of DIGITAL) kan worden gebruikt; ze kunnen echter niet tegelijkertijd worden gebruikt. Selecteer welke aansluiting wordt gebruikt voor digitale invoer via de volgende handeling in de modus Utility. [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

Parameters voor de bovenstaande parts kunnen met de volgende handelingen worden ingesteld.

In de modus Performance	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
In de modus Song	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
In de modus Pattern	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

OPM. Ofschoon de insertie-effecten van deze synthesizer op de Part A/D Input kunnen worden toegepast, kunnen ze niet worden toegepast op de part mLAN Input en de part AIEB2 Input.

Sequencerblok

Met dit blok kunt u songs en patterns creëren, door uw spel als MIDI-data (van het besturingsblok) op te nemen en te bewerken en deze vervolgens af te spelen via het toongeneratorblok. Het sequencerblok kan worden gebruikt in de modus Song, de modus Pattern en met de functie arpeggio. Als een song of een patroon wordt afgespeeld, worden de muziekdata van elke sequencetrack overeenkomstig de instellingen van de zendkanalen, verzonden naar het toongeneratorblok.

OPM. Songs kunnen alleen in de modus Song worden teruggespeeld. Ze kunnen niet in één van de andere modi worden teruggespeeld.
 Patronen kunnen alleen in de modus Pattern worden teruggespeeld. Ze kunnen niet in één van de andere modi worden teruggespeeld.
 Arpeggios kunnen in alle modi worden afgespeeld.

Song en patroon

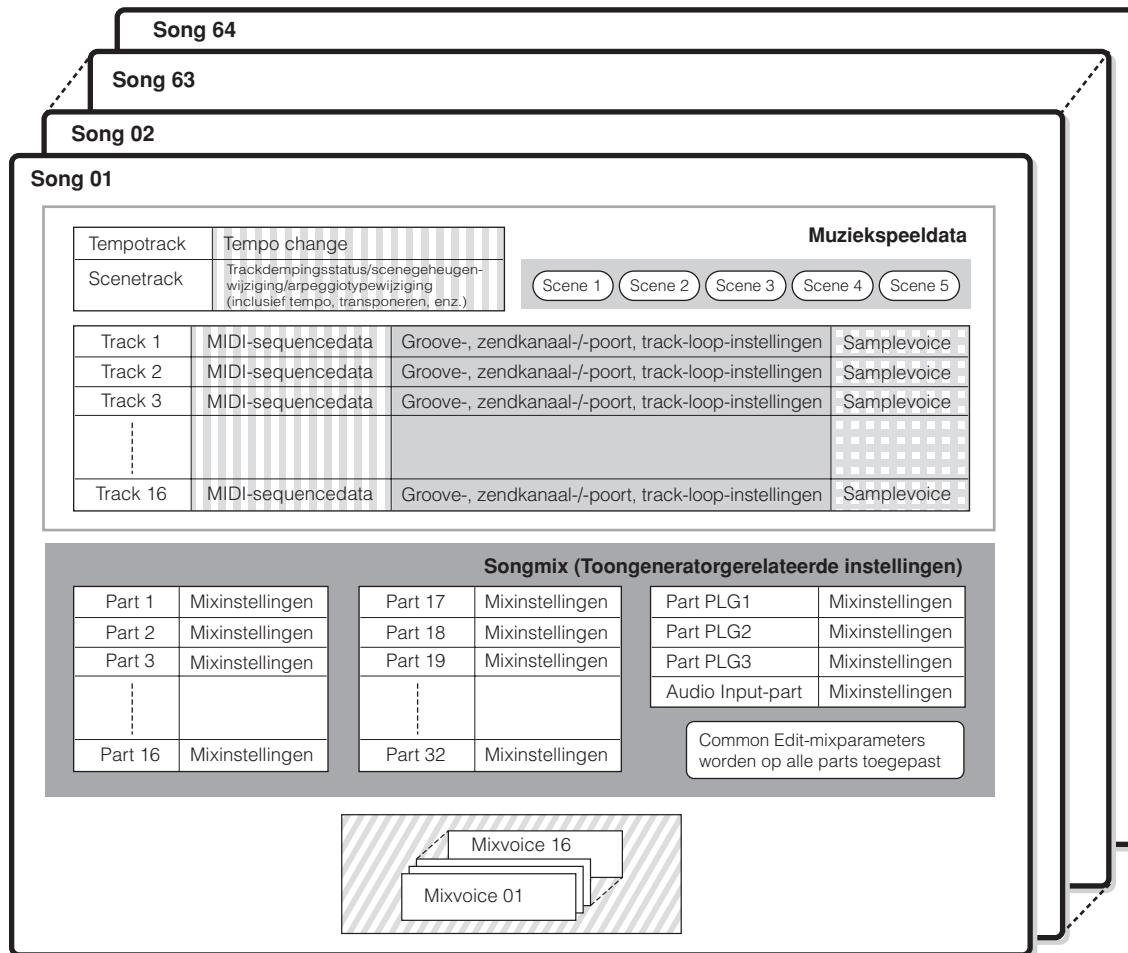
Songs en patterns zijn MIDI-sequencedata die uit tot 16 tracks bestaan.

Een song in deze synthesizer is in feite gelijk aan een song in een MIDI-sequencer, en het afspelen stopt automatisch aan het eind van de opgenomen data.

In de MOTIF ES verwijst de term 'pattern' (patroon) naar een korte muziekfrase of een ritmische frase — van 1 tot 256 maten — die wordt gebruikt om in een loop (lus) af te spelen. Daarom blijft een patroon, als het afspelen ervan eenmaal is begonnen, doorspelen totdat u op de knop [■] (stoppen) drukt. Deze synthesizer beschikt over een verscheidenheid aan presetfrasedata die als basismateriaal worden gebruikt voor het opbouwen van patterns.

Songdatastructuur

De volgende illustratie laat de trackstructuur van een song zien. Songs worden gecreëerd door MIDI-sequencedata op afzonderlijke tracks op te nemen en door toongeneratorgerelateerde parameters in te stellen (in de modus Song Mixing).



OPM. Instellingen voor multipart-pluginpart (17-32) zijn niet op een afzonderlijke song van toepassing maar op alle 64 songs.

- Ingesteld in de modus Song Play
- Gecreëerd in de modus Song Record, modus Song Edit en modus Song Job
- Ingesteld in de modus Song Mixing en modus Song Mixing Edit
- Gecreëerd in de modus Mixing Voice Edit
- Gecreëerd in de modus Sampling die geactiveerd is via de modus Song

● Songmix

Zelfs als u uw toetsenspel op een songtrack opneemt, zullen de instellingsdata (niet-noot-events zoals voice, pan, volume) die voor juist afspelen aan het begin van de song zouden moeten worden opgenomen, er niet in opgenomen worden. Daarom zouden de instellingsdata, die als songmixinstellingen worden verwerkt, moeten worden opgeslagen in de modus Song Mixing Store.

Omdat de songmix een verzameling van instellingen is die gerelateerd zijn aan de toongenerator, kan deze ook worden toegepast op de sequencedata die van een externe MIDI-sequencer worden verzonden, alsook op het afspelen van songs van deze synthesizer.

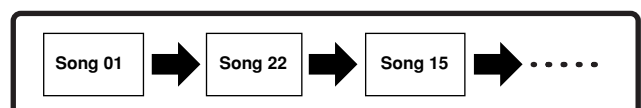
OPM. Als het multipart-pluginboard PLG100-XG is geïnstalleerd, kunnen mixen van zestien parts (17 - 32) worden ingesteld. Merk alstublieft op dat de instellingen voor de multipart-pluginpart (17 - 32) niet op één afzonderlijke song maar op alle 64 songs van toepassing zijn.

● Scene

Een songscene is een 'momentopname' van belangrijke instellingen, en bevat parameterinstellingen zoals transponeren, tempo, en trackdemping en de toongeneratorgerelateerde parameters die via de KN-knoppen, met de lampjes [PAN/SEND] of [TONE] aangezet, en de CS-schuifregelaars kunnen worden geregeld. Er kunnen vijf instellingen onder de knoppen [SF1] - [SF5] voor elke song worden geregistreerd.

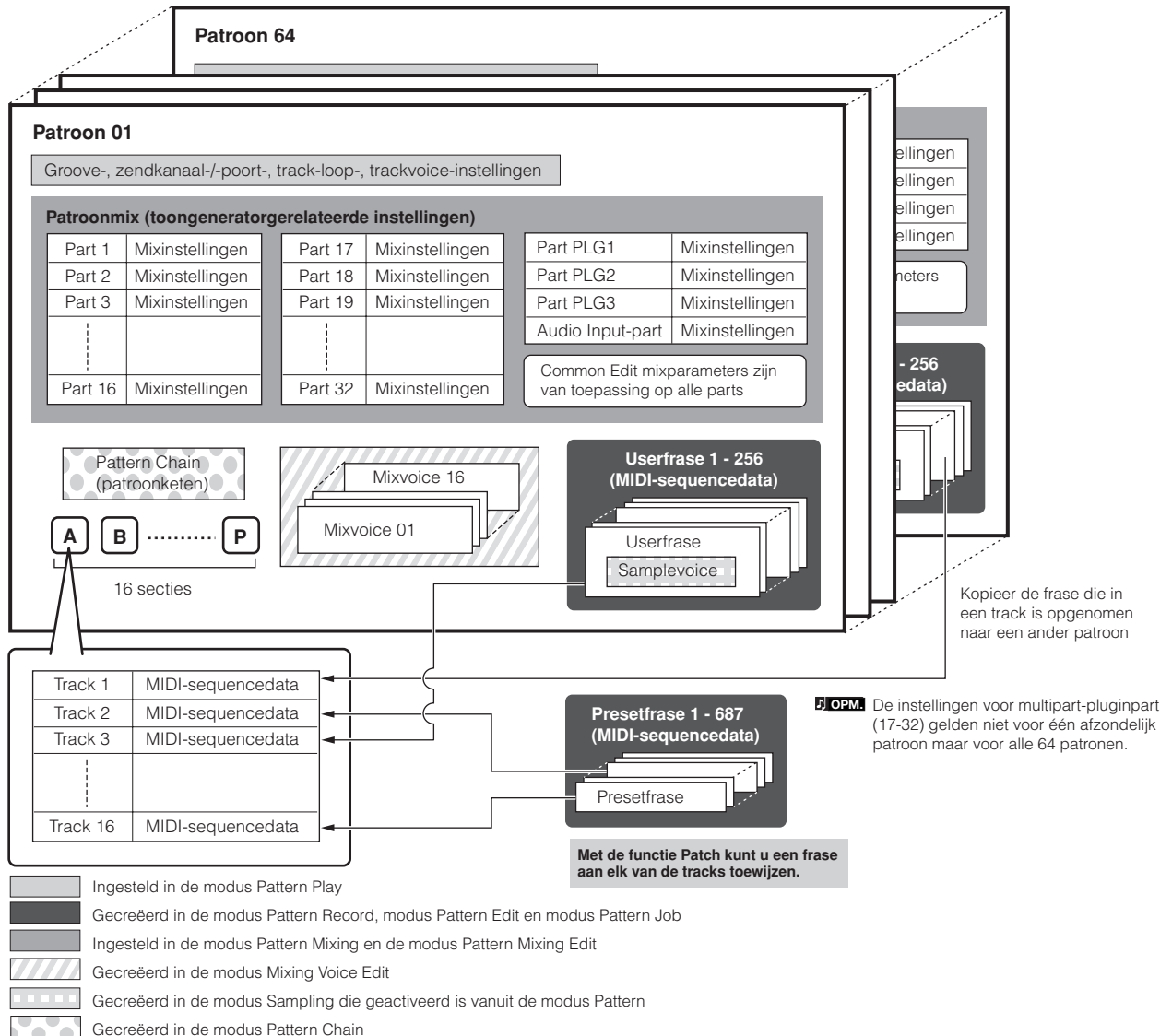
● Song Chain (songketen)

Met deze functie kunt u songs 'ketenen' zodat ze automatisch achter elkaar afgespeeld kunnen worden. De songketen kan worden gecreëerd en worden teruggespeeld via de [SONG] → [F6] CHAIN-display. Dit instrument maakt het u mogelijk om data voor één songketen te creëren.



■ Patroondatastructuur

De volgende illustratie laat de trackstructuur van een patroon zien. Patronen worden gecreëerd door MIDI-sequencedata op afzonderlijke tracks op te nemen, door frasen (preset en user), die het materiaal zijn voor een patroon, aan afzonderlijke tracks toe te wijzen en door toongeneratorgerelateerde parameters in te stellen (in een patroonmix).



● Patroonmix

Zelfs als u uw toetsenspel op een patroontrack opneemt, zullen de instellingsdata (niet-noot-events zoals voice, pan, volume) die voor juist afspelen aan het begin van het patroon zouden moeten worden opgenomen, er niet in opgenomen worden. Daarom zouden de instellingsdata, die als patroonmix-instellingen worden verwerkt, moeten worden opgeslagen in de modus Pattern Mixing Store. In tegenstelling tot bij songs wordt alleen het voicenummer op een track opgenomen als de trackvoice (frasevoice) die normaal gesproken voor het afspelen wordt gebruikt. Omdat de patroonmix een verzameling van instellingen is die gerelateerd zijn aan de toongenerator, kan deze ook worden toegepast op de sequencedata die van een externe MIDI-sequencer worden verzonden, alsook op het afspelen van patronen van deze synthesizer.

OPM. Als het multipart-pluginboard PLG100-XG is geïnstalleerd, kunnen mixen van zestien parts (17 - 32) worden ingesteld. De instellingen voor de multipart-pluginpart (17 - 32) zijn niet op één afzonderlijk patroon van toepassing, maar op alle 64 patronen.

● Sectie

Een patroon bestaat uit één of meer 'secties' (patroonvarianties). U kunt het patroon afspelen door na het selecteren van een patroon een sectie aan te geven.

● Frase

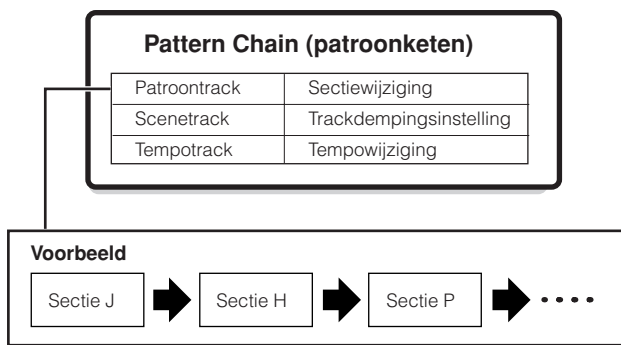
Dit is de basis-MIDI-sequencedata – en de kleinste eenheid – die gebruikt wordt voor het creëren van een patroon. Een 'frase' is een kort muzikaal/ritmisch motief voor een enkel instrument, zoals een ritmepatroon voor de ritmepart, een baslijn voor de baspart of een akkoordbegeleiding voor de gitaarpart. Deze synthesizer beschikt over 687 presetfrasen en over geheugenruimte voor 256 van uw eigen originele userfrasen.

● Pattern Chain (patroonketen)

Met patroonketen kunt u verscheidene verschillende secties (binnen een enkel patroon) aan elkaar knopen om zo een enkele song te maken. U kunt de synthesizer automatisch secties laten wijzigen door van te voren op deze manier patroonketens te creëren.

U kunt de patroonketen creëren door het afspelen van een patroon met sectieveranderingen op te nemen via de [PATTERN] → [F6] CHAIN-display of door het bewerken van de sectieveranderingen via de [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]-display. De gecreëerde patroon-keten kan worden teruggespeeld als u de [PATTERN] → [F6] CHAIN-display oproept.

U kunt ze ook gebruiken bij het creëren van een song dat gebaseerd is op een bepaald patroon, aangezien de patroonketen naar een song kan worden geconverteerd via de [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F6] SONG-display. Met deze synthesizer kunt u één patroonketen voor elk van de patronen creëren.



■ MIDI-tracks en sampletracks

De song-/patroontracks (1 - 16) van deze synthesizer zijn in twee groepen verdeeld: MIDI-tracks en sampletracks. MIDI-tracks worden gecreëerd door uw toetsenspel op te nemen in de modus Song Record/modus Pattern Record. Sampletracks daarentegen worden gecreëerd door een sample op te nemen en te verkrijgen in de modus Sampling.

● Sampletracks — met samplevoices

Voices die automatisch zijn gecreëerd en opgeslagen via de functie Sampling in de modus sequencer (Song/Pattern), worden samplevoices genoemd. Tracks die gebruik maken van deze samplevoices worden sampletracks genoemd — om ze te onderscheiden van de MIDI-tracks. Samplevoices worden opgeslagen als originele, speciaal voor die song of dat patroon bedoelde voices. Als u een samplevoice van een bepaald(e) song/patroon wilt gebruiken, voer dan de kopieerhandeling in de modus Song Job (blz. 226) of in de modus Pattern Job (blz. 244) uit.

■ MIDI-trackopnamemethode

[SONG] of [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → Type

De volgende uitleggingen zijn belangrijke punten voor u om in gedachten te houden als u uw usersongs/-patterns opneemt. De opnamemethoden die hier worden uitgelegd zouden moeten worden ingesteld voor het opnemen via de instellingsdisplay in de modus Record/modus Pattern Record.

OPM. Zie blz. 173 voor details over de opnamemethode voor sampletracks.

● Realtime opnemen en stapsgewijs opnemen

Realtime Record

Bij realtime opnamen fungeert het instrument op dezelfde manier als een bandrecorder, waarbij de gespeelde data worden opgenomen zoals deze worden gespeeld. Hierdoor kunt u alle nuances van het daadwerkelijke spel vastleggen. Deze methode wordt gebruikt voor de opnametypen die hieronder worden verklaard, zoals Replace (vervangen), Overdub (toevoegen), Loop (in een lus) en Punch In/Out (inprikken/uitprikken).

Stapsgewijs opnemen (Type = step)

Met stapsgewijs opnemen kunt u uw spel componeren door deze event voor event te schrijven'. Dit is een niet-realtime, stapsgewijze opnamemethode, die veel weg heeft van het uitschrijven van partijen op muziekpapier.

● Replace en overdub (song/patroon)

Replace

U kunt deze methode gebruiken als u een reeds opgenomen track met nieuwe data wilt overschrijven. De eerste opname gaat verloren en een nieuwe neemt zijn plaats in.

Overdub

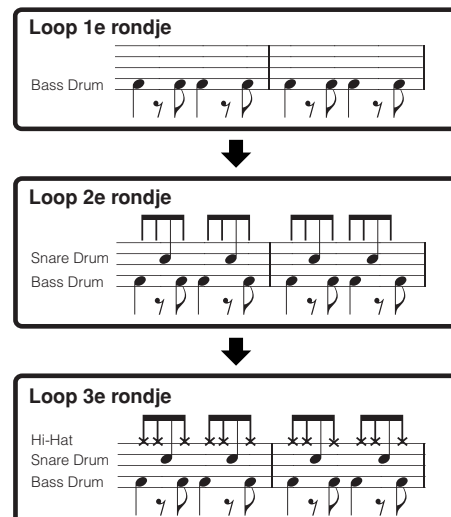
U kunt deze methode gebruiken als u meer data aan een track wilt toevoegen die reeds data bevat. De eerste opname wordt vastgehouden en de nieuwe wordt er aan toegevoegd. Met deze methode kunt u een complexe frase opbouwen, samen met de opnamemethode Loop (onder).

● Loop-opname (patroon)

[PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SET-UP → loop = on

Het patroon herhaalt het ritme patroon van verscheidene maten (1 tot 256 maten) in een 'loop' (lus) en het opnemen ervan gebeurt ook in loops. Deze methode wordt gebruikt als u een patroonfrase opneemt volgens de methode Overdub (boven). Zoals in het onderstaande voorbeeld is te zien, zullen noten die u opneemt worden teruggespeeld bij de volgende herhaling (loop), waardoor u opneemt terwijl u het reeds opgenomen materiaal terughoort.

Als u achtereenvolgens het ritme van een basdrum, snaredrum en een hihat opneemt:

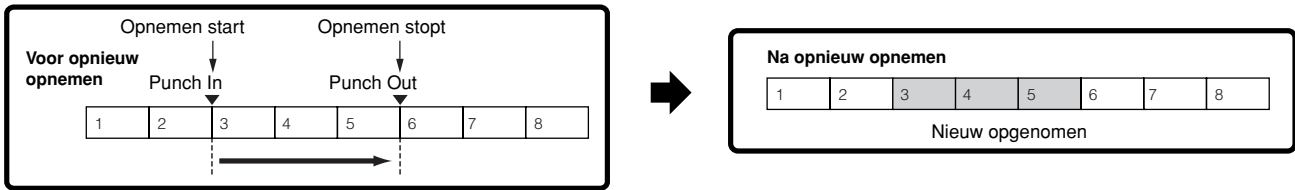


OPM. Loop-opname kan alleen bij realtime opnemen worden gebruikt.

● Punch In/Out (song)

U kunt deze methode gebruiken als u alleen over een bepaald gedeelte van de track opnieuw op wilt nemen. U zult voor het opnieuw opnemen start- en eindpunten moeten instellen.

In het voorbeeld van acht maten hieronder, worden de derde tot en met de vijfde maat opnieuw opgenomen.



OPM. Opnemen met Punch In/Out kan alleen met realtime opnemen worden gebruikt.

OPM. Merk op dat de methode Punch In/Out altijd de originele data van het aangegeven gedeelte vervangt (vernietigt).

Arpeggio

Met deze functie kunt u automatisch muzikale en ritmische frasen die de huidige voice gebruiken, triggeren door gewoon een noot of noten via het toetsenbord te bespelen. De arpeggio-sequence verandert ook in reactie op de daadwerkelijke noten of akkoorden die u speelt, waardoor u over een grote verscheidenheid aan inspirerende muzikale frasen en ideeën beschikt — zowel voor het componeren als het spelen.

OPM. Een enkel arpeggiotype kan op het zelfde moment worden teruggespeeld, zelfs in de modi Performance, Song en Pattern, waardoor u meerdere toon-generatorparts tegelijkertijd kunt bespelen.

■ Categorie van het arpeggiotype

De arpeggiotypen zijn verdeeld in 18 categorieën zoals hieronder opgesomd.

LCD	Categoriernaam	Omschrijving
Seq	Synth Sequence	Verscheidene arpeggiofrasen passend voor synthvoices.
ChSq	Synth Chord Sequence	Verscheidene ritmische akkoordfrasen of synthvoices.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Verscheidene arpeggiotypen die zo zijn geprogrammeerd dat basfrasen met de toetsen in de linkerhand worden gespeeld en akkoorden of melodieën met de toetsen in het midden of in de rechterhand worden gespeeld. Deze arpeggiotypen zijn handig bij splitvoicecombinaties. Daarnaast zijn er ook arpeggio's van het type Hybrid Velocity ('HybVel...') waarbij verschillende frasen voor verschillende aanslagbereiken worden toegepast, waardoor u de arpeggiofrase kunt veranderen afhankelijk van hoe krachtig u het toetsenbord bespeelt.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor piano en andere toetsinstrumentvoices, zoals elektrische piano en klavecimbel.
Orgn	Organ	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor orgelvoices.
GtPI	Guitar & Plucked	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor gitaar- en harpvoices.
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor de Keyboard Mega-voices gitaar (zie de opmerking onder).
Bass	Bass	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor bas- of synthbassvoices.
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor Keyboard Mega-voices bass (zie de opmerking onder).
Strn	Strings	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor strijkers- (strings) en pizzicatovoices.
Bras	Brass	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor koperblazersvoices.
RdPp	Reed & Pipe	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor saxofoon- en fluitvoices.
Lead	Synth Lead	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor synthsolovices.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor synthpadvoices en speciale muzikale effectvoices, inclusief percussieve geluiden.
CPrc	Chromatic Percussion	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor chromatische percussievoices.
DrPc	Drum & Percussion	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor drum- en percussievoices (drumkits).
Comb	Combination	Verscheidene typen arpeggio geschikt voor performances. Dit zijn combinatie-arpeggio's met afzonderlijke frasen geschikt voor drumvoices, basvoices en akkoord-/melodie-instrumenten.
Cntr	Control	Verscheidene typen arpeggio die in de eerste plaats met besturingswijzigings- en pitchbenddata zijn geprogrammeerd. Deze typen arpeggio veranderen de klankkleur of de toonhoogte van het geluid in plaats van dat er bepaalde noten gespeeld worden. Feitelijk bevatten sommige typen helemaal geen nootdata. Als u een type uit deze categorie gebruikt, stel de parameter KeyMode in elke modus dan in op 'direct'.

OPM. Keyboard Mega-voices

Normale voices gebruiken aanslag om de geluidskwaliteit en/of het niveau van een voice om te schakelen overeenkomstig hoe hard of hoe zacht u speelt. Dit zorgt ervoor dat de voices authentiek en natuurlijk klinken. Bij Keyboard Mega-voices heeft elk aanslagbereik (de mate van uw speelsterkte) een compleet ander geluid. Een gitaarvoice bijvoorbeeld, bevat de geluiden van verscheidene speeltechnieken. Bij conventionele instrumenten zouden verschillende voices, waar deze geluiden zijn ondergebracht, moeten worden opgeroepen via MIDI en in combinatie moeten worden gespeeld om het gewenste effect te bereiken. Nu kan echter met de Keyboard Mega-voices, een overtuigende gitaarpartij worden gespeeld met slechts een enkele voice, waarbij bepaalde aanslagwaarden worden gebruikt om de gewenste geluiden te bespelen.

■ Arpeggioafspeeltypen

De MOTIF ES beschikt in totaal over 1787 arpeggiotypen, verdeeld in 18 categorieën, elk met zijn eigen afspeeltype dat is ontworpen voor gebruik met bepaalde typen voices, zoals hieronder beschreven.

● Arpeggios voor normale voices

Arpeggiotypen (die tot alle categorieën behalve DrPC en Cntr behoren) die zijn gecreëerd voor gebruik met normale voices zijn er in de volgende twee afspeeltypen.

Alleen afspelen van de gespeelde noten	De arpeggio wordt afgespeeld waarbij alleen de gespeelde noten en de octaveringen daarvan worden gebruikt.
Afspelen van een geprogrammeerde sequence overeenkomstig het gespeelde akkoord	Deze typen arpeggio beschikken over verscheidene sequences, waarbij elk ervan geschikt is voor een bepaald akkoordtype. Zelfs als u slechts één noot bespeelt, wordt de arpeggio afgespeeld met gebruikmaking van de geprogrammeerde sequence — hetgeen inhoudt dat andere noten kunnen klinken dan de noten die u speelt. Notens toevoegen aan de reeds ingedrukte noten verandert de sequence overeenkomstig — met andere woorden de arpeggio speelt terug overeenkomstig het akkoord dat u speelt.

OPM. De twee bovenstaande afspeeltypen worden niet onderscheiden door de categorienaam of de typenaam. U zult daadwerkelijk de typen moeten bespelen en het verschil moeten horen.

OPM. Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor normale voices, kan het gebruik ervan met drumvoices niet de muzikaal passende resultaten geven.

● Arpeggio's voor drum-/percussievoices — categorie: DrPc

Deze typen Arpeggio zijn specifiek geprogrammeerd voor gebruik met drumvoices, waardoor u onmiddellijke toegang heeft tot verscheidene ritmepatronen. Er zijn drie verschillende afspeeltypen beschikbaar.

Afspelen van een drumpatroon	Drukken op willekeurige noten zal hetzelfde ritmepatroon triggeren.
Afspelen van een drumpatroon, plus daarbij gespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)	Drukken op willekeurige noten zal hetzelfde ritmepatroon triggeren. Notens aan de reeds ingedrukte notens toevoegen, geeft extra geluiden (toegewezen druminstrumenten) bij het drumpatroon.
Alleen afspelen van de gespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)	Spelen van een noot of noten zal een ritmepatroon triggeren dat alleen de gespeelde noten zal gebruiken (toegewezen druminstrumenten). Vergeet niet dat zelfs als u dezelfde noten speelt, het getriggerde ritmepatroon verschilt, afhankelijk van de volgorde waarin de noten zijn gespeeld. Dit geeft u toegang tot verschillende ritmepatronen, waarbij u dezelfde instrumenten gebruikt, door gewoon de volgorde waarin u de noten speelt te veranderen.

OPM. De drie bovenstaande afspeeltypen worden niet onderscheiden door de categorienaam of de typenaam. U zult daadwerkelijk de typen moeten bespelen en het verschil moeten horen.

OPM. Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor drumvoices, kan het zijn dat het gebruik ervan met normale voices niet de muzikaal passende resultaten geeft.

● Arpeggio's voor performances — categorie: Comb

De typen arpeggio die tot de categorie 'Comb' behoren, zijn zo geprogrammeerd dat er verschillende arpeggio's worden getriggerd — een Arpeggio voor een normale voice en een arpeggio voor een drumvoice — afhankelijk van de gespeelde noot. Deze typen zijn bruikbaar in de modus Performance waarin meerdere voices (drumvoice en normale voice) in een layer worden gecombineerd, aangezien u met deze typen de arpeggio voor de normale voice en de drumvoice tegelijkertijd triggert.

● Arpeggio's die hoofdzakelijk niet-noot-events bevatten — categorie: Cntr

Deze typen arpeggio zijn in de eerste plaats geprogrammeerd met besturingswijzigings- en pitchbenddata. Ze worden gebruikt om de klankkleur en de toonhoogte van het geluid te veranderen, in plaats van bepaalde noten te spelen. Feitelijk bevatten sommige typen helemaal geen nootdata. Als u een type uit deze categorie gebruikt, stel de parameter KeyMode in elke modus dan in op 'direct' via de volgende handelingen.

Modus Voice	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modus Performance	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modus Song	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modus Pattern	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ Arpeggiogerelateerde parameters

De Arpeggio-gerelateerde parameters kunnen via de volgende displays worden ingesteld, afhankelijk van de geselecteerde modus.

● Modus Voice

Arpeggiotypeparameters die worden opgeroepen als er een voice wordt geselecteerd	[VOICE] → Selectie voice → [F6] ARP	blz. 189
	[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	blz. 191
Arpeggiotypen aan de knoppen [SF1] - [SF5] toewijzen voor elke voice	[VOICE] → Selectie voice → [F1] PLAY	blz. 188
MIDI-uitvoerparameters voor het arpeggioafspelen voor alle voices	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	blz. 262

OPM. MIDI-uitvoerparameters voor het arpeggioafspelen worden voor elke voice ingesteld in de modus Voice. In de andere modi kunnen ze echter voor elke performance, song en patroon ingesteld worden.

● Modus Performance

Arpeggiotypeparameters die worden opgeroepen als er een performance wordt geselecteerd (inclusief MIDI-uitvoerparameters voor het arpeggioafspelen)	[PERFORM] → Selectie performance → [F6] ARP	blz. 213
	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	blz. 214
Arpeggiotypen aan de knoppen [SF1] - [SF5] toewijzen voor elke performance	[PERFORM] → Selectie performance → [F1] PLAY	blz. 212

● Modus Song

Arpeggiotypeparameters die worden opgeroepen als er een song wordt geselecteerd (inclusief MIDI-uitvoerparameters voor het arpeggioafspelen)	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	blz. 234
Arpeggiotypen aan de knoppen [SF1] - [SF5] toewijzen voor elke song	[SONG] → Selectie song → [F1] PLAY	blz. 221
	[SONG] → Selectie song → [●] (Record) → [F3] ARP	blz. 223
Arpeggiotypeparameters bij het opnemen	[SONG] → Selectie song → [●] (Record) → [F4] REC ARP	blz. 223

OPM. Arpeggiogerelateerde parameters in de modus Song behoren tot de mix. Sla ze daarom, indien gewenst, op in het interne geheugen (DRAM) in de modus Song Mixing Store en schrijf ze als songdata weg naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File.

● Modus Pattern

Arpeggiotypeparameters die worden opgeroepen als er een patroon wordt geselecteerd (inclusief MIDI-uitvoerparameters voor het arpeggioafspelen)	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	blz. 248
Arpeggiotypen aan de knoppen [SF1] - [SF5] toewijzen voor elke patroon	[PATTERN] → Selectie patroon → [F1] Play	blz. 241
	[PATTERN] → Selectie patroon → [●] (Record) → [F3] ARP	blz. 243
Arpeggiotypeparameters bij het opnemen	[PATTERN] → Selectie patroon → [●] (Record) → [F4] REC ARP	blz. 243

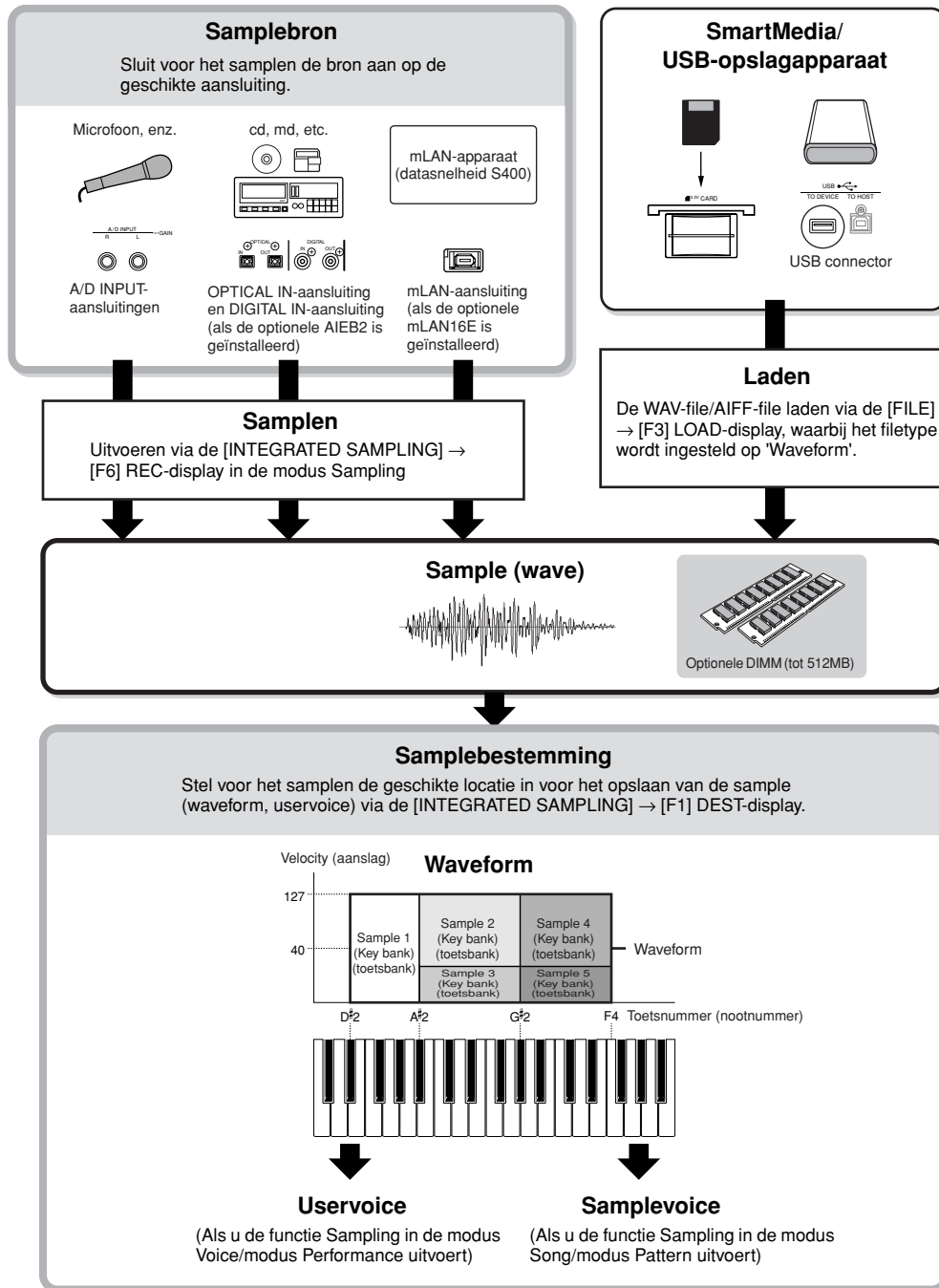
OPM. Arpeggiogerelateerde parameters in de modus Pattern behoren tot de mix. Sla ze daarom, indien gewenst, op in het interne geheugen (DRAM) in de modus Pattern Mixing Store en schrijf ze als patroondata weg de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File.

Sampleblok

Sampling is een krachtig functie die u in staat stelt om uw eigen opgenomen geluiden – uw stem, een instrument, ritmes, speciale geluidseffecten, enz. – in te voeren in het systeem van deze synthesizer, en deze geluiden net als elke andere voice te bespelen.

BELANGRIJK Om de sample-eigenschappen van het instrument te kunnen gebruiken, zult u DIMM-geheugenmodules (afzonderlijk verkrijgbaar) in het instrument moeten installeren.

OPM. Naast dat u samples direct met de MOTIF ES kunt opnemen, kunt u ook bestaande audiodata (in het fileformaat WAV of AIFF) importeren in de modus File. Hierdoor kunt u audio in het instrument gebruiken die u heeft opgenomen en bewerkt met de computer.



Basisstructuur

Data gecreëerd door te samplen

Ongeacht de modus is de ruwe sampledata uiteraard hetzelfde. Echter verscheidene parameters zijn anders, afhankelijk van de bepaalde modus of instellingen. Hier is in het kort een uitleg van welke soorten data met de functie Sampling worden gecreëerd.

● Sampledata gemeenschappelijk voor alle modi

Wave (sampledata)

Dit is de ruwe audiodata die in het interne geheugen van deze synthesizer worden opgeslagen bij het samplen.

Key Bank (toetsbank)

Het nootbereik en het aanslaggebied waaraan de sample is toegewezen wordt de toetsbank genoemd.

Waveform (golfvorm)

De groep toetsbanken waaraan de sampledata is toegewezen wordt de golfvorm genoemd.

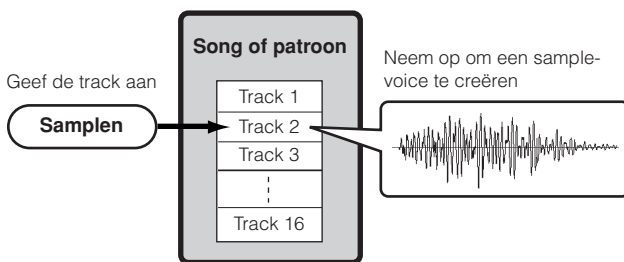
● Data die zijn gecreëerd door in de modus Voice/ Performance te samplen

Uservice

Voordat u de opgenomen/geïmporteerde sampledata (golfvormen) kunt bespelen, zult u ze weg moeten schrijven als uservoices, waarna ze kunnen worden geselecteerd en bespeeld via het toetsenbord of een sequencer — net als andere voices. Deze uservoices kunnen ook aan performanceparts worden toegewezen, net als de preset-voices.

● Data die zijn gecreëerd door in de modus Song/ Pattern te samplen

Samplevoice



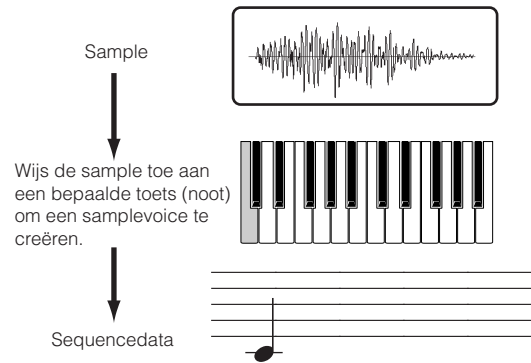
Als u in de modi Song/Pattern samplet, worden de opgenomen/geïmporteerde sampledata automatisch als een samplevoice opgeslagen.

Samplevoices kunnen worden toegewezen aan de mixparts die overeenkomen met de track die via de [INTEGRATED SAMPLING] → [F1] DEST-display is toegewezen, en ze kunnen klinken terwijl de song-/patroondata worden afgespeeld. Samplevoices zijn originele voices die speciaal voor de/het bepaalde song/patroon zijn bedoeld die/dat was geselecteerd tijdens het samplen. Daarom kunt u niet een samplevoice die bij één bepaalde song of bepaald patroon hoort nemen en deze in een andere song of ander patroon gebruiken.

OPM. U kunt geen samplevoices in de modus Voice of Performance selecteren. (U KUNT echter de wave van de samplevoice in de modus Voice Edit selecteren.)

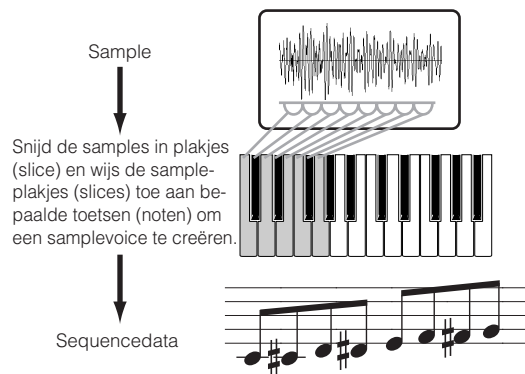
Nootdata

Als u het type instelt op 'Sample + note' via de [SONG] of [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE-display en samplet, wordt er een samplevoice gecreëerd en de gesampled wave aan een aangegeven noot toegewezen en wordt als eenvoudige MIDI-sequencedata op een aangegeven track opgenomen (zoals hieronder aangegeven).

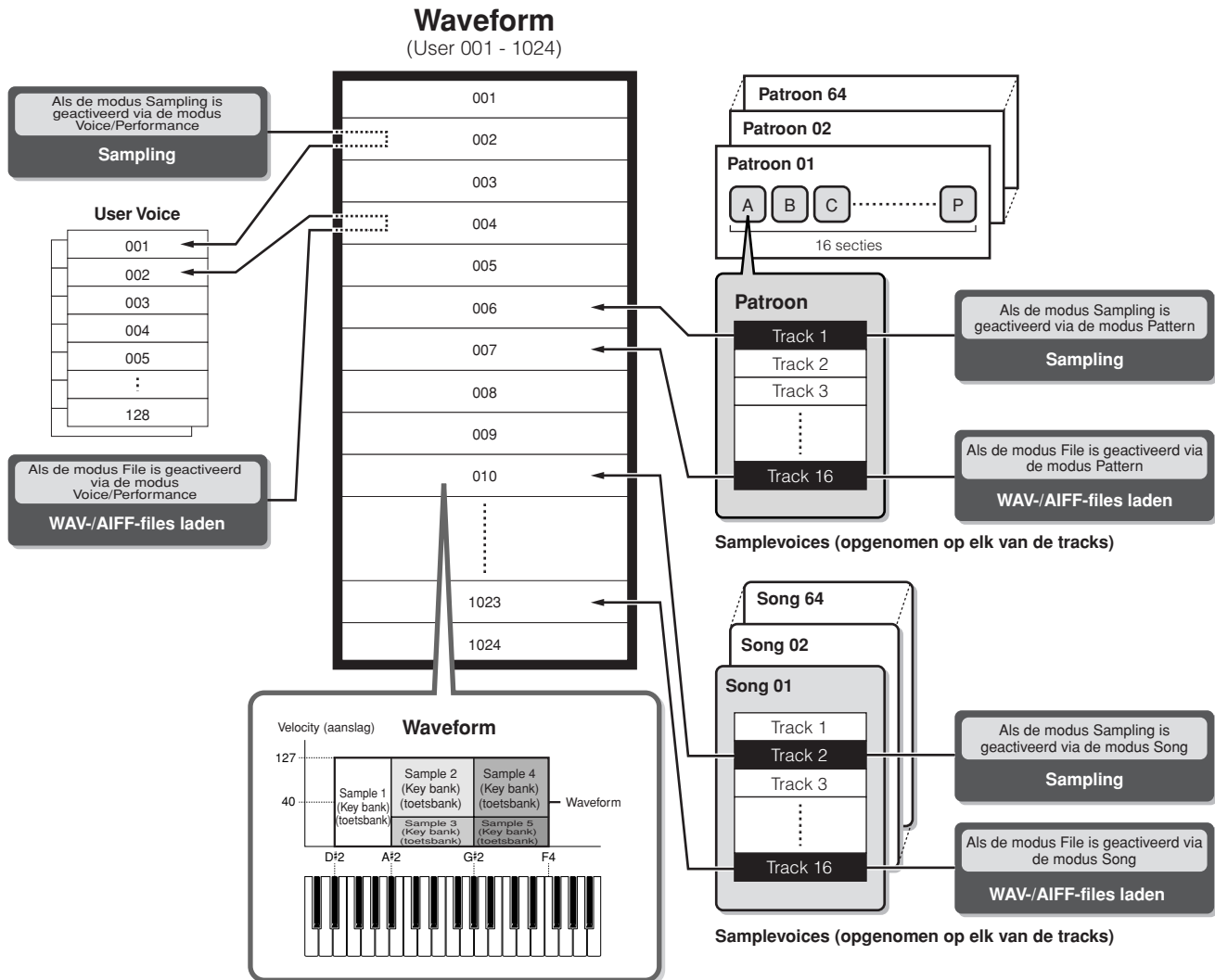


Toetsbank en sequencedata

Als u het type instelt op 'Sample + seq' via de [SONG] of [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE-display en samplet, wordt er een samplevoice gecreëerd en de gesampled wave wordt 'gesliced' (in plakjes gesneden) of verdeeld in verschillende deel-samples — en elk ervan wordt toegewezen aan bepaalde noten en voorzien van data die de noten achtereenvolgens spelen om de sample opnieuw te creëren. Dit is handig voor ritmische samples, omdat u het afspelen nauwgezet kunt regelen, inclusief tempoveranderingen.



Waveform en uservoices/samplevoices



Basisstructuur

OPM. Als u samplet in de modus Sampling die geactiveerd is vanuit de modus Voice/modus Performance, kunt u het waveformnummer en het uservoicenummer als bestemming (de locatie waarop de gesampled wave wordt opgeslagen) van te voren aangeven. Zo kunt u ook dezelfde parameters aangeven als u een WAV-file/AIFF-file laadt in de modus File wanneer die is geactiveerd vanuit de modus Voice/modus Performance.

OPM. Als u samplet in de modus Sampling die is geactiveerd vanuit de modus Song/modus Pattern, kunt u het tracknummer als bestemming (locatie waarop de gesampled wave wordt opgeslagen) van te voren aangeven. Zo kunt u ook dezelfde parameters aangeven als u een WAV-file/AIFF-file laadt, in de modus File wanneer die is geactiveerd vanuit de modus Song/modus Pattern. Als u golfvormen creëert, worden de gesampled audiogolven automatisch opgeslagen, te beginnen bij het laagst beschikbare nummer.

OPM. Er kunnen tot 128 toetsbanken aan een enkele golfvorm worden toegewezen. Er kunnen tot maximaal 4096 toetsbanken op het instrument worden gecreëerd.

■ Hoe de golfvorm te selecteren en te beluisteren

U kunt elk van de golfvormen selecteren en beluisteren via de volgende display in de modus Voice Edit.

[VOICE] → [EDIT] → **Selectie element** → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Als u de parameter Bank instelt op 'usr wave', kunt u de waveform selecteren en beluisteren die via de functie Sampling of door het laden van de WAV-file/AIFF-file is verkregen.

U kunt ook de usergolfvorm selecteren en beluisteren via de volgende display in de modus Sampling.

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK

Modus Trigger

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

De modus Trigger is een handige functie bij het samplen waardoor u bepaalt hoe het sample-opnemen wordt begonnen — handmatig of automatisch, gebaseerd op het audioniveau.

■ Start het opnemen handmatig

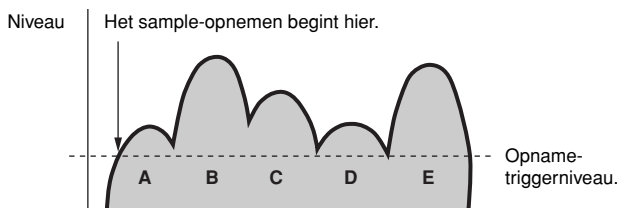
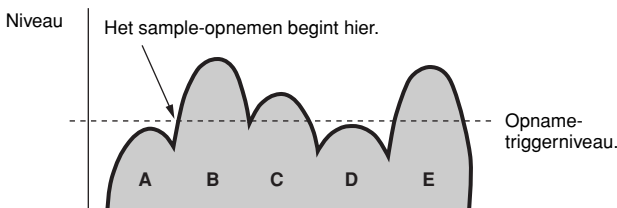
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =manual

Ongeacht het niveau van het audioingangssignaal of de afspelerstatus van de song/het patroon, het samplen begint vlak nadat u op de knop [F6] REC in de insteldisplay Sampling drukt. Het samplen begint ook ongeacht de afspeler-/stopstatus van de song/het patroon.

■ Start het opnemen als het ingangssignaal het triggerniveau overschrijdt

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =level

Nadat u op de knop [F6] REC in de insteldisplay Sampling heeft gedrukt (vanuit elke modus), begint het samplen zodra er een sterk genoeg audiosignaal wordt ontvangen. De threshold (drempel) voor deze audiogetriggerde start wordt het triggerniveau genoemd (verklaard in de illustratie onder).



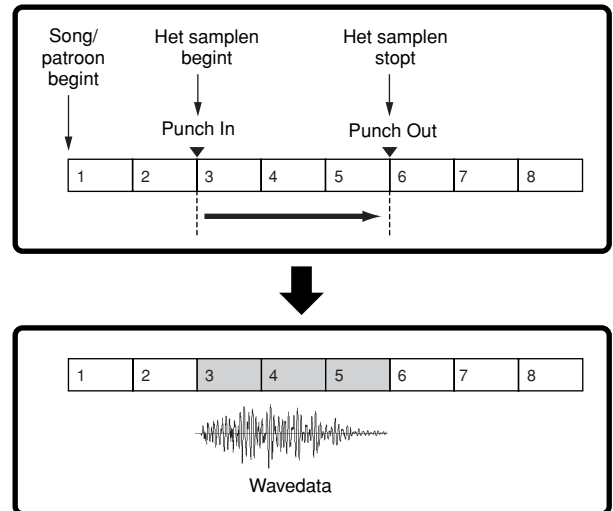
Zoals u kunt zien geldt dat des te hoger de instelling van het triggerniveau is, des te harder moet het audiosignaal zijn om het samplen te starten. Andersom geldt dat als het triggerniveau te laag is ingesteld, kan een zacht geluid al genoeg zijn om het samplen onbedoeld te starten.

■ Start het opnemen als het afspelen van de song/het patroon een aangegeven punt bereikt

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =meas

Nadat u op de knop [F6] REC in de insteldisplay Sampling heeft gedrukt, is het starten en het stoppen van het samplen gekoppeld aan het afspelen van de song/het patroon.

Deze instelling is alleen beschikbaar als de modus Song/Pattern en het opnametype (Rec Type) zijn ingesteld op 'Slice + Seq' of 'Sample + Note'.



Sample-afspeeltypen

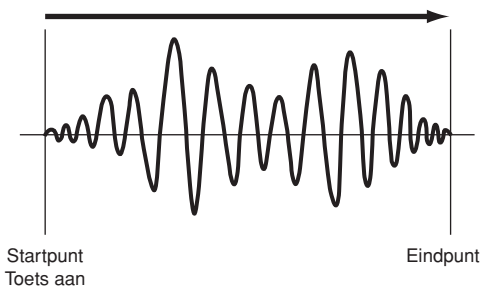
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

Samples kunnen worden ingesteld om op de volgende drie verschillende manieren terug te spelen.

■ One Shot

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

Als u een noot via het toetsenbord bespeelt, speelt de sample slechts eenmaal van begin tot eind. Dit afspeeltype wordt gewoonlijk gebruikt voor drum- en percussiegeluiden.



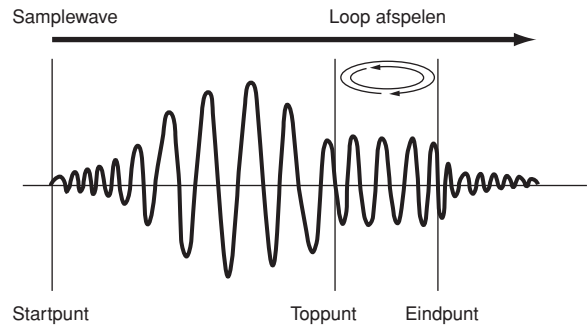
■ Loop

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

Deze wordt hoofdzakelijk gebruikt om lange doorlopende geluiden te creëren, zoals koperblazers en strijkers, of instrumenten met een natuurlijke lange uitsterftijd, zoals piano. Een geschikt gedeelte van de sample bij het einde wordt geloopt om een lange sustain of decay te reproduceren.

Als u een noot op het toetsenbord speelt, speelt de sample van het beginpunt tot het eindpunt. Vervolgens wordt er teruggekeerd naar het beginpunt van de loop en wordt deze opnieuw tot het eindpunt afgespeeld en dit gaat door totdat de noot wordt losgelaten. Bij muziekinstrumenten in het algemeen bevindt het karakteristieke gedeelte van het geluid (het 'attack'-gedeelte) zich gewoonlijk aan het begin, net na het startpunt. Daarna verandert het geluid niet veel terwijl de noot ingedrukt wordt gehouden en kunt u het loop- en het beginpunt aan beide zijden van dit gedeelte instellen. Als u een sample van een instrument afspeelt die op deze manier geloopt is, wordt het attackgedeelte van het geluid eenmaal afgespeeld, gevolgd door het loop-gedeelte dat continu wordt afgespeeld totdat de toets wordt losgelaten. Looping is ook een manier om bruikbare instrumentgeluiden te creëren zonder al te veel geheugen te gebruiken.

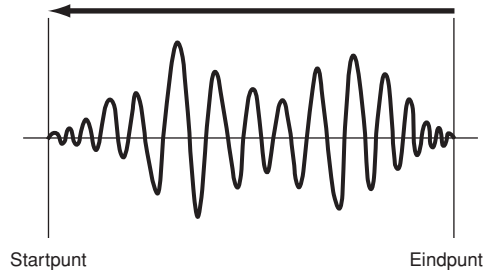
U kunt elk van de punten in de modus Sampling instellen. Aangezien deze synthesizer in staat is het hele beeld van de gesampled audiodata in de LCD weer te geven (zoom-in en zoom-out zijn beschikbaar), kunt u de loop-punten visueel bewerken – waardoor het bewerken van de sample accuraat en makkelijk wordt.



■ Reverse

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

Als u een noot via het toetsenbord bespeelt, speelt de sample slechts eenmaal van eind tot begin. Dit is handig voor het creëren van omgekeerde cimbaalgeluiden en andere speciale effecten.



Effectblok

Dit blok past effecten toe op de uitvoer van het toongeneratorblok, waarbij het geluid wordt bewerkt en verbeterd via geavanceerde DSP-technologie (Digital Signal Processing).

Effectstructuur

De effectprocessor van deze synthesizer beschikt over systeem-effecten, insertie-effecten, een mastereffect, part-EQ (equalizer) en master-EQ (equalizer).

■ Systeemeffecten (reverb, chorus)

Systeemeffecten worden op het totaalgeluid toegepast, of dit nu een voice, een complete performance, een song, enz. is.

Bij systeemeffecten wordt het geluid van elk van de parts naar het effect gezonden, overeenkomstig het effectzendniveau voor elk van de parts. Het bewerkte geluid (dat 'wet' oftewel 'nat' wordt genoemd) wordt teruggestuurd naar de mixer, overeenkomstig het retourniveau, en uitgevoerd – na te zijn gemixt met het onbewerkte 'dry', oftewel 'droge' geluid. Dankzij deze ordening kunt u een optimale balans van het effectgeluid en het originele geluid van de parts voorbereiden.

Reverb

De reverbeffecten voegen een warme ambiance aan het geluid toe, waarbij de complexe reflecties van daadwerkelijke speelruimten, zoals een concertzaal of kleine club, worden gesimuleerd. Er zijn in totaal 20 verschillende typen reverb beschikbaar.

Chorus

De choruseffecten maken gebruik van verscheidene typen van modulatieprocessing, inclusief flanger en faser, om het geluid op een verscheidenheid aan manieren te verbeteren. Er zijn in totaal 49 typen beschikbaar, inclusief reverb en delayeffecten.

OPM. Over de systeemeffectgerelateerde display in elke modus, zie blz. 179 en 180.

■ Insertie-effecten A, B

Insertie-effecten kunnen op elke afzonderlijke part worden toegepast. Insertie-effecten worden hoofdzakelijk gebruikt om een enkele part rechtstreeks te bewerken. De diepte van het effect wordt aangepast door de droog/nat-balans in te stellen. Aangezien een insertie-effect alleen op één bepaalde part kan worden toegepast, zou deze gebruikt moeten worden voor geluiden die u drastisch wilt veranderen of voor geluiden die een effect gebruiken dat niet voor andere geluiden bedoeld is. U kunt ook de balans instellen zodat alleen het effectgeluid te horen is, door Wet op 100% in te stellen.

Deze synthesizer beschikt over acht sets insertie-effecten (één stel heeft A- en B-gedeelten). Ze kunnen op alle parts van de performance worden toegepast en op acht parts (maximaal) van de song/het patroon.

Er zijn in totaal 116 verschillende typen chorus beschikbaar.

OPM. In de modus Voice is slechts één stel van de insertie-effecten beschikbaar.

OPM. Voor details over de displays die gerelateerd zijn aan de insertie-effecten in elke modus, zie blz. 179 en 180.

OPM. Bij de AUDIO IN-parts kunnen insertie-effecten niet worden toegepast op de mLAN- en AIEB2-parts.

■ Plugininsertie-effecten

Dit is een speciaal effectsysteem dat alleen beschikbaar is als er een pluginboard van het effecttype is geïnstalleerd. Pluginboardeffecten zijn niet beschikbaar in de modus Voice.

OPM. Voor details over de displays die gerelateerd zijn aan de plugininsertie-effecten in elke modus, zie blz. 179 en 180.

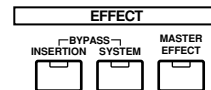
■ Mastereffect

Dit blok past effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal van het totaalgeluid. Er zijn in totaal 8 verschillende typen mastereffect beschikbaar.

OPM. Voor details over de displays die gerelateerd zijn aan de mastereffecten in elke modus, zie blz. 179 en 180.

EFFECT-knoppen

Met de drie EFFECT-knoppen op het paneel kunt u elk effectblok aan- en uitschakelen.



Druk op de knop [INSERTION] onder 'BYPASS' zodat het lampje oplicht, om de insertie-effecten uit te schakelen. U kunt aangeven welke insertie-effecten (alleen het interne insertie-effect, alleen het plugin-insertie-effect, of beide) worden omzeild (bypass), via de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS-display in de modus Utility.

Druk op de knop [SYSTEM] onder 'BYPASS' zodat het lampje oplicht, om de systeemeffecten uit te schakelen. U kunt aangeven welke systeemeffecten (alleen het reverbeffect, alleen het choruseffect, of beide) worden omzeild (bypass), via de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS-display in de modus Utility.

Druk op de knop [MASTER EFFECT] zodat het lampje oplicht om het mastereffect aan te zetten. Vergeet niet dat het drukken op en vasthouden van deze knop de insteldisplay Mastereffect in de huidige modus oproept.

Het mastereffect regelen via de KN-knoppen

Als u tegelijkertijd op de knop [ARP FX] en de knop [EQ] drukt (beide lampjes lichten op), kunt u met de KN-knoppen de mastereffect gerelateerde parameters aanpassen, die zijn aangegeven in de [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF-display van de modus Utility.

Equalizer (EQ)

Gewoonlijk wordt er een equalizer gebruikt om het geluid van versterkers of luidsprekers te corrigeren om het aan te passen aan de specifieke akoestiek van de ruimte, of om de klankkleur van het geluid te veranderen. Het geluid wordt verdeeld in verscheidene frequentiebanden, en er worden aanpassingen in het geluid gemaakt door het niveau van elk van de banden te verhogen of te verlagen. Door het geluid overeenkomstig het genre aan te passen – klassieke muziek verfijnder, popmuziek sprankelender, en rockmuziek dynamischer – kunt u de speciale karakteristieken van de muziek benadrukken en uw spel aangenamer maken. Er zijn drie afzonderlijke EQ-secties beschikbaar op het instrument: Element-EQ, part-EQ, en master-EQ.

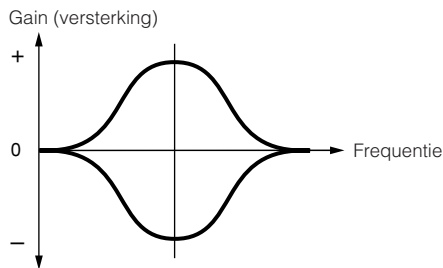
● Element-EQ

[VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element/
Selectie toets → [F6] EQ

De element-EQ wordt toegepast op elk van de elementen van de normale voice en op elk van de toetsen van de drumvoice. U kunt aangeven welke vorm er moet worden gebruikt uit de twee hieronder beschreven vormen en de gerelateerde parameters instellen.

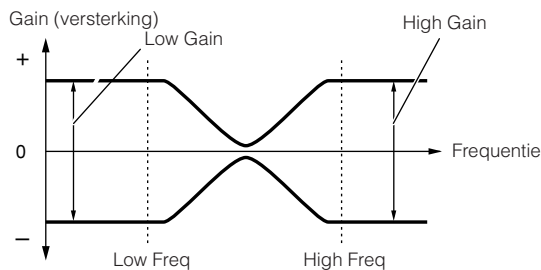
Peaking-type

Bij dit type EQ-vorm kunt u het signaal bij de aangegeven frequentie-instelling verzwakken/versterken.



Shelving-type

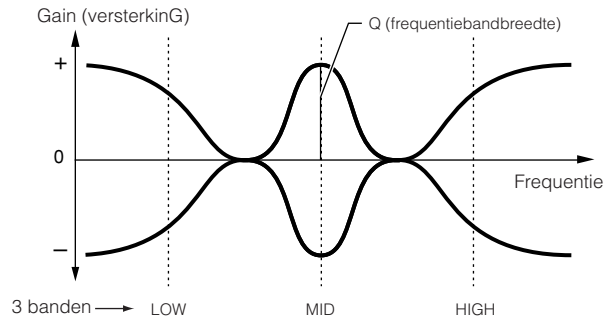
Bij dit type EQ-vorm kunt u het signaal onder of boven de aangegeven frequentie-instelling verzwakken/versterken.



OPM. Naast de afzonderlijke versterkingsregelaars (gain), is er ook een totaalniveau parameter die het complete frequentiebereik verzwakt/versterkt.

● Part-EQ

Deze 3-bands EQ wordt op elk van de parts van de/het performance /song/patroon toegepast. De hoge band en de lage band zijn van het type shelving. De middenband is van het type peaking.

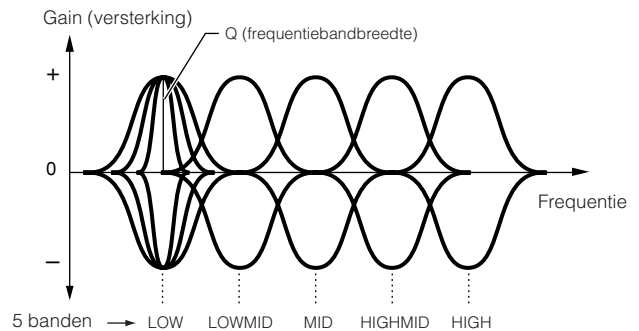


OPM. De part-EQ is niet beschikbaar in de modus Voice.

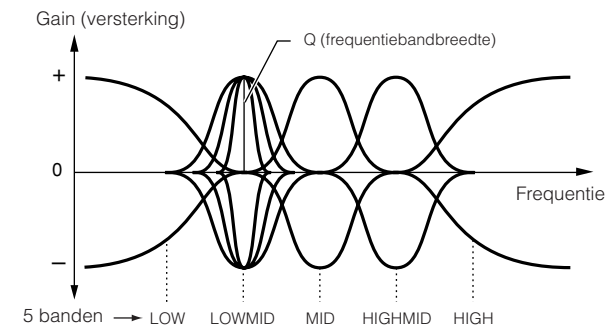
● Master-EQ

Master-EQ wordt op het uiteindelijke (post-effect) totaalgeluid van het instrument toegepast. Bij deze EQ kunnen alle banden op peaking worden ingesteld, en de laagste en hoogste banden kunnen op shelving worden ingesteld (zoals hieronder aangegeven).

EQ waarbij alle banden op het type peaking zijn ingesteld.



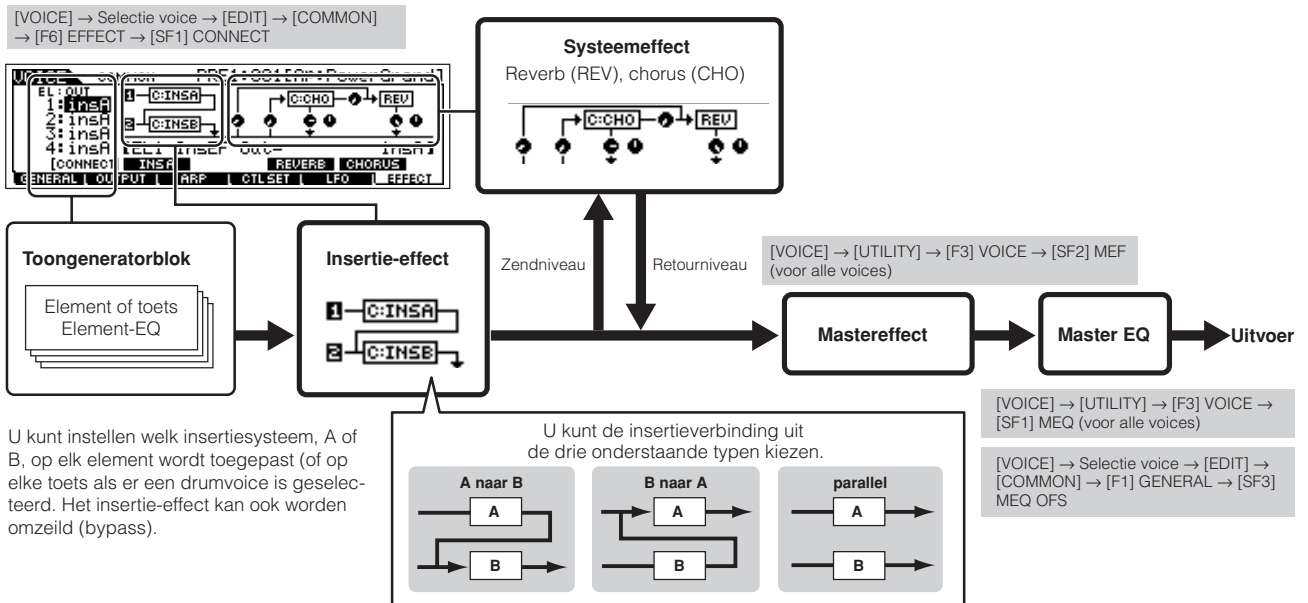
EQ waarbij LOW (laag) en HIGH (hoog) zijn ingesteld op het type shelving.



Effectverbinding in elk van de modi

● In de modus Voice

De effectparameters in de modus Voice worden voor elke voice ingesteld en de instellingen worden als een uservoice in interne flash-rom opgeslagen. Merk alstublieft op dat de mastereffect- en master-EQ-parameters voor alle voices in de modus Utility worden ingesteld en als systeeminstellingen in interne flash-rom worden opgeslagen door ook in de modus Utility op de knop [STORE] te drukken.

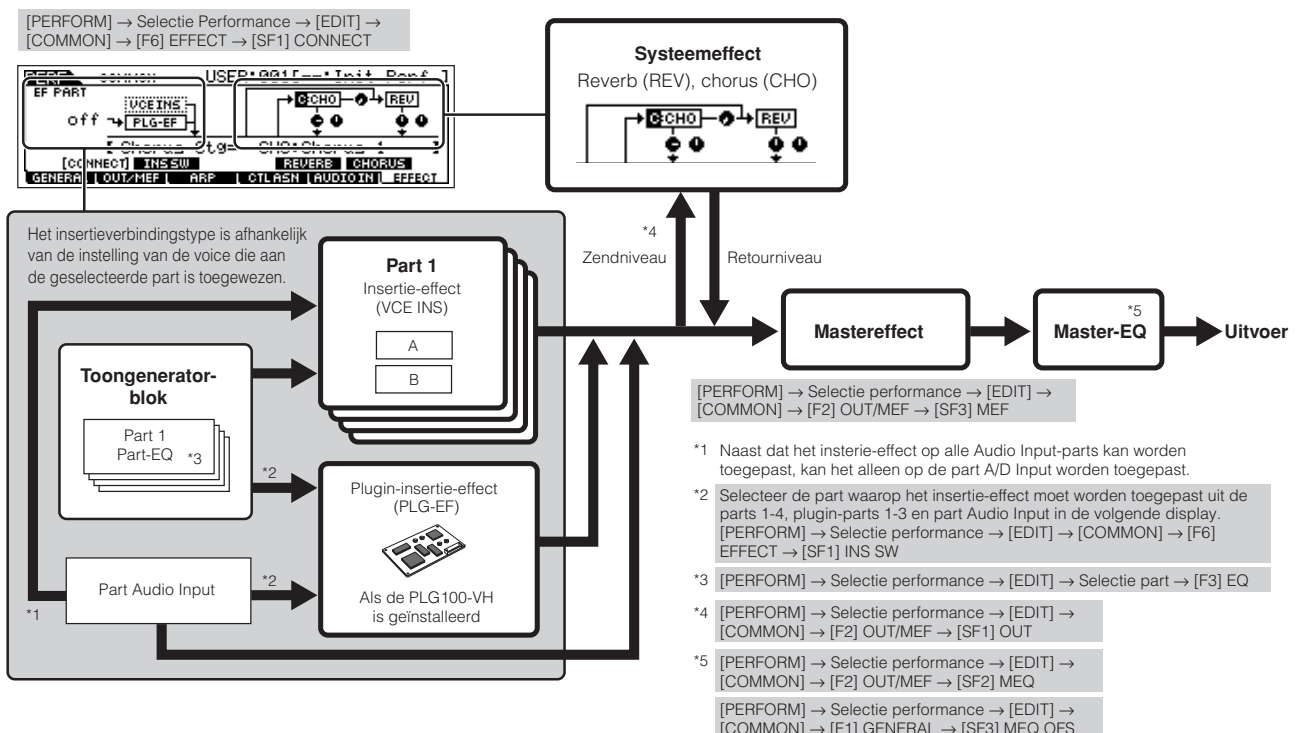


OPM. De parallelverbinding is niet beschikbaar voor pluginvoices.

OPM. Het plugin-insertie-effect (als het effectpluginboard is geïnstalleerd) is niet beschikbaar in de modus Voice.

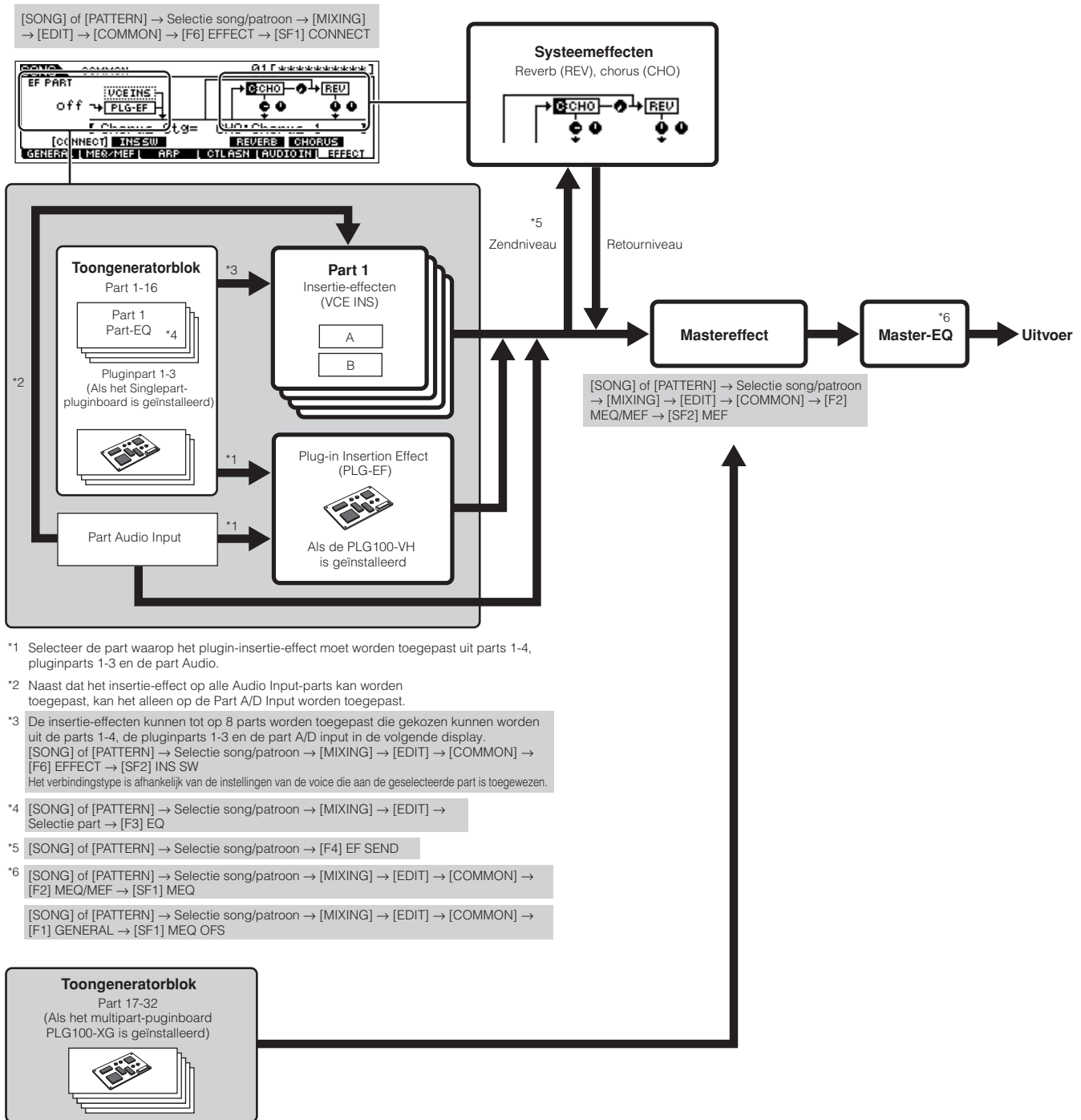
● In de modus Performance

De effectparameters in de modus Performance worden voor elke performance ingesteld en de instellingen worden als userdata in interne flash-rom opgeslagen.



In de modus Song/modus Pattern

De effectparameters in de modus Song/modus Pattern worden voor elk van de songs/patronen ingesteld. De effectinstellingen worden in de modus Song Mixing/modus Pattern Mixing in interne DRAM opgeslagen en naar de SmartMedia/het USB-opslag-apparaat weggeschreven in de modus File.



- *1 Selecteer de part waarop het plugin-insertie-effect moet worden toegepast uit parts 1-4, pluginparts 1-3 en de part Audio.
- *2 Naast dat het insertie-effect op alle Audio Input-parts kan worden toegepast, kan het alleen op de Part A/D Input worden toegepast.
- *3 De insertie-effecten kunnen tot op 8 parts worden toegepast die gekozen kunnen worden uit de parts 1-4, de pluginparts 1-3 en de part A/D input in de volgende display.
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW
Het verbindingstype is afhankelijk van de instellingen van de voice die aan de geselecteerde part is toegewezen.
- *4 [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F3] EQ
- *5 [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [F4] EF SEND
- *6 [SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ
[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS



- OPM.** Het insertie-effect, plugin-insertie-effect en het systeemeffect kunnen niet op de parts 17-32 (bij gebruik van het multipart-pluginboard PLG100-XG) worden toegepast.
- OPM.** De part-EQ kan niet op parts van het pluginboard worden toegepast.
- OPM.** De systeemeffecten (Reverb, Chorus), de master-EQ, en het mastereffect worden niet op het geluid toegepast dat wordt uitgevoerd door de ASSIGNABLE OUTPUT-aansluitingen (inclusief die van de AIEB2) of de mLAN-aansluiting van het board mLAN16E. (Alleen de part-EQ en het insertie-effect worden toegepast.)

Over MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is een standaard waarmee elektronische muziekinstrumenten met elkaar kunnen communiceren, door compatibele noot-, besturingswijzigings-, programmawijzigings- en andere soorten MIDI-data of berichten te zenden en te ontvangen.

