

SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit produkt maakt gebruik van batterijen of een externe voeding (een adaptor). Sluit dit produkt NIET aan op een andere adaptor dan die, die omschreven staat in de handleiding, op het naamplaatje of in het bijzonder is aangeraden door Yamaha.

WAARSCHUWING: Plaats dit produkt niet op een plaats waar iemand er op zou kunnen stappen/over zou kunnen vallen, of iemand iets over het stroomsnoer of de kabels kan rollen. Het gebruik van een verlengkabel wordt afgeraden! Als dit niet te vermijden is, hou er dan rekening mee dat de minimum snoergrootte van een 25' snoer (of minder) 18AWG is. N.B.: des te kleiner het AWG nummer, des te groter de capaciteit. Raadpleeg de plaatselijke elektriciën voor langere verlengsnoeren.

Dit produkt kunt u het beste alleen gebruiken met de meegeleverde componenten, of een kar, rack of standaard die wordt aangeraden door Yamaha. Als u zo'n component gebruikt, let dan goed op alle veiligheidsmarkeringen en instructies die het component vergezellen.

SPECIFICATIES KUNNEN ZICH WIJZIGEN:

Wij geloven dat de informatie in deze handleiding correct is ten tijde van printen. Yamaha behoudt zich echter het recht voor om specificaties te wijzigen of aan te passen, zonder hier vantevoren melding van te maken op bestaande apparatuur te update'n.

Dit produkt, alleen of in combinatie met een versterker en koptelefoon of luidsprekers, is in staat geluidsniveaus te produceren die gehoorverlies op kunnen leveren. WERK NIET te lang op te hoge volumes, of op oncomfortabele niveaus. Als u gehoorverlies ervaart of gering in uw oren moet u onmiddellijk contact opnemen met een sonoloog. **BELANGRIJK:** Des te harder het geluid des te sneller schade optreedt.

Sommige Yamaha produkten zijn vergezeld van krukjes en/of accessoires die bevestigd moeten worden. Een aantal van deze accessoires moeten door de dealer worden bevestigd of geïnstalleerd. Zorg er a.u.b. voor dat krukjes stabiel zijn en te bevestigen accessoires stevig bevestigd zijn VOORDAT u er gebruik van maakt.

OPMERKING:

Reparaties die te wijten zijn aan gebrek aan kennis met hoe een functie of een effect werkt (als het apparaat naar behoren functioneert), worden niet gedekt door de garantie, en zijn derhalve de verantwoording van de eigenaar. Bestudeer deze handleiding a.u.b. goed en raadpleeg uw dealer alvorens om service te verzoeken.

MILIEUPROBLEMATIEK: Yamaha streeft naar produkten die zowel veilig in het gebruik als milieuvriendelijk zijn. We zijn ervan overtuigd dat onze produkten en produktiemethodes hieraan voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen we u van het volgende op de hoogte brengen:

BATTERIJ: Dit artikel KAN een kleine, niet vervangbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) is vast gesoldeerd. De gemiddelde levensduur van een dergelijke batterij is ongeveer vijf jaar. Wanneer u aan vervanging toe bent, neem dan contact op met een erkend servicebedrijf om de vervanging uit te voeren.

Dit produkt kan ook "huishoud" type batterijen bevatten. Sommige van dit type batterij kan opgeladen worden. Zorg er voor dat batterij die opgeladen wordt inderdaad opgeladen kan worden en dat de oplader bedoeld is voor de batterij die u op wil laden.

Als u de batterijen wilt vervangen meng dan nooit oude- en nieuwe batterijen of verschillende soorten batterijen. Batterijen MOETEN goed vervangen worden. Gemaakte fouten bij het vervangen van de batterijen kunnen leiden tot oververhitting en ontplofende batterijen.

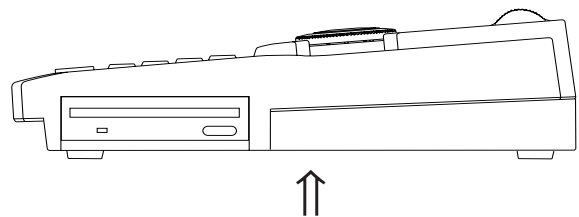
WAARSCHUWING: Probeer oude batterijen niet te demonteren of te verbranden. Houd ze weg bij kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg.

N.B.: Controleer bij uw leverancier van batterijen waar u uw oude batterijen kwijt kunt.

AFVAL VOORSCHRIFT: Wanneer dit artikel beschadigt raakt en niet meer te repareren is, gooi het dan weg volgens de geldende wettelijke voorschriften voor produkten die lood, batterijen, plastic e.d. bevatten. Kan uw leverancier u niet helpen, neem dan contact op met Yamaha.

NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje zit onderop het instrument. Op dit plaatje staat het model nummer, serienummer, voeding vereisten enz. Hieronder zou u het model nummer, serienummer en de datum van aanschaf in moeten vullen, en de handleiding goed bewaren als een permanent 'bewijs' van aanschaf.



Model _____

Serienummer _____

Datum van Aanschaf _____

BEWAAR DEZE HANDLEIDING GOED

YAMAHA

QY700

MUSIC SEQUENCER

Bedieningshandleiding

Referentie

Inleiding

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha QY700 music sequencer.

De QY700 is een 20 song/ 32 sporen sequencer met een resolutie van 1/480 ste noot en bevat een ingebouwde XG en GM compatibiliteit AWM2 toongenerator, alles in één apparaat. De Stijl Sequencer functies die zo populair waren bij de QY300 enz. hebben we uitgebreid en zijn eenvoudiger in het gebruik geworden. Het grote LCD display maakt het werken eenvoudiger en intuïtiever.

Lees, om het meeste uit uw QY700 te halen, deze handleiding goed door. Als u het eenmaal gelezen heeft, kunt u het op een veilige plaats opbergen zodat u wanneer u deze weer nodig heeft, deze snel erbij kunt pakken.

Kenmerken van de QY700

Krachtige sequencer functionaliteit

De sequencer van de QY700 biedt 32 sequence sporen en 16 patroonsporen, en een opslagcapaciteit tot 110.000 noten, voor professionele sequence kracht. De noot timing resolutie is 1/480 ste kwart noot. Het geheugen wordt gebackupd, dus verdwijnt er geen data zodra het instrument uitgezet wordt. Met de Afspeel Effect functies en een volledige set wijzig functies kunt u uw data naar wens aanpassen en wijzigen. De Afspeel Effecten bevat een Groove Quantize functie waarmee u direct een variëteit aan verschillende “groove gevoelens” kunt toevoegen. Daarnaast staan er ook functies zoals Chord Sort (Akkoord Sorteert) en Chord Separate (Akkoord Scheiden) tot uw beschikking, voor het eenvoudig invoeren van gitaar akkoorden.

Functioneel Muziekproductieomgeving met Songs, Patronen en Frasen

De Begeleidingsfunctie van de QY700 biedt een zeer praktische muziekproductieomgeving waarmee u met patronen en frasen een song kunt creëren.

Eenvoudig te bedienen met het grote display, dials, functie knoppen en direct knoppen

Het grote 320 x 240 pixels volledig grafische display biedt voldoende informatie voor het efficiënt maken van muziek. U kunt bijvoorbeeld afspeeldata niet alleen als event lijst bekijken, maar ook grafische data in een spoor-overzicht of piano-roll display. U kunt met de jog dial eenvoudig data aanpassen, en met de shuttle dial kunt u - net als bij een videorecorder - door de muziek heen en weer spoelen.

Volledig assortiment preset Frasen

De QY700 biedt het gigantische aantal van 3.876 typen preset frasen, van allerlei muzikale genres. Alle preset frasen zijn zodanig geselecteerd zodat deze direct voor u bruikbaar zijn. Door het simpelweg combineren van preset frasen in patronen, kunt u met ongekende mogelijkheden begeleidingsdata creëren.

Undo (Ongedaan Maken) / Redo (“Hergedaan” Maken)

De QY700 biedt een Undo/Redo functie. Zelfs als een opname, wijziging of functie uitvoering belangrijke data heeft laten verdwijnen, kunt u het altijd weer terugroepen.

XG toongenerator voor volledige expressie

De QY700 is uitgerust met een XG compatibele toongenerator die 491 hoge kwaliteit voices en 3 geavanceerde effectsystemen bevat, dat u de volle expressie biedt die u van XG verwacht.

Brede compatibiliteit

Het toongeneratorgedeelte van de QY700 is compatibel met zowel het XG als GM systeem level 1 formaat. Het sequencergedeelte is compatibel met ESEQ en SMF (Standaard Midi File) formaten 0 en 1. Afspeeldata die gecreëerd was op de QS300 music synthesizer kunnen tevens op de QY700 afgespeeld worden. U kunt daarnaast in de winkels verkrijgbare "XG compatibele song data" op de QY700 afspelen.



GM Systeem Level 1

"GM Systeem Level 1" is een standaard specificatie dat bepaalt hoe de voices in een toongenerator en de MIDI functionaliteit ingedeeld moeten zijn, zodat de data identiek op een ander GM-compatibele toongenerator klinkt, onafhankelijk van zijn merk of model. Toongeneratoren en song data die voldoen aan "GM Systeem Level 1" dragen dit logo.



XG

"XG" is een toongenerator formaat dat de voice indeling en de specificaties van "GM Systeem Level 1" uitbreidt om aan de steeds groeiende eisen van de huidige computeromgeving te voldoen, en biedt meer expressieve kracht en opwaards compatibel aan de data blijft. "XG" breidt "GM Systeem Level 1" flink uit door de manier waarop voices uitgebreid of gewijzigd worden én de structuur en typen effecten opnieuw te definiëren.

Als in de winkels verkrijgbare song data het XG logo draagt wordt afgespeeld op een toongenerator waarop het XG logo afgebeeld staat, kunt u genieten van een grandioos muzikale beleving dat de ongelimiteerde uitgebreide voices en effect functies omvat.

Hoe deze handleiding te gebruiken

De documentatie van de QY700 bestaat uit de volgende gedeelten. Als u het doel van ieder gedeelte begrijpt, kunt u hier later naar refereren.

Handleiding : Referentie

Dit geeft u de voorzorgsmaatregelen voor het gebruik, hoe u aansluitingen maakt, en alle parameters en commando's. Gebruik deze handleiding als een soort woordenboek zodra u het nodig heeft.

Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT
Hoofdstuk 2. SONG MODE
Hoofdstuk 3. VOICE MODE
Hoofdstuk 4. EFFECT MODE
Hoofdstuk 5. PATTERN MODE
Hoofdstuk 6. UTILITY MODE
Hoofdstuk 7. DISK MODE
Appendix
QY700 Referentie Lijsten

“Song mode” en “Pattern mode” bevatten enkele gemeenschappelijke functies. In de handleiding worden de meest gebruikte functies in hoofdstuk 2 “SONG MODE” in detail besproken. Enkele overlappende instructies worden in hoofdstuk 5 “PATTERN MODE” overgeslagen. In zo'n geval wordt er verwezen naar de corresponderende pagina in hoofdstuk 2 “SONG MODE”.

Gebruikte symbolen in deze handleiding

Deze handleiding gebruikt de volgende iconen om knoppen en de verschillende typen informatie weer te geven.



Dit geeft een paneelknop weer. De tekst in de box geeft de op het paneel gedrukte tekst weer. Knoppen waarvoor geen tekst op het paneel gedrukt zijn, worden aangegeven door de corresponderende symbolen, zoals . In het geval van de functieknoppen - , correspondeert iedere knop met de knop op het paneel; bijvoorbeeld (Effect).



[Uitleg]
Dit icoon geeft aan dat er uitleg over een functie gegeven wordt.



[Waarden instellen]
Dit icoon geeft de waarden of het bereik weer die ingesteld kunnen worden.



[PROCEDURE]

Dit icoon geeft de daadwerkelijke procedure aan vóór het gebruik van de functie.



[Toevoegend commentaar]

Dit icoon geeft toevoegend commentaar bij de functie weer, zoals voorbeelden en hints.



[PAS OP]

Dit icoon geeft een waarschuwing weer. Lees deze instructies goed, om het verlies van data te voorkomen.

+

Dit icoon betekent dat er terwijl u de handeling verricht nóg iets uitgevoerd moet worden. **SHIFT** + **YES** betekent “houd **SHIFT** ingedrukt en druk op **YES**”.

/

Dit icoon “betekent “of”. **YES** / **NO** bijvoorbeeld, betekent dat u de **YES** knop óf **NO** knop in moet drukken.

→

Dit icoon geeft de volgorde weer waarop de knoppen ingedrukt moeten worden. Bijvoorbeeld, numerieke toetsen → **↓** betekent dat u met de numerieke toetsen een waarde in moet geven en op de **↓** toets moet drukken.



Dit icoon geeft het resultaat van een handeling weer.

→ P. ●●

Dit geeft een paginanummer aan waar een gerelateerde functie of item uitgelegd wordt aan. Ga, indien nodig naar deze pagina(s).

De informatie die u nodig heeft opzoeken

U kunt, om de informatie te vinden die u nodig heeft, de volgende pagina's gebruiken.

Inhoudsopgave (→ p. 9)

Zoek de gewenste informatie op in deze opsomming van de gehele handleiding.

Front- en Achterpanelen. (→ p.12)

Hier kunt u lezen over de naam en plaats van ieder knop en aansluiting, en lezen over zijn functie.

Functie hiërarchie (→ p.34)

Hier kunt u de gewenste informatie opzoeken binnen de structuur van de commando hiërarchie.

Woordenlijst (→ p.324)

Dit gedeelte bevat onbekende termen of uitdrukkingen, opgesomd op alfabetische volgorde, samen met de bijbehorende uitleg..

Index (→ p.328)

Hier staan alfabetische gerangschikte verwijzingen naar pagina's van onbekende termen of functies, die u direct op de desbetreffende pagina op kunt zoeken.