Deze synthesizer kan andere MIDI-apparaten besturen door nootgerelateerde data en verscheidene typen besturingsdata te verzenden. Ze kan ook worden bestuurd door binnenkomende MIDI-berichten, die automatisch de toongeneratormodus bepalen, de MIDI-kanalen, voices en effecten selecteren, parameterwaarden wijzigen, en natuurlijk de voor de verschillende parts aangegeven voices bespelen.

Veel MIDI-berichten worden in hexadecimale of binaire getallen uitgedrukt. Hexadecimale getallen kunnen de letter 'H' als achtervoegsel bevatten. De letter 'n' geeft een bepaald heel getal aan.

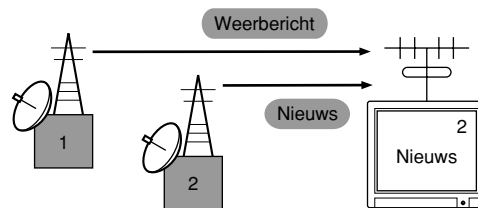
Het overzicht onder somt de corresponderende decimale getallen voor elk van de hexadecimale/binaire getallen op.

MIDI-kanalen

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

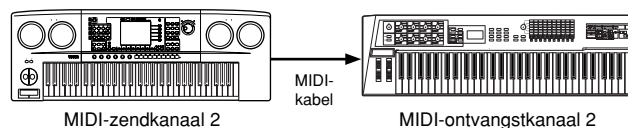
Denk bij MIDI-kanalen aan TV-kanalen. Elk TV-station verstuurt zijn uitzendingen over een bepaald kanaal.

Uw TV ontvangt veel verschillende programma's van verscheidene TV-stations tegelijk en u selecteert het betreffende kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt op basis van hetzelfde principe.

Het zendende 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 zendkanaal, zal het ontvangende instrument klinken overeenkomstig de door het verzendende instrument verzonden data. Voor informatie over hoe het MIDI-zendkanaal en het MIDI-ontvangstkanaal in te stellen, zie blz. 35.



MIDI-data worden aan één van zestien kanalen toegewezen. We kunnen echter de zestien-kanalengrens doorbreken door afzonderlijke 'MIDI-poorten' te gebruiken die elk op zich zestien kanalen ondersteunen. Voor details, zie blz. 38.

MIDI-berichten die door deze synthesizer worden verzonden/herkend

MIDI-berichten kunnen in twee groepen worden verdeeld: kanaalberichten en systeemberichten. Hieronder vindt u een uitleg van de verscheidene typen MIDI-berichten die deze synthesizer kan herkennen/verzenden. De berichten die door deze synthesizer worden verzonden/herkend worden aangegeven in het MIDI Data Format en de MIDI Implementation Chart in de afzonderlijke Data List.

OPM. De toongenerator- en sequencerblokken van deze synthesizer verwerken verschillende MIDI-events. Deze worden afzonderlijk in het MIDI Data Format, alsook in de MIDI Implementation Chart opgesomd.

KANAALBERICHTEN

Kanaalberichten bevatten data die gerelateerd zijn aan het spel op het toetsenbord voor het betreffende kanaal.

■ Noot aan/noot uit (toets aan/toets los)

Berichten die door het spelen op het toetsenbord worden gegenereerd.

Ontvangstnootbereik = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60

Aanslagbereik = 1 - 127 (alleen de noot-aan-aanslag wordt ontvangen)

Noot aan: Wordt gegenereerd als er een toets wordt ingedrukt.

Noot uit: Wordt gegenereerd als er een toets wordt losgelaten.

Elk bericht bevat een bepaald nootnummer dat overeenkomt met de toets die wordt ingedrukt, plus een aanslagwaarde gebaseerd op hoe hard de toets wordt aangeslagen.

■ Besturingswijziging

Met besturingswijzigingsberichten kunt u een voicebank selecteren, het volume, de panning, de modulatie, de portamentotijd de helderheid en verscheidene andere besturingsparameters regelen, via de betreffende besturingswijzigingsnummers die overeenkomen met de verschillende parameters.

Bankselectie MSB (besturingsnr. 000)

Bankselectie LSB (besturingsnr. 032)

Berichten die nummers van variatievoicebanken selecteren door de MSB en LSB te combineren en te verzenden vanaf een extern apparaat. De functies van MSB- en LSB-berichten verschillen afhankelijk van de toongeneratormodus. MSB-nummers selecteren het voicetype (normale voice of drum-voice), en LSB-nummers selecteren voicebanken.

(Voor meer informatie over banken en programma's, zie de Voice List in de afzonderlijke Data List.)

Een nieuwe bankselectie zal pas effectief worden op het moment dat het volgende programmawijzigingsbericht wordt ontvangen.

Modulatie (besturingsnr. 001)

Berichten die de vibratodiepte regelen door het modulatie wiel te gebruiken.

De waarde op 127 instellen produceert maximum vibrato en 0 resulteert in geen vibrato.

Portamentotijd (besturingsnr. 005)

Berichten die de duur van de portamento regelen, of een geleidelijke toonhoogteovergang tussen achtereenvolgend gespeelde noten.

Als de parameter Portamento Switch (besturingsnr. 065) is ingesteld op aan, past de hier ingestelde waarde de snelheid van de toonhoogteovergang aan.

De waarde op 127 instellen produceert de maximum portamentotijd en 0 resulteert in de minimum portamentotijd.

Data-invoer MSB (besturingsnr. 006)

Data-invoer LSB (besturingsnr. 038)

Berichten die de waarde voor de parameter instellen die wordt aangegeven door RPN MSB/LSB (blz. 183) en NRPN MSB/LSB (blz. 183). De parameterwaarde wordt bepaald door de MSB en LSB te combineren.

Hoofdvolume (besturingsnr. 007)

Berichten die het volume van elk van de parts regelen.

De waarde op 127 instellen produceert maximum volume en 0 resulteert in geen volume.

Pan (besturingsnr. 010)

Berichten die de stereo panningpositie van elk van de parts besturen (voor stereo uitvoer).

De waarde instellen op 127 positioneert het geluid uiterst rechts en 0 positioneert het geluid uiterst links.

Expressie (besturingsnr. 011)

Berichten die de expressie van de intonatie van elk van de parts besturen tijdens het spelen.

De waarde op 127 instellen produceert maximum volume en 0 resulteert in geen volume.

Vasthouden1 (besturingsnr. 064)

Berichten die de sustain aan/uit besturen.

De waarde tussen 64 - 127 instellen zet de sustain aan, tussen 0 - 63 zet de sustain uit.

Portamentoschakelaar (besturingsnr. 065)

Berichten die de portamento aan/uit besturen.

De waarde tussen 64 - 127 instellen zet de portamento aan, tussen 0 - 63 zet de portamento uit.

Sostenuto (besturingsnr. 066)

Berichten die de sostenuto aan/uit besturen.

Bepaalde noten vasthouden en vervolgens op het sostenuto-pedaal drukken zal die noten sustain geven terwijl u de daaropvolgende noten speelt, tot het pedaal wordt losgelaten.

De waarde tussen 64 - 127 instellen zet de sostenuto aan, tussen 0 - 63 zet de sostenuto uit.

Harmonische inhoud (besturingsnr. 071)

Berichten die de filterresonantie aanpassen die voor elk van de parts is ingesteld.

De hier ingestelde waarde is een offsetwaarde die aan de voicedata zal worden toegevoegd of afgetrokken. Hogere waarden zullen resulteren in een karakteristieker, resonerend geluid. Afhankelijk van de voice kan het effectieve bereik smaller zijn dan het bereik dat beschikbaar is voor aanpassing.

Release-tijd (besturingsnr. 072)

Berichten die de release-tijd van de AEG aanpassen die voor elk van de parts is ingesteld.

De hier ingestelde waarde is een offsetwaarde die aan de voicedata zal worden toegevoegd of afgetrokken.

Attack-tijd (besturingsnr. 073)

Berichten die de attack-tijd van de AEG aanpassen die voor elk van de parts is ingesteld.

De hier ingestelde waarde is een offsetwaarde die aan de voicedata zal worden toegevoegd of afgetrokken.

Helderheid (besturingsnr. 074)

Berichten die de filterafsnijfrequentie aanpast die voor elk van de parts is ingesteld.

De hier ingestelde waarde is een offsetwaarde die aan de voicedata zal worden toegevoegd of afgetrokken. Lagere waarden resulteren in een zachter geluid.

Afhankelijk van de voice kan het effectieve bereik smaller zijn dan het bereik dat beschikbaar is voor aanpassing.

Decay-tijd (besturingsnr. 075)

Berichten die de decay-tijd van de AEG aanpassen die voor elk van de parts is ingesteld. De hier ingestelde waarde is een offsetwaarde die aan de voicedata zal worden toegevoegd of afgetrokken.

Effect1-diepte (reverbzendniveau) (besturingsnr. 091)

Berichten die het zendniveau voor het reverbeffect aanpassen.

Effect3-diepte (choruszendniveau) (besturingsnr. 093)

Berichten die het zendniveau voor het choruseffect aanpassen.

Datatoename (besturingsnr. 096)**Afname (besturingsnr. 097) voor RPN**

Berichten die de MSB-waarde van de pitchbendgevoeligheid, fijnstemming of grove stemming met stappen van 1 verhogen of verlagen. U zult van te voren één van deze parameters middels de RPN in het externe apparaat toe moeten wijzen. De databyte wordt genegeerd. Als de maximum of minimum waarde wordt bereikt, zal de waarde niet verder toe- of afnemen. (Verhogen van de fijnstemming zal er niet voor zorgen dat ook de grove stemming wordt verhoogd.)

NRPN (Niet-Geregistreerd ParameterNummer)**LSB (besturingsnr. 098) (alleen pluginboard)****NRPN (Niet-Geregistreerd ParameterNummer)****MSB (besturingsnr. 099) (alleen pluginboard)**

Berichten die de vibrato, het filter, de EG, de drumsetup of andere parameterinstellingen van een voice aanpassen. Zond eerst de NRPN MSB en NRPN LSB om de parameter aan te geven die moet worden geregeld. Gebruik vervolgens data-invoer (blz. 182) om de waarde van de aangegeven parameter in te stellen.

Merk op dat als de NRPN eenmaal voor een kanaal is ingesteld, de er op volgende data zullen worden herkend als wijziging van de waarde van dezelfde NRPN. Daarom zou u nadat u de NRPN heeft gebruikt, de waarde nul (7FH, 7FH) in moeten stellen om onverwachte resultaten te vermijden. Voor details, raadpleeg de gebruikershandleiding van het betreffende pluginboard.

RPN (Geregistreerd ParameterNummer) LSB (besturingsnr. 100)**RPN (Geregistreerd ParameterNummer) MSB (besturingsnr. 101)**

Berichten die een offset bepalen voor, of die worden afgetrokken van of opgeteld bij de waarden van de pitchbendgevoeligheid, de stemming of andere parameterinstellingen van een part.

Zond eerst de RPN MSB en RPN LSB om de parameter aan te geven die moet worden geregeld. Gebruik vervolgens datatoename/-afname (blz. 183) om de waarde van de aangegeven parameter in te stellen. Merk op dat als de RPN eenmaal voor een kanaal is ingesteld, de er op volgende data zullen worden herkend als wijziging van de waarde van dezelfde RPN. Daarom zou u nadat u de RPN heeft gebruikt, de waarde nul (7FH, 7FH) in moeten stellen om onverwachte resultaten te vermijden.

De volgende RPN-nummers kunnen worden ontvangen.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitchbendgevoeligheid
00	01	Fijnstemming
00	02	Grove stemming
7F	7F	Nul

■ Kanaalmodusberichten

De volgende kanaalmodusberichten kunnen worden ontvangen.

2e BYTE	3e BYTE	BERICHTEN
120	0	Alle geluiden uit
121	0	Reset alle besturingen
123	0	Alle noten uit
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

Alle geluiden uit (besturingsnr. 120)

Schakel al het geluid op het betreffende kanaal uit. De status van de kanaalberichten zoals noot aan en vasthouden aan wordt gehandhaafd.

Reset alle regelaars (besturingsnr. 121)

De waarden van de volgende regelaars zullen naar de standaardwaarden worden teruggezet.

REGELAAR	WAARDE
Pitchbendwijziging	0 (midden)
Aftertouch	0 (uit)
Polyfone aftertouch	0 (uit)
Modulatie	0 (uit)
Expressie	127 (maximaal)
Vasthouden1	0 (uit)
Portamento	0 (uit)
Sostenuto	0 (uit)
Softpedaal	0 (uit)
Portamentoregelaar	Annuleer het brontoetsnummer van de portamento
RPN	Numer niet aangegeven; interne data zal niet wijzigen
NRPN	Numer niet aangegeven; interne data zal niet wijzigen

Alle noten uit (besturingsnr. 123)

Schakel alle noten die momenteel aan zijn op het betreffende kanaal uit.

Als vasthouden1 of sostenuto echter aanstaat, zullen de noten worden vastgehouden totdat ze worden uitgeschakeld.

Mono (besturingsnr. 126)

Voert dezelfde functie uit als wanneer er een bericht 'alle geluiden uit' wordt ontvangen en als de 3e byte (mononummer) zich in het bereik van 0 - 16 bevindt, stelt het het corresponderende kanaal in op de modus Mono (Modus 4:m = 1).

Poly (besturingsnr. 127)

Voert dezelfde functie uit als wanneer er een bericht 'alle geluiden uit' wordt ontvangen, en stelt het corresponderende kanaal in op de modus Poly.

■ Programmawijziging

Berichten die bepalen welke voice er voor elk van de parts geselecteerd moet worden. Met een combinatie van bankselectie kunt u niet alleen de basisvoicenummers, maar ook de banknummers van de variatievoices selecteren. Voor een overzicht van de voices, zie de afzonderlijke Data List.

■ Pitchbend

Pitchbendberichten zijn continue besturingsberichten waardoor de toonhoogte van de aangeduide noten met een aangegeven hoeveelheid en met een aangegeven duur kunnen worden verhoogd of verlaagd.

■ Kanaalafertouch

Berichten waarmee u het geluid over het complete kanaal kunt regelen via de druk op de toetsen nadat u de toetsen heeft aangeslagen.

Deze synthesizer verzendt deze data niet vanaf het toetsenbord; deze synthesizer reageert echter wel correct op deze data als deze van een extern apparaat worden ontvangen.

■ Polyfone aftertouch

Berichten waarmee u het geluid per toets afzonderlijk kunt regelen via de druk op de toetsen nadat u de toetsen heeft aangeslagen. Deze synthesizer verzendt deze data niet vanaf het toetsenbord; de data kunnen echter via de interne sequencer worden verzonden.

SYSTEMEBERICHTEN

Systeemberichten zijn data die gerelateerd zijn aan het totale systeem van het apparaat.

■ Systeemexclusiefberichten

Systeemexclusiefberichten regelen verscheidene functies van deze synthesizer, inclusief het hoofdvolume en de hoofdstemming, de toongeneratormodus, het effecttype en verscheidene andere parameters.

General MIDI-systeem aan (GM) (alleen modi Song en Pattern)

Als 'General MIDI-systeem aan' wordt ontvangen, zal de MOTIF ES de MIDI-berichten die compatibel zijn met GM System Level 1 ontvangen, en zal bijgevolg niet NRPN- en bankselectie-berichten ontvangen.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimaal)

OPM. Zorg ervoor dat de interval tussen dit bericht en de eerste nootdata van de song minstens een kwartnoot in lengte bedraagt.

Hoofdvolume

Als dit wordt ontvangen zal de volume-MSB op de systeemparameter van toepassing worden gebracht.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadecimaal)

* mm (MSB) = passende volumewaarde, 11 (LSB) = genegeerd

■ Systeem realtime-berichten

Deze berichten besturen de sequencer, dat wil zeggen song en patroon.

Actieve meting (FEH)

Als FEH (actieve meting) eenmaal wordt ontvangen zal, als er achtereenvolgens gedurende 300 msec geen MIDI-data worden ontvangen, de MOTIF ES dezelfde functie uitvoeren als wanneer er 'alle geluiden uit', 'alle noten uit' en 'reset alle besturingen'-berichten worden ontvangen en zal vervolgens terugkeren naar een status waarbij FEH niet langer wordt gecontroleerd.

Timingklok (F8H)

Dit bericht wordt verzonden met een vaste interval (24 keer per 1/4 noot) om aangesloten MIDI-instrumenten te synchroniseren. U kunt selecteren of het sequencerblok de interne timingklok gebruikt, of de externe timingklokberichten die via de MIDI IN worden ontvangen, door de parameter MIDI Sync in te stellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

Start (FAH)

Dit bericht zorgt ervoor dat de MIDI-sequencedata vanaf het begin beginnen af te spelen. Dit bericht zal worden verzonden als er aan het begin van de song of het patroon op de knop [▶] (afspelen) wordt gedrukt.

Voortzetten (FBH)

Dit bericht zorgt ervoor dat de MIDI-sequencedata beginnen af te spelen vanaf de huidige songpositie. Dit bericht zal worden verzonden als er ergens tijdens de song of het patroon op de knop [▶] (afspelen) wordt gedrukt.

Stop (FCH)

Dit bericht zorgt ervoor dat de MIDI-sequencedata (song) stoppen met afspelen. Dit bericht zal worden verzonden als er tijdens het afspelen van de song of het patroon op de knop [■] (stoppen) wordt gedrukt.

OPM. U kunt selecteren of deze synthesizer de timingklok-, start-, zet voort- en stopberichten zal verzenden door de parameter SeqCtrl in te stellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

■ Systeemgemeenschappelijke berichten

Systeemgemeenschappelijke berichten besturen ook de sequencer, inclusief songselectie- en songpositiepuntberichten.

Intern geheugen en bestandsbeheer

Als u de MOTIF ES gebruikt, zult u vele verschillende soorten data creëren, waaronder voices, performances, songs en patronen. Deze sectie beschrijft hoe u de verscheidene typen data vast kunt houden en hoe u de geheugenapparaten/-media kunt gebruiken om ze op te slaan.

Data vasthouden

U kunt de data die u heeft gecreëerd via de volgende drie methoden vasthouden.

● Opslaan

Dit is een proces van overbrengen of wegschrijven van de gecreëerde data van deze synthesizer, naar een daarvoor bestemde plaats (usergeheugen) in het interne geheugen. Elk type data kan worden opgeslagen met de volgende handelingen.

Voice	[VOICE] → Selectie voice → [STORE]	blz. 85
Performance	[PERFORM] → Selectie performance → [STORE]	blz. 91
Songmix	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [STORE]	blz. 131
Patroonmix	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [STORE]	blz. 131
Mixvoice	[SONG] of [PATTERN] → Selectie song/patroon → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	blz. 106
Master	[MASTER] → Selectie master → [STORE]	blz. 137
Systeeminstellingen	[UTILITY] → [STORE] *	blz. 260

* Merk alstublieft op dat drukken op [STORE] in de modus Utility de handeling Store (opslaan) voor de systeeminstellingen onmiddellijk begint uit te voeren.

⚠ PAS OP

Aangezien songmix-, patroonmix- en mixvoicedata worden opgeslagen in DRAM (blz. 187), gaan al dat soort data verloren als het instrument wordt uitgezet — zelfs als de data met de bovenstaande handelingen zijn opgeslagen. Zorg ervoor dat u deze data na het opslaan wegschrijft naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File.

⚠ PAS OP

Probeer nooit het instrument uit te zetten als er data (bijvoorbeeld voice) naar flash-rom worden geschreven (terwijl het bericht 'Executing...'- of 'Please keep power on' wordt weergegeven). Het instrument uitzetten in deze toestand kan ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolge van corrupte data in het flash-rom) en kan ervoor zorgen dat het instrument de volgende keer dat het wordt aangezet niet goed opstart, alsook resulteren in het verloren gaan van alle userdata.

● Save (wegschrijven) [FILE] → [F2] SAVE

Dit is een proces van overbrengen of wegschrijven van de gecreëerde data van deze synthesizer naar een extern geheugenapparaat (SmartMedia/USB-opslagapparaat). Dit proces kan in de modus File worden uitgevoerd. De handeling Save kan via verscheidene methoden worden uitgevoerd, zoals alle data als een enkele file wegschrijven of een aangegeven datatype (bijv. alleen voices) als een enkele file weggeschreven. Voor details, zie Geheugenstructuur (blz. 186) en Naslag (blz. 188). De als files weggeschreven data kunnen worden teruggeroepen door ze in de modus File te laden.

● Bulkdump

Met deze functie kunt u de data in de bewerkingsbuffer (DRAM) of in het flash-rom wegschrijven door ze als bulkdata (systeemexclusiefbericht) naar een extern MIDI-instrument of sequencesoftware op een computer te zenden. Dit kan via de volgende handelingen worden gedaan.

Voice	[VOICE] → Selectie voice → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → Selectie performance → [JOB] → [F4] BULK
Songmix	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Patroonmix	[PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → Selectie master → [JOB] → [F4] BULK

OPM. Mixvoicedata kunnen niet als bulkdata via paneelhandelingen worden verzonden.

OPM. Userarpeggiodata en enkele van de systeeminstellingen worden niet als bulkdata verwerkt.

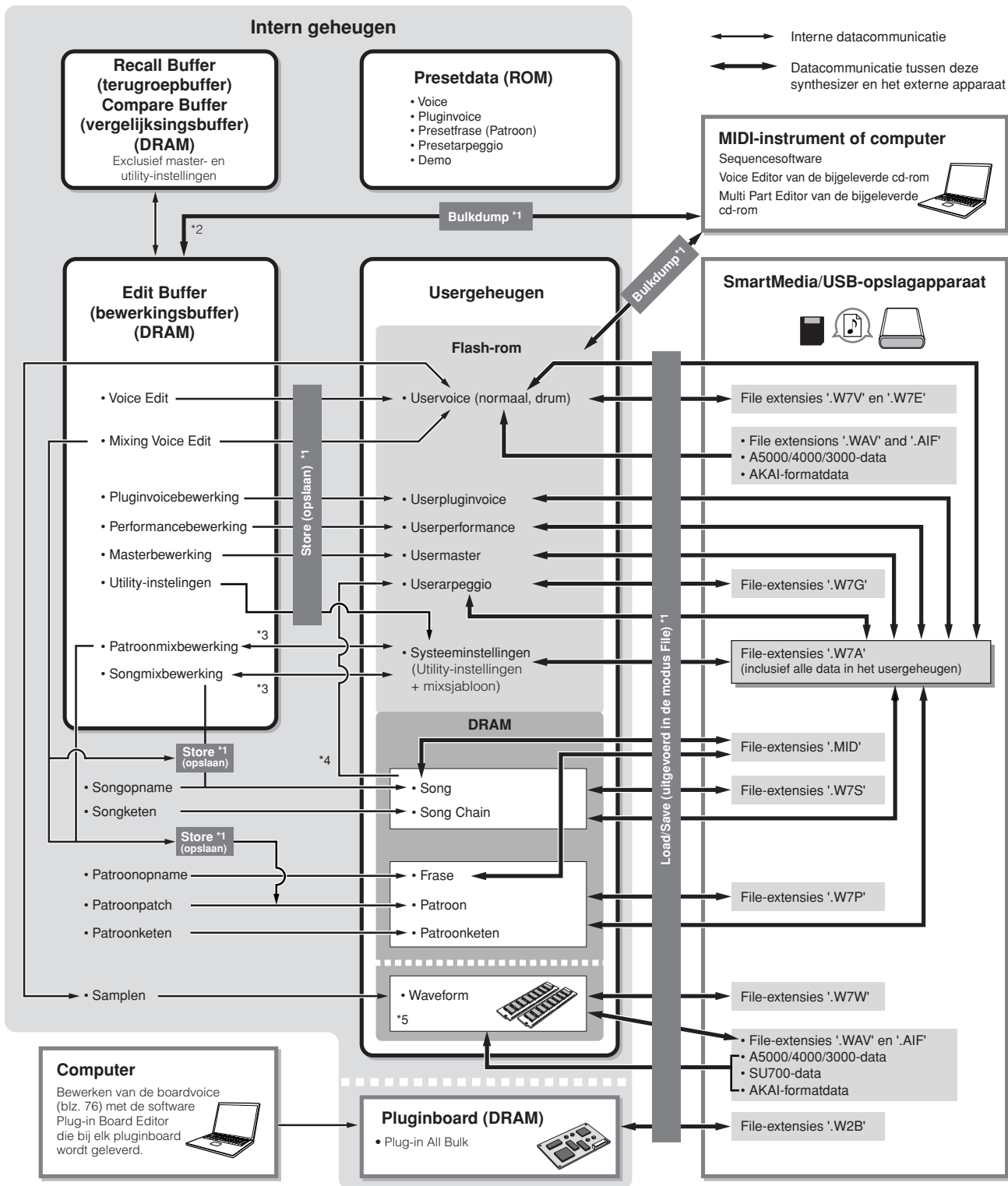
OPM. De data in het usergeheugen in flash-rom kan naar een extern MIDI-instrument of een computer worden verzonden door de ontvangst van een bulkverzoekbericht. Voor details over het bulkverzoekbericht en bulkdumpformaat, zie de afzonderlijke Data List.

Voice- en pluginvoicedata kunnen naar een computer worden verzonden voor bewerking met de software Voice Editor (van de bijgeleverde cd-rom). De bewerkte voicedata kunnen dan in banken naar het instrument worden teruggestuurd als bulkdata. Net zo kunnen voicedata die in de modus Voice Edit zijn gecreëerd, in banken naar de computer worden gestuurd als bulkdata.

Songmix- en patroonmixdata kunnen ook voor bewerking naar een computer worden verzonden, via de software Multi Part Editor (van de bijgeleverde cd-rom). De bewerkte mixdata kunnen dan naar het instrument worden teruggestuurd als bulkdata. Mixdata die in de modi Song Mixing Edit en Pattern Mixing zijn gecreëerd kunnen ook in banken naar de computer worden gestuurd als bulkdata.

Geheugenstructuur

Dit diagram geeft uitgebreid de relatie tussen de functies van de MOTIF ES en het interne geheugen en SmartMedia/USB-opslagapparaat aan.



*1 Voor details over de handelingen Bulk Dump, Save en Store, zie blz. 185.
 *2 Alleen de momenteel bewerkte data kunnen als bulkdata worden verzonden. De mixvoice kan niet als bulkdata worden verzonden.
 *3 De mixinstellingen kunnen worden opgeslagen/teruggeroepen als sjabloon (template) in de modi Song Mixing Job en Pattern Mixing Job.
 *4 U kunt de MIDI-sequencedata die zijn opgenomen in de modi Song Record en Pattern Record omzetten naar arpeggiodata. Dit kan met de volgende handelingen worden uitgevoerd: • [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track to Arp • [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Track to Arp
 *5 Om een golfvorm te creëren door samplen of door een audiofile te creëren, moeten optionele DIMM-modules worden geïnstalleerd.

Intern geheugen

Hieronder vindt u verklaringen voor de basistermen die in de illustratie van de geheugenstructuur op de voorgaande bladzijde zijn gebruikt.

● Flash-rom

ROM (Read Only Memory = alleen-lezen-geheugen) is geheugen dat specifiek ontworpen is om data uit te lezen en er kan derhalve geen data naartoe geschreven worden.

In tegenstelling tot bij conventioneel ROM-geheugen, kan flash-rom worden overschreven — om uw eigen data erin te bewaren. De inhoud van het flash-rom wordt vastgehouden, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld.

● DRAM

RAM (Random Access Memory = willekeurig toegankelijk geheugen) is geheugen dat specifiek is ontworpen voor dataschrijf- en dataleeshandelingen. Er zijn twee verschillende soorten RAM, afhankelijk van de voorwaarden voor het opslaan van de data: SRAM (Statische RAM) en DRAM (Dynamische RAM).

De gecreëerde data die in DRAM zijn opgeslagen, gaan verloren als de stroom wordt uitgeschakeld. Daarom zou u altijd alle data die zich in DRAM bevinden, moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat, voordat u het instrument uitzet.

● DIMM

Er moeten DIMM-modules worden geïnstalleerd om de functie Sampling te kunnen gebruiken of om audiodata (golfvorm/WAV-file/AIFF-file) in het instrument te kunnen laden. Net als bij de hierboven beschreven DRAM, gaan de in DIMM opgeslagen gecreëerde data verloren als de stroom wordt uitgeschakeld. Daarom zou u altijd alle data die zich in DIMM bevinden, moeten wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat, voordat u het instrument uitzet.

● Bewerkingsbuffer en usergeheugen

De bewerkingsbuffer is de geheugenlocatie voor de volgende bewerkte datatypen: voice, performance, master, songmix en patroonmix. De op deze locatie bewerkte data zullen worden opgeslagen in het usergeheugen.

Als u een andere voice, performance, master, song of patroon heeft geselecteerd, zal de complete inhoud van de bewerkingsbuffer worden overschreven met de data van de nieuw geselecteerde voice/performance/master/songmix/patroonmix. Zorg ervoor dat u alle belangrijke data opslaat voordat u een andere voice, enz. selecteert.

● Bewerkingsbuffer en terugroepbuffer

Als u een andere voice/performance/song/patroon heeft geselecteerd zonder degene die u aan het bewerken was op te slaan, kunt u uw originele bewerkingen terugroepen aangezien de inhoud van de bewerkingsbuffer in backupgeheugen wordt opgeslagen.

OPM. Vergeet niet dat de terugroepbuffer niet in de modus Master Edit beschikbaar is.

Naslaginformatie

Modus voice

Voices creëren — basisprocedure

U kunt uw originele voices creëren en bewerken door het instellen van diverse parameters in zowel de modus Voice Play als de modus Voice Edit, terwijl de modus Voice Job voorziet in enkele aan de basisparameter gerelateerde hulpmiddelen, zoals initialiseren en kopiëren. Als u eenmaal een voice heeft bewerkt, kunt u deze opslaan op een userbank in het interne geheugen (Flash-rom) en alle bewerkte voices wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File.

Modus Voice Play

[VOICE] → Selectie voice

In de modus Voice Play kunt u een verscheidenheid aan algemene bewerkingshandelingen op de geselecteerde voice uitvoeren. Gebruik de modus Voice Edit voor gedetailleerdere en uitgebreidere bewerkingshandelingen.

- OPM.** In de modus Voice Play en de modus Voice Edit kunt u de parameters voor elk van voices instellen. De parameters voor alle voices zoals master-EQ en mastereffect kunnen via de [UTILITY] → [F3] VOICE-display in de modus Utility worden ingesteld.
- OPM.** De parameters die dezelfde naam hebben in de modus Voice Play en in de modus Voice Edit, hebben dezelfde functies en instellingen.
- OPM.** Als er een pluginvoice is geselecteerd, zijn bepaalde parameters niet beschikbaar voor bewerking, zelfs niet als ze hier beschreven staan.

[F1] PLAY

TCH (zendkanaal)	Geeft het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord aan. U kunt het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord wijzigen door op de knop [TRACK SELECT] te drukken, zodat zijn aanduiding oplicht, en op één van de NUMBER-knoppen [1] - [16] drukken. Het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord kan ook via de volgende handelingen worden gewijzigd: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (octavering)	Geeft de octavering van het toetsenbord aan die via de knoppen [OCTAVE] is ingesteld. Dit kan ook via de volgende handelingen worden gewijzigd: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A = toewijzing A), ASB (ASSIGN B = toewijzing B)	Geeft de functies aan die aan de respectievelijke knoppen (met bijschrift 'ASSIGN A' en 'ASSIGN B') zijn toegewezen als het lampje van zowel de knop [PAN/SEND] als de knop [TONE] is aangezet. De functies zijn toegewezen via de volgende handelingen: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
OPM.	De instellingen van TCH (zendkanaal), OCT (octavering), ASA (ASSIGN A = toewijzing A) en ASB (ASSIGN B = toewijzing B) maken geen deel uit van de individuele voices. Daarom worden ze ook niet als afzonderlijke voice opgeslagen in de modus Voice Store (blz. 208).
AS1 (ASSIGN 1 = toewijzing 1), AS2 (ASSIGN 2 = toewijzing 2)	Geeft de functies aan die aan de respectievelijke knoppen (met bijschrift 'ASSIGN 1' en 'ASSIGN 2') zijn toegewezen, als het lampje van zowel de knop [PAN/SEND] als de knop [TONE] is aangezet. De functies zijn toegewezen door de gemeenschappelijke (common) parameters in de modus Voice Edit via de volgende handelingen in te stellen: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	U kunt de gewenste arpeggiotypen aan deze knoppen toewijzen en ze op elk willekeurige moment tijdens uw spel oproepen. Raadpleeg blz. 66 in de sectie Beknopte handleiding.

[F2] BANK

Deze display is alleen beschikbaar als er een pluginboard is geïnstalleerd en er een voice van het pluginboard is geselecteerd. Via deze display kunt u de bepaalde bank op het pluginboard selecteren en bepalen of u een pluginvoice of een boardvoice zult gebruiken. Boardvoices zijn onbewerkte, ongewijzigde voices van het pluginboard – het 'ruwe materiaal' voor pluginvoices. Pluginvoices zijn bewerkte boardvoices – voices die speciaal geprogrammeerd en verwerkt zijn voor optimaal gebruik met deze synthesizer. Voor meer details, zie blz. 74.

Instellingen: De volgende selecties zijn beschikbaar, als er bijvoorbeeld een pluginvoice die gebruik maakt van het pluginboard dat in sleuf 1 is geïnstalleerd wordt geselecteerd: PLG1USR (userpluginvoice), PLGPRE1 (presetpluginvoice), 032/000 ... (Geeft de bankselectie-MSB/LSB van de boardvoice aan. Deze waarden verschillen afhankelijk van het geïnstalleerde pluginboard.)

[F3] EFFECT

Door op de knop [F3] EFFECT in de modus Voice Play te drukken, roept u dezelfde EFFECT-display op in de modus Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Via deze display kunt u de effectgerelateerde parameters voor de huidige voice instellen. Zie blz. 194.

[F4] PORTA (portamento)

Via deze display kunt u monofoon of polyfoon afspelen selecteren en de portamentoparameters instellen. Portamento wordt gebruikt om een vloeiende overgang in de toonhoogte te creëren van de eerste noot die op het toetsenbord wordt gespeeld naar de volgende.

Mono/Poly	Bepaalt of de voice monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere gelijktijdige noten) wordt afgespeeld. Instellingen: mono, poly OPM. Als u op de tweede noot drukt terwijl u de eerste noot ingedrukt houdt en PortaSw en Mono/Poly staan ingesteld op aan, begint het geluid van de tweede noot na de overgang van de eerste noot, of de tweede noot begint niet met het startpunt van de EG (AEG/PEG/FEG), maar vanaf het punt van de EG (AEG/PEG/FEG) waar de eerste noot zich bevond. Hierdoor wordt legatospel gerealiseerd. Deze mate van legato kan via de volgende handeling worden ingesteld: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (blz. 190).
PortaSw (portamentoschakelaar)	Bepaalt of portamento op de huidige voice wordt toegepast of niet. Instellingen: off, on

PortaTime (portamentotijd)	Bepaalt de toonhoogteovergangstijd. Hogere waarden resulteren in langere overgangstijden. Instellingen: 0 ~ 127
PortaMode (portamentomodus)	Bepaalt de modus voor de Portamento. Het gedrag van de portamento varieert, afhankelijk van of Mono/Poly is ingesteld op 'mono' of 'poly'. Instellingen: fingered, fulltime fingered Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (als u de volgende noot speelt voordat u de voorgaande noot loslaat). fulltime Portamento wordt altijd toegepast.

[F5] EG (envelopegenerator)

Deze display bevat de basis-EG-instellingen voor de voice, zowel volume als filter, alsook de afsnijfrequentie- van het filter en resonantie-instellingen. De instellingen die hier worden gemaakt, worden als offsets op de AEG- en FEG-instellingen in de modus Voice Edit toegepast. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in het overzicht onder getoond, zoals ze in de display verschijnen.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attacktijd	Decaytijd	Sustainniveau	Releasetijd	---	---	---
FEG			---		Diepte	Afsnijfrequentie	Resonantie

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63 (behalve bij '---' hierboven)

[F6] ARP (arpeggio)

Deze display bevat de basisinstellingen voor het arpeggioafspelen, inclusief het type en tempo. Over de knoppen [SF1] - [SF5], zie de uitleg van de display [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (categorie), Type	Deze drie parameters bepalen het arpeggiotype. De drie letters aan het begin van de typenaam geeft het nummer binnen de geselecteerde categorie aan. Instellingen: Raadpleeg de afzonderlijke Data List.
Tempo	Bepaalt het arpeggiotempo. Als MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) is ingesteld op 'MIDI', wordt hier 'MIDI' weergegeven en kan het tempo niet worden ingesteld. Instellingen: 1 ~ 300
VelLimit (aanslagbegrenzing)	Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsnelheid die het afspelen van de arpeggio kunnen triggeren. De arpeggio speelt als u noten met aanslagsnelheden binnen dit bereik bespeelt. Instellingen: 1 ~ 127 OPM: Toets(en) die worden gespeeld met een aanslag buiten het ingestelde bereik, klinken normaal, zonder arpeggio.
Switch (schakelaar)	Bepaalt of de arpeggio aan of uit is. U kunt arpeggio ook aan-/uitzetten via het bedieningspaneel met de knop [ARPEGGIO ON/OFF]. Instellingen: off, on
Hold	Bepaalt of het arpeggioafspelen wordt 'vastgehouden' of niet. Als dit is ingesteld op 'on' gaat de arpeggio automatisch door, zelfs als u uw vingers van de toetsen haalt, en het gaat door tot de volgende toets wordt ingedrukt. Instellingen: sync-off (zie hieronder), off, on sync-off Als 'sync-off' is ingesteld, gaat het arpeggioafspelen door zonder geluid te maken, zelfs als u de toetsen loslaat. Drukken op een willekeurige toets laat het arpeggioafspelen weer klinken. Met andere woorden, u kunt de toets gebruiken om het arpeggioafspelen te 'laten klinken' en te 'dempen' (niet starten en stoppen) door deze respectievelijk in te drukken en los te laten.

Modus Voice Edit

[VOICE] → Voiceselectie → [EDIT]

Er zijn drie soorten voices: normale voices, drumvoices en pluginvoices (als er een pluginboard is geïnstalleerd). De volgende sectie laat zien hoe de verschillende typen voices te bewerken en legt de beschikbare parameters uit. Merk op dat beschikbare parameters die bewerkt kunnen worden, verschillen afhankelijk van het voicetype (normale voice, drumvoice, pluginvoice).

Normal Voice Edit

Als er een normale voice is geselecteerd, zijn de voicebewerkingparameters verdeeld in Common Edit (parameters die alle vier elementen gemeenschappelijk hebben), en Element Edit (parameters van de afzonderlijke elementen).

Common Edit	[VOICE] → Selectie normale voice → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Deze parameters zijn voor het maken van globale (of gemeenschappelijke) bewerkingen van alle vier de elementen van de geselecteerde normale voice.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Via deze display kunt u de categorie (sub en main) van de geselecteerde voice toewijzen, en een naam voor de voice creëren. De voicenaam kan tot 10 lettertekens bevatten. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen van een voice, zie 'Basisbediening' op blz. 53.
-------------------	--

[SF2] PLY MODUS (modus Play)	Via deze display kunt u verscheidene instellingen voor de toongenerator van deze synthesizer maken, en verschillende instellingen voor de Micro Tuning (stemschalen) toewijzen.
Mono/Poly	Bepaalt of de voice monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) afspeelt. Instellingen: mono, poly
KeyAsgnMode (toetstoewijzingsmodus)	Als dit is ingesteld op 'single' wordt het dubbel afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is handig als er bijna tegelijkertijd twee of meer noot-aanberichten voor dezelfde noot worden ontvangen, of zonder een corresponderend noot-uitbericht. Stel dit in op 'multi' om het afspelen van meerdere noot-aanberichten voor dezelfde noot mogelijk te maken. Instellingen: single, multi
M. TuningNo. (stemschaalnummer)	Bepaalt het stemschaalsysteem voor de voice. Normaal gesproken zou dit moeten worden ingesteld op 00 (Equal temperament = gelijkzwevende temperatuur); er zijn echter extra stemschaalsystemen beschikbaar voor een verscheidenheid aan stemschaaltoepassingen en -effecten. Instellingen: Zie het overzicht van de stemschalen op blz. 209.
M. TuningRoot (grondtoon voor de stemschaal)	Bepaalt de grondtoon voor de hierboven ingestelde stemschaal. Instellingen: C ~ B
[SF3] MEQ OFS (master-EQ-offset)	Via deze display kunt u de (globale) master-EQ-instellingen voor de complete voice maken. De hier gemaakte instellingen worden toegepast als offsets op de EQ-instellingen (met uitzondering van 'MID') in de modus Utility, via de volgende handeling: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. U kunt parameters bewerken met de KN-knoppen. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (portamento)	Via deze display kunt u de portamentogereleerde parameters instellen. Portamento wordt gebruikt om een vloeiende overgang in de toonhoogte te creëren van de eerste noot die op het toetsenbord wordt gespeeld naar de volgende.
Switch	Bepaalt of op uw toetsenbordspel met de huidige voice portamento wordt toegepast of niet. Instellingen: off, on
Time	Bepaalt de toonhoogteovergangstijd. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd, als de tijdsmodus (Time Mode) hieronder is ingesteld op 'Time'. Instellingen: 0 ~ 127
Mode	Bepaalt hoe de portamento op uw toetsenspel wordt toegepast. Instellingen: fingered, fulltime fingered.....Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (als u de volgende noot speelt voordat u de voorgaande noot loslaat). fulltime.....Portamento wordt altijd toegepast.
TimeMode	Dit bepaalt hoe de toonhoogte in de tijd verandert. Instellingen: rate1, time1, rate2, time2 rate1.....De toonhoogte verandert met de aangegeven snelheid (rate). time1.....De toonhoogte verandert in de aangegeven tijd (time). rate2.....De toonhoogte verandert met de aangegeven snelheid (rate) binnen een octaaf. time2.....De toonhoogte verandert in de aangegeven tijd (time) binnen een octaaf.
LegatoSlope	Bepaalt de snelheid van de attack van legatonoten, als Switch (schakelaar) hierboven op aan, en Mono/Poly op mono is ingesteld. (Legatonoten 'overlappen' elkaar, de volgende wordt gespeeld voordat de voorgaande wordt losgelaten.) Des te hoger de waarde, des te langzamer de attacksnelheid. Instellingen: 0 ~ 7
[SF5] OTHER	Via deze display kunt u de regelfuncties voor de KN-knoppen instellen en het omhoog-/omlaagbereik voor het pitchbendwiel bepalen.
Knop Assign	Bepaalt de functie voor de toewijsbare KN-knoppen (1-4). Drukken op de knop [KNOB CONTROL FUNCTION] op het paneel stelt de gewenste functieregel in, die automatisch met de momenteel geselecteerde voice in het geheugen wordt opgeslagen. Instellingen: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
PB Upper (pitchbendbereik omhoog), PB Lower (Pitchbendbereik omlaag)	Deze twee parameters bepalen het toonhoogteveranderingsbereik van het pitchbendwiel. Instellingen: -48 ~ 24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Gewoon aanpassen van de knop naar de gewenste waarde, terwijl Knop Assign (knoptoewijzing) hierboven op 'assign' is ingesteld. De gewenste waarde wordt vervolgens automatisch met de momenteel geselecteerde voice in het geheugen opgeslagen.
[F2] OUTPUT	
Volume	Bepaalt het uitgangsniveau van de voice. Instellingen: 0 ~ 127
Pan	Bepaalt de stereopanpositie van de voice. U kunt deze parameter ook met de knop PAN op het bedieningspaneel aanpassen. Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts) FORM: Als er een stereovoice wordt geselecteerd kan het zijn dat deze parameter niet werkt. Voices met elementen die zijn ingesteld op tegengestelde paninstellingen (stel in in [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) — dat wil zeggen de een op L63 en de ander op R63 — worden stereovoices genoemd.

Naslaginformatie Modus Voice

RevSend	Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van insertie-effect A/B (of het Bypass-signaal) naar het reverbeffect wordt verzonden. U kunt deze parameter ook met de knop REVERB op het bedieningspaneel aanpassen. Instellingen: 0 ~ 127
ChoSend	Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van insertie-effect A/B (of het Bypass-signaal) naar het choruseffect wordt verzonden. U kunt deze parameter ook met de knop CHORUS op het bedieningspaneel aanpassen. Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Zie blz. 179 voor de effectverbinding in de modus Voice.

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE

De basisarpeggioparameters (bijv., type, tempo) zijn in deze display voorhanden.

Bank, Ctgr (categorie), Type

Deze drie parameters bepalen het arpeggiotype. De drie letters aan het begin van de typenaam geeft het nummer binnen de geselecteerde categorie aan. Als hier userarpeggio wordt geselecteerd kunt u de geselecteerde arpeggiodata met de knop [SF5] wissen.

Instellingen: Raadpleeg de afzonderlijke Data List.

Tempo

Bepaalt het arpeggiotempo. Als MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) is ingesteld op 'MIDI', wordt hier 'MIDI' weergegeven en kan het tempo niet worden ingesteld.

Instellingen: 1 ~ 300

ChgTiming (timing veranderen)

Bepaalt de daadwerkelijke timing waarop het arpeggiotype wordt geschakeld, als u een ander type tijdens het arpeggioafspelen selecteert.

Instellingen: realtime, measure
realtime.....Het arpeggiotype wordt onmiddellijk omgeschakeld als u een ander type selecteert.
maat.....Het arpeggiotype wordt aan het begin van de volgende maat omgeschakeld, als u een ander type selecteert.

Switch (schakelaar)

Bepaalt of de arpeggio aan of uit is. U kunt arpeggio ook aan-/uitzetten via het bedieningspaneel met de knop [ARPEGGIO ON/OFF].

Instellingen: off, on

Hold

Bepaalt of het arpeggioafspelen wordt 'vastgehouden' of niet. Als dit is ingesteld op 'on' gaat de arpeggio automatisch door, zelfs als u uw vingers van de toetsen haalt, en het gaat door tot de volgende toets wordt ingedrukt.

Instellingen: sync-off (zie hieronder), off, on
sync-off.....Als 'sync-off' is ingesteld, gaat het arpeggioafspelen door zonder geluid te maken, zelfs als u de toetsen loslaat. Drukken op een willekeurige toets laat het arpeggioafspelen weer klinken. Met andere woorden, u kunt de toets gebruiken om het arpeggioafspelen te 'laten klinken' en te 'dempen' (niet starten en stoppen) door deze respectievelijk in te drukken en los te laten.

KeyMode

Bepaalt hoe de arpeggio afspeelt als u het toetsenbord bespeelt.

Instellingen: sort, thru, direct, sortdirect, thru direct
sort.....Als u bepaalde noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), speelt dezelfde sequence ongeacht in welke volgorde u de noten speelt.
thru.....Als u bepaalde noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), geeft dit verschillende sequences, afhankelijk van de volgorde van de noten.
direct.....De noot-events van de arpeggiosequence spelen niet; alleen de noten die u op het toetsenbord speelt zijn te horen. Deze instelling is voor gebruik met niet-noot-arpeggiodata, zoals besturingswijziging of pitchbend. Als de arpeggio afspeelt worden deze events op het geluid dat u via het toetsenbord bespeelt toegepast. Gebruik deze instelling als de arpeggiotypen alleen niet-nootdata bevatten of als categorietype 'Ctrl' is geselecteerd.
sortdirect.....De arpeggio wordt afgespeeld overeenkomstig de instelling 'sort' (sorteer) hier, en de ingedrukte noot wordt ook gespeeld.
thru direct.....De arpeggio wordt afgespeeld overeenkomstig de instelling 'thru' (doorgeven) hier, en de ingedrukte noot wordt ook gespeeld.
OPM. Bij enkele arpeggiotypen die tot de categorie 'Cntr' behoren kan het zijn dat ze geen noot-events bevatten (blz. 170). Als er zo'n arpeggiotype wordt geselecteerd en de KeyMode is ingesteld op 'sort' of 'thru' wordt er zelfs geen geluid geproduceerd als u een noot op het toetsenbord speelt.
OPM. Bij de instellingen 'sort' en 'thru' hangt de volgorde waarin noten worden afgespeeld af van de arpeggiosequencedata.

VelMode (aanslagmodus)

Dit bepaalt de afspeelaanslag van de arpeggio, of hoe deze op uw eigen speelsterkte reageert.

Instellingen: original, thru
original.....De arpeggio speelt met de presetaanslagen die onderdeel uitmaken van de arpeggiosequencedata terug.
thru.....De Arpeggio speelt overeenkomstig de aanslag van uw spel terug. Als u bijvoorbeeld de noten krachtig aanslaat, neemt het afspeelvolumen van de arpeggio toe.

[SF2] LIMIT

NoteLimit

Bepaalt de laagste en hoogste noten van het nootbereik van de arpeggio. In dit bereik gespeelde noten triggeren de arpeggio.

Instellingen: C -2 ~ G8

OPM. U kunt ook een lager en een hoger triggerbereik voor de arpeggio creëren, met een nootbereik-'gat' in het midden, door eerst de hoogste noot aan te geven. Door bijvoorbeeld een Note Limit (nootbegrenzing) van 'C5 - C4' in te stellen, kunt u de arpeggio triggeren door noten te spelen in de twee gebieden van C -2 tot C4 en C5 tot G8; de tussen C4 en C5 gespeelde noten hebben geen invloed op de arpeggio.

OPM. U kunt ook het bereik direct via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en de gewenste lage en hoge toetsen in te drukken.








OPM. Vergeet alstublieft niet dat er geen geluid wordt geproduceerd als de KeyMode is ingesteld op 'sort' of 'thru' en er noten buiten de hier ingestelde Note Limit (nootbegrenzing) worden gespeeld.

VelocityLimit

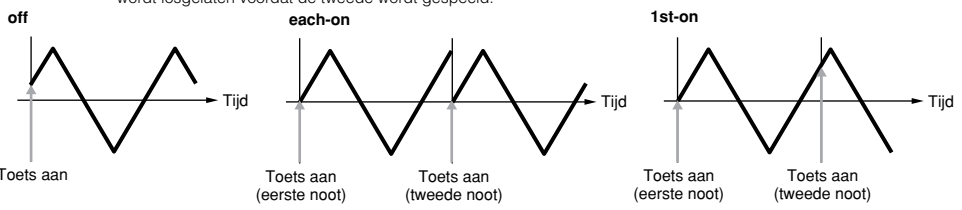
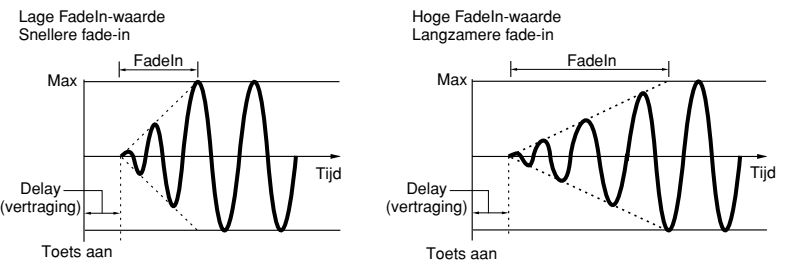
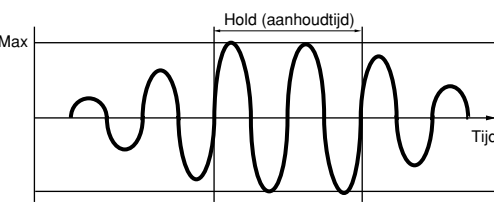
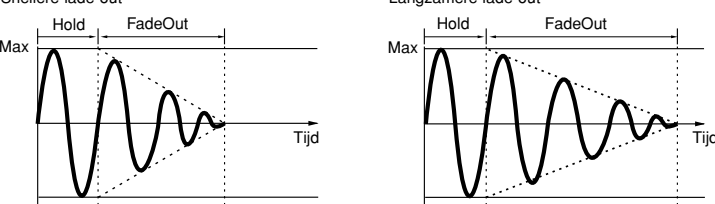
Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsterkte in het aanslagbereik van de arpeggio. Hierdoor kunt u de arpeggiogeluiden regelen met uw speelsterkte.

Instellingen: 1 ~ 127

OPM. U kunt ook afzonderlijke lage en hoge triggerbereiken voor het arpeggioafspelen creëren, met een aanslag-'gat' in het midden, door eerst de maximum waarde aan te geven. Door bijvoorbeeld een Velocity Limit (aanslagsbegrenzing) van 93 - 34 in te stellen, kunt u de arpeggio via twee afzonderlijke aanslagbereiken bespelen: zacht (1 - 34) en hard (93 - 127). Noten die met een matige aanslag tussen 35 en 92 worden gespeeld, bespelen niet de arpeggio.

[SF3] PLAY FX	Met deze Play Effect-parameters kunt u het afspelen van de arpeggio op handige en interessante manieren besturen. Door de timing en aanslag van de noten te veranderen kunt u het ritmische 'gevoel' van de arpeggio veranderen.
UnitMultiply (eenheid vermenigvuldigen)	Pas de arpeggio-afspeeltijd aan. Als u bijvoorbeeld de waarde 200% instelt, zal de afspeeltijd worden verdubbeld (het tempo wordt gehalveerd). Aan de ander kant geldt dat als u de waarde 50% instelt, de afspeeltijd zal worden gehalveerd (het tempo wordt verdubbeld). De normale afspeeltijd is 100%. Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
Swing	Vertraagt noten op de evengenummerde tellen om een swinggevoel te produceren. Instellingen: -120 ~ +120
QuntValue (quantizeringswaarde)	Bepaalt naar welke tellen de nootdata in de arpeggiosequencedata zullen worden rechtgetrokken, of bepaalt op welke tellen in de arpeggiosequencedata de swing wordt toegepast. Instellingen: 1/32-noot  1/8-noottriool  1/4-noot  1/16-noottriool  1/8-noot  1/16-noot  1/4-noottriool 
QuntStrength (quantizeringskracht)	De waarde voor Strength stelt de 'kracht' in waarmee noot-events naar de dichtstbijzijnde quantizeringstellen worden getrokken. De instelling 100% produceert de exacte timing die via de parameter QuntValue hierboven is ingesteld. De instelling 0% geeft geen quantizering. Instellingen: 0% ~ 100%
VelocityRate	Bepaalt de offset voor de aanslag van het arpeggioafspelen ten opzichte van de originele waarde. De instelling 100% bijvoorbeeld betekent dat de originele waarden worden gebruikt. Instellingen onder 100% zullen de aanslag van de arpeggionoten verminderen, en instellingen boven de 100% zullen de aanslag verhogen. Instellingen: 0% ~ 200% OPM: De aanslag kan niet voorbij het normale bereik van 1 tot 127 worden verminderd of verhoogd; elke waarden buiten dat bereik zal automatisch worden begrensd tot het minimum of maximum.
GateTimeRate	Bepaalt de offset voor de Gate Time (lengte) van de arpeggionoten ten opzichte van de originele waarde. De instelling 100% betekent dat de originele waarden worden gebruikt. Instellingen onder 100% zullen de gatetijd van de arpeggionoten verkorten, en instellingen boven 100% zullen de doorlaattijd verlengen. Instellingen: 0% ~ 200% OPM: De Gate Time kan niet lager worden dan het normale minimum 1; elke waarde buiten dat bereik zal automatisch tot het minimum worden begrensd.
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6	Aangezien er aan elke voice tot zes Controller Sets kunnen worden toegewezen, zijn er drie pagina's (Sets 1/2, Sets 3/4 en Sets 5/6) voorhanden. Voor meer informatie over Controller Sets, zie blz. 155.
ElementSw	Bepaalt of de geselecteerde regelaar wel of geen invloed heeft op elk afzonderlijke element. Instellingen: Elementen 1 t/m 4 geactiveerd ('1' to '4') of gedeactiveerd ('-') OPM: Deze parameter wordt gedeactiveerd als de Dest (bestemming), die hieronder staat beschreven, wordt ingesteld op een parameter die geen relatie heeft met de voice-elementen.
Source	Bepaalt welke paneelregelaar moet worden toegewezen en moet worden gebruikt voor de geselecteerde Set. Deze regelaar wordt dan gebruikt om de parameter te regelen die in de Destination (bestemming) onder is ingesteld. Instellingen: PB (pitchbendwiel), MW (modulatie wiel), AT (aftertouch), FC1 (voetregelaar 1), FS (voetschakelaar), RB (ribboncontroller), BC (breathcontroller), AS1 (Knop ASSIGN 1), AS2 (Knop ASSIGN 2), FC2 (voetregelaar 2) OPM: Vergeet niet dat, in tegenstelling tot de andere regelaars, de knoppen ASSIGN A en B elk aan een gemeenschappelijke (common) functie voor het complete systeem van deze synthesizer kunnen worden toegewezen, en niet aan verschillende functies voor elke afzonderlijke voice. Raadpleeg ook de modus Utility (blz. 263).
Dest (bestemming)	Bepaalt de parameter die door de regelaar Source (bron) (hierboven) wordt geregeld. Instellingen: Voor een compleet overzicht van de beschikbare parameters/regelaars, raadpleegt u de afzonderlijke Data List.
Depth	Bepaalt de mate waarin de regelaar Source (bron) invloed heeft op de parameter Destination (bestemming). Bij negatieve waarden wordt de besturingshandeling omgekeerd; maximale instellingen van de regelaar geven de minimale parameterverandering. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
[F5] LFO (laagfrequente oscillator)	
Via deze displays kunt u een verscheidenheid aan LFO-gerelateerde instellingen maken. Zoals zijn naam al aangeeft produceert de LFO golfvormen met een lage frequentie. Deze golfvormen kunnen worden gebruikt om de toonhoogte, het filter of de amplitude te variëren of om effecten zoals vibrato, wah en tremolo te creëren.	
[SF1] WAVE	
Wave	Bepaalt de LFO-golfvorm. Instellingen: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user
Speed	Bepaalt de snelheid van de LFO-golfvormmodulatie. Hogere waarden resulteren in hogere modulatiesnelheden. Instellingen: 0 ~ 63

Naslaginformatie Modus Voice

TempoSync	<p>Bepaalt of de LFO wel of niet wordt gesynchroniseerd aan het tempo van de arpeggio of sequencer (song of patroon). Instellingen: off (niet gesynchroniseerd), on (gesynchroniseerd)</p>
TempoSpeed	<p>Deze parameter is alleen beschikbaar als TempoSync hierboven is ingesteld op 'on'. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarde-instellingen maken die bepalen hoe de LFO synchroon met de arpeggio of sequencer pulseert. Instellingen: 16th, 8th/3 (achtste noottriolen), 16th. (gepunteerde zestiende noten), 8th, 4th/3 (kwartnoottriolen), 8th. (gepunteerde achtste noten), 4th (kwartnoten), 2nd/3 (halve noottriolen), 4th. (gepunteerde kwartnoten), 2nd (halve noten), whole/3 (hele noottriolen), 2nd. (gepunteerde halve noten), 4th x 4 (kwartnoot kwartolen; vier kwartnoten per tel), 4th x 5 (kwartnoten kwintolen; vijf kwartnoten per tel), 4th x 6 (kwartnoot sextolen; zes kwartnoten per tel), 4th x 7 (kwartnoot septimolen; zeven kwartnoten per tel), 4th x 8 (kwartnoot octolen; acht kwartnoten per tel) OPM. De daadwerkelijke lengte van de noot hangt af van de interne of externe MIDI-tempo-instelling.</p>
KeyOnReset	<p>Bepaalt of de LFO wel of niet wordt gereset elke keer als er een noot wordt ingedrukt. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar. Instellingen: off, each-on, 1st-on off..... De LFO gaat vrijelijk door zonder toetsynchronisatie. Drukken op een toets start de LFO-golf ongeacht op welke fase de LFO zich dat op moment bevindt. each-on De LFO reset bij elke noot die u speelt en start de golfvorm op de fase die bij de parameter Phase (hieronder) is ingesteld. 1st-on De LFO reset bij elke noot die u speelt en start de golfvorm op de fase die bij de parameter Phase (hieronder) is ingesteld. Als u echter een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt vastgehouden, zet de LFO de golfvorm voort op dezelfde fase die reeds door de eerste noot getriggert is. Met andere woorden de LFO reset alleen als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.</p> 
RandomSpeed	<p>Bepaalt de mate waarin de willekeurige snelheid van de LFO verandert. De instelling '0' geeft de originele snelheid. Hogere waarden resulteren in een grotere mate van snelheidsverandering. Instellingen: 0 ~ 127</p>
[SF2] DELAY	
Delay (delaytijd)	<p>Bepaalt de vertragingstijd (delaytijd) voordat de LFO gaat werken. Een hogere waarde geeft een langere delaytijd. Instellingen: 0 ~ 127</p>
Fadeln (fade-intijd)	<p>Bepaalt de hoeveelheid tijd waarin het LFO-effect infadet (na de delaytijd is). Een hogere waarde geeft een langzamere fade-in. Instellingen: 0 ~ 127</p> 
Hold (aanhoudtijd)	<p>Bepaalt de lengte van tijd gedurende welke de LFO op zijn maximum niveau wordt aangehouden. Een hogere waarde geeft een langere aanhoudtijd. Instellingen: 0 ~ 127</p> 
FadeOut	<p>Bepaalt de hoeveelheid tijd waarin het LFO-effect uitfadet (na de delaytijd). Een hogere waarde geeft een langzamere fade-out. Instellingen: 0 ~ 127</p> 

[SF3] PHASE	
Phase	Bepaalt het startfasepunt voor de LFO-golf als deze wordt gereset. Instellingen: 0, 90, 120, 180, 240, 270
Offset EL1 - EL4 (faseoffset voor element1 - element4)	Bepaalt de offsetwaarden van de parameter Phase (hierboven) voor de respectievelijke elementen. Instellingen: +0, +90, +120, +180, +240, +270
[SF4] BOX1 - 3	
ElemSw (elementschakelaar)	Bepaalt of elk van de elementen wel of niet door de LFO moet worden beïnvloed. Als de LFO is geactiveerd voor het element, wordt het elementnummer (1- 4) aangegeven; een streepje (-) geeft aan dat de LFO voor dat element is uitgeschakeld.
Dest (bestemming)	Bepaalt de parameters die door de LFO-golf worden geregeld (gemoduleerd). Instellingen: amd, pmd, fmd, reso (resonantie), pan, ELFOspd (element-LFO-snelheid)
Depth	Bepaalt de LFO-golfdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
DptRatio EL1 - EL4 (Diepteoffset element1 - element4)	Bepaalt de offsetwaarden voor de parameter Depth (hierboven) voor de respectievelijke elementen. Instellingen: 0 ~ 127
[SF5] USER	
Template (sjabloon)	U kunt een voorgeprogrammeerde sjabloon voor de LFO-golf selecteren. De grafische weergave van de geselecteerde sjabloon verschijnt in de display en u kunt een LFO-golf creëren terwijl u deze bekijkt. Elke keer als u op de knop [SF1] random drukt, verschijnt er een willekeurige andere LFO-golf in de display. Instellingen: all0De waarden van alle stappen worden op 0 ingesteld. all64De waarden van alle stappen worden op 64 ingesteld. all127De waarden van alle stappen worden op 127 ingesteld. saw upCreëer een golf met een opwaartse zaagtand. saw downCreëer een golf met een neerwaartse zaagtand. even stepDe waarden van alle even stappen worden op 127 ingesteld en de waarden van alle oneven stappen worden ingesteld op 0. odd stapDe waarden van alle oneven stappen worden op 127 ingesteld, en de waarden van alle even stappen worden ingesteld op 0.
Slope	Bepaalt de hellings- of schuintekarakteristieken van de LFO-golf. Instellingen: OFF (geen slope), up, down, up&down
Value	Bewerkt de waarde voor elke stap. Instellingen: 0 ~ 127
Step	Selecteert het stapnummer van de LFO-golf. Instellingen: 1 ~ 16
[F6] EFFECT	
OPM Voor details over de effectverbindingen in de modus, zie blz. 179. Voor details over de effecttypen, raadpleegt u het effecttype-overzicht in het afzonderlijke boekje Data List.	
[SF1] CONNECT	
EL: OUT 1-4 (element 1-4 effectuitvoer)	Bepaalt welk insertie-effect (A of B) wordt gebruikt om elk van de afzonderlijke elementen te bewerken. Met de instelling 'thru' kunt u de insertie-effecten voor het aangegeven element omzeilen (bypass). Instellingen: insA, insB, thru
InsEF Connect (insertie-effectverbinding)	Bepaalt de effectrouting voor de insertie-effecten A en B. De instellingsveranderingen worden in het diagram in de display getoond, waardoor u een duidelijk beeld krijgt van hoe het signaal wordt gerouted. Instellingen: Para, InsAtoB, InsBtoA (Zie blz. 179.)
InsA Ctgy (insertie A-categorie), InsA Type (insertie A-type)	Bepaalt het effecttype voor insertie A.

Naslaginformatie Modus Voice

InsB Ctgr (insertie B-categorie), InsB Type (insertie B-type)	Bepaalt het effecttype voor insertie B.
Reverb Type	Bepaalt het effecttype voor reverb.
Chorus Ctg (choruseffectcategorie), Chorus Typ (choruseffecttype)	Bepaalt het effecttype voor chorus.
Reverb Send	Bepaalt het niveau van het geluid (van insertie A of B, of het bypass-signaal) dat naar het reverbeffect wordt gestuurd. De instelling '0' geeft geen reverbwerking van het geluid. Instellingen: 0 ~ 127
Chorus Send	Bepaalt het niveau van het geluid (van insertie A of B, of het bypass-signaal) dat naar het choruseffect wordt gestuurd. De instelling '0' geeft geen choruswerking van het geluid. Instellingen: 0 ~ 127
Reverb Return	Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect. Instellingen: 0 ~ 127
Chorus Return	Bepaalt het retourniveau van het choruseffect. Instellingen: 0 ~ 127
Chorus to Reverb	Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van het choruseffect naar het reverbeffect wordt gestuurd. Instellingen: 0 ~ 127
Reverb Pan	Bepaalt de panpositie-instelling voor het reverbeffect. Instellingen: L63 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)
Chorus Pan	Bepaalt de panpositie-instelling voor het choruseffect. Instellingen: L63 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)
[SF2] INS A (insertie A)	Deze zijn voor het aanpassen van de verschillende parameters van de effectblokken. Het aantal parameters en waarden dat beschikbaar is, is verschillend en afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. Voor meer informatie, zie het effecttype-overzicht in het afzonderlijke boekje Data List. Merk op dat het menu van het corresponderende effectblok verdwijnt als het type 'thru' wordt geselecteerd.
[SF3] INS B (Insertie A)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

Element Edit	[VOICE] → Selectie normale voice → [EDIT] → Selectie element
---------------------	---

Deze parameters zijn voor het bewerken van de afzonderlijke elementen die samen een normale voice vormen.

[F1] OSC (oscillator)	
[SF1] WAVE	Via deze display kunt u de gewenste golfvorm of het gewenste geluid selecteren dat voor het element gebruikt wordt.
ElementSw (elementschakelaar)	Bepaalt of het momenteel geselecteerde element aan of uit staat. Instellingen: off (inactief), on (actief)
Bank	Bepaalt of de presetgolfvorm of usergolfvorm wordt gebruikt. Instellingen: preset, usr wav OPM: De usergolfvorm bevat audiodata die u heeft gecreëerd met de functie Sampling of heeft geïmporteerd (als WAV- of AIFF-files) van een SmartMedia/USB-opslagapparaat.
Wave No. (golfvormnummer), WaveCtgr (golfvormcategorie)	Bepaalt de golfvorm voor het geselecteerde element. Zie het golfvormoverzicht in de afzonderlijke Data List.
[SF2] OUTPUT	
KeyOnDelay	Bepaalt de tijd (delay=vertraging) tussen het moment waarop u een noot op het toetsenbord speelt en het moment waarop het geluid wordt afgespeeld. U kunt verschillende vertragingstijden voor elk van de elementen instellen. Instellingen: 0 ~ 127
DelayTempoSync	Bepaalt of de KeyOnDelay wel of niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van de arpeggio of sequencer (song of patroon). Instellingen: off (niet gesynchroniseerd), on (gesynchroniseerd)
DelayTempo	Bepaalt de timing van de KeyOnDelay als de DelayTempoSync is ingesteld op aan. Instellingen: 16th, 8th/3 (achtste noottriolen), 16th. (gepunteerde zestiende noten), 8th, 4th/3 (kwartnoottriool), 8th. (gepunteerde achtste noten), 4th (kwartnoten), 2nd/3 (halve noottriolen), 4th. (gepunteerde kwartnoten), 2nd (halve noten), whole/3 (hele noottriolen), 2nd. (gepunteerde halve noten), 4th x 4 (kwartnootkwartolen; vier kwartnoten per tel), 4th x 5 (kwartnootkwintolen; vijf kwartnoten per tel), 4th x 6 (kwartnootsextolen; zes kwartnoten per tel), 4th x 7 (kwartnootseptimolen; zeven kwartnoten per tel), 4th x 8 (kwartnootoctolen; acht kwartnoten per tel)

InsEffectOut (insertie-effectuitvoer)	Bepaalt welke insertie-effect (1 of 2) wordt gebruikt om elk afzonderlijke element te bewerken. Met de instelling 'thru' kunt u de insertie-effecten voor het aangegeven element omzeilen (bypass). (Deze parameter is gelijk aan 'EL:OUT' in de [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT-display in de modus Normal Common Edit. Hier een instelling maken, verandert automatisch ook de instelling van die parameter.) Instellingen: thru, insA (insertie-effect A), insB (insertie-effect B)
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Bepaalt de laagste en hoogste noten van het toetsenbordgebied voor elk element. Het geselecteerde element zal alleen klinken als u noten in dit gebied speelt. Instellingen: C -2 ~ G8 [OPM.] U kunt ook een linker- en rechterhandgebied voor het element instellen, met een nootgebied-'gat' in het midden, door eerst de hoogste noot aan te geven. Door bijvoorbeeld een Note Limit (nootbegrenzing) van 'C5 - C4' in te stellen, kunt u het element via twee afzonderlijke gebieden bespelen: C -2 tot C4 en C5 tot G8. Tussen C4 en C5 gespeelde noten bespelen niet het geselecteerde element. [OPM.] U kunt het gebied ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en de gewenste lage en hoge toetsen in te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.
VelocityLimit	Bepaalt de minimum en maximum waarden van het aanslaggebied waarbinnen elke van de elementen zal reageren. Elk van de elementen zal alleen klinken voor noten die binnen het aangegeven aanslaggebied worden gespeeld. Hiermee kunt u bijvoorbeeld één element laten klinken als u zacht speelt en een andere als u harder speelt. Instellingen: 1 ~ 127 [OPM.] U kunt ook afzonderlijke lage en hoge gebieden voor het element creëren, met een aanslag-'gat' in het midden, door eerst de maximum waarde aan te geven. Door een Velocity Limit (aanslagbegrenzing) van 93 - 34 in te stellen kunt u het element via twee afzonderlijke aanslaggebieden bespelen: zacht (1 - 34) en hard (93 - 127). Noten die met een middelmatige aanslag tussen 35 en 92 worden gespeeld, bespelen niet het geselecteerde element.
VelCrossFade (aanslagcrossfade)	Dit bepaalt hoe geleidelijk het geluid van een element in volume afneemt in verhouding tot de afstand van de aanslagveranderingen buiten de instelling van de Velocity Limit (aanslagbegrenzing) (hierboven). De praktische toepassing van deze parameter is om natuurlijk klinkende aanslagcrossfades te creëren, waarbij verschillende elementen geleidelijk veranderen, afhankelijk van hoe hard of zacht u speelt. Des te hoger de waarde, des te geleidelijker de niveauverandering. Instellingen: 0 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Via deze display kunt u verschillende toonhoogtegerelateerde parameters voor het geselecteerde element instellen.
Coarse	Bepaalt de toonhoogte van elk van de elementen in halve noten. Instellingen: -48 ~ 0 ~ +48
Fine	Bepaalt de fijnstemming voor de toonhoogte van elke van de elementen. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
FineScaling	Bepaalt de mate waarin de noten (met name, hun positie of octaafgebied) de toonhoogte van het geselecteerde element beïnvloeden bij het fijnstemmen (hierboven ingesteld), waarbij C3 als grondtoon wordt beschouwd. Een positieve instelling zorgt dat de toonhoogte van lagere noten lager wordt en die van hogere noten hoger. Negatieve waarden zullen het tegengestelde effect hebben. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
Random	Hiermee kunt u de toonhoogte van het element voor elke noot die u speelt willekeurig variëren. Dit is doeltreffend bij het reproduceren van de natuurlijke toonhoogtevariëaties bij akoestische instrumenten. Het is ook handig voor het creëren van ongebruikelijke toonhoogteveranderingen. Des te hoger de waarde, des te groter de toonhoogtevariatie. De waarde '0' geeft geen toonhoogteverandering. Instellingen: 0 ~ 127
[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	Via deze display kunt u bepalen hoe de Pitch EG op de aanslag reageert.
EGTime, Segment	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de tijdsparameters van de PEG. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens zijn parameter Time (tijd) in. Positieve instellingen voor Time zullen het aangegeven segment sneller afspelen in verhouding met de gespeelde aanslag en negatieve waarden zullen het langzamer afspelen. Instellingen: EGTime -64 ~ 0 ~ +63 Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack).....De EG Time-waarde beïnvloedt de attacktijd. atk+dcy (attack + decay).....De EG Time-waarde beïnvloedt de attack-/decaytijd. dcy (decay).....De EG Time-waarde beïnvloedt de decaytijd. atk+rls (attack + release).....De EG Time-waarde beïnvloedt de attack-/releasetijd. allDe EG Time-waarde beïnvloedt alle PEG Time-parameters.
EGDepth, Curve	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de Level-parameter van de PEG. Positieve instellingen zorgen dat de toonhoogte sneller stijgt naarmate u het toetsenbord harder bespeelt, en negatieve waarden zorgen dat het daalt. Bij de parameter Curve kunt u uit vijf verschillende presetaanslagcurven kiezen (grafisch aangegeven in de display), die bepaalt hoe de aanslag de parameter Pitch EG Depth beïnvloedt. Instellingen: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Instellingen: Curve: 0 ~ 4
Pitch	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de toonhoogte (Pitch). Extreme waarden geven een grotere variatie in diepte van de PEG. Bij positieve waarden verandert de diepte van de PEG meer, naarmate u de toetsen harder bespeelt. Bij negatieve waarden verandert de diepte van de PEG meer, naarmate u de toetsen zachter bespeelt. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Naslaginformatie Modus Voice

[SF3] PEG (toonhoogte-envelopgenerator)

Via deze display kunt u alle tijd- en niveau-instellingen voor de Pitch EG maken, die bepaalt hoe de toonhoogte van het geluid in de tijd verandert. Deze kunnen worden gebruikt om de verandering van de toonhoogte te regelen vanaf het moment dat er een noot wordt ingedrukt tot het moment waarop het geluid stopt. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in het overzicht onder getoond, zoals ze in de display verschijnen.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Aanhoudtijd	Attacktijd	Decaytijd	Decaytijd	Releasetijd	
LEVEL	Aanhoudniveau	Attackniveau	Decay1-niveau	Decay2-niveau	Release-niveau	Diepte

Instellingen: TIME: 0 ~ 127
 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127
 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63

OPM. Voor details over de PEG, zie blz. 160.

[SF4] KEY FLW (volg toets)

Via deze display kunt u het effect Key Follow (volg toets) instellen – met andere woorden, hoe de toonhoogte van het element en zijn Pitch EG reageren op de bepaalde noten die (of het octaafbereik waarin) u speelt.

PitchSens (toonhoogtegevoeligheid)

Bepaalt de gevoeligheid van het effect Key Follow (volg toets) (de toonhoogte-interval van aangrenzende noten). Bij +100 (de normale instelling) ligt de stemming van de aangrenzende noten één halve noot (100 cents) uit elkaar. Bij 0 hebben alle noten dezelfde toonhoogte. Bij +50 is één octaaf uitgespreid over vierentwintig noten. Bij negatieve waarden worden de instellingen omgekeerd.

Instellingen: -200 ~ 0 ~ +200

OPM. Deze parameter is handig voor het creëren van alternatieve stemmingen of voor gebruik met geluiden die niet in halve noten hoeven te worden onderverdeeld, zoals gestemde drumgeluiden in een normale voice.

► **CenterKey**

Bepaalt de centrale noot voor de toonhoogte voor het effect Key Follow (volg toets) bij de toonhoogte. Het hier ingestelde nootnummer krijgt dezelfde toonhoogte als normaal, ongeacht de instelling voor de Pitch Sensitivity (toonhoogtegevoeligheid). Des te groter de afstand van de gespeelde noten tot de Center Key (centrale toets), des te groter de mate van toonhoogteverandering, afhankelijk van de parameter Pitch Sensitivity hierboven.

Instellingen: C -2 ~ G8

OPM. U kunt de Center Key (centrale toets) ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.

EGTimeSens (EG-tijdsgevoeligheid)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) de Pitch EG-tijden van het geselecteerde element beïnvloeden. De Center Key (centrale toets) (volgende parameter) wordt als basishoogte voor deze parameter gebruikt. Een positieve instelling zorgt dat de toonhoogte van lagere noten langzamer veranderen en die van hogere noten sneller. Negatieve waarden zullen het tegengestelde effect hebben.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

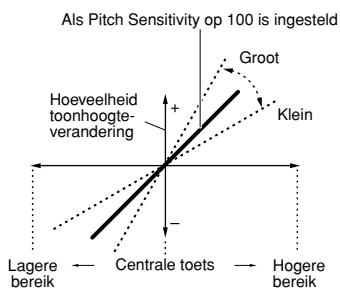
► **CenterKey**

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow (volg toets) op de Pitch EG. Als de centrale toets wordt gespeeld, gedraagt de PEG zich overeenkomstig zijn daadwerkelijke instellingen. De karakteristieken voor de toonhoogteverandering voor andere noten zal variëren in verhouding tot de instellingen voor de EG Time.

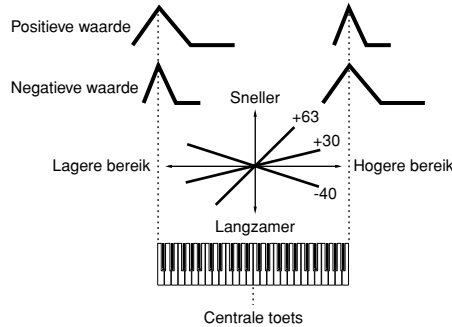
Instellingen: C -2 ~ G8

OPM. U kunt de Center Key (centrale toets) ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening op blz. 53.

Toonhoogtegevoeligheid en centrale toets



EG-tijdsgevoeligheid en centrale toets



[F3] FILTER

[SF1] TYPE

Via deze display kunt u uitgebreide instellingen voor het filtergedeelte maken. De beschikbare parameters verschillen afhankelijk van welke type filter hier is geselecteerd. Voor meer informatie over de filtertypen alsook illustraties van elke type, raadpleegt u blz. 161.

Type

In principe zijn er vier verschillende filtertypen: Een LPF (laagdoorlaatfilter), een HPF (hoogdoorlaatfilter), een BPF (banddoorlaatfilter) en een BEF (bandeliminatiefilter). Elke type heeft een andere frequentierespons en geeft een ander effect op het geluid. Deze synthesizer beschikt ook over speciale combinatiefiltertypen, voor extra sonische mogelijkheden.

Instellingen: Raadpleeg blz. 209.

Gain

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

Instellingen: 0 ~ 255

Cutoff

Bepaalt de afsnijfrequentie voor het filter, of de middenfrequentie waaromheen het filter wordt toegepast.

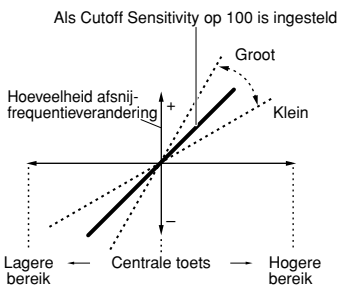
Instellingen: 0 ~ 255

Resonance/Width	<p>De functie van deze parameter varieert overeenkomstig 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. Bij de BPFw wordt deze gebruikt om de Width (breedte) van de band aan te passen. Resonance wordt gebruikt om de hoeveelheid resonantie (harmonische benadrukking) in te stellen die op het signaal bij de afsnijfrequentie wordt toegepast. Dit kan worden gebruikt in combinatie met de parameter Cutoff Frequency (afsnijfrequentie) om meer karakter in het geluid aan te brengen. De parameter Width wordt gebruikt om de breedte van de band aan te passen van signaalfrequenties die door het filter bij de BPFw worden doorgelaten.</p> <p>Instellingen: 0 ~ 127</p>																					
Distance	<p>Bepaalt de afstand tussen de afsnijffrequenties bij de duale filtertypen (die over twee identieke parallel geschakelde filters beschikken en het type LPF12 + BPF6).</p> <p>Instellingen: 0 ~ 255</p>																					
HPFCutoff	<p>Bepaalt de middenfrequentie voor de parameter Key Follow (onder) van de HPF. Als het filtertype 'LPF12' of 'LPF6' is geselecteerd, is deze parameter beschikbaar.</p> <p>Instellingen: 0 ~ 255</p>																					
HPFKeyFlw (Key Follow)	<p>Bepaalt de Key Follow-instelling voor de HPF-afsnijfrequentie. Deze parameter varieert de middenfrequentie overeenkomstig de positie van de gespeelde noten op het toetsenbord. Een positieve instelling zal de middenfrequentie voor hoger noten verhogen en voor lagere noten verlagen. Een negatieve instelling zal het tegengestelde effect hebben. Als het filtertype 'LPF12' of 'LPF6' is geselecteerd, is deze parameter beschikbaar.</p> <p>Instellingen: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	<p>Via deze display kunt u bepalen hoe het filter en de FEG reageren op aanslag.</p>																					
EGTime, Segment	<p>Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de Time-parameters van de FEG. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens zijn parameter Time (tijd) in. Positieve instellingen voor Time zullen het aangegeven segment sneller afspelen in verhouding met de gespeelde aanslag en negatieve waarden zullen het langzamer afspelen.</p> <p>Instellingen: EG Time -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack).....De EG Time-waarde beïnvloedt de attacktijd. atk+dcy (attack + decay)De EG Time-waarde beïnvloedt de attack-/decaytijd. dcy (decay).....De EG Time-waarde beïnvloedt de decaytijd. atk+rls (attack + release).....De EG Time-waarde beïnvloedt de attack-/reasetijd. allDe EG Time-waarde beïnvloedt all FEG Time-parameters.</p>																					
EGDepth, Curve	<p>Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het FEG-niveau. Bij positieve instellingen geldt: des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te meer verandert het filter het geluid. Negatieve instellingen doen het tegenovergestelde; des te zachter u speelt, des te meer verandert het geluid. Met de parameter Curve selecteert u uit vijf verschillende presetaanslagcurven (grafisch aangegeven in de display), die bepalen hoe aanslag de filter-EG beïnvloedt.</p> <p>Instellingen: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Instellingen: Curve: 0 ~ 4</p>																					
Cutoff	<p>Bepaalt de mate waarin aanslag de afsnijfrequentie van de filter-EG beïnvloedt. Bij positieve waarden geldt: des te harder u de toetsen bespeelt, des te groter de verandering van de afsnijfrequentie. Negatieve waarden doen het tegenovergestelde; des te zachter u speelt, des te groter de frequentieverandering.</p> <p>Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
Resonance	<p>Bepaalt de mate waarin aanslag de resonantie van de filter-EG beïnvloedt. Bij positieve waarden geldt: des te harder u de toetsen bespeelt, des te groter de verandering van de resonantie. Negatieve waarden doen het tegenovergestelde; des te zachter u speelt, des te groter de resonantieverandering.</p> <p>Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
[SF3] FEG (filterenvelopegenerator)	<p>Via deze display kunt u alle tijd- en niveau-instellingen voor de filter-EG maken, die bepaalt hoe de klankkleur van het geluid in de tijd verandert. Deze kunnen worden gebruikt om de verandering van de afsnijfrequentie te regelen vanaf het moment dat er een noot wordt ingedrukt tot het moment waarop het geluid stopt. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in het overzicht onder getoond, zoals ze in de display verschijnen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Aanhoudtijd</td> <td>Attacktijd</td> <td>Decay1-tijd</td> <td>Decay2-tijd</td> <td>Reasetijd</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Aanhoudniveau</td> <td>Attackniveau</td> <td>Decay1-niveau</td> <td>Decay2-niveau</td> <td>Release-niveau</td> <td>Diepte</td> </tr> </tbody> </table> <p>Instellingen: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>OPM: Voor details over de FEG, zie blz. 161.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Aanhoudtijd	Attacktijd	Decay1-tijd	Decay2-tijd	Reasetijd		LEVEL	Aanhoudniveau	Attackniveau	Decay1-niveau	Decay2-niveau	Release-niveau	Diepte
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Aanhoudtijd	Attacktijd	Decay1-tijd	Decay2-tijd	Reasetijd																	
LEVEL	Aanhoudniveau	Attackniveau	Decay1-niveau	Decay2-niveau	Release-niveau	Diepte																
[SF4] KEY FLW (volg toets)	<p>Via deze display kunt u het effect Key Follow (volg toets) voor het filter instellen – met andere woorden, hoe de klankkleur van het element en zijn filter-EG reageren op de bepaalde noten die (of het octaafbereik dat) u bespeelt.</p>																					
CutoffSens (afsnijgevoeligheid)	<p>Bepaalt de mate waarin de noten (met name, hun positie of octaafbereik) het filter van het geselecteerde element beïnvloeden. C3 wordt als basisinstelling voor de Center Key (volgende parameter) gebruikt bij de parameter Cutoff. Een positieve instelling zal de afsnijfrequentie voor lagere noten verlagen en deze voor hogere noten verhogen. Een negatieve instelling zal het tegengestelde effect hebben.</p> <p>Instellingen: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					

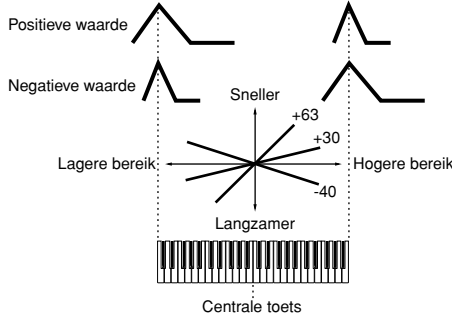
Naslaginformatie Modus Voice

<p>► CenterKey</p>	<p>Dit geeft aan dat de centrale noot voor de Cutoff Sensitivity (afsnijgevoeligheid) C3 is. Bij C3 blijft de klankkleur ongewijzigd. Bij andere gespeelde noten varieert de afsnijfrequentie overeenkomstig de specifieke noot en de instelling voor de Cutoff Sensitivity (afsnijgevoeligheid). Vergeet niet dat dit uitsluitend weergave is; de waarde kan niet worden gewijzigd. Instellingen: C -2 ~ G8</p>
<p>EGTimeSens (EG-tijdsgevoeligheid)</p>	<p>Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) de filter-EG-tijden van het geselecteerde element beïnvloeden. De basissnelheid voor de verandering van de FEG ligt bij de noot die is aangegeven als de Center Key (volgende parameter). Een positieve instelling zorgt voor langzamere veranderingen voor lage noten en snellere veranderingen voor hogere noten. Een negatieve instelling zal het tegengestelde effect hebben. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>► CenterKey</p>	<p>Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op de filter-EG. Des te verder de toetsen bij de Center Key (centrale toets) vandaan worden gespeeld, des te meer zal de tijd van de filter-EG afwijken van normaal, afhankelijk van de parameter EG Time Sensitivity hierboven. Als de centrale toets wordt gespeeld, gedraagt de FEG zich overeenkomstig zijn daadwerkelijke instellingen. De karakteristieken voor de filterverandering voor andere noten zal variëren in verhouding tot de instellingen voor de EG Time. Instellingen: C -2 ~ G8 OPM. U kunt de Center Key (centrale toets) ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.</p>

Afsnijgevoeligheid en centrale toets



EG-tijdsgevoeligheid en centrale toets



<p>[SF5] SCALE (filterschaalverdeling)</p>	<p>Filter Scaling regelt de filterafsnijfrequentie overeenkomstig de positie van de noten op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord door vier breekpunten verdelen en respectievelijk verschillende offsetwaarden aan ze toewijzen. Raadpleeg het instellingsvoorbeeld op blz. 211. Instellingen: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127 OPM. U kunt het breekpunt ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.</p>
---	---

[F4] AMP (amplitude)

<p>[SF1] LVL/PAN (niveau/pan)</p>	<p>Via deze display kunt u niet alleen de basisinstellingen voor Level (niveau) en Pan voor elk afzonderlijke element maken, maar deze voorziet ook in enkele gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor het beïnvloeden van de panpositie.</p>
--	--

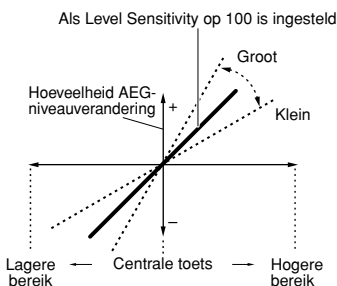
<p>Level</p>	<p>Bepaalt het uitgangsniveau van het geselecteerde element. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>Pan</p>	<p>Bepaalt de stereo panpositie van het geselecteerde element. Dit zal ook als basispanpositie worden gebruikt voor de instellingen Alternate (alternatie), Random (willekeur) en Scale (schaling). Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)</p>
<p>AlternatePan</p>	<p>Bepaalt de mate waarop het geluid van het geselecteerde element beurtelings links en rechts wordt gepand voor elke noot die u indrukt. De instelling Pan (hierboven) wordt als basispanpositie gebruikt. Instellingen: L64 ~ 0 ~ R63</p>
<p>RandomPan</p>	<p>Bepaalt de mate waarop het geluid van het geselecteerde element willekeurig links en rechts wordt gepand voor elke noot die u indrukt. De paninstelling wordt als middenpanpositie gebruikt. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>ScalingPan</p>	<p>Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) de panpositie links en rechts van het geselecteerde element beïnvloedt. Bij de noot C3 wordt de algemene paninstelling (hierboven) voor de basispanpositie gebruikt. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63</p>

<p>[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)</p>	<p>Via deze display kunt u bepalen hoe de amplitude-EG (volume-EG) reageert op aanslag.</p>
--	---

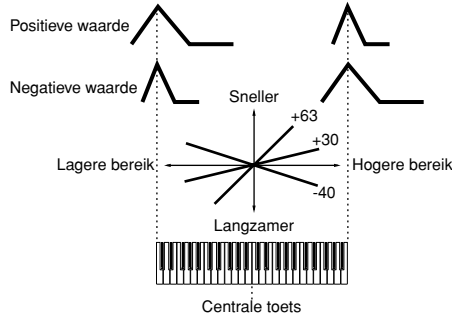
<p>EG Time, Segment</p>	<p>Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de Time-parameters van de AEG. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens zijn parameter Time (tijd) in. Positieve instellingen voor Time zullen het aangegeven segment sneller afspelen in verhouding met de gespeelde aanslag en negatieve waarden zullen het langzamer afspelen. Instellingen: EG Time -64 ~ 0 ~ +63 Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack) De EG Time-waarde beïnvloedt de attacktijd. atk+dcy (attack + decay) De EG Time-waarde beïnvloedt de attack/decaytijd. dcy (decay) De EG Time-waarde beïnvloedt de decaytijd. atk+rls (attack + release) De EG Time-waarde beïnvloedt de attack/release-tijd. all De EG Time-waarde beïnvloedt alle AEG Time-parameters.</p>
--------------------------------	--

<p>Level, Curve</p>	<p>Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het Level (niveau) van de Amplitude EG. Bij positieve instellingen geldt: des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te groter de volumeverandering. Negatieve instellingen doen het tegenovergestelde; des te zachter u speelt, des te groter de volumeveranderingen. Bij de parameter Curve kunt u uit vijf verschillende preset-aanslagcurven kiezen (grafisch aangegeven in de display), die bepaalt hoe de aanslag van parameter Amplitude EG beïnvloedt.</p> <p>Instellingen: Level: 64 ~ 0 ~ +63 Curve: 0 ~ 4</p>																					
<p>[SF3] AEG (amplitude-envelopengenerator)</p>	<p>Via deze display kunt u alle tijd- en niveau-instellingen voor de Amplitude EG maken, die bepaalt hoe het volume van het geluid in de tijd verandert. Deze kunnen worden gebruikt om de verandering van het volume te regelen vanaf het moment dat er een noot wordt ingedrukt tot het moment waarop het geluid stopt. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in het overzicht onder getoond, zoals ze in de display verschijnen.</p> <table border="1" data-bbox="481 537 1244 609"> <thead> <tr> <th></th> <th>INIT</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>---</td> <td>Attacktijd</td> <td>Decay1-tijd</td> <td>Decay2-tijd</td> <td>Releasetijd</td> <td>---</td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Aanvangsniveau</td> <td>Attackniveau</td> <td>Decay1-niveau</td> <td>Decay2-niveau</td> <td>---</td> <td>---</td> </tr> </tbody> </table> <p>Instellingen: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: 0 ~ 127</p> <p>OPM. Voor details over de AEG, zie blz. 162.</p>		INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	---	Attacktijd	Decay1-tijd	Decay2-tijd	Releasetijd	---	LEVEL	Aanvangsniveau	Attackniveau	Decay1-niveau	Decay2-niveau	---	---
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	---	Attacktijd	Decay1-tijd	Decay2-tijd	Releasetijd	---																
LEVEL	Aanvangsniveau	Attackniveau	Decay1-niveau	Decay2-niveau	---	---																
<p>[SF4] KEY FLW (volg toets)</p>	<p>Via deze display kunt u het effect Key Follow (volg toets) voor de amplitude instellen – met andere woorden, hoe het volume van het element en zijn amplitude-EG reageren op de bepaalde noten die (of het octaafbereik dat) u bespeelt.</p>																					
<p>LevelSens (niveaugevoeligheid)</p>	<p>Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) het volume van het geselecteerde element beïnvloeden. De middentoetsinstelling C3 wordt als basisinstelling gebruikt. Een positieve instelling zal het uitgangsniveau voor lagere noten verlagen en deze voor hogere noten verhogen. Een negatieve instelling zal het tegengestelde effect hebben.</p> <p>Instellingen: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>▶ CenterKey</p>	<p>Dit geeft aan dat de centrale noot voor Level Sensitivity (niveaugevoeligheid) hierboven C3 is. Bij C3 blijft het volume (niveau/level) ongewijzigd. Bij andere gespeelde noten varieert het volume overeenkomstig de specifieke noot en de instelling voor de Level Sensitivity (niveaugevoeligheid). Vergeet niet dat dit uitsluitend weergave is; de waarde kan niet worden gewijzigd.</p>																					
<p>EGTimeSens (EG-tijdsgevoeligheid)</p>	<p>Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) de amplitude-EG-tijden van het geselecteerde element beïnvloeden. De Center Key (centrale toets) (volgende parameter) wordt als basisamplitude voor deze parameter gebruikt. Een positieve instelling zorgt dat de amplitude van lagere noten langzamer verandert en die van hogere noten sneller. Negatieve waarden zullen het tegengestelde effect hebben.</p> <p>Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>▶ CenterKey</p>	<p>Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor de het effect Key Follow (volg toets) op de amplitude-EG. Des te verder de toetsen bij de Center Key (centrale toets) vandaan worden gespeeld, des te meer zal de tijd van de amplitude-EG afwijken van normaal, afhankelijk van de parameter EG Time Sensitivity hierboven. Als de centrale toets wordt gespeeld, gedraagt de AEG zich overeenkomstig zijn daadwerkelijke instellingen. De karakteristieken voor de amplitudeverandering voor andere noten zal variëren in verhouding tot de instellingen voor de EG Time.</p> <p>Instellingen: C -2 ~ G8</p> <p>OPM. U kunt de Center Key (centrale toets) ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.</p>																					

Niveaugevoeligheid en centrale toets



EG-tijdsgevoeligheid en centrale toets



[SF5] SCALE (amplitudeschaling)

Amplitude Scaling regelt het uitgangsniveau (in te stellen in de [F4] AMP → [SF1] LVL /PAN-display) overeenkomstig de positie van de noten op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord door vier breekpunten verdelen en respectievelijk verschillende offsetwaarden voor de amplitude aan ze toewijzen. Raadpleeg het instellingsvoorbeeld op blz. 211.

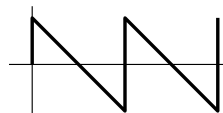

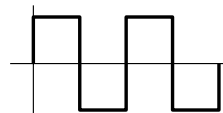
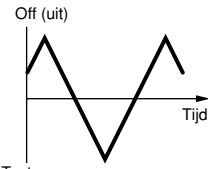
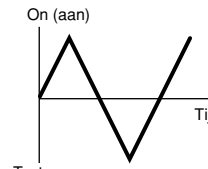
Instellingen: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8
Instellingen: OFFSET 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127

OPM. U kunt het breekpunt ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken. Raadpleeg de sectie Basisbediening, blz. 53.

Naslaginformatie Modus Voice

[F5] LFO (laagfrequente oscillator)

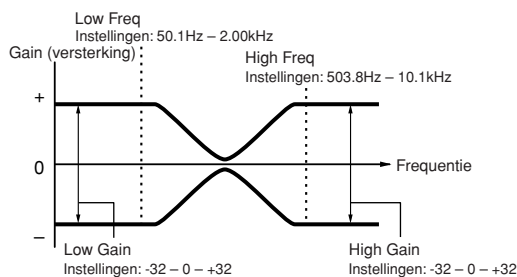
Via deze display beschikt u over een uitgebreide set regelaars voor de LFO voor elk afzonderlijke element. De LFO kan worden gebruikt om vibrato, wah, tremolo en andere speciale effecten te creëren, door deze op de toonhoogte-, filter- en de amplitudeparameters toe te passen.

<p>Wave</p>	<p>Bepaalt welke LFO-golfvorm wordt gebruikt om het geluid te variëren. Instellingen: saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (zaagtandgolfvorm)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (driehoekgolf)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (blok golf)</p>  </div> </div>
<p>Speed</p>	<p>Bepaalt de snelheid van de LFO-golfvorm. Des te hoger de waarde, des te hoger de snelheid. Instellingen: 0 ~ 63</p>
<p>KeyOnReset</p>	<p>Bepaalt of de LFO wel of niet wordt gereset, elke keer dat er een noot wordt gespeeld. Instellingen: off, on</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Off (uit)</p>  <p>Toets aan</p> </div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>On (aan)</p>  <p>Toets aan</p> </div> </div>
<p>KeyOnDelay</p>	<p>Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment dat u een noot op het toetsenbord speelt en het moment dat de LFO gaat werken. Een hogere waarde geeft een langere vertragingstijd. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>PMod (toonhoogtemodulatie)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid (diepte) waarmee de LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert). Des te hoger de waarde, des te groter hoeveelheid toonhoogtemodulatie. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>FMod (filtermodulatie)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid (diepte) waarmee de LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert). Des te hoger de waarde, des te groter de hoeveelheid filtermodulatie. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>AMod (amplitudemodulatie)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid (diepte) waarmee de LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert). Des te hoger de waarde, des te groter de hoeveelheid amplitudemodulatie. Instellingen: 0 ~ 127</p>
<p>FadeInTime</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid tijd voor het LFO-effect om in te faden (na de KeyOnDelay-tijd). Een hogere waarde geeft een langzamere fade-in. Instellingen: 0 ~ 127</p>

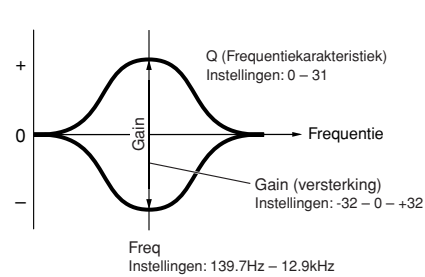
[F6] EQ (equalizer)

<p>Type</p>	<p>Bepaalt het equalizertype. Deze synthesizer beschikt over een brede keus aan verscheidene equalizertypen, die niet alleen kunnen worden gebruikt om het originele geluid te verbeteren, maar zelfs om het karakter van het geluid volledig te veranderen. De specifieke parameters en instellingen die beschikbaar zijn, hangen af van het bepaalde equalizertype dat is geselecteerd.</p> <p>Instellingen: EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru</p> <p>EQ L/H (Low/High) Dit is een 'shelving'-equalizer, die afzonderlijke hoge en lage frequentiebanden combineert.</p> <p>P.EQ (parametrische EQ) De parametrische EQ wordt gebruikt om signaalniveaus te verzwakken of versterken (gain) rond de frequentie (frequency). Dit type beschikt over 32 verschillende 'Q'-instellingen, die de breedte van de frequentieband van de equalizer bepalen.</p> <p>boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB) Deze kunnen worden gebruikt om het niveau van het complete signaal met respectievelijk 6 dB, 12 dB en 18 dB te versterken.</p> <p>thru Als u deze selecteert, wordt de equalizer omzeild (bypass) en het complete signaal wordt niet beïnvloed.</p>
--------------------	---

Bij de instelling EQ L/H



Bij de instelling P.EQ



Drum Voice Edit

Als er een drumvoice wordt geselecteerd worden de voicebewerkingparameters verdeeld in Common Edit (parameters die alle toetsen, tot 73, gemeen hebben) en Key Edit (parameters van afzonderlijke toetsen).

Common Edit	[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Deze parameters zijn voor het maken van algemene (of gemeenschappelijke) bewerkingen voor alle toetsen van de geselecteerde drumvoice.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 189.
[SF3] MEQ OFS (master-EQ-offset)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT

Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190. Daarnaast zijn ook de twee volgende parameters beschikbaar.

InsRevSend (insertie-reverbverzending)	Bepaalt het zendniveau voor de gehele drumvoice (alle toetsen), die van het insertie-effect A/B naar het reverbeffect wordt verzonden. Instellingen: 0 ~ 127
InsChoSend (insertie-chorusverzending)	Bepaalt het zendniveau voor de gehele drumvoice (alle toetsen), die van het insertie-effect A/B naar het chorus-effect wordt verzonden. Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Het zendniveau (naar reverb en chorus) kan afzonderlijk voor elk van de drumtoetsen worden ingesteld; de waarde ligt vast op 127 (maximum).

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (Controller Set)

Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 192.
Merk alstublieft op dat de parameter Element Switch niet beschikbaar is in Drum Voice Common Edit.

[F6] EFFECT

Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 194.
Het enige verschil hier is dat er 'KEY: OUT' in de display [SF1] CONNECT verschijnt in plaats van 'EL: OUT' (in Normal Common Effect).

Key Edit	[VOICE] → Selectie drumvoice → [EDIT] → Selectie toets
-----------------	---

Deze parameters zijn voor bewerking van de afzonderlijke toetsen die een drumvoice vormen.

[F1] OSC (oscillator)

[SF1] WAVE	Via deze display kunt u de gewenste wave of normale voice gebruiken voor de afzonderlijke drumtoets.
Type	Bepaalt of er een wave of een normale voice moet worden gebruikt voor de geselecteerde toets. Gebruik ook de parameters Bank, Number en Category hieronder om de gewenste wave of normale voice aan te geven. Instellingen: pre wav (presetwave), voice, usr wav (userwave) OPM. Als het type hier is ingesteld op 'voice', kunnen enkele parameters in de modus Drum Voice Edit niet worden bewerkt.
ElementSw (elementschakelaar)	Deze parameter is beschikbaar als Type (hierboven) is ingesteld op 'pre wav' of 'user wav'. Dit bepaalt of de momenteel geselecteerde toets aan of uit is, of met andere woorden, of de wave voor de toets actief of inactief is. Instellingen: on, off
Bank	Deze parameter is beschikbaar als Type (hierboven) is ingesteld op 'voice'. Elk van de normale voicebanken kan worden geselecteerd. OPM. Pluginvoices kunnen niet voor drumtoetsen worden geselecteerd.
Number	Bepaalt het wave-/voicenummer. Het verschilt afhankelijk van het geselecteerde type. Voor details over beschikbare waves en voices, raadpleegt u het afzonderlijke boekje Data List. Instellingen: Als Type op 'pre wav' is ingesteld: 001 ~ 1859 Als Type op 'Voice' is ingesteld: 001 ~ 128 Als Type op 'usr wav' is ingesteld: 001 ~ 1024

Category	Bepaalt de categorie van de wave/normale voice. Als u naar een andere categorie omschakelt, zal de eerste wave/normale voice in die categorie worden geselecteerd. OPM: Voor meer informatie over de categorieën, raadpleegt u het afzonderlijke boekje Data List.
[SF2] OUTPUT	Via deze display kunt u bepaalde uitvoerparameters voor de geselecteerde drumtoets instellen.
InsEFOut (insertie-effectuitvoer)	Bepaalt welk insertie-effect (A of B) er wordt gebruikt om elke afzonderlijke drumtoets te bewerken. Met de instelling 'thru' kunt u de insertie-effecten voor de aangegeven toets omzeilen (bypass). Instellingen: thru, insA (insertie-effect A), insB (insertie-effect B)
RevSend (reverbverzending)	Bepaalt het niveau van het drumtoetsgeluid (het omzeilde signaal) dat naar het reverbeffect wordt verzonden. De instelling '0' geeft geen reverbwerking van het drumtoetsgeluid. Dit is alleen beschikbaar als insertie-effectuitvoer (hierboven) is ingesteld op 'thru'. Instellingen: 0 ~ 127
ChoSend (chorusverzending)	Bepaalt het niveau van het drumtoetsgeluid (het omzeilde signaal) dat naar het choruseffect wordt verzonden. De instelling '0' geeft geen choruswerking van het drumtoetsgeluid. Dit is alleen beschikbaar als insertie-effectuitvoer (hierboven) is ingesteld op 'thru'. Instellingen: 0 ~ 127
OutputSel (uitgangsselectie)	Bepaalt de specifieke uitgang(en) voor het afzonderlijke drumtoets signaal. U kunt elk afzonderlijke drumtoetsgeluid toewijzen om via een specifieke hardware-uitgangsaansluiting op het achterpaneel te worden uitgevoerd. Dit is alleen beschikbaar als insertie-effectuitvoer (hierboven) is ingesteld op 'thru'. Instellingen: Zie blz. 31.
[SF5] OTHER	Via deze display kunt u verscheidene parameters instellen, die gerelateerd zijn aan hoe de afzonderlijke noten van de drumvoice op het toetsenbord en MIDI-data reageren.
AssignMode	Als dit is ingesteld op 'single' wordt het dubbel afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is handig als er bijna tegelijkertijd twee of meer noot-aanberichten voor dezelfde noot worden ontvangen, of zonder een corresponderend noot-uitbericht. Stel dit in op 'multi' om het afspelen van meerdere noot-aanberichten voor dezelfde noot mogelijk te maken. Instellingen: single, multi
RcvNoteOff (noot-uit-ontvangst)	Bepaalt of de geselecteerde drumtoets wel of niet reageert op MIDI-noot-uit-berichten. Instellingen: off, on OPM: Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op 'pre wav' of 'usr wav' in de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display (blz. 202).
AlternateGroup	Stelt de 'Alternate Group' in waaraan de toets wordt toegewezen. Bij een echte drumkit kunnen sommige drumgeluiden fysiek niet tegelijkertijd worden bespeeld, zoals open en gesloten hi-hats. U kunt voorkomen dat toetsen tegelijkertijd afspelen door ze aan dezelfde 'Alternate Group' toe te wijzen. Er kunnen tot 127 Alternate Groups worden gedefinieerd. U kunt hier ook 'off' selecteren als u het gelijktijdig afspelen van geluiden wilt toestaan. Instellingen: off, 1 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Via deze display kunt u verscheidene toonhoogtegerelateerde parameters voor de geselecteerde toets instellen.
Coarse	Bepaalt de toonhoogte van elke drumtoets-wave (of normale voice) in stappen van halve noten. Instellingen: -48 ~ +48 OPM: Als een normale voice aan de toets is toegewezen, past deze parameter de positie van zijn noot (niet zijn toonhoogte) aan in relatie tot C3.
Fine	Bepaalt de fijne stemming van de toonhoogte van elke drumtoets-wave (of normale voice). Instellingen: -64 ~ +63
[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	
Pitch	Bepaalt hoe de toonhoogte van de geselecteerde drumtoets op aanslag reageert. Bij positieve waarden geldt: des te harder u de toetsen bespeelt, des te hoger de toonhoogte wordt. Bij negatieve waarden geldt: des te harder u de toetsen bespeelt, des te lager de toonhoogte wordt. Instellingen: -64 ~ +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Met deze synthesizer kunt u een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter op elke afzonderlijke drumtoets gebruiken — waardoor u over een uitzonderlijk gedetailleerde en uitgebreide sonische controle over het geluid beschikt. Instellingen: Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op 'pre wav' of 'usr wav' in de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display (blz. 202).
LPFCutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter. Instellingen: 0 ~ 255
LPFReso	Bepaalt de hoeveelheid resonantie (harmonische benadrukking) die op het signaal bij de afsnijfrequentie wordt toegepast. Instellingen: 0 ~ 127
HPFCutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter. Instellingen: 0 ~ 255

[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	
LPFCutoff	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter. Bij positieve instellingen geldt: des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te hoger de afsnijfrequentie wordt. Bij negatieve instellingen geldt: des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te lager de afsnijfrequentie wordt. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
[F4] AMP (amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (niveau/pan)	
Via deze display kunt u niet alleen de basisinstellingen voor Level (niveau) en Pan voor het geluid van elke afzonderlijke drumtoets maken, maar deze voorziet ook in enkele gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor het beïnvloeden van de panpositie.	
Level	Bepaalt de uitgang voor de geselecteerd drumtoets (wave). Hiermee kunt u gedetailleerde balansaanpassingen maken tussen de verscheidene geluiden van de drumvoice. Instellingen: 0 ~ 127
Pan	Bepaalt de stereo panpositie voor de geselecteerde drumtoets (wave). Dit zal ook als basispanpositie voor de instellingen Alternate en Random worden gebruikt. Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)
AlternatePan	Bepaalt de mate waarin het geluid van de geselecteerd drumtoets beurtelings links en rechts wordt gepand, voor elke noot die u indrukt. De instelling Pan (hierboven) wordt als basispanpositie gebruikt. Instellingen: L64 ~ 0 ~ R63 OPM: Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op 'pre wav' of 'usr wav' in de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display (blz. 202).
RandomPan	Bepaalt de mate waarin het geluid van de geselecteerd drumtoets willekeurig links en rechts wordt gepand, voor elke noot die u indrukt. De instelling Pan (hierboven) wordt als de centrale panpositie gebruikt. Instellingen: 0 ~ 127 OPM: Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op 'pre wav' of 'usr wav' in de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display (blz. 202).
[SF2] VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	
Level	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het uitgangsniveau van de amplitude-envelopengenerator. Positieve instellingen zorgen dat het uitgangsniveau stijgt naarmate u het toetsenbord harder bespeelt, en negatieve waarden zorgen dat het daalt. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
[SF3] AEG (amplitude-envelopengenerator)	
AttackTime	Instellingen: 0 ~ 127
Decay1Time	Instellingen: 0 ~ 127
Decay1Lvl (niveau)	Instellingen: 0 ~ 127
Decay2Time	Instellingen: 0 ~ 126, hold <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time=0 – 126</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time=hold</p> </div> </div>
[F6] EQ (equalizer)	
Net als bij Normal Voice Element Edit. Zie blz. 201. OPM: Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op 'pre wav' of 'usr wav' in de [F1] OSC → [SF1] WAVE-display (blz. 202).	

Naslaginformatie Modus Voice

Plug-in Voice Edit

Deze parameters zijn in principe dezelfde als bij Normal Voice Edit. In tegenstelling tot normale voices, beschikken de pluginvoices slechts over één element voor bewerking.

OPM Afhankelijk van het bepaalde pluginboard dat u gebruikt, kan het zijn dat sommige van de hier beschreven parameters niet beschikbaar zijn. Voor details, raadpleegt u de betreffende gebruikershandleiding van het pluginboard.

OPM Voor details over de huidige lijn beschikbare pluginboards, zie blz. 74.

Common Edit	[VOICE] → Selectie pluginvoice → [EDIT] → [COMMON]
[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 189.
[SF2] PLY MODE (modus Play)	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190. Merk alstublieft op dat Micro Tuning (stemschaal) niet beschikbaar is in Common Edit voor de pluginvoice.
[SF3] MEQ OFS (master-EQ-offset)	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190.
[SF4] PORTA (portamento)	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190. Merk alstublieft op dat de modus Portamento en modus Time niet beschikbaar zijn in Common Edit voor de pluginvoice.
[SF5] OTHER	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190. In tegenstelling tot bij Normal Voice Edit, kunnen de bereiken Upper (rechts) en Lower (links) hier niet afzonderlijk worden ingesteld.
[F2] OUTPUT	
Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190.	
[F3] ARP (arpeggio)	
[SF1] TYPE	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 192. Merk alstublieft op dat Element Switch niet beschikbaar is in Common Edit voor de pluginvoice.
[SF2] MW (modulatiewiel)	Via deze display kunt u instellen hoe de pluginvoice op het modulatiewiel reageert, door besturingsdiepte voor het filter, de pitch en de amplitude (volume) te veranderen.
Filter	Bepaalt de besturingsdiepte van de filterafsnijfrequentie door het modulatiewiel. Negatieve instellingen resulteren in omgekeerde werking van het modulatiewiel (dat wil zeggen, het wiel omhoog draaien geeft minder modulatie). Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (toonhoogtemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de toonhoogtemodulatie door het modulatiewiel. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
FMod (filtermodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de modulatie van de filterafsnijfrequentie door het modulatiewiel. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
AMod (amplitudemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de amplitudemodulatie door het modulatiewiel. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
[SF3] AT (aftertouch)	Deze synthesizer beschikt over een uitgebreide set aftertouchregelaars voor de pluginvoice, waardoor u toonhoogte- en filterinstellingen kunt veranderen, en modulatie-effecten (toonhoogte, filter en amplitude) kunt produceren — door gewoon de toetsen hard naar beneden te drukken.
Pitch	Bepaalt de besturingsdiepte van de toonhoogte door de aftertouch van het toetsenbord. U kunt een waarde (in stappen van halve noten) tot twee octaven instellen. Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24
Filter	Bepaalt de besturingsdiepte van de filterafsnijfrequentie door de aftertouch van het toetsenbord. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (toonhoogtemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de toonhoogtemodulatie door de aftertouch van het toetsenbord. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127

FMod (filtermodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de modulatie van de filterafsnijfrequentie door de aftertouch van het toetsenbord. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
AMod (amplitudemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de amplitudemodulatie door de aftertouch van het toetsenbord. Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
[SF4] AC (toewijsbare regelaar)	Via deze display kunt u MIDI-besturingswijzigingsnummers (als Src) toewijzen en de mate bepalen waarin de toegevoegde regelaars het filter en de modulatie-effecten (pitch, filter en amplitude) beïnvloeden.
Src (bron)	Bepaalt het MIDI-besturingswijzigingsnummer dat wordt gebruikt om het filter, PMod, FMod en AMod te regelen. Instellingen: 0 ~ 95
Filter	Bepaalt de besturingsdiepte van de filterafsnijfrequentie door de besturingswijzigingsnummers (ingesteld bij de parameter Src hierboven). Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (toonhoogtemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de toonhoogtemodulatie door de besturingswijzigingsberichten (ingesteld bij de parameter Src hierboven). Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
FMod (filtermodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de modulatie van de filterafsnijfrequentie door de besturingswijzigingsberichten (ingesteld bij de parameter Src hierboven). Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127
AMod (amplitudemodulatie diepte)	Bepaalt de besturingsdiepte van de amplitudemodulatie door de besturingswijzigingsberichten (ingesteld bij de parameter Src hierboven). Des te hoger de instelling, des te groter de besturingsdiepte. Instellingen: 0 ~ 127

[F6] EFFECT

Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 194.

Merk alstublieft op dat de instellingen EL: OUT niet beschikbaar zijn in de display [SF1] CONNECT en de parallelinstelling (insertieverbinding) niet beschikbaar is in de display [SF1] CONNECT.

Element Edit	[VOICE] → Selectie pluginvoice → [EDIT] → Selectie element
---------------------	---

[F1] OSC (oscillator)

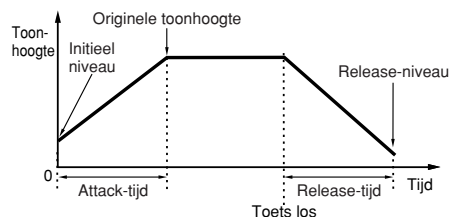
[SF1] WAVE	Via deze display kunt u de gewenste boardvoice selecteren die voor het element van de pluginvoice wordt gebruikt. Vergeet niet dat een pluginvoice slechts één element heeft.
Bank	Bepaalt de boardvoicebank. Instellingen: Deze zijn afhankelijk van het betreffende pluginboard; raadpleeg de betreffende gebruikershandleiding voor details.
Number	Bepaalt het boardvoicenummer. Instellingen: Deze zijn afhankelijk van het betreffende pluginboard; raadpleeg de betreffende gebruikershandleiding voor details.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de pluginvoice. Bij hogere waarden geldt: des harder u het toetsenbord bespeelt, des te harder de voice wordt. Instellingen: 0 ~ 127
VelocityOffset	Hier kunt u een offsetwaarde aangeven voor Velocity Depth (aanslagdiepte) (hierboven). Met andere woorden, u kunt de relatieve aanslag (of het niveau) van de voice verhogen door een hoeveelheid in te stellen – zodat alle noten die u speelt deze aanslagwaarde krijgen toegevoegd. Instellingen: 0 ~ 127
NoteShift	Bepaalt de transponeerinstelling voor de pluginvoice, of de hoeveelheid (in stappen van halve noten) waarmee de toonhoogte wordt verhoogd of verlaagd. Het toonhoogtebereik is twee octaven, omhoog of omlaag. Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

[F2] PITCH

Via deze display kunt u verscheidene tijds- en niveau-instellingen maken voor de Pitch EG, die bepaalt hoe de toonhoogte van de pluginvoice in de tijd verandert. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in het overzicht onder getoond, zoals ze in de display verschijnen.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attacktijd	---	---	Releasetijd	---
LEVEL	Aanvangsniveau	---	---	---	Release-niveau	---

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

**[F3] FILTER****HPFCutoff (afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter)**

Bepaalt de afsnijfrequentie voor het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] NATIVE

Als er een pluginboard in deze synthesizer is geïnstalleerd, kunt u een pluginvoice creëren door zowel systeemeigen parameters (parameters die exclusief tot het betreffende board behoren) als unieke parameters (die specifiek aan deze synthesizer zijn gerelateerd) te bewerken.

Door op [F4] te drukken krijgt u toegang tot de systeemeigen parameters van het pluginboard. De parameters zullen variëren, afhankelijk van het pluginboard. Voor details over elk van de parameters en zijn functies, raadpleegt u de gebruikershandleiding of de online-help die bij uw pluginboard is geleverd.

[F5] LFO (laagfrequente oscillator)

Via deze display kunt u de basis-LFO-parameters voor het moduleren van de toonhoogte instellen, om vibrato en andere speciale effecten te creëren.

Speed

Bepaalt de snelheid van de LFO-golfvorm. Bij positieve instellingen neemt de snelheid toe en bij negatieve instellingen neemt deze af.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Delay

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment dat u een noot op het toetsenbord speelt en het moment dat de LFO gaat werken. Positieve instellingen verlengen de vertraging en negatieve instellingen verkorten deze.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

PMod (toonhoogtemodulatiepte)

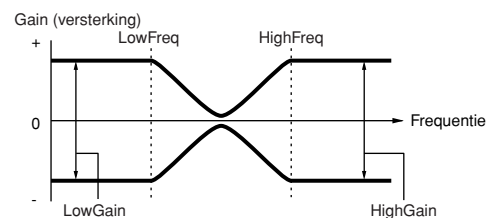
Bepaalt de mate waarin de LFO-golfvorm de toonhoogte regelt. Bij positieve instellingen neemt de mate toe en bij negatieve instellingen neemt deze af.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (equalizer)

Via deze display kunt u equalizerinstellingen op de pluginvoice toepassen. Dit is een shelving-equalizer met twee banden; één voor hoge frequenties en de andere voor lage frequenties.

OPM! Voor details over de EQ, zie blz. 178.

**LowFreq (lage frequentie)**

Bepaalt het kantelpunt (shelving) voor de lage frequenties. De niveaus van signalen onder deze frequentie zullen worden versterkt/verzwakt met de hoeveelheid die bij de parameter LowGain is ingesteld.

Instellingen: 32Hz ~ 2.0kHz

LowGain (versterking van het laag)

Bepaalt de hoeveelheid waarmee signalen onder de frequentie LowFreq zullen worden versterkt/verzwakt.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

HighFreq (hoge frequentie)

Bepaalt het kantelpunt (shelving) voor de hoge frequenties. De niveaus van signalen boven deze frequentie zullen worden versterkt/verzwakt met de hoeveelheid die bij de parameter HighGain is ingesteld.

Instellingen: 500Hz ~ 16.0kHz

HighGain (versterking van het hoog)

Bepaalt de hoeveelheid waarmee signalen boven de frequentie HighFreq zullen worden versterkt/verzwakt.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Modus Voice Job

[VOICE] → Selectie voice → [JOB]

De modus Voice Job beschikt over verscheidene basishandelingen, zoals initialiseren en kopiëren. Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

[F1] INIT (initialiseren)

Met deze functie kunt u alle voiceparameters naar hun standaardinstellingen terugzetten (initialiseren). U kunt hiermee ook selectief bepaalde parameters, zoals de gemeenschappelijke instellingen, instellingen voor elk van de elementen/drumtoetsen, enzovoorts, initialiseren – erg handig als u een totaal nieuwe voice vanaf de basis wilt opbouwen.

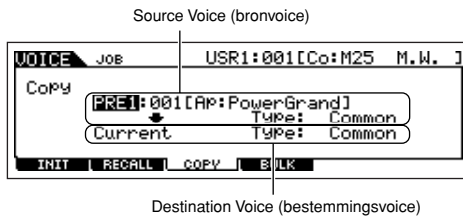
Het type parameter dat moet worden geïnitieerd

Als er een normale voice is geselecteerd: ALL, Common (gemeenschappelijk), EL1 ~ 4, without Wave (zonder wave)
 Als er een drumvoice is geselecteerd: ALL, Common (gemeenschappelijk), EL, without Wave (zonder wave)
 Als er een pluginvoice is geselecteerd: ALL, Common (gemeenschappelijk), EL, without Wave (zonder wave)
OPM. Als u het keuzevakje aankruist als er een drumvoice is geselecteerd, kunt u een drumtoets selecteren. Voor details over het selecteren van een toets, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

[F2] RECALL (Edit Recall= bewerking terugroepen)

Als u een voice bewerkt en een andere voice selecteert, zonder de bewerkte voice op te slaan, zullen alle bewerkingen die u heeft gemaakt worden gewist. Als dit gebeurt, kunt u de functie Edit Recall gebruiken om de voice met uw laatste bewerkingen terug te roepen.

[F3] COPY



Via deze display kunt u de parameterinstellingen voor Common en Element/Drum Key van een willekeurige voice kopiëren naar de voice die u aan het bewerken bent. Dit is handig als u een voice creëert en enkele parameterinstellingen van een andere voice wilt gebruiken.

Source voice (bronvoice)

Bepaalt de voice en het datatype die moeten worden gekopieerd.

Datatype

Als er een normale voice is geselecteerd: Common, Element 1 ~ 4
 Als er een drumvoice is geselecteerd: Common, Drum Key (drumtoets) C0 ~ C
 Als er een pluginvoice is geselecteerd: Common, Element

OPM. Als het type bronvoice (normaal/drum/plugin) verschilt van de voice die u momenteel bewerkt (bestemming), zult u alleen de Common-parameters kunnen kopiëren.

Datatype van de bestemmingsvoice (momenteel geselecteerde voice)

Als de bron een normale of drumvoice is en het datatype is ingesteld op Element of Drum Key (drumtoets), kunt u het datatype van de bestemmingsvoice instellen.

Datatype

Als er een normale voice is geselecteerd: Common, Element 1 ~ 4
 Als er een drumvoice is geselecteerd: Common, Drum Key (drumtoets) C0 ~ C

OPM. Als u ervoor kiest om Common-parameters van de bron te kopiëren, zal deze display veranderen naar 'Common'.

[F4] BULK (bulkdump)

Met deze functie kunt u al uw bewerkte parameterinstellingen van de momenteel geselecteerde voice naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden, voor data-archivering.

Zie voor details blz. 185.

OPM. Om bulkdump uit te kunnen voeren, zult u het juiste MIDI-apparaatnummer in moeten stellen, via de volgende handeling: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modus Voice Store

[VOICE] → Selectie voice → [STORE]

Met deze functie kunt u uw bewerkte voice in het usergeheugen (flash-rom) opslaan. Voor details, raadpleegt u blz. 85 in de sectie Beknopte handleiding.

■ Aanvullende informatie

Micro Tuning-overzicht (stemschalen)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (blz. 190)

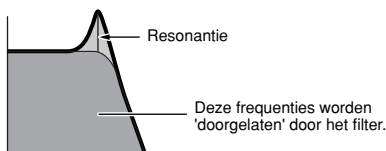
M.TuningNo.	Type	M.TuningRoot	Commentaar
00	Equal Temp (gelijkzwevende temperatuur)	--	De 'compromis'-stemming die de afgelopen 200 jaar bij de westerse muziek het meest is gebruikt en die u op de meeste elektronische toetsinstrumenten aantreft. Elke halve noot is exact 1/12 van een octaaf, en er kan met hetzelfde gemak in alle toonsoorten worden gespeeld. Echter, geen van de intervallen is perfect zuiver gestemd.
01	PureMaj (reine majeur)	C ~ B	Deze stemming is zo ontworpen dat de meeste intervallen (vooral de grote tert en de reine kwint) in de majeure stemming zuiver zijn. Dit betekent dat andere intervallen overeenkomstig ontstemd zullen zijn. Het is noodzakelijk dat u de toonsoort (C~B) aangeeft waarin u zult spelen.
02	PureMin (reine mineur)	C ~ B	Gelijk aan de reine majeur, maar ontworpen voor de mineurstemming.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister, een tijdgenoot van Bach, ontwierp deze stemming zodat toetsinstrumenten in een willekeurige toonsoort konden worden bespeeld. Elke toonsoort heeft een uniek karakter.
04	Kirnberger	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, een 18e-eeuwse componist, creëerde deze stemschaal zodat er in elke willekeurige toonsoort kon worden gespeeld.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescatonio Vallotti en Thomas Young (beiden uit midden 1700) ontwierpen deze aanpassing van de Pythagoreaanse stemming, waarbij de eerste zes kwinten in dezelfde mate zijn verlaagd.
06	1/4 Shift (1/4-verschuiving)	--	Dit is de normale gelijkzwevende temperatuurschaal die 50 cents naar boven verschoven is.
07	1/4 tone (1/4-toonsysteem)	--	Vierentwintig noten op gelijke afstand per octaaf. (Speel vierentwintig noten om één octaaf verder te gaan.)
08	1/8 tone (1/8-toonsysteem)	--	Achtenveertig noten op gelijke afstand per octaaf. (Speel achtenveertig noten om één octaaf verder te gaan.)
09	Indian (Indiaas)	--	Wordt gewoonlijk waargenomen bij Indiase muziek (alleen witte toetsen).
10	Arabic (Arabisch)	C ~ B	Wordt gewoonlijk waargenomen bij Arabische muziek.
11	Arabic (Arabisch)		
12	Arabic (Arabisch)		

Filtertype-overzicht

[VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (blz. 197)

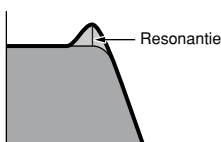
LPF24D (24 dB/oct digitaal laagdoorlaatfilter)

Een dynamisch 24 dB/oct laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het type LPF24A (onder) kan dit filter een meer nadrukkelijk resonantie-effect produceren.



LPF24A (24 dB/oct analogoog laagdoorlaatfilter)

Een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die overeenkomen met een 4-polig analogoog synthesizerfilter.

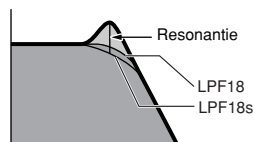


LPF18 (18 dB/oct laagdoorlaatfilter)

3-polig 18 dB/oct laagdoorlaatfilter.

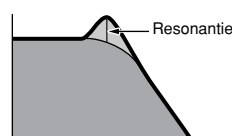
LPF18s (18 dB/oct getrappt laagdoorlaatfilter)

3-polig 18 dB/oct laagdoorlaatfilter. Dit filter heeft een vloeiendere overgang bij de afsnijhelling dan het type LPF18.



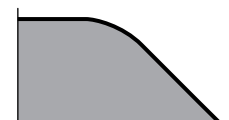
LPF12 (12 dB/oct laagdoorlaatfilter)

12 dB/oct laagdoorlaatfilter. Dit filter is ontworpen om samen met een hoogdoorlaatfilter te worden gebruikt.



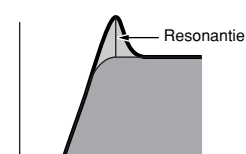
LPF6 (6 dB/oct laagdoorlaatfilter)

1-polig 6 dB/oct laagdoorlaatfilter. Geen resonantie. Dit filter is ontworpen om samen met een hoogdoorlaatfilter te worden gebruikt.



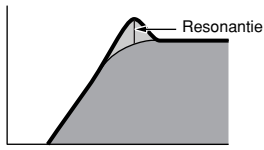
HPF24D (24 dB/oct digitaal hoogdoorlaatfilter)

Een dynamisch 24 dB/oct hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een nadrukkelijk resonantie-effect produceren.

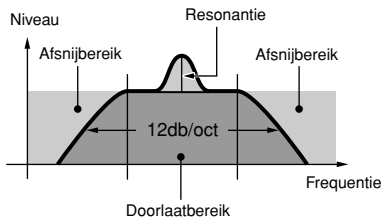


HPF12 (12 dB/oct hoogdoorlaat Filter)

12 dB/oct dynamisch hoogdoorlaatfilter.

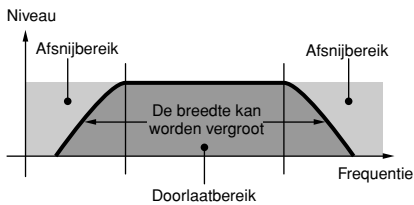


BPF12D (12 dB/oct digitaal banddoorlaatfilter)

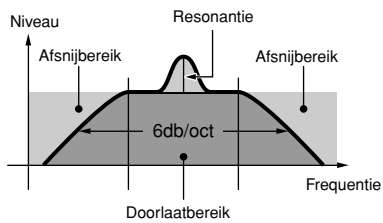


BPFw (breed banddoorlaatfilter)

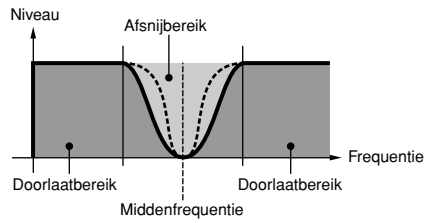
Een 12 dB/oct BPF die HPF- en LPF-filters combineert om een bredere instelling voor de bandbreedte te kunnen maken.



BPF6 (6 dB/oct banddoorlaatfilter)

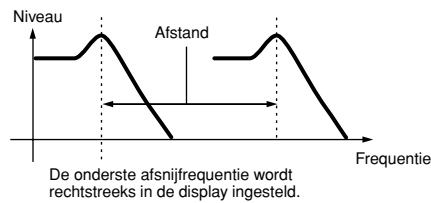


**BEF12 (12 dB/oct bandeliminatiefilter)
BEF6 (6 dB/oct bandeliminatiefilter)**



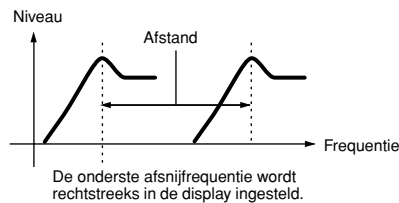
Dual LPF (dubbel laagdoorlaatfilter)

Twee parallel verbonden 12 dB/oct laagdoorlaatfilters.



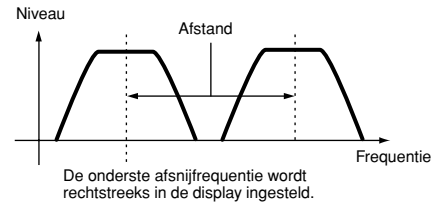
Dual HPF (dubbel hoogdoorlaatfilter)

Twee parallel verbonden 12 dB/oct hoogdoorlaatfilters.



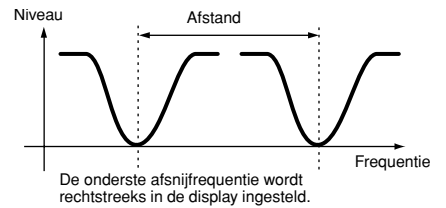
Dual BPF (dubbel banddoorlaatfilter)

Twee parallel verbonden 6 dB/oct banddoorlaatfilters.



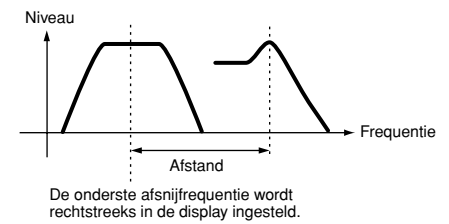
Dual BEF (dubbel bandeliminatiefilter)

Twee serieel verbonden 6 dB/oct bandeliminatiefilters.



LPF12 + BPF6 (12 dB/oct laagdoorlaatfilter + 6 dB/oct banddoorlaatfilter)

Een gecombineerd laagdoorlaat- en hoogdoorlaatfilter.



thru

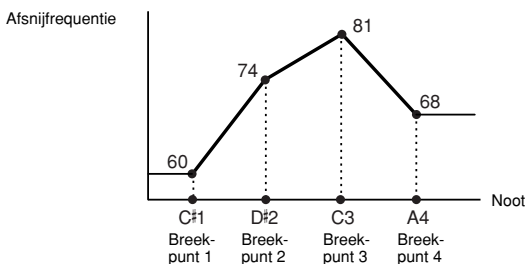
De filters worden omzeild (bypass) en het hele signaal wordt niet beïnvloed.

Instelvoorbeeld van Filter Scaling (filterschaling)

[VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (blz. 199)

De beste manier om Filter Scaling (filterschaling) te begrijpen is door een voorbeeld. Voor de instellingen die in de voorbeelddisplay onder worden getoond, is de basiswaarde voor de afsnijfrequentie 64, en de verschillende offsetwaarden bij de geselecteerde breekpuntinstellingen wijzigen die basiswaarde overeenkomstig. De specifieke veranderingen die in de afsnijfrequentie worden aangebracht, worden in het diagram onder getoond. De afsnijfrequentie verandert lineair tussen de achtereenvolgende breekpunten, zoals aangegeven.

VOICE El1 USR1:001[Co:M25 M.W.]				
BREAKPOINT	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
TYPE VEL SENS FEG KEVFLW SCALE KBD				
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER				

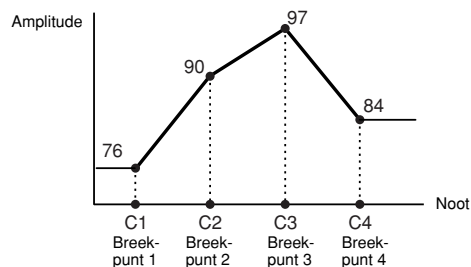


Instelvoorbeeld van Amplitude Scaling (amplitudeschaling)

[VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F4] AMP → [SF5] SCALE (blz. 200)

De beste manier om Amplitude Scaling (amplitudeschaling) te begrijpen is door een voorbeeld. Voor de instellingen die in de voorbeelddisplay onder worden getoond, is de basiswaarde voor de amplitude (volume) van het geselecteerde element 80, en de verschillende offsetwaarden bij de geselecteerde breekpuntinstellingen wijzigen die basiswaarde overeenkomstig. De specifieke veranderingen die in de amplitude worden aangebracht, worden in het diagram onder getoond. De amplitude verandert lineair tussen de achtereenvolgende breekpunten, zoals aangegeven.

VOICE El1 USR1:001[Co:M25 M.W.]				
BREAKPOINT	1	2	3	4
BREAKPOINT	C 1	C 2	C 3	C 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
LVL/PAN VEL SENS FEG KEVFLW SCALE KBD				
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER				



Modus Performance

■ Performances creëren — basisprocedure

U kunt uw originele performances creëren en bewerken door het instellen van diverse parameters in zowel de modus Performance Play als de modus Performance Edit, terwijl de modus Performance Job voorziet in enkele aan de basisparameter gerelateerde hulpmiddelen, zoals initialiseren en kopiëren. Als u eenmaal een performance heeft bewerkt, kunt u deze in een userbank in het interne geheugen (flash-rom) opslaan in de modus Performance Store en alle bewerkte performances wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File.

Modus Performance Play [PERFORM] → Selectie performance

In de modus Performance Play kunt u een verscheidenheid aan algemene bewerkingshandelingen op de geselecteerde performance uitvoeren. Gebruik de modus Performance Edit voor gedetailleerdere en uitgebreidere bewerkingshandelingen.

OPM. De parameters die dezelfde naam hebben in de modus Performance Play en in de modus Performance Edit, hebben dezelfde functies en instellingen.

[F1] PLAY	
TCH (zendkanaal)	Net als in de modus Voice Play. Deze parameters zijn zowel in de modus Voice als de modus Performance beschikbaar, ongeacht de geselecteerde voice of performance.
OCT (octaving)	
ASA (ASSIGN A = toewijzing A), ASB (ASSIGN B = toewijzing B)	
OPM.	De instellingen van TCH (zendkanaal), OCT (octaving), ASA (ASSIGN A = toewijzing A) en ASB (ASSIGN B = toewijzing B) instellingen maken geen deel uit van de individuele performance. Daarom worden ze ook niet als afzonderlijke performance opgeslagen in de modus Performance Store (blz. 220).
AS1 (ASSIGN 1 = toewijzing 1), AS2 (ASSIGN 2 = toewijzing 2)	Geeft de waarden aan die zijn verkregen door aan de respectievelijke knoppen (met bijschrift 'ASSIGN A' en 'ASSIGN B') te draaien als het lampje van zowel de knop [PAN/SEND] als de knop [TONE] is aangezet. De functies die aan deze knoppen zijn toegewezen, hangen af van de instelling van de voices die aan elk van de parts van de performance zijn toegewezen.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	U kunt de gewenste arpeggiotypen aan deze knoppen toewijzen en ze op elk willekeurig moment tijdens uw spel oproepen. Raadpleeg blz. 70 in de sectie Beknopte handleiding.
[F2] VOICE	
Via deze display kunt u een voice voor elk van de parts selecteren en de nootbereiken bepalen waarin elk van deze kunnen worden bespeeld.	
[SF1] ADD INT (voeg interne voice toe)	Druk op deze knop om een interne voice aan de geselecteerde part toe te wijzen.
[SF2] ADD PLG (Voeg pluginvoice toe)	Druk op deze knop om een pluginvoice aan de geselecteerde part toe te wijzen.
[SF3] DELETE	Drukken op deze knop wist de voicetoewijzing voor de geselecteerde part, waardoor de parttoewijzing leeg raakt.
[SF3] LIMIT L (nootbegrenzing laag)	Hiermee stelt u de laagste noot in van het bereik waarin de voice van de geselecteerde part klinkt. Houd deze knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de gewenste toets op het toetsenbord om de noot in te stellen.
[SF5] LIMIT H (nootbegrenzing hoog)	Hiermee stelt u de hoogste noot in van het bereik waarin de voice van de geselecteerde part klinkt. Houd deze knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de gewenste toets op het toetsenbord om de noot in te stellen.
[F3] EFFECT	
Door op de knop [F3] EFFECT in de modus Performance Play te drukken, roept u dezelfde EFFECT-display op in de modus Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Via deze display kunt u de effectgerelateerde parameters voor de huidige performance instellen. Zie blz. 215.	
[F4] PORTA (portamento)	
Via deze display kunt u de portamento parameters instellen. Portamento wordt gebruikt om een vloeiende overgang in de toonhoogte te creëren van de eerste noot die op het toetsenbord wordt gespeeld naar de volgende.	
PortaSw (portamentoschakelaar)	Bepaalt of de portamento voor alle parts aan of uit is. (Dit is een totaalschakelaar die de afzonderlijke partinstellingen bij Part Switch tenietdoet.) Instellingen: off, on
PortaTime (portamentotijd)	Bepaalt de toonhoogteovergangstijd. Met deze parameter stelt u een offset in voor dezelfde parameter in Part Edit (blz. 216). Hogere waarden resulteren in langere overgangstijden. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch	Bepaalt of portamento voor elke afzonderlijke part aan of uit is. Dit is alleen beschikbaar als de PortaSw (hierboven) is ingesteld op aan.

[F5] EG (envelopegenerator)

Deze display bevat de basis-EG-instellingen voor de performance, zowel volume als filter, alsook de afsnijfrequentie- van het filter en resonantie-instellingen. De instellingen die hier worden gemaakt, worden als offsets op de AEG- en FEG-instellingen in de modus Performance Edit toegepast (blz. 218, 219). De parameters zijn gelijk aan die in de modus Voice Play. Zie blz. 189.

[F6] ARP (arpeggio)

Deze display bevat de basisinstellingen voor het arpeggioafspelen, inclusief het type en tempo. Merk op dat u in de modus Performance het arpeggioafspelen onafhankelijk voor elk van de parts aan of uit kunt zetten. De parameters zijn gelijk aan die in de modus Voice Play (blz. 189) met uitzondering van de volgende parameter.

PartSw	Bepaalt of de arpeggio aan- of uitstaat voor de geselecteerde part. De parts waarvan het keuzevakje is aangekruist staan ingeschakeld voor arpeggioafspelen.
---------------	--

Modus Performance Edit**[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT]**

De voicebewerkingsparameters zijn verdeeld in Common Edit (parameters die alle vier de parts gemeenschappelijk hebben), en Part Edit (parameters van de afzonderlijke parts).

Common Edit	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

[F1] GENERAL**[SF1] NAME**

Via deze display kunt u de categorie (sub en main) van de geselecteerde performance toe wijzen, en een naam voor de performance creëren. De performancenaam kan tot 10 lettertekens bevatten. Voor gedetailleerde instructies over het benoemen van een performance, zie 'Basisbediening' op blz. 53.

[SF3] MEQ OFS (master-EQ-offset)

Via deze display kunt u de master-EQ-instellingen voor alle parts van de geselecteerde performance aanpassen. Het niveau van elk van de vier banden (met uitzondering van 'MID') kunnen worden aangepast. Bovendien kunt u deze instellingen ook rechtstreeks via de vier KN-knoppen op het bedieningspaneel aanpassen. Bewerken via de KN-knoppen kan in de modus Performance Play worden gedaan.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

[SF4] PORTA (portamento)

Via deze display kunt u de portamentogerelateerde parameters instellen. De parameters zijn gelijk aan die in de modus Performance Play. Zie blz. 212.

[SF5] OTHER

Via deze display kunt u de regelfuncties voor de KN-knoppen en de gerelateerde parameters instellen. Met uitzondering van pitchbend, die hier niet kan worden ingesteld, zijn deze parameters gelijk aan die in de modus Voice Edit (blz. 190).

[F2] OUT/MEF (uitgang/mastereffect)**[SF1] OUT (uitgang)****Volume**

Bepaalt het uitgangsniveau van de geselecteerde performance. U kunt het totaalvolume aanpassen, waarbij de balans tussen alle parts blijft gehandhaafd.

Instellingen: 0 ~ 127

Pan

Bepaalt de stereo panpositie van de geselecteerde performance. Met deze parameter stelt u een offset in voor dezelfde parameter bij de Part Edit-instelling. U kunt deze parameter ook aanpassen via de knop PAN (als het lampje [PAN/SEND] is aangezet) op het bedieningspaneel. Bewerken met de KN-knoppen kan ook in de modus Performance Play worden gedaan.

Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

OPM. De instelling 'C' (midden) handhaaft de afzonderlijke paninstellingen van elk van de parts.

RevSend

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van insertie-effect A/B (of het Bypass-signaal) naar het reverbeffect wordt verzonden. U kunt deze parameter ook aanpassen met de knop REVERB (terwijl het lampje [PAN/SEND] is aangezet) op het bedieningspaneel. Bewerken met de KN-knoppen kan ook in de modus Performance Play worden gedaan.

Instellingen: 0 ~ 127

ChoSend

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van insertie-effect A/B (of het omzeilde bypass-signaal) naar het chorus-effect wordt verzonden. U kunt deze parameter ook aanpassen via de knop [CHORUS] (als het lampje [PAN/SEND] is aangezet) op het bedieningspaneel. Het bewerken met de KN-knoppen kan ook in de modus Performance Play worden gedaan.

Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Voor details over effectverbindingen in de modus Performance, zie blz. 179.

[SF2] MEQ (master-EQ)	Via deze display kunt u een vijf-bands equalizer op alle parts van de geselecteerde performance toepassen. U kunt het signaalniveau op de frequentie van elke band (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH) verhogen of verlagen.
SHAPE	Bepaalt of het gebruikte type equalizer Shelving of Peaking is. Het type Peaking verzwakt/versterkt het signaal op de aangegeven frequentie-instelling, terwijl het type Shelving het signaal op frequenties boven of onder de aangegeven frequentie-instelling verzwakt/versterkt. Deze parameter is alleen beschikbaar voor de frequentiebanden LOW en HIGH. Instellingen: shelv (type Shelving), peak (type Peaking)
FREQ (frequentie)	Bepaalt de middenfrequentie. Frequenties rond dit punt worden door de instelling Gain verzwakt/versterkt. Instellingen: LOW: Shelving 32 Hz ~ 2.0 kHz, Peaking 63 Hz ~ 2.0 kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100 Hz ~ 10.0 kHz HIGH: 500 Hz ~ 16.0 kHz
GAIN	Bepaalt de niveauversterking voor de frequentie (hierboven ingesteld), of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt. Instellingen: -12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB
Q (frequentie karakteristiek)	Dit varieert het signaalniveau bij de frequentie-instelling om verschillende curvekarakteristieken voor de frequentie te creëren. Instellingen: 0.1 ~ 12.0

OPM. Voor details over de EQ, zie blz. 178.

[SF3] MEF (mastereffect)	Via deze display kunt u aan het Mastereffect gerelateerde parameters instellen. Deze display kan worden opgeroepen door op de knop [MASTER EFFECT] op het bedieningspaneel te drukken en deze ingedrukt te houden.
Switch	Bepaalt of het mastereffect wel of niet op de geselecteerde performance wordt toegepast. U kunt deze aan- of uitzetten door op de knop [MASTER EFFECT] op het bedieningspaneel te drukken. Instellingen: off, on
Type	Bepaalt het type mastereffect. Instellingen: Raadpleeg het effecttypenoverzicht in het afzonderlijke boekje Data List.

OPM. De beschikbare parameters, met uitzondering van de twee hierboven, verschillen afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. Voor meer informatie, raadpleeg u het afzonderlijke boekje Data List.

[F3] ARP (arpeggio)

Via deze display kunt u de aan arpeggio gerelateerde parameters instellen.

[SF1] TYPE	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (speeeffecten)	
[SF4] OUT CH (uitgangskanaal)	Via deze display kunt u een afzonderlijk MIDI-uitvoerkanaal voor de arpeggio-afspeeldata instellen, waardoor u de arpeggio via een externe toongenerator of synthesizer kunt laten klinken.
OutputSwitch	Als dit is ingesteld op aan, worden de arpeggioafspeeldata via MIDI uitgevoerd. Instellingen: on, off
TransmitCh	Bepaalt het MIDI-zendkanaal voor de arpeggioafspeeldata. Bij de instelling 'KbdCh' worden de arpeggioafspeeldata via het zendkanaal van het MIDI-instrument uitgevoerd ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Instellingen: 1 ~ 16, KbdCh (instrumentkanaal)

[F4] CTL ASN (regelaartoe wijzing)

U kunt besturingswijzigingsnummers aan de hieronder opgesomde regelaars toewijzen, waardoor u de hardwareregelaars op het instrument gebruikt om het geluid van externe MIDI-apparaten te veranderen, via de geschikte MIDI-berichten. Als de MOTIF ES besturingswijzigingsdata ontvangt die correspondeert met de instellingen hier, reageert de interne toongenerator alsof de regelaars van het instrument werden gebruikt.

BC (breathcontroller)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u ademdruk op de breathcontroller toepast, die op de aansluiting BREATH is aangesloten.
RB (ribboncontroller)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u met uw vinger over het oppervlak van de ribboncontroller strijkt.
RBMode (modus Ribbon Controller)	Bepaalt of de ribboncontrollerwaarde terugkeert naar de middenwaarde als u uw vinger van de ribboncontroller afhaalt (reset), of dat de waarde wordt vastgehouden op de waarde van het laatste contactpunt (hold=vasthouden).
AS1 (toewijzing 1), AS2 (toewijzing 2)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u aan KN3 (knop3) of KN4 (knop4) draait, terwijl zowel het lampje [PAN/SEND] als het lampje [TONE] zijn aangezet.
FC1 (voetregelaar 1) FC2 (voetregelaar 2)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de voetregelaar gebruikt die op de aansluiting FOOT CONTROLLER is aangesloten.

OPM. Vergeet niet dat de functies van deze regelaars die hier worden ingesteld, niet worden veranderd voor de interne toongenerator. De regelaartoe wijzingen voor de MOTIF ES zelf zijn afhankelijk van de instellingen van de voices die aan elk van de parts zijn toegewezen.

[F5] AUDIO IN

Het audiosignaal dat binnenkomt via de aansluiting A/D INPUT, mLAN-aansluiting (als de optionele mLAN16E in deze synthesizer is geïnstalleerd), de aansluiting DIGITAL IN of OPTICAL IN (als de optionele AIEB2 in deze synthesizer is geïnstalleerd) kan als een Audio Input-part worden behandeld. U kunt verscheidene parameters zoals de effectinstellingen op deze part toepassen, net als bij de andere parts.

OPM. Voor details over de Audio Input-parts, zie blz. 165.

[SF1] OUTPUT	
Volume	Bepaalt het uitgangsniveau van de Audio Input-part. Instellingen: 0 ~ 127
Pan	Bepaalt de stereo panpositie van de Audio Input-part. Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)
RevSend	Bepaalt het zendniveau van het signaal van de Audio Input-part dat naar het reverbeffect wordt verzonden. Instellingen: 0 ~ 127
ChoSend	Bepaalt het zendniveau van het signaal van de Audio Input-part dat naar het choruseffect wordt verzonden. Instellingen: 0 ~ 127
DryLevel	Bepaalt het niveau van de Audio Input-part dat niet met de systeemeffecten (Reverb, Chorus) is bewerkt. Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Voor details over effectverbinding in de modus Performance, zie blz. 179.

Mono/Stereo	Bepaalt de signaalconfiguratie voor de Audio Input-part, of hoe het signaal of de signalen worden gerouted (stereo of mono). Instellingen: stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo..... Zowel het L- als het R-kanaal van de Audio Input worden gebruikt. L (links) mono..... Alleen het L-kanaal van de Audio Input wordt gebruikt. R (rechts) mono.. Alleen het R-kanaal van de Audio Input wordt gebruikt. L+R mono..... De L- en R-kanalen van de Audio Input worden gemengd en in mono verwerkt.
OutputSel (uitgangsselectie)	Bepaalt de toewijzing voor de uitgangsaansluiting voor de Audio Input-part. Instellingen: Zie blz. 31.

[SF2] INS TYPE (insertietype)	Deze display is alleen beschikbaar als AD (part A/D) is ingesteld op aan via de [F6] EFFECT → [SF2] INS SW-display. Het type en de verbinding van het insertie-effect dat op de part A/D wordt toegepast, kan via deze display worden ingesteld.
InsEF Connect (insertie-effectverbinding)	Gelijk aan de display CONNECT in de modus Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Merk alstublieft op dat InsEF Connect hier niet op 'parallel' kan worden ingesteld.
InsA Ctgy (insertie A-categorie) InsA Type (insertie A-type)	
InsB Ctgy (insertie B-categorie) InsB Type (insertie B-type)	

OPM. De enige part van de Audio In-parts waarop insertie-effecten kunnen worden toegepast, is de part A/D.

[F6] EFFECT

Dit menu geeft u uitgebreide regelmogelijkheden over de effecten. Voor details over de effectverbindingen in de modus Performance, zie blz. 179.