Inhoudsopgave

Inleiding

Kenmerken van de QY700	4
Hoe deze handleiding te gebruiken	6
Gebruikte symbolen in deze handleiding	6
De informatie die u nodig heeft opzoeken	8

OPSTELLEN

1. Front- en Achterpanelen	12
Bovenpaneel	12
Achterpaneel	16
Floppy diskdrive	17
2. Aansluitingen	18
Aansluiting voor Stroomvoorziening	18
Audio apparatuur aansluitingen	19
Een voetschakelaar aansluiten	20
Externe MIDI apparaten aansluiten	20
Een MTR (Multi-track recorder) aansluiten	21
Twee of meer apparaten aansluiten	21
3. De Stijl en Demonstratie diskette gebruiken	22
Inhoud van de diskette	22
Luisteren naar de Demo song	22
Fabrieksinstellingen oproepen	23

Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT

1. Mode structuur	26
2. Functie hiërarchie	34
3. Hoe de QY700 georganiseerd is	36
4. Sequencer gedeelte	37
5. Toongenerator gedeelte	43
6. Besturings gedeelte	46
7. Effect gedeelte	47
8. Algemene werking	51
9. Song creatie procedure	56
Patronen creëren	57
Een patroon wijzigen	59
Patroonspoor opname	60
Akkoordspoor opname	61
Voice instellingen	62
Realtime opname van spoor 2	62
Step opname van spoor 1	63
Sporen 1 en 2 Wijzigen	65
De voice van spoor 1 aanpassen	66
Opslaan op floppy disk	67

Hoofdstuk 2. SONG MODE

SONG MODE Overzicht	70
1. SONGS AF SPELEN	72
2. Afspeel Effecten	80
Groove Quantize'n	82
Clock Shift, Gate Time, en aanslaggevoeligheid	90
Transponeren	94
Drum Tabel Wijzigen	97
3. Spoor overzicht	100
4. Uitgangskanalen	103
5. Song Opname	106
Opname Stand-by zetten	108
Realtime Opname : Sequence Sporen (TR1...TR32)	112
Realtime Opname : PATROON Spoor	113
Realtime Opname : AKKOORD Spoor	115
Realtime Opname : TEMPO Spoor	117
Punch Opname	118
Step Opname : Sequence Sporen (TR1...TR32)	120

Step Opname : PATROON Spoor	125
Step Opname : AKKOORD Spoor	127
6. Song Wijzigen	129
[F1] (Grafisch) Grafisch scherm	135
7. Song Jobs (klusjes)	138

Hoofdstuk 3. VOICE MODE

Over voice mode	168
1. Mixer (Mengpaneel)	170
2. Tune (Stemmen)	174
3. Voice Wijzigen	176
4. Drum Setup Wijzigen	182

Hoofdstuk 4. EFFECT MODE

Over effect mode	188
1. Aansluiting	190
2. Reverb, Chorus en Variation wijzigen	193

Hoofdstuk 5. PATTERN MODE

PATTERN MODE Overzicht	198
1. PATCH	200
Frasen tabel	209
2. Afspeel Effecten	212
Groove Quantize'n	214
Clock Shift, Gate Time, en aanslaggevoeligheid	217
Transponeren	219
Drum Tabel Wijzigen	222
3. Patroon Voice submode	225
Mixer (mengpaneel)	227
Voice Wijzigen	232
Drum-setup Wijzigen	235
4. Patroon Effecten	239
Aansluiting	241
Reverb, Chorus en Variation Wijzigen	244
5. Frase Opname	247
Opname Stand-by aanzetten	248
Realtime Opname	252
Step Opname	253
6. Frase Wijzigen	254
7. Patroon Jobs (klusjes)	256

Hoofdstuk 6. UTILITY MODE

Over Utility mode	288
1. Systeem	289
2. MIDI	291
3. MIDI filter	293
4. Sequencer	295
5. Click	297
6. Fingered akkoordzone	299

Hoofdstuk 7. DISK MODE

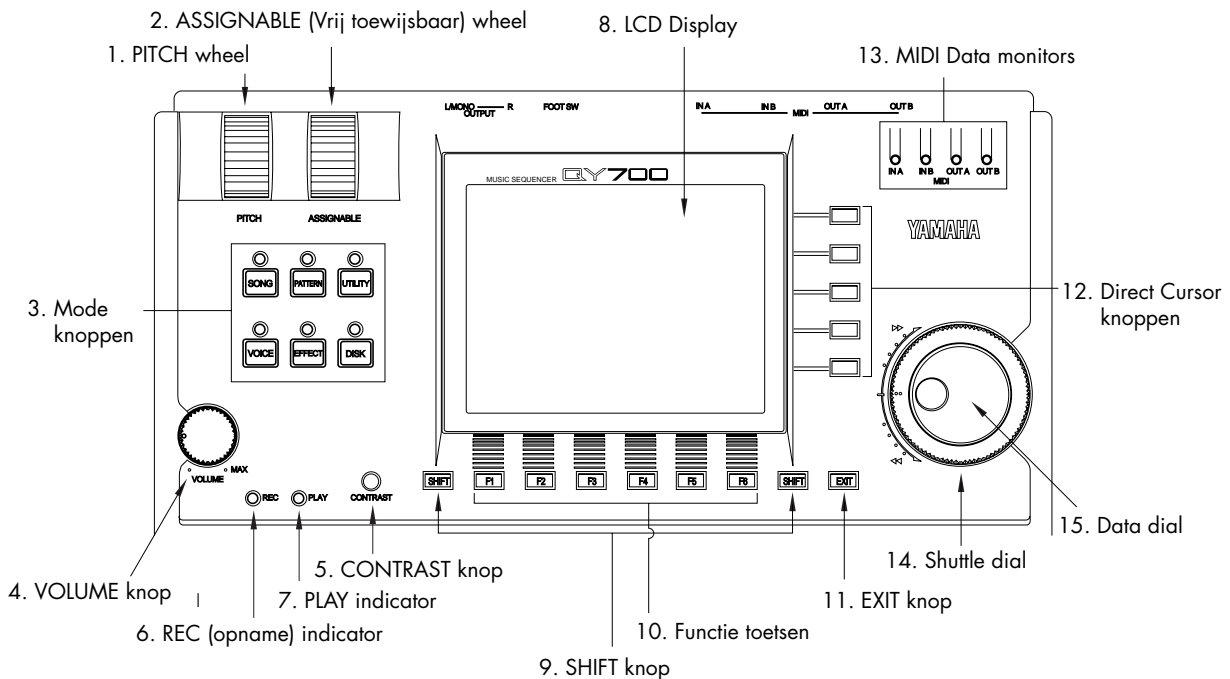
Over floppy disks	302
Over Disk Mode	304
1. Save (Opslaan)	307
2. Load (Inladen)	310
3. Rename (Nieuwe naam geven)	312
4. Delete (Wissen)	314
5. Format (Formatteren)	316

APPENDIX

1. Specificaties	318
2. Troubleshooting (In de Problemen ?)	320
3. Foutmeldingen	322
4. Woordenlijst	324
5. Index	328

1. Front- en Achterpanelen

Boven paneel



1. PITCH wheel

Met deze controller kunt u realtime de toonhoogte of toon e.d. wijzigen. De controller keert altijd terug naar de middenpositie als u deze loslaat. (→ p. 290)

2. ASSIGNABLE wheel

Met deze controller kunt u realtime de toon e.d. wijzigen terwijl u speelt. U kunt zelf specificeren hoe deze controller het geluid beïnvloedt. (→ p.290)

3. Mode knoppen

U kunt met deze knoppen kunt u tussen de diverse modes schakelen.

SONG knop

Schakel naar de Song mode (→ p.70)

PATTERN knop

Schakel naar de Pattern mode (→ p. 198)

UTILITY knop

Schakel naar de Utility mode (→ p. 288)

VOICE knop

Schakel naar de Voice mode (→p. 168)

EFFECT knop

Schakel naar de Effect mode (→ p.188)

DISK knop

Schakel naar de Disk mode (→ p.302)


4. VOLUME knop

Hiermee kunt u het algehele volume dat uit de output jacks en hoofdtelefoon jack uitgestuurd wordt instellen.

5. CONTRAST knop

Hiermee kunt u het contrast van de display instellen.

6. REC (opname) indicator

Deze indicator licht op als de  knop ingedrukt wordt, zodat u kunt zien dat u in opname mode bent.

7. PLAY indicator



Tijdens het afspelen knippert deze indicator op de maat van het huidige tempo.

8. LCD display


Op dit 320x240 pixels verlichtte LCD (liquid crystal display) display toont u de diverse typen informatie. De tijd waarna de verlichting uitgaat kan in Utility mode (→ p.289) ingesteld worden.

9.  knop

Deze knop wordt samen met andere knoppen gebruikt om diverse functies uit te voeren.

10.  —  knoppen

U kunt met deze knoppen een functie kiezen uit het menu dat onder in de LCD display verschijnt.

11.  knop

Met deze knop keert u van een sub menu of pagina display terug naar een hoger niveau in de commando hiërarchie.

12.  [D1] —  [D5] direct knoppen

U kunt met deze knoppen de cursor op items zetten die aan de rechterkant van de display getoond worden.

13. MIDI Data monitors

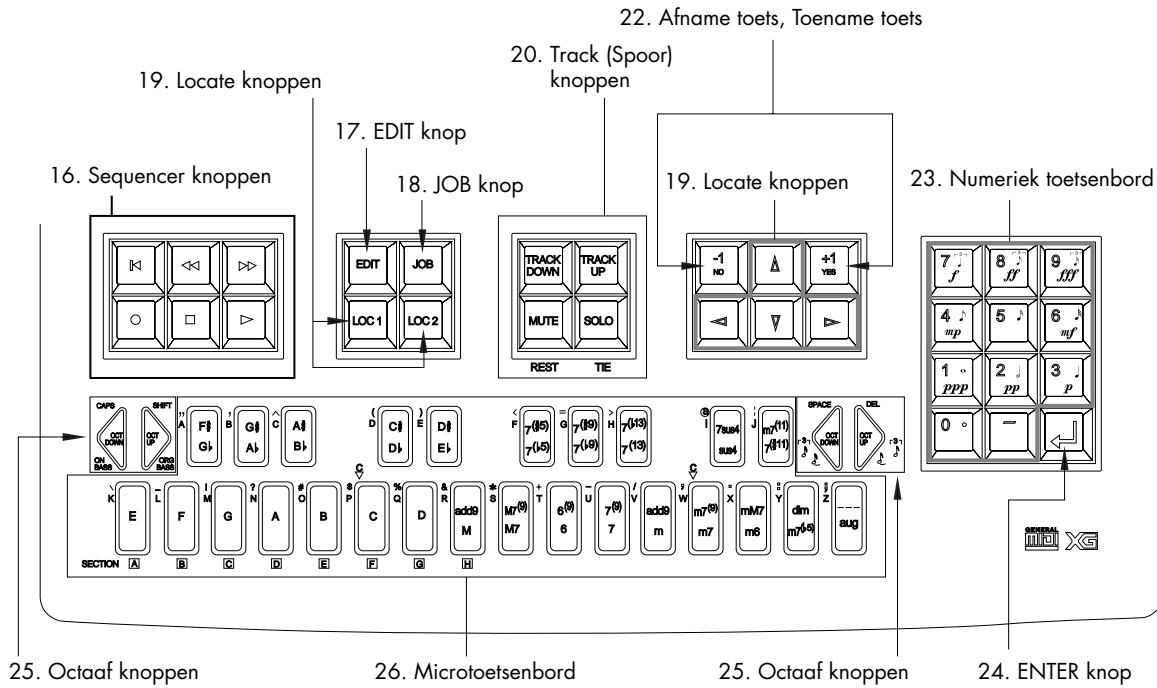
De corresponderende indicator knippert zodra er MIDI data verstuurd/ontvangen wordt in de vier MIDI aansluitingen (IN-A, IN-B, OUT-A, OUT-B). Dit biedt de mogelijkheid om MIDI communicatie te verifiëren. (N.B.) Aangezien MIDI Clock boodschappen normaal gesproken altijd verstuurd worden, knipperen de MIDI OUT- A/B indicators licht.

14. Shuttle dial

U kunt hiermee snel in songs of patronen heen en weer spelen. Afhankelijk van de hoek waarin u de dial verdraaid, wijzigt de snelheid van het heen en weer spoelen afhankelijk hiervan.

15. Data dial

U kunt hiermee voices selecteren of continu een numerieke waarde verhogen/verlagen.



16. Sequencer knoppen

Met deze knoppen kunt u songs, patronen en frasen opnemen of afspelen. De knoppen zijn te vergelijken met die op een taperecorder.

- | | |
|------------------------------|--|
| ◀ (Top=Begin) | Keert terug naar de eerste maat van een song of patroon. |
| ◀◀ (Rewind=Terugspoelen) | Spoelt in de afspelende maat terug. |
| ▶▶ (Forward=Vooruit spoelen) | Spoelt in de afspelende maat vooruit. |
| ◀◀ (Recording=Opnemen) | Opname Stand-by in. |
| ■ (Stop=Stoppen) | Stopt het afspelen/opnemen. |
| ▶ (Play=Afspelen) | Beginnt het afspelen/opnemen. |

17. EDIT knop

Schakel naar Song Wijzig mode (→ p.129) of Frase Wijzig mode (→ p.254).

18. JOB knop

Geeft toegang tot Song Jobs (klusjes) (→ p.138) of Patroon Jobs (klusjes) (→ p.256).

19. LOC 1 (Locate 1) knop

LOC 2 (Locate 2) knop

U kunt met deze knoppen in de Song mode naar een van tevoren ingestelde maat "springen". U kunt met **SHIFT** + **LOC 1** / **LOC 2** de huidige maat in de corresponderende locate toets opslaan.

20. Track (Spoor) knoppen

U kunt met deze knoppen het huidig geselecteerde spoor wijzigen, of specifieke sporen op mute of solo zetten.

- | | |
|------------------------|---|
| TRACK DOWN knop | Met deze knoppen verwisselt u van huidig geselecteerde spoor. |
| TRACK UP knop | |
| MUTE knop | Deze knop mute het huidig geselecteerde spoor. Druk nogmaals op deze knop om het spoor van mute af te zetten. |
| SOLO knop | Hiermee zet u alle sporen - behalve het huidig geselecteerde - op mute. Druk nogmaals op de knop om deze weer aan te zetten. Gebruik deze knop als u alleen het huidige spoor wilt beluisteren. |

21. Cursor knoppen

U kunt met deze knoppen de cursor lokatie in de display bepalen.

22. (Afname) knop

(Toename) knop

In diverse instel displays kunt u met deze knoppen waarden verhogen (toename) of verlagen (afname), of instellingen aan/uit zetten. U kunt met deze knoppen ook bij bevestigingsdisplays ("Are you sure?") YES (ja) of NO (nee) invoeren.

23. Numeriek toetsenbord.

Hiermee kunt u numerieke waarden of nootwaarden invoeren.

24. (ENTER) knop

Hiermee kunt u een op het numerieke toetsenbord ingegeven waarde invoeren, een functie op de cursorlokatie selecteren, een job (klusje) uitvoeren, enz.

25. Octaaf knoppen

Met deze knoppen kunt u het octaaf van het microtoetsenbord wijzigen in stappen van één octaaf.

Daarnaast kunt u met de linker octaaf knop On Bass of Original Bass voor een akkoord specificeren, en met de rechter octaaf knop stelt u akkoord Syncopen in.

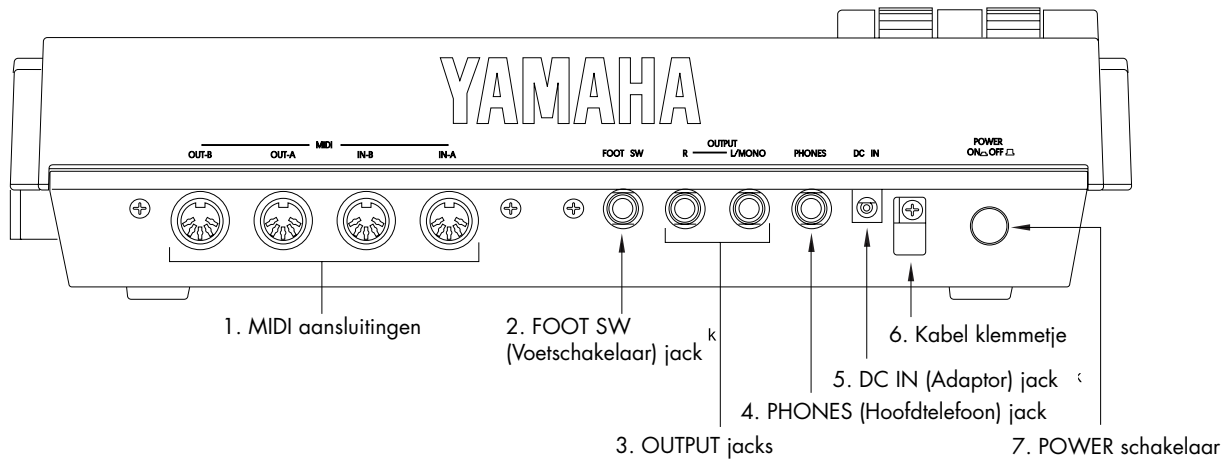
◁ [OCT DOWN] (Octaaf omlaag) knop Verlaagt de toonhoogte van het microtoetsenbord in stappen van één octaaf.

▷ [OCT UP] (Octaaf omhoog) knop Verhoogt de toonhoogte van het microtoetsenbord in stappen van één octaaf.

26. Microtoetsenbord

Dit functioneert als een toetsenbord voor het invoeren van uw songs e.d. De knoppen zijn niet aanslag- of nadrukgevoelig. Het microtoetsenbord wordt tevens gebruikt om akkoorden en patroongedeelten te specificeren, en tekens in te voeren.

Achter paneel



1. MIDI aansluitingen

U kunt via deze aansluitingen met behulp van een MIDI kabel externe MIDI apparaten aansluiten. Er zijn vier MIDI aansluitingen: IN-A, IN-B, OUT-A en OUT-B. IN-A en IN-B zijn ingangen, OUT-A en OUT-B zijn uitgangen. (→ p.20)

2. FOOT SW (Voetschakelaar) jack

U kunt hierop een voetschakelaar (FC4, FC5: los verkrijgbaar) aansluiten. U kunt met een aangesloten voetschakelaar tijdens het spelen als een sustain pedaal of start/stop schakelaar gebruiken. (→ p.290)

3. OUTPUT jacks

U kunt met deze jacks de QY700 op een versterker/luidsprekersysteem aansluiten. Als u stereo gebruikt, gebruikt u beide jacks. Als u de QY700 mono gebruikt, gebruikt u alleen de L/MONO jack. (→ p.19)

4. PHONES (Hoofdtelefoon) jack

U kunt hierop een stereo hoofdtelefoon aansluiten. (HPE-170 of andere door Yamaha aangeraden hoofdtelefoon: impedantie 8-150 ohm.) U kunt het volume van de hoofdtelefoon met de Volume knop instellen. (→ p.19)

5. DC IN (Adaptor) jack

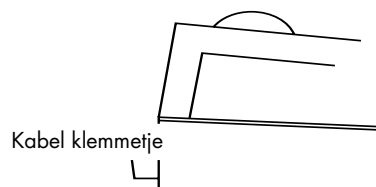
Sluit de meegeleverde PA-5B adaptor hierop aan. (→ p.18)



- Let erop, dat u voordat u de AC adaptor aansluit, er zeker van bent dat de QY700 uitstaat. Sluit de adaptor eerst aan op de QY700, en stop hem daarna in het stopcontact.
- Gebruik alleen de meegeleverde PA-5B adaptor. Het gebruik van een andere adaptor kan schade aan het instrument veroorzaken. Haal tevens, als u het instrument langere tijd niet gebruikt, de adaptor uit het stopcontact.

6. Kabel klemmetje

Klem de kabel van de AC adaptor in het klemmetje. Dit verkleint de mogelijkheid dat de adaptor plug per ongeluk eruit getrokken wordt.



7. POWER schakelaar

Hiermee zet u het instrument aan/uit. Het instrument staat aan als de schakelaar ingedrukt is. (→ p.18)

1. Floppy disk ingang

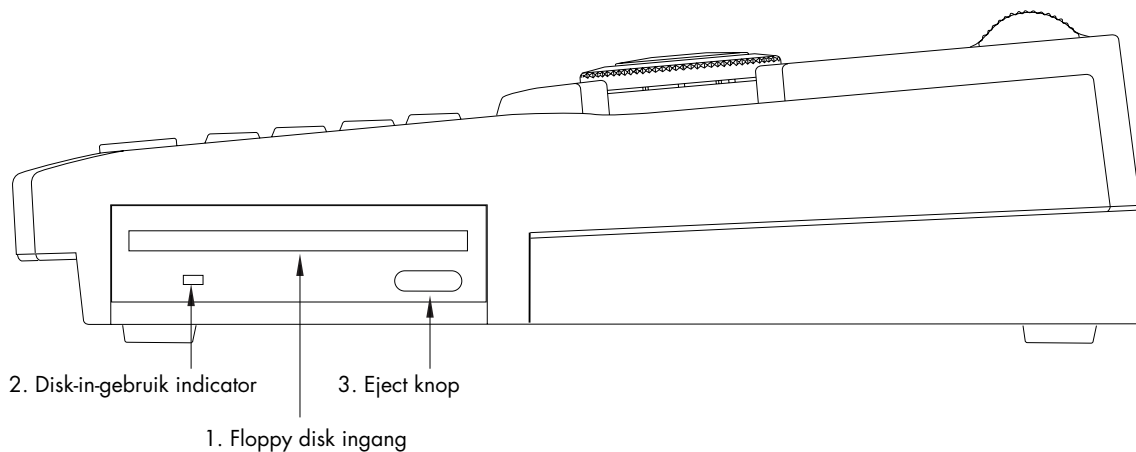
Hier stopt u floppy disks in voor het opslaan/inladen van data. U kunt hiervoor 3.5 inch 2HD (MF2HD) of 2DD (MF2DD) floppy disks gebruiken. (→ p.302)

2. Disk-in-gebruik indicator

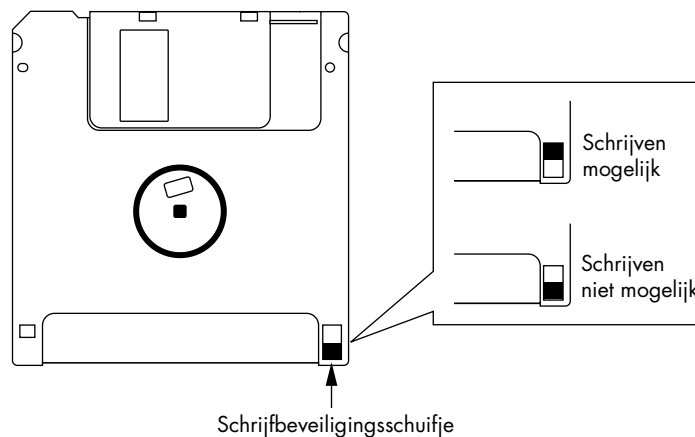
Deze indicator licht op zodra er data van/op de floppy disk ingeladen/opgeslagen wordt. Probeer de disk nooit te verwijderen als deze indicator brandt.

3. Eject knop

Druk op deze knop om de floppy disk uit de floppy drive te halen. Diskettes moeten voorzichtig in en uit de floppy diskdrive gehaald worden, en alleen als de disk-in-gebruik indicator uit is.



- Op achterkant van de floppy disk zit een schrijfbeveiligingsschuifje, zoals in onderstaande illustratie getoond wordt. Als dit schuifje naar beneden staat (u kunt door het gaatje heen kijken), kunt u geen data van de disk wijzigen, toevoegen of wissen. Als u belangrijke data wilt beveiligen, schuift u het schuifje naar deze stand.



- Houd er rekening mee dat Yamaha geen garantie geeft op eventueel verminkte data dat het resultaat is van onjuist gebruik.

2. Aansluitingen

Voordat u de QY700 kunt gebruiken, moeten eerst de AC adaptor en bijvoorbeeld een versterkersysteem aangesloten worden. Als u tevens externe MIDI apparaten gebruikt, moet ook deze aangesloten worden. Dit gedeelte toont u hoe u de aansluitingen moet maken.



- Zorg ervoor dat u de desbetreffende apparaten altijd uitzet als u aansluitingen maakt. Als u aansluitingen maakt terwijl de apparatuur aanstaat, loopt u het risico op schade aan externe apparaten, zoals de versterker en/of luidsprekers.

Stroomvoorziening aansluiten

1. Let er op dat de power schakelaar van de QY700 uitgedrukt staat, en sluit de meegeleverde AC adaptor (PA-5B) aan op de DC IN aansluiting.
2. Steek de adaptor in een stopcontact, en zet de QY700 aan.



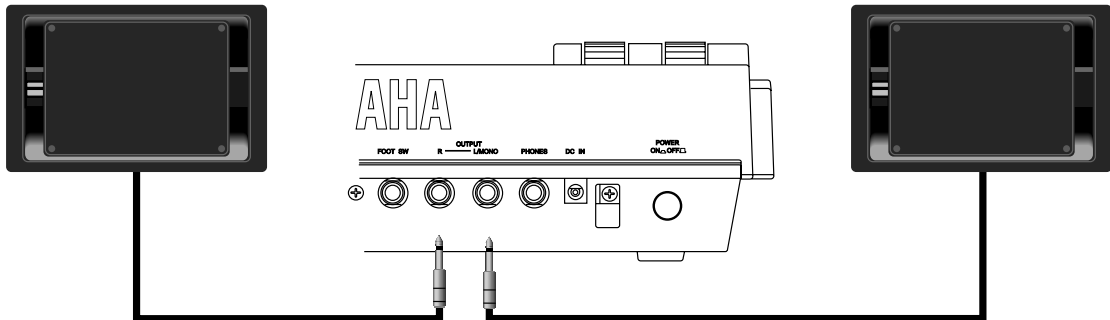
- Gebruik alleen de meegeleverde PA-5B adaptor. Andere adaptor kunnen schade aan het instrument veroorzaken. Let er op dat u de adaptor uit het stopcontact haalt als u het langere tijd niet gebruikt.

Audio Apparatuur aansluiten

Sluit, om het geluid van de QY700 te kunnen horen, een versterker of mengpaneel aan op de output jacks.

Aansluiten op Luidsprekers met ingebouwde versterker

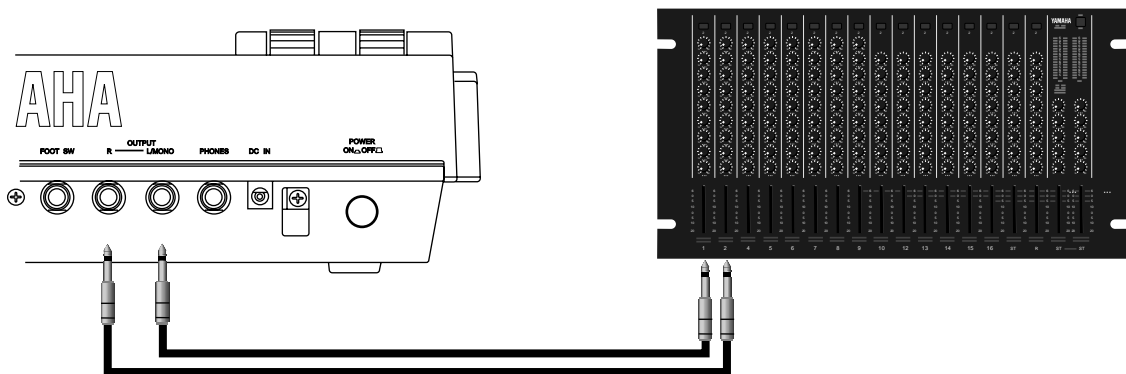
Sluit altijd twee luidsprekers met ingebouwde versterker (links en rechts) aan op de output jack (L/MONO, R).
Als u slechts één luidspreker heeft, gebruikt u de L/MONO jack.