[SF1] CONNECT (verbinding)	
EF PART → PLG-EF (plugininsertie-effect)	Bepaalt de part waarop het insertie-effect wordt toegepast. Deze parameter is alleen beschikbaar als er een speciaal effectpluginboard (PLG100-VH) is geïnstalleerd. Instellingen: Part 1~4, PartP2~P3, AD, off
Chorus Ctg (categorie), Type Chorus	Bepaalt het type choruseffect. Instellingen: Raadpleeg het effecttypenoverzicht in het afzonderlijke boekje Data List.
Chorus Return (niveau)	Bepaalt het retourniveau van het choruseffect. Instellingen: 0 ~ 127
Chorus Pan	Bepaalt de panpositie van het geluid van het choruseffect. Instellingen: L63 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)
Chorus to Reverb	Bepaalt het zendniveau van het signaal dat van het choruseffect naar het reverbeffect wordt gestuurd. Instellingen: 0 ~ 127
Type Reverb	Bepaalt het type reverbeffect. Instellingen: Raadpleeg het effecttypenoverzicht in het afzonderlijke boekje Data List.
Reverb Return	Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect. Instellingen: 0 ~ 127
Reverb Pan	Bepaalt de panpositie van het geluid van het reverbeffect. Instellingen: L63 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

[SF2] INS SW (insertieschakelaar)	De insertie-effecten kunnen tot op acht parts worden toegepast. Via deze display kunt u instellen op welke parts de insertie-effecten worden toegepast.
[SF3] PLG-EF (plugineffect)	Via deze display kunt u de aan het plugin-insertie-effect gerelateerde parameters instellen, als het effectpluginboard PLG100-VH in deze synthesizer is geïnstalleerd. Voor details over elk van de parameters, raadpleegt u de gebruikershandleiding die bij de PLG100-VH is geleverd.
[SF4] REVERB	Het aantal parameters en waarden dat beschikbaar is, is verschillend en afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. Voor meer informatie, zie het effecttype-overzicht in het afzonderlijke boekje Data List.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[PERFORM] → Selectie performance → [EDIT] → Selectie part
------------------	--

Deze parameters zijn voor de bewerking van de afzonderlijke parts die een performance vormen. Om te schakelen tussen de display voor Parts 1 - 4, waaraan de interne voices zijn toegewezen, en de display voor pluginparts (PLG 1 - 3), waaraan de pluginvoices zijn toegewezen, drukt u op de knop [F6].

OPM. Als er een pluginvoice aan een part van de geselecteerde performance is toegewezen, kan het zijn dat sommige parameters niet beschikbaar zijn, afhankelijk van het geïnstalleerde pluginboard.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	
PartSw (partschakelaar)	Bepaalt of elk van de parts aan of uit is. Aangezien een performance uit tot vier parts kan bestaan, kunt u vier parts van de parts 1 - 4 en de pluginparts 1 - 3 selecteren. Instellingen: on, off
Bank	Bepaalt de voicebank (blz. 60) voor elk van de parts. Voor details over de pluginvoicebank, raadpleegt u de gebruikershandleiding die bij uw pluginboard is geleverd. OPM. Als de cursor zich op de bank bevindt, kunt u een voice selecteren via de manier die wordt uitgelegd op blz. 60.
Number	Bepaalt het voiceprogrammanummer voor elk van de parts. Voor details over het programmanummer van de pluginvoice, raadpleegt u de gebruikershandleiding die bij uw pluginboard is geleverd.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Bepaalt de afspelmethode van de voice voor elk van de parts — monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere noten). Instellingen: mono, poly OPM. Deze parameter is niet beschikbaar voor de part waaraan een drumvoice is toegewezen.
ArpSwitch (arpeggioschakelaar)	Bepaalt of de arpeggio aan of uit is voor de momenteel geselecteerde part. Instellingen: on, off
[SF3] LIMIT	
NoteLimitH (nootbegrenzing hoog)	Bepaalt de laagste en hoogste noten van het toetsbereik voor elk van de parts. Elk van de parts zal alleen klinken bij noten die in het aangegeven bereik worden gespeeld. Instellingen: C-2 ~ G8 OPM. Als u eerst de hoogste noot aangeeft en vervolgens de laagste noot, bijvoorbeeld 'C5 to C4' dan zullen de nootbereiken 'C-2 t/m C4' en 'C5 t/m G8' worden ingesteld. OPM. U kunt de noot instellen door op het toetsbord te drukken terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt.
NoteLimitL (nootbegrenzing laag)	
VelLimitH (aanslagbegrenzing hoog)	Bepaalt de minimum en maximum waarden van het aanslagbereik waarbinnen elk van de parts zal reageren. Elk van de parts zal alleen klinken bij noten die in het aangegeven aanslagbereik worden gespeeld. Instellingen: 1~127 OPM. Als u eerst de maximum waarde aangeeft en vervolgens de minimum waarde, bijvoorbeeld '93 to 34' dan zullen de aanslagbereiken '1 t/m 34' en '93 t/m 127' worden ingesteld.
VelLimitL (aanslagbegrenzing laag)	
[SF4] PORTA (portamento)	
Switch	Bepaalt of portamento aan of uit is. Instellingen: off, on
Time	Bepaalt de toonhoogteovergangstijd. Hogere waarden betekenen langere overgangstijden. Instellingen: 0 ~127
Mode	Bepaalt de modus voor de portamento. Instellingen: fingr (fingered), full (full time) fingr (fingered)..... Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de voorgaande noot loslaat). full (full time)..... Portamento wordt altijd toegepast. OPM. De modusinstelling is niet beschikbaar voor de pluginpart. OPM. Deze portamento parameters hierboven zijn niet beschikbaar voor de part waaraan de drumvoice is toegewezen.

[SF5] OTHER	
PB (pitchbend) Upper, PB (pitchbend) Lower	<p>Deze twee parameters zijn beschikbaar voor parts 1 - 4 waaraan de interne normale voices zijn toegewezen. Deze bepaalt het toonhoogteveranderingsbereik (in stappen van halve noten) van het pitchbendwiel voor de voice van de part. Een instelling voor Lower van -12 zou erin resulteren dat de toonhoogte maximaal één octaaf (12 halve noten) wordt verlaagd als het pitchbendwiel naar beneden wordt gedraaid. Net zo geldt dat als de parameter Upper op +12 wordt ingesteld dit erin zou resulteren dat de toonhoogte maximaal één octaaf wordt verhoogd als het wiel omhoog wordt gedraaid.</p> <p>Instellingen: -48 ~0 ~+24</p>
PB Range (pitchbendbereik)	<p>Deze parameter is beschikbaar voor de parts 1 - 4 waaraan de interne drumvoices zijn toegewezen en de pluginparts 1 - 3. Dit bepaalt het bereik voor de toonhoogteverandering (in halve noten) voor het pitchbendwiel. In tegenstelling tot de instelling Pitch Bend voor de parts 1 - 4 waaraan de interne normale voices zijn toegewezen, die hierboven staat beschreven, kunnen de bereiken Upper en Lower voor de drumvoiceparts en pluginparts niet afzonderlijk worden ingesteld.</p> <p>Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24</p>
VelSensDpt (aanslaggevoeligheidsdiepte)	<p>Bepaalt de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator op uw aanslagsterkte reageert. Des te hoger de waarde, des te meer het volume verandert in reactie op uw aanslagsterkte (zoals rechts aangegeven).</p> <p>Instellingen: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Als Offset (onder) op 64 is ingesteld:</p> </div> <div style="flex: 1;"> <p>Als Offset (onder) op 64 is ingesteld:</p> </div> </div>
VelSensOfst (aanslaggevoeligheidsoffset)	<p>Bepaalt de mate waarin de gespeelde aanslagen worden aangepast naar het feitelijke aanslagresultaat. Hiermee kunt u alle aanslagen met dezelfde hoeveelheid verhogen of verlagen — waardoor u automatisch te zacht of te hard spelen kunt compenseren.</p> <p>Instellingen: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Als Depth (boven) = 64 en Offset = 32</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Als Depth (boven) = 64 en Offset = 64</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Als Depth (boven) = 64 en Offset = 96</p> </div> </div>
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (volume/pan)	
Volume	<p>Bepaalt het volume voor elk van de parts, waardoor u de niveaubalans tussen de parts nauwkeurig kunt regelen.</p> <p>Instellingen: 0~127</p>
Pan	<p>Bepaalt de stereo panpositie voor elk van de parts.</p> <p>Instellingen: L63 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)</p>
VoiceELPan (voice-elementpan)	<p>Bepaalt of de afzonderlijke paninstellingen voor elk van de voices (gemaakt via [VOICE] → [EDIT] → Selectie element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) wel of niet worden toegepast. Als dit is ingesteld op 'off' wordt de basispanpositie voor de geselecteerde part op midden ingesteld.</p> <p>Instellingen: on, off</p> <p>OPM: Deze parameter is niet beschikbaar voor de pluginparts.</p>
[SF2] EF SEND (effectverzending)	
RevSend (reverbverzending)	<p>Bepaalt het zendniveau voor het reverbeffect van de geselecteerde part, waardoor u de reverbbalans tussen de parts nauwkeurig kunt regelen.</p> <p>Instellingen: 0~127</p>
ChoSend (chorusverzending)	<p>Bepaalt het zendniveau voor het choruseffect van de geselecteerde part, waardoor u de chorusbalans tussen de parts nauwkeurig kunt regelen.</p> <p>Instellingen: 0~127</p>
Dry Level	<p>Bepaalt het niveau van het onbewerkte (dry= droge) geluid van de geselecteerde part, waardoor u de totaaleffectbalans tussen de parts kunt regelen.</p> <p>Instellingen: 0~127</p>

[SF3] SELECT (uitgangselectie)	Via deze display kunt u voor afzonderlijke parts het geluid aan onafhankelijke uitgangsaansluitingen toewijzen.
OutputSel (uitgangselectie)	Bepaalt de specifieke uitgang(en) voor de afzonderlijke part. U kunt elke afzonderlijke voice van de part toewijzen aan een specifieke hardware-uitgangsaansluiting op het achterpaneel. Instellingen: Zie blz. 31.
InsEF (insertie-effect)	Bepaalt of de insertie-effecten wel of niet op de afzonderlijke parts worden toegepast. Instellingen: on, off

[F3] EQ (equalizer)

Via deze display kunt u de EQ-instellingen voor elk van de parts aanpassen. Er worden hieronder twee verschillende displaytypen opgesomd en u kunt daartussen schakelen door op de knop [SF5] te drukken. Elk displaytype beschikt over dezelfde instellingen maar in een andere indeling; gebruik het type dat u het prettigst vindt.

- Een display die vier parts toont
- Een display die alle parameters voor één part toont

Vergeet niet dat aangezien alle beschikbare parameters niet tegelijkertijd in de vier-partsdisplay kunnen worden getoond, u de cursorknoppen zult moeten gebruiken om door de display te scrollen zodat u de andere parameters kunt zien en instellen.

Voor details over de effectverbinding inclusief de EQ in de modus Performance, zie blz. 179.

OPM. Deze display is niet beschikbaar voor de pluginpart.

LowFreq (lage frequentie)	Bepaalt de middenfrequentie van de lage EQ-band die wordt verzwakt/versterkt. Instellingen: 50.1 ~ 2.00 k
LowGain (versterking van het laag)	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die op de lage EQ-band wordt toegepast. Instellingen: -32 ~ +32
MidFreq (middenfrequentie)	Bepaalt de middenfrequentie van de midden-EQ-band die wordt verzwakt/versterkt. Instellingen: 139.7 ~ 10.1 k
MidGain (middenversterking)	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die op de midden-EQ-band wordt toegepast. Instellingen: -32 ~ +32
MidReso (middenresonantie)	Bepaalt de resonantie die op de middenfrequentie van de midden-EQ-band wordt toegepast. Instellingen: 0 ~ 31
HighFreq (hoge frequentie)	Bepaalt de middenfrequentie van de hoge-EQ-band die wordt verzwakt/versterkt. Instellingen: 503.8 ~ 14.0 k
HighGain (versterking van het hoog)	Bepaalt de hoeveelheid versterking of verzwakking die op de hoge EQ-band wordt toegepast. Instellingen: -32 ~ +32

[F4] TONE

U kunt de parameters instellen voor elk van de parts die gerelateerd zijn aan de toonhoogte en de klankkleur. Vergeet niet dat de hier gemaakte instellingen als offsets op de instellingen voor Voice Edit worden toegepast.

[SF1] TUNE	
NoteShift	Bepaalt de toonhoogte-instelling (toetstransponering) in halve noten voor elk van de parts. Instellingen: -24 ~ +24
Detune	Bepaalt de fijne stemming voor elk van de parts. Instellingen: -12.8 Hz ~ +12.7 Hz

[SF2] FILTER	
Cutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie voor elk van de parts. Deze parameter is beschikbaar voor het laagdoorlaatfilter (LPF) als het filter dat door de part gebruikt wordt een combinatietype is van LPF en HPF. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Bepaalt de hoeveelheid filterresonantie of benadrukking van de afsnijfrequentie voor elk van de parts. De instelling hier verzwakt/versterkt de resonantie die wordt toegepast op het element van de voice dat aan elk van de parts is toegewezen. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth	Bepaalt de diepte van de filterenvelopengenerator (de sterkte van de afsnijfrequentie) voor elk van de parts. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63 OPM. De instelling FEG Depth is niet voor de pluginparts beschikbaar. OPM. Voor details over filter, zie blz. 161.

[SF3] FEG (filterenvelopengenerator)	
Via deze display kunt u de parameters voor de FEG (filterenvelopengenerator) voor elk van de parts instellen. OPM. De FEG-instellingen zijn niet voor pluginparts beschikbaar.	
Attack (attacktijd)	Bepaalt elk van de parameters van de FEG voor elk van de parts. Voor details over FEG, zie blz. 161. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (decaytijd)	
Sustain (sustainniveau)	
Release (releaseniveau)	

[SF4] AEG (amplitude-envelopegenerator)	Via deze display kunt u de parameters voor de AEG (amplitude-envelopegenerator) voor elk van de parts instellen.
Attack (attacktijd)	Bepaalt elk van de parameters van de AEG voor elk van de parts. Merk alstublieft op dat sustainniveau niet voor de pluginpart beschikbaar is. Voor details over AEG, zie blz. 162. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (decaytijd)	
Sustain (sustainniveau)	
Release (releaseniveau)	

[F5] RCV SW (ontvangstschakelaar)

Via deze display kunt u instellen hoe elke afzonderlijke part op de verschillende MIDI-data, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten, reageert. Als de betreffende parameter op 'on' is ingesteld, reageert de corresponderende part op de betreffende MIDI-data.

Merk op dat er hieronder twee verschillende displaytypen worden opgesomd en dat u daartussen kunt schakelen door op de knop [SF5] te drukken. Elk displaytype beschikt over dezelfde instellingen maar in een andere indeling; gebruik het type dat u het prettigst vindt.

- Een display die vier parts toont
- Een display die alle parameters voor één part toont

Vergeet niet dat aangezien alle beschikbare parameters niet tegelijkertijd in de vier-partsdisplay kunnen worden getoond, u de cursorknoppen zult moeten gebruiken om door de display te scrollen zodat u de andere parameters kunt zien en instellen.

Instellingen: Zie hieronder. Parameters die van een * zijn voorzien, zijn niet voor de pluginpart beschikbaar.

CtrlChange (besturingswijziging)	Geeft alle besturingswijzigingsberichten aan.
PB (pitchbend)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door het pitchbendwiel te gebruiken.
MW (modulatiewiel)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door het modulatie wiel te gebruiken.
RB (ribboncontroller)*	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de ribboncontroller te gebruiken.
ChAT (kanaalaftertouche)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door op reeds gespeelde noten op het toetsenbord te drukken.
FC1 (voetregelaar 1)*	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de optionele voetregelaar te gebruiken die op het achterpaneel is aangesloten.
FC2 (voetregelaar 2)*	
Sus (sustain)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de optionele voetschakelaar te gebruiken die op de aansluiting SUSTAIN op het achterpaneel is aangesloten.
FS (voetschakelaar)*	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de optionele voetschakelaar te gebruiken die op de aansluiting ASSIGNABLE op het achterpaneel is aangesloten.
AS1 (toewijzing1)*, AS2 (toewijzing2)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de knoppen ASSIGN1 en ASSIGN2 te gebruiken terwijl zowel het lampje [PAN/SEND] als het lampje [TONE] is aangezet.
BC (breathcontroller)*	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de optionele breathcontroller te gebruiken die op de aansluiting BREATH op het achterpaneel is aangesloten.
Exp (expressie)	MIDI-berichten die worden gegenereerd door de optionele voetregelaar te gebruiken die op het achterpaneel is aangesloten.

Modus Performance Job**[PERFORM] → Selectie performance → [JOB]**

De modus Performance Job beschikt over verscheidene basishandelingen, zoals initialiseren en kopiëren. Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

OPM. Tussen de audioparts die in de display Job worden aangegeven, geeft Audio 1 de invoerpart A/D aan. Als de optionele AIEB2 in deze synthesizer is geïnstalleerd, geeft Audio 2 de invoerpart AIEB2 aan. Als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd, geven Audio 2, 3, 4 en 5 de invoerparts mLAN aan.

[F1] INIT (initialiseren)

Met deze functie kunt u alle performanceparameters naar hun standaardinstellingen terugzetten (initialiseren). U kunt hiermee ook selectief bepaalde parameters, zoals de gemeenschappelijke instellingen, instellingen voor elk van de parts, enzovoorts, initialiseren – erg handig als u een totaal nieuwe performance vanaf de basis wilt opbouwen.

Het type parameter dat moet worden geïnitieerd

All (alle instellingen voor de geselecteerde performance worden geïnitieerd)

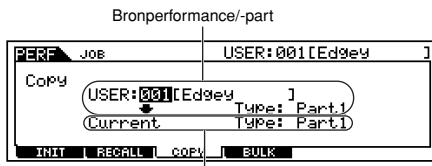
Common (De gemeenschappelijke (Common)-parameterinstellingen worden geïnitieerd)

Part 1 - 4, PLG 1 - 3 (Plug-in Part 1 - 3), Audio 1 - 5

[F2] RECALL (Edit Recall= bewerking terugroepen)

Als u een performance bewerkt en een andere performance selecteert, zonder de bewerkte performance op te slaan, zullen alle bewerkingen die u heeft gemaakt worden gewist. Als dit gebeurt, kunt u Edit Recall gebruiken om de performance met uw laatste bewerkingen terug te roepen.

[F3] COPY



Via deze display kunt u partparameterinstellingen van elke performance, inclusief de momenteel bewerkte (maar nog niet opgeslagen) performance, kopiëren naar een bepaalde part van de performance die u aan het bewerken bent. Dit is handig als u een performance creëert en enkele parameterinstellingen van een andere performance wilt gebruiken.

Datatype van de bestemmingsperformance (momenteel geselecteerde performance)/-part

Bronperformance/-part

Bepalen de performance en part die moeten worden gekopieerd. Als bronperformance kunt u 'current' (de performance die u aan het bewerken bent, maar nog niet heeft opgeslagen) aangeven.
Type: Part 1 - 4, PartP1 - P3 (Plug-in Part 1 - 3), PartA1 - A5 (Audio Part 1 - 5)

Datatype van de bestemmingsperformance (momenteel geselecteerde performance)/-part

Bepaalt de part van de bestemmingsperformance.
Type: Part 1 - 4, PartP1 - P3, PartA1 - A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus)
OPM. Als u Arp (arpeggio) of Effect kiest, worden de arpeggiodata of effectinstellingen gekopieerd van de voice die aan de bronpart is toegewezen.

[F4] BULK (bulkdump)

Met deze functie kunt u al uw bewerkte parameterinstellingen van de momenteel geselecteerde performance naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden, voor data-archivering. Voor details, zie blz. 185.

OPM. Om bulkdump uit te kunnen voeren, zult u het juiste MIDI-apparaatnummer in moeten stellen, via de volgende handeling: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modus Performance Store

[PERFORM] → Selectie performance → [STORE]

Met deze functie kunt u uw bewerkte performance in het usergeheugen (flash-rom) opslaan. Voor details, raadpleegt u blz. 91 in de sectie Beknopte handleiding.

Modus Song

■ Songs creëren — basisprocedure

Songs bestaan uit de volgende drie datatypen:

- MIDI-sequencedata (gecreëerd in de modus Song Record, modus Song Edit en modus Song Job)
- Setupdata (gecreëerd in de modus Song Play)
- Mixdata (gecreëerd in de modus Song Mixing/modus Mixing Edit en opgeslagen in de modus Song Mixing Store)

Sla de mixinstellingen op in de modus Song Mixing Store om deze als songdata te archiveren en schrijf de complete song naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File, na het creëren van de data in de boven beschreven modus.

OPM. Niet-not-MIDI-events (zoals voicenummer, volume, pan en effectzendniveau) die aan het begin van een song nodig zijn, worden niet als MIDI-sequencedata opgenomen, maar worden in plaats daarvan opgeslagen als mixdata.

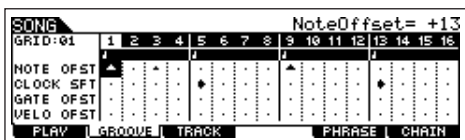
PAS OP

Omdat songdata (MIDI-sequencedata, setupdata en mixdata) worden opgenomen in DRAM (blz. 187), zullen deze verloren gaan als het instrument wordt uitgezet. Zorg ervoor dat u alle songdata die gecreëerd zijn via de modi Record, Edit, Job en Mixing wegschrijft naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet. Voor details over songdata wegschrijven, zie blz. 132.

Modus Song Play [SONG] → Selectie song

[F1] PLAY	Zie blz. 55.
Loc1 (locatie 1), Loc2 (locatie 2)	Geeft het maatnummer aan waarnaar het songafspelen kan springen door de functie Location te gebruiken (blz. 58).
Trans (transponeren)	Bepaalt de toetstransponeerinstelling voor de complete song, en kan worden aangepast in stappen van halve noten. Instellingen: -36 ~ +36 OPM. Als transponeren op een drumvoice wordt toegepast, kan het zijn dat het resultaat niet muzikaal verantwoord is. Om het juist afspelen van een drumvoice zeker te stellen, stelt u de parameter Note Shift voor de drumvoicepart in op een passende waarde ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
MEAS (maat)	Geeft het huidige maatnummer en de tel aan van de huidige song. Tijdens het afspelen verandert deze aanduiding automatisch overeenkomstig het afspelen van de song. U kunt het gewenste maatnummer rechtstreeks invoeren door het venster Number Input (nummerinvoer) te gebruiken, dat kan worden opgeroepen met de knop [INFORMATION].
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	U kunt de gewenste arpeggiotypen aan deze knoppen toewijzen en ze op elk willekeurig moment tijdens uw spel oproepen. Raadpleeg blz. 105 in de sectie Beknopte handleiding.

[F2] GROOVE (Grid Groove=rastergroove)



Met de functie Grid Groove kunt u de toonhoogte, timing, lengte en aanslagsnelheid van noten in een aangegeven track aanpassen via een 1-maats-1/16-nootraster om 'grooves' te creëren wat niet mogelijk zou zijn met nauwkeurig sequencerachtig programmeren. De functie Grid Groove beïnvloedt het songafspelen zonder in feite de sequencedata te veranderen.



NOTE OFST (nootoffset)	Verhoogt of verlaagt de toonhoogte van de no(o)t(en) op het geselecteerde raster (grid) in stappen van halve noten. Instellingen: -99 ~ +99
CLOCK SFT (klokverschuiving)	Verschuift de timing van de no(o)t(en) op de geselecteerde grid naar voren of terug in stappen van 1 klokpuls. Instellingen: -120 ~ +120
GATE OFST (doorlaattijddoffset)	Verlengt of verkort de no(o)t(en) op de geselecteerde grid in stappen van 1 klokpuls. Instellingen: -120 ~ +120
VELO OFST (aanslagoffset)	Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheid van de no(o)t(en) op de geselecteerde grid. Instellingen: -127 ~ +127

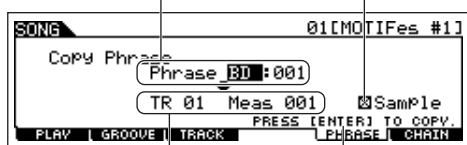
[F3] TRACK

[SF1] CHANNEL	Via deze display kunt u het MIDI-uitvoerkanal/poort instellen voor elk van de zestien tracks van de corresponderende interne/externe toongenerator.
OUT CH (uitgangskanaal)	Stelt het MIDI-uitvoerkanal in voor elk van de tracks. Tracks die ingesteld staan op 'Off' zullen niet klinken. Instellingen: off, 01 ~ 16 OPM. In de modi Song/Pattern, wordt het MIDI-bericht dat wordt gecreëerd door het bespelen van de toetsen/knoppen/wielen verzonden naar het toongeneratorblok of de externe MIDI-instrumenten via het MIDI-uitgangskanaal van de momenteel geselecteerde track.

PORT	Bepaalt de MIDI-zendpoort voor de corresponderende track. Afspeeldata van tracks die zijn uitgezet, worden zonder poortsignaal via MIDI verzonden. Als u het interne toongeneratorblok gebruikt, is de poortinstelling hier beschikbaar voor de tracks die zijn toegewezen aan de pluginparts 1-3 (als er een single-pluginboard is geïnstalleerd) en de multi-pluginparts 17-32 (als de PLG100-XG is geïnstalleerd). Tracks die de interne toongeneratorparts van deze synthesizer gebruiken liggen automatisch vast op poort 1. Instellingen: off, 1 ~ 3 [OPM.] Poortdata kan alleen via de USB-aansluiting worden uitgevoerd. Er worden geen poortdata via de aansluiting MIDI OUT verzonden, zelfs niet als de corresponderende track op een specifiek poortnummer is ingesteld.
[SF2] OUT SW (uitgangsschakelaar)	
INT SW (interne schakelaar)	Bepaalt of data die worden afgespeeld wel of niet naar het interne toongeneratorblok worden verzonden. Instellingen: on, off
EXT SW (externe schakelaar)	Bepaalt of data die worden afgespeeld wel of niet via MIDI naar de externe MIDI-toongenerator worden uitgevoerd. Instellingen: on, off
[SF3] TR LOOP (trackloop)	Via deze display kunt u bepalen of de data in de geselecteerde track wel of niet in loop afspelen. Het gebruik van loop kan een effectieve manier zijn om korte patronen en frasen de song door te herhalen. Voor details, zie blz. 238. Instellingen: off, on

[F5] PHRASE

Als sampledata onderdeel uitmaakt van de originele frase en u wilt alle data kopiëren, zorg er dan voor dat u dit selectievakje aankruist.



Geef de bestemmingstrack en -maat aan van de momenteel geselecteerde song.

Nadat u alle instellingen heeft gemaakt, drukt u op de knop [ENTER] om Copy Phrase (kopieer frase) uit te voeren.

U kunt patroontrackdata (frase) naar een songtrack kopiëren. U kunt ook presetfrasen, die niet aan de patroontrack zijn toegewezen, kopiëren door de functie Patch te gebruiken (blz. 241). Voor details, raadpleegt u blz. 113 in de sectie Beknopte handleiding.

[F6] CHAIN

Met deze functie kunt u songs 'ketenen' zodat ze automatische achter elkaar kunnen worden afgespeeld. Voor details, raadpleegt u de Beknopte handleiding op blz. 59.
skip (overslaan) Slaat het geselecteerde ketennummer over en gaat verder met het afspelen van het volgende ketennummer.
stopStopt het afspelen van de songketen bij dat ketennummer. U kunt het afspelen van de songketen opnieuw starten vanaf het volgende ketennummer door op de knop [▶] (afspelen) te drukken.
end.....Geeft de eindmarkering van de songketendata aan.

Modus Song Record

[SONG] → Selectie song → [●] (Record)

Modus Song Record Standby

[F1] SETUP

Type (opnametype)	Bepaalt de opnamemethode. Voor details over elk van de methoden, raadpleegt u blz. 168 in de sectie Basisstructuur. Instellingen: Als de RecTrack (opnametrack) op een getal van 1-16 is ingesteld: replace (vervangen), overdub (bij opnemen), punch (prikken), step (stapsgewijs) Als de RecTrack (opnametrack) op tempo is ingesteld: replace (vervangen), punch (prikken), step (stapsgewijs) Als de RecTrack (opnametrack) op scene is ingesteld: replace (vervangen), punch (prikken) Als de RecTrack op multi is ingesteld: replace (vervangen), overdub (bij opnemen), punch (prikken) [OPM.] Als 'punch' is geselecteerd, verschijnen 'Punch-in measure: beat' en 'Punch-out measure: beat' in de display en moeten worden ingesteld. Als u de locatiepunten 1 en 2 (Loc1, Loc2; zie blz. 58) heeft ingesteld, kunnen de punch-in/out-punten met een enkele druk op een knop worden ingesteld. Verplaats de cursor naar de punch-in/out-waarde, en merk op dat het menu-item 'COPYLOC' verschijnt. Druk op de knop [SF1] COPYLOC en de punch-in/out-instellingen worden automatisch aan de bestaande locatiepunten toegewezen. [OPM.] Als 'step' is geselecteerd zou u het eventtype aan moeten geven dat moet worden ingevoerd.
Quantize	Deze parameter is beschikbaar als het opnametype op iets anders dan 'step' is ingesteld. Opnamequantisering trekt automatisch de timing van de noten recht, terwijl u opneemt. U kunt deze parameter ook instellen via het selectievenster Note Type (noottype) die u met de knop [INFORMATION] op kunt roepen. Zie voor details blz. 49. Instellingen: off, 60 (1/32-noot), 80 (1/16-nootriool), 120 (1/16-noot), 160 (1/8-nootriool), 240 (1/8-noot), 320 (1/4-nootriool), 480 (1/4-noot)

Nasagformatie Modus Song

Event	Deze parameter is beschikbaar als het opnametype op 'step' is ingesteld. Hier kunt u het eventtype aangeven dat moet worden ingevoerd. Instellingen: note (noot), p.bend (pitchbend), CC#000-#119 (besturingswijzigingsnr.)
RecTrack	Bepaalt de track die moet worden opgenomen. Door op de knop [F6] te drukken kunt u schakelen tussen Single Track-opname (enkele track) en All Track-opname (alle tracks). Instellingen: tempo, scene, 1-16, multi
♩ (Tempo)	Bepaalt het songtempo. Instellingen: 001.0 ~300.0
Meas (maat)	Bepaalt de maat waarop het songopnemen zal beginnen.

[F2] VOICE

In deze display kunt u de voicegerelateerde parameters instellen voor de trackopname. De instellingen hier beïnvloeden de part waarvoor het ontvangstkanaal (ingesteld in de modus Mixing) overeenkomt met het verzendkanaal (uitvoer) van het trackopnemen.

Voice	Bepaalt de voice die bij het trackopnemen wordt gebruikt. Als de cursor zich hier bevindt, kunt u een voice selecteren en via de knoppen BANK, GROUP, NUMBER en de functie Category Search (blz. 62). U kunt ook een samplevoice selecteren die via de functie Sampling is verkregen.
Volume	Bepaalt het volume van de opnametrack. Instellingen: 0 ~ 127
Pan	Bepaalt de stereo panpositie van de opnametrack. Instellingen: L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)
InsEF (insertie-effectpartschakelaar)	Bepaalt of de insertie-effecten wel of niet op de opnametrack worden toegepast. Instellingen: on, off
♩ (Tempo)	Bepaalt het songtempo. Instellingen: 001.0 ~300.0
Meas (maat)	Bepaalt de maat waarop het songopnemen zal beginnen.

[F3] ARP (arpeggio)

Via deze display kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan de arpeggio van de opnametrack.

Bank, Ctrg (categorie), Type	Deze drie parameters bepalen het arpeggiotype. De drie letters aan het begin van de typenaam geven het nummer binnen de geselecteerde categorie aan. Instellingen: Raadpleeg de afzonderlijke Data List.
VelLimit (aanslagbegrenzing)	Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsnelheid die het afspelen van de arpeggio kunnen triggeren. De arpeggio speelt als u noten met aanslagsnelheden binnen dit bereik speelt. Instellingen: 1 ~ 127
Hold	Bepaalt of het arpeggioafspelen wordt 'vastgehouden' of niet. Als dit is ingesteld op 'on' gaat de arpeggio automatisch door, zelfs als u uw vingers van de toetsen haalt, en het gaat door tot de volgende toets wordt ingedrukt. Instellingen: sync-off, off, on OPM. Over sync-off, zie blz. 191.
PartSw (partschakelaar)	Bepaalt of arpeggio aan of uit is voor de toongeneratorpart die overeenkomt met de opnametrack. Instellingen: off, on
Meas (maat)	Bepaalt de maat waarop het songopnemen zal beginnen. Deze parameter is gelijk aan de parameter Meas in de display [F1] SETUP.

[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)
U kunt de gewenste arpeggiotypen aan deze knoppen toewijzen en ze op elk willekeurige moment tijdens uw spel oproepen. Raadpleeg blz. 123 in de sectie Beknopte handleiding.

[F4] RECARP (arpeggio opnemen)

RecArp (arpeggio opnemen)	Bepaalt of de door arpeggio gespeelde sequencedata wel of niet op de songtrack worden opgenomen. Als dit op aan is ingesteld, worden de gespeelde sequencedata opgenomen. Instellingen: off, on
OutputSwitch	Bepaalt of de door arpeggio gespeelde sequencedata tijdens opnemen wel of niet via MIDI worden uitgevoerd. Als dit op aan is ingesteld, worden de door arpeggio gespeelde sequencedata tijdens het opnemen via MIDI uitgevoerd. Instellingen: off, on
TransmitCh (zendkanaal)	Bepaalt het MIDI-zendkanaal van het arpeggio-afspelen tijdens het opnemen. Instellingen: 1 ~ 16, KbdCh

[F5] CLICK

Door op de knop [F5] te drukken, kunt u het klinkgeluid (metronoom) voor het opnemen aan- of uitzetten.

[F6] ALL TR (all tracks)/1TR (1 track)

Door op de knop [F6] te drukken kunt u schakelen tussen Single Track-opname (enkele track) en All Track-opname (alle tracks).

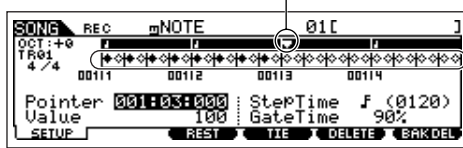
Tijdens songopname

[SONG] → Selectie song → [●] (Record) → [▶] (Play)

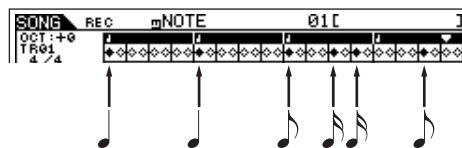
Realtime opnemen	Raadpleeg blz. 118 in de sectie Beknopte handleiding.
Stapsgewijs opnemen	Voorbeelden van stapsgewijs opnemen worden beschreven op blz. 238.

[F1] SETUP

Aanwijzer die de huidige nootpositie aangeeft.



Telweergave



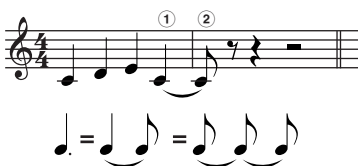
Telweergave	Dit is de display waarin de noten tijdens stapsgewijs opnemen worden 'geplaatst'. Als de maatsoort 4/4 is, wordt de display in vier tellen (één maat) verdeeld. Elke ruitvormige aanwijzer in de display vertegenwoordigt 1/32 tel (elk 1/4-nootdeel is in acht 1/32 tellen onderverdeeld). Als bijvoorbeeld het volgende ritmepatroon ' ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ' in een 4/4-maatsoort wordt ingevoerd, zal er een display zoals hier rechtsboven verschijnen.
Aanwijzer	Bepaalt de data-invoerpositie. De driehoekige aanwijzer boven de telweergave geeft de data-invoerpositie aan. Om de aanwijzer naar rechts of links te verplaatsen, gebruikt u de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf.
Value	Als het event dat moet worden ingevoerd ([F1] SETUP → Event) is ingesteld op 'note' bepaalt deze waarde de aanslagsnelheid waarmee de noot zal worden ingevoerd. Instellingen: Als het event op 'note' is ingesteld: 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4 Als het event op 'p.bend' is ingesteld: -8192 ~ +8191 Als het event op 'CC (besturingswijziging 001 - 119), is ingesteld: 000 ~ 127 Als het event op 'tempo' is ingesteld met de RecTrack = tempo: 001 ~ 300 OPM: U kunt 'kbd' (toetsenbord) en 'rnd1' - 'rnd4' (random1 - 4), alsook de waarden 1 - 127 selecteren als het event dat moet worden ingevoerd op 'note' is ingesteld. Als 'kbd' is geselecteerd zal de feitelijke aanslagsterkte als aanslagwaarde worden ingevoerd. Als één van de randominstellingen is geselecteerd, zal er een willekeurige (random) aanslagwaarde worden ingevoerd.
StepTime	Bepaalt de 'lengte' van de huidige opnamestap voor de volgende noot die wordt ingevoerd. Hierdoor wordt bepaald naar welke positie vooruit wordt gesprongen, nadat de volgende noot is ingevoerd. Instellingen: 0001 - 0059, 1/32-noot, 1/16-nootriool, 1/16-noot, 1/8-nootriool, 1/8-noot, 1/4-nootriool, 1/4-noot, halve noot, hele noot
GateTime	Stelt de doorlaattijd in om legato-, staccatonoten, enz. te produceren. 'Gate Time' verwijst naar de daadwerkelijke lengte van de tijd dat de noot klinkt. Voor dezelfde 1/4-noot, bijvoorbeeld, zal een lange doorlaattijd legato-effect geven en een korte doorlaattijd een staccato-effect. De doorlaattijd wordt aangegeven als een procentuele waarde van de staptijd. De instelling 50% produceert een staccato geluid, waarden tussen ongeveer 80% en 90% geven normale nootlengten en een waarde van 99% zal legato geven. Instellingen: 1% ~ 200%

[F3] REST

Druk op [F3] om een rust met een lengte van de aangegeven tijd te produceren. De aanwijzer zal naar de volgende data-invoerpositie verplaatsen. Rusten verschijnen niet in de display.

OPM: Er is geen daadwerkelijke data die de rusten in de MIDI-sequencer vertegenwoordigen. Als er een 'rust' wordt ingevoerd, gaat de aanwijzer gewoon verder naar de volgende data-invoerpositie, waardoor er feitelijk een rust ontstaat.

[F4] TIE



Als de knop [F4] wordt ingedrukt om een verbinding in te voeren, wordt de voorgaande noot verlengt tot de volledige staptijd.

In de frase die links wordt getoond, bijvoorbeeld, is noot ① ingevoerd met een 1/4 nootstaptijd. Als de staptijd vervolgens naar een 1/8-noot wordt gewijzigd en [F4] wordt ingedrukt, dan wordt noot ② ingevoerd. Gepunteerde noten kunnen ook met de functie TIE worden ingevoerd. Om bijvoorbeeld een gepunteerde 1/4-noot te maken, stelt u de staptijd in op 1/8-noot, u voert een noot en u drukt vervolgens twee keer op [F4].

OPM: Deze display is alleen beschikbaar als het event dat moet worden ingevoerd op 'noot' is ingesteld.

[F5] DELETE

Druk hierop om de noot-events op de huidige cursorpositie daadwerkelijk te wissen.

[F6] BAK DEL (terug wissen)

Verplaatst de aanwijzer één stap terug en wist alle noten op die positie.

OPM. Per vergissing ingevoerde noten kunnen worden gewist door onmiddellijk nadat ze zijn ingevoerd op [F6] te drukken (voordat u de staptijdwaarde verandert).

Modus Song Edit**[SONG] → Selectie song → [EDIT]**

Deze modus geeft u uitgebreide, gedetailleerde regelmogelijkheden voor het bewerken van de MIDI-events van afzonderlijke songtracks. MIDI-events zijn berichten (zoals noot aan/uit, nootnummer, programmawijzigingsnummer, enz.) die de data vormen waaruit een opgenomen song is opgebouwd.

[F1] CHANGE

Toont het eventoverzicht van de geselecteerde songtrack. Voor informatie over hoe het eventoverzicht te bewerken, zie blz. 124.

[F2] VIEW FLT (weergavefilter)

Met het Event View Filter (eventweergavefilter) kunt u de eventtypen selecteren die in de display Event List worden getoond (display [F1] CHANGE). Als u bijvoorbeeld alleen noot-events wilt bewerken, kruis dan het vakje naast 'Note' aan, zodat alleen de noot-events in de display Event List verschijnen.

Instellingen: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (alles wissen)

Druk op de knop [F5] om alle selecties ineens te wissen.

[F6] SET ALL

Druk op de knop [F6] om alle vakjes te selecteren.

[F4] TR SEL (trackselectie)

U kunt tussen de display voor tracks 1 - 16, track SCN (scene) en track TMP (tempo) schakelen door op deze knop te drukken.

[F5] INSERT

Als de cursor zich op de gewenste positie in de display [F1] CHANGE (Event List) bevindt, zal op deze knop drukken de display voor het tussenvoegen van nieuwe MIDI-events oproepen, in de modus Song of modus Pattern.

Note	Dit is het meest algemene en voorkomende type data — de afzonderlijke noten van een song.
▶ NOTE (nootnaam)	Bepaalt de nootnaam of de specifieke toonhoogte op het toetsenbord. Instellingen: C -2 ~ G8
▶ GATE (doorlaattijd)	Bepaalt de tijdsduur die een noot in feite klinkt, in tellen en aantal klokpulsen. Instellingen: 00:001 ~ 999:479 OPM. Op deze synthesizer is één klokpuls 1/480 van een kwartnoot.
▶ VELO (aanslagsnelheid)	Bepaalt hoe sterk de geselecteerde noot klinkt. Instellingen: 1 ~ 127
PitchBend	Dit zijn de events die continue wijzigingen in toonhoogte bepalen en deze events worden door handelingen met het pitchbendwiel gegenereerd.
▶ DATA	Legt de pitchbenddata vast. Instellingen: -8192 ~ +8191
ProgramChange	Deze events bepalen de voice voor de geselecteerde track.
▶ BANK	Bepaalt de voicebank. Instellingen: 000 ~ 127, *** OPM. Bankselectie MSB en LSB zijn in feite deel van de set besturingswijzigingsberichten (onder). Aangezien ze echter specifiek op de voiceselectie van toepassing zijn, worden ze hier gegroepeerd en beschreven.
▶ PC NO (programmawijzigingsnummer)	Bepaalt de specifieke voice (van de bank die door MSB en LSB boven is geselecteerd). Instellingen: 000 ~ 127 OPM. Voor een compleet overzicht van de beschikbare voicebanken en -nummers, zie de Voice List in het afzonderlijke boekje Data List.

ControlChange	Deze events regelen het geluid en bepaalde responskarakteristieken van de voice, en worden gewoonlijk gegenereerd/opgenomen door een regelaar (zoals een modulatiewiel, knop, schuif of voetregelaar) te bewegen.
▶ CTRL NO (besturingsnummer)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer. Instellingen: 000 ~ 127 OPM. Voor details over de specifieke functies die aan elk van de nummers zijn toegewezen, zie blz. 182.
▶ DATA	Zie blz. 182. Instellingen: 000 ~ 127
Ch.AfterTouch (kanaalafertouch)	Dit event wordt gegenereerd als er druk wordt toegepast op een toets nadat de noot is gespeeld.
▶ DATA	Dit vertegenwoordigt de hoeveelheid druk die op de toets wordt toegepast. Instellingen: 000 ~ 127
PolyAfterTouch (polyfone aftertouch)	Dit event wordt gegenereerd als er druk wordt toegepast op een toets nadat de noot is gespeeld. In tegenstelling tot kanaalafertouch boven, wordt dit voor elke afzonderlijke ingedrukte toets opgenomen en toegepast.
▶ NOTE (nootnaam)	Bepaalt de toets waarop aftertouch wordt toegepast. Instellingen: C -2 ~ G8
▶ DATA	Dit vertegenwoordigt de hoeveelheid druk die op de toets wordt toegepast. Instellingen: 000 ~ 127
RPN (geregistreerd parameternummer)	Dit event verandert parameterwaarden voor elke toongeneratorpart. Dit event wordt gebruikt om partinstellingen zoals pitchbendgevoeligheid of stemming in te stellen.
▶ MSB-LSB	Zie blz. 183. Instellingen: 000 ~ 127
▶ DATA (Data-invoer-MSB-LSB)	Zie blz. 182. Instellingen: 000 ~ 127, ***
OPM. Normaal gesproken worden er drie typen besturingswijzigingsdata verzonden: RPN MSB (101), RPN LSB (100) en data-invoer-MSB (6). In deze synthesizer wordt data-invoer-LSB (38) hieraan toegevoegd en de resulterende groep besturingswijzigingsevents worden er als één in deze display behandeld.	
NRPN (niet-geregistreerd parameternummer)	Deze events worden gebruikt om de parameterwaarden voor elke toongeneratorpart te wijzigen. Ze kunnen worden gebruikt om geluiden via MIDI te bewerken, waardoor u filter- of EG-instellingen kunt bewerken, of de toonhoogte of het niveau voor elk van de instrumenten van een drumvoice aan kunt passen.
▶ MSB-LSB	Zie blz. 183. Instellingen: 000 ~ 127
▶ DATA (Data-invoer-MSB-LSB)	Zie blz. 182. Instellingen: 000 ~ 127, ***
OPM. Normaal gesproken worden er drie typen besturingswijzigingsdata verzonden: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) en data-invoer-MSB (6). In deze synthesizer wordt deze groep van besturingswijzigingsevents als één in deze display behandeld. Voor een compleet overzicht van de beschikbaar RPN- en NRPN-nummers en hun corresponderende regelaars, raadpleegt u het MIDI Data Format in het afzonderlijke boekje Data List.	
Exclusief (systeemexclusief)	Een type MIDI-bericht dat wordt gebruikt om data die uniek zijn voor een specifiek model of type apparaat uit te wisselen. In tegenstelling tot andere MIDI-events, verschillen deze events afhankelijk van de fabrikant/het apparaat, en zijn ze incompatibel tussen verschillende apparaten.
▶ DATA (HEX)	Zie blz. 184. Instellingen: 00 ~ 7F, F7 (Data moeten hier in het hexadecimale formaat worden ingevoerd.)

Nasleefinformatie Modus Song

Modus Song Job [SONG] → Selectie song → [JOB]

De modus Song Job bevat een uitgebreide set bewerkingshulpmiddelen en dataomzetzfuncties die u kunt gebruiken om het geluid van de song te veranderen. Het bevat ook een verscheidenheid aan handige handelingen, zoals het kopiëren of wissen van data. Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

⚠ PAS OP

Het bericht 'Executing...' wordt getoond als het even duurt om de job uit te voeren. Probeer het instrument nooit uit te zetten terwijl er een 'Executing...'-bericht wordt getoond. Het instrument uitzetten in deze toestand resulteert in het verloren gaan van alle userdata.

[F1] UNDO/REDO

De job Undo annuleert de wijzigingen die u in uw meest recente opnamesessie, bewerkingsessie of job heeft gemaakt, waardoor de data naar de voorgaande staat worden teruggebracht. Hierdoor kunt u per ongeluk gewiste data weer herstellen. Redo is alleen beschikbaar na het gebruik van Undo, en hiermee kunt u de veranderingen die u heeft gemaakt door Undo te gebruiken, ongedaan maken.

⚠ PAS OP Undo/Redo werkt niet bij samplevoice- en mixvoicehandelingen.

[F2] NOTE (job voor nootdata)

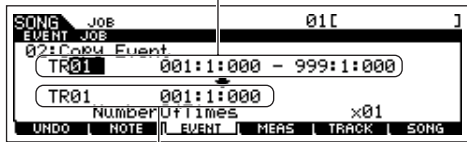
OPM. Zorg ervoor dat u de track (01~16, all) en het bereik (maat : tel : klokpuls) aangeeft waarop de job moet worden toegepast, voordat u de job 'Note data' uitvoert.	
01: Quantize	Quantizeren is het proces van het aanpassen van de timing van noot-events door ze dichter naar de dichtstbijzijnde exacte tel te verplaatsen. U kunt deze eigenschap bijvoorbeeld gebruiken om de timing van het spel dat in realtime is opgenomen, te verbeteren.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Quantize (quantizeren;resolutie)	Bepaalt naar welke tellen de nootdata in de aangegeven track zullen worden rechtgetrokken. Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noottriool, 1/16-noot, 1/8-noottriool, 1/8-noot, 1/4-noottriool, 1/4-noot, 1/16-noot + 1/16-noottriool, 1/8-noot + 1/8-noottriool
Strength	De waarde Strength stelt de 'kracht' in waarmee noot-events naar de dichtstbijzijnde quantizeringsstellen worden getrokken. De instelling 100% geeft een exacte timing. De instelling 0% geeft geen quantizing. Instellingen: 000%~100%
SwingRate	Vertraagt noten op de evengenummerde tellen om een swinggevoel te produceren. Als bijvoorbeeld de maatsoort 4/4 is en de quantizeringswaarde is kwartnoten, zullen de 2e en de 4e tellen van de maat worden vertraagd. Als er een trioel-quantizeringswaarde wordt gebruikt, wordt de laatste noot van elke trioel vertraagd. Als de quantizeringswaarde evengenummerd is, zullen tellen worden vertraagd. Instellingen: Zie hieronder. Als de quantizeringswaarde 1/4-noot , 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 50%~75% De instelling 100% komt overeen met twee keer de lengte van de aangegeven quantizeringswaarde. De instelling 50% produceert de exacte timing en daardoor geen swinggevoel. Instellingen boven 51% vergroten de hoeveelheid swing, waarbij 75% overeenkomt met een gepunteerde-nootvertraging. Als de quantizeringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 66%~83% De instelling 100% komt overeen met drie keer de lengte van de aangegeven quantizeringswaarde. De instelling 66% produceert de exacte timing en daardoor geen swinggevoel. Instellingen boven 67% vergroten de hoeveelheid swing, waarbij 83% overeenkomt met een sextoolvertraging. Als de quantizeringswaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool, 1/16-noot + 1/16-noottriool is: 50%~66% De instelling 100% komt overeen met twee keer de lengte van een 1/8-noot of 1/16-noot. De instelling 50% produceert de exacte timing en daardoor geen swinggevoel. Instellingen boven 51% vergroten de hoeveelheid swing, waarbij 66% overeenkomt met een trioelvertraging. OPM. Als een andere swingwaarde dan 100% erin resulteert dat noten na andere niet-swingnoten worden geplaatst, worden de laatstgenoemde noten overeenkomstig vertraagd.
GateTime (doorlaattijd)	Bepaalt de Gate Time (doorlaattijd: de tijdsduur die een noot daadwerkelijk klinkt) van de evengenummerde noten om het swinggevoel te versterken. Als er een trioel-quantizeringswaarde wordt gebruikt, wordt de doorlaattijd van de laatste noot van elk trioel aangepast. Als de quantizeringswaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool of 1/16-noot + 1/16-noottriool is, zal de doorlaattijd van de evengenummerde 1/8-noot of 1/16-noot worden aangepast. De instelling 100% laat de originele doorlaattijd ongewijzigd. Als een aangepaste doorlaattijdwaarde minder dan 1 is, wordt de waarde afgerond naar 1. Instellingen: 000%~200%
02: Modify Velocity (aanslag modificeren)	Deze job verandert de aanslagsnelheidswaarden van het aangegeven bereik aan noten, waardoor u selectief het volume van die noten kunt versterken of verzwakken. Aanslagveranderingen worden als volgt berekend: Aangepaste aanslag = (originele aanslag x Rate (= snelheid)) + offset Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde op 1 ingesteld. Als het resultaat hoger is dan 127, wordt de waarde op 127 ingesteld.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
SetAll	Stelt de aanslagen van alle doelnoten in op dezelfde vaste waarde (1 tot 127). Bij de instelling 'off' heeft de parameter Set All geen invloed. Bij een andere instellingswaarde dan 'off' zijn de parameters Rate (verhouding) en offset niet beschikbaar en verschijnen ze als '****' in de display. Instellingen: off (0), 001~127
Rate	Bepaalt het percentage waarmee de doelnoten ten opzichte van hun originele aanslagen worden verschoven. Instellingen onder de 100% verminderen de aanslagen, en instellingen boven de 100% verhogen de aanslagen in verhouding. Als de parameter Set All niet op 'OFF' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: 000% ~ 200%, ***
Offset	Voegt een vaste waarde toe aan de via Rate aangepaste aanslagwaarden. De instelling 0 geeft geen verandering. Instellingen onder 0 verminderen de aanslag en instellingen boven 0 verhogen de aanslag. Als de parameter Set All niet op 'OFF' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: -127 ~ +127, ***
03: Modify Gate Time (doorlaattijd modificeren)	Deze job verandert de doorlaattijd van het aangegeven bereik aan noten. Doorlaattijden worden als volgt berekend: Aangepaste doorlaattijd = (originele doorlaattijd x Rate (= verhouding)) + offset Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde naar 1 afgerond.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
SetAll	Stelt de doorlaattijden van alle doelnoten in op dezelfde vaste waarde. Bij de instelling 'off' heeft de parameter Set All geen invloed. Bij een andere instellingswaarde dan 'off' zijn de parameters Rate (verhouding) en offset niet beschikbaar en verschijnen ze als '****' in de display. Instellingen: off (0), 0001 ~ 9999

Rate	Bepaalt het percentage waarmee de doorlaattijd van de doelnoten zal worden gewijzigd. Instellingen onder 100% verkorten de noten en instellingen boven 100% verlengen de noten proportioneel. Als de parameter Set All (boven) op iets anders dan 'off' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: 000% ~ 200%, ***
Offset	Voegt een vaste waarde toe aan de via Rate aangepaste doorlaattijdwaarden. De instelling 0 geeft geen verandering. Instellingen onder 0 verkorten de doorlaattijd en instellingen boven 0 verlengen de doorlaattijd. Als de parameter Set All (boven) op iets anders dan 'off' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: -9999 ~ +9999, ***
04: Crescendo	Met deze job kunt u een crescendo of decrescendo over het aangegeven nootbereik creëren. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
VelocityRange (aanslagbereik)	Bepaalt de intensiteit van de crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het aangegeven bereik worden geleidelijk verhoogd of verlaagd, te beginnen bij de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de originele aanslag van de noot plus de waarde van de Velocity Range. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1 ~ 127 valt, wordt deze respectievelijk op 1 of 127 ingesteld. Instellingen groter dan 0 geven een crescendo en instellingen kleiner dan 0 geven een decrescendo. De instelling 0 geeft geen effect. Instellingen: -127 ~ +127
05: Transpose	Met transponeren kunt u de toonsoort of toonhoogte in het aangegeven bereik veranderen.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Note	Bepaalt het bereik aan noottoonhoogten waarop de job wordt toegepast. U kunt de noot ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken (blz. 53). Instellingen: C-2 ~ G8
Transpose	Transponeert noten in het aangegeven bereik (in halve noten). De instelling +12 transponeert één octaaf omhoog, terwijl de instelling -12 een octaaf naar beneden transponeert. De instelling 0 geeft geen verandering. Instellingen: -127 ~ +127
06: Glide (glissando)	De job Glide vervangt alle noten, die op de eerste noot in het aangegeven bereik volgen, door pitchbend-data, waardoor geleidelijke overgangen van noot tot noot worden geproduceerd. Dit is ideaal voor het produceren van gitaarachtige slides of nootbuigingseffecten.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
GlideTime	Bepaalt de lengte van de glissando. Hogere waarden geven een langere glissando tussen noten. Instellingen: 000~100
PBRange (pitchbend-bereik)	Bepaalt het maximale pitchbend-bereik dat door de job Glide wordt toegepast (in halve noten). Instellingen: 01~24
07: Create Roll	Deze job creëert een serie herhaalde noten (als een drumroffel) in het aangegeven bereik met de aangegeven continue wijzigingen in stappen van klokpuls en aanslag. Dit is ideaal voor het creëren van snelle staccato roffels en speciale stottereffecten.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
StartStep (beginstap) EndStep (eindstap)	Bepaalt de lengte van de stap (dat wil zeggen het aantal klokpulsen) tussen elk van de noten in de roffel. Zowel de begin- als de eindklokpuls waarde kan worden aangegeven, waardoor het makkelijk is om roffels te creëren waarbij de staplengte tijdens de roffel varieert. Instellingen: StartStep: 001~999, EndStep: 001~999
Note	Bepaalt de specifieke noot (of instrument bij drumvoices) voor het roffeleffect. U kunt de noot ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen, door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken (blz. 53). Instellingen: C-2~G8
StartVelo (begin aanslag) EndVelo (eind aanslag)	Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Zowel de begin- als de eindaanslagwaarde kan worden aangegeven, waardoor het makkelijk is om roffels te creëren waarbij de aanslag tijdens de roffel toe- of afneemt. Hierdoor kunt u roffels creëren die geleidelijk in volume toenemen of afnemen (crescendo/decrescendo) — een techniek die veel in dance-muziek wordt gebruikt. Instellingen: StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127
08: Sort Chord	Deze job sorteert akkoordevents (gelijktijdige noot-events) op volgorde van toonhoogte. De sortering beïnvloedt de volgorde van de noten in de display Event List (blz. 124), maar wijzigt de timing van de noten niet. Als ze worden gebruikt om akkoorden voor te bewerken, voordat u de job Separate Chord (onder) gebruikt, kan Chord Sort worden gebruikt om de 'aanslag' of het tokkelende geluid van gitaren en soortgelijke snaarinstrumenten na te bootsen.

TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Type	Bepaalt hoe de akkoordnootdata worden gesorteerd. Instellingen: up, down, up&down, down&up up De noten worden in oplopende volgorde gesorteerd. Voer de job Separate Chord uit om een gitaarachtige opwaartse aanslag te creëren, nadat u deze job met deze instelling heeft uitgevoerd. down..... De noten worden in aflopende volgorde gesorteerd. Voer de job Separate Chord uit om een gitaarachtige neerwaartse aanslag te creëren, nadat u deze job met deze instelling heeft uitgevoerd. up&down Sorteert akkoordnoten in de geaccentueerde maatdelen in oplopende volgorde en akkoordnoten in de opmaten in aflopende volgorde, gebaseerd op de Grid-instelling (onder). down&up Sorteert akkoordnoten in de geaccentueerde maatdelen in aflopende volgorde en akkoordnoten in de opmaten in oplopende volgorde, gebaseerd op de Grid-instelling (onder).
Grid (raster)	Bepaalt het type noot dat als basis voor de job Chord Sort dient. Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noottriool, 1/16-noot, 1/8-noottriool, 1/8-noot, 1/4-noottriool, 1/4-noot
09: Separate Chord (akkoord scheiden)	Deze job scheidt de noten in akkoorden lichtelijk met het aangegeven bereik, door een aangegeven aantal klokpulsen tussen elk van de noten te voegen. Gebruik deze job na de job Sort Chord hierboven, om gitaarachtige opwaartse of neerwaartse aanslageffecten creëren.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Clock (klok)	Bepaalt het aantal klokpulsen die tussen de aangrenzende akkoordnoten worden gevoegd. Instellingen: 000 ~999 OPM. Merk op dat er 480 klokpulsen per kwartnoot zijn. OPM. Het is niet mogelijk om akkoorden zo te scheiden dat ze het volgende akkoord kruisen of het bereik (hierboven ingesteld) overschrijden.

[F3] EVENT (job Event)

OPM. Zorg ervoor dat u de track (01~16, all) en het bereik (maat : tel : klokpuls) aangeeft waarop de job moet worden toegepast, voordat u de job Event uitvoert. Merk alstublieft op dat de track die moet worden aangegeven varieert, afhankelijk van de job.

01: Shift Clock (klokpulsverschuiving)	Deze job verschuift alle data events in het aangegeven bereik naar voren of naar achteren met het aangegeven aantal klokpulsen.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, TMP, SCN, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Clock (klok)	Bepaalt de hoeveelheid waarmee de data zullen worden vertraagd of vervroegd in maten, tellen en klokpulsen. Instellingen: 000:0:000 ~ 999:3:479
Direction (richting)	Bepaalt de richting waarin de data zullen worden verschoven. ADVANCE verplaatst de data richting het begin van de sequence, terwijl DELAY de data richting het eind van de sequence verschuift. Instellingen: Advance, Delay
02: Copy Event (event kopiëren)	<p>Brontrack en -bereik in maten, tellen en klokpulsen</p>  <p>Bestemmingstrack en het begin (maat, tel en klokpuls) van de bestemming.</p> <p>Deze job kopieert alle data van een aangegeven bron-bereik naar een aangegeven bestemmingspositie. Voer deze job uit nadat u de volgende instellingen heeft gemaakt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brontrack (01-16, TMP, SCN, all) • Bronbereik (maat : tel : klokpuls) • Bestemmingstrack (01-16, TMP, SCN, all) • Bestemmingsbereik (maat : tel : klokpuls) • Beginmaat van de bestemming • Aantal (aantal keer dat de data moeten worden gekopieerd)
NumberOfTimes (aantal keer)	Bepaalt het aantal keer dat de data worden gekopieerd. Instellingen: 01 ~ 99

PAS OP Bij het uitvoeren van Copy Event, zullen alle reeds bestaande data op de bestemmingslocatie worden overschreven.

03: Erase Event (event wissen)	Deze job wist alle aangegeven events in het aangegeven bereik, waardoor feitelijk een segment stilte ontstaat.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, TMP, SCN, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Event Type	Bepaalt het eventtype dat moet worden gewist. Alle events worden gewist als ALL is geselecteerd. Er kunnen afzonderlijke besturingswijzigingsnummers worden aangegeven als u besturingswijzigingsevents gaat wissen. Instellingen: Als TR op 01~16 is ingesteld: Note (noot-events), PC (programmawijziging), PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaal-aftertouch), PAT (polyfone aftertouch), EXC (systeemexclusief), All (alle events) Als TR op 'TMP' (tempo) is ingesteld: TMP (tempo) Als TR op 'SCN' (scene) is ingesteld: SceneMemory (scenewijzigingsinformatie), TrackMute (informatie over het wijzigen van de trackdemping) * U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) aangeven.

OPM. Vergeet niet dat het toepassen van deze job op een track met samplevoices de events wist die de samples triggeren, maar dat deze niet de daadwerkelijke samples zelf wist.

04: Extract Event (event extraheren)	Deze job verplaatst alle keren dat de aangegeven eventdata voorkomen in een aangegeven bereik van een track naar hetzelfde bereik in een andere track
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01 - 16) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
EventType	Selecteert het eventtype dat moet worden geëxtraheerd. Bepaalde noot- en besturingswijzigingsnummers kunnen desgewenst ook aangegeven worden. Instellingen: Note (noot), PC (programmawijziging), PB (pitchbend), CC (besturingswijziging), CAT (kanaalafertouch), PAT (polyfone aftertouch), EXC (systeemexclusief)
→ TR	Bepaalt de bestemmingstrack (01 - 16).
05: Create Continuous Data (continue data creëren)	Deze job creëert continue pitchbend- of besturingswijzigingsdata over het aangegeven bereik.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01 - 16, TMP, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
EventType	Bepaalt het eventtype dat wordt gecreëerd. Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaalafertouch), EXC (systeemexclusief), TMP (tempo) * U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) aangeven.
Data (databereik)	Bepaalt de onder- en bovengrens voor het databereik dat wordt gecreëerd. De linkerwaarde geeft de ondergrens aan en de rechterwaarde de bovengrens. Instellingen: Als het eventtype op PB is ingesteld: -8192~+8191 Als het eventtype op TMP is ingesteld: 1.0~300.0 Als het eventtype op iets anders is ingesteld: 0~127
Clock (klok)	Bepaalt het aantal klokpulsen dat tussen elk van de gecreëerde events wordt gevoegd. Instellingen: 001~999
Curve	Bepaalt de 'curve' van de continue data. Raadpleeg de grafiek voor een indruk van de vormen van de curve. Instellingen: -16 ~ +16
NumberOfTimes (aantal keer)	Bepaalt het aantal keer dat de datacreëring moet worden herhaald. Als er bijvoorbeeld data in het bereik M001:1:000 ~ M003:1:000 wordt gecreëerd en deze parameter is ingesteld op 03, zullen dezelfde data in M003:1:000 ~ M005:1:000 en M005:1:000 ~ M007:1:000 worden gecreëerd. Met deze job kunt u continue volume- of filterafsnijvariaties tussenvoegen om tremolo- of wah-effecten te creëren. Instellingen: 01~99
06: Thin Out (uitdunnen)	Deze job dunt de continue data uit van het aangegeven type in het aangegeven bereik — waardoor u geheugenruimte vrij kunt maken voor andere data of verder opnemen.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01 - 16, TMP, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
EventType	Bepaalt het eventtype dat wordt uitgedund. Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaal-afertouch), PAT (polyfone aftertouch), TMP (tempo) * U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) aangeven. OPM! De job Thin Out zal niet werken bij continue data met een grotere klokinterval dan 60 klokpulsen per event.
07: Modify Control Data (besturingsdata modifieren)	Met deze job kunt u de waarden wijzigen van een aangegeven type besturingswijzigingsdata — pitchbend, besturingswijziging, aftertouch, enz. — in het aangegeven bereik. Datawijzigingen worden als volgt berekend: Gemodificeerde waarde = (originele waarde x Rate (= snelheid)) + Offset. De gemodificeerde waarde kan de minimum/maximum grenzen van de parameter niet overschrijden. Elk resultaat lager dan het minimum wordt op het minimum ingesteld; elk resultaat hoger dan het maximum wordt op het maximum ingesteld.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01 - 16, TMP, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
EventType	Bepaalt het eventtype dat wordt gemodificeerd. Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaal-afertouch), PAT (polyfone aftertouch), TMP (tempo) * U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) aangeven.
SetAll	Stelt alle doelevens in op dezelfde vaste waarde. Bij de instelling 'off' heeft de parameter Set All geen effect. Bij een andere instellingswaarde dan 'off' zijn de parameters Rate (verhouding) en offset niet beschikbaar en verschijnen ze als '****' in de display. Instellingen: off, 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 voor pitchbend, 0.1 ~ 300.0 voor tempo)
Rate (verhouding)	Bepaalt het percentage waarmee de doelevens zullen worden verschoven ten opzichte van hun originele waarden. Als de parameter Set All (boven) op iets anders dan 'off' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: 000% ~ 200%, ***
Offset	Voegt een vaste waarde toe aan de via Rate aangepaste eventwaarden. Als de parameter Set All (boven) op iets anders dan 'off' is ingesteld, verschijnt deze waarde als '****' en kan deze niet worden gewijzigd. Instellingen: -127~127 (-8192 ~ +8191 voor pitch bend, -275 ~ +275 voor tempo), ***

08: Beat Stretch (tel uitrekken)	Deze job voert tijdsexpansie of -compressie uit over het geselecteerde bereik. Vergeet niet dat deze handeling alle eventtiming, nootstaptijd en nootdoorlaattijd beïnvloedt.
TR (track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Bepaalt de track (01-16, all) en het bereik in maten/tellen/klokpulsen waarop de job wordt toegepast.
Rate (verhouding)	Bepaalt de hoeveelheid tijdsexpansie of -compressie als een percentage. Instellingen hoger dan 100% geven expansie en instellingen onder 100% geven compressie. Instellingen: 025%~400% OPM. Door deze job worden alleen MIDI-data beïnvloed. Samplevoices worden niet geëxpandeerd of gecomprimeerd. Voor samples die echter zijn opgenomen via de functie Slice+Seq, expandeert of comprimeert de job Beat Stretch de timing of van de nootdata, staptijden en doorlaattijden die het afspelen van de in delen gesneden (sliced) samples regelen. De sampledata zelf worden niet beïnvloedt.

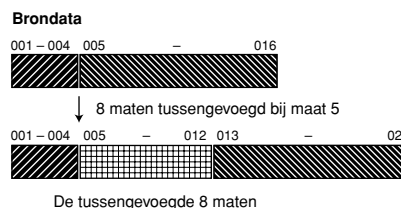
[F4] MEAS (job Measure=maat)

01: Create Measure (maat creëren)

Deze job creëert lege maten op de aangegeven positie in alle tracks.

Maatsoort van de maten die worden tussengevoegd Aantal maten dat wordt tussengevoegd

Tussenvoegpunt (maatnummer)



Maatsoort van de maten die worden tussengevoegd

Bepaalt de maatsoort van de maten die worden gecreëerd. Het kan zijn dat u het handig vindt om deze parameter te gebruiken als u een song creëert die maatsoortveranderingen bevat.
Instellingen: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

Tussenvoegpunt (maatnummer)

Bepaalt het tussenvoegpunt (maatnummer) waarop de nieuw gecreëerde lege maten zullen worden tussengevoegd.
Instellingen: 001~999

Aantal maten dat wordt tussengevoegd

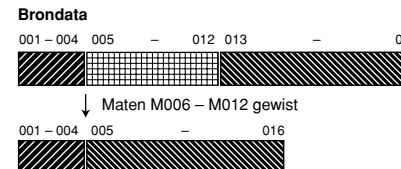
Bepaalt het aantal lege maten dat wordt gecreëerd en tussengevoegd.
Instellingen: 01~99

- OPM.** Als er lege maten zijn tussengevoegd, zullen de maat- en maatsoortdata die volgen op het tussenvoegpunt, overeenkomstig verder worden geschoven.
- OPM.** Als het tussenvoegpunt na de laatste maat die data bevat wordt ingesteld, worden alleen de maatsoortdata op dat punt ingesteld, zonder dat daadwerkelijk de maten worden tussengevoegd.

02: Delete Measure (maat wissen)

Deze job wist de aangegeven maten. De maat- en maatsoortdata die op de gewiste maten volgen, worden overeenkomstig teruggeplaatst.

Wisbereik



Wisbereik

Instellingen: 001~999
OPM. Vergeet niet dat het toepassen van deze job op een maatbereik met samplevoices de events wissen die de samples triggeren, maar dat deze niet de daadwerkelijke samples zelf wist.

[F5] TRACK (Job Track)

01: Copy Track (track kopiëren)

Bronsong en -track Bestemmingssong en -track

Datatype die worden gekopieerd

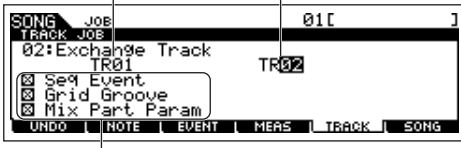
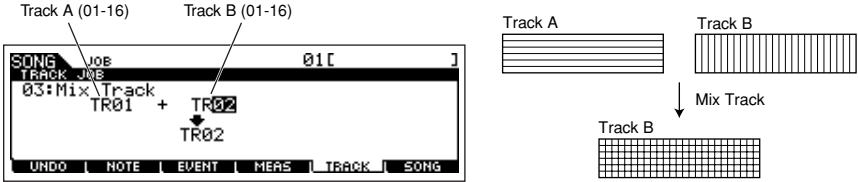
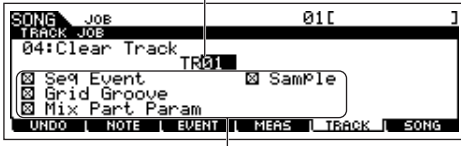
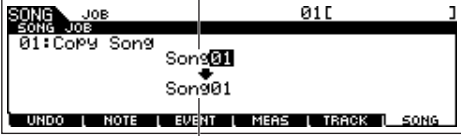
Deze job kopieert alle data van een aangegeven brontrack naar de aangegeven bestemmingstrack.

- PAS OP** De kopieerhandeling overschrijft alle reeds op de bestemmingstrack bestaande data.
- PAS OP** Undo/Redo kan niet worden gebruikt om de kopieerhandeling van een samplevoice ongedaan te maken/opnieuw te doen (undo/redo).

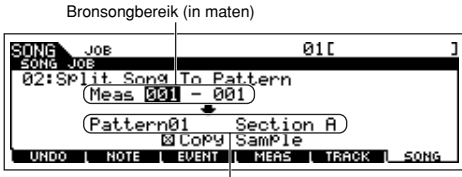
Datatype dat wordt gekopieerd

Bepaalt de datatypes die worden gekopieerd. Selecteer de gewenste typen door de betreffende vakjes aan te kruisen.
Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle mixpartparameters), Sample (alle samples die door de track worden gebruikt)

- OPM.** Als er geen geheugen in de bestemmingssong beschikbaar is voor samplevoicedata, zal er een waarschuwingsbericht in de display verschijnen en de samplevoicedata zullen niet worden gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruik dan Sample Job 02 'Delete' (wissen) (blz. 256) om alle ongebruikte samples te wissen en probeer de handeling vervolgens nogmaals uit te voeren.

<p>02: Exchange Track (track uitwisselen)</p>	<p>Doeltracks voor de handeling Exchange (uitwisselen) (01-16)</p>  <p>Datatype dat wordt</p>	<p>Deze job wisselt het aangegeven datatype tussen twee aangegeven tracks in de huidige song uit.</p>
<p>Datatype dat wordt uitgewisseld.</p>	<p>Bepaalt de datatypen die worden uitgewisseld. Selecteer de gewenste typen door de betreffende vakjes aan te kruisen. Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle mixpartparameters)</p>	
<p>03: Mix Track (track mixen)</p>	<p>Deze job mixt alle data van twee geselecteerde tracks ('A' en 'B'), en plaatst het resultaat in track B. Een handige toepassing hiervoor zou het datavrij maken van track A zijn, waardoor u er nieuwe data kunt opnemen.</p> <p>Track A (01-16) Track B (01-16)</p> 	<p>Instellingen: 01~16 OPM: Vergeet niet dat het toepassen van deze job op tracks met samplevoices niet de samplevoices mixt.</p>
<p>Doeltracks voor de mixhandeling</p>	<p>Instellingen: 01~16 OPM: Vergeet niet dat het toepassen van deze job op tracks met samplevoices niet de samplevoices mixt.</p>	
<p>04: Clear Track (track wissen)</p>	<p>Track waarvan data zullen worden gewist (01-16, TMP, SCN, all)</p>  <p>Data die worden gewist</p>	<p>Deze job wist alle data van het geselecteerde type van de geselecteerde track, of van alle tracks.</p> <p>PAS OP Undo/Redo kan niet worden gebruikt om een wishandeling voor tracks, die sampledata bevatten, ongedaan te maken/opnieuw te doen (undo/redo).</p>
<p>Datatype dat wordt gewist</p>	<p>Bepaalt de datatypen die worden gewist. Selecteer de gewenste typen door de betreffende vakjes aan te kruisen. Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle mixpartparameters), Sample (alle samples die door de track worden gebruikt)</p>	
<p>05: Normalize Play Effect (speleffect normaliseren)</p>	<p>Deze job herschrijft de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige Grid Groove-instellingen bevat.</p>	
<p>TR (track)</p>	<p>Bepaalt de songtrack waarop de job wordt toegepast. Instellingen: 01~16, all</p>	
<p>06: Divide Drum Track (drumtrack opsplitsen)</p>	<p>Splijst de noot-events in een drumperformance die aan een aangegeven track zijn toegewezen op, en plaats de noten die corresponderen met de verschillende druminstrumenten in afzonderlijke tracks (tracks 1 t/m 8).</p>	
<p>TR (track)</p>	<p>Bepaalt de songtrack waarop de job wordt toegepast. Instellingen: 01 ~ 16</p>	
<p>07: Put Track To Arp (zet track naar arpeggio)</p>	<p>Deze job kopieert data in de aangegeven maten van een track voor het creëren van arpeggiodata. Voor details raadpleegt u blz. 130 in de sectie Beknopte handleiding.</p>	
<p>[F6] SONG (job Song)</p>		
<p>01: Copy Song (song kopiëren)</p>	<p>Bronsong</p>  <p>Bestemmingssong</p>	<p>Deze job kopieert alle data van een geselecteerde bron song naar een geselecteerde bestemmingssong. De samplevoice en mixvoice die door de bron song worden gebruikt, worden ook gekopieerd.</p> <p>PAS OP Deze job overschrijft alle reeds bestaande data in de bestemmingssong.</p>

Nasleghinformatie Modus Song

<p>02: Split Song To Pattern (song opdelen naar patroon)</p>		<p>Met deze job kunt u een part van de huidige song – alle 16 tracks in een bepaald bereik aan maten – naar een aangegeven patroon kopiëren, waardoor u songdata kunt gebruiken om een patroon te creëren.</p> <p>PAS OP Deze job overschrijft alle reeds bestaande data in het bestemmingspatroon en de bestemmingssectie.</p>
<p>Copy Sample (sample kopiëren)</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist, worden samplevoices die aan elk van de tracks in de bronsong zijn toegewezen, als samplevoices naar het splitbestemmingspatroon gekopieerd en toegewezen aan de corresponderende tracks in dat patroon. Dit selectievakje heeft geen effect als er geen samplevoices aan de tracks in de bronsong zijn toegewezen.</p>	
<p>03: Clear Song (song wissen)</p>	<p>Deze job wist alle data van de geselecteerde song of alle songs, inclusief de samplevoices en mixvoices.</p>	
<p>04: Songnaam</p>	<p>Met deze job kunt u een naam aan de geselecteerde song toewijzen. Zie 'Basisbediening' op blz. 53.</p>	

Modus Song Mixing [SONG] → Selectie song → [MIXING]

In deze modus kunt u mixdata voor uw songs instellen, en verscheidene parameters voor de toongeneratorparts instellen — inclusief de gewenste voice, alsook zijn niveau, pan, EQ, effect en overige instellingen. Door op de knop [F6] te drukken kunt u schakelen tussen de display voor de parts 1 - 16 waaraan de interne voices zijn toegewezen, de display voor multi-pluginparts (17 - 32) waaraan de PLG100-XG voices zijn toegewezen en de display voor pluginparts (PLG1 - 3) waaraan de pluginvoices van het singlepart-pluginboard zijn toegewezen. Songmixparameters zijn in feite geen deel van de songsequencedata in elk van de tracks, maar eerder instellingen voor de toongenerator, als deze door de songdata worden afgespeeld. Daarom worden de songmixparameterinstellingen niet opgenomen in de songtracks.