Aansluiten op een mengpaneel

Sluit de output jacks (L/MONO, R) aan op twee ingangen in het mengpaneel. Van het kanaal waar de L/MONO jack op aangesloten is, moet de stereobeeld instelling op links gezet worden, en het kanaal waar de R jack op aangesloten zit moet rechts in het stereobeeld klinken.

U kunt hetzelfde type aansluiting gebruiken als u de QY700 aan wilt sluiten op een MTR of cassetterecorder.



Een Hoofdtelefoon gebruiken

Als u een hoofdtelefoon wilt gebruiken, sluit u deze aan op de PHONES (hoofdtelefoon) jack.

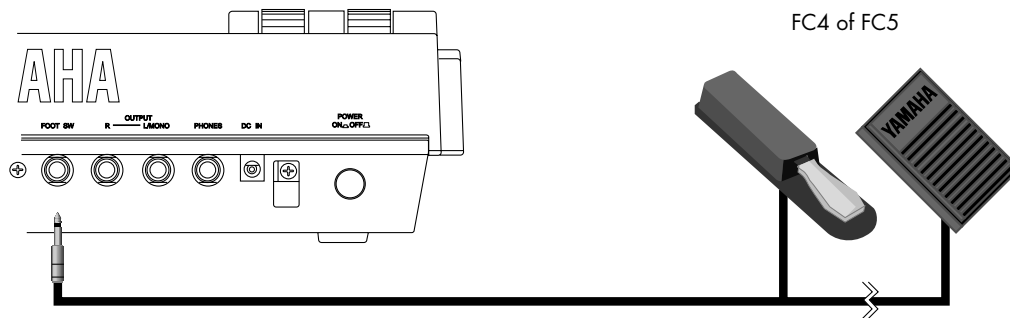
Zet, als u een hoofdtelefoon op heeft, het volume op een aangenaam volume, anders kan uw gehoor beschadigen.



- Sluit de output jacks van de QY700 nooit aan op MIC ingangen van een versterker of cassettedeck e.d. Als deze op de MIC ingang aangesloten worden, gaat dit ten koste van de geluidskwaliteit én kan het schade aan het apparaat aanbrengen. Zet tevens, als u de QY700 op een mengpaneel of dergelijke aansluit, de mengpaneel ingangen op Line ingangsniveau.

Aansluiten van een voetschakelaar

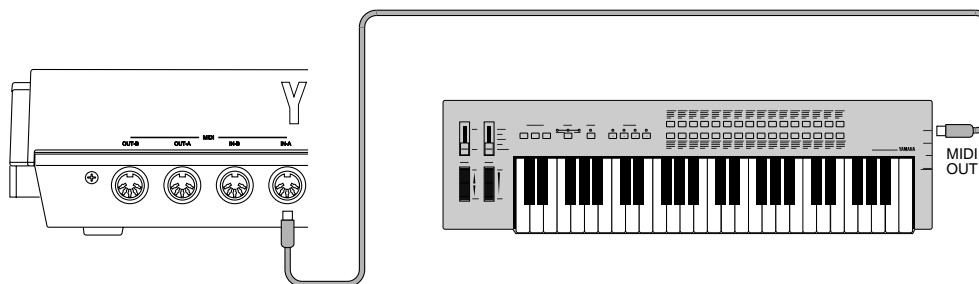
Als u gebruik wilt maken van een los verkrijgbare FC4 of FC5 voetschakelaar, sluit u deze aan op de foot switch jack op het achterpaneel van de QY700.



Aansluiten van externe MIDI apparaten

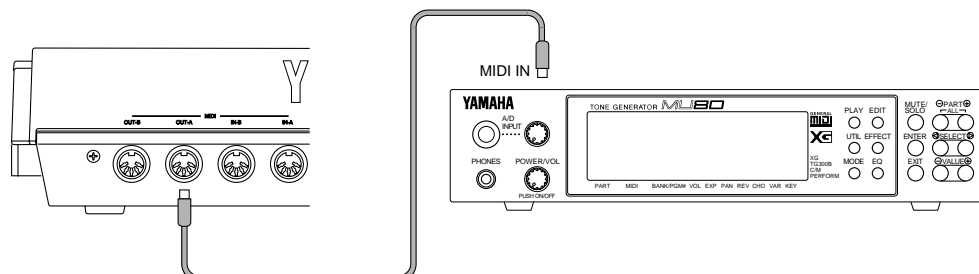
Aansluiten van een MIDI toetsenbord

Realtime opname of fingered akkoorden invoeren is eenvoudiger als u gebruik maakt van een MIDI toetsenbord. Sluit met een MIDI kabel de MIDI OUT van het externe MIDI toetsenbord aan op de MIDI IN-A of IN-B aansluiting op het achterpaneel van de QY700.



Aansluiten van een toongenerator module

U kunt QY700 songdata en patroondata afspelen op een externe toongenerator module. Sluit met een MIDI kabel de MIDI OUT-A of OUT-B aansluiting op het achterpaneel van de QY700 aan op de MIDI IN aansluiting van het externe MIDI apparaat.



Aansluiten op een MTR (Multi-track recorder)

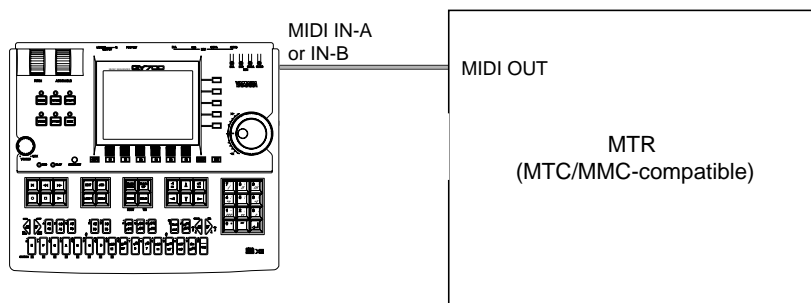
Omdat de QY700 zowel MTC (MIDI Time Code) als MMC (MIDI Machine Control) bevat, kunt u muziek maken terwijl het synchroon loopt met een MTC- of MMC compatibele multi-track recorders.

Omdat de QY700 geen MTC uitstuurt, heeft u een extra apparaat nodig dat MTC uitstuurt (zoals de Yamaha MD-4) als u MTC als synchronisatie wilt gebruiken. Sluit in dit geval de MIDI IN-A of IN-B van de QY700 aan op de MIDI OUT van het externe apparaat. MTC boodschappen worden vanaf het externe apparaat naar de QY700 gestuurd, en de QY700 wordt gesynchroniseerd op de clock van het externe apparaat.

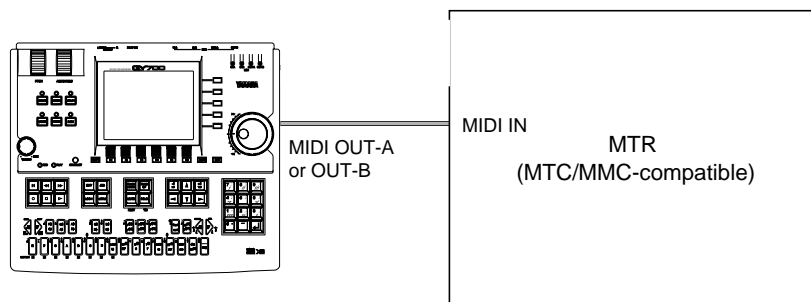
Als u op afstand handelingen wilt uitvoeren, zoals start/stop en snel vooruit/achteruit spoelen op een extern MMC-compatibel apparaat, sluit u met een MIDI kabel de MIDI OUT-A of OUT-B van de QY700 aan op de MIDI IN van het externe apparaat. MMC boodschappen worden vanaf de QY700 naar het externe apparaat, en bestuurt de QY700 op afstand het externe apparaat.

Sluit in dit geval MIDI sync op "MTC:MIDI-A" of "MTC:MIDI B" in de MIDI pagina van de Utility mode (→ p.291)

De QY700 synchroniseren met MTC vanaf een extern apparaat



Via MMC vanaf de QY700 een extern apparaat besturen

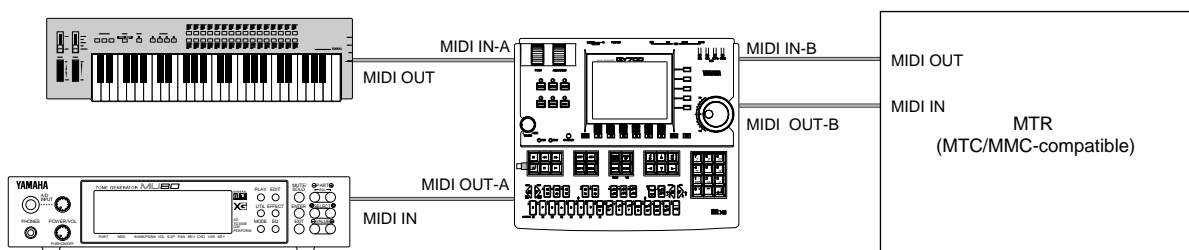


Twee of meer apparaten aansluiten.

Aangezien de QY700 twee paar MIDI aansluitingen heeft, kunt u eenvoudig twee of meer MIDI apparaten aansluiten. In onderstaande voorbeeld, is MIDI IN-A aangesloten op een MIDI toetsenbord, MIDI OUT-A op een toongenerator module, en MIDI IN-B en OUT-B zijn aangesloten op een MTR.

Als u de MTR met MTC of MMC wilt besturen, moet u de MIDI Sync instelling in de MIDI pagina van de Utility Mode op "MTC:MIDI -B" zetten. (→ p.291)

Als u met het MIDI toetsenbord parts wilt opnemen die gebruik maken van de toongenerator module, zet u de Echo Back instelling in de MIDI pagina van de Utility mode op "RecMonitor." (→ p.292)



3. De Stijl en Demonstratiedisk gebruiken

Zo gebruikt u de meegeleverde "STYLE & DEMONSTRATION" disk.

Inhoud of de disk



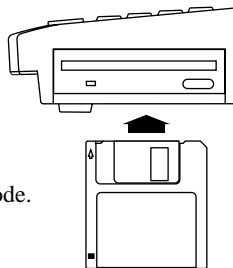
- De meegeleverde disk bevat "STYLE", "DEMO 1" en "DEMO 2".
- "DEMO 1" en "DEMO 2" zijn demonstraties die u af kunt spelen, terwijl u tijdens het afspelen de Afspeel effecten of Multi kunt gebruiken om de mogelijkheden van de QY700 te onderzoeken.
- Met "STYLE" kunt u de fabrieksinstellingen van de QY700 oproepen.

Naar de demosong luisteren

- Zo laad u de demo song van disk in en kunt u genieten van de demonstratie.
- Als "DEMO 1" of "DEMO 2" van disk ingeladen wordt, wordt het gehele geheugen overgeschreven door de demo data. Als het interne geheugen belangrijke data bevat dat u wilt behouden, moet u de data eerst opslaan voordat u de demo inlaadt.

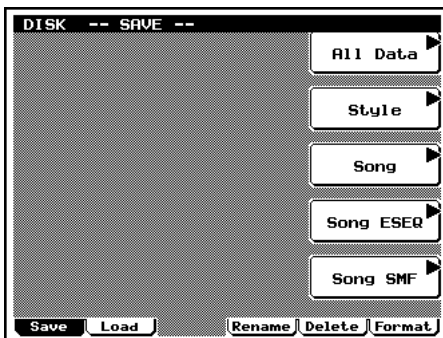


1. Stop de diskette met het label naar boven wijzend in de floppy disk ingang.
▼ schuif de diskette net zolang in de ingang totdat deze erin klikt.

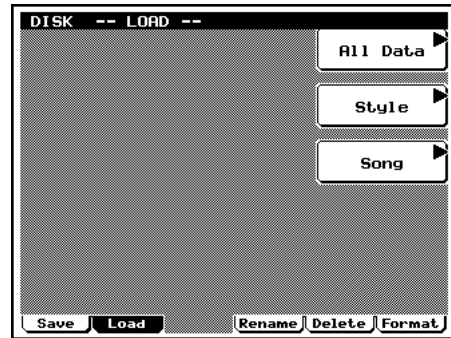


2. Druk op **DISK**
▼ U komt in Disk mode.

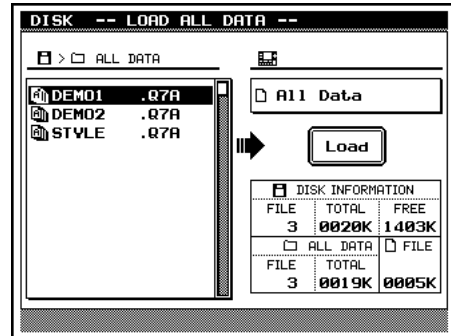
2. Druk op **DISK**
▼ U komt in Disk mode.



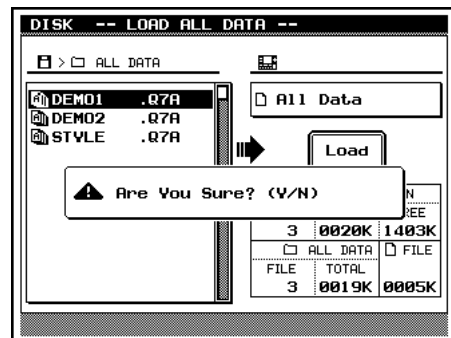
3. Druk op **F2** (Load=Inladen)
▼ U komt in de Load sub-mode. Op de bovenste lijn van de display verschijnt "DISK -- LOAD --".



4. Druk op **[D1]** (All Data=Alle Data)
▼ De Load All Data pagina verschijnt, en de filenamen worden getoond.

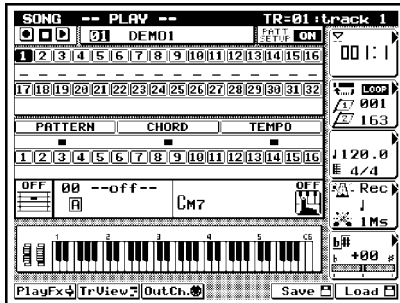


5. Zet met de cursor knoppen / data dial de cursor op "DEMO 1" of "DEMO 2" en druk op **[]**.
▼ De boodschap "Are You Sure? (Y/N)" verschijnt, die bevestiging vraagt om het interne geheugen te wissen en deze te vervangen door de data van disk.
• Als u de data in het geheugen niet wilt wissen, drukt u op **[No]** om het inladen te annuleren. Schrijf de data in het geheugen naar disk, en voer de Inlaad handeling nogmaals uit. (→ p.307)



6. Druk op **[YES]** .
 ▼ Op de display verschijnt “Executing...” en de data wordt ingelezen.

7. Druk op **[SONG]** .
 ▼ U keert terug naar de Song mode display.



8. Zet met de cursor knoppen de cursor naar het song nummer, en zet met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke knoppen en druk op **[ENTER]** om het songnummer op 01 te zetten.

9. Druk op **[▶]** om de demosong af te spelen.
 ▼ Het afspelen gaat beginnen, en kunt u het volume met de volume knop op een aangenaam niveau instellen.

 - Druk op **[■]** om het afspelen te stoppen.



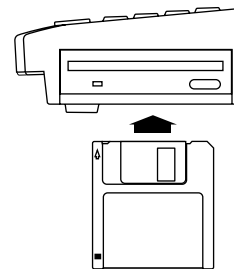
- Als u in stap 8 het songnummer wijzigt, kunt u andere songs afspelen.

De Fabrieksinstellingen restoren

- Zo kunt u de fabrieksinstellingen van de QY700 inladen.
- ! • Als u “STYLE” van diskette inlaadt, wordt het gehele interne geheugen overschreven met de fabrieksinstellingen. Als het interne geheugen data bevat dat u wilt bewaren, moet u het voordat u de “STYLE” data inlaadt, eerst wegschrijven.



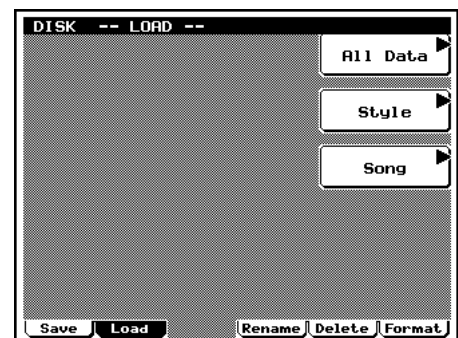
1. Stop de diskette met het label naar boven wijzend in de floppy disk ingang.
 ▼ schuif de diskette net zolang in de ingang totdat deze klikt.



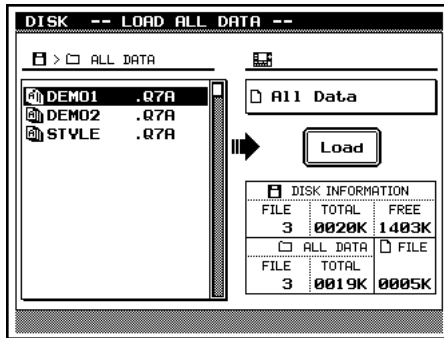
2. Druk op **[DISK]**
 ▼ U komt in Disk mode.



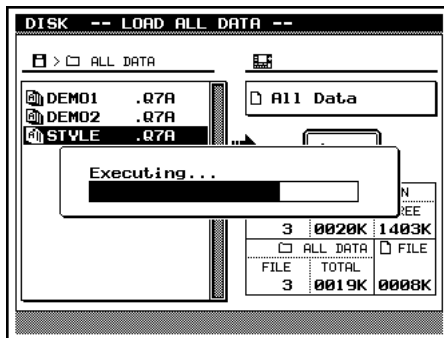
3. Druk op **[F2]** (Load=Inladen).
 ▼ U komt in de Load sub-mode. Op de bovenste lijn van de display verschijnt “DISK -- LOAD --”.



4. Druk op [D1] (All Data=Alle Data)
- ▼ De Load All Data pagina verschijnt, en de filenamen worden getoond.



5. Zet met de cursor knoppen / data dial de cursor op "STYLE" en druk op .
 - ▼ De boodschap "Are You Sure? (Y/N)" verschijnt, dat bevestiging vraagt om het interne geheugen te wissen en deze te vervangen met de data van disk.
 - Als u de data in het geheugen niet wilt wissen, drukt u op om het inladen te annuleren. Schrijf de data in het geheugen naar disk, en voer de Inlaad handeling nogmaals uit. (→ p.307)
6. Druk op .
 - ▼ Op de display verschijnt "Executing..." en de data wordt ingelezen.



Hoofdstuk 1. Algemeen CONCEPT

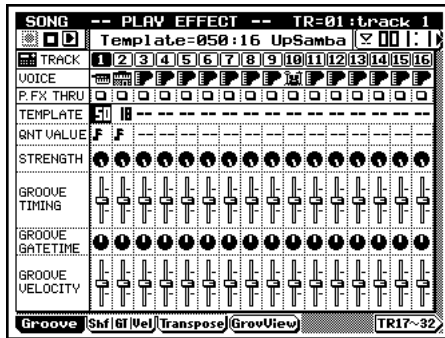
Dit hoofdstuk legt het algemene concept uit van wat u moet weten voordat u de QY700 gaat gebruiken, zoals de mode structuur en de interne structuur van de QY700.

1. Mode structuur	26
2. Functie Hiërarchie	34
3. Hoe de QY700 georganiseerd is.	36
4. Sequencer gedeelte	37
5. Het toongenerator gedeelte	43
6. Controller gedeelte	46
7. Effect gedeelte	47
8. Algemene werking	51
9. Song creatie procedure	56

Afspeel Effect

Hier kunt u tijdelijke aanpassingen maken aan de noot-timing en dynamiek voor het afspelen van een song. (→ p.80)

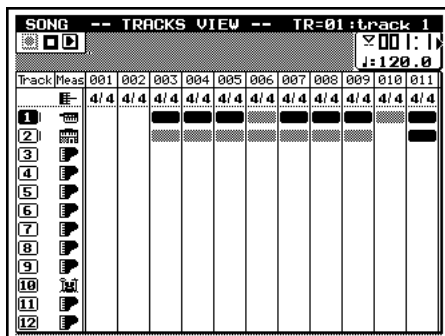
Druk, in Song Afspeel mode, op **F1** (PlayFx) om naar deze sub-mode te gaan.



Tracks View (Sporen Overzicht)

Deze display toont de maten in ieder spoor waar data ingevoerd is. (→ p.100)

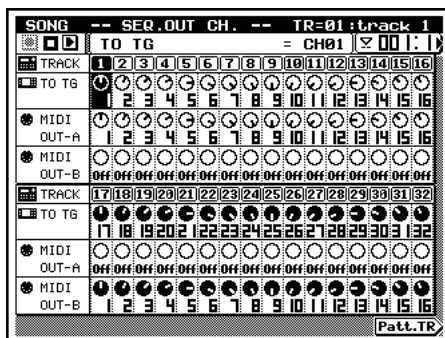
Druk, in Song Afspeel mode, op **F2** (TrView) om naar deze sub-mode te gaan.



Out Channel (Uitstuurkanaal)

Hier kunt u voor ieder spoor en patroon waar de song uit bestaat, het uitstuurkanaal specificeren, en bepalen hoe deze naar de interne toongenerator en de MIDI OUT aansluitingen gestuurd worden. (→ p.103)

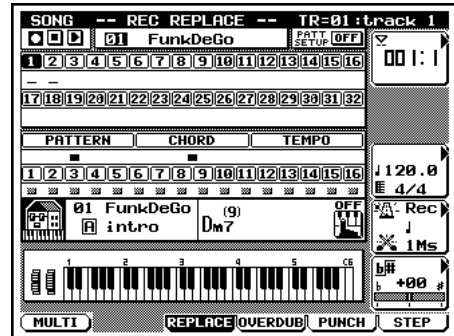
Druk, in Song Afspeel mode, op **F3** (OutCh.) om naar deze sub-mode te gaan.



Song Opname

Hier kunt u song data op de sporen van de song opnemen. (→ p.106)

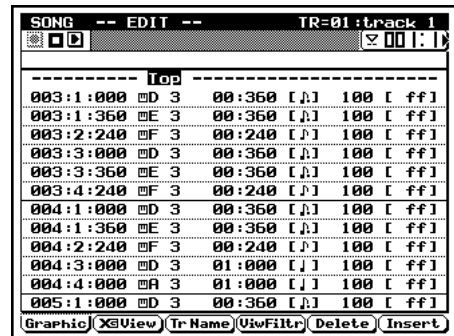
Druk, in Song Afspeel mode, op **[RECORD]** om naar deze sub-mode te gaan.



Song Edit (Song Wijzigen)

Hier kunt u song data van een song aanpassen, of nieuwe data toevoegen. (→ p.129)

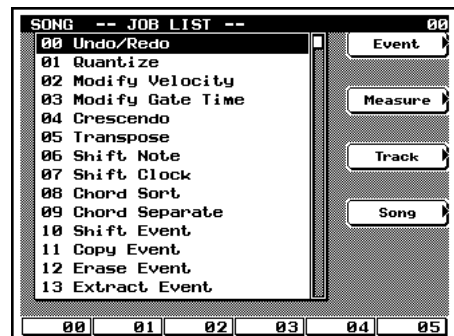
Druk, in Song Afspeel mode, op **EDIT** om naar deze sub-mode te gaan.



Song Job (Song Klusje)

Hier kunt u song klusjes selecteren en uitvoeren om een song te wijzigen of aan te passen. (→ p.138)

Druk, in Song Afspeel mode, op **JOB** om naar deze sub-mode te gaan.

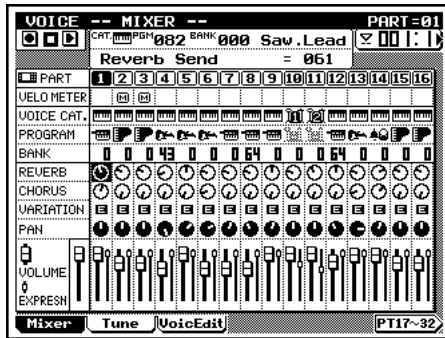


■ Voice mode

Hier kunt u toongenerator instellingen zoals voice en volume van iedere part instellen, hetgeen bepaalt hoe de part gaat klinken als deze afgespeeld wordt. (→ p.168)
Druk op v om naar deze mode te gaan

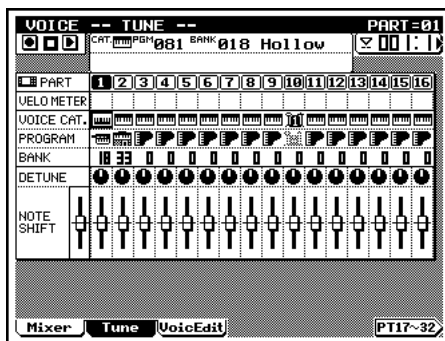
Mixer (Mengpaneel)

Hier kunt u toongenerator instellingen zoals voice, pan en volume van iedere part instellen. (→ p.170)
Druk, in Voice mode, op **F1** (Mixer) om naar deze sub-mode te gaan.



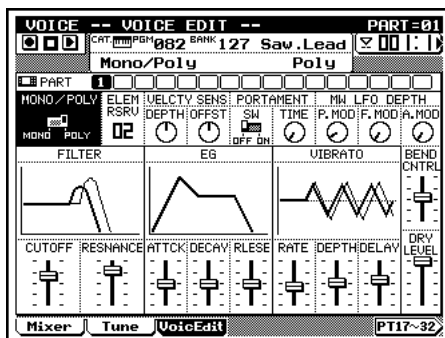
Tune (Stemmen)

Hier kunt u de transpose en tune van iedere Part apart instellen. (→ p.174)
Druk, in Voice mode, op **F2** (tune) om naar deze sub-mode te gaan.



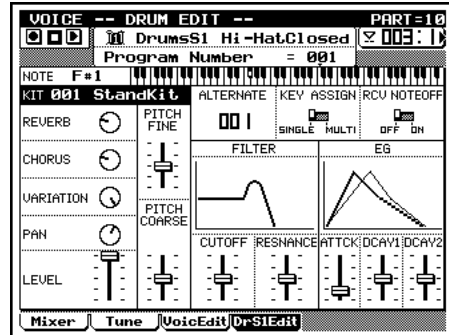
Voice Edit (Wijzigen)

Hier kunt u parameter waarden van de voice van iedere part wijzigen. (→ p.176)
Druk, in voice mode, op **F3** (VoiceEdit) om naar deze sub-mode te gaan.



Drum Setup Edit (Wijzigen)

Hier kunt u Drum Setup 1 en 2 wijzigen om indirect de drumvoices aan te passen. (→ p.182)
Druk, nadat u Drum Setup 1 of 2 als voice categorie geselecteerd heeft, op **F4** of **F5** om naar deze sub-mode te gaan.

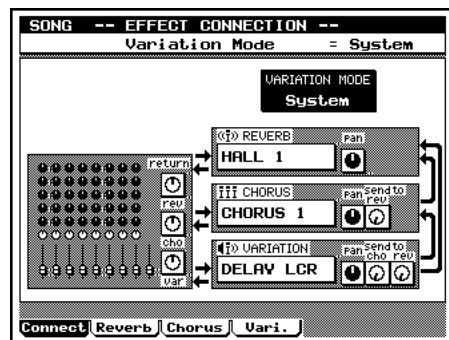


■ Effect mode

Hier kunt u instellingen maken voor de effecten die in een song gebruikt worden. (→ p.188)
Druk op **EFFECT** om naar deze mode te gaan.

Effect Connection (Aansluiting)

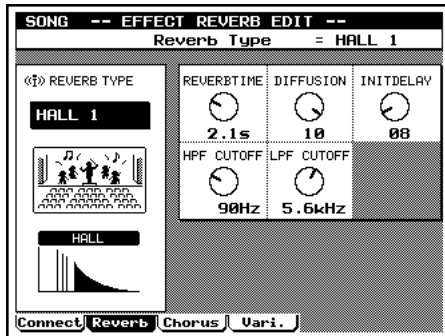
Hier kunt u selecteren op welke manier het Variation effect "aangesloten" is. (→ p.190)
Druk, in Effect mode, op **F1** om naar deze sub-mode te gaan.