PAS OP

Parameterinstellingen die in de modus Song Mixing en de modus Song Mixing Edit worden gemaakt, zouden moeten worden opgeslagen in het interne geheugen (DRAM) als deel van de songdata. Zorg er daarnaast voor dat de complete songdata (inclusief de mixinstellingen) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, aangezien de data slechts tijdelijk in DRAM zijn opgeslagen (blz. 187).

OPM. Parameterinstellingen in de modus Song Mixing en modus Song Mixing Edit kunnen als een sjabloon (template) naar interne flash-rom worden opgeslagen, alsook worden opgeslagen als deel van een song. Zie blz. 104 voor details.

[F1] VOL/PAN

Via deze display kunt u de pan en het volume voor elk van de parts (tracks) instellen.

OPM. U kunt een part selecteren door de cursor te verplaatsen, of met de nummerknoppen terwijl de aanduiding [TRACK SELECT] aanstaat (blz. 58).

<p>PAN</p>	<p>Bepaalt de stereo panpositie voor elk van de parts. Instellingen: L63 (uiterst links)~C (midden)~R63 (uiterst rechts)</p>
<p>VOLUME</p>	<p>Bepaalt het volume voor elk van de parts, waardoor u de optimale niveaubalans tussen alle parts in kunt stellen. Instellingen: 0~127 OPM. U kunt het volume ook met de CS-schuifregelaars aanpassen. Zie blz. 130 voor details.</p>

[F2] VOICE

Via deze display kunt u een voice voor elk van de parts selecteren. Samplevoices en mixvoices kunnen ook worden geselecteerd.

OPM. U kunt een part selecteren door de cursor te verplaatsen of met de nummerknoppen terwijl de aanduiding [TRACK SELECT] aanstaat (blz. 58).

OPM. De functie Category Search kan ook worden gebruikt om hier voices te selecteren, met uitzondering van voices van de multipart-pluginparts 17 - 32 (als de PLG100-XG is geïnstalleerd), samplevoices en mixvoices.

[F3] EFFECT

Als u op de knop [F3] EFFECT drukt in de modus Song Mixing roept u de [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT-display in de modus Song Mixing Edit op. Via deze display kunt u de effectgerelateerde parameters voor de huidige song instellen. Zie blz. 235 voor details.

[F4] EF SEND (effectverzending)

Via deze display kunt u de basiseffectinstellingen voor elk van de parts maken — zendniveau voor het systeemeffect (Reverb, Chorus) alsook het droge niveau voor insertie-effecten.

OPM. Voor informatie over de effectverbindingen in de modus Song, zie blz. 180.

[F5] VCE ED (mixvoice bewerken)

Druk op de knop [F5] VCE ED in de modus Song Mixing om de modus Mixing Voice Edit te activeren. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de originele display in de modus Song Mixing. Voor details, zie blz. 105.

Normale voices kunnen speciaal voor het gebruik met de modi Song/Pattern worden bewerkt, waardoor een speciaal voor die modus ontworpen 'mixvoice' wordt gecreëerd. Raadpleeg 'Modus Mixing Voice' op blz. 249 voor details.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16

U kunt schakelen tussen de display voor drie typen parts door op deze knop te drukken. 1 - 16 zijn parts van de interne toongenerator, 17 - 32 zijn multi-plugin-parts van de optioneel geïnstalleerde PLG100-XG, en PLG1 - 3 zijn pluginparts van het optioneel geïnstalleerde singlepart-pluginboard.

- OPM.** Merk alstublieft op dat de instellingen voor multipart-pluginpart (17~32) niet op één afzonderlijke song van toepassing zijn, maar op alle 64 songs.
- OPM.** Als u mixparameters gedetailleerder wilt bewerken, kunt u de modus Song Mixing Edit activeren door op de knop [EDIT] te drukken.

Modus Song Mixing Edit

[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT]

Deze modus geeft gedetailleerdere mixparameters dan in de modus Song Mixing. Vergeet niet dat songmixparameters in feite geen deel van de songsequencedata in elk van de tracks zijn, maar eerder instellingen voor de toongenerator, als deze door de songdata worden afgespeeld. Daarom worden de songmixparameterinstellingen niet opgenomen in de songtracks.



PAS OP
Parameterinstellingen die in de modus Song Mixing en de modus Song Mixing Edit worden gemaakt, zouden moeten worden opgeslagen in het interne geheugen (DRAM) als deel van de songdata. Zorg er daarnaast voor dat de complete songdata (inclusief de mixinstellingen) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, aangezien de data slechts tijdelijk in DRAM zijn opgeslagen (blz. 187).

OPM. Parameterinstellingen in de modus Song Mixing en modus Song Mixing Edit kunnen als een sjabloon (template) naar interne flash-rom worden opgeslagen, alsook worden opgeslagen als deel van een song. Zie blz. 104 voor details.

Common Edit	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Gebruik Common Edit om de instellingen te bewerken die alle parts gemeenschappelijk hebben.

OPM. Common Edit-handelingen kunnen niet worden uitgevoerd op de multipart-pluginparts 17 - 32.

[F1] GENERAL

[SF1] MEQ OFS (master-EQ-offset)	De songmixparameters beschikken over globale EQ-instellingen voor alle parts van de geselecteerde song (zie 'MEQ', hieronder). De hier in deze display gemaakte instellingen worden als offset op deze MEQ-instellingen toegepast. Instellingen: -64~+63
[SF5] OTHER	
KnobAssign (knoptoewijzing)	Bepaalt de functie voor de toewijsbare KN-knoppen (1 - 4). Drukken op een van de [KNOB CONTROL FUNCTION]-knoppen op het paneel stelt de gewenste functierij in, die automatisch in het geheugen wordt opgeslagen bij de momenteel geselecteerde song. Instellingen: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx
Assign A, Assign B, (toewijzing A, toewijzing B) Assign 1, Assign 2, (toewijzing 1, toewijzing 2)	Hierdoor kunt u rechtstreeks de waarde voor elke toewijzingsknop (A, B, 1 en 2) instellen en vastleggen, via de knop zelf. Draai de knop gewoon naar de gewenste instelling. Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

[F2] MEQ/MEF (master-EQ/master-effect)

[SF1] MEQ (master-EQ)	Via deze display kunt u een vijf-bands equalizer op alle parts van de geselecteerde song toepassen. De parameters zijn gelijk aan die in modus Performance Common Edit. Zie blz. 214.
[SF2] MEF (master-effect)	Via deze display kunt u de parameters instellen, die aan het Master-effect zijn gerelateerd (blz. 177). De parameters zijn gelijk aan die in modus Performance Common Edit. Zie blz. 214.

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE	De basisparameters (bijv., type) van de arpeggio zijn in deze display voorhanden. Dit is net als bij Normal Voice Common Edit (blz. 191), behalve dat de tempo-instelling hier niet beschikbaar is, aangezien de arpeggio overeenkomstig het songtempo speelt.
[SF2] LIMIT	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 191.
[SF3] PLAY FX (speeeffecten)	Net als bij Normal Voice Common Edit. Zie blz. 192.
[SF4] OUT CH (uitgangskanaal)	Net als bij Performance Common Edit. Zie blz. 214.

[F4] CTL ASN (regelaartoewijzing)

Via deze display kunt u besturingswijzigingsnummers aan de hardwareregelaars van het instrument (zoals de KN-knoppen) voor elk van de songs toewijzen. De parameters zijn gelijk aan die in de modus Performance Common Edit. Zie blz. 214.

[F5] AUDIO IN

Via deze display kunt u parameters instellen die gerelateerd zijn aan de part Audio Input in de modus Song. De parameters zijn gelijk aan die in de modus Performance Common Edit. Zie blz. 214.

[F6] EFFECT

OPM. Voor informatie over de effectverbindingen in de modus Song, zie blz. 180.

[SF1] CONNECT	Via deze display heeft u uitgebreide mogelijkheden over de effectverbindingen. De parameters zijn gelijk aan die in de modus Performance Common Edit. Zie blz. 215.
[SF2] INS SW (insertieschakelaar)	De insertie-effecten kunnen tot op acht parts worden toegepast. Via deze display kunt u instellen op welke parts de insertie-effecten worden toegepast.
[SF3] PLG EF (plugin-effect)	Via deze display kunt u de aan de plugin-insertie-effect gerelateerde parameters instellen als het effect-pluginboard PLG100-VH is geïnstalleerd. Voor details over elk van de parameters, raadpleegt u de gebruikershandleiding die bij de PLG100-VH is geleverd.
[SF4] REVERB	Het aantal parameters en waarden dat beschikbaar is, is verschillend en afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. Voor meer informatie, zie het effecttype-overzicht in het afzonderlijke boekje Data List.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part
------------------	---

Deze parameters zijn voor bewerking van de afzonderlijke parts die een songmix vormen. Druk op de knop [F6] om te schakelen tussen de verscheidene partdisplays — de display voor Parts 1 - 16 waaraan de interne voices zijn toegewezen, de display voor multipart-pluginparts (17 - 32) waaraan de voices van de PLG100-XG zijn toegewezen en de display voor pluginparts (PLG1 - 3) waaraan de pluginvoices of het singlepart-pluginboard zijn toegewezen.

OPM. Merk alstublieft op dat de instellingen voor multipart-pluginpart (17~32) niet op één afzonderlijke song van toepassing zijn, maar op alle 64 songs.

[F1] VOICE

[SF1] VOICE	Bepaalt de voice voor elk van de parts. Voor details, zie blz. 102. OPM. Als de cursor zich op de bank bevindt, kunt u een voice selecteren (met uitzondering van samplevoices, mixvoices en voices van de multipart-pluginparts) via de methode die in de Beknopte handleiding op blz. 102 staat uitgelegd.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Bepaalt de afspeelmethode van de voice voor elke part — monofoon (allen enkele noten) of polyfoon (meerdere noten tegelijk). Instellingen: mono, poly OPM. Deze parameter is niet beschikbaar voor de part waaraan een drumvoice is toegewezen.
ArpSwitch (arpeggioschakelaar)	Bepaalt of de arpeggio aan of uit is voor de momenteel geselecteerde part. Instellingen: on, off OPM. De arpeggioschakelaar wordt op slechts één part tegelijkertijd toegepast. Het kan niet op meerdere parts tegelijkertijd worden toegepast. OPM. De arpeggioschakelaar is niet beschikbaar voor de multipart-pluginparts 17~32.
ReceiveCh (ontvangstkanaal)	Bepaalt het MIDI-ontvangstkanaal voor de geselecteerde part. Aangezien MIDI-data via vele kanalen tegelijk binnen kan komen, zou u dit zo in moeten stellen dat het overeenkomt met het specifieke kanaal waarover de gewenste besturingsdata worden verzonden. Instellingen: 01~16, off
[SF3] LIMIT	Via deze display kunt u het nootbereik en het aanslagbereik voor elk van de parts bepalen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 216.
[SF4] PORTA (portamento)	Bepaalt de portamentoparameters voor elk van de parts. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 216. OPM. De modusinstelling is niet beschikbaar voor de multi-pluginparts 17-32 en de pluginparts 1-3.
[SF5] OTHER	Net als bij Performance Part Edit. Zie blz. 217. OPM. Voor multipart-pluginparts 17 - 32 en pluginparts 1 - 3, vormen de parameters Pitch Bend Upper en Lower één enkele parameter: PB Range (pitchbend-bereik). De waarden voor Upper en Lower kunnen niet onafhankelijk voor pluginparts worden ingesteld. Zie blz. 164.

[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN (volume/pan)	Net als bij Performance Part Edit. Zie blz. 217. OPM. De instelling Voice Element Pan is niet beschikbaar voor de multipart-pluginparts 17-32 en de pluginparts 1-3.
[SF2] EF SEND (effectverzending)	Net als bij Performance Part Edit. Zie blz. 217.
[SF3] SELECT (uitgangsselectie)	Via deze display kunt u voor afzonderlijke parts het geluid aan onafhankelijke uitgangsaansluitingen toewijzen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 218.

[F3] EQ (equalizer)

Via deze display kunt u parameters instellen die aan de part-EQ gerelateerd zijn (blz. 178). De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 218.

[F4] TONE

[SF1] TUNE

Net als bij Performance Part Edit. Zie blz. 218.

[SF2] FILTER

Net als bij Performance Part Edit. Zie blz. 218.
OPM. De instelling FEG Depth is niet beschikbaar voor multipart-pluginparts 17 - 32 en pluginparts 1 - 3.

[SF3] FEG (filterenvelopegenerator)

Via deze display kunt u de parameters voor de FEG (filterenvelopegenerator) voor elk van de parts instellen. De parameters zijn een offset voor dezelfde parameters van de toegewezen voiceset in de modus Voice (Element) Edit (blz. 198). De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 218.
OPM. De FEG-instelling is niet beschikbaar voor multipart-pluginparts 17-32, pluginparts 1-3, of parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.

[SF4] AEG (amplitude-envelopegenerator)

Via deze display kunt u de parameters voor de AEG (amplitude-envelopegenerator) voor elk van de parts instellen. De parameters zijn een offset voor dezelfde parameters van de toegewezen voiceset in de modus Voice (Element) Edit (blz. 200). De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie blz. 219.
OPM. De instelling Sustain is niet beschikbaar voor multipart-pluginparts 17 - 32, pluginparts 1 - 3 of parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.
OPM. De instelling Release is niet beschikbaar voor parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.

[F5] RCV SW (ontvangstschakelaar)

Via deze display kunt u instellen hoe elke afzonderlijke part reageert op de verschillende MIDI-data, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten. Als de betreffende parameter op 'on' is ingesteld, reageert de corresponderende part op de betreffende MIDI-data. Merk op dat er hieronder twee verschillende displaytypen worden opgesomd en dat u daartussen kunt schakelen door op de knop [SF5] te drukken. Elk display-type beschikt over dezelfde instellingen maar in een andere indeling; gebruik het type dat u het prettigst vindt.

• Een display die vier parts toont

Dit displaytype toont de status van de ontvangstschakelaar voor vier parts tegelijk. Stel de gewenste part in op aan of uit, voor het corresponderende MIDI-datatype. Om een andere set van vier parts te bekijken en te bewerken, drukt u op de betreffende [NUMBER]-knop [1] tot [16]. Vergeet niet dat aangezien alle beschikbare parameters niet tegelijkertijd in de display kunnen worden getoond, u de cursorknoppen zult moeten gebruiken om door de display te scrollen zodat u de andere parameters kunt zien en instellen.

• Een display die alle parameters voor één part toont

Dit displaytype toont alle instellingen van de ontvangstschakelaar voor een enkele geselecteerde part. Stel het gewenste MIDI-datatype voor de geselecteerde part in op aan of uit. Om andere parts te selecteren, gebruikt u de NUMBER-knoppen [1] - [16] (let erop dat de knop [TRACK SELECT] aanstaat).

Modus Song Mixing Job

[SONG] → Selectie song → [MIXING] → [JOB]

De modus Song Mixing Job beschikt over verscheidene basishandelingen, zoals initialiseren en kopiëren. Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

OPM. Bij de audioparts die in de display Song Mixing Job worden getoond, geeft Audio Part 1 de inputpart A/D aan. Als de optionele AIEB2 is geïnstalleerd, geeft Audio Part 2 de inputpart AIEB2 aan. Als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd, zijn de Audio Parts 2 - 5 mLAN-inputparts.

[F1] INIT (initialiseren)

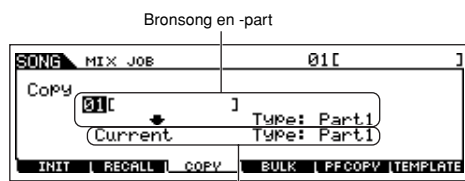
Met deze functie kunt u alle songmixparameters naar hun standaardinstellingen terugzetten (initialiseren). U kunt hiermee ook selectief bepaalde parameters, zoals de gemeenschappelijke (Common) instellingen, instellingen voor elk van de parts, enzovoorts, initialiseren – erg handig als u een totaal nieuw songmixprogramma vanaf de basis wilt opbouwen.

Het type parameter dat moet worden geïnitieerd: All, Common (gemeenschappelijke instellingen voor de geselecteerde songmix), Part 1~16, PLG 1~3, Audio1~5

[F2] RECALL (Edit Recall = bewerking terugroepen)

Als u een songmixprogramma aan het bewerken bent en een ander programma selecteert zonder het door u bewerkte programma op te slaan, zullen alle bewerkingen die u heeft gemaakt worden gewist. Als dit gebeurt, kunt u de functie Edit Recall gebruiken om het songmixprogramma met uw laatste bewerkingen terug te roepen.

[F3] COPY



Bestemmingsong (huidige song) en -part

Via deze display kunt u partparameterinstellingen van elk songmixprogramma, inclusief de momenteel bewerkte (maar nog niet opgeslagen) performance, kopiëren naar een bepaalde part van het songmixprogramma dat u aan het bewerken bent. Dit kan handig zijn als u enkele instellingen van een ander programma wilt gebruiken.

Bronsong

Selecteer een song en part om te kopiëren. U kunt 'Current' (het songmixprogramma dat u aan het bewerken bent en dat u nog niet heeft opgeslagen) aangeven als bronsong.

Part die wordt gekopieerd (type): Part 1~16, Part1~P3 (pluginpart 1~3), PartA1~A5 (audiopart 1~5)

Datatype van de bestemmings-song (momenteel geselecteerde song)

Stel de part van de bestemmingsong in.

Bestemmingspart (type): Part 1~16, PartP1~P3 (pluginpart 1~3), PartA1~A5 (audiopart 1~5), Arp, Effect (Reverb, Chorus)

OPM. Als u Arp (arpeggio) of Effect kiest, worden de arpeggiodata of effectinstellingen gekopieerd van de voice die aan de bronpart is toegewezen.

[F4] BULK (bulkdump)

Met deze functie kunt u al uw bewerkte parameterinstellingen van het momenteel geselecteerde songmixprogramma naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden, voor data-archivering.

OPM. Om bulkdump uit te kunnen voeren, zult u het juiste MIDI-apparaatnummer in moeten stellen: Voor details, zie blz. 264.

[F5] PF COPY (performance kopiëren)

Via deze handige handeling kunt u bepaalde instellingen van de vier parts in een performance kopiëren naar het songmixprogramma dat momenteel wordt bewerkt. Dit kan handig zijn als u een bepaalde performance instellingen bevat die u in uw songmixprogramma wilt gebruiken. Gebruik deze job om gewoon de instellingen te kopiëren die u nodig heeft.

De instellingen van het MIDI-ontvangstkanaal zijn zo ingesteld dat ze overeenkomen met de instellingen van het basiskanaal (blz. 263). Als het basiskanaal op 'omni' is ingesteld, wordt het ontvangstkanaal hier op 1 ingesteld. Om een groep parameters voor het kopiëren te selecteren, kruist u het betreffende vakje in de display aan.

[F6] TEMPLATE (sjabloon)

Sjabloon-nummer

Drukken op de knop [SF4] laat u de links geselecteerde sjabloon oproepen.

Sjabloon-naam

Door op de knop [SF5] te drukken, schrijft u de huidige instelling naar de links geselecteerde sjabloon.

Met deze handige functie kunt u uw mixinstellingen als een sjabloon (template) opslaan — waardoor u gemakkelijk soortgelijke mixen in kunt stellen door de betreffende sjabloon op te roepen en deze indien nodig iets aan te passen. Sjablonen worden als deel van de systeemdata opgeslagen (blz. 186) in de modus Utility en niet als data voor elk van de songs.

Na het invoeren van een sjabloonnummer en -naam, drukt u op de knop [SF5] PUT om de huidige instelling naar de sjabloon weg te schrijven. Na het selecteren van het gewenste sjabloonnummer, drukt u op de knop [SF4] GET om deze op te roepen.

OPM. Aangezien de mixsjablonen als systeemdata (blz. 186) in Flash-rom worden opgeslagen, wordt de data zelfs vastgehouden als het instrument wordt uitgezet. De hier opgeslagen mixsjabloon kan in de modus Pattern als een patroonmixprogramma worden opgeroepen.

Modus Song Mixing Store

[SONG] → Selectie song → [STORE]

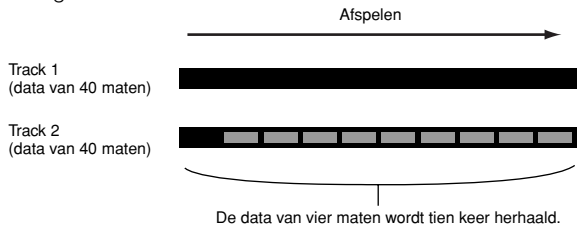
Met deze functie kunt u uw bewerkte songmixprogramma opslaan in usergeheugen (DRAM). Voor details, raadpleegt u blz. 131 in de sectie Beknopte handleiding.

Aanvullende informatie

Songtrackloop — instelvoorbeeld

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (trackloop) blz. 222

In het voorbeeld onder is een song van 40 maten opgenomen en track 1 is ingesteld om 40 maten gewoon terug te spelen. Track 2 is ingesteld op loop, en zal worden herhaald tot de knop [■] (Stop) wordt ingedrukt.

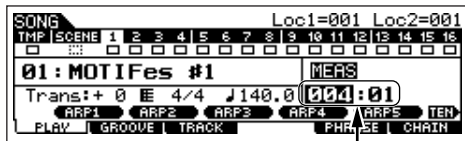


Als Track Loop op aan is ingesteld, kunt u het bereik dat moet lopen aangeven. (Alleen het eindpunt kan worden ingesteld; het beginpunt van het loop-afspelen ligt vast op het begin van de song.)

! PAS OP

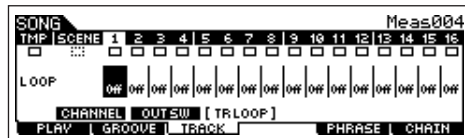
Merk alstublieft op dat het veranderen van de Track Loop van uit naar aan, de data in het gebied dat niet wordt geloopt, zal wissen.

- 1 Druk op [F1] om de display Song Play op te roepen. Verander hier de huidige maat — dit zal worden gebruikt als laatste maat van de loop.

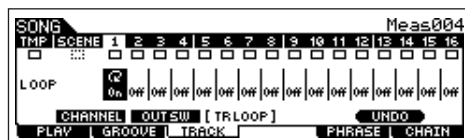


Stel het voor dit voorbeeld in op '004'.

- 2 Roep de [F5] TRACK → [SF3] TR LOOP-display op en verplaats de cursor naar de track die moet worden geloopt.



- 3 Stel de geselecteerde track in op aan met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf. (De display vraagt u om bevestiging.)
- 4 Druk op de knop [INC/YES]. De Loop is ingesteld op aan en de data na het loop-einde wordt gewist.



Als u de gewiste data wilt terugroepen en de geselecteerde track terug wilt zetten naar uit, drukt u op de knop [SF5] UNDO.

! PAS OP

De functie Undo kan alleen voor de laatste Track Loop-handeling worden gebruikt. Als u andere tracks op loop heeft ingesteld, kunnen de data van de voorgaande tracks niet worden hersteld.

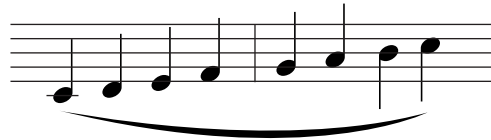
Stapsgewijs opnemen — voorbeelden

[SONG] of [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP blz. 224
→ Type = step

Dit gedeelte legt, aan de hand van drie specifieke voorbeelden uit hoe u noten opneemt via stapsgewijs opnemen.

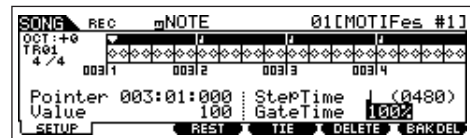
OPM. De uitleg hier maakt gebruik van de display van de modus Song, maar is ook van toepassing op de modus Pattern.

• Voorbeeld 1

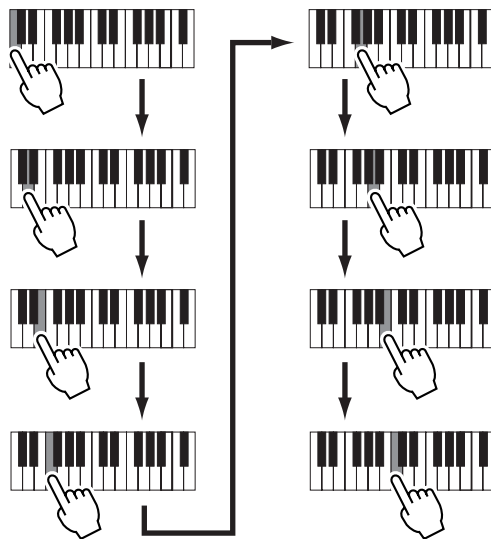


- 1 Stel de parameters in zoals hieronder geïllustreerd.

Druk op de knop Record om de onderstaande display op te roepen. Hier zullen we de Step Time instellen op (480) zodat er kwartnoten zullen worden ingevoerd, en stellen we de GateTime in op 100% zodat de noten legato zullen spelen.

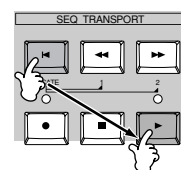


- 2 Speel achtereenvolgens de toetsen C, D, E, F, G, A, B en C.



Elke keer als u op een toets drukt en deze loslaat, wordt de aanwijzer één stap verder verplaatst en de gespeelde noot wordt opgenomen.

- 3 Verplaats de aanwijzer naar het begin van de song en druk op de knop [▶] (afspelen) om de nootdata te beluisteren die u net in stap 1 en 2 heeft opgenomen.

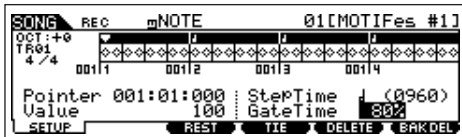


• Voorbeeld 2 (de functie Tie (verbinden) gebruiken)



1 Stel de parameters in zoals hieronder geïllustreerd.

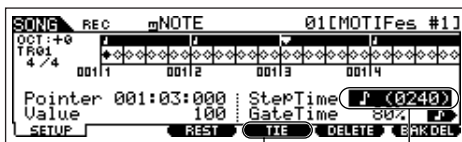
Aangezien de eerste noot een halve noot is, stelt u de StepTime in op het pictogram van de halve noot (een waarde van 960) en stelt u de GateTime in op 80%, aangezien u niet wilt dat de noten legato spelen.



2 Voer de eerste noot F in.



1 Druk op de F en laat deze weer los.



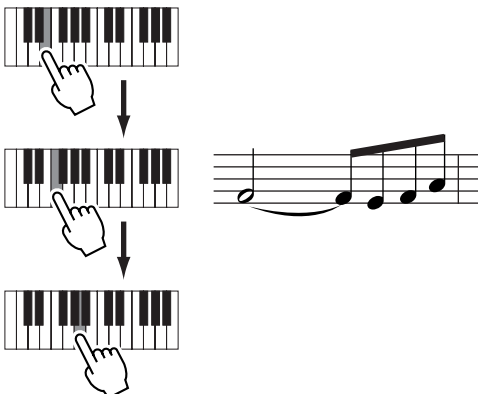
2 Wijzig dit in 1/8-noot (240).

3 Druk op de knop [F4] om de twee F-noten (halve noot en 1/8-noot) te verbinden.



3 Voer de volgende 1/8-noten in.

Verander de display-instellingen niet voor de overgebleven noten in de maat en druk/laat elk van de toetsen één voor één in/los, zoals hieronder aangegeven.

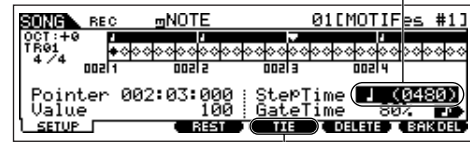


4 Volg vervolgens de onderstaande instructies om de volgende gepunteerde halve noot in te voeren.



1 Wijzig dit naar een kwartnoot (480).

2 Druk op de A en laat deze weer los.



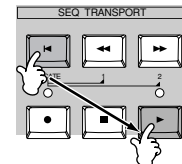
3 Druk twee keer op de knop [F4] om de kwartnoot naar een gepunteerde halve noot te verlengen.



5 Voer de laatste kwartnoot in door op de F te drukken en deze weer los te laten.



6 Verplaats de aanwijzer naar het begin van de song en druk op de knop [▶] (afspelen) om de nootdata te beluisteren die u net in de stappen 1 - 5 heeft opgenomen.

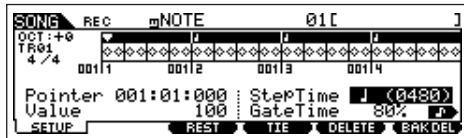


• Voorbeeld 3 (De functie Rest (rust) gebruiken)



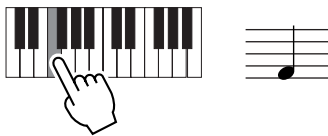
1 Stel de parameters in zoals hieronder geïllustreerd.

Stel de StepTime in op een kwartnoot (480) en de Gate Time op 80%.



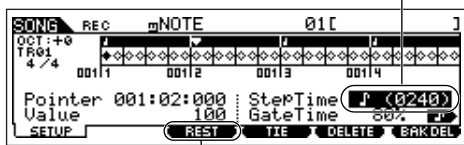
2 Voer de eerste noot F in.

Druk op de A en laat deze weer los.



3 Voer de volgende 1/8-rust in, zoals hieronder aangegeven.

1 Wijzig dit naar een 1/8-noot (240), aangezien we een 1/8-rust in zullen voeren.

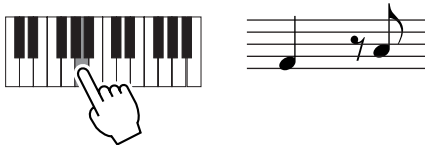


2 Voer de geselecteerde rustwaarde (achtste noot) in door op de knop [F3] te drukken



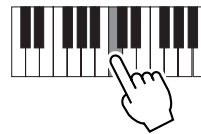
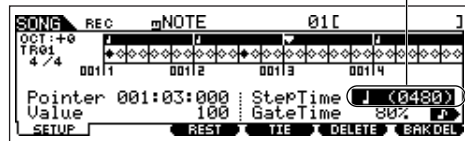
4 Voer de volgende 1/8-noot A in.

Druk op de A en laat deze weer los.



5 Voer de volgende kwartnoot C in, zoals hieronder aangegeven.

1 Wijzig deze waarde in 480, aangezien de rustwaarde een kwartnoot is.



2 Druk op de C en laat deze weer los.



6 Voer de volgende 1/8- rust in zoals u in stap 3 hierboven heeft gedaan.

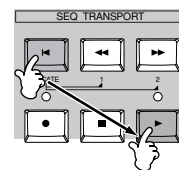


7 Voer de laatste 1/8-noot F in.

Druk op de F en laat deze weer los.



8 Verplaats de aanwijzer naar het begin van de song en druk op de knop [>] (afspelen) om de nootdata te beluisteren die u net in de stappen 1 - 7 heeft opgenomen.



TIP Een akkoord invoeren

Tijdens het stapsgewijs opnemen kunt u ook akkoorden invoeren. Druk elke noot van het akkoord achtereenvolgens in en houd ze ingedrukt, en laat ze vervolgens allemaal tegelijk los om ze als een akkoord op te nemen. Vergeet niet dat de noten in feite pas worden opgenomen in de track als ze worden losgelaten.

Modus Pattern

■ Patronen creëren — basisprocedure

Patronen bestaan uit de volgende drie datatypen:

- MIDI-sequencedata (gecreëerd in de modus Pattern Record, modus Pattern Edit en modus Pattern Job)
- Setupdata (gecreëerd in de modus Pattern Play)
- Mixdata (gecreëerd in de modus Pattern Mixing/modus Mixing Edit en opgeslagen in de modus Pattern Mixing Store)

Sla de mixinstellingen op in de modus Pattern Mixing Store om deze als patroondata te archiveren en schrijf het complete patroon naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File, na het creëren van de data in de boven beschreven modus.

OPM. Niet-not-MIDI-events (zoals voicenummer, volume, pan en effectzendniveau) die aan het begin van een patroon nodig zijn, worden niet als MIDI-sequencedata opgenomen, maar worden in plaats daarvan opgeslagen als mixdata.

PAS OP

Omdat patroondata (MIDI-sequencedata, setupdata en mixdata) worden opgenomen in DRAM (blz. 187), zullen deze verloren gaan als het instrument wordt uitgezet. Zorg ervoor dat u alle patroondata die zijn gecreëerd via de modi Record, Edit, Job en Mixing, wegschrijft naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat in de modus File, voordat u het instrument uitzet. Voor details over patroondata wegschrijven, zie blz. 132.

Modus Pattern Play

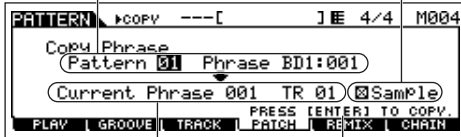
[PATTERN] → Selectie patroon

[F1] PLAY		Raadpleeg blz. 56 in de sectie Beknopte handleiding.
Trans (transponeren)	Bepaalt de toetstransponeerinstelling voor het complete patroon, en kan worden aangepast in stappen van halve noten. Instellingen: -36 ~ +36 OPM. Als transponeren op een drumvoice wordt toegepast, kan het zijn dat het resultaat niet muzikaal verantwoord is. Om het juist afspelen van een drumvoice zeker te stellen, stelt u de parameter Note Shift voor de drumvoicepart in op een passende waarde ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).	
MEAS (maat)	Geeft het huidige maatnummer en de tel aan van het huidige patroon. Tijdens het afspelen verandert deze aanduiding automatisch overeenkomstig het afspelen van het patroon. U kunt het gewenste maatnummer rechtstreeks invoeren door het venster Number Input (nummerinvoer) te gebruiken, dat kan worden opgeroepen met de knop [INFORMATION].	
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	U kunt de gewenste arpeggiotypen aan deze knoppen toewijzen en ze op elk willekeurig moment tijdens uw spel oproepen.	
[F2] GROOVE (Grid Groove=rastergroove)		
Net als in de modus Song Play. Zie blz. 221.		
[F3] TRACK		
[SF1] CHANNEL	Net als in de modus Song Play. Zie blz. 221.	
[SF2] OUT SW (uitgangschakelaar)	Net als in de modus Song Play. Zie blz. 222.	
[SF3] TR VCE (trackvoice)	Bepaalt of de programmawijzigingsdata die onderdeel is van de frasedata wel of niet moeten werken. Voor de meeste toepassingen zou dit op 'off' moeten worden ingesteld. Als een frase bijvoorbeeld een voicewijziging (programmawijzigingsbericht) bevat, maar u wilt niet dat er tijdens de frase van voice wordt veranderd, stelt u dit in op 'off'. Tracks die hier zijn ingesteld op 'off' spelen automatisch terug met het voicenummer dat aan de part in de modus Mixing is ingesteld. OPM. De frasevoice die in de frase is opgenomen, kan worden aangegeven via de display Voice in de modus Pattern Record (blz. 243).	
[F4] PATCH		Raadpleeg blz. 113 in de sectie Beknopte handleiding.
Via deze display kunt u een presetfrase of een userfrase (opgenomen in de modus Pattern Record) toewijzen aan elk van de tracks en een patroon creëren dat tot 16 tracks bevat. OPM. Met de functie Patch kunt u alleen userfrasen gebruiken die zijn opgenomen op een track van het momenteel geselecteerde patroon. Als u userfrase wilt gebruiken die op tracks van andere patronen zijn opgenomen, gebruik dan de functie Phrase Data Copy, die u selecteert met knop [SF5].		
Sectie	Toont de momenteel bewerkte sectie. Voor details over hoe secties te wijzigen, zie blz. 57.	
Meas (maat)	Toont 'maat : tel' voor de huidige afspeelpositie.	
[SF4] CLEAR	Dit wist de frasetoewijzing aan de momenteel geselecteerde track, waardoor de track leeg wordt.	

[SF5] COPY

Als dit vakje is aangekruist worden samplevoices, die zijn toegewezen aan de bronfrase, als samplevoices naar de bestemmingsfrase gekopieerd, en toegewezen aan de corresponderende tracks in het geselecteerde patroon.

Bronpatroonnummer, -frasennummer



Bestemmingsfrase en -track van het momenteel bewerkte patroon

Na het instellen drukt u op de knop [ENTER] om de frase te kopiëren.

De userfrasen die kunnen worden toegewezen met de functie Patch zijn beperkt tot degene die onderdeel uitmaken van het momenteel geselecteerde patroon. Met deze functie kunt u frasen in een ander patroon kopiëren naar het geselecteerde patroon. Druk op de knop [SF5] om de links getoonde display op te roepen. Na het naar wens instellen van de parameters drukt u op de knop [ENTER] om de frasedata te kopiëren.

PAS OP
De kopieerhandeling overschrijft alle reeds bestaande data in de bestemmingsfrase.

[F5] REMIX

Met deze functie beschikt u over een verscheidenheid aan semi-willekeurige presets voor het verdelen van de MIDI-sequencedata en wijzigen van de nootlengte, waardoor u volledig nieuwe variaties van een patroon kunt creëren. Deze functie is bijzonder effectief bij het gebruik op een track die een samplevoice bevat die met het sampletype SLICE+SEQ via de functie Sampling is gecreëerd of samples die in delen zijn gesneden (sliced) via de job Sample Slice.

Stel de parameters onder in en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling Remix uit te voeren. U kunt vervolgens op de knop Play drukken om het resultaat van de Remix te beluisteren. Als u niet tevreden bent met de resultaten, probeert u een ander type/variatie en drukt u op [ENTER]. Als u de veranderingen zo wilt houden drukt u op [SF5] OK. (Undo kan niet worden gebruikt bij Remix.) Om terug te keren naar de originele display zonder de data te veranderen, drukt u op de knop [SF4] CANCEL.

OPM. Aangezien de geremixte data als een nieuw frase worden opgeslagen en aan de huidige track worden toegewezen, blijft de originele frasedata als een niet toegewezen frase bestaan.

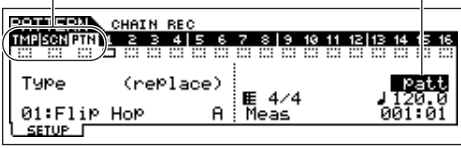
Type	Bepaalt hoe de data in de geselecteerde track zullen worden verdeeld en herschikt. De regels voor verdeling en herschikking zijn anders voor elk remixtype. Het type wordt ook grafisch in de display getoond. Instellingen: 1~16
Variation	Bepaalt hoe de originele MIDI-sequencedata zullen worden gemodificeerd. Instellingen: Normal1~16, Reverse1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16 Normal 1~16...De originele data worden alleen verdeeld en herschikt. Er zijn 16 variaties voorhanden. Reverse1~16...Naast de verdeling en herschikking kan het zijn dat sommige delen van de data achterstevoren worden gespeeld. Er zijn 16 variaties voorhanden. Break 1~16...Naast de verdeling en herschikking kan het zijn dat sommige delen van de data worden gewist om breaks te creëren. Er zijn 16 variaties voorhanden. Pitch 1~16...Naast de verdeling en herschikking kan het zijn dat sommige delen van de data in toonhoogte worden verschoven. Er zijn 16 variaties voorhanden. Draai 1~16...Naast de verdeling en herschikking kan het zijn dat sommige delen van de data worden afgespeeld met een rolleffect (roll). Er zijn 16 variaties voorhanden.

[F6] CHAIN (keten) Raadpleeg blz. 115 in de sectie Beknopte handleiding.

Modus Pattern Chain Play [PATTERN] → [F6]
Via deze modus kunt u de geprogrammeerd sectieketensequence afspelen die in de modus Pattern Record of modus Pattern Edit is gecreëerd. De parameters zijn gelijk aan die in de display [F1] PLAY.

Modus Pattern Chain Record [PATTERN] → [F6] → [●] (opnemen)

Modus Recording Standby



Opnametrack

U kunt één van de volgende tracks voor opnemen selecteren.

- patt (patroon): neemt sectieveranderingen op tijdens het afspelen
- tempo: neemt tempowijzigingsinformatie op tijdens het afspelen
- scene: neemt trackdempinstellingen op tijdens het afspelen

Tijdens opname [PATTERN] → [F6] → [●] (Record) → [▶] (afspelen)
Tijdens het opnemen van de tempotrack kunt u de tempowaarde veranderen.
Tijdens het opnemen van de scenetrack kunt u trackdempinstellingen opnemen.
Tijdens het opnemen van de patroontrack kunt u de sectie wijzigen.

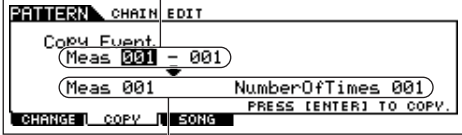
Modus Pattern Chain Edit [PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE

Via de modus Pattern Chain Edit kunt u de volgorde van de secties in een keten bewerken, alsook tempo- en scene-/demp-eventdata tussenvoegen.
Roep de gewenste trackdisplay op door op de knop [F4] TR SEL te drukken om de geselecteerde track te bewerken.

Pattern Track Edit (patroontrackbewerking)	Via deze display kunt u de sectieveranderingen voor elk van de maten veranderen. Verplaats de cursor naar de kolom 'Section' voor de gewenste maat en voer de gewenste sectie in. Om het einde van een keten in te stellen, voert u op de betreffende maat een END-markering in. (Zie voor meer informatie blz. 116.) Om het event op de momenteel geselecteerde positie te wissen, drukt u op de knop [F6] CLEAR.
Scene Track Edit (scenetrackbewerking)	U kunt de trackdempwijzigingen in tellen veranderen. Gebruik de knop [F5] INSERT en de knop [F6] DELETE om het event tussen te voegen/te wissen.
Tempo Track Edit (tempotrackbewerking)	U kunt de tempoveranderingen in tellen veranderen. Gebruik de knop [F5] INSERT en de knop [F6] DELETE om het event tussen te voegen/te wissen.

Naslaginformatie Modus Pattern

<p>[F2] COPY</p>	<p>Bronbereik</p>  <p>Eerste maat van de bestemming</p> <p>⚠ PAS OP Deze handeling overschrijft alle reeds bestaande data op de bestemming.</p>	<p>Via deze display kunt u alle patroonketenevents van een aangegeven maatbereik (bron) naar een bestemmingspositie kopiëren.</p> <p>Na het aangeven van het bronbereik in maten, de beginmaat van de bestemmingslocatie en NumberOfTimes (het aantal keer dat de data moeten worden gekopieerd), drukt u op de knop [ENTER] om de handeling Copy uit te voeren.</p>
<p>[F3] SONG</p>	<p>Deze functie zet patroonketendata om naar songdata (standaard MIDI-formaat) en plaatst de resultaten in de normale songtracks.</p> <p>Na het aangeven van de gewenste bestemmingsong en het -maatnummer waarnaar de omgezette data moeten worden gekopieerd, drukt u vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling uit te voeren.</p> <p>⚠ PAS OP Deze handeling overschrijft alle reeds bestaande data in het bestemmingsbereik.</p>	

Modus Pattern Record [PATTERN] → Selectie patroon → [●] (opnemen)

Modus Pattern Record Standby

[F1] SETUP	
<p>Type (opnametype)</p>	<p>Bepaalt de opnamemethode. Voor informatie over elk van de methoden, raadpleegt u blz. 168 in de sectie Basisstructuur.</p> <p>Instellingen: replace, overdub, step</p> <p>OPM. In tegenstelling tot bij de modus Song Record, is punch-opname niet beschikbaar voor het opnemen van patronen.</p>
<p>Loop</p>	<p>Zet loop-opnemen aan of uit.</p> <p>Als deze aan is zal de frase herhaaldelijk afspelen tijdens realtime-opname. Dit kan handig zijn bij het opnemen van drumparts (blz. 168), waardoor u er bij elke herhaling andere instrumenten aan kunt toevoegen.</p> <p>Als deze uit is, stopt het opnemen aan het eind van de frase.</p> <p>Instellingen: on, off</p>
<p>Quantize (quantizeren)</p>	<p>Net als in de modus Song Record. Zie blz. 222.</p>
<p>Event</p>	<p>Net als in de modus Song Record. Zie blz. 223.</p>
<p>♩ (tempo)</p>	<p>Bepaalt het patroontempo.</p> <p>Instellingen: 001.0 ~300.0</p> <p>OPM. In tegenstelling tot bij songs, zijn scenetrack en tempotrack niet beschikbaar voor patronen.</p>
<p>Meas (maat)</p>	<p>Bepaalt het maatnummer waarop het opnemen van het patroon zal beginnen.</p>

[F2] VOICE

Via deze display kunt u aan voice gerelateerde parameters voor de geselecteerde track instellen. De hier gemaakte instellingen beïnvloeden de toongeneratorparts waarvan de MIDI-ontvangstkanalen overeenkomen met het MIDI-zendkanaal van de songtrack. De hier ingestelde voice wordt de frasevoice (blz. 167). De parameters zijn dezelfde als in de modus Song Record. Zie blz. 223.

[F3] ARP (arpeggio)

Via deze display kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan de arpeggio van de opnametrack. De parameters zijn dezelfde als in de modus Song Record. Zie blz. 223.

[F4] REC ARP (arpeggio opnemen)

Via deze display kunt u bepalen of de door de arpeggio gespeelde sequencedata in het patroon moet worden opgenomen of niet. De parameters zijn dezelfde als in de modus Song Record. Zie blz. 223.

[F5] CLICK (klik)

Door op de knop [F5] te drukken kunt u het klikgeluid (metronoom) voor het opnemen aan- of uitzetten.

Tijdens het patroonopnemen

[PATTERN] → Selectie patroon → [●] (opnemen) → [►] (afspelen)

Realtime Record	Raadpleeg blz. 110 in de sectie Beknopte handleiding.
Step Record	Voorbeelden van stapsgewijs opnemen staan beschreven op blz. 238. De parameters in de displays zijn dezelfde als in de modus Song Record. Zie blz. 224.

Modus Pattern Edit

[PATTERN] → Selectie patroon → [EDIT]

Net als in de modus Song Edit. Zie blz. 225.

Modus Pattern Job

[PATTERN] → Selectie patroon → [JOB]

De modus Pattern Job bevat een uitgebreide set bewerkingshulpmiddelen en functies die u kunt gebruiken om het geluid van het patroon te veranderen. Het bevat ook een verscheidenheid aan handige handelingen, zoals het kopiëren of wissen van data.

Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

! PAS OP

Het bericht 'Executing...' wordt getoond als het even duurt om de job uit te voeren. Probeer het instrument nooit uit te zetten terwijl er een 'Executing...'-bericht wordt getoond. Het instrument uitzetten in deze toestand resulteert in het verloren gaan van alle userdata.

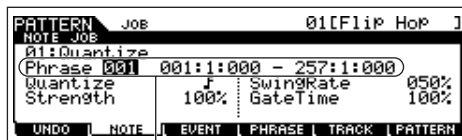
[F1] UNDO/REDO

De job Undo annuleert de wijzigingen die u in uw meest recente opnamesessie, bewerkingsessie of job heeft gemaakt, waardoor de data naar de voorgaande staat worden teruggebracht. Hierdoor kunt u per ongeluk gewiste data weer herstellen.

Redo is alleen beschikbaar na het gebruik van Undo, en hiermee kunt u de veranderingen die u heeft gemaakt door Undo te gebruiken, ongedaan maken.

! PAS OP Undo/Redo werkt niet bij samplevoice- en mixvoice-handelingen.

[F2] NOTE (job voor nootdata)



De jobs Note-data zijn in principe gelijk aan die in de modus Song Job. In tegenstelling echter tot bij de modus Song Job, worden de jobs Note-data voor patronen toegepast op de frasen (001 - 256) en een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : klokpuls).

Geef de frase en het bereik (in maten/tellen/klokpuls) aan waarop de job moet worden toegepast.

01: Quantize (quantizeren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 227.
02: Modify Velocity (aanslag modifieren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 227.
03: Modify Gate Time (doorlaattijd modifieren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 227.
04: Crescendo	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 228.
05: Transpose (transponeren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 228.
06: Glide (glissando)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 228.
07: Create Roll (roffel creëren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 228.
08: Sort Chord (akkoord sorteren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 228.
09: Separate Chord (akkoord ontbinden)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 229.

[F3] EVENT (job voor een event)

De Event-jobs in de modus Pattern zijn in principe gelijk aan die in de modus Song Job. In tegenstelling echter tot bij de modus Song Job, worden de jobs Event voor patronen toegepast op de frasen (001 - 256) en een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : klokpuls).

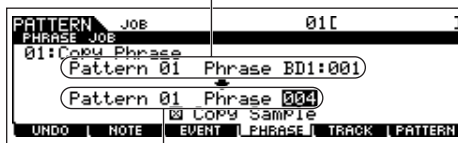
01: Shift Clock (klok verschuiven)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 229.
---	---

02: Copy Event (event kopiëren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 229.
03: Erase Event (event wissen)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 229. OPM. In tegenstelling tot in de modus Song Job, kunnen 'Tempo', 'Scene Memory' (scene-geheugen) of 'Track Mute' (track dempen) niet als event-typen worden geselecteerd.
04: Extract Event (event extraheren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 230.
05: Create Continuous Data (continue data creëren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 230. OPM. In tegenstelling tot in de modus Song Job, kan 'Tempo' niet als eventtype worden geselecteerd.
06: Thin Out (uitdunnen)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 230.
07: Modify Control Data (besturingsdata modificeren)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 230. OPM. In tegenstelling tot in de modus Song Job, kan 'Tempo' niet als eventtype worden geselecteerd.
08: Beat Stretch (tel uitrekken)	Net als in de modus Song Job. Zie blz. 231.

[F4] FRASE (frase-job)

01: Copy Phrase (frase kopiëren)

Selecteert het patroon en de frase die moeten worden gekopieerd. (Presetfrase kan ook worden geselecteerd.)



Geef het bestemmingspatroon en -frase aan.

Deze job kopieert een geselecteerde frase naar de aangeduide bestemmingsfrase.

Na het aangeven van het bronpatroon, de bronfrase, het bestemmingspatroon en de bestemmingsfrase, en het aankruisen van het keuzevakje Copy Sample, drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.

Als het vakje Copy Sample (sample kopiëren) is aangekruist, worden de samplevoices die door de bronfrase worden gebruikt, als samplevoices naar het bestemmingspatroon gekopieerd en toegewezen aan de bestemmingsfrase. Dit is alleen beschikbaar als de samplevoice wordt gebruikt in de bronfrase.

OPM. Als er geen geheugen in het bestemmingspatroon beschikbaar is voor samplevoicedata, zal er een foutmelding in de display verschijnen en de samplevoicedata zullen niet worden gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruik dan Sample Job 02 'Delete' (wissen) om alle ongebruikte samplevoices te wissen en probeer de handeling vervolgens nogmaals uit te voeren.

PAS OP Alle reeds in de kopieerbepanning aanwezige data zullen worden overschreven.

PAS OP Undo/Redo (blz. 244) kan niet worden gebruikt om de kopieerhandeling van een samplevoice ongedaan te maken/opnieuw te doen (undo/redo).

02: Exchange Phrase (frase uitwisselen)

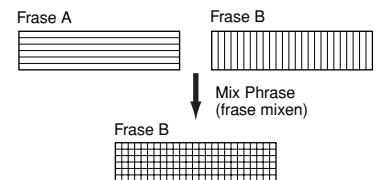
Deze job wisselt de inhoud van twee aangegeven frasen ('A' en 'B') uit.

OPM. Als deze job wordt toegepast op frasen die samplevoices gebruiken, worden de samplevoices niet uitgewisseld.

03: Mix Phrase (frase mixen)

Deze job mixt alle data van twee geselecteerde frasen ('A' en 'B'), en plaatst het resultaat in frase B.

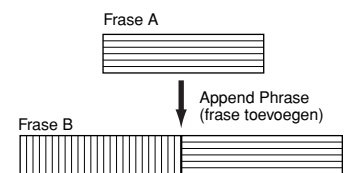
OPM. Vergeet niet dat het toepassen van deze job op frasen met samplevoices niet de samplevoices mixt.



04: Append Phrase (frase toevoegen)

Deze job voegt één frase (A) toe aan het eind van een andere frase (B) om zo één langere frase (B) te creëren.

OPM. Als deze job wordt toegepast op frasen die samplevoices gebruiken, worden de samplevoices niet toegevoegd.



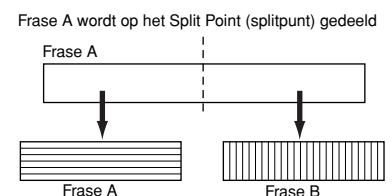
05: Split Phrase (frase splitsen)

Deze job splitst een geselecteerde frase (A) in twee afzonderlijke frasen (A en B).

De data van voor het splitpunt worden in de originele frase A opgeslagen en de data van na het splitpunt worden verplaatst en opgeslagen in een andere frase B. U kunt ook de maatsoort van frase B instellen na het toepassen van de job Split Phrase.

OPM. Als of het patroon of de frase is ingesteld op 'off', worden de data van frase B gewist.

OPM. Als deze job wordt toegepast op frasen die samplevoices gebruiken, worden de samplevoices niet gesplitst.



PAS OP De job overschrijft alle reeds in de bestemmingsfrase B aanwezige data.

06: Get Phrase From Song (neem frase uit song)



Bronsong, brontrack en bronbereik in maten die moeten worden gekopieerd. Bestemmingsfrase

Deze job kopieert een segment sequencetrackdata van een song naar de aangegeven bestemmingsfrase.

Na het aangeven van de/het bronsong/brontrack/bronbereik in maten die moeten worden gekopieerd, de bestemmingsfrase en het aankruisen van het keuzevakje Copy Sample (sample kopiëren), drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.

Als het vakje Copy Sample (sample kopiëren) is aangekruist, worden samplevoices die door de brontrack

worden gebruikt, als samplevoices naar het bestemmingspatroon gekopieerd en toegewezen aan de bestemmingsfrase. Deze parameter heeft geen effect als er geen samplevoice door de brontrack wordt gebruikt.

OPM. Als er geen geheugen in het bestemmingspatroon beschikbaar is voor samplevoicedata, zal er een foutmelding in de display verschijnen en de samplevoicedata zullen niet worden gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruik dan Sample Job 02 'Delete' (wissen) om alle ongebruikte samples te wissen en probeer de handeling vervolgens nogmaals uit te voeren.

PAS OP De job overschrijft alle reeds in de bestemmingsfrase aanwezige data.

PAS OP Undo/Redo (blz. 244) kan niet worden gebruikt om de kopieerhandeling van een samplevoice ongedaan te maken/opnieuw te doen (undo/redo).

07: Put Phrase To song (breng frase naar song)



Bronfrase Bestemmingsong, bestemmingstrack en beginmaten

Deze job kopieert een geselecteerde userfrase naar een aangegeven gebied in de geselecteerde song.

Na het aangeven van de bronfrase, de bestemmingsong-/track/beginmaat en het aankruisen van het keuzevakje Copy Sample (sample kopiëren), drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.

Als het vakje Copy Sample (sample kopiëren) is aangekruist, worden de samplevoices die door de bronfrase worden gebruikt, als samplevoices naar de bestem-

mingssong gekopieerd en toegewezen aan de bestemmingsongtrack. Deze parameter heeft geen effect als er geen samplevoice door de bronfrase wordt gebruikt.

OPM. Als er geen geheugen in de bestemmingsong beschikbaar is voor samplevoicedata, zal er een foutmelding in de display verschijnen en de samplevoicedata zullen niet worden gekopieerd. Als dit gebeurt, gebruik dan Sample Job 02 'Delete' (wissen) om alle ongebruikte samples te wissen en probeer de handeling vervolgens nogmaals uit te voeren.

PAS OP De job overschrijft alle reeds in de bestemmingstrack aanwezige data

PAS OP Undo/Redo (blz. 244) kan niet worden gebruikt om de kopieerhandeling van een samplevoice ongedaan te maken/opnieuw te doen (undo/redo).

08: Clear Phrase (frase wissen)

Deze job wist alle data van de geselecteerde frase.

Als het vakje Delete Sample (sample wissen) is aangekruist, zullen de aan de geselecteerde frase toegewezen sampledata worden gewist. Deze parameter heeft geen effect als er geen samplevoice door de geselecteerde frase wordt gebruikt.

PAS OP Undo/Redo (blz. 244) kan niet worden gebruikt om een samplewishingandeling ongedaan te maken/opnieuw te doen.

09: Phrase Name (frase benoemen)

Met deze job kunt u een naam (tot acht lettertekens) aan de geselecteerde frase toewijzen. Voor instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

[F5] TRACK (job voor tracks)

01: Copy Track (track kopiëren)

Bronpatroon, -sectie en -track

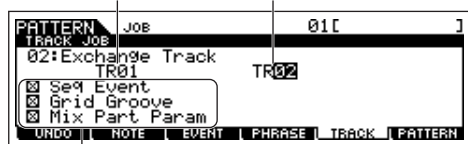


Datatypes die moeten worden gekopieerd Bestemmingspatroon, -sectie en -track

Deze job kopieert alle data van een aangegeven brontrack naar de aangegeven bestemmingstrack. De datatypes die moeten worden gekopieerd zijn dezelfde als in de modus Song Job. Zie blz. 231.

02: Exchange Track (track uitwisselen)

Doeltracks voor de handeling Exchange (uitwisselen)

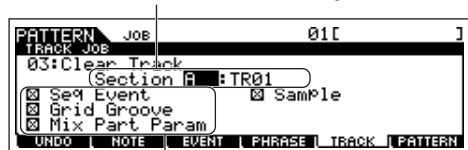


Datatypes die moeten worden uitgewisseld

Deze job wisselt het aangegeven datatype uit tussen twee aangegeven tracks in het huidige patroon/de huidige sectie. De datatypes die moeten worden uitgewisseld zijn dezelfde als in de modus Song Job. Zie blz. 232.

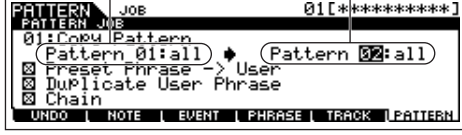


03: Clear Track (track wissen)

Sectie en track waarvan data moeten worden gewist



Datatypes die moeten worden gewist

Deze job wist alle data van het geselecteerde type van de geselecteerde patroontrack. De datatypes die moeten worden gewist zijn dezelfde als in de modus Song Job. Zie blz. 232.

<p>04: Normalize Play Effect (speleffect normaliseren)</p>	<p>Deze job herschrijft de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige Grid Groove-instellingen bevat. Na het aangeven van een track (TR 01-16) waarop deze job moet worden toegepast, drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.</p>	
<p>05: Divide Drum Track (drumtrack verdelen)</p>	<p>Splijt de noot-events in een drumperformance die aan een aangegeven track zijn toegewezen op, en plaats de noten die corresponderen met de verschillende druminstrumenten in afzonderlijke tracks (tracks 1 t/m 8). Na het aangeven van een track (TR 01-16) waarop deze job moet worden toegepast, drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.</p> <p>OPM. Om deze job te kunnen gebruiken moeten de tracks 1 - 8 leeg zijn. Als er niet genoeg lege tracks zijn verschijnt er een foutmelding. Als dit gebeurt, kunt u de job Clear Track (track wissen) (blz. 246) gebruiken om tracks 1 - 8 te wissen en vervolgens proberen de job nogmaals uit te voeren.</p>	
<p>06: Put Track to Arp (breng track naar arpeggio)</p>	<p>Deze job kopieert data in de aangegeven maten van een sectie/track voor het creëren van arpeggiodata. Voor details raadpleegt u blz. 130 in de sectie Beknopte handleiding.</p>	
<p>[F6] PATTERN (job Pattern)</p>		
<p>01: Copy Pattern (patroon kopiëren)</p>	<p>Bronpatroon en -sectie Bestemmingspatroon en -sectie</p> 	<p>Deze job kopieert alle data van een geselecteerd bronpatroon naar een geselecteerd bestemmingspatroon. Na het aangeven van het/de bronpatroon/-sectie en het/de bestemmingspatroon/-sectie, alsook het aankruisen van de nodige keuzevakjes, drukt u op de knop [ENTER] om deze job uit te voeren.</p>
<p>OPM. Als u de bronsectie op 'all' instelt, wordt de bestemmingssectie ook automatisch op 'all' ingesteld. Voer deze job in deze status uit om de complete bronpatroondata naar de bestemming te kopiëren.</p>		
<p>Presetphrase → User</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist worden presetfrasen (als het bronpatroon deze bevat) naar de userfrase gekopieerd, die aan het bestemmingspatroon zal worden toegewezen.</p>	
<p>Duplicate User Phrase (userfrase dupliceren)</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist, worden userfrasen (als het bronpatroon deze bevat) naar een andere userfrase gekopieerd, die aan het bestemmingspatroon zullen worden toegewezen.</p>	
<p>Chain (keten)</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist, worden patroonketendata (als het bronpatroon deze bevat) naar het bestemmingspatroon gekopieerd.</p>	
<p>02: Append pattern (patroon toevoegen)</p>	<p>Bronpatroon en -sectie Bestemmingspatroon en -sectie</p> 	<p>Voegt één patroon toe aan het eind van een ander patroon om zo één langer patroon te creëren met alle 16 tracks.</p> <p>OPM. Als deze job wordt toegepast op patronen die samplevoices gebruiken, worden de samplevoices niet toegevoegd.</p> <p>OPM. Als de patroonlengte ten gevolge van de job Append Pattern langer wordt dan 256 maten, zal er een foutmelding worden getoond en de job zal worden afgebroken.</p>
<p>Keep Original Phrase (originele frase houden)</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist, worden de originele bestemmingspatroondata samen met de nieuw toegevoegde patroondata in het geheugen vastgehouden. Als het vakje niet is aangekruist, wordt het originele bestemmingspatroon gewist en vervangen door de nieuw gecreëerde data.</p> <p>OPM. Als het keuzevakje KEEP ORIGINAL PHRASE is aangekruist, vereist deze job twee keer zoveel lege userfrasen, die gebruikt worden voor het opslaan van de toegevoegde frasedata, als het aantal tracks dat data bevat. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, zal er een waarschuwingsbericht verschijnen en de job zal worden afgebroken. Als dit gebeurt, gebruik dan de job Clear Phrase (frase wissen) (blz. 246) om de ongebruikte frasen te wissen en probeer het dan nogmaals.</p>	
<p>03: Split Pattern (patroon splitsen)</p>	<p>Bronpatroon en -sectie Bestemmingspatroon en -sectie</p> 	<p>Deze job splijt een geselecteerd patroon (data van alle 16 tracks) in twee patronen. Na de handling Split Pattern (patroon splitsen), zal het gedeelte van het patroon van voor het aangegeven splitpunt blijven, en zal het gedeelte volgend op het splitpunt naar het bestemmingspatroon worden verplaatst.</p> <p>PAS OP De job overschrijft alle reeds in het bestemmingspatroon aanwezige data.</p>
<p>Splitpunt</p>	<p>Bepaalt het splitpunt door het instellen van een maatnummer.</p>	
<p>Keep Original Phrase (originele frase houden)</p>	<p>Als dit vakje is aangekruist, worden de originele bronpatroondata in het geheugen vastgehouden en de resultaten of de splits-job worden naar lege frasen geschreven. Als dit vakje niet is aangekruist, wordt het originele bronpatroon gewist en vervangen door de nieuw gecreëerde data.</p>	

Sample	Als dit vakje is aangekruist worden samplevoices (als het bronpatroon deze bevat) naar het bestemmingspatroon gekopieerd.
---------------	---

OPM. Als het keuzevakje KEEP ORIGINAL PHRASE is aangekruist, vereist deze job twee keer zoveel lege userfrasen, die gebruikt worden voor het opslaan van de toegevoegde frasedata, als het aantal tracks dat data bevat. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, zal er een waarschuwingsbericht verschijnen en de job zal worden afgebroken. Als dit gebeurt, gebruik dan de job Clear Phrase (frase wissen) (blz. 246) om de ongebruikte frasen te wissen en probeer het dan nogmaals.

04: Clear Pattern (patroon wissen)

Deze job wist alle data van het geselecteerde patroon of van alle patronen. Als de specifieke sectie die moet worden gewist is geselecteerd, kunt u het kruisje bij vakje Chain (keten) weg halen. Als het vakje Chain niet aangekruist is, zullen de patroonketendata worden vastgehouden, ofschoon de job Clear Pattern (patroon wissen) is uitgevoerd.

05: Pattern Name (patroon benoemen)

Met deze job kunt u een naam aan het geselecteerde patroon toewijzen. Voor instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

Modus Pattern Mixing [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING]

In deze modus kunt u mixdata voor uw patronen instellen, en verscheidene parameters voor de toongeneratorparts instellen — inclusief de gewenste voice, alsook zijn niveau, pan, EQ, effect en overige instellingen. Patroonmixparameters zijn in feite geen deel van de patroonsequencedata in elk van de tracks, maar eerder instellingen voor de toongenerator, als deze door de patroondata worden afgespeeld. Daarom worden de parameterinstellingen van de patroonmix niet opgenomen in de patroontracks. De mixhandelingen en parameters zijn gelijk aan die in de modus Song Mixing. Zie blz. 236.



PAS OP Parameterinstellingen die in de modus Pattern Mixing en de modus Pattern Mixing Edit worden gemaakt, zouden moeten worden opgeslagen in het interne geheugen (DRAM) als deel van de patroondata. Zorg er daarnaast voor dat de complete patroondata (inclusief de mixinstellingen) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, aangezien de data slechts tijdelijk in DRAM zijn opgeslagen (blz. 187).

OPM. Parameterinstellingen in de modus Pattern Mixing en modus Pattern Mixing Edit kunnen als een sjabloon (template) naar interne flash-rom worden opgeslagen, alsook worden opgeslagen als deel van een patroon. Zie blz. 104 voor details.

Modus Pattern Mixing Edit [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [EDIT]

Deze modus geeft gedetailleerdere mixparameters dan in de modus Pattern Mixing. Vergeet niet dat patroonmixparameters in feite geen deel van de patroonsequencedata in elk van de tracks zijn, maar eerder instellingen voor de toongenerator, als deze door de patroondata worden afgespeeld. Daarom worden de parameterinstellingen van de patroonmix niet opgenomen in de patroontracks. De mixhandelingen en parameters zijn gelijk aan die in de modus Song Mixing. Zie blz. 234.



PAS OP Parameterinstellingen die in de modus Pattern Mixing en de modus Pattern Mixing Edit worden gemaakt, zouden moeten worden opgeslagen in het interne geheugen (DRAM) als deel van de patroondata. Zorg er daarnaast voor dat de complete patroondata (inclusief de mixinstellingen) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, aangezien de data slechts tijdelijk in DRAM zijn opgeslagen (blz. 187).

OPM. Parameterinstellingen in de modus Pattern Mixing en modus Pattern Mixing Edit kunnen als een sjabloon (template) in interne flash-rom worden opgeslagen, alsook worden opgeslagen als deel van een patroon. Zie blz. 104 voor details.

Modus Pattern Mixing Job [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [JOB]

Net als in de modus Song Mix Job. Zie blz. 236.

Modus Pattern Mixing Store [PATTERN] → Selectie patroon → [MIXING] → [STORE]

Met deze functie kunt u uw bewerkte patroonmixprogramma opslaan in het usergeheugen (DRAM). Voor details, raadpleegt u blz. 131 in de sectie Beknopte handleiding.

Modus Mixing Voice

■ Mixvoices creëren — basisprocedure

De modus Mixing Voice beschikt over nagenoeg dezelfde normale voicebewerkingparameters als de modus Voice, met als belangrijkste uitzondering dat deze voices speciaal voor gebruik met de songs en patronen bedoeld zijn, en dat ze specifiek als mixvoices worden opgeslagen. Met de job Mixing Voice kunt u aanvullende functies zoals kopiëren en wissen gebruiken. Als u klaar bent met het bewerken van de mixvoice kunt u de bewerkte voice opslaan in een userbank in het interne geheugen (flash-rom) of u kunt deze opslaan als een part van de huidige song-/patroondata in het interne geheugen (DRAM). Als u de bewerkte mixvoice als een part van de huidige song-/patroondata opslaat, zorg er dan voor dat u de data naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat wegschrijft in de modus File.

Modus Mixing Voice Edit

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE →
Selectie normale voice → [F5] VCE ED

De modus Mixing Voice Edit is verdeeld in Common Edit, voor het instellen van de parameters die alle vier elementen gemeenschappelijk hebben, en Element Edit voor het instellen van de parameters van afzonderlijke elementen.

Common Edit

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selectie normale voice → [F5] VCE ED → [COMMON]

Deze parameters zijn voor het maken van globale (of gemeenschappelijke) bewerkingen van alle vier de elementen van de geselecteerde normale voice.

OPM. De bewerkingparameters voor de mixvoice zijn in principe gelijk aan die in de modus Voice Edit. Sommige parameters met dezelfde naam als die in de modi Song Mixing Part Edit en Pattern Mixing Part Edit, zijn echter niet beschikbaar in de modus Mixing Voice Edit.

[F1] GENERAL

Net als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie blz. 189.

Merk alstublieft op dat de display [SF3] MEQ OFS (master-EQ-offset) niet beschikbaar is in de modus Mixing Voice Edit.

[F2] OUTPUT

Net als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie blz. 190.

[F4] CTL SET (Controller Set)

Net als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie blz. 192.

[F5] LFO

Net als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie blz. 192.

[F6] EFFECT

Net als in de modus Normal Voice Common Edit. Zie blz. 194.

Merk alstublieft op dat de displays [SF4] REVERB en [SF5] CHORUS niet beschikbaar zijn in de modus Mixing Voice Edit.

Element Edit

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selectie normale voice → [F5] VCE ED →
Selectie element

Deze parameters zijn voor het bewerken van de afzonderlijke elementen die samen een normale voice vormen.

[F1] OSC (oscillator)

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 195.

[F2] PITCH

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 196.

[F3] FILTER

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 197.

[F4] AMP (amplitude)

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 199.

[F5] LFO (laagfrequente oscillator)

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 201.

[F6] EQ (equalizer)

Net als in de modus Normal Voice Element Edit. Zie blz. 201.

Modus Mixing Voice Job

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

De modus Mixing Voice Job beschikt over twee basishandelingen, kopiëren en wissen. Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

[F2] RECALL

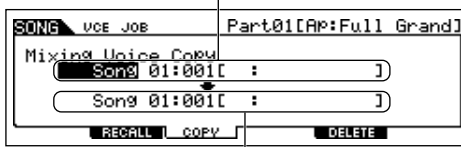
Als u een mixvoice aan het bewerken bent en een andere mixvoice, mixprogramma, song of patroon selecteert zonder de mixvoice die u aan het bewerken bent op te slaan, zullen alle bewerkingen die u heeft gemaakt worden gewist. Bewerkingen worden ook gewist als de huidige part waaraan de bewerkte mixvoice is toegewezen een programmawijziging van een extern MIDI-instrument ontvangt.

Als dit gebeurt kunt u Edit Recall gebruiken om de mixvoice met uw laatste bewerkingen intact terug te roepen door op de knop [ENTER] te drukken via de display [F2] RECALL.

OPM. Aangezien er een terugroepbuffer voor de mixvoice voor elk van de parts van de huidige song of het huidige patroon is voorzien, kunt u de part aangeven waaraan de mixvoice is toegewezen die moet worden teruggeroepen, voordat u Edit Recall uitvoert.

[F3] COPY

Bronsong/-patroon en -part



Bestemmingssong/-patroon en -part

Met deze job kunt u mixvoice, die in een aangegeven part in een song/patroon is opgeslagen, kopiëren naar een part in een ander(e) song/patroon.

[F5] DELETE

Met deze job kunt u een mixvoice wissen, die is toegewezen aan een part in een aangegeven song/patroon.

Modus Mixing Voice Store

[SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Met deze functie kunt u uw bewerkte mixvoice opslaan in het usergeheugen (flash-rom of DRAM). Voor details, raadpleegt u blz. 106 in de sectie Beknopte handleiding.

Modus Sampling

■ Samples creëren — basisprocedure

In de modus Sampling kunnen de volgende drie typen data worden gecreëerd.

- **Waveform:** Gecreëerd door een sample op te nemen.
- **Samplevoice:** Gecreëerd door een sample op te nemen (afhankelijk van de instellingen gemaakt voor het opnemen) in de modus Sampling via de modus Song/modus Pattern. De resulterende waveform kan aan een samplevoice worden toegewezen.
- **Uservice:** Gecreëerd door een sample op te nemen (afhankelijk van de instellingen gemaakt voor het opnemen) in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. De resulterende waveform kan aan een uservice worden toegewezen.

Nadat u bovenbeschreven data heeft gecreëerd, schrijft u ze weg naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File. Samplevoices die aan songtracks zijn toegewezen kunnen samen met de songdata worden weggeschreven. Als u songdata (die de samplevoices bevat) of uservice-data wegschrijft, zullen alle aan de data toegewezen waveforms automatisch worden weggeschreven. Waveforms die aan de samplevoices of uservices zijn toegewezen zullen automatisch samen worden weggeschreven. Waveforms die aan geen enkele song- of voicedata zijn toegewezen zouden afzonderlijk als waveforms moeten worden weggeschreven.

BELANGRIJK:

De modus Sampling is alleen beschikbaar als er optionele DIMMs (blz. 289) in de MOTIF ES zijn geïnstalleerd.



PAS OP

De waveforms die in de modus Sampling zijn gecreëerd,huizen tijdelijk in de optioneel geïnstalleerde DIMMs (blz. 187). Omdat de data in DIMM verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, zou u de waveforms, die zijn gecreëerd door opnemen, bewerken en het gebruik van jobs, altijd weg moeten schrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat voordat u het instrument uitzet. Voor informatie over hoe weg te schrijven, zie blz. 97.

Modus Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING]

In deze modus kunt u geluiden in deze synthesizer opnemen (bijvoorbeeld, uw stem, een gitaar of geluiden van een cd), ze bewerken en ze gebruiken om voices te creëren die u via het toetsenbord kunt bespelen. Of, als u deze modus vanuit de modi Song of Pattern activeert, kunnen de geluiden die u opneemt (gewoonlijk 'sample' genoemd) aan de tracks worden toegewezen en automatisch met de song of het patroon worden afgespeeld. Beter nog, door de functie Resampling te gebruiken, kunt u nieuwe samples van uw bewerkingen creëren of samples van de geluiden van deze synthesizer zelf.

Als de modus Sampling via de modus Voice/Performance wordt geactiveerd

In dit geval kunt u een waveform of uservice creëren door geluiden op te nemen die worden ingevoerd vanaf externe apparaten zoals een microfoon en audioapparatuur.

[F1] DEST (bestemming)

Via deze display kunt u de bestemmingslocatie bepalen waarop de opgenomen sample zal worden opgeslagen.

Waveform (golfvorm)	Bepaalt het waveformnummer waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen. Instellingen: 001~1024
Keybank (toetsbank)	Bepaalt het nootnummer dat zich in het midden van de Key Bank (toetsbank) bevindt. Instellingen: C-2 ~ G8
OPM. Voor details over waveform en Key Bank (toetsbank), zie blz. 173.	
Part	Bepaalt de performance-part waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen. Dit is alleen beschikbaar als de modus Sampling via de modus Performance is geactiveerd. Bij de instelling 'off' zal alleen de voice door samples worden gecreëerd. Instellingen: off, 1~ 4
Voice	De opgenomen sample kan worden opgeslagen als een uservice. Deze parameter bepaalt de/het uservice-bank en -nummer waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen. OPM. Als dit op '---' is ingesteld, wordt alleen waveform gecreëerd; de sample wordt niet als een uservice opgeslagen. De sample wordt op het laagst beschikbare waveformnummer opgeslagen. Als u de nieuw sample wilt beluisteren, ga dan naar de display WAVE ([VOICE] → Selectie voice → [EDIT] → Selectie element → [F1] OSC → [SF1] WAVE) of display KEYBANK ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK) en zoek door de userwaveforms om de gewenste sample te vinden.
Key (toets)	Alleen beschikbaar als de uservice-bank op UDR (userdrum) is ingesteld. Via deze parameter kunt u de toets bepalen waaraan de sample, die is verkregen via de functie Sampling, zal worden toegewezen. Instellingen: C0 ~ C6

[F2] SOURCE

Via deze display kunt u parameters instellen die aan de audiobron gerelateerd zijn.

Type	Bepaalt het type sampling. Vergeet niet dat deze parameter vastligt op 'sample' als de modus Sampling via de modus Voice/Performance is geactiveerd.
-------------	--

Source (bron)	Bepaalt de opnamebron. Instellingen: A/D, resample, AIB2, mLAN1~4 A/D.....Analoog audio via de aansluitingen A/D INPUT worden als de opnamebron herkend. resample.....Het audiosignaal dat door het instrument wordt geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt wordt samen met de part Audio Input (met andere woorden alle audiosignalen die worden uitgevoerd via de aansluitingen OUTPUT) als opnamebron herkend en 'geresampled'. AIB2.....Digitale audio van de aansluiting DIGITAL IN of aansluiting OPTICAL IN (van de optionele AIB2) worden als de opnamebron herkend. mLAN1~4.....De mLAN-aansluiting (van de optionele mLAN16E) wordt als de opnamebron herkend.
Next	Bepaalt of er wel (aan) of niet (uit) meerdere samples kunnen worden opgenomen zonder de modus Record te verlaten. Als u de afzonderlijke samples één voor één aan de toetsen wilt toewijzen om een drumvoice te creëren, zet deze parameter dan aan. Vergeet niet dat de parameter Next vast kan liggen op 'off' en niet kan worden gewijzigd. Dit gebeurt als u modus Sampling activeert vanuit de modi Voice of Performance, de voice op iets anders dan 'off' instelt in de display [F1] DEST of de Source (boven) instelt op 'resample' in de display [F2] SOURCE.
Mono/Stereo	Bepaalt of nieuwe samples als stereo of monosamples zullen worden opgenomen. Instellingen: monoL, monoR, monoL+R, stereo L mono.....Het signaal van het L-kanaal zal als monosample worden opgenomen. R mono.....Het signaal van het R-kanaal zal als monosample worden opgenomen. L+Rmono.....De signalen van het L- en R-kanaal zullen worden gemengd en als monosample worden opgenomen. stereo.....Er zal een stereo sample worden opgenomen.
Frequency (frequentie) (samplefrequentie)	Bepaalt de samplefrequentie. De snelheid waarmee de digitale bemonstering plaatsvindt wordt de samplefrequentie genoemd. Hogere samplefrequenties resulteren in een betere geluidskwaliteit, maar gebruiken meer geheugen. 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) [OPM.] Als de Source (bron) is ingesteld op een van de mLAN1~4-aansluitingen en de mLAN-aansluiting wordt voor audio-invoer gebruikt, ligt de frequentie vast op 44,1 kHz en kan deze niet worden gewijzigd. [OPM.] Bij andere instellingen dan 44,1 kHz, kan het geluid dat tijdens het opnemen wordt beluisterd afwijken van het opgenomen geluid, afhankelijk van het bronsignaal.

[F6] REC

Zelfs als u op de knop [F6] REC drukt, zal het opnemen (samplen) niet onmiddellijk beginnen. Stel de verscheidene parameters zoals modus Trigger in, in de display Sampling Standby en start vervolgens het daadwerkelijke samplen overeenkomstig de instellingen.

STANDBY (sampling standby)	Druk op de knop [REC] om de display Sampling Standby te activeren. Via deze display kunt u de functie Confirm (bevestigen) aan- of uitzetten door op de knop [F2] CONFIRM te drukken, alsook om de hieronder opgesomde parameters in te stellen. Voor details over de functie Confirm, raadpleegt u blz. 95 in de sectie Beknopte handleiding.
TrgrMode (modus Trigger)	Bepaalt de methode waardoor het samplen zal worden getriggerd. Instellingen: level, manual level.....Als dit is geselecteerd, drukt u op de knop [F6] REC om de toestand Trigger Waiting (wachten op triggeren) te activeren. Het samplen zal vervolgens beginnen zodra er een ingangssignaal wordt ontvangen dat het aangegeven trigger-niveau overschrijdt. Als dit is geselecteerd, zult u ook het trigger-niveau in moeten stellen (1~127). manual.....Als dit is geselecteerd, zal het samplen beginnen zodra de knop [F6] START wordt ingedrukt, ongeacht het ingangssignaalniveau.
Key (toets)	Dit is dezelfde parameter als Keybank (toetsbank) in de display [F1] DEST.
RecMonitor (opname-afluistering)	Bepaalt het uitgangsniveau van het afluistersignaal voor het ingangssignaal. Dit afluistersignaal wordt uitgevoerd via de aansluiting PHONES of de aansluitingen OUTPUT R en L/MONO. Dit heeft geen invloed op het opnameniveau. Instellingen: 0 ~ 127
RecGain (opnameversterking)	Bepaalt de opnameversterking voor tijdens het resamplen. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Source (bron) is ingesteld op 'resample'. Instellingen: -12 dB ~ +12 dB
WAITING (op triggeren wachten)	Als de modus Trigger is ingesteld op 'level' (niveau) in de display Sampling Standby, drukt u nogmaals op de knop [F6] REC om de toestand Trigger Waiting (op triggeren wachten) te activeren; het menu [F6] verandert in 'STOP'. In deze toestand zal het samplen beginnen zodra er een ingangssignaal wordt ontvangen dat het aangegeven Trigger-niveau overschrijdt. Druk op de knop [F6] STOP of de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Sampling Standby, voordat het opnemen begint. Vergeet niet dat de functie Confirm ook met de knop [F2] CONFIRM kan worden aan- of uitgezet, in de toestand Trigger Waiting (op triggeren wachten).
RECORDING (opnemen)	Druk op de knop [F6] STOP of de knop [EXIT] om het samplen te stoppen, tijdens het opnemen.
Nadat het samplen (opnemen) stopt:	De volgende menu's verschijnen alleen als de functie Confirm is aangezet.
[F3] AUDITION	Door hierop te drukken kunt u de sample horen die door het opnemen (samplen) is verkregen.
[F4] CANCEL	Hierop drukken wist de sample die door het opnemen (samplen) is verkregen en er naar de display Sampling Standby wordt teruggekeerd.
[F5] OK	Hierop drukken slaat de sample op, die verkregen is door het opnemen (samplen) op de aangegeven bestemming.

Als u de modus Sampling via de modi Song of Pattern activeert

In dit geval kunt u een waveform of samplevoice creëren door geluiden op te nemen die worden ingevoerd vanaf externe apparaten zoals een microfoon en audioapparatuur.

[F1] DEST (bestemming)

Via deze display kunt u de bestemmingslocatie bepalen waarop de opgenomen sample zal worden opgeslagen.

Track	Bepaalt het tracknummer waaraan de opgenomen sample is toegewezen. Instellingen: 1 ~ 16
Keybank (toetsbank)	Bepaalt het nootnummer dat zich in het midden van de Key Bank (toetsbank) bevindt. Deze parameter is alleen beschikbaar als het sampletype op 'sample' of 'sample+note' (bij de parameter Type hieronder) is ingesteld. Instellingen: C-2 ~ G8

[F2] SOURCE

Via deze display kunt u parameters instellen die aan de audiobron gerelateerd zijn.

Type	Bepaalt het type sampling. Als u modus Sampling via de modi Song of Pattern activeert, variëren de data die door het samplen worden gecreëerd, afhankelijk van deze instelling. Instellingen: sample, sample+note, slice+seq sample..... Er worden alleen sampledata (wave) gecreëerd. sample+note Naast de sample, worden de geschikte nootdata voor het afspelen van de sample gecreëerd en opgenomen op de track die in de display [F1] DEST is aangegeven. slice+seq..... De opgenomen sample wordt automatisch in 'plakjes'(slices) verdeeld en deze worden aan de op elkaar volgende noten van het toetsenbord toegewezen. OPM: Gedetailleerde instellingen (maatsoort, maatnummer, enz.) worden na het samplen in de display Slice aangegeven.
Source (bron)	Bepaalt de opnamebron. Net als in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. Zie hierboven.
Next	Bepaalt of er wel (aan) of niet (uit) meerdere samples kunnen worden opgenomen zonder de modus Record te verlaten. Als u de afzonderlijke samples één voor één aan de toetsen wilt toewijzen om een drumvoice te creëren, zet deze parameter dan aan. Vergeet niet dat deze parameter vastligt op 'off' als de Source (bron) op 'slice + seq' is ingesteld.
Mono/Stereo	Bepaalt of nieuwe samples als stereo of monosamples zullen worden opgenomen. Net als in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. Zie hierboven.
Frequency (frequentie) (samplefrequentie)	Bepaalt de samplefrequentie. Net als in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. Zie hierboven.

[F6] REC

Zelfs als u op de knop [F6] REC drukt, zal het opnemen (samplen) niet onmiddellijk beginnen. Stel de verscheidene parameters, zoals modus Trigger in, in de display Sampling Standby en start vervolgens het daadwerkelijke samplen overeenkomstig de instellingen.

STANDBY (sampling standby)	Druk op de knop [REC] om de display Sampling Standby te activeren. Via deze display kunt u de functie Confirm (bevestigen) aan- of uitzetten door op de knop [F2] CONFIRM te drukken, alsook om de hieronder opgesomde parameters in te stellen. Voor details over de functie Confirm, raadpleegt u blz. 95 in de sectie Beknopte handleiding. Vergeet niet dat de functie Confirm niet beschikbaar is als het type in de display [F2] SOURCE op 'slice+seq' is ingesteld.
TrggrMode (modus Trigger)	Bepaalt de methode waardoor het samplen zal worden getriggerd. Instellingen: level, meas, manual level Net als in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. Zie hierboven. meas..... Dit zou samen met de Punch-in/out-maat moeten worden ingesteld. Nadat de knop [F6] START wordt ingedrukt, zal het samplen op de aangegeven punch-in-maat beginnen en stoppen op de aangegeven punch-out-maat. Het samplen zal ook stoppen als de song/het patroon wordt gestopt door op de knop [■] (stoppen) te drukken. manual..... Net als in de modus Sampling via de modus Voice/modus Performance. Zie hierboven.
Key (toets)	Dit verschijnt als Type in de display [F2] SOURCE op iets anders dan 'slice+seq' is ingesteld. Dit is dezelfde parameter als Keybank (toetsbank) in de display [F1] DEST.
RecMonitor (opname-afluistering)	Bepaalt het uitgangsniveau van het afluistersignaal voor het ingangssignaal. Dit afluistersignaal wordt uitgevoerd via de aansluiting PHONES of de aansluitingen OUTPUT R en L/MONO. Dit heeft geen invloed op het opnameniveau. Instellingen: 0 ~ 127
RecGain (opnameversterking)	Bepaalt de opnameversterking voor tijdens het resamplen. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Source (bron) is ingesteld op 'resample'. Instellingen: -12 dB ~ +12 dB

WAITING (op triggering wachten of op punch-in wachten)	Als de modus Trigger is ingesteld op 'level' (niveau) in de display Sampling Standby, drukt u nogmaals op de knop [F6] REC om de toestand Trigger Waiting (op triggering wachten) te activeren; het menu [F6] wijzigt in 'STOP'. In deze toestand zal het samplen beginnen zodra er een ingangssignaal wordt ontvangen dat het aangegeven triggerniveau overschrijdt. Als de modus Trigger is ingesteld op 'meas' (maat) in de display Sampling Standby, drukt u nogmaals op de knop [F6] REC om de toestand Punch-in Waiting (op punch-in wachten) te activeren; het menu [F6] wijzigt in 'STOP'. In deze toestand zal het samplen beginnen zodra het afspelen van een song of patroon de punch-in-maat bereikt. Om terug te keren naar de display Sampling Standby drukt u, voor het opnemen in een van de toestanden begint, op de knop [F6] STOP of de knop [EXIT]. Vergeet niet dat de functie Confirm ook in de toestand Trigger Waiting (op triggering wachten) of Punch-in Waiting (op punch-in wachten) met de knop [F2] CONFM kan worden aan- of uitgezet, als het samplotype op iets anders dan 'slice+seq' is ingesteld.
RECORDING (opnemen)	Druk op de knop [F6] STOP of de knop [EXIT] om het samplen tijdens het opnemen te stoppen
Nadat het samplen (opnemen) stopt:	De volgende menu's verschijnen als het samplotype op 'sample' of 'sample+note' is ingesteld en de functie Confirm is aangezet.
[F3] AUDITION	Door hierop te drukken kunt u de sample horen die door het opnemen (samplen) is verkregen.
[F4] CANCEL	Hierop drukken wist de sample die door het opnemen (samplen) is verkregen en er wordt naar de display Sampling Standby teruggekeerd.
[F5] OK	Hierop drukken slaat de sample op, die verkregen is door het opnemen (samplen), op de aangegeven bestemming.
Display TRIM/SLICE na het stoppen van het samplen	Als u de modus Sampling Record voor de modi Song of Pattern heeft geactiveerd en u heeft het samplotype op 'slice+seq' ingesteld, zou u de volgende aan Slice gerelateerde parameters in moeten stellen nadat het samplen is gestopt. De functie Confirm is in dit geval niet beschikbaar.
[F1] TRIM	
De trim-functie maakt het mogelijk om de begin- en eindpunten van het af te spelen gedeelte in de complete sample aan te geven. U kunt ook het tempo aangeven voor het afspeelbereik van de loop en zo de beat ervan bepalen.	
Start (startpunt)	Bepaalt het beginpunt voor het afspelen van de sample.
Loop (loop-startpunt)	Bepaalt het beginpunt van het loop-afspelen (het punt waar de loop begint) in het complete samplebereik.
End (eindpunt)	Bepaalt het eindpunt van het loop-afspelen in het complete samplebereik.
Beat (tel)	Geeft de beat en het tempo aan van het gedeelte van het loop-startpunt tot het loop-eindpunt.
[SF1] AUDITION	Druk op de knop [SF1] AUDITION om de opgenomen sample, overeenkomstig de in deze display gemaakte instellingen, te horen.
[SF2] LP=ST	Als de menuaanduiding hier 'LP=ST' is, delen de Start (startpunt) en de Loop (loop-startpunt) hetzelfde adres, hetgeen betekent dat ze allebei tegelijkertijd veranderd zullen worden, zelfs als er maar één ervan wordt aangepast. Drukken op de knop [SF2] in deze toestand, verandert het menu van 'LP=ST' naar 'LP≠ST'. Als de menuaanduiding hier 'LP≠ST' is, kunnen de Start (startpunt) en de Loop (loop-startpunt) onafhankelijk worden gewijzigd. Als u in deze toestand op de knop [SF2] drukt, wordt het adres van de Start gekopieerd naar die van de Loop, met als resultaat dat ze beide dezelfde adreswaarde zullen delen. De menuaanduiding verandert ook van 'LP≠ST' naar 'LP=ST'.
[SF3] SET END	Hierop drukken roept de display voor het bepalen van het eindpunt op, waarin u het tempo, de beat en maat voor de sample in kunt stellen. Drukken op de knop [ENTER] stelt het eindpunt daadwerkelijk in. Als u tevreden bent met de resultaten (druk op [SF1] om de sample te horen), drukt u op de knop [F6] OK om terug te keren naar de originele display. Door dit te doen slaat u de bewerkte sample op in het DIMM-geheugen. Om terug te keren naar de originele display zonder de data te veranderen, drukt u op de knop [F5] CANCEL.
[SF4] EXTRACT	Wis alle overbodige sampledata die zich voor het beginpunt en na het eindpunt bevinden door op de knop [SF4] te drukken.
[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+	Druk op de knoppen [F5] en [F6] om bij de wavedisplay in en uit te zoomen.
[F2] SLICE	
Met deze krachtige eigenschap kunt u automatisch de opgenomen sample in afzonderlijke 'plakjes' (slices) opdelen. Deze plakjes worden vervolgens aan de op elkaar volgende noten toegewezen en als sequencedata gerangschikt.	
OPM. Voordat u de handeling Slice uitvoert, zult u de lengte van de sample nauwgezet moeten aanpassen. Gebruik de knop [SF1] AUDITION in de display [F1] TRIM om de sample te lopen (lussen) en naar wens nauwkeurig het begin- en eindpunt in te stellen.	
Druk op de knop [ENTER] nadat u de volgende parameters heeft aangegeven. (De display vraagt u om uw bevestiging.) Druk op de knop [INC/YES] om de handeling Slice uit te voeren. U kunt de samples beluisteren en controleren door op de knop [SF1] AUDITION te drukken. Als u tevreden bent met het resultaat of de handeling, drukt u op de knop [F6] OK om het resultaat van de handeling Slice op te slaan en om terug te keren naar de display Sampling Setup. Zo niet, druk dan op de knop [F5] CANCEL om naar de display Sampling Setup terug te keren zonder het resultaat op te slaan.	
Type (slice-type)	Bepaalt hoe de sample in plakjes (slices) wordt gesneden en in enige mate de geluidskwaliteit van het resultaat. Selecteer het type dat het best bij de originele frase past. Instellingen: beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3 Dit slice-type is geschikt voor percussieve frasen zoals drums of bas met een snel attack en korte uitsterftijd. Er zijn drie variaties voorhanden. phrase1~4 Ideaal voor frasen die cimbalen of andere instrumenten met een lange uitsterftijd bevatten. Er zijn vier variaties voorhanden. quick Ongeacht de inhoud van de frase wordt de sample op de aangegeven nootonderverdelingen opgedeeld. Het aantal plakjes (slices) per maat wordt berekend door het bovenste getal van de maatsoortparameter te vermenigvuldigen met het onderste getal van de parameter SubDivide. OPM. Voor handige tips over het goed instellen van de parameter Slice voor verschillende samples, zie 'Tips voor het gebruik van de slice-typen' op blz. 259.

Measure (maat)	Bepaalt het aantal maten in de sample die in plakjes moet worden gesneden. Als de handeling Slice is uitgevoerd, worden de sequencedata voor het corresponderende aantal aangegeven maten gecreëerd. De sequencedata worden van het begin van de huidige maat gecreëerd, waar het samplen wordt begonnen. Instellingen: 1~8
Meter	Bepaalt de maatsoort van de sample. De instelling hier vormt de basiseenheid voor het in plakjes snijden. Instellingen: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
SubDivide	De parameter Meter stelt de basiseenheid voor het in plakjes snijden in en SubDivide bepaalt een nog fijnere resolutie voor frasen die gedeelten met kortere noten bevatten. Voor de rechts getoonde frase bijvoorbeeld, zou de maatsoort (Meter) op 4/4 en SubDivide op 1/2 moeten worden ingesteld.  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) OPM. Deze parameter heeft geen effect als de parameter Slice Type is ingesteld op beat (tel) 1~3. OPM. De maximale resolutie voor Slice voor stereosamples is 64 plakjes (slices) en voor monosamples 128.
Sens (envelopegevoeligheid)	Past de subdivisies verder aan, zoals aangegeven door de parameter SubDivide. Hogere waarden resulteren in hogere resolutie, waardoor zelfs kortere noten en kortere geluiden kunnen worden gedetecteerd en in plakjes kunnen worden gesneden. Gebruik de functie Audition (druk op [SF1]) om de resultaten te horen en als u er niet tevreden mee bent, wijzig dan de instellingen en probeer het nogmaals. Instellingen: 1 ~ 5 OPM. Deze parameter heeft geen effect als het slice-type 'quick' is geselecteerd.

Modus Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Via deze modus beschikt u over een verscheidenheid aan samplebewerkingshulpmiddelen, waarmee u de samples die u in de modus Sampling Record heeft opgenomen kunt veranderen en u ze desgewenst zo kunt aanpassen dat ze geschikt zijn voor de toepassingen.

- OPM.** Voor samples die in stereo (met Stereo Sampling) zijn opgenomen, worden zowel de linker- als rechter-waves (golfvormen) van de sample samen bewerkt. In de daadwerkelijke bewerking, worden alle bewerkingen die op de wave van het linkerkanaal worden toegepast precies zo op het rechterkanaal toegepast. De uitzondering hierop is vanzelfsprekend Pan — aangezien de sample reeds in stereo is.
- OPM.** In tegenstelling tot in de modus Sampling Record, zijn alle parameters en functies van de modus Sampling Edit dezelfde, ongeacht welke modus voorheen was geselecteerd.
- OPM.** Alle samplebewerkingshandelingen worden op de waveform (de daadwerkelijke sample) toegepast, niet op de voice.

[F1] KEYBANK

Via deze display kunt u de bestemmingslocatie bepalen waarop de opgenomen sample zal worden opgeslagen.

Waveform (golfvorm)	Selecteer een waveform die een sample bevat die u wilt bewerken. Verplaats de cursor naar het waveform-nummer en selecteer het gewenste nummer met de knop [INC/YES], de knop [DEC/NO] of de datadraaischijf. Om de gewenste Key Bank (toetsbank) te selecteren, houdt u de knop [INFORMATION] ingedrukt en drukt u daarbij de betreffende toets op het toetsenbord in. Druk op de knop [SF2] SELECT om de samples die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) zijn toegewezen in volgorde op te roepen.
Keybank (toetsbank)	Geeft informatie over de geselecteerde Key Bank (toetsbank) aan. Het toetsbereik en aanslagbereik (die hier niet kunnen worden bewerkt) kunnen in de display [F4] RANGE worden bewerkt.
[SF1] AUDITION	U kunt de geselecteerde sample beluisteren door op de knop [SF1] te drukken.
[SF2] SELECT	Druk op de knop [SF2] om de samples die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) zijn toegewezen in volgorde op te roepen.

OPM. De knoppen [SF1] AUDITION en [SF2] SELECT kunnen ook met andere displays in de modus Sampling Edit en de modus Sampling Job op dezelfde manier worden gebruikt.

[F2] TRIM

Deze handeling is gelijk aan die in de modus Sampling Record (als het samplotype op 'slice+seq' is ingesteld). Zie blz. 253.

[F3] PARAM (parameter)

Level (niveau)	Bepaalt het uitgangsniveau van de geselecteerde sample. Instellingen: -94.5 dB ~ -0.0 dB
Pan	Bepaalt de stereopositie van de geselecteerde sample. Merk alstublieft op dat dit niet beschikbaar is voor samples die in stereo zijn opgenomen. Instellingen: L64 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

PlayMode (terugspeelmodus)	Bepaalt hoe de geselecteerde sample moet worden teruggespeeld. Instellingen: oneshot, reverse, loop oneshotDe sample speelt één keer terug van het begin- tot het eindpunt. reverseDe sample speelt één keer achterstevoren terug van het begin- tot het eindpunt. loopHet afspelen van de sample begint vanaf het beginpunt, gaat door tot het loop-punt, en herhaalt vervolgens eindeloos tussen het loop- en het eindpunt. OPM. Voor details over de bovenstaande instellingen, zie blz. 176.
OriginalKey (originele toonsoort)	Bepaalt de grondtoontoets voor de sample. Aangezien de sample in toonhoogte zal worden verschoven voor de om deze grondtoon liggende toetsen, zou deze zo dicht mogelijk bij de originele toonhoogte of nootwaarde van de daadwerkelijke sample moeten worden ingesteld. Instellingen: C - 2 ~ G8
FineTune (fijnstemmen)	Bepaalt de fijnstemming voor de toonhoogte van de sample. Instellingen: -100 cent ~ 0 cent ~ 99 cent
[SF1] AUDITION	U kunt de geselecteerde sample beluisteren door op de knop [SF1] te drukken.
[SF2] SELECT	Druk op de knop [SF2] om de samples die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) zijn toegewezen in volgorde op te roepen.
[F4] RANGE	
Via deze display kunt u het toetsbereik en het aanslagbereik instellen voor de sample die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) is toegewezen. Zowel de toetsbereikwaarden als de aanslagbereikwaarden worden grafisch in de display weergegeven. OPM. Als de cursor zich op één van de toetsbereikwaarden bevindt, kunt u de parameter Key Range (toetsbereik) rechtstreeks via het toetsenbord instellen. (Houd de knop [INFORMATION] ingedrukt en druk daarbij de betreffende toets in op het toetsenbord.)	
[SF1] AUDITION	U kunt de geselecteerde sample beluisteren door op de knop [SF1] te drukken.
[SF2] SELECT	Druk op de knop [SF2] om de samples die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) zijn toegewezen in volgorde op te roepen.

Modus Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

De modus Sampling Job bevat een uitgebreide set bewerkingshulpmiddelen en -functies die u kunt gebruiken om te het geluid van de sample, die u in de modus Sampling Edit heeft gecreëerd en bewerkt, te veranderen. Het bevat ook een verscheidenheid aan handige handelingen, zoals het kopiëren of wissen van data.

Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

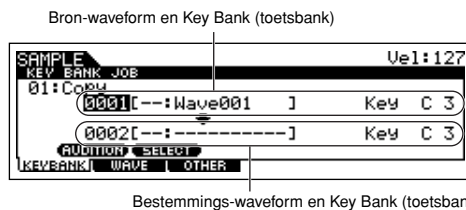
OPM. In tegenstelling tot in de modus Sampling Record, zijn alle parameters en functies van de modus Sampling Job dezelfde, ongeacht welke modus voorheen was geselecteerd. De enige uitzondering hierop is de job Slice ([F1] →12 onder), die varieert afhankelijk van het feit of de voorgaand geselecteerde modus de modus Voice/Performance of de modus Song/Pattern was.

OPM. Alle sample-jobhandelingen worden op de waveform (de daadwerkelijke sample) toegepast, niet op de voice.

[F1] KEYBANK (job toetsbank)

Voordat u de job Key Bank (toetsbank) uitvoert door op de knop [ENTER] te drukken, zult u de waveform en Key Bank (toetsbank) aan moeten geven. Selecteer eerst de gewenste waveform door de cursor naar het 4-cijferige nummer in de display te verplaatsen en verander deze met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf. Verplaats vervolgens de cursor naar de toetswaarde, selecteer de gewenste toets met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf, en gebruik vervolgens de knop [SF2] SELECT om in volgorde de Key Bank (toetsbank, sample) te selecteren die aan de geselecteerde toets is toegewezen. U kunt de gewenste toets ook selecteren door rechtstreeks op de toets van het toetsenbord te drukken terwijl u de knop [INFORMATION] ingedrukt houdt. Als in de modus Sampling Edit, kunt u via de knop [SF1] AUDITION de sample horen die aan de geselecteerde Key Bank (toetsbank) is toegewezen.

01: Copy (kopieren)



Deze job kopieert de data van een sample, die zich in aangegeven Key Bank (toetsbank) bevindt, naar een andere Key Bank (toetsbank). Na het aangeven van de bron-waveform en -toetsbank, alsook de bestemmings-waveform en -toetsbank, drukt u op de knop [ENTER] om de job Copy (kopieren) uit te voeren.

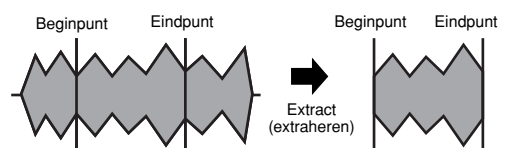
02: Delete

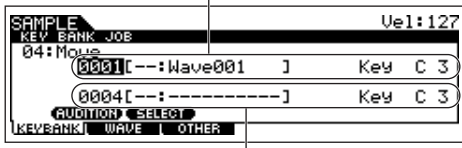
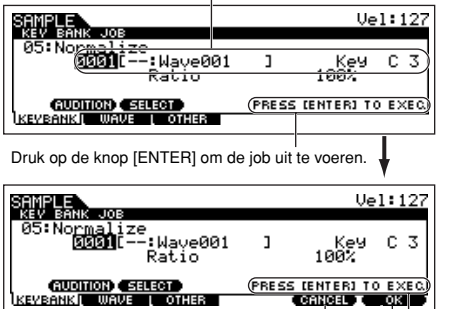
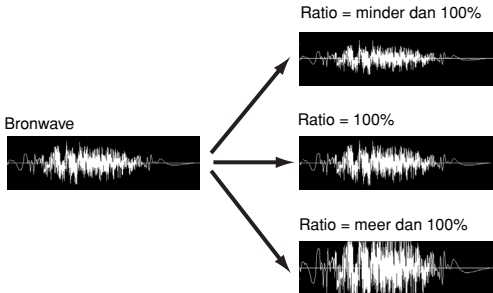
Deze job wist de aangegeven Key Bank (toetsbank) en zijn sample. Na het aangeven van de waveform en toetsbank, drukt u op de knop [ENTER] om de job Delete (wissen) uit te voeren. Als de toetsbank op 'all' is ingesteld en de job wordt uitgevoerd, worden alle samples van de geselecteerde waveform gewist.

OPM. Als alle samples van de aangegeven waveform worden gewist, wordt de waveform zelf gewist.

03: Extract (extraheren)

Deze job wist alle overbodige sampledata (die zich voor het beginpunt en na het eindpunt bevinden). In feite extraheert het alleen de sampledata die u wilt gebruiken, waardoor al het overbodige geluid buiten het begin- en eindpunt van de sample worden verwijderd. Na het aangeven van de waveform en toetsbank, drukt u op de knop [ENTER] om de job Extract (extraheren) uit te voeren. Als de toetsbank op 'all' is ingesteld en de job wordt uitgevoerd, wordt deze job op alle samples van de geselecteerde waveform toegepast.



<p>04: Move (verplaatsen)</p>	<p>Bron-waveform en -Key Bank (toetsbank)</p>  <p>Bestemmings-waveform en -Key Bank (toetsbank)</p>	<p>Met deze job kunt u de data van een sample, die zich in aangegeven Key Bank (toetsbank) bevindt, naar een andere Key Bank (toetsbank) verplaatsen. Dit zou handig kunnen zijn voor het creëren van een nieuwe waveform van de samples of verscheidene andere reeds bestaande waveforms. Na het aangeven van de bron-waveform en -toetsbank, alsook de bestemmings-waveform en -toetsbank, drukt u op de knop [ENTER] om de job Move (verplaatsen) uit te voeren.</p> <p>OPM. Als de laatst overgebleven sample van de bron-waveform wordt verplaatst, wordt de bron-waveform zelf gewist.</p>
<p>05: Normalize (normaliseren)</p>	<p>Stel de waveform en toetsbank in die de sample bevatten die moet worden genormaliseerd.</p>  <p>Druk op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.</p> <p>Druk op de knop [F5] (CANCEL) om de handeling te annuleren.</p> <p>Druk op de knop [F6] (OK) om de genormaliseerde sample aan de aangegeven toetsbank toe te wijzen.</p> <p>Druk op de knop [ENTER] om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met de resultaten, wijzig de waarde Ratio (verhouding) en druk nogmaals op de knop [ENTER]. Hierdoor wordt de handeling automatisch weer teruggedraaid en opnieuw uitgevoerd met de nieuwe instellingen.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">Bronwave</div>  </div>	<p>Deze job maximaliseert (normaliseert) het totaalniveau van de aangegeven sample. De instelling '100' (100%) is een snelle en handige manier om het niveau van de complete sample te versterken, waardoor deze zo luid mogelijk wordt zonder te vervormen. Na het aangeven van de waveform en toetsbank, drukt u op de knop [ENTER] om de job Normalize (normaliseren) uit te voeren.</p>
<p>Ratio (verhouding)</p>	<p>Bepaalt het sampleniveau na het normaliseren. De instelling 100% maximaliseert het niveau zodat het hoogste piekniveau in de sample net onder het clip-niveau (maximale digitale signaalniveau) komt. Instellingen onder 100% verlagen het niveau van de sample overeenkomstig. Instellingen hoger dan 100% zullen het sampleniveau boven het maximale niveau brengen, waardoor er opzettelijk clippen wordt veroorzaakt.</p> <p>Instellingen: 001 ~ 800%</p>	
<p>06: Time-Stretch (samplelengte veranderen)</p>	<p>Met deze job kunt u de lengte van de sample veranderen zonder dat de toonhoogte verandert. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Normalize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>Ratio (verhouding)</p>	<p>Bepaalt de lengte van de sample na deze bewerking in verhouding tot de lengte van de originele sample (100%). Lagere waarden comprimeren de sample, terwijl hogere waarden de sample expanderen.</p> <p>Instellingen: 0~400%</p>	
<p>Accuracy (nauwkeurigheid)</p>	<p>Bepaalt de kwaliteit van de resulterende sample door aan te geven welk aspect van de originele sample moet worden benadrukt: de geluidskwaliteit of het ritmische gevoel.</p> <p>Instellingen: sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2</p> <p>sound4 - sound1 Deze instelling legt de nadruk op de geluidskwaliteit, met de instelling 'SOUND 4' wordt de hoogste geluidskwaliteit geproduceerd.</p> <p>normal Produceert een optimale balans tussen de geluidskwaliteit en het ritmische gevoel.</p> <p>rhythm1 - rhythm2 Deze instelling legt de nadruk op het ritmische gevoel, waarbij de instelling 'Rhythm 2' het meest accurate ritmische gevoel produceert.</p>	
<p>07: Convert Pitch (toonhoogte omzetten)</p>	<p>Met deze job kunt u de toonhoogte van de sample veranderen zonder de lengte te veranderen. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Normalize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>Pitch (toonhoogte)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid en de richting van Pitch Shift (toonhoogteverschuiving) in stappen van halve noten.</p> <p>Instellingen: -12 ~ 0 ~ +12</p>	
<p>Fine</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid en de richting van de fijne toonhoogteverschuiving in stappen van cents (1 cent = 1/100 van een halve noot).</p> <p>Instellingen: -50 ~ 0 ~ +50</p>	
<p>08: Fade In/Out</p>	<p>Met deze job kunt u fade-ins en fade-outs voor de sample creëren. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Normalize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>Type</p>	<p>Bepaalt het type fading: fade-in of fade-out.</p> <p>Instellingen: in (fade-in), out (fade-out)</p>	

<p>Length (lengte)</p>	<p>Bepaalt de lengte van de fade-in of fade-out. Als er een fade-in is geselecteerd, bepaalt deze parameter de lengte van de fade-in, te beginnen op het aangegeven beginpunt. Als er een fade-out is geselecteerd, bepaalt deze parameter de lengte van de fade-out, te beginnen aan het begin van de fade-out en eindigend op het aangegeven eindpunt. Instellingen: 0000000 ~ End point</p>	
<p>09: Convert Freq (frequentieomzetten) (frequentieomzetting)</p>	<p>Met deze job kunt de samplefrequentie van de aangegeven sample halveren. Dit kan worden gebruikt om hifi-samples naar een lo-fi-geluid om te zetten en de samplegrootte te halveren om geheugenruimte te besparen. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Nor malize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>10: Stereo to Mono (stereo naar mono)</p>	<p>Met deze job kunt u een stereo-sample naar een mono-sample omzetten. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Nor malize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>Type</p>	<p>Bepaalt van welk kanalen, of van beide kanalen, de stereo-sample naar een mono-sample zal worden omgezet. Instellingen: L+R>mono, L>mono, R>mono L+R>mono.....Het linker- en rechterkanaal van de stereo-sample worden gemengd en naar een mono-sample omgezet. L>mono.....Het linkerkanal van de stereo-sample wordt naar een mono-sample omgezet. R>mono.....Het rechterkanaal van de stereo-sample wordt naar een mono-sample omgezet.</p>	
<p>11: Loop-Remix</p>	<p>Met deze job kunt u automatisch de sample in afzonderlijke 'plakjes' snijden en de plakjes willekeurig herschikken voor speciale effecten en ongebruikelijke ritmische variaties. Er is ook een verscheidenheid aan audiotransformatie-handelingen voorhanden, voor zelfs nog grotere veranderingen in het geluid. De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Nor malize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard.</p>	
<p>Type</p>	<p>Bepaalt de mate waarin de het geloopte gedeelte van de sample in plakjes zal worden gesneden. Instellingen: 1~4</p>	
<p>Variation</p>	<p>Bepaalt hoe de originele sample door deze job wordt gevarieerd. Instellingen: normal1~2, reverse1~2 normal1~2.....Deze instellingen snijden de sampledata in plakjes en herschikken ze zonder enige andere audioveranderingen uit te voeren. reverse1~2.....Naast het in plakjes snijden en herschikken, zetten deze instellingen het afspelen van sommige plakjes achterstevoren.</p>	
<p>12: Slice</p>	<p>Met deze job kunt u de sample in afzonderlijke 'plakjes' (slices) verdelen, waarbij het aantal wordt aangegeven door de nootlengte (met maat, maatsort en subverdeling). Als deze job vanuit de modus Song/Pattern wordt geactiveerd, worden er ook nootdata voor het achtereenvolgens afspelen van de plakjes gecreëerd. (Vergeet niet dat de resultaten van deze job variëren, afhankelijk van de voorgaand geselecteerde modus: Voice/Performance of Song/Pattern.) De basisstappen voor het gebruik van deze job zijn dezelfde als bij 05: Nor malize (normaliseren), dat hierboven wordt verklaard. Met uitzondering van de parameter onder, zijn alle parameters en instellingen hetzelfde als in de display Slice van de modus Sampling Record (blz. 254).</p>	
<p>Lowest Key (laagste toets)</p>	<p>Bepaalt het laagste toetsnummer waarvandaan de in plakjes gesneden (sliced) samples achter eenvolgens worden toegewezen. Instellingen: C-2 ~ G8 OPM: In de display Slice van de modus Sampling Record (blz. 254), wordt deze parameter vastgezet op 'C-1' voor de MOTIF ES6, 'E0' voor de MOTIF ES7 en 'A-1' voor de MOTIF ES8, en kan deze niet worden ingesteld.</p>	
<p>[F2] WAVEFORM (job waveform)</p>		
<p>01: Copy (kopieer)</p>		<p>Met deze job kunt u de data van de éne waveform naar een andere kopiëren. Na het aangeven van de bron-waveform en de bestemmings-waveform, drukt u op de knop [ENTER] om de job Copy (kopieëren) uit te voeren.</p>
<p>02: Delete (wissen)</p>	<p>Met deze job kunt u een bepaalde waveform uit het geheugen wissen.</p>	
<p>03: Transpose (transponeren)</p>	<p>Met deze job kunt u de Key Bank (toetsbank)-instelling van een aangegeven waveform transponeren.</p>	
<p>Octave (octaveren)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid in octaven waarmee de Key Bank (toetsbank) wordt getransponeerd. Als u met minder dan één octaaf wilt transponeren, stel dit dan in op '0' en gebruik de parameter Note onder. Instellingen: -3~ 0 ~+3</p>	
<p>Note (noot)</p>	<p>Bepaalt de hoeveelheid in halve noten waarmee de Key Bank (toetsbank) wordt getransponeerd. Als u exacte octaven wilt transponeren, stel dit dan in op '0' en gebruik de parameter Octave boven. Instellingen: -11~ 0 ~+11</p>	

Naslaginformatie Modus Sampling

04: Name (benoemen)	Met deze job kunt u een naam aan de geselecteerde waveform toewijzen. Voor specifieke instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.
[F3] OTHER	
01: Clean Up Memory (geheugen opschonen)	Deze job wist alle waveforms waaraan geen uservoices of samplevoices zijn toegewezen.
02: Optimize Memory (geheugen optimaliseren)	Deze job optimaliseert het geheugen (DRAM) voor samplen.
03: Delete All (alles wissen)	Deze job wist alle waveforms.
04: Convert to Drum Voice (converteer naar drumvoice)	Met deze job kunt u de geselecteerde waveform omzetten naar een aangegeven drumvoice.

■ Aanvullend

Tips voor het gebruik van de Slice-typen

• Percussieve frasen met korte decays in plakjes snijden (slicing)

Probeer eerst de job Slicing met 'beat1'. Als het resultaat een zwakke attack heeft of het uitsterfgedeelte van de frase lijkt te overlappen, probeer het dan nog eens met 'beat2'. Probeer de envelopegevoeligheid aan te passen voor een nauwkeurigere regeling.

Als na het gebruik van 'beat1' het attack-gedeelte overlapt of het totale ritmische gevoel minder wordt, probeer het dan nog eens met 'beat3'. Gebruik de parameter SubDivide om de resolutie van het plakjes snijden (slice) aan te passen en maak de laatste aanpassing met de parameter Envelope Sensitivity (envelopegevoeligheid).

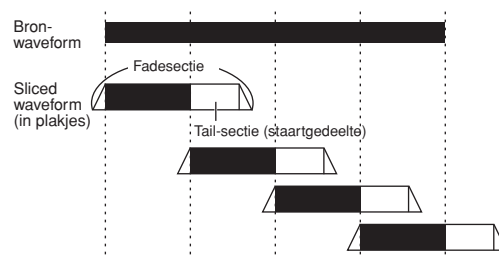
• Frasen met lange decays in plakjes snijden (slicing)

Probeer eerst de job Slicing met 'phrase1'. Als het resultaat een zwakke attack heeft of het uitsterfgedeelte van de frase lijkt te overlappen, probeer het dan nog eens met 'phrase2'. Gebruik de parameter SubDivide om de resolutie van het plakjes snijden (slice) aan te passen en maak de laatste aanpassing met de parameter Envelope Sensitivity (envelopegevoeligheid).

Als na het gebruik van "phrase1" de punten tussen de plakjes (slices) ruw klinken en het totaalgevoel is woelig, probeer het dan nogmaals met 'phrase3' of 'phrase4' en stel SubDivide in op een fijnere resolutie. Maak de laatste aanpassingen met de parameter Envelope Sensitivity. De instelling 'phrase3' is in het algemeen het best voor doorklinkende strijkers of blazersachtige geluiden zonder vibrato — met andere woorden waarbij de toonhoogte constant is. Er kunnen ook echo-achtige effecten mee gemaakt worden als het wordt toegepast op percussieve frasen met een korte decay. De instelling 'phrase4' is in het algemeen het best voor doorklinkende strijkers of blazersachtige geluiden met vibrato, alsook bij vocale frasen.

Vereiste wavegeheugen voor Slice-handelingen

Afzonderlijke wavedata-slices (plakjes) die met de handeling Slice zijn gecreëerd, vereisen ongeveer anderhalf keer de normale geheugenruimte omdat er automatisch een staartgedeelte wordt toegevoegd en er worden automatisch fade-in- en fade-out-gedeeltes aan het begin en einde van de wavedata gecreëerd. Dit helpt om de maximale geluidskwaliteit te handhaven als het tempo wordt verhoogd en resulteert in vloeiendere aansluitingen tussen plakjes (slices) (er wordt geen staartgedeelte gecreëerd als het slice-type 'quick' is geselecteerd).



Er is een werkgeheugengebied nodig voor het verwerken van de berekeningen die voor elke slice-handeling nodig zijn, alsook voldoende geheugen om de complete waveforms vast te houden. Als de samplefrequentie 44,1 kHz is, is de hoeveelheid benodigd geheugen (uitgedrukt in kilobytes) dat bij benadering voor elk slice-type nodig is, hieronder opgesomd.

- beat1: Originele wave-grootte x N + (0,3 x aantal plakjes (slices))
- beat2: Originele wave-grootte x N + (0,2 x aantal plakjes (slices))
- beat3: Originele wave-grootte x N + (0,3 x aantal plakjes (slices))
- phrase1: Originele wave-grootte x N + (5,8 x aantal plakjes (slices))
- phrase2: Originele wave-grootte x N + (1,4 x aantal plakjes (slices))
- phrase3: Originele wave-grootte x N + (0,4 x aantal plakjes (slices))
- phrase4: Originele wave-grootte x N + (1,4 x aantal plakjes (slices))
- quick: Originele wave-grootte x 3 + (0,7 x aantal plakjes (slices))

Voor mono-samples N = 5,5 en voor stereo-samples N = 8.

Ook wordt het aantal plakjes (slices) verdubbeld voor stereosamples.

Modus Utility

De modus Utility beschikt over een verscheidenheid aan belangrijke instellingen die gerelateerd zijn aan de algemene werking van de MOTIF ES. Deze instellingen kunnen ook worden opgeslagen — druk gewoon op de knop [STORE] vanuit een willekeurige modus (met uitzondering van de modus Utility Job) en sla de data als systeeminstellingen op in het interne flash-rom (blz. 186). U kunt de instellingen ook wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File.

Modus Utility

[UTILITY]

In deze modus kunt u de parameters instellen die van toepassing zijn op het complete systeem van de MOTIF ES.

Deze modus is in feite een submodus van de modus Voice/Performance/Song/Pattern. Druk op de knop [UTILITY] in elk van de modi om de modus Utility te activeren en druk op de knop [EXIT] na het maken van de instellingen om terug te gaan naar de voorgaande modus.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (toongenerator)	Via deze display kunt u totaalinstellingen voor de interne toongenerator maken. De instellingen hier hebben geen invloed op de MIDI-berichten die naar het externe MIDI-instrument worden verzonden.
Volume	Bepaalt het totaalvolume van het instrument. Instellingen: 0~127
NoteShift	Bepaalt de hoeveelheid (in halve noten) waarmee de toonhoogte van alle noten wordt verschoven. Instellingen: -24~0~+24
Tune	Bepaalt de fijnstemming (in stappen van 0,1 cent) van het totaalgeluid van de interne toongenerator. Instellingen: -102.4~+102.3
BCCurve (breathcontroller-curve)	Deze vier curven bepalen hoe het geluid van de interne toongenerator reageert op het gebruik van een breathcontroller. De instelling hier heeft invloed op de bestemmingsparameters als de bron is ingesteld op 'BC' die allebei in de displays CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET) ingesteld kunnen worden. De grafiek die in de display wordt getoond geeft de responscurve van de regelaar aan. (De horizontale lijn geeft de ontvangen breathcontrol-waarden aan en de verticale lijn de daadwerkelijke respons van de interne toongenerator.) Instellingen: thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (toetsenbord)	Via deze display kunt u de toetsenbordgerelateerde parameters instellen. De instellingen hier hebben invloed op de MIDI-berichten die door het bespelen van de toetsen worden gegenereerd.
Octave	Bepaalt de hoeveelheid in octaven waarmee het bereik van het toetsenbord omhoog of omlaag wordt verschoven. Deze instelling kan ook worden gewijzigd door op een van de [OCTAVE]-knoppen te drukken. Instellingen: -3~0~+3
Transpose	Bepaalt de hoeveelheid in halve noten waarmee het bereik van het toetsenbord omhoog of omlaag wordt verschoven. Instellingen: -11~ 0 ~+11 FORM Als u met het transponeren buiten het nootbereik (C-2 en G8) komt, zullen noten in de aangrenzende octaven worden gebruikt. De getransponeerde noot F9 zal bijvoorbeeld worden gewijzigd naar F8.
VelCurve (aanslagcurve)	Deze vijf curven bepalen hoe de daadwerkelijke aanslag zal worden gegenereerd en verzonden overeenkomstig de aanslag(sterkte) waarmee u de noten op het toetsenbord speelt. De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de aanslagresponscurve aan. (De horizontale lijn geeft de ontvangen aanslagwaarden (uw speelsterkte) aan en de verticale lijn geeft de daadwerkelijke aanslagwaarden aan die naar de interne/externe toongenerators worden verzonden.) Instellingen: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normaal)Deze lineaire curve geeft een één-op-één-verhouding tussen de sterkte waarmee u het toetsenbord bespeelt (aanslagsnelheid) en de daadwerkelijke verandering van het geluid. softDeze curve geeft meer respons, vooral bij lagere aanslagsnelheden. Met andere woorden, zachtjes spelen resulteert in meer respons dan bij de curve 'norm'. hardDeze curve geeft meer respons, vooral bij hogere aanslagsnelheden. Met andere woorden, hard spelen resulteert in meer respons dan bij de curve 'norm'. wideDeze instelling geeft tegengestelde responscurven voor lagere en hogere aanslagsnelheden. Het verbreedt het schijnbare dynamische bereik van de regelaar, door minder geluidsverandering in het zachte bereik en meer verandering in het hogere bereik te produceren. fixedDeze instelling produceert dezelfde hoeveelheid geluidsverandering (ingesteld bij Fixed Velocity hieronder), ongeacht uw aanslagsterkte.
FixedVelocity	Deze parameter is alleen beschikbaar als u de aanslagcurve 'fixed' hierboven selecteert. De aanslag van de noten die u speelt ligt vast op de hier ingestelde waarde. Instellingen: 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (effect-bypass)	Via deze display kunt u de specifieke effect(en) selecteren die omzeild (bypass) moeten worden als de knop [INSERTION] of [SYSTEM] van de EFFECT BYPASS-knoppen wordt aangezet.
Insertion	
▶ Internal	Als deze op aan is ingesteld en de knop [INSERTION] is aangezet, wordt het interne insertie-effect omzeild (bypass).
▶ PLG-EF (plugin-effect)	Als dit op aan is ingesteld en de knop [INSERTION] is aangezet, wordt het insertie-effect PLG100-VH omzeild (bypass). Dit is alleen beschikbaar als de PLG100-VH is geïnstalleerd.

System	
▶ Reverb	Als dit is ingesteld op aan en de knop [SYSTEM] is aangezet, wordt het reverb-effect omzeild (bypass).
▶ Chorus	Als dit is ingesteld op aan en de knop [SYSTEM] is aangezet, wordt het choruseffect omzeild (bypass).
[OPM.] Voor details over de effecten, zie blz. 177.	
[SF4] OTHER	
AutoLoad	Bepaalt of de functie Auto Load aan of uit is. Als deze aanstaat zal het instrument automatisch de aangegeven bestanden (van SmartMedia/USB-opslagapparaat) naar het usergeheugen laden — elke keer als het instrument wordt aangezet. Voor details over de functie Auto Load, zie blz. 135. Instellingen: on, off
PowerOnMode	Dit bepaalt de standaard modus (en geheugenbank) bij het aanzetten — waardoor u kunt bepalen wat er elke keer automatisch wordt opgeroepen als u het instrument aanzet. Instellingen: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance.... Als het instrument de volgende keer wordt aangezet wordt de modus Performance Play geactiveerd en het eerste programmanummer (USER: 001) wordt automatisch geselecteerd. voice (USR1) ... Als het instrument de volgende keer wordt aangezet, wordt de modus Voice Play geactiveerd en het eerste programmanummer van de uservoices (USR1: 001) wordt automatisch geselecteerd. voice (PRE1).... Als het instrument de volgende keer wordt aangezet, wordt de modus Voice Play geactiveerd en het eerste programmanummer van de presetvoices (PRE 1: 001) wordt automatisch geselecteerd. GM..... Als het instrument de volgende keer wordt aangezet, wordt de modus Voice Play geactiveerd en het eerste programmanummer van de GM-voices (GM: 001) wordt automatisch geselecteerd. last..... Als het instrument de volgende keer wordt aangezet, worden de modus en het programmanummer (Voice/Performance/Song/Pattern/Master) geregistreerd die de laatste keer zijn opgeroepen voordat het instrument werd uitgezet. Voor informatie over hoe de modus en het programmanummer voor 'last' te registreren, zie blz. 265. master Als het instrument de volgende keer wordt aangezet, wordt de modus Master Play geactiveerd en het eerste programmanummer (001) wordt automatisch geselecteerd.
CtrlReset (regelaarreset)	Bepaalt de status van de regelaars (modulatie wiel, aftertouch, voetregelaar, breathcontroller, knoppen, enz.) bij het schakelen tussen klanken. Als dit is ingesteld op 'hold' houden de regelaars de huidige instelling. Als dit is ingesteld op 'reset' worden de regelaars teruggezet naar de standaardinstellingen (onder). Instellingen: reset, hold Als u 'reset' selecteert zullen de regelaars worden teruggezet naar de volgende instellingen/posities: Pitchbendmidden Modulatie wielminimum Aftertouchminimum Voetregelaarmaximum Breathcontrollermaximum VoetschakelaarUit Expressiemaximum Voetvolumemaximum Sustainuit
[F2] I/O (Input/Output - invoer/uitvoer)	
[SF1] INPUT	Via deze display kunt u parameters instellen die gerelateerd zijn aan audio-invoer.
Mic/Line	Bij het gebruik van de aansluitingen A/D INPUT, bepaalt dit de ingangsbron, microfoon (mic) of lijn (line). Instellingen: mic, line mic..... Bedoelt voor apparatuur met een laag uitgangssignaal, zoals een microfoon, elektrische gitaar of bas. line..... Bedoelt voor apparatuur met een hoog uitgangssignaal, zoals een keyboard, synthesizer of cd-speler.
Digital	Als het optionele board AIEB2 is geïnstalleerd, zijn er twee afzonderlijke ingangsaansluitingen voor digitale audio-overdracht beschikbaar: coaxiaal en optisch. De één of de ander moet worden ingesteld; de twee kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Instellingen: coaxiaal, optisch
[SF2] OUTPUT	Via deze display kunt u parameters instellen die gerelateerd zijn aan audio-uitvoer.
L&RGain	Stel de uitgangsversterking van elke aansluiting in. Instellingen: 0 dB, +6 dB
AssignL&R, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8, 9&10, 11&12, 13&14	
Digital	Geef de resolutie van de digitale uitvoeren aan van het optioneel geïnstalleerde board AIEB2 (blz. 25). Instellingen: 20-bits, 24-bits
mLAN MonitorSw	Als dit op aan is ingesteld, zal het audiosignaal van het instrument via een IEEE1394-kabel naar een computer worden uitgevoerd, alsook via de MAIN-aansluitingen OUTPUT L/MONO en R. Als dit op aan is ingesteld, zal het audiosignaal dat van een computer wordt verzonden naar het instrument, rechtstreeks worden uitgevoerd via de MAIN-aansluitingen OUTPUT L/MONO en R direct, daarbij het effectblok omzeilend (bypass). Instellingen: on, off
[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]	
Deze speciale voice-gerelateerde instellingen zijn alleen beschikbaar bij het activeren van de modus Utility vanuit de modus Voice, waardoor u parameters in kunt stellen die gerelateerd zijn aan alle voices.	

[SF1] MEQ (master-EQ)	Via deze display kunt u vijf-bands equalizing op alle voices toepassen, door het niveau van elk van de frequentiebanden (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH) te verhogen of verlagen. De parameters zijn dezelfde als bij Performance Common Edit. Zie blz. 214. Instellingen: Voor details over EQ, zie blz. 178.
[SF2] MEF (mastereffect)	Via deze display kunt u de aan mastereffect gerelateerde parameters instellen die op alle voices worden toegepast. Deze display kan worden opgeroepen door op de knop [MASTER EFFECT] op het bedieningspaneel te drukken en deze ingedrukt te houden in de modus Voice. De parameters zijn dezelfde als bij Performance Common Edit. Zie blz. 214.
[SF3] ARP CH (arpeggiokanaal)	Via deze display kunt u parameters instellen die gerelateerd zijn aan de uitvoer van de MIDI-data van de arpeggio in de modus Voice.
OutputSwitch	Hiermee wordt de uitvoer van MIDI-data voor de arpeggiofunctie aan- of uitgezet. Als dit op aan is ingesteld worden er arpeggiodata via MIDI verzonden — waardoor u de arpeggiodata naar een externe sequencer kunt sturen of de arpeggio via aangesloten MIDI-toongenerators af kunt spelen. Instellingen: on (aan), off (uit)
TransmitCh (zendkanaal)	Bepaalt het MIDI-kanaal waarover arpeggioafspeeldata zullen worden verzonden (als Output Switch boven op aan staat). Instellingen: 1 ~ 16
[SF4] CTL ASN (regelaar toewijzen)	Stelt de parameters in die gerelateerd zijn aan de regelaars in de modus Voice. Details over elk van de parameters zijn gelijk aan die in Performance Common Edit. Zie blz. 214.
[F3] SEQ (sequencer)	[SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]
Deze speciaal aan song en patronen gerelateerde instellingen zijn alleen beschikbaar als de modus Utility wordt geactiveerd vanuit de modus Song of modus Pattern.	
[SF1] CLICK	Via deze display kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan het klikgeluid (metronoom) dat wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen in de modus Song/Pattern.
Mode	Bepaalt of en wanneer de metronoomklik zal klinken. Instellingen: off, rec, rec/play, all offDe klik zal niet klinken. recDe klik zal alleen klinken tijdens het opnemen van een song/patroon. rec/playDe klik zal klinken tijdens het opnemen en afspelen van een song/patroon. allDe klik zal altijd klinken.
Beat	Bepaalt op welke tellen de metronoomklik zal klinken. Instellingen: 16 (16e noten), 08 (8e noten), 04 (kwartnoten), 02 (halve noten), 01 (hele noten)
Volume	Bepaalt het volume van het klikgeluid. Instellingen: 0 ~ 127
Type	Bepaalt het type klikgeluid. Instellingen: 1 ~ 10
RecCount	Stelt het aantal aftelmaten in die worden afgespeeld voordat het opnemen daadwerkelijk begint nadat er op de knop [▶] (afspelen) is gedrukt in de modus Record Standby. Instellingen: off (Het opnemen begint zodra de knop [▶] wordt ingedrukt), 1 ~ 8 maten
SmpIPrCnt (tellen vooraf bij samplen)	Dit is beschikbaar als u de modus Sampling via de modus Song of Pattern activeert, het type instelt op 'sample+note' en vervolgens de modus Trigger instelt op 'meas' (maat). Deze parameter stelt het aantal aftelmaten in dat wordt afgespeeld voordat een song/patroon begint, nadat het samplen begint.
[OPM.] Aangezien het klikgeluid met de interne generator wordt geproduceerd, heeft het gebruiken van het klikafspelen invloed op de totaalpolyfonie van deze synthesizer.	
[SF2] FILTER (MIDI-filter)	Via deze display kunt u instellen welke MIDI-events zullen worden herkend/verzonden via MIDI. De hier gemaakte instellingen gelden alleen voor de afspeldata van een song/patroon; ze hebben geen invloed op de MIDI-events die worden gegenereerd door uw toetsenspel of paneelhandelingen in de modi Voice en Performance. MIDI-events waarop het filter wordt toegepast: Note (noot), PgmChange (programmawijziging), CtrlChange (besturingswijziging), PB (pitchbend), ChAt (kanaalafertouch), PolyAT (polyfone afertouch), Exclusive (exclusief)
[SF3] OTHER	
PtnQuantize (patroon quantizeren)	Bepaalt de quantizeringswaarde voor het patroon schakelen tijdens het afspelen. Bij de instelling '1' zullen patronen (secties) altijd schakelen op de eerste tel van de maat tijdens afspelen. Als '1/16' is geselecteerd kunnen patronen (secties) op elke 16e tel worden geschakeld tijdens het afspelen. Instellingen: 1 (1 maat), 1/2 (halve noot), 1/4 (kwartnoot), 1/8 (1/8e noot), 1/16 (1/16 noot)
PtnTempoHold (patroontempo vasthouden)	Bepaalt of de tempo-instelling wel of niet zal omschakelen naar de tempowaarde die bij elk patroon is opgeslagen, als er tijdens het afspelen een nieuw patroon wordt geselecteerd. Bij de instelling 'on' zal het tempo worden vastgehouden als er van patroon wordt veranderd. Bij de instelling 'off' zal het tempo omschakelen naar het tempo dat bij het nieuwe patroon is opgeslagen, als er van patroon wordt veranderd. Instellingen: on, off [OPM.] De tempo-instellingsdata in de patroonketen wordt niet door deze parameter beïnvloed.

SongEventChase	<p>Met Event Chase kunt u aangeven welke niet-nootdatatypen juist worden herkend tijdens snel-vooruitspoel- en terugspoeelhandelingen. Normaal gesproken als er een song of patroon vanaf ergens halverwege wordt afgespeeld en/of snel-vooruit of terugspoelen wordt gebruikt, kunnen bepaalde datatypen (zoals programmawijziging, pitchbend, en besturingswijziging) anders terugspelen dan verwacht. Dit instellen op een bepaald event zorgt voor het juist afspelen van het event, zelfs bij het snel-vooruitspoelen of terugspoelen.</p> <p>Instellingen: Off, PC (programmawijziging), PC2+PB+Ctrl (programmawijziging+pitchbend+besturingswijziging), all (alle events)</p> <p>OPM. Vergeet niet dat andere instellingen dan 'off' tot een langzamere werking kunnen leiden — bijvoorbeeld een pauze voordat het afspelen begint, of een lagere terugspoeel-/snel-vooruitspoelsnelheid.</p> <p>OPM. Als dit wordt ingesteld op 'all' kunnen er een excessieve hoeveelheid MIDI-data worden gegenereerd dat mogelijk tot een MIDI-fout in het aangesloten apparaat kan leiden.</p>
DumpInterval (intervaltijd voor bulkdump exclusief)	<p>Bij het afspelen van systeemexclusieve data (bulkdata) die zijn opgenomen op de sequencetracks, stelt dit de intervalltijd in die bij elke 1 KB wordt tussengevoegd.</p> <p>Als er bulkdata van deze synthesizer naar een aangesloten MIDI-apparaat worden verzonden, kan er zich een MIDI-fout voordoen als het apparaat geen grote hoeveelheid data in een korte tijd kan verwerken. Deze parameter compenseert dat door een interval in te stellen die ervoor zorgt dat het ontvangende apparaat genoeg tijd heeft om de bulkdata te verwerken.</p> <p>Instellingen: 0 ~ 900 (msec)</p> <p>OPM. Het afspelen kan iets worden vertraagd, afhankelijk van de momenteel ingestelde interval. Als er een MIDI-fout plaatsvindt, probeer de interval dan iets hoger in te stellen en zend de data nogmaals.</p>
LoadMix	<p>Bepaalt of de mixinstellingen worden geladen (on) of niet (off) als het song-/patroonnummer wordt gewijzigd.</p> <p>Instellingen: off, on</p> <p>OPM. Deze instelling heeft invloed op de song-/patroonwijziging tijdens het song-/patroonketenafspelen.</p>
SendXGOn ToMultiPartPB	<p>Bepaalt of er een XG-resetbericht wordt verzonden naar het toongeneratorblok van het multipart-pluginboard (on) of niet (off) als er een XG-song wordt gestart of als het song-/patroonnummer verandert.</p> <p>Instellingen: on, off</p>
[F4] CTL ASN (regelbaar toewijzen)	
[SF1] ARP (arpeggio)	
Switch (schakelaar)	<p>Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat de aan/uit-status van het arpeggio-afspelen regelt.</p> <p>Instellingen: 00~95</p>
Hold	<p>Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat de aan/uit-status van Arpeggio Hold regelt (blz. 189).</p> <p>Instellingen: 00~95</p>
[SF2] ASSIGN	
<p>Via deze display kunt u bepaalde functies aan de knoppen ASSIGN A en B toewijzen (als de lampjes [PAN/SEND] en [TONE] aan zijn).</p>	
ASA (Assign A = toewijzing A) Dest (bestemming)	<p>Hier zijn twee parameters beschikbaar. De eerste (ASA) bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat door de knop ASSIGN A wordt gegenereerd. Het tweede, de bestemming (Dest), bepaalt welke parameter of welk aspect van het geluid door de knop wordt beïnvloed. Vergeet niet dat als dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten als die hier zijn ingesteld, worden ontvangen van een extern apparaat, de interne toongenerator ook op die berichten reageert.</p> <p>Instellingen: Zie het afzonderlijke Engelstalige Data List-boekje</p>
ASB (Assign B = toewijzing B) Dest (bestemming)	<p>Hier zijn twee parameters beschikbaar. Het eerste (ASB) bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat door de knop ASSIGN B wordt gegenereerd. Het tweede, de bestemming (Dest), bepaalt welke parameter of welk aspect van het geluid door de knop wordt beïnvloed. Vergeet niet dat als dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten als die hier zijn ingesteld, worden ontvangen van een extern apparaat, de interne toongenerator ook op die berichten reageert.</p> <p>Instellingen: Zie het afzonderlijke Engelstalige Data List-boekje</p>
[SF3] FT SW (voetschakelaar)	
<p>Via deze display kunt u het besturingswijzigingsnummer bepalen dat wordt gegenereerd door de voetschakelaar te gebruiken die op de aansluiting ASSIGNABLE is aangesloten. Vergeet niet dat als dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten als die hier zijn ingesteld, worden ontvangen van een extern apparaat, de interne toongenerator ook op die berichten reageert alsof de voetschakelaar van het instrument wordt gebruikt.</p> <p>Instellingen: 000~100 (000, 032: off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: Song-/patroonafspelen start/stop, 099/100: Programmawijziging toename/afname 101: Octave Rest)</p>	
[SF4] REMOTE	
<p>En kunnen hier twee verschillende modi computersequencerbesturing worden geselecteerd en ook de respectievelijke MIDI-poortinstellingen voor besturing. Als u de gewenste instellingen heeft gemaakt, drukt u op de knop [ENTER] om daadwerkelijk de presetbesturingsjablonen (templates) voor de software op te roepen. Voor details raadpleegt u de Beknopte handleiding op blz. 147.</p>	
[SF5] MEF (master-effect)	
<p>Via deze display kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan de handelingen met de knop Master Effect. (Druk op de beide knoppen [ARP FX] en [EQ] zodat hun lampjes oplichten.)</p>	
Knob1 ~ Knob4	<p>Wijst een parameter van het mastereffect toe aan elk van de knoppen. Beschikbare parameters verschillen afhankelijk van het geselecteerde type mastereffect.</p>
[F5] MIDI	
[SF1] CH (kanaal)	
BasicRcvCh (basisontvangstkanaal)	<p>Bepaalt het MIDI-ontvangstkanaal als deze synthesizer is ingesteld op de monotimbrale toongeneratormodus (modi Voice/Performance).</p> <p>Instellingen: 1~16, omni (alle kanalen), off</p> <p>OPM. In de multitimbrale toongeneratormodus (modi Song/Pattern), ontvangt elk van de parts MIDI-data overeenkomstig zijn toegevoegde MIDI-ontvangstkanaal ([SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).</p>

KBDTransCh (toetsenbordzendkanaal)	Bepaalt het MIDI-kanaal waarover het instrument MIDI-data stuurt (naar een externe sequencer, toongenerator of ander apparaat). Deze parameter is beschikbaar in de monitimbrale toongeneratormodus (modi Voice/Performance). Instellingen: 1~16, off [OPM.] In de multitimbrale toongeneratormodus (modi Song/Pattern), worden MIDI-data die worden gegenereerd door het toetsenbord (en zijn regelaars) te bespelen, verzonden naar de interne toongenerator en externe apparaten via het MIDI-uitgangskanaal, dat is ingesteld in de display CHANNEL ([SONG] of [PATTERN] → [F6] TRACK → [SF1] CHANNEL).
DeviceNo. (apparaatnummer)	Bepaalt het apparaatnummer dat door deze synthesizer wordt gebruikt bij het ontvangen of verzenden van data. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het externe MIDI-apparaat als er bulkdata worden verzonden/ontvangen, bij parameterwijzigingen of andere systeemexclusiefberichten. Instellingen: 1~16, all, off
[SF2] SWITCH	
BankSel	Deze schakelaar schakelt de bankselectieberichten aan of uit, voor zowel de verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on' reageert deze synthesizer op binnenkomende bankselectieberichten, en verzendt het ook passende bankselectieberichten (als het paneel gebruikt wordt). Instellingen: off, on
PgmChange (programmawijziging)	Deze schakelaar schakelt programmawijzigingsberichten aan of uit, voor zowel de verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on' reageert deze synthesizer op binnenkomende programmawijzigingsberichten, en verzendt het ook passende programmawijzigingsberichten (als het paneel gebruikt wordt). Instellingen: off, on
CtrlChange (besturingswijzigingsmode)	Bepaalt hoe deze synthesizer het MIDI-bericht AEG Sustain ontvangt en herkent. Bij de instelling modus 1 wordt het als een parameterwijziging ontvangen. Bij de instelling modus 2 wordt het ontvangen als een besturingswijzigingsbericht. Instellingen: mode1, mode2
LocalCtrl (lokale besturing aan/uit)	Dit bepaalt of de toongenerator van het instrument wel of niet reageert op uw toetsenspel. Normaal gesproken zou deze op 'on' moeten zijn ingesteld— aangezien u het geluid van de MOTIF ES zult willen horen terwijl u het bespeelt. Voor externe sequencertoepassingen echter, kan het nodig zijn dit op 'off' in te stellen om te voorkomen dat u 'dubbele' noten krijgt, waarbij de toongenerator van het instrument twee keer wordt bespeeld — eenmaal door het toetsenbord en nogmaals door de toetsdata via de sequencer. Zelfs als dit is ingesteld op 'off' zullen de data via MIDI worden verzonden. Ook zal het interne toongeneratorblok reageren op via MIDI ontvangen berichten. Instellingen: off, on
RcvBulk (ontvangen bulk)	Bepaalt of bulkdumpdata wel of niet kunnen worden ontvangen. Instellingen: protect (niet ontvangen), on (ontvangen)
[SF3] SYNC (synchronisatie)	
MIDI Sync	Bepaalt of het afspelen van songs/patronen/arpeggio zal worden gesynchroniseerd met de interne klok van het instrument of met een externe MIDI-klok. Instellingen: internal, MIDI, MTC internalSynchronisatie met interne klok. Gebruik deze instelling als deze synthesizer op zichzelf moet worden gebruikt of als de bron van de masterklok voor andere apparatuur. MIDISynchronisatie met een MIDI-klok die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. MTC (MIDI-tijdcode)Synchronisatie met een MTC-sigitaal dat via MIDI wordt ontvangen. MMC-signalen worden verzonden via MIDI. Gebruik deze instelling als deze synthesizer als MIDI-slave moet worden gebruikt, bijvoorbeeld bij het synchroniseren met een multitrackrecorder die MTC kan verzenden. De functie MTC Sync is alleen beschikbaar in de modus Song. [OPM.] Vergeet niet dat de song of het patroon niet zal beginnen, zelfs niet als u op de knop [▶] (afspelen) drukt, als MIDI Sync op iets anders dan 'internal' is ingesteld. [OPM.] Via MTC (MIDI-tijdcode) kunnen meerdere audioapparaten tegelijkertijd worden gesynchroniseerd via standaard MIDI-kabels. Het bevat data die overeenkomen met uren, minuten, seconden en frames. Deze synthesizer verzendt geen MTC. Er is een apparaat zoals de Yamaha AW4416 nodig om deze synthesizer als MTC-master te gebruiken. [OPM.] Via MMC (MIDI-machinebesturing) kunnen multitrackrecorders, MIDI-sequencers, enz. op afstand worden bediend. Een MMC-compatibele multitrackrecorder bijvoorbeeld, zal automatisch reageren op start-, stop, snel vooruitspoel- en terugspoelhandelingen die worden uitgevoerd op de besturende sequencer, waardoor de afspelpositie van de sequencer en multitrackrecorder altijd gelijk is.
ClockOut	Bepaalt of MIDI-klokberichten (F8) via MIDI zullen worden verzonden. Instellingen: on (verzonden), off
SeqCtrl (sequencerbesturing)	Bepaalt of sequencerbesturingssignalen – start, continue (doorgaan), stop en songpositieaanwijzer – zullen worden ontvangen en/of verzonden via MIDI. Instellingen: off, in, out, in/out offWordt niet verzonden/herkend. inWordt herkend maar niet verzonden. outWordt verzonden maar niet herkend. in/outWordt verzonden/herkend.
MTC StartOffset	Bepaalt de specifieke tijdcodelocatie waar het afspelen van de sequence begint, als MTC wordt ontvangen. Deze eigenschap kan worden gebruikt om het afspelen van deze synthesizer accuraat gelijk te laten lopen met een extern, MTC-compatibel apparaat. Instellingen: Uur : Minuut : Seconde : Frame Uur00~23 Minuut00~59 Seconde00~59 Frame00~29

[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Bepaalt welke fysieke uitgangsaansluiting(en) zal/zullen worden gebruikt voor het zenden/ontvangen van MIDI-data: MIDI IN/OUT, USB of mLAN (als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd). Instellingen: MIDI, USB, mLAN OPM. De drie typen aansluitingen hierboven kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Slechts één ervan kan worden gebruikt om MIDI-data te verzenden/ontvangen.
ThruPort	Vele computersequencers kunnen data over verscheidene MIDI-poorten verzenden, waardoor de grens van 16-kanalen wordt doorbroken. Als de USB-aansluiting of mLAN aansluiting (als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd) voor MIDI-verzending/-ontvangst wordt gebruikt, kunt u deze synthesizer laten reageren op MIDI-data over één poort, terwijl de data voor een ander poortnummer (die u hier in kunt stellen) worden doorgeschakeld naar een afzonderlijke toongenerator (aangesloten op de MIDI OUT-aansluiting). Op deze manier kunnen data van 16 kanalen via deze synthesizer worden afgespeeld en data van 16 andere via het aangesloten MIDI-apparaat. Instellingen: 1~8 OPM. Als de mLAN16E is geïnstalleerd en de MIDI IN/OUT is ingesteld op mLAN, zijn de poorten 5 ~ 8 niet beschikbaar, zelfs niet als u ze hier instelt.
[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: ~ Plug3:	Geeft de naam van het pluginboard aan die in deze synthesizer is geïnstalleerd.
PolyExpand	Deze parameter is alleen toegankelijk als u twee of drie identieke pluginboards heeft geïnstalleerd. Met de instelling 'off' kunnen twee of drie boards afzonderlijk werken (u kunt ze voor twee of drie verschillende parts selecteren). Als dit is ingesteld op 'on' functioneren de twee boards in feite samen als één board (gebruikt in een singlepart) — waardoor u over de dubbele hoeveelheid polyfone noten beschikt die tegelijkertijd kunnen worden bespeeld. Instellingen: on, off
[SF2] MIDI	Via deze display kunt u verscheidene MIDI-gerelateerde parameters voor het pluginboard instellen.
DEVNO. (apparaatnummer)	Bepaalt het MIDI-apparaatnummer van het pluginboard. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het externe MIDI-apparaat als er bulkdata worden verzonden/ontvangen, bij parameterwijzigingen of andere systeemexclusiefberichten. Instellingen: 1~16, all, off
PORTNO. (poortnummer)	Bepaalt het MIDI-poortnummer waarover het pluginboard MIDI-data ontvangt in de multitimbrale toongeneratormodus (modi Song/Pattern). Er kan één poort worden ingesteld voor een multipart-pluginboard en twee poorten voor een singlepart-pluginboard. Instellingen: off, 1~3 OPM. Het poortnummer voor het effectpluginboard (VH) ligt vast op 1. OPM. Voor informatie over het pluginboard en het interne toongeneratorblok, zie blz. 163.
GM/XG	Bepaalt of 'GM aan'- en 'XG aan'-berichten worden herkend (on) of niet (off). Deze parameter is alleen beschikbaar als er een multipart-pluginboard in sleuf 3 is geïnstalleerd. Instellingen: on, off
[SF3] NATIVE1	Via deze display kunt u de systeemeigen (Native System) parameters instellen van het pluginboard dat in sleuf 1 is geïnstalleerd. Voor details over de parameters, raadpleegt u de gebruikershandleiding van uw specifieke pluginboard.
[SF4] NATIVE2	Via deze display kunt u de systeemeigen (Native System) parameters instellen van het pluginboard dat in sleuf 2 is geïnstalleerd. Voor details over de parameters, raadpleegt u de gebruikershandleiding van uw specifieke pluginboard.
[SF5] NATIVE3	Via deze display kunt u de systeemeigen (Native System) parameters instellen van het pluginboard dat in sleuf 3 is geïnstalleerd. Voor details over de parameters, raadpleegt u de gebruikershandleiding van uw specifieke pluginboard.

Modus Utility Job

[UTILITY] → [JOB]

In deze modus kunt u het usergeheugen (blz. 186) van deze synthesizer terugzetten naar de standaard fabrieksinstellingen (Factory Set). Zie voor details blz. 44.

OPM. Aangezien de instellingen van de pluginboards in de modus Utility niet in het interne usergeheugen zijn opgeslagen, maar in het geheugen van de respectievelijke boards zelf, kunnen die data niet met deze job worden teruggezet.