Effect Reverb Edit (Wijzigen)

Hier kunt u instellingen van het Reverb effect wijzigen. (→ p. 200)

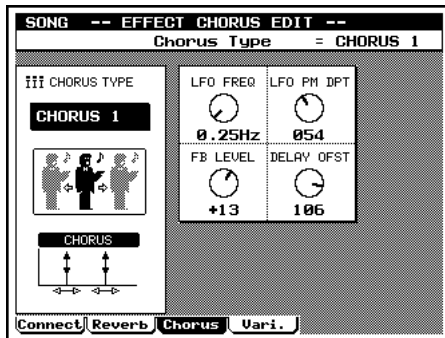
Druk, in Effect mode, op **2 (Reverb)** om naar deze mode te gaan.



Effect Chorus Edit (Wijzigen)

Hier kunt u instellingen van het Chorus effect wijzigen. (→ p.193)

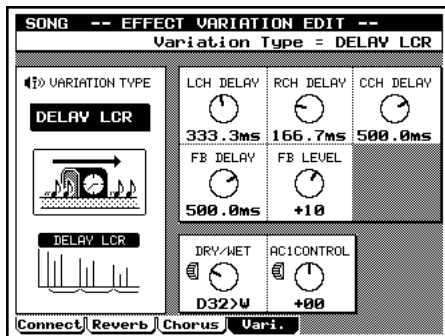
Druk, in Effect mode, op **F3 (Chorus)** om naar deze sub-mode te gaan.



Effect Variation Edit (Wijzigen)

Hier kunt u instellingen van het Variation effect wijzigen. (→ p.193)

Druk, in Effect mode, op **F4 (Vari.)** om naar deze mode te gaan.



Pattern (Patroon) mode

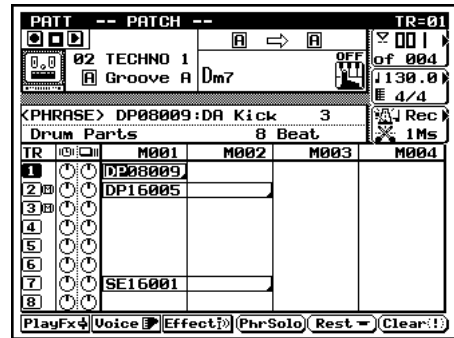
Hier kunt u patronen of frasen creëren en afspelen. (→ p.200)

Druk op **PATTERN** om naar deze mode te gaan.

Patch

Hier kunt u patronen selecteren en afspelen. U kunt patronen creëren door frasen aan ieder spoor van de patroon toe te wijzen. (→ p.200)

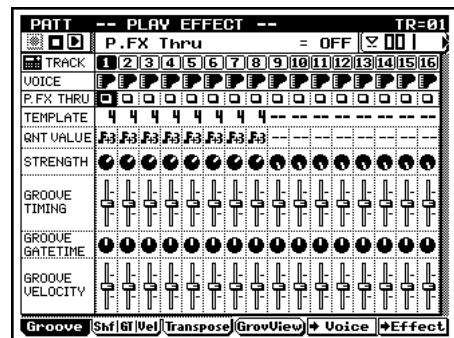
Dit is de sub-mode waar u in terecht komt als u voor het eerst op **PATTERN** drukt.



Play (Afspeel) Effect

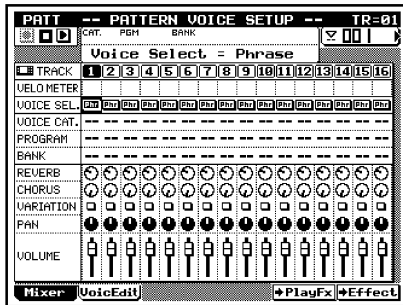
Hier kunt u tijdelijke aanpassingen maken aan de timing en dynamiek aan het afspelen van patronen. (→ p.212)

Druk, in Patch mode, op **F1 (PlayFx)** om naar deze sub-mode te gaan.



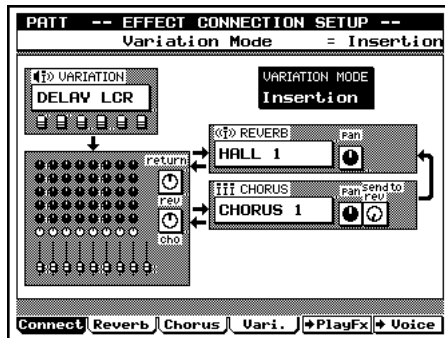
Pattern (Patroon) Voice

Hier kunt u toongenerator instellingen maken zoals voice en volume voor ieder patroonspoor. (→ p.225)
 Druk, in Patch, op **F2** (Voice) om naar deze sub-mode te gaan.



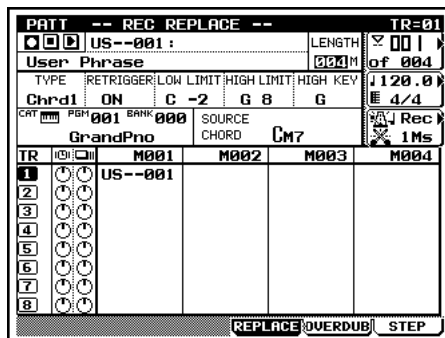
Pattern (Patroon) Effect

Hier kunt u instellingen voor de in de patroon gebruikte effecten maken. (→ p.239)
 Druk, in Patch, op **F3** (Effect) om naar deze sub-mode te gaan.



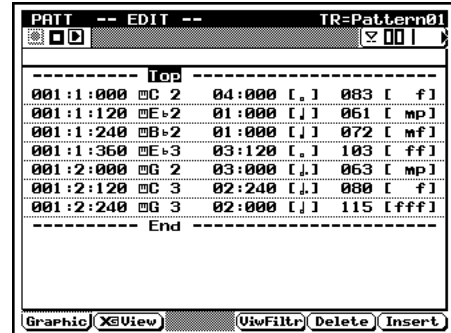
Phrase (Frase) Opname

Hier kunt u muzikale data in de geselecteerde User Phrase opnemen. (→ p.247)
Zet, in Patch, de cursor op User Phrase en druk op **□ om naar deze sub-mode te gaan.**



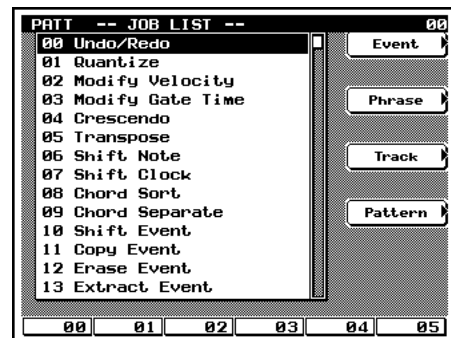
Phrase Edit (Frase Wijzigen)

Hier kunt u data in een Preset Phrase of User Phrase wijzigen of toevoegen. (Het is mogelijk om met een preset frase naar de Edit mode te gaan, maar kan deze niet gewijzigd worden.) (→ p.254)
 Zet, in Patch, de cursor op User Phrase en druk op **EDIT** om naar deze sub-mode te gaan.



Pattern Job (Patroon Klusje)

Hier kunt u - om patronen te wijzigen of aan te passen - klusjes selecteren en uitvoeren. (→ p.256)
 Druk, in Patch, op **JOB** om naar deze sub-mode te gaan.

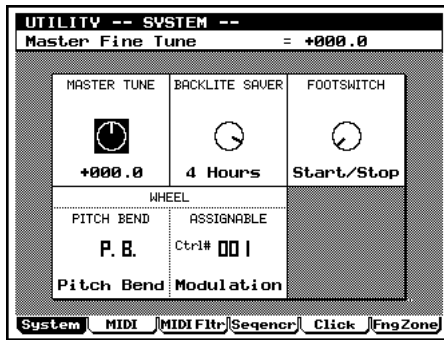


Utility mode

Hier kunt u de algemene instellingen maken die te maken hebben met de QY700 en MIDI. (→ p.288)
 Druk op **UTILITY** om naar deze mode te gaan.

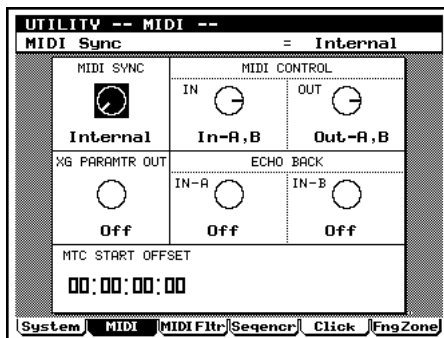
System

Hier kunt u algemene instellingen van de QY700 maken zoals tuning (stemmen) en controller instellingen. (→ p.289)
 Druk, in Utility mode, op **F1** (System) om naar deze sub-mode te gaan.



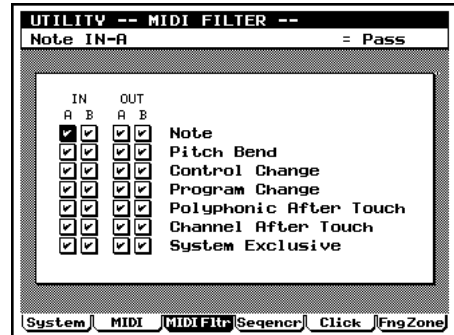
MIDI

Hier kunt u instellingen die met MIDI te maken hebben wijzigen. (→ p.291)
 Druk, in Utility mode, op **F2** (MIDI) om naar deze sub-mode te gaan.



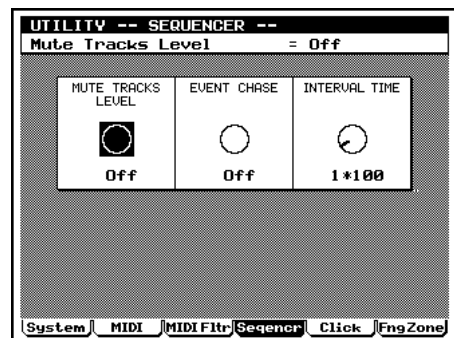
MIDI Filter

Hier kunt u bepalen of bepaalde categorieën MIDI boodschappen wel of niet via de MIDI aansluitingen verstuurd of ontvangen worden. (→ p.293)
 Druk, in Utility mode, op **F3** (MIDI Fltr) om naar deze sub-mode te gaan.



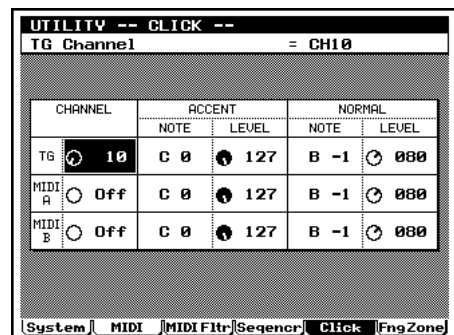
Sequencer

Hier kunt u algemene instellingen van het sequencer gedeelte maken. (→ p.295)
 Druk, in Utility mode, op **F4** (Sequencer) om naar deze sub-mode te gaan.



Click

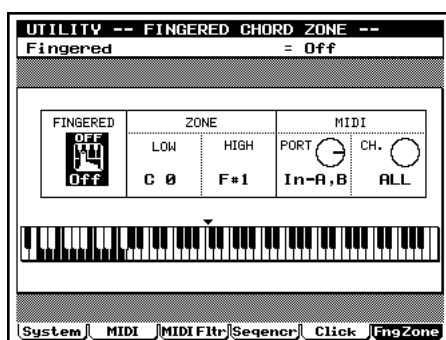
Hier kunt u algemene instellingen voor het click geluid maken. (→ p.297)
 Druk, in Utility mode, op **F5** (Click) om naar deze sub-mode te gaan.



Fingered Chord Zone (Akkoord zone)

Hier kunt u het bereik van het toetsenbord bepalen waar fingered Chord invloed op heeft. (→ p.299)

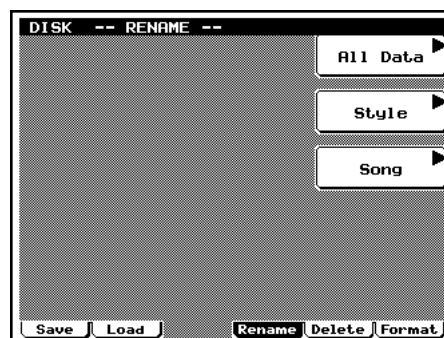
Druk, in Utility mode, op **F6** (FngZone) om naar deze sub-mode te gaan.



Rename (nieuwe naam geven)

Hier kunt u de filenaam van een file op een floppy disk een nieuwe naam geven. (→ p.312)

Druk, in Disk mode, op **F4** (Rename) om naar deze sub-mode te gaan.



Disk mode

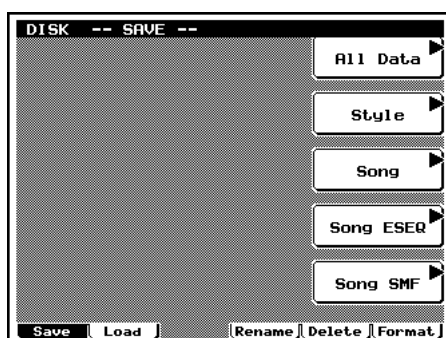
In deze mode kunt u floppy disk data opslaan en inladen. (→ p.302)

Druk op **DISK** om naar deze mode te gaan.

Save (Opslaan)

Hier kunt u data uit het interne geheugen naar floppy disk opslaan (→ p.307)

Druk, in Disk mode, op **F1** (Save) om naar deze sub-mode te gaan.



Delete (Wissen)

Hier kunt u een file van floppy disk wissen. (→ p.314)

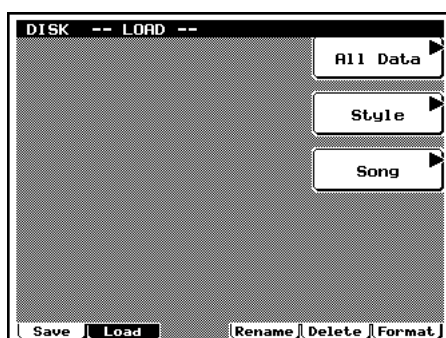
Druk, in Disk mode, op **F5** (Delete) om naar deze sub-mode te gaan.