■ Aanvullende informatie

De standaardweergave instellen bij het aanzetten

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 Activeer de gewenste modus en het programmanummer die u eerst op wilt roepen bij het aanzetten.
- 2 Druk op de knop [ENTER] terwijl de knop [STORE] ingedrukt wordt gehouden, om de modus en het programmanummer te registreren die in stap 1 zijn ingesteld.
- 3 Stel de parameter PowerOnMode in op 'last' in de display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.
- 4 Druk op de knop [STORE] om de Utility-instelling op te slaan die in stap 3 hierboven gemaakt zijn.
- 5 Zet het instrument uit en weer aan om de modus/het programmanummer weer te geven die in stap 2 zijn ingesteld.

Modus File

De modus File voorziet in hulpmiddelen voor het overdragen van data tussen het instrument en verscheidene opslagmedia en -apparaten, zoals SmartMedia-kaarten, harddisks en compacte flash-apparaten.

OPM. Voor details over SmartMedia en USB-opslagapparaten, zie blz. 27.

OPM. Voor details over de relatie tussen data die op deze synthesizer zijn geproduceerd en de bestanden voor het opslaan, zie blz. 186.

Modus File

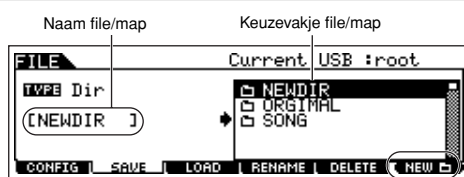
[FILE]

OPM. Voor informatie over hoe een file/map te selecteren en hoe een nieuwe map te maken, zie blz. 268.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	Via deze display kunt u de parameters instellen voor het momenteel herkende apparaat (SmartMedia/USB-opslagapparaat).
Current	In deze display kunt u het apparaat selecteren dat moet worden herkend door deze synthesizer — een SmartMedia die in de kaartsleuf is geplaatst of een geschikt USB-opslagapparaat dat op de aansluiting USB TO DEVICE is aangesloten. Als Current op CARD is ingesteld, wordt het volumelabel aangegeven in de tweede regel. Als Current op USB is ingesteld, wordt de partitie-informatie aangegeven in de tweede regel. Als het aangesloten USB-opslagapparaat meerdere media ondersteunt, stel dan het sleufnummer in de rechterhoek van de display in. Instellingen: CARD, USB
Status	Geeft de status van het opslagapparaat aan, dat door deze synthesizer wordt herkend.
▶ Free	Geeft de hoeveelheid ongebruikt (vrij) geheugen op het huidige apparaat aan.
▶ Total	Geeft de totale hoeveelheid geheugen van het huidige apparaat aan.
[SF2] MOUNT	Via deze display kunt u bepaalde partities aangeven voor het wegschrijven/laden van data, voor het apparaat dat in de display [SF1] CURRENT (boven) is herkend.
[SF3] FORMAT	Voordat u een nieuw SmartMedia/USB-opslagapparaat met deze synthesizer kunt gebruiken, zult u het moeten formatteren. Gebruik deze handeling om de SmartMedia/het USB-opslagapparaat te formatteren en wijs er een volumelabel aan toe. Voor instructies over formatteren, zie blz. 268.
Format	Bepaalt het opslagapparaat dat wordt geformatteerd. Bij de instelling 'USB' verschijnt er 'Slot' (sleuf) in de rechterhoek van deze display. Selecteer een sleuf voor toegang als het aangesloten USB-opslagapparaat meerdere media ondersteunt. Instellingen: CARD, USB
Type	Dit is beschikbaar als Format (hierboven) op 'USB' is ingesteld. Geef de partitie aan die moet worden geformatteerd. Instellingen: all, partition1 ~ 4
Volume Label	Om een naam in te voeren voor het volumelabel. Voor instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

[F2] SAVE



Druk op de knop [F6] NEW om een nieuwe map aan te maken.

Met deze handeling kunt u bestanden wegschrijven naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat. Voor instructies over het wegschrijven van files raadpleegt u de volgende bladzijden: blz. 86 (voices), blz. 92 (performances), blz. 97 (waveforms), blz. 132 (songs/patronen).

Current	Geeft de huidige directory (map) aan. Deze aanduiding wordt automatisch gewijzigd overeenkomstig de huidige directory (map) die is aangegeven in het keuzevakje file/map.
TYPE	Deze synthesizer kan verschillende typen data creëren. U kunt ze allemaal samen, of alleen een bepaald type data, naar een enkele file wegschrijven. Deze parameter bepaalt welk bepaalde datatype naar een enkele file zal worden weggeschreven. Instellingen: Raadpleeg 'Aanvullende informatie' op blz. 268.

[F3] LOAD

Met deze handeling kunt u files van een SmartMedia/USB-apparaat in deze synthesizer laden.

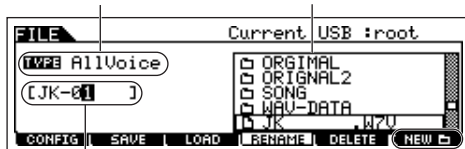
Current	Geeft de huidige directory (map) aan. Deze aanduiding wordt automatisch gewijzigd overeenkomstig de huidige directory (map) die is aangegeven in het keuzevakje file/map.
TYPE	Van de verscheidene typen data die in een enkele file naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat zijn weggeschreven, kunt u alle data of alleen een bepaald type data in deze synthesizer laden. Deze parameter bepaalt welk bepaalde datatype van een enkele file zal worden geladen. Instellingen: Raadpleeg 'Aanvullende informatie' op blz. 268.

[F4] RENAME

Selecteer het gewenste filetype.

Selecteer de file/map die moet worden hernoemd.

Via deze display kunt u files of mappen op het geselecteerde SmartMedia/USB-opslagapparaat hernoemen, met tot acht alfabetische en numerieke lettertekens.



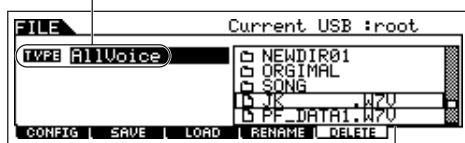
Hernoem de geselecteerde file/map hier. Zie 'Basisbediening' op blz. 53.

Druk op de knop [F6] NEW om een nieuwe map aan te maken.

Files worden benoemd zoals vastgelegd in de afspraken voor het geven van namen bij MS-DOS. Als de filenaam spaties en andere niet in MS-DOS herkende tekens bevat, zullen deze tekens automatisch worden vervangen door '_' (liggende streep) tekens bij het wegschrijven.

[F5] DELETE

Selecteer het gewenste filetype.



Selecteer de file of map die gewist moet worden.

Via deze display kunt u files/mappen van de/het geselecteerde SmartMedia/USB-opslagapparaat wissen. Selecteer de gewenste file of map zoals hieronder aangegeven en druk vervolgens op de knop [ENTER].

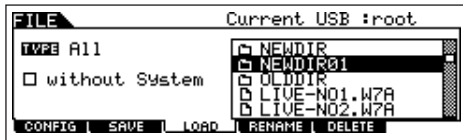
OPM. Als u een map wilt wissen, wis dan van tevoren alle files en mappen die zich in de map bevinden. Vergeet niet dat alleen mappen die geen files of andere mappen bevatten kunnen worden gewist.

Aanvullende informatie

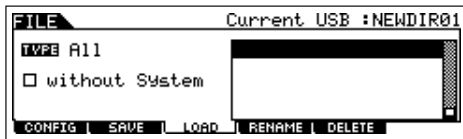
Selectie file (F1)/map (F2)

De illustraties en instructies onder laten zien hoe u files en mappen van de SmartMedia/USB-opslagapparaten in de modus File kunt selecteren.

Verplaats de cursor naar de gewenste file of map met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf.



Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de bovenliggende map. ↑
 ↓ Markeer de map en druk op de knop [ENTER] om de inhoud van de gewenste map op te roepen.



Verplaats de cursor naar de gewenste file of map met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] of de datadraaischijf.

Een SmartMedia/USB-opslagapparaat formatteren

Voordat u een nieuw SmartMedia/USB-opslagapparaat met deze synthesizer kunt gebruiken, zult u het moeten formatteren. Volg de onderstaande instructies op

! PAS OP

Als er reeds data naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat zijn weggeschreven, let er dan op deze niet te formatteren. Als u de SmartMedia/het USB-opslagapparaat formateert, zullen alle eerder opgenomen data worden gewist.

1 Plaats een SmartMedia in de kaartsleuf of sluit een USB-opslagapparaat aan op de aansluiting USB TO DEVICE.

Plaats het juiste medium in de sleuf of het USB-opslagapparaat, indien nodig.

2 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren.

3 Druk op de knop [F1] CONFIG en vervolgens op de knop [SF3] FORMAT om de display Format op te roepen.



4 Selecteer het medium dat moet worden geformatteerd.

Verplaats de cursor naar de instelling voor Format en selecteer 'CARD' of 'USB'. Geef indien nodig het sleufnummer rechtsboven in de display aan als 'USB' is geselecteerd, en selecteer de partitie die moet worden geformatteerd bij Type in de tweede regel van de display.

5 Stel het volumelabel in.

Verplaats de cursor naar 'Volume Label' en voer een volumelabel in. Voor instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

6 Druk op de knop [ENTER]. (De display vraagt u om uw bevestiging.)

Druk op de knop [DEC/NO] om de formatterhandeling te annuleren.

7 Druk op de knop [INC/YES] om het formatteren uit te voeren.

Als het formatteren is afgerond verschijnt het bericht 'Completed' en de synthesizer keert terug naar de originele display.

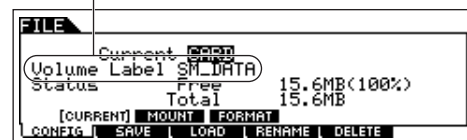
! PAS OP

Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht tijdens het formatteren:

- Haal nooit het opslagmedium uit het apparaat (Smart-Media of USB-opslag).
- Koppel nooit een van de apparaten los.
- Zet nooit de MOTIF ES of andere relevante apparaten uit.

8 Druk op de knop [SF1] CURRENT en controleer of het momenteel herkende apparaat 'CARD' is (SmartMedia in de kaartsleuf) of 'USB' (USB-opslagapparaat aangesloten op deze synthesizer).

Volumelabel van de geselecteerde partitie.



Verander indien nodig de instelling Current.

!OPM. Door de formatterhandeling in de modus File uit te voeren, zal de SmartMedia/het USB-opslagapparaat naar MS-DOS- of Windows-format worden geformatteerd. Het kan zijn dat de/het geformatteerde SmartMedia/USB-opslagapparaat niet compatibel is met andere apparaten zoals een Macintosh-computer of digitale camera.

Filetypen waar de MOTIF ES mee om kan gaan







Filetypen die kunnen worden weggeschreven van het instrument naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat [FILE] → [F2] SAVE → TYPE







TYPE	File-extensie*	Omschrijving
Dir		Als dit is ingesteld op 'TYPE' worden alleen de directories (mappen) weergegeven in het keuzevakje file/map en de wegschrijfhandeling kan niet worden uitgevoerd.
All	.W7A	Alle data in het interne usergeheugen (flash-rom) van deze synthesizer worden als een enkele file behandeld en kunnen naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat worden weggeschreven.
AllVoice	.W7V	Alle uservoicedata in het interne usergeheugen (flash-rom) van deze synthesizer worden als een enkele file behandeld en kunnen naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat worden weggeschreven. Ook de waveforms die via de functie Sampling zijn verkregen en die aan voices zijn toegewezen, worden samen weggeschreven.
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	Alle data in een pluginboard (boardvoice-data die zijn gecreëerd met behulp van de bewerkingssoftware die bij het pluginboard wordt geleverd en de board-gerelateerde instellingen in de modus Utility) worden als een enkele file behandeld en kunnen worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat. De nummers 1, 2 en 3 komen overeen met de pluginsleuven.
UserARP	.W7G	Alle userarpeggiodata in het interne geheugen (flash-rom) van deze synthesizer worden als een enkele file behandeld en kunnen worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
AllSong	.W7S	Alle usersongdata in het interne usergeheugen van deze synthesizer (DRAM) worden als een enkele file behandeld en kunnen worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
AllPattern	.W7P	Alle userpatroondata in het interne usergeheugen van deze synthesizer (DRAM) worden als een enkele file behandeld en kunnen worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
SMF	.MID	Sequencetrack- (1 - 16) en tempotrackdata van songs of patronen die in de modus Song/Pattern zijn gecreëerd, kunnen als Standard MIDI-filedata (formaat 0) worden geschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
AllWaveform	.W7W	Alle userwave- en sampledata in het interne usergeheugen van deze synthesizer (DRAM) worden als een enkele file behandeld, en kunnen worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
Wav	.WAV	Sampledata die in de modus Sampling zijn gecreëerd kunnen als een WAV-file (Windows-audioformaat) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
Aiff	.AIF	Sampledata die in de modus Sampling zijn gecreëerd kunnen als een AIFF-file (Macintosh-audioformaat) worden weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat.
Voice Editor	.W7E	Alle uservoicedata opgeslagen op userbanken (flash-rom) worden als een enkele file behandeld en weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat. De weggeschreven file kan worden geladen in de software Voice Editor (bijgeleverd op de cd-rom) op uw computer.

* Automatisch toegewezen aan de weggeschreven file.

OPM. Als 'AllSong' of 'AllPattern' als filetype is geselecteerd, worden samplevoices en toegewezen waveforms die via de functie Sampling in de modus Song/Pattern zijn gecreëerd, ook samen weggeschreven.

Filetypen die van SmartMedia/USB-opslagapparaat naar het instrument kunnen worden geladen [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	File-extensie*	Omschrijving
Dir		Als dit is ingesteld op 'TYPE' worden alleen de directories (mappen) getoond in het keuzevakje file/map en de handeling Load kan niet worden uitgevoerd.
All	.W7A	Files van het type 'All' die naar SmartMedia/USB-opslagapparaat zijn weggeschreven, kunnen in het instrument worden geladen en teruggezet. Als het vakje links van 'without System' is aangekruist, zullen alleen de instellingen van de modus Utility niet worden geladen.
AllVoice	.W7V	Files van het type 'All Voice' die naar SmartMedia/USB-opslagapparaat zijn weggeschreven, kunnen in het instrument worden geladen en teruggezet.
Voice	.W7A .W7V	Een bepaalde voice in een file, die als type 'All' of 'All Voice' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de filepictogrammen  van 'W7A' en 'W7V' worden veranderd in  (als virtuele mappen) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 87).
Performance	.W7A	Een bepaalde performance in een file, die als type 'All' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat het filepictogram  van 'W7A' wordt veranderd in  (als een virtuele map) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 92).
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	Een file dat als type 'Plugin All Bulk 1, 2, 3' naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat is weggeschreven, kan worden geladen en teruggezet naar het pluginboard dat in het instrument is geïnstalleerd. Merk op dat dezelfde pluginboards in dezelfde sleuven moeten zijn geïnstalleerd als toen de file werd weggeschreven.
UserARP	.W7G	Files van het type 'Usr ARP' die zijn weggeschreven naar SmartMedia/USB-opslagapparaat, kunnen worden geladen en in het instrument worden teruggezet.
AllSong	.W7S	Files van het type 'All Song' die zijn weggeschreven naar SmartMedia/USB-opslagapparaat, kunnen worden geladen en in het instrument worden teruggezet.
Song	.W7A .W7S .MID	Een bepaalde song in een file, die als type 'All' of 'All Song' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de filepictogrammen  van 'W7A' en 'W7S' worden veranderd in  (als virtuele mappen) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 133). Daarnaast kunt u door dit filetype te selecteren, een Standard MIDI-file (formaat 0, 1) naar een bepaalde song laden.

TYPE	File-extensie*	Omschrijving
AllPattern	.W7P	Files van het type 'All Pattern' die naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat zijn weggeschreven, kunnen worden geladen en in het instrument worden teruggezet.
Pattern	.W7A .W7P .MID	Een bepaalde song in een file, die als type 'All' of 'All Pattern' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de filepictogrammen  van 'W7A' en 'W7P' worden veranderd in  (als virtuele mappen) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 133). Daarnaast kunt u door dit filetype te selecteren, een Standard MIDI-file (formaat 0, 1) naar een bepaalde sectie van een patroon laden.
AllWaveform	.W7W	Files van de typen 'All' of 'All Waveform' die zijn weggeschreven naar SmartMedia/USB-opslagapparaat kunnen worden geladen en in het instrument worden teruggezet.
Waveform	.W7A .W7W .WAV .AIF	Een bepaalde waveform in een file, die als type 'All' of 'All Waveform' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de filepictogrammen  van 'W7A' en 'W7W' worden veranderd in  (als virtuele mappen) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 133). Daarnaast kunt u door dit filetype te selecteren, WAV-files en AIFF-files in de aangegeven bestemming laden, die verschilt afhankelijk van de modus die actief was toen de modus File werd geactiveerd (Beknopte handleiding op blz. 100 en 109).
SampleVoice	.W7A .W7S .W7P	Een bepaalde samplevoice in een file, die als type 'All', 'All Song' of 'All Voice' is weggeschreven naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de filepictogrammen  van 'W7A', 'W7S' en 'W7P' worden veranderd in  (als virtuele mappen) als dit filetype is geselecteerd (Beknopte handleiding op blz. 133). Dit filetype is alleen beschikbaar als de modus File vanuit de modus Song/modus Pattern wordt geactiveerd.
Voice Editor	.W7E	De voicedata die op uw computer bewerkt is via de bijgeleverde software Voice Editor, kan in het instrument worden geladen.

* Toegewezen aan de file die kan worden geladen.

OPM. Naast de filetypen hierboven, kunnen er ook Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700-files en AKAI S1000/S3000-files in de MOTIF ES worden geladen.

OPM. Als er files van de Yamaha A-serie-samplers (A5000/4000/3000) worden geladen, geeft een 'S'-teken bij de filenaam aan dat de file alleen sampledata bevat en een 'P'-teken geeft programdata aan (voicegerelateerde parameters enzovoorts). Als de modus File vanuit de modus Voice/Performance wordt geactiveerd, kan de file met het 'P'-teken worden geladen en de volgende twee typen kunnen in plaats van waveform of key bank (toetsbank) worden geselecteerd.

- Type 1: Er wordt slechts één sample naar een bepaalde waveform geïmporteerd. Dit type maakt gebruik van de verscheidene instellingen van de MOTIF ES, en de parameters die overeenkomen met de vier elementen worden ook geladen. Extra samples worden niet geladen.
- Type 2: Er worden verscheidene samples naar een bepaalde waveform geïmporteerd. Parameters die overeenkomen met de vier elementen worden niet in de MOTIF ES geladen. Extra samples worden niet geladen.

Datacompatibiliteit met de MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8

Van de data die op de MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8 zijn gecreëerd, kunnen voices, waveforms en samplevoices in de MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 worden geladen.

• Voices

Een bepaalde voice in een file (extensie: W2A, W2V) die als type 'All' of 'AllVoice' op de MOTIF naar het opslagapparaat is weggeschreven, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'Voice' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit. Net zo kan een file (extensie: W2V) die als type 'AllVoice' op de MOTIF naar de SmartMedia/het USB-opslagapparaat is weggeschreven, in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'AllVoice' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit. Daarnaast kunnen ook Voice Editor-files (extensie: W2E) in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'Voice Editor' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit.

OPM. Het kan zijn dat de voices die in de MOTIF ES 6/7/8 zijn geladen niet exact hetzelfde geluid geven als de originelen op de MOTIF 6/7/8, aangezien de inhoud van de presetwaveforms en de effectstructuur van de twee instrumentseries verschillen.

• Waveforms

Een bepaalde waveform in een file (extensie: W2A, W2V) die als type 'All' of 'AllWaveform' op de MOTIF naar het opslagapparaat is weggeschreven, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'Waveform' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit.

Net zo kan een file (extensie: W2W) die als type 'AllWaveform' op de MOTIF naar het opslagapparaat is weggeschreven, in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'AllWaveform' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit.

• Samplevoices

Een bepaalde samplevoice (extensie: W2A, W2S, W2P) die als type 'All', 'AllSong' of 'AllPattern' op de MOTIF naar het opslagapparaat is weggeschreven, kan afzonderlijk worden geselecteerd en in de MOTIF ES worden geladen. Stel het TYPE in op 'SampleVoice' in de display [F3] LOAD en voer de laadhandeling uit.

Modus Master

■ Masters creëren — basisprocedure

Met de modus Master kunt u speciale programmacombinaties bespelen en bewerken die 'Masters' worden genoemd. Een master kan tot vier verschillende voices of performances bevatten, die elk aan een afzonderlijke MIDI-zone zijn toegewezen. Het kan ook bepaalde songs of patronen bevatten. Daardoor kunt u het instrument precies zo instellen als u nodig heeft voor live-optredens, door de masters schakelen in de volgorde dat u ze nodig heeft.

Om een master te maken, stelt u de verschillende parameters hieronder in, in de modi Master Play en Master Edit. Gebruik de modus Master Job om data te initialiseren of naar een ander apparaat over te dragen.

Als u eenmaal een master heeft bewerkt, kunt u deze in een userbank in het interne geheugen (flash-rom) opslaan in de modus Performance Store en alle bewerkte masters naar een SmartMedia/USB-opslagapparaat in de modus File wegschrijven.

Modus Master Play

[MASTER] → Selectie master

Met de modus Master Play kunt u een verscheidenheid aan algemene bewerkingshandelingen uitvoeren op de geselecteerde master. Voor gedetailleerdere en uitgebreide bewerkingshandelingen, gebruikt u de modus Master Edit. Bewerkte parameters, met uitzondering van enkele parameters, worden in intern flash-rom opgeslagen als usermaster.

[F1] PLAY

OCT (octavering)	Geeft de octavering van het toetsenbord aan die via de knoppen [OCTAVE] is ingesteld. Dit kan ook via de volgende handelingen worden gewijzigd: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A = toewijzing A), ASB (ASSIGN B = toewijzing B)	Geeft de functies aan die aan de respectievelijke knoppen (met bijschrift 'ASSIGN A' en 'ASSIGN B') zijn toegewezen als het lampje van zowel de knop [PAN/SEND] als de knop [TONE] is aangezet. De functies zijn toegewezen via de display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTA De instellingen OCT (octavering), ASA (Assign A = toewijzing A) en ASB (Assign B = toewijzing B) zijn niet afzonderlijk voor elke master toe te wijzen. Daarom worden ze ook niet als afzonderlijke master opgeslagen in de modus Master Store (blz. 137).	
AS1 (ASSIGN 1 = toewijzing 1), AS2 (ASSIGN 2 = toewijzing 2)	Geeft de waarden aan die zijn verkregen door aan de respectievelijke knoppen (met bijschrift 'ASSIGN A' en 'ASSIGN B') te draaien als het lampje van zowel de knop [PAN/SEND] als de knop [TONE] is aangezet. De functies die aan deze knoppen zijn toegewezen, zijn afhankelijk van de instelling van de voice die als masterprogramma is geselecteerd.
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	U kunt de arpeggio-typen oproepen door op deze knoppen te drukken, waaraan de arpeggiotypen zijn toegewezen. Het arpeggiotype dat aan elk van de knoppen is toegewezen, is afhankelijk van het programma (voice, performance, song, patroon) dat als master is geselecteerd.

[F2] MEMORY

Via deze display kunt u basisparameters voor de master instellen, waaronder de modus die met de master en het programmanummer wordt opgeroepen.

Modus	Bepaalt de modus die wordt opgeroepen als het masternummer wordt geselecteerd. Instellingen: Voice, Performance, Pattern, Song
Memory (geheugen)	Bepaalt het programmanummer dat wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd. Instellingen: Als de modus is ingesteld op Voice: selecteer een voicebank en -nummer. Raadpleeg de instructies op blz. 60. Als de modus is ingesteld op Performance: selecteer een performancebank en -nummer. Raadpleeg de instructies op blz. 67. Als de modus is ingesteld op Pattern: selecteer een patroon en sectie. Raadpleeg de instructies op blz. 57. Als de modus is ingesteld op Song: selecteer een songnummer. Raadpleeg de instructies op blz. 56.
ZoneSwitch (zoneschakelaar)	Bepaalt of de functie Zone wordt gebruikt (on) of niet (off). Zie blz. 137 voor details over de functie Zone. NOTA Als de modus is ingesteld op 'Voice' of 'Performance' en de zoneschakelaar is aangezet, kan alleen zone 1 worden gebruikt bij de standaardinstelling (het bespelen van de zones 2-4 zal geen geluid geven). U kunt deze zones gebruiken door diverse parameters in de modus Master Edit in te stellen.

Modus Master Edit

[MASTER] → Selectie master → [EDIT]

De modus Master Edit is verdeeld in Common Edit (gemeenschappelijk bewerken), voor het instellen van parameters voor alle vier zones gezamenlijk, en Zone Edit, voor het instellen van parameters van afzonderlijke zones.

Als de zoneschakelaar is aangezet in de display [F2] MEMORY in de modus Master Play, is alleen Common Edit (gemeenschappelijk bewerken) beschikbaar.

Common Edit	[MASTER] → Selectie master → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Deze parameters zijn voor het maken van globale (of gemeenschappelijke) bewerkingen van alle vier de zones van de geselecteerde master.

[F1] NAME (benoemen)

Via deze display kunt u een naam voor de master creëren. Voor instructies over het benoemen, raadpleegt u blz. 53 in de sectie Basisbediening.

[F2] OTHER

Knob/Slider (knop/schuif)	Via deze display kunt u instellen welke rij aan knop/schuif-functies zal worden verlicht en geselecteerd. Instellingen: panSelecteren van de master laat het lampje [PAN/SEND] oplichten, voor bediening van de rij Pan/Send. toneSelecteren van de master laat het lampje [TONE] oplichten, voor bediening van de rij Tone. assignSelecteren van de master laat de lampjes [PAN/SEND] en [TONE] oplichten, voor bediening van de rij Assign. MEQofs of partEQSelecteren van de master laat het lampje [EQ] oplichten, voor bediening van de rij EQ. Als de modus op Voice is ingesteld, is MEQofs beschikbaar. Als de modus is ingesteld op Performance, Song of Pattern, is partEQ beschikbaar. MEFSelecteren van de master laat de lampjes [ARP FX] en [EQ] oplichten, voor bediening van de rij Master Effecten. arpFxSelecteren van de master laat het lampje [ARP FX] oplichten, voor bediening van de rij arpeggio FX. zoneSelecteren van de master laat geen lampjes oplichten en roept automatisch de knop/schuif-functies op die speciaal voor elk van de respectievelijke zones zijn ingesteld (blz. 137). Dit is alleen beschikbaar als de zoneschakelaar is aangezet in de display [F2] MEMORY in de modus Master Play.
----------------------------------	---

Zone Edit	[MASTER] → Selectie master → [EDIT] → Selectie zone
------------------	--

Deze parameters zijn voor bewerking van de afzonderlijke zones die een master vormen. Zone Edit is alleen beschikbaar als de zoneschakelaar is aangezet in de display [F2] MEMORY in de modus Master Play.

[F1] TRANS (verzend)

Via deze display kunt u instellen hoe elke zone MIDI-berichten verzendt, als u het toetsenbord bespeelt.

TransCh (zendkanaal)	Bepaalt het MIDI-zendkanaal voor elk van de zones. Instellingen: 1 ~ 16
TGSwitch (toongeneratorschakelaar)	Bepaalt of MIDI-data voor elk van de zones wel of niet naar de interne toongenerator worden verzonden. Instellingen: on, off
MIDISwitch (MIDI-schakelaar)	Bepaalt of MIDI-data voor elk van de zones wel of niet naar een extern MIDI-apparaat worden verzonden. Instellingen: on, off

[F2] NOTE

Via deze display kunt u de toonhoogte- en toetsenbordgerelateerde parameters voor elk van de zones instellen — waardoor u zonesplits in kunt stellen en het toonhoogtebereik voor elk van de zones kunt bepalen.

Octave (octavering)	Bepaalt de hoeveelheid in octaven waarmee het bereik van de zone omhoog of omlaag wordt verschoven. Instellingen: -3 ~ 0 (standaard) ~ +3
Transpose (transponering)	Bepaalt de hoeveelheid in halve noten waarmee het bereik van de zone omhoog of omlaag wordt verschoven. Instellingen: -11 ~ 0 (standaard) ~ +11
NoteLimitH, L (Nootbegrenzing hoog, laag)	Bepaalt de laagste en hoogste noten van het bereik voor elk van de zones. De geselecteerde zone zal alleen klinken als u noten in dit bereik speelt. Instellingen: C -2 ~ G8 OPM. U kunt het bereik ook rechtstreeks via het toetsenbord instellen door de knop [INFORMATION] ingedrukt te houden en de gewenste lage en hoge toetsen in te drukken.

[F3] TX SW (zendschakelaar)

Via deze display kunt u instellen hoe het bespelen van elke afzonderlijke zone de verzending beïnvloedt van verscheidene MIDI-berichten, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten. Als de betreffende parameter is aangezet, zal de geselecteerde zone de corresponderende MIDI-berichten verzenden. Merk op dat er twee verschillende displaytypen voorhanden zijn (zie hieronder). Elk displaytype beschikt over dezelfde instellingen maar in een andere indeling; gebruik het type dat u het prettigst vindt.

- Display die vier zones toont
- Display die alle parameters van één zone aangeeft

Vergeet niet dat aangezien alle beschikbare parameters niet tegelijkertijd in de vier-zonedisplay kunnen worden getoond, u de cursorknoppen zult moeten gebruiken om door de display te scrollen zodat u de andere parameters kunt zien en instellen.

Instellingen:

Bank (TG)	Bepaalt of er wel of niet bankselectie-MSB/LSB-berichten naar de interne toongenerator worden gezonden.
PC (TG)	Bepaalt of er wel of niet programmawijzigingsberichten naar de interne toongenerator worden verzonden.
Bank (MIDI)	Bepaalt of er wel of niet bankselectie-MSB/LSB-berichten via MIDI naar de externe toongenerator worden gezonden.
PC (MIDI)	Bepaalt of er wel of niet programmawijzigingsberichten via MIDI naar de externe toongenerator worden gezonden.
PB (pitchbend)	Bepaalt of er wel of niet pitchbendberichten naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.

MW (modulatie wiel)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door het modulatie wiel te gebruiken, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
RB (ribboncontroller)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door de ribboncontroller te gebruiken, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
ChAT (kanaal-aftertouch)	Bepaalt of er wel of niet kanaal-aftertouch-berichten die worden gegenereerd door te drukken op de toetsen, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
FC1 (voetregelaar 1) FC2 (voetregelaar 2)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door op de optionele voetregelaar te trappen, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
Sus (sustain)	Bepaalt of er wel of niet sustainberichten die worden gegenereerd door op de voetschakelaar te trappen die is aangesloten op de aansluiting SUSTAIN, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
FS (voetschakelaar)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door op de voetschakelaar te drukken die is aangesloten op de aansluiting ASSIGNABLE, naar de interne en externe toongenerator worden gezonden.
Knob (KN-knop)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door de KN-knoppen te gebruiken, naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
Slider (CS-schuif)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door de CS-schuiven te gebruiken, naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
BC (breathcontroller)	Bepaalt of er wel of niet MIDI-berichten die worden gegenereerd door de breathcontroller te gebruiken die is aangesloten op de aansluiting BREATH, naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
Vol (volume)	Bepaalt of er wel of niet volumeberichten naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
Pan	Bepaalt of er wel of niet panberichten naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.

[F4] PRESET

Via deze display kunt u de voice-gerelateerde instellingen voor elk van de zones maken, in het geselecteerde masterprogrammanummer. Op deze manier roept het selecteren van een andere master automatisch een volledig verschillend stel voices en voice-gerelateerde instellingen op voor de vier zones.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (programmawijziging)	Bepaalt de voice-toewijzing voor elk van de zones in de geselecteerde master. Instellingen: Zie voor het voice-overzicht het afzonderlijke Data List-boekje.
Volume	Bepaalt het uitgangsniveau van de voice in elke zone. Instellingen: 0 ~ 127
Pan	Bepaalt de stereopanpositie van de voice in elke zone. Instellingen: L64 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

[F5] KN/CS (knop/schuifregelaar)

Via deze display kunt u bepalen welke besturingswijzigingsnummers er worden gebruikt voor de KN-knoppen en CS-schuiven voor elk van de zones. Deze instellingen zijn alleen beschikbaar als de parameter Knob/Slider (in de display [F2] OTHER in de modus Common Edit (gemeenschappelijk bewerken) is ingesteld op 'zone'.

Instellingen: off, 1~ 95

Modus Master Job**[MASTER] → [JOB]**

De modus Master Job bevat twee handige handelingen ('jobs' genaamd) — één waarmee u de masterdata kunt initialiseren (resetten), en de andere waarmee u uw bewerkte masterdata naar een extern MIDI-apparaat of computer kunt verzenden.

Na het via de geselecteerde display naar wens instellen van de parameters, drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.

[F1] INIT (initialiseren)

Met deze functie kunt u alle masterparameters naar hun standaardinstellingen terugzetten (initialiseren). U kunt hiermee ook selectief bepaalde parameters, zoals de gemeenschappelijke instellingen, instellingen voor elk van de zones enzovoorts, initialiseren – erg handig als u een totaal nieuwe master vanaf de basis wilt opbouwen.

Parametertypen (voor initialiseren): All, Common, Zone

ALL	Alle instellingen van de geselecteerde master worden geïnitieerd.
Common	Common-parameterinstellingen van de geselecteerde master worden geïnitieerd.
Zone	U kunt de Zone-instelling naar één van de volgende drie typen initialiseren.
Split	Splitst het toetsenbordgebied met gebruikmaking van zone 1 en zone 2. 'UpperCh' bepaalt het MIDI-zendkanaal van het rechterhandgebied van het toetsenbord, 'LowerCh' bepaalt het MIDI-zendkanaal van het linkerhandgebied van het toetsenbord, en 'SplitPoint' bepaalt het nootnummer (C2 ~ G8) die het rechterhandgebied van het linkerhandgebied van het toetsenbord scheidt.
4Zone	Initialiseert alle vier zones.
Layer	Laat u een layer maken van twee parts met gebruikmaking van zone 1 en zone 2. 'UpperCh' en 'LowerCh' bepalen de MIDI-zendkanalen van de twee respectievelijke zones.

[F4] BULK (bulkdump)

Met deze functie kunt u al uw bewerkte parameterinstellingen van de momenteel geselecteerde master naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden, voor data-archivering. Zie voor details blz. 185.

OPM. Om bulkdump uit te kunnen voeren, zult u het juiste MIDI-apparaatnummer in moeten stellen via de volgende handeling: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modus Master Store

[MASTER] → Selectie master → [STORE]

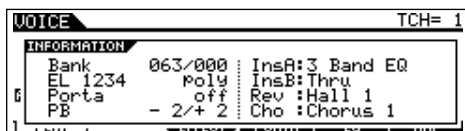
Met deze functie kunt u uw bewerkte master opslaan in usergeheugen (flash-rom).
Voor details, raadpleegt u blz. 137 in de sectie Beknopte handleiding.

Appendix

Informatiedisplays

De handige informatiedisplays laten u in een oogwenk enkele van de belangrijkste instellingen zien die relevant zijn voor elk van de modi. Selecteer de gewenste modus, druk vervolgens op de knop [INFORMATION] om de informatiedisplay voor die modus op te roepen. Om de display te verlaten drukt u nogmaals op de knop (of op een willekeurige andere paneelknop).

Modus Voice



Bank

Geeft de bank/het nummer (blz. 60) van de momenteel geselecteerde voice aan.

EL 1234

Geeft de huidig geselecteerde voice aan, de aan/uit-status van de vier elementen en de mono/poly-status (blz. 79).

Porta (portamento)

Geeft de aan/uit-status van de portamentoschakelaar van de momenteel geselecteerde voice aan.

PB (pitchbend)

Geeft de op/nee-instelling van het pitchbendbereik aan.

InsA (insertie A), InsB (insertie B), Rev (reverb), Cho (chorus)

Geeft het momenteel geselecteerde effecttype voor elk van de effectblokken aan (blz. 179).

Modus Performance



Bank

Geeft de bank/het nummer (blz. 67) van de momenteel geselecteerde performance aan.

1 (pluginboard 1), 2 (pluginboard 2), 3 (pluginboard 3)

Geeft de installatiestatus van het respectieve pluginboard aan. De pluginboardnaam wordt rechts van het corresponderende sleufnummer aangegeven. Als PolyExpand (blz. 265) is aangezet in de modus Utility, wordt er 'P' links van het sleufnummer aangegeven.

Ins (insertie), InsPLG (plugin-insertie)

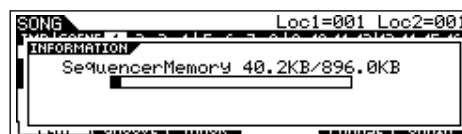
Geeft het partnummer aan waarop de insertie-effecten worden toegepast en het partnummer waarop het plugin-insertie-effect wordt toegepast (als de PLG100-VH is geïnstalleerd).

Rev (reverb), Cho (chorus)

Geeft het momenteel geselecteerde effecttype voor elk van de effectblokken aan (blz. 179).

Modus Song

● Modus Song Play



Geeft de hoeveelheid momenteel ongebruikt (beschikbaar) geheugen (DRAM) aan voor songopname.

● Modus Song Mixing



PlugInfo/Port (status van de installatie van pluginboards)

Geeft de pluginboardnaam en zijn MIDI-poortnummer (blz. 265) rechts van het sleufnummer aan. Als PolyExpand (blz. 265) is aangezet in de modus Utility, wordt er 'P' links van het sleufnummer aangegeven.

Ins (insertie), InsPLG (plugin-insertie)

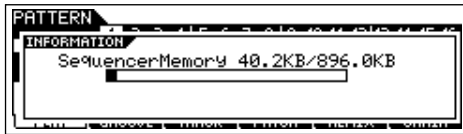
Geeft het partnummer aan waarop de insertie-effecten worden toegepast en het partnummer waarop het plugin-insertie-effect wordt toegepast (als de PLG100-VH is geïnstalleerd).

Rev (reverb), Cho (chorus)

Geeft het momenteel geselecteerde effecttype voor elk van de effectblokken aan (blz. 180).

Modus Pattern

● Modus Pattern Play



Geeft de hoeveelheid momenteel ongebruikt (beschikbaar) geheugen (DRAM) aan voor patroonfraseopname.

● Modus Pattern Mixing

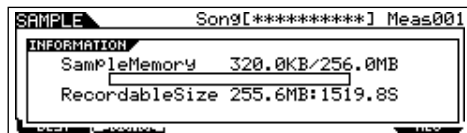
Net als in de modus Song Mixing.

● Modus Mixing Voice Edit

Net als in de modus Voice.

Modus Sampling

● Modus Sampling



SampleMemory

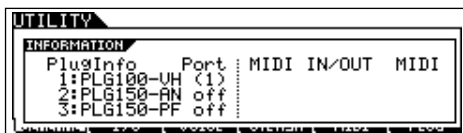
Geeft de hoeveelheid geheugen aan dat door samplen wordt gebruikt.

RecordableSize

Geeft de hoeveelheid beschikbaar samplegeheugen (ongebruikt geheugen) en de beschikbare sampletijd aan.

OPM. Vergeet niet dat 320 KB geheugen in de geïnstalleerde DIMMs nodig is voor het beheren van waves (samples), zelfs als het geheugen in feite geen samples bevat.

Modus Utility



PlugInfo/Port (status van de installatie van pluginboards)

Geeft de pluginboardnaam en zijn MIDI-poortnummer (blz. 265) rechts van het sleufnummer aan. Als PolyExpand (blz. 265) is aangezet in de modus Utility, wordt er 'P' links van het sleufnummer aangegeven.

MIDI IN/OUT

Geeft aan welke fysieke uitgangsaansluiting(en) zal/zullen worden gebruikt voor het zenden/ontvangen van MIDI-data: MIDI IN/OUT/THRU, USB of mLAN (als de optionele mLAN16E is geïnstalleerd).

Modus File



Card Free/USB Free

Geeft de hoeveelheid momenteel beschikbaar (ongebruikt) geheugen van de SmartMedia aan die in de kaartsleuf is geplaatst, of van het USB-opslagapparaat dat op de MOTIF ES is aangesloten.

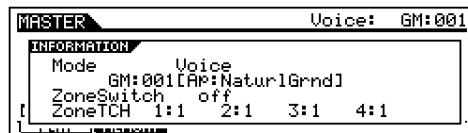
Partition

Geeft de aangemelde partities van het aangesloten USB-opslagapparaat aan.

Current Dir (huidige directory)

Geeft de momenteel geselecteerde directory aan.

Modus Master



Modus

Geeft de modus en het programmanummer aan dat in de momenteel geselecteerde master is vastgelegd.

ZoneSwitch (zoneschakelaar)

Geeft de aan/uit-status van de zoneschakelaar aan.

ZoneTCH (zonezendkanaal)

Geeft het MIDI-zendkanaal van elke zone aan (als de zoneschakelaar is aangezet).

Modus Remote Control



Zie voor details blz. 152.

Displayberichten

LCD-aanduiding	Uitleg
Are you sure ? [YES]/[NO]	Bevestigt of u een aangegeven handeling wel of niet wilt uitvoeren. Druk naar wens op [INC/YES] of [DEC/NO].
Arp memory full	Het interne geheugen voor arpeggiodata is vol, waardoor de opgenomen sequencedata niet als arpeggio kan worden opgeslagen.
Arpeggio type stored	Het huidige arpeggiotype is onder één van de knoppen [SF1] - [SF5] opgeslagen.
Bad disk or card.	De SmartMedia of het USB-opslagapparaat is niet te gebruiken. Formateer de SmartMedia of het USB-opslagapparaat en probeer het nogmaals.
Bulk protected.	Er is bulkdata ontvangen terwijl RcvBulk was ingesteld op 'protect'. (Zie blz. 264.)
Can't find associated files.	De gerelateerde voicefile kan niet worden gevonden tijdens het laden van een file van het formaat AKAI S1000/S3000.
Can't undo OK? [YES]/[NO]	Als bepaalde song-/patroonjobs worden uitgevoerd, raakt het interne geheugen te vol voor het gebruik van de handeling Undo (ongedaan maken). Druk op [INC/YES] als dit ok is, of op [DEC/NO] om de handeling af te breken. Probeer het nogmaals na het wissen van ongewenste songs, patronen of userfrases.
Choose user phrase.	U heeft geprobeerd een patroontrack op te nemen, waaraan een presetfrase is toegewezen. Als u een presetfrase als ruw materiaal wilt gebruiken voor patroonopname, kopieer deze dan naar een userfrase vóór het opnemen.
Completed.	De aangegeven laad-, wegschrijf-, formateer- of andere job is afgerond.
Copy protected.	U heeft geprobeerd een tegen kopiëren beveiligde digitale audiobron te exporteren of weg te schrijven.
Device number is off.	Er kunnen geen bulkdata worden verzonden/ontvangen aangezien het apparaatnummer op off is ingesteld.
Device number mismatch.	Er kunnen geen bulkdata worden verzonden/ontvangen aangezien de apparaatnummers niet overeenkomen.
Digital in unlocked.	Het digitale ingangssignaal van de AIEB2 is niet synchroon te krijgen (wordt niet goed ontvangen of is niet goed opgenomen).
Disk or card full.	De SmartMedia of het USB-opslagapparaat is vol en er kunnen geen data meer worden weggeschreven. Gebruik een nieuwe SmartMedia of nieuw USB-opslagapparaat, of maak ruimte door ongewenste data van de SmartMedia of het USB-opslagapparaat te wissen.
Disk or card not ready.	De SmartMedia of het USB-opslagapparaat is niet goed geplaatst of aangesloten op de MOTIF ES.
Disk or card read/write error.	Er heeft een fout plaats gevonden tijdens het lezen of schrijven van/naar een SmartMedia of USB-opslagapparaat.
Disk or card write protected.	De SmartMedia of het USB-opslagapparaat is schrijfbeveiligd, of u heeft geprobeerd een alleen-lezen-medium zoals een cd-rom te beschrijven.
Effect plug-in is not in slot 1.	De effectpluginboard werkt niet omdat het niet in sleuf 1 is geïnstalleerd. Het effectpluginboard zou in sleuf 1 moeten worden geïnstalleerd.
Executing...	Er wordt een formateerhandeling of job uitgevoerd. Wacht alstublieft even.
File already exists.	Er bestaat al een file met dezelfde naam als die u wilt wegschrijven.
File not found.	De file van het aangegeven type is niet te vinden op de SmartMedia/het USB-opslagapparaat
Folder is too deep.	Het is niet mogelijk toegang te krijgen tot onderliggende mappen.
Illegal check box.	Er is geen keuzevakje aangekruist in een sequencertrack-job waarbij dat wel nodig is. Controleer het betreffende keuzevakje.
Illegal file	De voor laden aangegeven file is onbruikbaar voor de MOTIF ES of kan in de huidige modus niet worden geladen.
Illegal file name.	De aangegeven filenaam is ongeldig. Probeer het invoeren van een andere naam.
Illegal input.	Er is een ongeldige invoer of waarde aangegeven. Controleer de invoermethode of waarde.
Illegal measure.	Er is een ongeldig maatnummer aangegeven in de modus Song/Pattern. Selecteer nogmaals een maat.
Illegal phrase number.	Er is een ongeldig frasenummer aangegeven in de modus Pattern. Selecteer nogmaals een frase.
Illegal sample data.	De voor laden aangegeven samplefile is onbruikbaar voor de MOTIF ES.
Illegal track number.	Er is een ongeldig tracknummer in de modus Song/Pattern aangegeven. Selecteer nogmaals een track.
Incompatible USB device	Er is een USB-apparaat op de aansluiting USB TO DEVICE aangesloten, dat niet kan worden gebruikt met de MOTIF ES.
Meter mismatch	In de modus Pattern Job verschilt de maatsoort van het bestemmingspatroon van dat van de maatsoort van het bronpatroon.
MIDI buffer full.	De verwerking van de MIDI-data kon niet verder gaan omdat er teveel data in één keer werd ontvangen.
MIDI checksum error.	Er heeft een fout plaatsgevonden tijdens het ontvangen van bulkdata.
MIDI data error.	Er heeft een fout plaatsgevonden tijdens de ontvangst van MIDI-data.
Mixing stored	In de modus Song/Pattern zijn de mixinstellingen van de file geladen.
Mixing Voice full	De mixvoice kan niet worden opgeslagen omdat het aantal voices, dat reeds is opgeslagen, de maximum capaciteit overschrijdt.
Multi plug-in is not in slot 3.	Het multipart-pluginboard werkt niet omdat het niet in sleuf 3 is geïnstalleerd. Het multipart-pluginboard zou in sleuf 3 moeten worden geïnstalleerd.
No data.	Er is een track of bereik geselecteerd dat geen data bevat, tijdens het uitvoeren van een Song/Pattern-job. Selecteer een passende track of passend bereik. Daarnaast verschijnt dit bericht als er een job, die gerelateerd is aan een mixvoice, niet kan worden uitgevoerd omdat de aangegeven mixvoice niet beschikbaar is.
No DIMM Memory Installed.	Er is geen passend paar DIMM-uitbreidingen geïnstalleerd, of het paar past niet goed bij elkaar (blz. 289).
No F7 (End of Exc.)	Er zijn exclusiefdata ingevoerd of veranderd zonder de benodigde 'eind van exclusief'-byte (F7). Zorg ervoor dat F7 erbij zit.

LCD-aanduiding	Uitleg
No response from USB device	Er komt geen reactie van het USB-apparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO DEVICE.
No sample data.	Dit bericht verschijnt als een sample-gerelateerde job niet kan worden uitgevoerd omdat de aangegeven sample niet beschikbaar is.
Not empty folder	U heeft geprobeerd een map te wissen die data bevat.
Now checking plug-in board.	De MOTIF ES controleert de status van de installatie van de pluginboards tijdens het aanzetten.
Now loading... (xxxx)	Geeft aan dat er een file wordt geladen.
Now saving... (xxxx)	Geeft aan dat er een file wordt weggeschreven.
Now scanning auto loaded files	Zoekt de files die zijn aangegeven voor Auto Load (automatisch laden).
Now working...	De geheugenindeling wordt aangepast na het afronden van het samplen of na het annuleren van een laad-/wegschrijfhandeling door op de knop [EXIT] te drukken.
Overwrite? [YES]/[NO]	Een wegschrijfhandeling zal data op de SmartMedia/het USB-opslagapparaat overschrijven, en dit bericht vraagt om een bevestiging of ontkenning. Druk naar wens op [INC/YES] of [DEC/NO].
Pattern length mismatch.	Een patroonjob zal tot gevolg hebben dat de lengte van een patroon groter zou worden dan 256 maten.
Phrase length mismatch	Een patroonjob zal tot gevolg hebben dat de lengte van een frase groter zou worden dan 256 maten.
Phrase number overflow	Het maximum aantal frasen (256) wordt overschreden bij het opnemen, het uitvoeren van een patroonjob, of een bewerking.
Please keep power on.	Er worden data naar flash-rom geschreven. Probeer nooit het instrument uit te zetten terwijl er data naar flash-rom worden geschreven. Het instrument uitzetten terwijl dit bericht wordt weergegeven, resulteert in het verloren gaan van alle userdata en ervoor zorgen dat het systeem vastloopt (ten gevolge van datacorruptie in het flash-rom). Dit kan er ook toe leiden dat de MOTIF ES niet in staat zal zijn om goed op te starten, als het instrument de volgende keer wordt aangezet.
Please stop sequencer.	De handeling die u heeft geprobeerd uit te voeren kan niet worden verricht tijdens het afspelen van een song/patroon.
PLG100 not supported.	De functie Plug-in All Bulk Save is niet van toepassing op de PLG100-serie boards.
Plug-in1 communication error.	Het pluginboard dat in sleuf 1 is geïnstalleerd werkt niet.
Plug-in1 type mismatch.	Er is een uservoice geselecteerd die gebruik maakt van het pluginboard dat voorheen in sleuf 1 was geïnstalleerd (maar dat nu uit de sleuf verwijderd is).
Plug-in2 communication error.	Het pluginboard dat in sleuf 2 is geïnstalleerd werkt niet.
Plug-in2 type mismatch.	Er is een uservoice geselecteerd die gebruik maakt van het pluginboard dat voorheen in sleuf 2 was geïnstalleerd (maar dat nu uit de sleuf verwijderd is).
Plug-in3 communication error.	Het pluginboard dat in sleuf 3 is geïnstalleerd werkt niet.
Plug-in3 type mismatch.	Er is een uservoice geselecteerd die gebruik maakt van het pluginboard dat voorheen in sleuf 3 was geïnstalleerd (maar dat nu uit de sleuf verwijderd is).
Power on mode stored	De instelling van het programmanummer dat automatisch wordt geselecteerd bij het aanzetten, is opgeslagen.
Receiving MIDI bulk	De MOTIF ontvangt MIDI-bulkdata.
Sample freq is too low.	De samplefrequentie is te laag en de job Frequency Convert (frequentieomzetting) kan niet worden uitgevoerd.
Sample is protected.	De sample kan niet worden overschreven omdat deze beveiligd is.
Sample is too long.	De samplegrootte is te groot en de job Time Stretch (tijd uitrekken) kan niet worden uitgevoerd.
Sample is too short.	De samplelengte is te kort en de job Frequency Convert (frequentieomzetting) kan niet worden uitgevoerd.
Sample memory full.	Het samplegeheugen is vol en verdere samplehandelingen, -jobs of laadhandelingen kunnen niet worden uitgevoerd.
Scene & Arpeggio type stored	De songscene en het huidige arpeggiotype zijn onder een van de knoppen [SF1] - [SF5] opgeslagen.
Seq memory full.	Het interne geheugen voor sequencedata is vol, waardoor verdere handelingen (zoals opnemen, bewerken, job uitvoeren, MIDI-ontvangst/-verzending of laden van de SmartMedia/het USB-opslagapparaat) niet kunnen worden uitgevoerd. Probeer het nogmaals na het wissen van ongewenste song-, patroon- of userfrasedata.
System memory crashed.	Het schrijven naar flash-rom is niet gelukt.
This performance uses user voices.	De performance die u heeft geladen bevat uservoicedata. Controleer of de voice die u heeft weggeschreven zich in de betreffende uservoicebank bevindt.
Too many favorites	U heeft geprobeerd meer dan 257 voices aan de categorie Favorite toe te wijzen.
Too many fixed notes	Tijdens het omzetten van song- of patroondata naar arpeggiodata, overschrijdt de hoeveelheid verschillende noten in de data die moet worden omgezet de zestien.
Too many samples.	Het maximum totaal aantal samples (8192) wordt overschreden.
Transmitting MIDI bulk	De MOTIF ES verzendt MIDI-bulkdata.
USB connection terminated. Press [ENTER].	Er heeft een onderbreking in de verbinding met het USB-opslagapparaat plaatsgevonden vanwege een ongebruikelijke elektrische stroom. Koppel het USB-opslagapparaat los van de aansluiting USB TO DEVICE en druk vervolgens op de knop [ENTER].
USB device connecting	Bezig het USB-opslagapparaat te herkennen, dat op de aansluiting USB TO DEVICE is aangesloten.
USB power consumption exceeded.	Het vermogensverbruik van het USB-opslagapparaat dat op de aansluiting USB TO DEVICE is aangesloten, overschrijdt de voorgeschreven waarde.
USB transmission error	Er vindt een fout plaats tijdens de communicatie met het USB-opslagapparaat.
Utility stored	De instellingen in de modus Utility zijn opgeslagen.

Problemen oplossen

Er wordt geen geluid geproduceerd, zelfs niet als het toetsenbord wordt bespeeld.

- Zijn alle vier de CS-schuiven ingesteld op geschikte niveaus (anders dan nul of minimum)? blz. 51
- Controleer de waarde van de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Parameter Volume. blz. 260
- Controleer de instelling van de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Parameter LocalCtrl. Als dit op 'off' is ingesteld, zal de interne toongenerator niet klinken. blz. 264
- Zijn de MOTIF ES en alle externe apparaten op de netspanning aangesloten en is de MOTIF ES aangezet?
- Heeft u alle betreffende niveau-instellingen gemaakt – inclusief het mastervolume op de MOTIF ES en de volume-instellingen op elk van de aangesloten externe apparaten?
- Is de voetregelaar ingedrukt (als deze is aangesloten op de aansluiting FOOT CONTROLLER)? blz. 42
- Is de MOTIF ES goed via audiokabels aangesloten op gerelateerde externe apparaten (bijv., versterker of versterkte luidspreker)?
- Als de voice geen geluid geeft, zijn dan de effect- en filterinstellingen juist? (Onjuiste filterafsnijfrequentie-instellingen kunnen geen geluid tot gevolg hebben.) blz. 197
- Als de voice geen geluid geeft, zijn dan alle vier elementen aangezet? blz. 79
- Als de voice geen geluid geeft, is de volumeparameter dan op het juiste niveau ingesteld in de modus Voice Common Edit? blz. 190
- Als de voice geen geluid geeft, zijn dan de parameters in de modus Voice Element Edit (bijv., Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) goed ingesteld in de modus Voice Common Edit? blz. 195
- Als de performance geen geluid geeft, zijn er dan voices aan alle parts toegewezen? Controleer dit in de [PERFORM] → [F2] VOICE-display. blz. 71
- Als de performance geen geluid geeft, zijn dan de parameters Note Limit, Volume en Output van alle parts goed ingesteld? blz. 71
- Als het bespelen van de toetsen in de modus Song/Pattern geen geluid geeft, controleer dan of de Sample Voice of Mixing Voice wel of niet aan de huidige part is toegewezen. blz. 102
- Als het afspelen van de song/het patroon geen geluid geeft, zijn dan sommige of alle tracks gedempt? blz. 58
- Als het afspelen van de song/het patroon geen geluid geeft, zijn de uitgangskanalen van de tracks in de modus Play en de ontvangskanalen van de parts in de modus Mixing dan goed ingesteld? blz. 164
- Als het afspelen van de song/het patroon geen geluid geeft, is dan het volume of de uitgangsinstelling van elke part in de modus Mixing goed ingesteld? blz. 233
- Als het afspelen van de song/het patroon geen geluid geeft, is dan het MIDI-filter zo ingesteld dat noot-aan-berichten worden geblokkeerd in de [SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER-display? blz. 262

Het afspelen gaat door zonder te stoppen

- Als de knop [ARPEGGIO ON/OFF] is aangezet, druk er dan op zodat zijn lampje uitgaat. blz. 19
- Als het instrument in de modus Song of Pattern staat, druk dan op de knop [■] (stop). blz. 20
- Als het klik-geluid doorgaat, stel dan de parameter [SONG] of [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode op iets anders in dan 'all'. blz. 262

Het geluidsniveau is te laag

- Zijn de MIDI-volume- of MIDI-expressie-instellingen te laag (door gebruik van de voetregelaar)? blz. 42
- Is de afsnijfrequentie van de filters te hoog/laag ingesteld? blz. 161
- Als het afspelen van de song/het patroon een zacht geluid geeft, is dan de parameter Velocity Offset in de display Groove display te laag ingesteld? blz. 114

Vervormd geluid

- Zijn de effectinstellingen passend? blz. 177
- Zijn de filterinstellingen passend? (Extreem hoge filterresonantie-instellingen kunnen vervorming veroorzaken.) blz. 161
- Is het MASTERVOLUME zo hoog ingesteld dat het signaal clipt? blz. 18
- Is het volume van elk element in de modus Voice of het volume van elke part in de modus Performance of het volume van elke track/part in de modus Song/Pattern te hoog ingesteld? blz. 213

Geluid wordt afgekapt

- Overschrijdt u de maximale polyfonie van de MOTIF ES? blz. 162

Er klinkt slechts één noot tegelijk

- Als deze situatie zich voordoet in de modus Voice, is de parameter [VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly ingesteld op 'mono'? Als u akkoorden wilt spelen, stel deze parameter dan in op 'poly'. blz. 188
- Als deze situatie zich voordoet in de modus Song/modus Pattern, staat de parameter Mono/Poly op 'mono' in de [SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE-display? Als u akkoorden wilt spelen, stel deze parameter dan in op 'poly'. blz. 235

Toonhoogte of intervallen kloppen niet

- Is de parameter Master Tune in de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG-display op een andere waarde dan '0' ingesteld? blz. 260
- Is de parameter Note Shift in de [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG-display op een andere waarde dan '0' ingesteld? blz. 260
- Als de voice een verkeerde toonhoogte produceert, controleer dan de instelling Micro Tuning in de [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE-display. blz. 190
- Als de voice een verkeerde toonhoogte geeft, is dan de LFO Pitch Modulation Depth in de modus Voice Edit te hoog ingesteld? blz. 201
- Als de performance een verkeerde toonhoogte geeft, is dan de parameter Note Shift van een part op een andere waarde dan '0' ingesteld? ... blz. 218
- Als de performance een verkeerde toonhoogte geeft, is dan de parameter Detune van een part op een andere waarde dan '0' ingesteld? blz. 218
- Als het afspelen van de song/het patroon een verkeerde toonhoogte geeft, is dan de parameter Note Offset in de display Groove op een andere waarde dan '0' ingesteld? blz. 114

Er wordt geen effect toegepast

- Is de knop [EFFECT BYPASS] uitgezet? blz. 177
- Zijn de knoppen [REVERB] en [CHORUS] helemaal tegen de klok in gedraaid (naar het minimum)? blz. 50
- Is van één of alle elementen de parameter Effect Output op 'thru' ingesteld in de effectinstellingsdisplay in de modus Voice Edit? blz. 194
- Is één of zijn alle effecttypen ingesteld op 'thru' of 'off'? blz. 179
- Als dit zich voordoet in de modus Performance/modus Song/modus Pattern, controleer dan of de insertieschakelaarparameters (INS SW) goed zijn ingesteld of niet?. . blz. 216, 235

De bewerkingaanduiding verschijnt, zelfs als parameters niet zijn bewerkt

- Vergeet niet dat hoewel de modus Voice Play of modus Performance Play actief is, het gewoon bewegen van een KN-knop of CS-schuif de huidige voice of performance verandert, waardoor automatisch de bewerkingaanduiding wordt aangegeven. blz. 65, 69
- Vergeet niet dat het afspelen van een song of patroon in de modus Song Mixing of modus Pattern Mixing de mixparameters van de/het huidige song/patroon kan veranderen, waardoor automatisch de bewerkingaanduiding wordt aangegeven. blz. 104

Arpeggioproblemen

■ Kan de arpeggio niet starten

Controleer of de knop [ARPEGGIO ON/OFF] aan- of uit is gezet. Als de arpeggio niet start ondanks dat de knop is aangezet, controleer dan de volgende punten.

- Als het type userarpeggio is geselecteerd, bevat de momenteel geselecteerde arpeggio dan daadwerkelijk data? blz. 189
- Zijn de arpeggiogerelateerde parameters zoals Note Limit en Velocity Limit goed ingesteld? blz. 191
- Als deze situatie zich voordoet in de modus Performance, controleer dan de ArpSwitch-parameters van alle parts in de [PERFORM] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE-display. Als de parameters of alle parts zijn uitgezet, zal de arpeggio niet afspelen, zelfs niet als de knop [ARPEGGIO ON/OFF] is aangezet. blz. 216
- Als deze situatie zich voordoet in de modus Song/modus Pattern, controleer dan de parameter ArpSwitch in de [SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selectie part → [F1] VOICE → [SF2] MODE-display. Als deze parameter voor de huidige part is uitgezet, zal het afspelen van de arpeggio niet worden getriggerd door uw toetsenspel, zelfs niet als de knop [ARPEGGIO ON/OFF] is aangezet. blz. 235

■ Kan de arpeggio niet stoppen

- Als het afspelen van de arpeggio zelfs niet stopt als u de toetsen loslaat, stel dan de parameter Arpeggio Hold in op 'off'. blz. 191

OPM. Voor details en een overzicht van de aan arpeggio gerelateerde functies, zie blz. 169.

Song-/patroonproblemen

■ De song/het patroon kan zelfs niet worden gestart als de knop [▶] (afspelen) wordt ingedrukt.

- Bevat de geselecteerde song of het geselecteerde patroon (frase) daadwerkelijk data? blz. 57, 59
- Is de functie Remote Control aangezet? blz. 147
- Is de parameter MIDI Sync ingesteld op intern (gebruikmakend van interne klok) in de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC-display? blz. 264

■ Song/patroon (frase) kan niet worden opgenomen.

- Is er genoeg vrij geheugen voor opnemen? De totale geheugencapaciteit van de MOTIF ES bepaalt het aantal songs/patronen (frasen) dat kan worden opgenomen. Als bijvoorbeeld het geheugen songs/patronen (frasen) bevat die een grote hoeveelheid geheugen gebruiken, kan het geheugen vol raken, zelfs als het beschikbare aantal patronen of songs niet allemaal zijn gebruikt. blz. 275
- Bevat de aangegeven track in de modus Pattern Record waaraan de frase is toegewezen, presetdata? Er kan niet worden opgenomen op een track die presetdata bevat. blz. 113

■ De modus Pattern Job kan zelfs niet worden geactiveerd als er op de knop [JOB] in de modus Pattern wordt gedrukt.

- Controleer of de MOTIF ES in de modus Pattern Chain staat of niet. Zo ja, verlaat dan de modus Pattern Chain en druk vervolgens op de knop [JOB]. blz. 115

■ De modus Pattern Mixing kan zelfs niet worden geactiveerd als er op de knop [MIXING] in de modus Pattern wordt gedrukt.

- Controleer of de MOTIF ES in de modus Pattern Chain staat of niet. Zo ja, verlaat dan de modus Pattern Chain en druk vervolgens op de knop [MIXING]. blz. 115

■ Het drumgeluid klopt niet of is anders dan verwacht als de transposeerwaarde wordt veranderd.

- Dit is normaal. Het veranderen van de transposeerinstelling terwijl er een drumvoice wordt bespeeld, zal andere geluiden voor dezelfde bespeelde toets geven.

Microfoon werkt niet goed

- Controleer de huidige modus. In de modus Voice en modus Voice Edit wordt de part A/D, die het microfoongeluid verwerkt, niet herkend blz. 165
- Controleer of de parameter MIC/LINE op 'mic' is ingesteld of niet in de [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT-display. blz. 261
- Controleer of de GAIN-knop op het achterpaneel is ingesteld op minimum positie of niet. blz. 25

Er kunnen geen samples worden opgenomen

- Als u de modus Sampling niet kunt activeren, controleer dan of er DIMMs zijn geïnstalleerd of niet. Om de modus Sampling te kunnen activeren en samples op te kunnen nemen, moeten er DIMM-modules zijn geïnstalleerd. blz. 289
- Heeft u het maximaal toegestane aantal samples (toetsbanken) overschreden? blz. 174
- Is er genoeg samplegeheugen beschikbaar? blz. 276
- Is de samplebroninstelling juist? blz. 172
- Is de modus Trigger passend ingesteld? blz. 175

Pluginboardproblemen

■ Een pluginvoice kan niet worden geselecteerd alhoewel het pluginboard is geïnstalleerd.

- Controleer of het lampje SLOT (van SLOT1 - 3) die overeenkomt met de geselecteerde PLG-knop ([PLG1] - [PLG3]), is aan- of uitgezet. blz. 21
- Als de userbank is geselecteerd in de [VOICE] → [F2] BANK-display, selecteer de presetbank blz. 188
- Controleer of de PLG die overeenkomt met de sleuf PLG100-XG is geselecteerd of niet. De voice op de PLG100-XG kan niet worden geselecteerd in de modus Voice of modus Performance. blz. 163
- Controleer of de PLG die overeenkomt met de sleuf PLG100-VH is geselecteerd of niet. De PLG100-VH bevat geen voices die kunnen worden geselecteerd, aangezien het een effectpluginboard is. blz. 74

■ Pluginboard werkt niet.

- Is het lampje van het corresponderende sleufnummer waarin het pluginboard is geïnstalleerd aan? blz. 21
- Is de PLG100-VH in sleuf 2 of 3 geïnstalleerd? (De PLG100-VH moet in sleuf 1 worden geïnstalleerd.) blz. 78
- Is de PLG100-XG in sleuf 1 of 2 geïnstalleerd? (De PLG100-XG moet in sleuf 3 worden geïnstalleerd.) blz. 77

Computer/MIDI-instrumentproblemen

■ Datacommunicatie tussen de computer en de MOTIF ES werkt niet goed.

- Controleer of de poortinstelling op de computer juist is of niet.
- Controleer of de parameter MIDI IN/OUT goed is ingesteld in de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER-display. Stel deze parameter in op 'USB' als er een USB-kabel wordt gebruikt om de computer aan te sluiten. Stel deze parameter in op 'mLAN' als er een IEEE1394-kabel wordt gebruikt om de computer aan te sluiten. Stel deze parameter in op 'MIDI' als er MIDI-kabels worden gebruikt om de computer aan te sluiten. blz. 265

■ Datacommunicatie tussen het MIDI-instrument en de MOTIF ES werkt niet goed.

- Controleer of de parameter MIDI IN/OUT op 'MIDI' is ingesteld of niet in de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER-display. blz. 265

■ De MOTIF ES klinkt zelfs niet goed als de songdata op de computer of het MIDI-instrument wordt afgespeeld die op de MOTIF ES is aangesloten.

- Zorg ervoor dat de MOTIF ES in de modus Song of modus Pattern is ingesteld. Het kan zijn dat de modus Voice of modus Performance niet het goede geluid geeft, zelfs niet als de songdata op het MIDI-instrument of de computer wordt afgespeeld die op de MOTIF ES is aangesloten. blz. 36

■ Verzending/ontvangst van MIDI-bulkdata werkt niet goed.

- Als de ontvangst niet goed werkt is de parameter 'Receive Bulk' dan ingesteld op 'protect' in de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH-display? blz. 264
- Als de verzending niet werkt is het apparaatnummer van het MIDI-instrument dat op de MOTIF ES is aangesloten, dan zo ingesteld dat het overeenkomt met de parameter DeviceNo. in de [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH-display? blz. 263

Kan geen data wegschrijven naar de SmartMedia-kaart of de USB-opslag

- Is de gebruikte SmartMedia/het gebruikte USB-opslagapparaat tegen schrijven beveiligd? (De schrijfbeveiliging moet worden uitgezet om data weg te kunnen schrijven. blz. 28
- Is de gebruikte SmartMedia/het gebruikte USB-opslagapparaat goed geformatteerd? blz. 268

Kan de modus Edit niet activeren

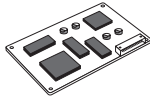
- Is de functie Category Search aangezet? Druk op de knop [EDIT] na het verlaten van de functie Category Search. blz. 62
- Staat de MOTIF ES in de modus File? Druk op de knop [EDIT] na het verlaten van de modus File. blz. 266

Het installeren van optionele hardware

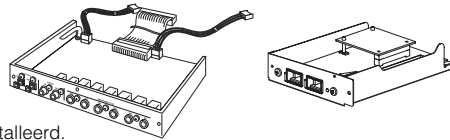
Beschikbare apparaten

De volgende optionele apparaten kunnen in de MOTIF ES worden geïnstalleerd.

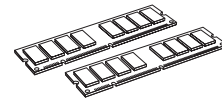
● Pluginboards



● AIEB2 of mLAN16E



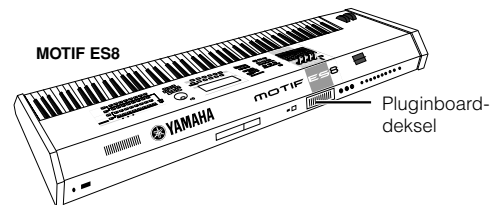
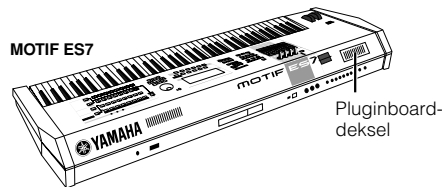
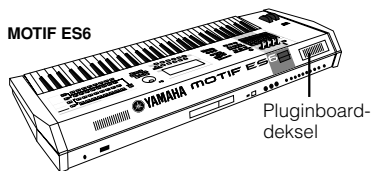
● DIMM



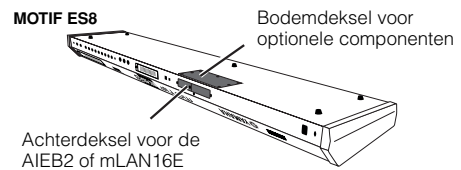
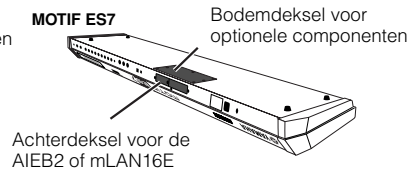
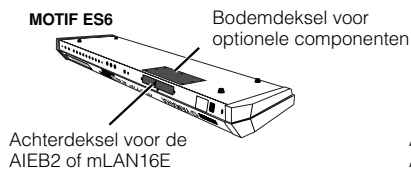
Er kunnen tot drie boards worden geïnstalleerd.

Installatielocaties

● Pluginboards



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



Voorzorgsmaatregelen bij het installeren

Zorg dat u voor het installeren van optionele hardware een kruiskopschroevendraaier bij de hand heeft en voldoende ruimte om te werken. Beschermende onderleggers of ondersteuning voor het instrument zijn waarschijnlijk ook nodig.

⚠ WAARSCHUWING

- Schakel het instrument en alle daarop aangesloten randapparatuur uit en trek hun stekkers uit het stopcontact, voordat u met installeren begint. Verwijder vervolgens alle verbindingkabels tussen het instrument en andere apparaten. (Het netsnoer aangesloten laten, kan resulteren in elektrische schokken. Andere kabels kunnen u hinderen tijdens het werk.) Met het installeren of verwijderen van enig apparaat mag **UITSLUITEND** begonnen worden als het instrument (en de optionele hardware) de normale kamertemperatuur hebben.
- Let op dat u geen schroeven in het instrument laat vallen tijdens de installatiewerkzaamheden (dit kan worden voorkomen door de optionele componenten en de deksel bij het instrument vandaan te houden terwijl u ze aan elkaar bevestigt). Als dit toch zou gebeuren, verwijder de schroeven dan beslist voordat u het instrument aanzet. In het instrument losliggende schroeven kunnen storingen of ernstige schade tot gevolg hebben. Indien het u niet lukt om een schroef eruit te halen, raadpleeg dan uw Yamaha dealer.
- Installeer de optionele componenten zorgvuldig, zoals in de procedure hieronder beschreven. Het op onjuiste wijze installeren kan kortsluiting veroorzaken, wat kan leiden tot onherstelbare schade en brandgevaar.
- Demonteer geen, modificeer geen en oefen geen buitensporige kracht op de boards en aansluitingen van optionele componenten. Buigen of aanraken van de oppervlakken en aansluitingen kan leiden tot elektrische schokken, brand of defecten.
- Raak met uw blote hand kort het metalen oppervlak aan waaraan de deksel van de optionele component is bevestigd (of een ander metalen oppervlak \ pas op voor scherpe randen!), voordat u met de optionele componenten aan de gang gaat, om zo alle elektrostatische lading van u lichaam af te voeren. Onthoud dat zelfs maar een kleine elektrostatische ontlading al schade kan veroorzaken aan deze componenten.

⚠ PAS OP

- Het wordt aanbevolen om handschoenen te dragen, om uw handen te beschermen voor de metalen uitstekende delen aan optionele apparaten en andere componenten. Door bedrading of aansluitingen met uw blote handen aan te raken kunt u uw vingers snijden en dit kan ook leiden tot slecht elektrisch contact of elektrostatische schade.
- Ga voorzichtig om met de optionele componenten. Ze laten vallen of blootstellen aan schokken kan schade of storingen veroorzaken.
- Pas op voor statische elektriciteit. Elektrostatische ontladingen kunnen de IC-chips van het pluginboard beschadigen. Raak daarom altijd eerst even een blank, metalen onderdeel of de massa-ader van een geaard apparaat aan, voordat u het optionele pluginboard vastpakt
- Raak nooit de metalen delen van een printplaat aan. Het aanraken hiervan kan een slecht contact veroorzaken.
- Let er bij het loshalen van een kabel op dat deze niet de printplaat van het pluginboard raakt. Het op wat voor een manier maar ook forceren van de kabel kan een kabelbreuk, schade of storingen veroorzaken.
- Let op dat u de schroeven niet op een verkeerde plaats erin draait, want u heeft ze allemaal nodig.
- Gebruik nooit andere schroeven dan die in het instrument zijn geïnstalleerd.

Het installeren van optionele pluginboards

Er zijn een aantal optionele pluginboards leverbaar om de voices van uw instrument mee uit te breiden. Voor details over het assortiment pluginboards die met de MOTIF ES gebruikt kunnen worden, zie blz. 74.

De MOTIF ES beschikt over drie sleuven voor pluginboards op het achterpaneel, waardoor u tot drie boards voor gelijktijdig gebruik kunt installeren.

OPM. Het pluginboard Vocal Harmony (PLG100-VH) kan alleen in sleuf 1 worden geïnstalleerd.

OPM. Het multipart-pluginboard (PLG100-XG) kan alleen in sleuf 3 worden geïnstalleerd.

OPM. Het singlepart-pluginboard kan in elk van de drie sleuven worden geïnstalleerd.

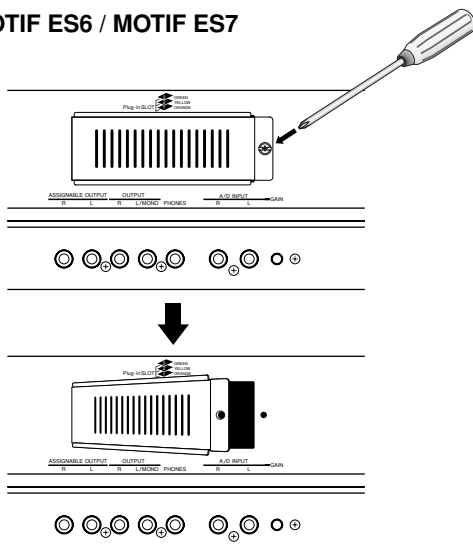
Installeren van het pluginboard

1 Zet de MOTIF ES uit en haal het netsnoer los. Zorg er ook voor dat de MOTIF ES wordt losgekoppeld van alle aangesloten externe apparaten.

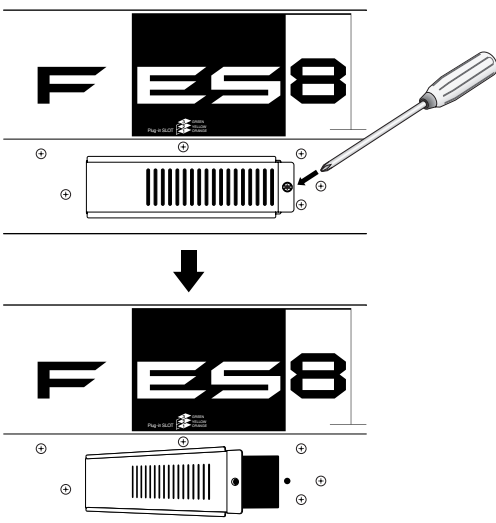
2 Verwijder de grote schroef van de deksel van het uitbreidingsvak op het achterpaneel met een kruiskopschroevendraaier.

BELANGRIJK Bewaar de verwijderde schroef op een veilige plaats. Deze zal worden gebruikt om de deksel weer vast te maken.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

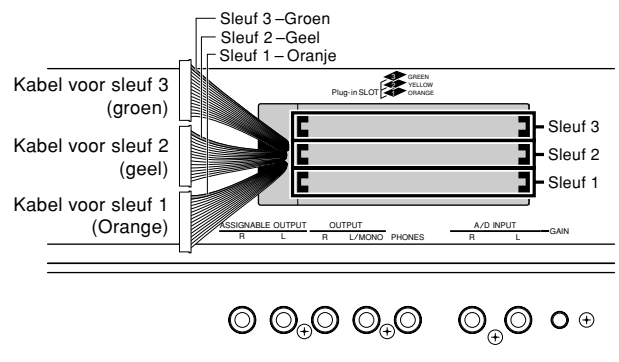


MOTIF ES8

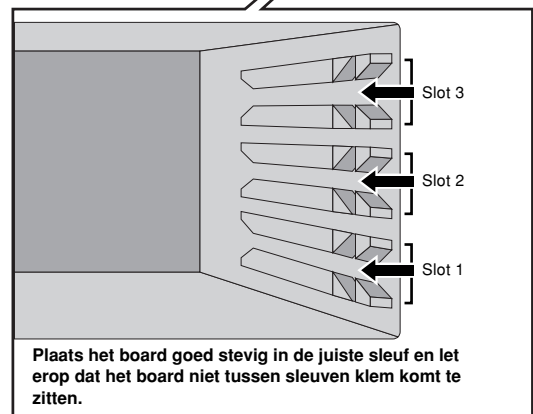
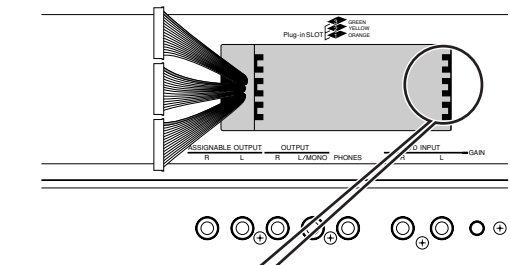


3 Haal de lintkabels in de MOTIF ES die op het pluginboard moeten worden aangesloten naar buiten.

De sleuven zijn als volgt aan de kleurcodeerde kabels toegewezen:

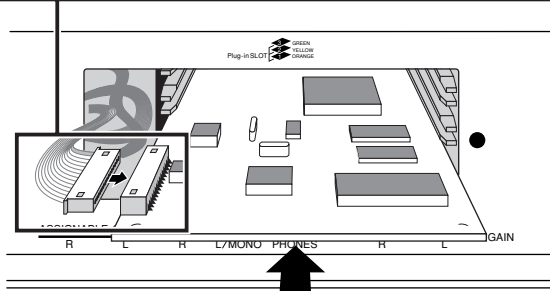
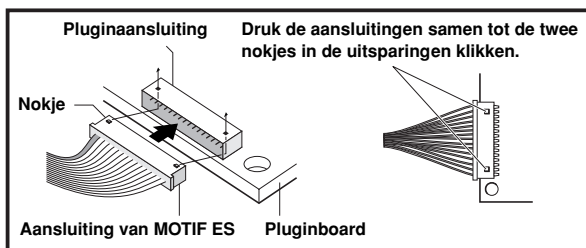


4 Plaats het board ongeveer voor twee-derde in de geleiderails in de MOTIF ES, met de aansluitingskant naar boven en naar u gericht.



5 Leid het einde van de kabel om en sluit deze aan op het board, terwijl het board nog iets uit het uitbreidingsvak uitsteekt.

Zorg ervoor de juiste kabel aan te sluiten, waarbij de juiste kleur van de kabel voor de sleuf wordt gebruikt. Let er ook op niet te hard aan de kabel te trekken als u deze aansluit op het board.

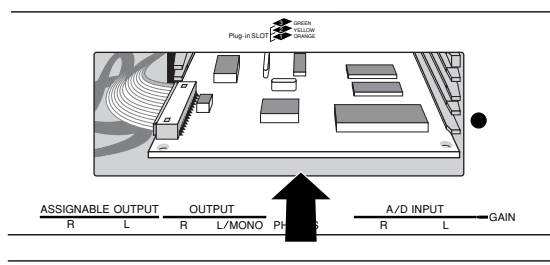


OPM. Het pluginboard Vocal Harmony (PLG100-VH) kan alleen in sleuf 1 worden geïnstalleerd.

OPM. Het multipart-pluginboard (PLG100-XG) kan alleen in sleuf 3 worden geïnstalleerd.

6 Schuif het pluginboard het resterende gedeelte in het uitbreidingsvak.

Plaats de lintkabel voorzichtig terug in de MOTIF ES en let erop dat er geen gedeelte van de kabel uit het instrument steekt.



7 Plaats de deksel terug met de schroef die u in stap 2 hiervoor heeft verwijderd.

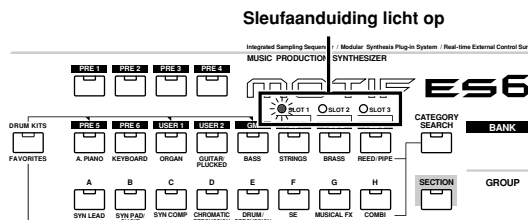
8 Controleer of het geïnstalleerde pluginboard goed functioneert.

Zet het instrument aan na het aansluiten van het netsnoer op de MOTIF ES.

Er verschijnt een bericht om aan te geven dat het geïnstalleerde pluginboard wordt gecontroleerd. Vervolgens verschijnt de algemene display en de corresponderende sleuuaanduiding rechtsboven op het bedieningspaneel licht op.

Dit geeft aan dat het board succesvol is geïnstalleerd. Als de kabel niet goed of stevig is aangesloten (raadpleeg de opmerkingen hierboven), zal de aanduiding niet oplichten.

In dit voorbeeld is er een pluginboard in sleuf 1 geïnstalleerd.



Het installeren van de optionele AIEB2 of mLAN16E

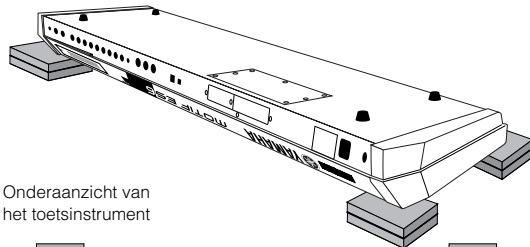
Door het installeren van een optioneel mLAN-uitbreidingsboard (mLAN16E) of een I/O-uitbreidingsboard (AIEB2) kunt u de in-/uitgangscapaciteit en interfacemogelijkheden van de MOTIF ES uitbreiden.

De AIEB2 installeren

1 Zet de MOTIF ES uit en haal het netsnoer los. Zorg er ook voor dat de MOTIF ES wordt losgekoppeld van alle aangesloten externe apparaten.

2 Draai de MOTIF ES om zodat het toetsenbord naar beneden gericht ligt, waardoor u direct toegang heeft tot de onderkant van het instrument.

Plaats het toetsinstrument zo dat de vier hoeken door iets worden ondersteund dat voor voldoende ondersteuning zorgt, zoals tijdschriften of onderleggers, om de knoppen, wielen en schuiven tegen beschadiging te beschermen



⚠ PAS OP

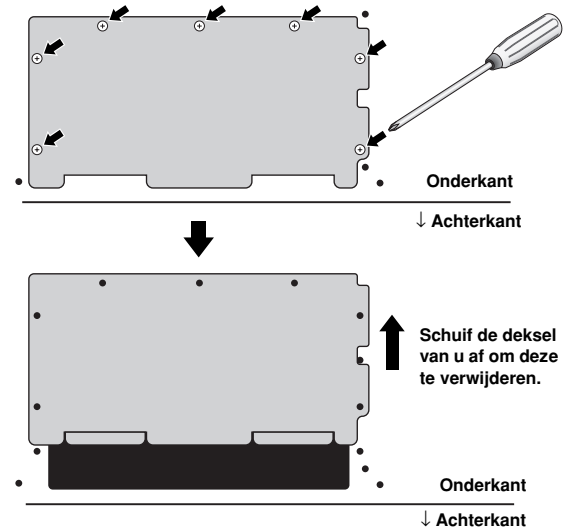
Aangezien het instrument — met name de MOTIF ES8 — zeer zwaar is, moet deze handeling niet alleen verricht worden, maar door twee of drie mensen.

3 Verwijder de deksel van de onderkant.

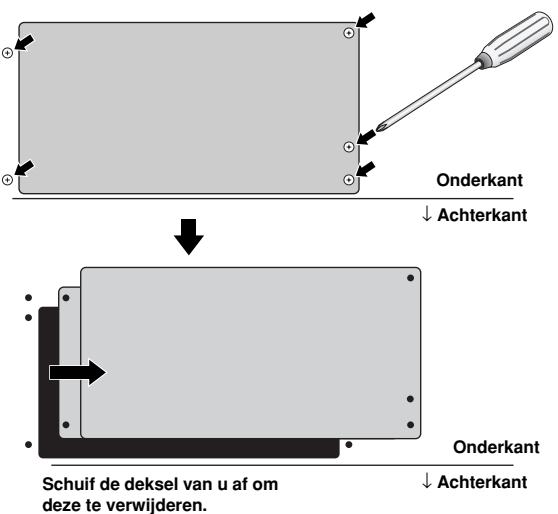
Verwijder de schroeven van de deksel en schuif de deksel weg om deze te verwijderen, terwijl de achterkant van het instrument naar u gericht is. (De MOTIF ES6 en MOTIF ES7 hebben zeven schroeven, terwijl de MOTIF ES8 er vijf heeft.) Schuif bij de MOTIF ES6/7 de deksel van u af (naar de voorkant van het instrument, zoals aangegeven). Schuif bij de MOTIF ES8 de deksel naar rechts.

BELANGRIJK Bewaar de verwijderde schroeven op een veilige plaats. Ze zullen worden gebruikt bij het weer vastzetten van de deksel op het instrument na het installeren van de AIEB2.

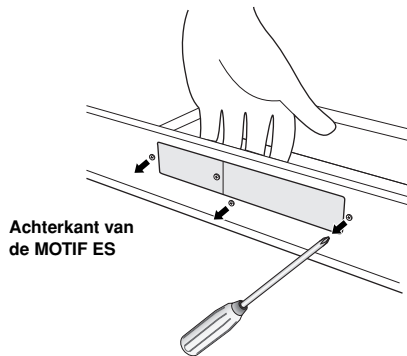
MOTIF ES6 / MOTIF ES7



MOTIF ES8



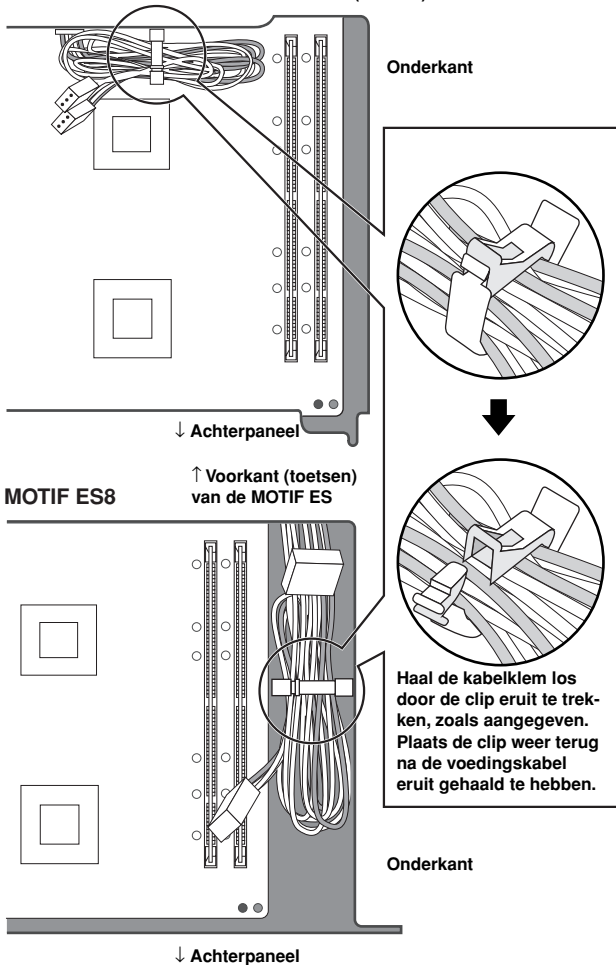
4 Verwijder de drie schroeven van de achterdeksel terwijl u deze met uw linkerhand vanaf de binnenkant van de MOTIF ES vasthoudt.



BELANGRIJK Bewaar de verwijderde schroeven op een veilige plaats. Ze zullen worden gebruikt bij het weer vastzetten van de deksel op het instrument na het installeren van de AIEB2.

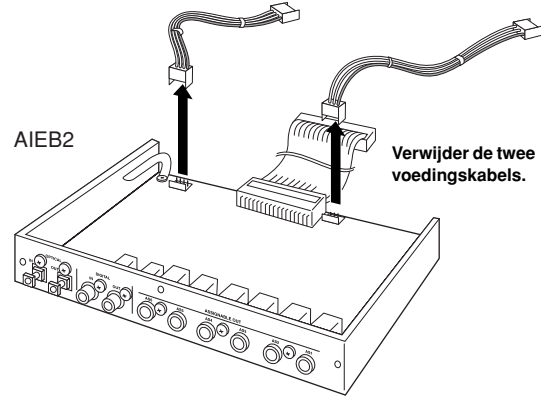
5 Haal de voedingskabels van de AIEB2 los van de haakvormige kabelklem in de MOTIF ES.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7 ↑ Voorkant (toetsen) van de MOTIF ES



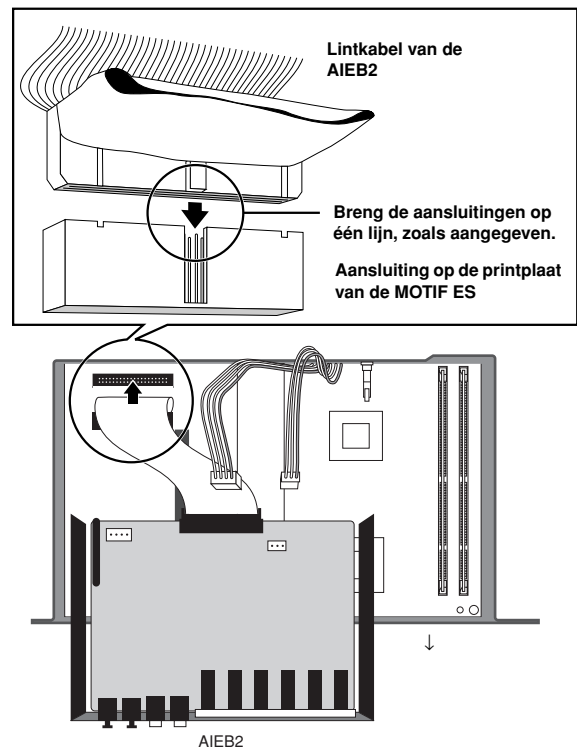
6 Haal de AIEB2 uit zijn verpakking.

De AIEB2 heeft één lintkabel en twee voedingskabels. Aangezien deze twee voedingskabels niet worden gebruikt bij de installatie in de MOTIF ES, kunt u ze van de AIEB2 loshalen.



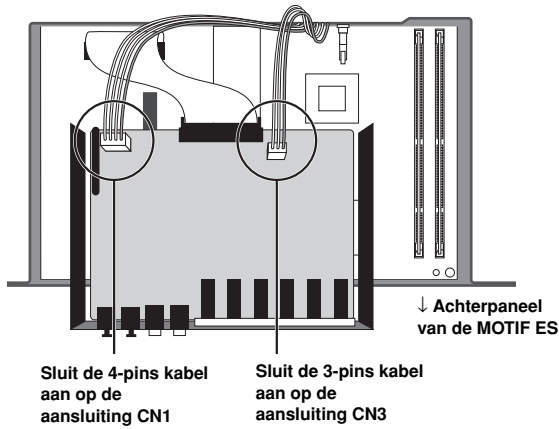
7 Sluit de lintkabel van de AIEB2 aan op de printplaat van de MOTIF ES.

Let erop dat u de kabel in de juiste richting aansluit, zoals aangegeven.



8 Sluit de voedingskabel die uit de MOTIF ES komt aan op de AIEB2.

Sluit de 3-pins kabel aan op de aansluiting CN3 van de AIEB2, en de 4-pins kabel op de aansluiting CN1.

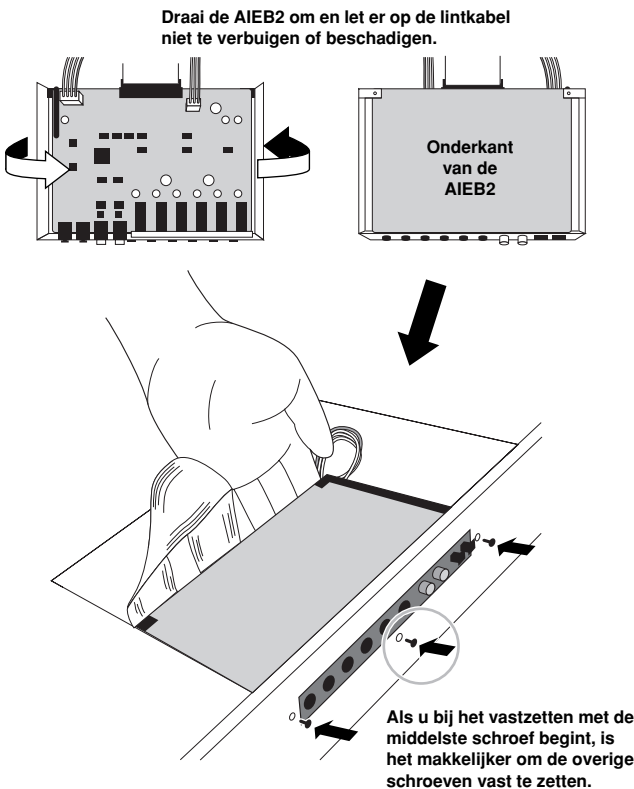


* Zorg ervoor dat de kabels en aansluitingen goed overeenkomen. Vermijd buitensporige kracht bij het aansluiten.

9 Bevestig de AIEB2 aan de MOTIF ES.

Draai de component om, zodat de onderkant van de component is te zien, en zo dat alle aansluitingen van de AIEB2 vanaf de achterkant van de MOTIF ES zijn te zien.

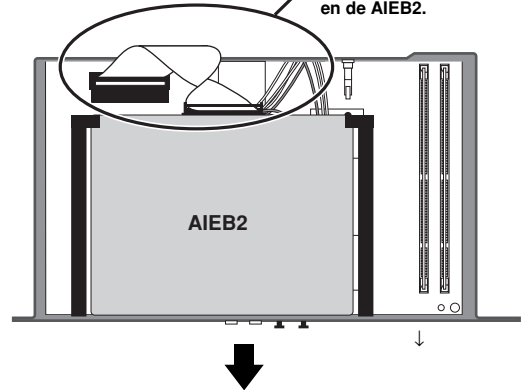
Ondersteun de component met één hand en bevestig het aan de achterkant van de MOTIF ES met de drie schroeven die u in stap 4 heeft verwijderd. Als u bij het vastzetten met de middelste schroef begint, is het makkelijker om de overige schroeven vast te zetten.



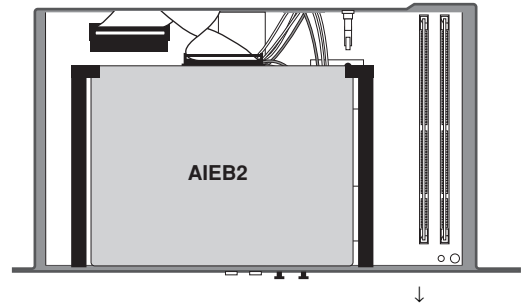
10 Laat de lintkabel in de plaats tussen de AIEB2 en de printplaat van de MOTIF ES zakken.

Onderkant van de MOTIF ES

Schuif de lintkabel in de ruimte tussen de MOTIF ES en de AIEB2.



Onderkant van de MOTIF ES



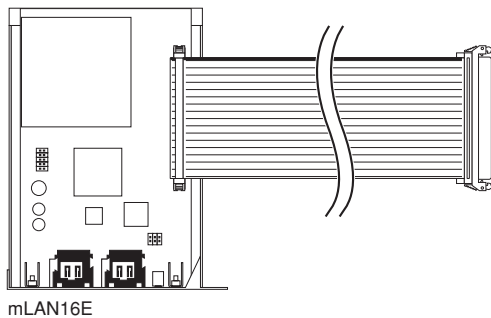
11 Plaats de deksel die u in stap 3 verwijderde, in omgekeerde volgorde terug.

De mLAN16E installeren

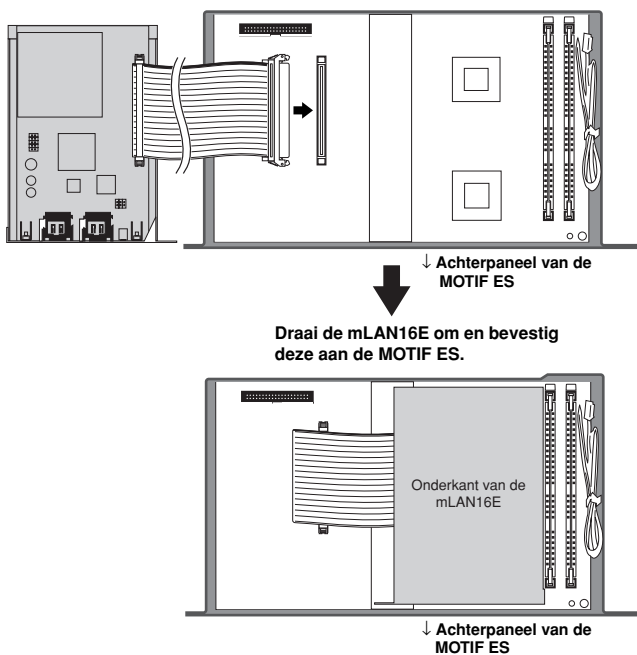
1~4

Verwijder de deksel aan de onderkant van de MOTIF ES en haal vervolgens de deksel van het mLAN-I/O-uitbreidingsvak los, via dezelfde procedure als bij stap 1 - 4 van 'De AIEB2 installeren', hiervoor.

5 Haal de mLAN16E uit zijn verpakking.

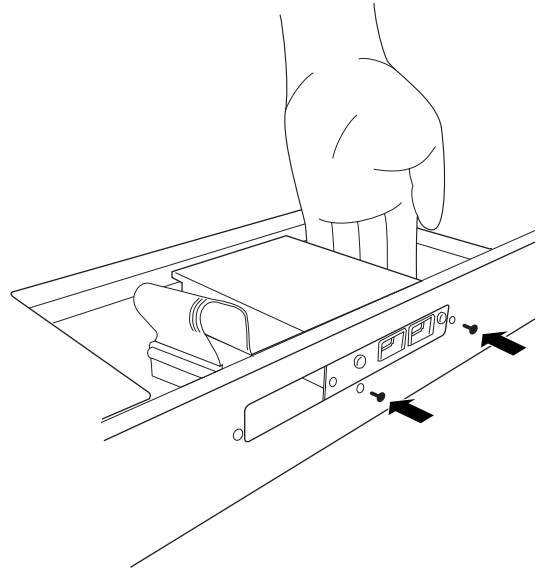


6 Sluit de aansluiting aan het andere eind van de lintkabel aan op de printplaat van de MOTIF ES.

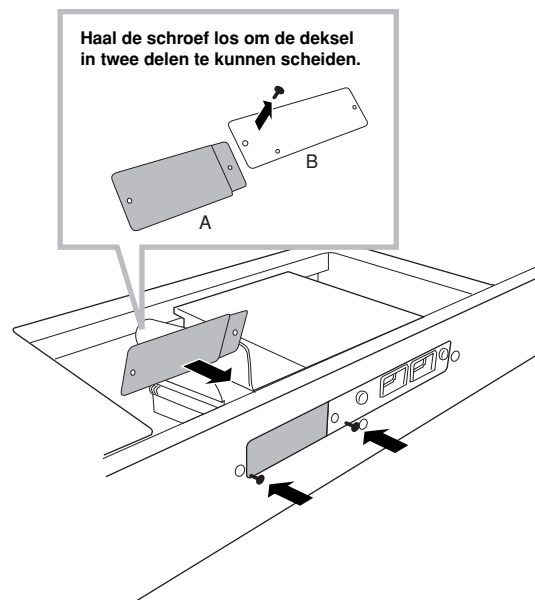


7 Bevestig de mLAN16E aan de MOTIF ES.

Draai de component om, zodat de onderkant van de component is te zien, en zo dat alle aansluitingen van de mLAN vanaf de achterkant van de MOTIF ES zijn te zien. Ondersteun de component met één hand en bevestig het aan de achterkant van de MOTIF ES met de twee schroeven die u in stap 4 heeft verwijderd, zoals hieronder aangegeven.



8 Scheid de deksel die u in stap 4 heeft losgemaakt in twee delen (A en B, hieronder aangegeven) en bevestig vervolgens deel A aan het achterpaneel van de MOTIF ES, om de open ruimte die na de installatie van de mLAN16E is ontstaan, af te dekken.



9 Laat de lintkabel in de plaats tussen de mLAN16E en de printplaat van de MOTIF ES zakken.

10 Plaats de deksel die u in stap 3 heeft losgemaakt in omgekeerde volgorde terug.

Het installeren van optionele DIMM

Dit gedeelte legt uit hoe DIMM-geheugenmodules in de MOTIF ES te installeren.

Compatibele DIMMs

De MOTIF ES ondersteunt niet noodzakelijkerwijs alle commercieel beschikbare DIMMs. Yamaha kan de werking van DIMMs die u aanschaft niet garanderen. Raadpleeg uw Yamaha-dealer of een geautoriseerde Yamaha-distributeur (zie het overzicht achterin de handleiding) voor advies voordat u DIMMs aanschaft, of raadpleeg de volgende internetpagina:

<http://www.yamahasyth.com/>

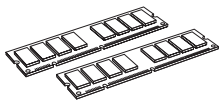
DIMM-type en DIMM-configuratie

- Yamaha adviseert u DIMMs aan te schaffen die voldoen aan de JEDEC*-standaard. Het voldoen aan deze standaard vormt echter geen garantie dat de DIMMs goed zullen werken met de MOTIF ES.

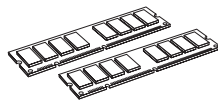
* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) bepaalt standaarden voor aansluitconfiguraties in elektronische apparaten.

- Gebruik alleen 168-pins DIMMs met een capaciteit van 64, 128 of 256 MB (gesynchroniseerde DRAM; PC100 of PC133).
- Zorg er bij het installeren van DIMMs voor dat ze in overeenkomende paren van dezelfde capaciteit worden geïnstalleerd. U kunt niet slechts één module installeren en de tweede geheugensocket leeg laten. Zorg er ook voor dat elke DIMM in het paar van dezelfde fabrikant en hetzelfde type is. Het kan zijn dat DIMMs van verschillende fabrikanten en in verschillende configuraties niet samenwerken.
- Zorg er bij de aanschaf van DIMMs voor dat het DIMM-ontwerp niet meer dan 18 geheugenchips per module bevat. (DIMMs die meer dan 18 chips bevatten werken niet goed met de MOTIF ES.)

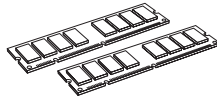
64 MB x 2 = 128 MB



128 MB x 2 = 256 MB



256 MB x 2 = 512 MB



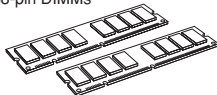
DIMM-installatie

1~3

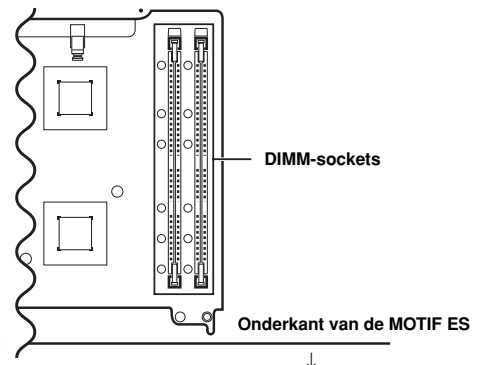
Voer dezelfde handelingen uit als bij 'De AIEB2 installeren'.

4 Plaats de twee DIMMs in de DIMM-sockets.

168-pin DIMMs

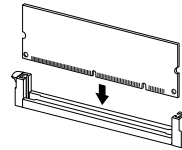
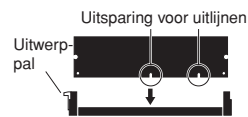


Locatie voor DIMM-installatie

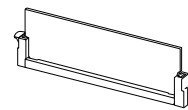


De DIMM-modules in de sockets installeren

Zorg ervoor dat u de DIMM-module in de juiste positie heeft voordat u deze installeert.



Plaats de DIMM verticaal in de socket.



Druk er stevig op totdat deze op zijn plaats 'klikt' of vastgrijpt.

5 Plaats de deksel die u in stap 3 heeft losgemaakt in omgekeerde volgorde terug (blz. 285).

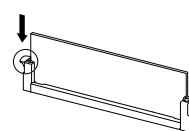
6 Controleer of de geïnstalleerde DIMMs goed functioneren.

Plaats de MOTIF ES weer normaal en steek het netsnoer in de aansluiting AC INLET op het achterpaneel, en de stekker in het stopcontact. Zet het instrument aan, ga naar de display SAMPLING door op de knop [INTEGRATED SAMPLING] te drukken, en druk op de knop [INFORMATION] (blz. 276). Als de DIMMs goed zijn geïnstalleerd wordt de juiste hoeveelheid beschikbaar geheugen in de display aangegeven.

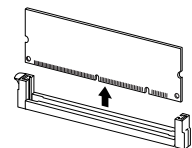
OPM. Als de DIMMs niet goed zijn geïnstalleerd kan de MOTIF ES vastlopen als u op de knop [INTEGRATED SAMPLING] drukt. Als dit gebeurt, zet dan het instrument uit, voer de bovenstaande instructies nogmaals uit en let erop dat de DIMMs in stap 4 stevig worden aangedrukt.

DIMMs verwijderen

Druk op de uitworp-pal tot de DIMM losklikt.



Trek de DIMM verticaal uit de socket.



Verklarende woordenlijst

Deze sectie verklaart de woorden en termen die niet in deze handleiding zijn behandeld. Een andere bron voor het opzoeken van onbekende technische termen die te maken hebben met muziek, synthese en audio, is een speciale website die we voor u hebben gemaakt: de verklarende woordenlijst voor elektronische muziekinstrumenten. Als u een muziek- of technische term tegenkomt die u niet kent, klik dan op de volgende URL.

Verklarende woordenlijst voor elektronische muziekinstrumenten

<http://www.yamaha.co.jp/manual/dutch/glossary.php> (Deze URL en titel kunnen zonder kennisgeving gewijzigd worden.)

A

Audition (beluisteren)

De functie of het proces om de bewerkte sample te beluisteren (in de functie Sampling).

C

Clock

[1] Een eenheid voor nootresolutie voor MIDI-sequencedata. De sequencer bepaalt de afspeelpositie van de song of het patroon (MIDI-sequencedata) via de eenheden maat, tel en klokpuls.

[2] Wordt ook 'MIDI-klokpuls' of 'timingklokpuls' genoemd en is als systeem-realtime-bericht in MIDI gedefinieerd. Dit bericht wordt met een vaste interval (24 keer per kwartnoot) verzonden om aangesloten MIDI-instrumenten te synchroniseren. Op de MOTIF ES kunt u in de modus Utility selecteren of de interne klokpuls van het instrument als timingklok zal worden gebruikt, of dat de via MIDI In ontvangen externe timingklokberichten zullen worden gebruikt.

Common (gemeenschappelijk)

Deze aan bewerken gerelateerde term verwijst naar het bewerken van parameters die invloed hebben op alle elementen of parts van een programma. Bij elk programma wordt deze term gebruikt, zoals hieronder opgesomd.

- Normale voice Common Edit en Element Edit
- Pluginvoice Common Edit en Element Edit
- Drumvoice Common Edit en Key Edit
- Performance Common Edit en Part Edit
- Songmix Common Edit en Part Edit
- Patroonmix Common Edit en Part Edit
- Master Common Edit en Zone Edit

D

Destination (bestemming)

De MOTIF ES voorziet in de volgende drie typen bestemmingen.

- [1] Bij kopieerhandelingen verwijst dit naar de locatie waarnaar de originele brondata of -file moet(en) worden gekopieerd.
- [2] Bij samplehandelingen verwijst dit naar het interne geheugen-gebied waarin de externe audiobron moet worden opgenomen.
- [3] Bij de functie Controller Set verwijst dit naar de parameter die wordt aangepast door de regelaar die als 'Source' (bron) is aangeduid.

Directory

Dit is een pad dat is gecreëerd op een dataopslagapparaat (zoals SmartMedia-kaart of harddisk), waardoor hiërarchische organisatie met boomstructuur van datafiles en mappen mogelijk is. Een doeltreffende, virtuele archiefkast: de plaats waar files zijn opgeslagen en gerangschikt op type of toepassing.

F

Filter

De MOTIF ES voorziet in de volgende drie typen filters.

- [1] Een schakeling of processor die de klank verandert door een bepaald frequentiebereik van het geluid te blokkeren of door te laten. Dit is één van de voiceparameters (blz. 161).
- [2] Een functie ('Event View Filter' genaamd) waarmee u de eventtypen selecteert die in de Event-overzichtsdisplay verschijnen in de display Song Edit/Pattern Edit (blz. 225).
- [3] Een functie ('MIDI Filter' genaamd) die bepaalt welke MIDI-events zullen worden verzonden/herkend via de MIDI IN/OUT (blz. 262).

K

Kanaal

Er zijn twee soorten kanalen: MIDI-kanalen, die worden gebruikt om MIDI-berichten te zenden, en audiokanalen, die worden gebruikt om audiosignalen te zenden. U kunt het MIDI-kanaal in de display van de MOTIF ES instellen.

L

LSB

- [1] Een afkorting voor Least Significant Byte, die verwijst naar de lagere byte van data als MIDI-besturingswijzigingsdata (zoals bankselectie en data-invoer) in twee bytes (de MSB en LSB) worden verdeeld voor verzending.
- [2] Een afkorting voor Least Significant Bit, die verwijst naar de laagste bit van de acht bits die samen één byte vormen.

M

Map

Dit is een organisatorische eigenschap op een dataopslagapparaat (zoals SmartMedia-kaart of harddisk), waardoor u datafiles kunt groeperen volgens type of toepassing. Mappen kunnen in hiërarchische volgorde genesteld worden voor het organiseren van data. (Zie ook 'Directory'.)

MSB

- [1] Een afkorting voor Most Significant Byte, die verwijst naar de hogere byte van data als MIDI-besturingswijzigingsdata (zoals bankselectie en data-invoer) in twee bytes (de MSB en LSB) worden verdeeld voor verzending.
- [2] Een afkorting voor Most Significant Bit, die verwijst naar de hoogste bit van de acht bits die samen één byte vormen. Bij MIDI is deze 'bit' erg belangrijk omdat het bepaalt of de byte waartoe deze 'bit' behoort een statusbyte of databyte is.

O

Offset

Een type bewerking waarbij een bepaalde waarde (de 'offset') wordt toegevoegd aan of afgetrokken van de huidige parameterwaarde. In tegenstelling tot bij normale bewerking, waar bij de parameter een bepaalde nieuwe waarde wordt gegeven, verandert offset-bewerking de parameter relatief ten opzichte van zijn huidige waarde.

P**Parameter**

Een instelling of data-item die u in de verscheidene modus- en submodusdisplays kunt bewerken.

Part

Dit verwijst naar geluidsproducerende secties in het toongeneratorblok die een song, patroon of performance vormen. In de modus Performance staan alle vier parts op hetzelfde MIDI-kanaal ingesteld; in de modus Song/Pattern kan elk van de parts onafhankelijk aan een specifiek MIDI-ontvangstkanaal worden toegewezen.

Preset

Dit verwijst naar voorgeprogrammeerde data in het interne geheugen van het instrument, op het moment dat deze de fabriek verlaat. Er zijn verscheidene typen presetdata, zoals presetvoices en presetfrasen. Het andere type data, user, is voor data die u op het instrument (of computer) heeft gecreëerd of bewerkt, zoals uservoices en userfrasen.

Q**Quantizeren**

Een functie waarmee u de timing van noten 'strakker' kunt maken of kunt 'opschonen'. De MOTIF ES voorziet in drie verschillende quantizeringsfuncties:

- [1] Een van de jobs voorhanden in de modus Song Job/modus Pattern Job, waarmee u de timing van de noten kunt opschonen of 'strakker' kunt maken, die u met realtime-opnemen heeft opgenomen (blz. 227).
- [2] Een functie in de modus Song Record/modus Pattern Record, waarmee de timing van noten automatisch wordt rechtgetrokken terwijl u opneemt (blz. 222).
- [3] Een parameter die de timing (zoals maat, 1/2-noot en 1/4-noot) bepaalt, waarop het patroon in feite schakelt als er tijdens het afspelen van patroon wordt gewisseld (blz. 262).

R**Record (opnemen)**

Op de MOTIF ES verwijst deze term naar de volgende handelingen.

- [1] Het opnemen van uw muziekuivoering met gebruikmaking van het toetsenbord en regelaars op een songtrack als MIDI-events.
Modus Song Recordblz. 118
- [2] Het opnemen van uw muziekuivoering met gebruikmaking van het toetsenbord en regelaars op een patroontrack als MIDI-events.
Modus Pattern Recordblz. 110
- [3] Het opnemen van het audiosignaal van een microfoon of een externe audiobron (afgespeeld via de audioapparatuur zoals een cd-speler) naar het interne geheugen als een sample (audiodata).
Modus Sampling Recordblz. 94 en 107

S**Sequencer**

Een instrument of functie die een muzikale uitvoering opneemt, bewerkt, verandert en afspeelt in de vorm van MIDI-berichten. U kunt de MOTIF ES als een sequencer gebruiken in de modus Song en modus Pattern.

Source (bron)

Op de MOTIF ES heeft 'source' (bron) drie verschillende betekenissen of gebruiksmogelijkheden:

- [1] Bij kopieerhandelingen verwijst dit naar de originele bronfile of -data die moet(en) worden gekopieerd.

[2] Bij samplehandelingen verwijst dit naar de externe audiobron die moet worden opgenomen (in het interne 'destination'-geheugen-gebied (bestemming) (blz. 172).

[3] Bij de functie Controller Set verwijst dit naar de regelaar die is toegewezen om een bepaalde parameter (de 'destination' (bestemming)) aan te passen (blz. 155).

Synchronisatie

Verwijst naar de functie of het proces dat de timing van twee apparaten (bijvoorbeeld, twee sequencers die via MIDI verbonden zijn) worden gekoppeld, waarbij de timingklok van de één die van de ander regelt.

T**Track**

Een geheugenlocatie in de sequencer waarin muziekspel (MIDI-events) en audiodata worden opgenomen.

Stemmen/stemming

Het in overeenstemming brengen van de toonhoogte van twee of meer instrumenten bij het spelen in een ensemble. Normaal gesproken is de A3 op 440 Hz gestemd. Er zijn twee soorten stemmen: grove stemming die de stemming in halve noten aanpast en fijnstemmen dat de stemming in cents aanpast. Daarnaast beschikt de MOTIF ES over een voiceparameter (Micro Tuning) waardoor u de stemming van elke afzonderlijke noot van het toetsenbord in kunt stellen.

U**User (gebruiker)**

Verwijst naar de data die u via verscheidene functies op de MOTIF ES (of computer) creëert.

Er zijn verscheidene typen userdata, zoals uservoices en userfrasen. Het andere type data, preset, verwijst naar de data die in de fabriek voor het instrument zijn gecreëerd of voorgeprogrammeerd, zoals presetvoices en presetfrasen.

V**Velocity (aanslagsnelheid)**

Een parameter die onderdeel uitmaakt van het MIDI-noot-aan-bericht, die de snelheid waarmee de noot wordt ingedrukt tot uitdrukking brengt.

Voice

Een in de MOTIF ES ingebouwd muziekinstrumentgeluid. De volgende typen voices zijn op het instrument beschikbaar.

- Normale voice blz. 160
- Drumvoice blz. 160
- Pluginvoice blz. 76
- Boardvoice blz. 76
- Mixvoice blz. 105
- Samplevoice blz. 173
- Frasevoice blz. 167

Voicedata in het interne geheugen van de instrumenten, op het moment dat deze de fabriek verlaat, worden 'presetvoices' genoemd. Voicedata die u creëert of bewerkt via de modus Voice Edit of de functie Sampling, die gebruik maken van presetwaves die bij het instrument geleverd zijn of die verkregen zijn via de functie Sampling, worden 'uservoices' genoemd.

Volumelabel

Dit verwijst naar de naam die u kunt toewijzen aan opslagapparaten zoals een SmartMedia of harddisk.

Specificaties

Toetsenbord	MOTIF ES8	88 toetsen, toetsenbord met gebalanceerd hamereffect, (aanslaggevoelig/aftertouch)	
	MOTIF ES7	76 toetsen, FS-toetsenbord (aanslaggevoelig/aftertouch)	
	MOTIF ES6	61 toetsen, FS-toetsenbord (aanslaggevoelig/aftertouch)	
Toongeneratorblok	Toongenerator	AWM2 (ondersteunt het Modular Synthesis Plug-in System)	
	Polyfonie	128 noten + de polyfonie van het pluginboard (indien geïnstalleerd)	
	Multitimbrale capaciteit	16 parts (intern) + 3 of meer pluginboardparts (1 voor elk single-pluginboard; 16 voor multi-pluginboard), audio-invoerparts (A/D, AIEB2, mLAN*) * 4 stereoparts	
	Wave	175 MB (indien omgezet naar 16-bits lineair formaat), 1859 waveforms	
	Voice	Preset: 768 normale voices + 64 drumkits GM: 128 normale voices + 1 drumkit User: 128 x 2 (Bank1: origineel, Bank2: opgebouwd uit presets) normale voice + 32 drumkits	
	Pluginvoice	Preset voor de PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Preset voor de PLG150-VL: 192 User: 64 voor elke pluginsleuf	
	Performance	User: 128 (tot 4 parts)	
	Filter	18 typen	
	Effectsysteem	reverb x 20 typen, chorus x 49 typen, insertie (A, B) x 116 typen x 8 blokken, mastereffect x 8 typen, masterequalizer (5 banden), part-EQ (3 banden, stereo), Plugin-insertie (beschikbaar als de PLG100-VH in sleuf 1 is geïnstalleerd)	
	Uitbreidingsmogelijkheden		3 sleuven voor Modular Synthesis-pluginboards
	Sampleblok (Beschikbaar als er DIMMs zijn geïnstalleerd.)	Samples	Tot 1024 waveforms (multisamples) Tot 128 toetsbanken per waveform Tot 4096 toetsbanken
		Samplebron	Analoge ingang L/R, stereo uitgang (resampling), digitaal/optisch (beschikbaar als de AIEB2 is geïnstalleerd), mLAN (beschikbaar als de mLAN16E is geïnstalleerd)
		A/D-conversie	20 bits, 64-voudige oversampling
D/A-conversie		24 bits, 128-voudige oversampling	
Sampledatabits		16	
Samplefrequentie		44,1 kHz; 22,05 kHz; 11,025 kHz; 5,5125 kHz (stereo/mono) • Digitale samplefrequentie (als de AIEB2 is geïnstalleerd) 48 kHz; 44,1 kHz; 32 kHz * Kan worden ingevoerd door gebruik te maken van de omzetting naar de samplefrequentie van de MOTIF ES. • Samplefrequentie via de mLAN (als de mLAN16E is geïnstalleerd) 44,1 kHz (vast)	
Samplegeheugen		Optioneel te installeren, uit te breiden tot 512 MB (256 MB DIMM x 2 sockets) * DIMMs zijn niet geïnstalleerd als het instrument de fabriek verlaat.	
Samplelengte		Mono: 32 MB Stereo: 64 MB	
Sampletijd		44,1 kHz: 6 min. 20 sec.; 22,05 kHz: 12 min. 40 sec.; 11,025 kHz: 25 min. 20 sec.; 5,0125 kHz: 55 min. 40 sec. * Mono/stereo	
Sampleformaat		Originele formaat, WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700-formaat (alleen te laden), AKAI S1000/S3000-formaat (alleen te laden)	

Sequencerblok	Nootcapaciteit	Ongeveer 226.000 noten
	Nootresolutie	480 delen per kwartnoot
	Maximale polyfonie	124 noten
	Tempo	1 - 300
	Opnametype	Realtime vervangen, realtime overdubben (met uitzondering van de patroonketen), realtime punch (alleen song), stapsgewijs (met uitzondering van de patroonketen)
	Tracks	Modus Pattern: 16 frasetracks Modus Pattern Chain: patroontrack, tempotrack, scenetrack Modus Song: 16 sequencetracks (loop aan/uit kan voor elk van de tracks worden ingesteld), tempotrack, scenetrack
	Patronen	64 patronen (x 16 secties) Maten: 256 maximaal
	Frasen	Presetfrasen: 687 frasen Userfrasen: 256 per patroon
	Songs	64 songs
	Arpeggio	Preset x 1787 typen User x 256 typen * MIDI-sync, MIDI-zend-/ontvangstkanaal, aanslagbegrenzing en nootbegrenzing kunnen worden ingesteld.
	Scenegeheugen	5 per song
	Sequenceformaat	Originele formaat, SMF-formaat 0, 1 (formaat 1: alleen laden)
Overige	Master	User: 128 * 4 Zones (Masterkeyboard-instellingen), toewijsbare knop-/schuifinstellingen, programmawijzigingstabel
	Sequencesoftware compatibel met de functie Remote Control	<ul style="list-style-type: none"> • Voor Windows ® SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor voor MOTIF-RACK, Multi Part Editor voor MOTIF ES • Voor Macintosh ® Logic 5.5, Digital Performer 3.1
	Regelaars	pitchbendwiel, modulatie wiel, ribboncontroller, toewijsbare schuifregelaars CS (4), toewijsbare knoppen KN (4), datadraaischijf
	Display	240 x 64 pixels grafische LCD met achtergrondverlichting
	Extern geheugen	SmartMedia™ (3.3V) * Tot 128 MB kan worden gebruikt.
	Aansluitingen	OUTPUT L/MONO, R (standaard steekplug) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (standaard steekplug) AD INPUT L, R (standaard steekplug) PHONES (standaard stereo-steekplug) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
	Vermogensdissipatie	38 W
	Afmetingen, gewicht	MOTIF ES8: 1458 (B) x 465 (D) x 167,4 (H)mm; 28,3 kg MOTIF ES7: 1255 (B) x 394 (D) x 136,4 (H)mm; 19,2 kg MOTIF ES6: 1048 (B) x 394 (D) x 136,4 (H)mm; 16,5 kg
	Accessoires	Netsnoer, cd-rom x 3, gebruikershandleiding (dit boek), Data List, Installation Guide

* Specificaties en beschrijvingen in deze gebruiksaanwijzing zijn uitsluitend voor informatiedoeleinden. Yamaha Corp. houdt zich het recht voor om producten of hun specificaties op elk gewenst moment te wijzigen of te modificeren, zonder kennisgeving. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per locatie kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha leverancier.

Index

Getallen

1/4 Shift (1/4-verschuiving)	209
1/4 tone (1/4-toonsysteem)	209
1/8 tone (1/8-toonsysteem)	209
1st-on	193

A

A/D Input	165
Aansluiting AC INLET (netsnoeraansluiting)	24
Aansluiting BREATH(-controller)	24
Aansluiting mLAN (IEEE1394)	25
Aansluiting PHONES	24
Aansluitingen	5, 31
Aansluitingen A/D INPUT	24
Aansluitingen DIGITAL IN, OUT	25
Aansluitingen FOOT CONTROLLER	24
Aansluitingen FOOT SWITCH	24
Aansluitingen MIDI IN/OUT/THRU	24
Aansluitingen OPTICAL IN, OUT	25
Aansluitingen OUTPUT L/MONO en R	24
Aanwijzer	224
AC (toewijsbare regelaar)	206
Accuracy (nauwkeurigheid)	257
Achterpaneel	22
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
AEG (amplitude-envelopengenerator)	162, 200, 204, 219, 236
Afspeelknop	20
Aftertouch	184
AIEB2	25, 285
Aiff (AIFF)	269
All	269
AllPattern	269
AllSong	269
AllVoice	269
AllWaveform	269, 270
AlternateGroup	203
AlternatePan	199, 204
AltnateGroup	84
AMod	205, 206
Amplitude	162
Amplitude-envelopengenerator	162
Analog Physical Modeling-pluginboard	74
Analoge uitgang	31
Analoge uitvoer	32
Append pattern (patroon toevoegen)	247
Append Phrase (frase toevoegen)	245
Arabic (Arabisch)	209
ARP (arpeggio)	189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (arpeggiokanaal)	262
ARP FX	81, 90, 129
Arpeggio	66, 70, 105, 130, 169
[ARPEGGIO ON/OFF]-knop	19
Arpeggiotype	169
ArpSwitch (arpeggioschakelaar)	216, 235
AS1 (ASSIGN 1 = toewijzing 1)	188, 212, 214, 271
AS2 (ASSIGN 2 = toewijzing 2)	188, 212, 214, 271
ASA (ASSIGN A = toewijzing A)	188, 212, 271
ASB (ASSIGN B = toewijzing B)	188, 212, 271
ASSIGN	263
ASSIGNABLE OUT	24, 25
AssignMode	203
AT (aftertouch)	205
ATTACK	81, 90, 129
Attacktijd	160, 161, 162, 183
AUDIO IN	214
Audio-invoer	33
Audition (beluisteren)	290
Auto Load	135
AutoLoad	261
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	157

B

BAK DEL	225
Banddoorlaatfilter	161
Bandelminatiefilter	161
BANK-knoppen	21
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264

Bankselectie	40, 182
BasicRcvCh (basisontvangstkanaal)	263
BC (breathcontroller)	214, 219, 273
BCCurve	76
BCCurve (breathcontroller-curve)	260
Beat Stretch (tel uitrekken)	231, 245
Bedieningspaneel	16
BEF12	210
BEF6	210
Beginknop	20
Benoemen	53
Besturingsblok	154
Besturingswijziging	182
Besturingswijzigingsnummers	140, 156
Bevestigingsbericht	52
Bewerken van drumvoices	79
Bewerken van normale voices	79
Bewerken van pluginvoices	79, 85
Bewerkingsaanduiding	51, 65, 69, 104
Bewerkingsbuffer	187
Boardvoice	146
BPF12D	210
BPF6	210
BPFw	210
BREAK POINT	199, 200, 211
Breathcontroller	42, 76
Bron	252
BULK (bulkdump)	208, 220, 237, 274
Bulkdump	185

C

CARD (kaartsleuf)	25
CAT (kanaal-aftertouch)	229, 230
Category Search	62
[CATEGORY SEARCH]-knop	21
cd-rom	6
CenterKey	197, 199, 200
Chain (keten)	247
ChAT (kanaal-aftertouch)	273
ChgTiming (timing veranderen)	191
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus	177
Chorus Ctg (categorie)	215
Chorus Ctg (choruseffectcategorie)	195
Chorus Pan	195, 215
Chorus Return	195, 215
Chorus Send	195
Chorus to Reverb	195, 215
Chorus Typ (choruseffecttype)	195
ChoSend	191, 203, 213, 215, 217
Clean Up Memory (geheugen opschoonen)	259
Clear Pattern (patroon wissen)	248
Clear Phrase (frase wissen)	246
Clear Song (song wisten)	233
Clear Track (track wisten)	232, 246
Clock (klok)	229, 230, 290
CLOCK SFT	114, 221
ClockOut	264
Coarse	196, 203
Common (gemeenschappelijk)	290
Common Edit (drumvoice)	202
Common Edit (master)	138
Common Edit (normale voice)	79, 189
Common Edit (performance)	88
Common Edit (pluginvoice)	205
Common Edit (Song Mixing/Pattern Mixing)	128
Compare (vergelijken)	52
CONFIG	266
Controller Set	155
Convert Freq	258
Convert Pitch (toonhoogte omzetten)	257
Convert to Drum Voice (converteer naar drumvoice)	259
COPY	208, 220, 242, 243, 250
Copy (kopieëren)	256, 258
Copy Event (event kopieëren)	229, 245
Copy Pattern (patroon kopieëren)	247
Copy Phrase (frase kopieëren)	245
Copy Sample (sample kopieëren)	233, 245, 246
Copy Song (song kopieëren)	232
Copy Track (track kopieëren)	231, 246
Create Continuous Data (continue data creëren)	230, 245
Create Measure (maat creëren)	231
Create Roll (roffel creëren)	228, 244
Crescendo	228, 244

CS-schuifregelaars	19, 50
CTL ASN (regelaar toewijzen)	262, 263
CTL ASN (regelaartoewijzing)	214, 234
CTRL NO (besturingsnummer)	226
CtrlChange (besturingswijziging)	219
CtrlChange (besturingswijzigingsmodus)	264
CtrlReset (regelaarreset)	261
CURRENT	266
Cursor	49
Cursorknoppen	20, 152
Curve	196, 198, 200, 230
CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
Cutoff	197, 198, 218
CutoffSens (afsnijgevoeligheid)	198
Cutoff Frequency (afsnijfrequentie)	161

D

Data (databereik)	230
Datadraaischijf	20
Data-invoer	182
[DEC/NO]-knop	20
Decay	218, 219
Decay1Lvl	204
Decay1-niveau	160, 161, 162
Decay1-tijd	160, 161, 162
Decay1Time	204
Decay2-niveau	160, 161, 162
Decay2-tijd	160, 161, 162
Decay2Time	204
Decaytijd	183
Delay	193, 207
DelayTempo	195
DelayTempoSync	195
DELETE	225, 250, 267
Delete (wissen)	256, 258
Delete All (alles wissen)	259
Delete Measure (maat wissen)	231
Demo	55
Depth	192, 194
DEST (bestemming)	251, 253
Dest (bestemming)	192, 194
Destination (bestemming)	290
Detune	218
DeviceNo. (apparaatnummer)	264
DEVNO. (apparaatnummer)	265
Diefstalbeveiligingsslot	28
Digital	261
Digitale invoer	34
Digitale uitvoer	33
DIMM	187, 289
direct	191
Direction (richting)	229
Displayberichten	277
Distance	198
Divide Drum Track (drumtrack opsplitsen)	232, 247
DRAM	187
Drum Voice Edit	202
Drum-pluginboard	74
DryLevel	215
Dual BEF	210
Dual BPF	210
Dual HPF	210
Dual LPF	210
DumplInterval (intervaltijd voor bulkdump exclusief)	263

E

each-on	193
Echo	41
Edit Recall	52, 82, 91, 129
EF BYPS (effect-bypass)	260
EF PART	215
EF SEND (effectverzending)	217, 233, 235
Effect	177
Effect Bypass	177, 260
[EFFECT BYPASS]-knoppen	177
Effectblok	177
EFFECT-knoppen	177
Effect-pluginboard	74, 78
Effectstructuur	177
Effectverbinding	179
EG (= Envelopengenerator)	158
EGDepth	196, 198

- EGTime 196, 198
EGTimeSens 197, 199, 200
Eindpunt 176
Element 158
Element Edit 79
ElementSw 192, 195, 202
end 222
End (eindpunt) 254
EndStep 228
EndVelo 228
[ENTER]-knop 20
Envelope-generator (EG) 158
EQ (equalizer) 201, 204, 207, 218, 236, 249
Equal Temp (gelijkzwevende temperatuur) 209
Equalizer 178
Erase Event (event wissen) 229, 245
Event 223, 243
EVENT (job Event) 229, 244
Event Type 229
Exchange Phrase (frase uitwisselen) 245
Exchange Track (track uitwisselen) 232, 246
[EXIT]-knop 20, 46, 152
EXT SW (externe schakelaar) 222
Extract (extraheren) 256
Extract Event (event extraheren) 230, 245
- F**
- Fabriekinstellingen 44
Fade In/Out 257
FadeInTime 201
FadeOut 193
Favoriete categorie 63
FC1 (voetregelaar 1) 214, 219
FC2 (voetregelaar 2) 214, 219
FEG (filterenvelopegenerator) 161, 218, 236
FEGDepth 218
File 185
Filetypen 269
FILTER 197, 203, 207, 218, 236
Filter 161
FILTER (MIDI-filter) 262
Filterenvelopegenerator 161
Filtertype 161
Filtertype-overzicht 209
Fine 196, 203, 257
FineTune (fijnstemmen) 256
Flash-rom 187
FMod 205, 206
Footcontroller 42
Footswitch (voetschakelaar) 42
Format 266, 268
Fraser 167
FRASE (frase-job) 245
FREQ (frequentie) 214
Frequency (frequentie) 252, 253
fulltime 189, 190
Functieknoppen [F1] - [F6] 20
- G**
- Gain 197
GATE OFST 114, 221
GATE TIME 81, 90, 129
GateTime (doorlaattijd) 224, 227
GateTimeRate 192
Geavanceerd DX/TX-pluginboard 74
Geheugenstructuur 186
Get Phrase From Song (neem frase uit song) 246
Glide (glissando) 228
GlideTime 228
GM-voices 160
Grid (raster) 229
Grid Groove 221
GROOVE 221
GROUP 48
GROUP-knoppen [A] - [H] 21
- H**
- handmatig 175
Helderheid 183
HIGH 214
HighFreq 207, 218
- HighGain 207, 218
HIGHMID 214
Hoe de huidige display te verlaten 46
Hold 189, 191, 193, 223, 263
Hold-niveau 160, 161
Hoogdoorlaatfilter 161
HPF12 210
HPF24D 209
HPFCutoff 198, 203, 207
HPFKeyFlw 198
- I**
- IEEE1394-interface 34, 39
[INC/YES]-knop 20
Indian (Indiaas) 209
Informatiedisplay 53
[INFORMATION]-knop 20, 53
INIT (initialiseren) 208, 219, 273
InsA Ctrgy (Insertie A-categorie) 215
InsA Ctrgy (insertie A-categorie), InsA Type (insertie A-type) 215
InsA Type (insertie A-type) 215
InsB Ctrgy (insertie B-categorie) 195, 215
InsB Type (insertie B-type) 195, 215
InsChoSend (insertie-chorusverzending) 202
InsEF (insertie-effect) 218
InsEF (insertie-effectpartschakelaar) 223
InsEF Connect (insertie-effectverbinding) 194, 215
InsEFOut (insertie-effectuitvoer) 203
Insertie-effecten 177
InsRevSend (insertie-reverbverzending) 202
INT SW (interne schakelaar) 222
Interface IEEE1394 153
Intern geheugen 185
Interne AWM2-toongenerator 157
- J**
- Job 126
job Measure (maat) 231
- K**
- Kanaal (channel) 290
Kanaalafertouch 184
KBDBTransCh (toetsenbordzendkanaal) 264
Key Bank (toetsbank) 96, 173
KEY FLW (volg toets) 197, 198, 200
KeyAsgnMode (toetsaewijzingsmodus) 190
KEYBANK (job toetsbank) 256
Keybank (toetsbank) 251, 253, 255
KeyMode 191
KeyOnDelay 195, 201
KeyOnReset 193, 201
Kimberger 209
[KNOB CONTROL FUNCTION]-knop 18, 50
Knob/Slider (knop/schuif) 272
KnobAssign (knoptoeijzing) 234
Knop 50
Knop GAIN 25, 73
knoppen EFFECT 19
knoppen REMOTE 19
- L**
- Laagdoorlaatfilter 161
Laagfrequente oscillator 162
Lampjes SLOT 1-3 21
last 261
Layer 70, 141, 273
LCD-contrastregelaar 20
LCD-display 20
Level (niveau) 199, 200, 204, 252, 253, 255
LevelSens (niveaugevoeligheid) 200
LFO (laagfrequente oscillator) 162, 192, 201
LIMIT 191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235
LIMIT H 212
LIMIT L 212
LOAD 266
Load 87, 92, 100
LoadMix 263
Loc1 (locatie 1) 221
Loc2 (locatie 2) 221
LocalCtrl (lokale besturing aan/uit) 264
Locatie 58
Loop 176
- Loop (loop-opname) 243
Loop (loop-startpunt) 254
Loop-opname 168
Loop-Remix 258
LOW 214
Lowest Key (laagste toets) 258
LowFreq 207, 218
LowGain 207, 218
LOWMID 214
LPF12 209
LPF18 209
LPF18s 209
LPF24A 209
LPF24D 209
LPF6 209
LPFCutoff 203, 204
LPFReso 203
LVL/PAN (niveau/pan) 199, 204
- M**
- M. TuningNo. (stemschaalnummer) 190, 209
M. TuningRoot (grondtoon voor de stemschaal) 190, 209
manual (handmatig) 175, 252, 253
Map 290
MASTER 271
Master 36, 136
MASTER VOLUME 18
Mastereffect 177
Master-EQ 178
Masterkeyboard 136
Maximale polyfonie 162
MEAS (MAAT) 221, 231, 241
Meas (maat) 175, 223, 243, 253
Measure (maat) 110, 255
MEF (mastereffect) 214, 262, 263, 272
Memory (geheugen) 271
MEQ (master-EQ) 234
MEQ OFS (master-EQ-offset) 190, 202, 205, 213, 234
Meter 255
Mic/Line 261
Micro Tuning-overzicht (stemschalen) 209
MIDI 181
MIDI Sync 264
MIDI-interface 40
MIDI-kanalen 181
MIDISwitch 272
MIDI-tracks 168
Mix 158
Mix Phrase (frase mixen) 245
Mix Track (track mixen) 232
Mixvoice 105, 159
mLAN 25
mLAN MonitorSw 261
mLAN16E 25
MODE-knoppen 20
Modi 45
Modify Control Data (besturingsdata modificeren) 230, 245
Modify Gate Time (doorlaattijd modificeren) 227, 244
Modify Velocity (aanslag modificeren) 227, 244
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM 74
Modulatiewiel 18, 64, 69
Modus 271
Modus A 147, 150
Modus B 147, 150
Modus File 46, 266
Modus Master 46, 271
Modus Master Edit 46, 271
Modus Master Job 46, 273
Modus Master Play 46, 271
Modus Master Store 46, 274
Modus Mixing Voice 46, 249
Modus Mixing Voice Edit 46, 249
Modus Mixing Voice Job 46, 250
Modus Mixing Voice Store 46, 250
Modus Pattern 46, 241
Modus Pattern Chain Play 200
Modus Pattern Chain Record 242
Modus Pattern Edit 46, 244
Modus Pattern Job 46, 244
Modus Pattern Mixing 46, 248
Modus Pattern Mixing Edit 46, 248
Modus Pattern Mixing Job 46, 248
Modus Pattern Mixing Store 46, 248
Modus Pattern Play 46, 241
Modus Pattern Record 46, 243
Modus Performance 46, 212
Modus Performance Edit 46, 213
Modus Performance Job 46, 219

Modus Performance Play	46, 212
Modus Performance Store	46, 220
Modus Sampling	46, 251
Modus Sampling Edit	46, 255
Modus Sampling Job	46, 256
Modus Sampling Record	46, 251
Modus Song	46, 221
Modus Song Edit	46, 225
Modus Song Job	46, 226
Modus Song Mixing	46, 233
Modus Song Mixing Edit	46, 234
Modus Song Mixing Job	46, 236
Modus Song Mixing Store	46, 131, 237
Modus Song Play	46, 221
Modus Song Record	46, 222
Modus Trigger	95, 98, 175
Modus Utility	46, 260
Modus Utility Job	46, 265
Modus Voice	46, 188
Modus Voice Edit	46, 189
Modus Voice Job	46, 208
Modus Voice Play	46, 188
Modus Voice Store	46
Mono/Poly	188, 190, 216, 235
Mono/Stereo	215, 252, 253
Move (verplaatsen)	257
MTC	37, 264
MTC StartOffset	264
Multi Part Editor	144
Multipart-pluginboard	74
Mute	58
[MUTE]-knop	21
MW (modulatie wiel)	205, 219, 273

N

Name (benoemen)	259
NATIVE1	265
NATIVE2	265
NATIVE3	265
Noot (toets)-instellingen	53
Noot aan/noot uit (toets aan/toets los)	182
Normale voice	60, 160
Normalize (normaliseren)	257
Normalize Play Effect (speeleffect normaliseren)	232, 247
NOTE (noot)	225, 226, 244, 272
NOTE OFST	114, 221
NoteLimit	191, 196
NoteShift	260
NRPN (Niet Geregistreerd ParameterNummer)	183
Number	202, 206, 216
NUMBER-knoppen [1] - [16]	21
NumberOfTimes (aantal keer)	229, 230

O

OCT (octavering)	188, 212, 271
Octave (octavering)	258, 260, 272
OCTAVE-knoppen[UP] en [DOWN]	18
Offset	227, 228, 230
OFFSET 1 ~ 4	199, 200
One Shot	176
oneshot (eenmaal)	256
Opnameknop	20
Opnametype	222
Opstartprocedure	43
Optimize Memory (geheugen optimaliseren)	259
Optionele hardware installeren	282
OrgNotes (originele noten)	130
OriginalKey (originele toonsoort)	256
OSC	195, 202, 206, 249
Oscillator	160
OUT (uitgang)	213
OUT CH (uitgangskanaal)	214, 221, 234
OUT SW (uitgangsschakelaar)	222, 241
OUTPUT	215
OutputSel (uitgangselectie)	203, 218
OutputSwitch	214, 223, 262
Overdub (bij opnemen)	119, 168, 222, 243

P

PAN	233
Pan	182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273
PAN/SEND	50, 81, 90, 129
Parameter	291

Part	251
Part Audio Input	165
Part Edit	216, 235
Partition	276
PartSw	216, 223
PartSwitch	212, 213
PATCH	241
Patch	113
Patroon	165
Patroonmix	167
Pattern Chain (patroonketen)	168
PB Lower	190
PB Upper	190
PBRange (pitchbend-bereik)	228
PEG (toonhoogte-enveloppegenerator)	160, 197
Performance	158
PF COPY (performance kopiëren)	237
PgmChange	264, 273
Phase	194
Phrase Name (frase benoemen)	246
Piano-pluginboard	74
PITCH	196, 203, 207, 249
Pitch (toonhoogte)	196, 203, 205, 257
PitchBend	225
Pitchbendwiel	18, 64, 69
PitchSens	197
PLAY FX	192, 202, 205, 214, 234
PLG100-VH	74, 78
PLG100-XG	74, 77
PLG150-AN	74
PLG150-DR	74
PLG150-DX	74
PLG150-PC	74
PLG150-PF	74
PLG150-VL	74
PLUG	265
Plug-in Insertion	215
Plug-in Voice Edit (pluginvoicebewerking)	205
PluginAllBulk	269
Pluginboard	74, 283
Pluginboarddeksel	25
Plugin-insertie	215, 275
Pluginvoicebewerking	146
Pluginvoices	76, 121
PLY MODUS (modus Play)	190, 205
PMod	205, 206, 207
PolyExpand	265
Polyfone aftertouch	184, 226
PORTA (portamento)	188, 190, 205, 212, 213, 216, 235
Portamentoschakelaar	182
Portamentotijd	182
PortaMode (portamentomodus)	189
PortaSw (portamentoschakelaar)	188, 212
PortaTime (portamentotijd)	189, 212
PORTNO. (poortnummer)	265
PowerOnMode	261
Preset	291
Presetfrase	167
Problemen oplossen	279
Programma	47
Programmawijziging	184
PtnQuantize (patroon quantizeren)	262
PtnTempoHold (patroontempo vasthouden)	262
punch	222
Punch In/Out	169
Punch-in Waiting (op punch-in wachten)	254
PureMaj (reine majeur)	209
PureMin (reine mineur)	209
Put Frase To song (breng frase naar song)	246
Put Track To Arp (zet track naar arpeggio)	232, 247

Q

Q (frequentie karakteristiek)	201, 214
Quantize (quantizeren)	222, 227, 243, 291

R

Random	196
RandomPan	199
Rate (verhouding/snelheid)	227, 228, 230, 231
Ratio (verhouding)	257
RB (ribboncontroller)	214, 219, 273
RBMode (modus Ribbon Controller)	214
RCV SW (ontvangstschakelaar)	219, 236
RcvBulk	264
RcvNoteOff	203
Realtime opnemen	224

Realtime Record	168
REC ARP (arpeggio opnemen)	243
RECALL	208, 219, 236
RecGain (opnameversterking)	252, 253
RecMonitor (opnameafuistering)	253
RecTrack	223
Regelaar	42, 154
RELEASE	81, 90, 129
Release-niveau	160, 161, 162
Release-tijd	160, 161, 162, 183
Remote Control	147
RENAME	267
Replace	168
replace (vervangen)	222, 243
resample	252
Resampling van de MOTIF ES	99
RESONANCE	81, 90, 129
Resonance (resonantie)	161, 198, 218
REST	224
REVERB	81, 90, 129, 195, 216, 235
Reverb	177, 261
Reverb Pan	195, 215
Reverb Return	195, 215
Reverb Send	195
Reverb Type	195
Reverse	176
reverse (achterstevoren)	256
RevSend	203, 213, 215, 217
Ribboncontroller	18, 65, 69
ROM	187
RPN (Geregistreerd ParameterNummer)	183

S

Sample	96, 173
Sample+note	173
sample+note	253
Sample-afspeeltypen	176
Sampleblok	172
Sampletracks	168
Samplevoice	159, 251
SAVE	266
Save (wegschrijven)	185
ScalingPan	199
scene	223
Schakelaar POWER	24
[CS1] - [CS4] (Schuifregelaar)	19
Sectie	167
[SECTION]-knop	21
Segment	196, 198, 199
SendXGOn ToMultiPartPB	263
Sens (envelopegevoeligheid)	255
Separate Chord (akkoord ontbinden/scheiden)	229, 244
SEQ	262
SEQ TRANSPORT-knoppen	20
SeqCtrl	264
Sequencerblok	165
SetAll	227, 230
SHAPE	214
Shift Clock (klokpulsverschuiving)	229, 244
Singlepart-pluginboards	74
skip (overslaan)	222
Slave	36
SLICE	254
Slice	107, 258
slice+seq	253
Slope	194
SMF (Standard MIDI File)	132, 269
SmpPrCnt (tellen vooraf bij samplen)	262
Solo	58, 82
Song	165
Song Chain (songketen)	166
SongEventChase	263
Songlocatie	58
Songnaam	233
Songscene	123, 166
sort	191
Sort Chord (akkoord sorteren)	228, 244
Source	192
Source (bron)	155, 253
Spanningsvoorziening	26
Specificaties	292
Speed	192, 201, 207
Split	273
Split Frase (frase splitsen)	245
Split Pattern (patroon splitsen)	247
Split Song To Pattern (song opdelen naar patroon)	233
Src (bron)	206
STANDBY (sampling standby)	252

Stapsgewijs opnemen	168
Start	254
Start (Startpunt)	108
Startpunt	176
StartStep	228
StartVelo	228
STATUS	265
Status	266
Step Record	120
StepTime	224
Stereo to Mono (stereo naar mono)	258
stop	222
Stopknop	20
Store (opslaan)	185
Strength	227
SubDivide	255
Subfunctie	20, 47
Subfunctieknoppen [SF1-SF5]	20
sustain	42
Sustainniveau	160, 161, 162
SWING	81, 90, 129
SwingRate	227
Switch (schakelaar)	189, 190, 214, 216
SYNC	264
Synchronisatie	291
Systeemeffecten	177
Systeemexclusiefberichten	184
Systeeminstellingen	185
Systeemoverzicht	154

T

TCH (zendkanaal)	188, 212
Tel	57, 59
Telweergave	224
TEMPLATE (sjabloon)	237
Template (sjabloon)	194
TEMPO	81, 90, 129
Tempo	189, 191
TempoSpeed	193
TempoSync	193
Terugroepbuffer	187
Terugspoelknop	20
TG (toongenerator)	260
TGSwitch	272
Thin Out (uitdunnen)	230, 245
ThruPort	265
TIE	224
TIME	197, 198, 200, 207
Time	190, 216
TimeMode	190
Time-Stretch (samplelengte veranderen)	257
Toetsenbord	18
Toetsenbordzendkanaal	264
TONE	81, 90, 129
Toongeneratorblok	157
Toonhoogte-envelopgenerator	160
TR (track)	227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP (trackloop)	222
TR SEL (trackselectie)	225
TR VCE (trackvoice)	241
TRACK (job voor tracks)	246
[TRACK SELECT]-knop	21
Trackvoice	167
Trans (transponeren)	221, 241
TRANS (verzend)	272
TransCh	272
TransmitCh	214, 223, 262
Transpose (transponeren)	214, 223, 228, 260, 262, 272
TrgrMode (modus Trigger)	252, 253
Trigger Waiting (op triggeren wachten)	252, 254
TRIM	254, 255
Tune	260
TUNE (stemmen)	196, 203, 218, 236
TX SW (zendschakelaar)	272
TYPE (arpeggio)	234
Type (arpeggio)	189, 191
Type (equalizer)	201
Type (filter)	197
Type (golfvorm)	202
Type (mastereffect)	214
Type (opnametype)	222, 243
Type (remix)	242
Type (sampling)	253
Type (slice-type)	254
Type Chorus	215
Type Reverb	215

U

UNDO/REDO	226, 244
Undo/Redo	127
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
UnitMultiply (eenheid vermenigvuldigen)	192
USB	24
USB TO DEVICE	29
USB TO HOST	29
USB-aansluitingen	24
USB-opslagapparaten	29
User (gebruiker)	291
User Voice	251
UserARP	269
Userarpeggio	130
Userfrase	167
Usergeheugen	186

V

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	209
Value	194, 224
Variation	242, 258
Vasthoudtijd	197, 198
VCE ED (mixvoice bewerken)	233, 249
VEL SENS (aanslaggevoeligheid)	196, 198, 199, 203, 204
VelCrossFade	196
VelCurve (aanslagcurve)	260
VelLimit (aanslagbegrenzing)	189, 223
VelLimitH	216
VelLimitL	216
VelMode (aanslagmodus)	191
VELO OFST	221
VelocityDepth	206
VelocityLimit	191, 196
VelocityOffset	206
VelocityRange (aanslagbereik)	228
VelocityRate	192
VelSensDpt	217
VelSensOfst	217
VIEW FLT (weergavefilter)	225
Virtual Acoustic-pluginboard	74
Vocal Harmony-pluginboard	74
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice	60, 158
Voice Edit	79
Voice Editor	145
Voicebank	60
VoiceELPan	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label	266
Vooruitspoelknop	20

W

WAITING (op triggeren wachten)	252, 254
WAV	269
Wave	192, 201
Wave No.	195
WaveCtgrn	195
Waveform (golfvorm)	96, 173, 251
WAVEFORM (job Waveform)	258
Werckmeist	209
Width	198

X

XG-pluginboard	74
----------------------	----

Z

Zone	137, 273
Zone Edit	272
ZoneSwitch (zoneschakelaar)	271, 276

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this

product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM


Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

Neem contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiging of geautoriseerde distributeur die hieronder staan opgesomd, voor details over producten.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Yamaha-website:
<http://www.yamaha.nl>

Yamaha Manual Library (handleidingenbibliotheek)
<http://www.yamaha.co.jp/manual/dutch/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2003 Yamaha Corporation

Nederlandstalige handleiding geproduceerd door TerrActs (www.terraacts.nl) i.o.v. Yamaha