Load (Inladen)

Hier kunt u data vanaf floppy disk inladen in het interne geheugen (→ p.310)

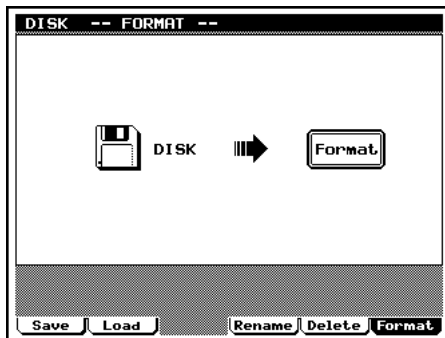
Druk, in Disk mode, op **F2** (Load) om naar deze sub-mode te gaan.



Format (Formatteren)

Hier kunt u een floppy disk formatteren. (→ p.316)

Druk, in Disk mode, op **F6** (Format) om naar deze sub-mode te gaan.



2. Functie hiërarchie

Song mode

SONG	Song Play	p.72
F1	Play Effect	p.80
F1	Groove	p.82
F4	Groove View	p.82
F5	Copy Template	p.89
F2	Clock Shift / Gate Time / Velocity	p.90
F3	Transpose	p.94
F4	Drum Tabel Edit	p.97
F2	Track View	p.100
F3	Out Channel	p.103
F5	Save Song	p.307
F6	Load	p.310
SHIFT + F5	Save Song SMF	p.307
SHIFT + F6	Load Song SMF	p.310
•	Song Recording	p.106
F1	Multi	p.110
F3	Replace	p.112
F4	Overdub	p.112
F5	Punch	p.118
F6	Step	p.120
EDIT	Song Edit	p.129
F1	Graphic, Event List	p.135
F2	XG View	p.132
F3	Track Name	p.132
F4	View Filter	p.133
F5	Delete	p.133
F6	Insert	p.133
JOB	Song Job	p.138
00	Undo / Redo	p.141
01	Quantize	p.142
02	Modify Velocity	p.145
03	Modify Gate Time	p.147
04	Crescendo	p.148
05	Transpose	p.149
06	Shift Note	p.150
07	Shift Clock	p.150
08	Chord Sort	p.151
09	Chord Seperate	p.152
10	Shift Event	p.153
11	Copy Event	p.154
12	Erase Event	p.155
13	Extract Event	p.155
14	Thin Out	p.157
15	Time Stretch	p.158
16	Create Measure	p.158
17	Delete Measure	p.159
18	Copy Track	p.160
19	Mix Track	p.161
20	Clear Track	p.162
21	Expand Backing	p.162
22	Normalize Play Effects	p.163
23	Copy Song	p.164
24	Clear Song	p.164
25	Song Name	p.165

Voice mode

VOICE	p.168
F1	Mixer	p.170
F2	Tune	p.174
F3	Voice Edit	p.176
F4	Drum Setup 1 Edit	p.182
F5	Drum Setup 2 Edit	p.182

Effect mode

EFFECT	p.188
F1	Effect Connection	p.190
F2	Effect Reverb Edit	p.193
F3	Effect Chorus Edit	p.193
F4	Effect Variation Edit	p.193

Pattern mode

PATTERN	Patch	p.200
F1	Play Effect	p.212
F1	Groove	p.214
F4	Groove View	p.214
F2	Clock Shift / Gate Time / Velocity	p.217
F3	Transpose	p.219
F4	Drum Tabel Edit	p.222
F5	Pattern Voice	p.225
F6	Pattern Effect	p.239
F2	Pattern Voice	p.225
F1	Mixer	p.227
F2	Voice edit	p.232
F3	Drum Setup 3 Edit	p.235
F5	Play Effect	p.212
F6	Pattern Effect	p.239
F3	Pattern Effect	p.239
F1	Connection	p.241
F2	Reverb	p.244
F3	Chorus	p.244
F4	Variation	p.244
F5	Play Effect	p.212
F6	Pattern Voice	p.225
F4	Phrase Solo	p.208
F6	Phrase Tabel	p.209
F5	Rest	p.208
F6	Clear	p.208
•	Phrase Recording	p.247
F4	Replace	p.252
F5	Overdub	p.252
F6	Step	p.253
EDIT	Phrase Edit Change	p.254
F1	Graphic / Event List	p.254
F2	XG View	p.254
F4	View Filter	p.254
F5	Delete	p.254
F6	Insert	p.254

JOB	Pattern Job	p.256
	00 Undo / Redo	p.259
	01 Quantize	p.260
	02 Modify Velocity	p.261
	03 Modify Time Gate	p.262
	04 Crescendo	p.263
	05 Transpose	p.263
	06 Shift Note	p.264
	07 Shift Clock	p.265
	08 Chord Sort	p.265
	09 Chord Seperate	p.266
	10 Shift Event	p.267
	11 Copy Event	p.268
	12 Erase Event	p.269
	13 Extract Event	p.269
	14 Thin out	p.271
	15 Time Stretch	p.272
	16 Copy Phrase	p.272
	17 Mix Phrase	p.274
	18 Append Phrase	p.275
	19 Split Phrase	p.276
	20 Get Phrase	p.277
	21 Put Phrase	p.278
	22 Clear Phrase	p.279
	23 Phrase Name	p.279
	24 Clear Track	p.280
	25 Copy Pattern	p.281
	26 Append Pattern	p.282
	27 Split Pattern	p.283
	28 Clear Pattern	p.284
	29 Pattern Name	p.284
	30 Style Icon	p.285

Utility mode

UTILITY	p.288
F1	System	p.289
F2	MIDI	p.291
F3	MIDI Filter	p.293
F4	Sequencer	p.295
F5	Click	p.297
F6	Fingered Chord Zone	p.299

Disk mode

DISK	p.302
F1	Save	p.307
F2	Load	p.310
F3	Rename	p.312
F4	Delete	p.314
F5	Format	p.316

3. Hoe de QY700 georganiseerd is

Vier gedeelten

- De QY700 bestaat uit vier gedeelten: het sequencer gedeelte, het toongenerator gedeelte, het controller gedeelte en het effect gedeelte.

Sequencer gedeelte (→ p.37)

- In dit gedeelte kunt u songs creëren door het opnemen/wijzigen van muzikale stukken die vanaf een extern MIDI apparaat of het controller gedeelte opgenomen zijn. Als de data afgespeeld wordt, wordt dit als MIDI boodschappen naar de toongenerator of een externe MIDI toongenerator gestuurd.
- Het sequencer gedeelte bevat twee modes : Song mode (→ p.70) en Pattern mode (→ p.198).
- Met de Begeleidingsfunctie (→ p.37) kunt u op efficiënte wijze muziek creëren.
- Als u spoor voor spoor opneemt om een multi-spoor opname te maken, kunt u songs creëren die uit maximaal 32 sporen bestaan (maximaal 48 als u de Begeleidingsfunctie gebruikt).
- Als songs of patronen afgespeeld worden, wordt de data naar het toongenerator gedeelte en de MIDI OUT aansluitingen gestuurd. De uitsturbestemming kan voor ieder spoor apart ingesteld worden door de Out Channel in te stellen (→ p.103).

Toongenerator gedeelte (→ p.43)

- Dit gedeelte produceert geluid als er MIDI boodschappen vanaf het sequencer gedeelte, controller gedeelte of de MIDI IN aansluitingen ontvangen wordt.
- U kunt in Voice mode (→ p.168) de instellingen van het toongenerator gedeelte wijzigen.
- Dit is een 32 parts, 32-voudig polyfoon multi-timbraal, XG-compatibele toongenerator.

Controller gedeelte (→ p.46)

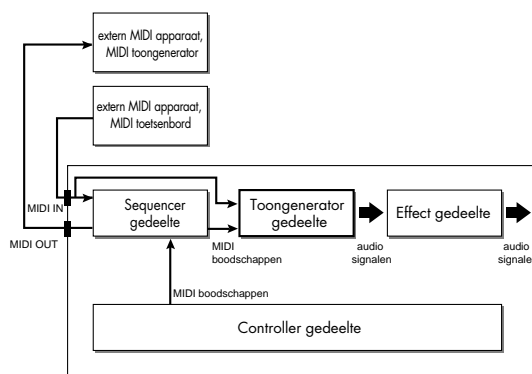
- Dit gedeelte bevat het microtoetsenbord, pitch wheel, assignable wheel en voetschakelaar die u tijdens het spelen gebruikt. Hiervandaan worden tevens MIDI boodschappen naar het sequencer gedeelte en toongenerator gedeelte verstuurd.
- De functies van het pitch wheel, assignable wheel en voetschakelaar kunt u in de Utility mode instellen (→ p.288).
- De uitgangsbestemming van de muziekdata die vanaf het controller gedeelte verstuurd worden, kunt u met de Keyboard Track parameter (→ p.74) van het sequencer gedeelte instellen. De muziekdata wordt verstuurd naar de in Out Channel gespecificeerde waarde van keyboard track, één van de parts van de toongenerator, of naar de MIDI OUT aansluitingen.

Effect gedeelte (→ p.47)

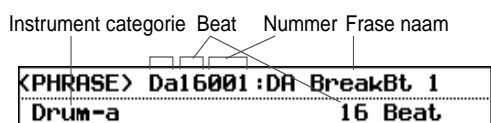
- Dit gedeelte bewerkt het audio signaal dat door de toongenerator gedeelte uitgestuurd wordt, en voegt daar reverb, chorus, ambiance, enz. aan toe.
- Dit gedeelte bevat de drie XG-compatibele effecten: reverb effect, chorus effect en variation effect.
- De instellingen voor dit gedeelte kunt u in de Effect mode (→ p.188) wijzigen.

Hoe de gedeelten aangesloten zijn

- De vier gedeelten zijn als volgt op elkaar aangesloten.



3. Frasen



- “Frasen” zijn stukjes begeleiding voor één instrument, zoals een ritme patroon voor de ritme part, een basloopje voor de bas part, of akkoordondersteuning voor de gitaar part. Frasen zijn de kleinste onderdelen waaruit de begeleiding van een song uit bestaat.
- De QY700 biedt 3876 Preset Frasen, en 99 User Frasen voor iedere stijl.
- Preset frasen en user frasen zijn in drie categorieën ondergebracht: “instrument categorie”, “tel (beat)” en “nummer”. Hierdoor kunt u eenvoudig de gewenste frasen opzoeken zonder iedere individuele frase te kennen.

Instrument categorie

- Instrument categorie slaat op het instrumenttype of speeltechniek. De volgende 15 instrument categorieën zijn beschikbaar. “US” geeft aan dat het om een “User Frase” gaat, en alle anderen zijn preset frasen.

Display	Categorie	
Da	Drum-a	Drum frasen
Db	Drum-b(General)	Drum frasen
Fa	Drum Fill-a(Pop & Rock)	Drum fill-in frasen
Fb	Drum Fill-b(Specific)	Drum fill-in frasen
Fc	Drum Fill-c(General)	Drum fill-in frasen
DP	Durm Parts	Drum frasen onderverdeeld per instrument
PC	Percussion	percussie frasen
PF	Percussion Fill	percussie fill-in frasen
Ba	Bass-a	Bas frasen
Bb	Bass-b(General)	Bas frasen
GC	Guitar Chord	Gitaar akkoordondersteuning frasen
GA	Guitar Arpeggio	Gitaar arpeggio frasen
GR	Guitar Riff	Gitaar riff frasen
KC	Keyboard Chord	Toetsenbord akkoordondersteuning frasen
KA	Kbd Arpeggio	Toetsenbord arpeggio frasen
KR	Keyboard Riff	Toetsenbord riff frasen
PD	Pad	Pad-type frasen
BR	Brass	Brass frasen
SE	Sound Effect	Sound effect frasen
US	User	User frasen

Beat

- Beat rangschikt frasen op hun maatsoort, in de volgende drie typen.

Display	Type
16	16 beat : 16-beat frasen
08	8 beat : 8-beat frasen
34	3/4 beat : 3/4 maat of 6/8 maat frasen


Nummer

- Nummer rangschikt frasen binnen de Instrument categorie op nummers 001 - 256. (User frasen zijn 001 - 099 genummerd.)

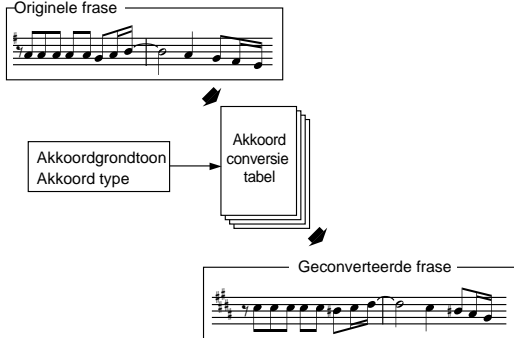
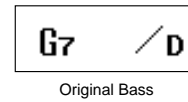
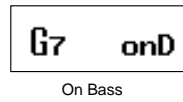
4. Hoe akkoordconversie werkt

Akkoord conversietabel

- De “akkoord conversie tabel” van de QY700 maakt het mogelijk dat frasen, afhankelijk van de gespecificeerde Akkoord grondtoon en Akkoord type, bewerkt en afgespeeld kunnen worden.
- De akkoord conversie tabel bevat toonhoogte data corresponderend met 12 akkoord grondtonen en 28 akkoordtypen. De data die door een frase afgespeeld wordt, gaat door de akkoord conversie tabel en wordt aangepast op de toonhoogte die correspondeert met de akkoordgrondtoon en akkoordtype. Op deze manier wordt de frase op het gespecificeerde akkoord aangepast.
- Het bronakkoord geeft aan in welk akkoord de frase oorspronkelijk opgenomen is. Het bronakkoord speelt een belangrijke rol in de akkoordconversie van frasen. Dit komt doordat de oorspronkelijke akkoorden bekend moeten zijn om de akkoorden van een frase te kunnen converteren.
- Met andere woorden, akkoordconversie wordt verwezenlijkt door de relatieve toonhoogteverschillen tussen het bronakkoord en het gespecificeerde akkoord van de akkoord conversietabel in te vergelijken.
- U kunt het Frase Type specificeren zodat de akkoordconversie op de voor het instrument specifieke manier wordt uitgevoerd. Er zijn zeven typen: melody 1 en 2, chord 1 en 2, bass, bypass, en parallel. De akkoord conversietabel wordt aan de hand van het frase type omgeschakeld.
- U kunt voor iedere frase in de frase tabel het Frase Type (Phrase Type) en Bronakkoord (Source Chord) instellen (→ p.209)

Grondtoonakkoord

 Akkoord type

Frase type		TYPE	RETRIGGER	LOW LIMIT	HIGH LIMIT	HIGH KEY
Bupas		OFF	C -2	G 8	G	
CAT	PGM	BANK	SOURCE			
001	000		CHORD C			
StandKit						



Bronakkoord

On Bass en Original Bass

- Naast de Chord Root (Akkoord Grondtoon) en Chord Type (Akkoord Type), kunt u bij de akkoord instellingen tevens On Bass en Original Bass specificeren.
- On Bass en Original Bass zijn alleen effectief bij frasen waarvan het Frase Type op Bass staat.
- Met On Bass kunt u een grondtoon specificeren voor de bas, die geheel apart staat van het akkoord, zodat als de patroon of frase afgespeeld wordt, frasen waarvan het frase type op bass staat, op de ingestelde grondtoon afspelen. Als bijvoorbeeld On Bass G ingesteld staat voor een CM7 akkoord, toont de display “CM7onG”, en worden frasen waarvan het frase type op Bass staan, in G afgespeeld.
- Met Original Bass kunt u voor de bas een apart akkoord specificeren, zodat als de patroon of frase afgespeeld wordt, frasen waarvan het type op Bass staat, afgespeeld worden op basis van het gespecificeerde akkoord. Als er bijvoorbeeld een CM7 akkoord ingesteld staat op een Original Bass van G7, toont de display “CM7/G7” en worden frase waarvan het frase type op Original Bass staan afgespeeld alsof het akkoord in G7 staat.
- Zie “7. Akkoord invoer methoden” (→ p.42) voor meer informatie over het invoeren van akkoorden.

5. Patterns (Patronen)

- “Patronen” worden gecreëerd door het vertikaal samenvoegen van twee of meer frasen, of door het horizontaal samenvoegen van 16 parts, om op die manier een begeleiding te creëren met drums, bas en akkoordondersteuning. Frasen bevatten muziekdata voor één instrument, en patronen combineren twee of meer frasen om zo één enkel ondersteuningspatroon te creëren. Patronen zijn de basis gedeelten van de begeleiding van een song.
- U kunt patronen creëren in de Patch display of Pattern mode. (→ p.200)
- De QY700 rangschikt de patronen in twee groepen, namelijk op Style en op Block.
- “Stijlen” zijn groepen patronen voor iedere song. De QY700 bied 64 stijlen.
- “Blocks” zijn groepen patronen in een song die de wijzigingen van de begeleiding omvatten, zoals intros, thema’s, fill-ins, breaks en endings. De QY700 bied voor iedere stijl blocks A - H.
- De QY700 bied 64 x 8 = 512 patronen.
- Als u een akkoord voor een patroon specificeert, wordt iedere frase van het patroon door akkoordconversie bewerkt, hetgeen betekent dat het gehele patroon geconverteerd wordt aan de hand van het gespecificeerde akkoord.



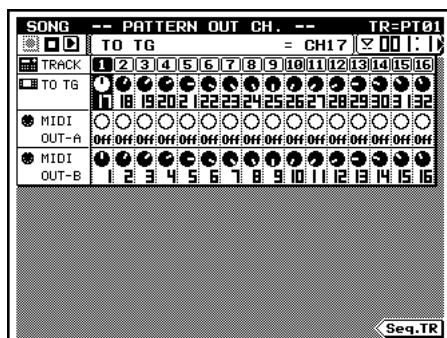
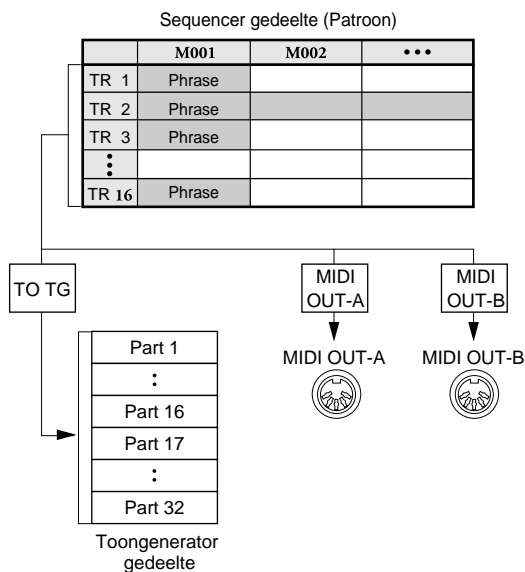
Spoor structuur binnen ieder patroon

- Patronen kunnen als matrix van sporen en maten ingedeeld worden, zoals onderstaande diagram toont.
- U kunt voor iedere maat in ieder spoor van het patroon een frase of rust invoeren.

	M1	M2	M3	...
TR 1	Frase nummer		Frase nummer	...
TR 2	Frase nummer			...
TR 3	Frase nummer			...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
TR 16	Frase nummer			...

Afspeelkanaal van ieder spoor

- Als een patroon afgespeeld wordt, wordt de data van ieder spoor in het patroon, afhankelijk van de Out Channel instellingen van de Song mode, naar het toongenerator gedeelte en/of de MIDI OUT aansluitingen gestuurd. (→ p.103)
- De data die naar het toongenerator gedeelte verstuurd worden zijn ingesteld met de "TO TG" instelling, en data die via de MIDI OUT aansluitingen verstuurd worden zijn ingesteld met de "MIDI OUT-A" / "MIDI OUT-B" instellingen.



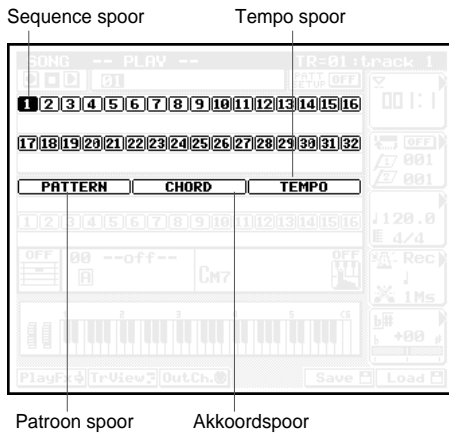
6. Songs

- "Songs" zijn songs die zijn gecreëerd door het opnemen van data op de sporen van de Song mode van de QY700.
- Het Song geheugen van de QY700 kan 20 songs bevatten.
- Iedere song bestaat uit 35 sporen: 32 sequence sporen, het patroon spoor, het akkoord spoor, en het tempo spoor.
- Naast het creëren van songs zoals u dat met een conventionele sequencer gewend bent, door alleen sequence sporen op te nemen, kunt u ook een song creëren door met de begeleiding functie het ondersteuningsgedeelte van een song samen te stellen, en daarna de melodie en andere gedeelten van de song toe te voegen om het geheel compleet te maken.

Spoor structuur van een song

- Iedere song bestaat uit 32 sequence sporen (TR1 - TR32), een patroon spoor (PATTERN), een akkoord spoor (CHORD), en een tempo spoor (TEMPO).
- Op de sequence sporen kunt u muziekdata opnemen. U kunt met realtime opname of step opname, enz. data vanaf het controllergedeelte e.d. opnemen. De QY700 bevat 32 sequence sporen, waarvan op ieder spoor data voor één part opgenomen kan worden.
- Om de begeleidingsfunctie te gebruiken, moet u patronen in het patroonspoor invoeren. U kunt met dit spoor de maatsoort van iedere maat invoeren. U kunt in Song Opname het patroonspoor invoeren.
- Het akkoordspoor bevat de akkoorden die gebruikt worden om het patroonspoor af te spelen. Naast akkoorden, kunt u in dit spoor tevens On Bass, Original Bass, Syncoop e.d. bepalen. U kunt in Song Opname het Akkoordspoor invoeren.
- Het tempospoor bevat tempowijzigingen van de song. Hierdoor kunt u tempowijzigingen van de song specificeren, zoals accelerando en ritardando. U kunt in Song Opname het tempospoor invoeren.

Sequence sporen	TR 1	muziekdata
	TR 2	muziekdata
	TR 3	muziekdata
	⋮	⋮
	TR 32	muziekdata
Patroon spoor	PATTERN	Patronen, maatsoorten
Akkoord spoor	CHORD	Akkoordgrondtoon, Akkoordnaam, On Bass, Original Bass, Syncopation
Tempo spoor	TEMPO	Tempo wijzigingen



Patroon spoor Akkoordspoor

Sequence spoor afspeelkanalen

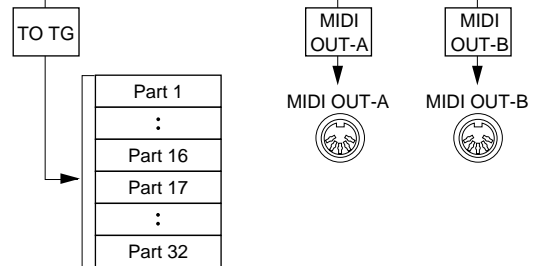
- Als een song afgespeeld wordt, wordt de data van ieder sequence spoor en de data van ieder patroon dat in het patroonspoor gespecificeerd is, afhankelijk van de Out Channel instelling, naar het toongeneratorgedeelte en/of MIDI OUT uitgangen gestuurd.
- De data die naar het toongeneratorgedeelte gestuurd wordt staat bij Out Channel op "TO TG", en data die naar de MIDI OUT uitgangen gestuurd wordt, staat op "MIDI OUT-A" of "MIDI OUT-B".
- Omdat de toongenerator "maar" 32 parts heeft, kan het geen geluiden produceren voor de sequence sporen van het sequencer gedeelte (32 sporen) en de patroonsporen (16 sporen). Als u daarentegen een externe toongenerator gebruikt, kunt u de Out Channel instellingen zodanig maken, dat deze sporen allen of gedeeltelijk door de externe MIDI toongenerator afgespeeld worden.

Sequencer gedeelte
Sequence sporen

Sequence sporen	
TR 1	muziekdata
TR 2	muziekdata
⋮	⋮
TR 16	muziekdata
TR 17	muziekdata
⋮	⋮
TR 32	muziekdata

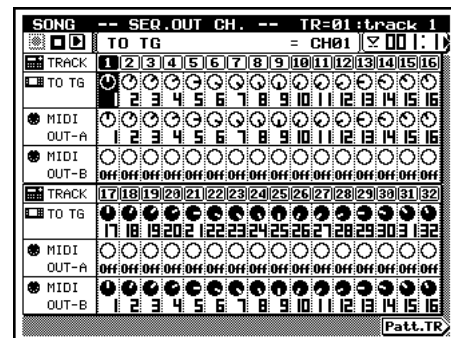
Patroon

	M001	M002	...
TR 1	Frase		
TR 2	Frase		
TR 3	Frase		
⋮			
TR 16	Frase		

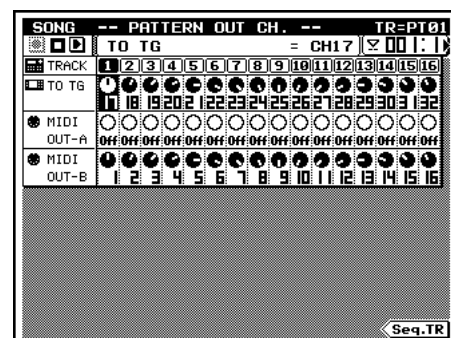


Toongenerator
gedeelte

Out Channel (Sequencer sporen)



Out Channel (Patroon spoor)

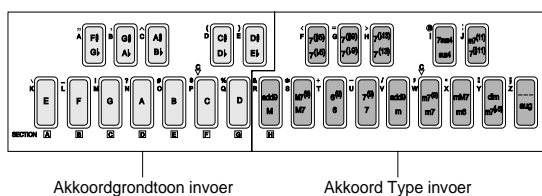


7. Akkoord invoer methoden

- Dit gedeelte legt uit hoe u in Song mode of Pattern mode akkoorden kunt invoeren, zodat u de begeleidingsfunctie kunt gebruiken.

Akkoord grondtoon en Akkoord Type gebruiken om in te voeren.

- U kunt door gebruik te maken van de symbolen op het microtoetsenbord het grondtoonakkoord en akkoord type invoeren.
- Gebruik **[E]**, om de grondtoon van het akkoord te specificeren, toetsen E2 - D#3.
- Gebruik **[A]**, om het akkoord type in te voeren, toetsen E3 - F4 om uit de 28 akkoordtypen een akkoord te kiezen.
- Als u Akkoordgrondtoon en akkoord type combineert, kunt u 336 verschillende akkoorden specificeren. Voor meer variatie, kunt u tevens On Bass akkoorden of Original Bass akkoorden specificeren.

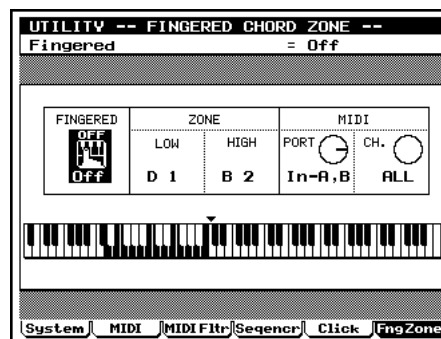


Fingered akkoord functie gebruiken om akkoorden in te voeren.

- Fingered akkoord is één van de functies van de begeleiding, die automatisch akkoorden die u op het toetsenbord speelt "herkent", zodat de patronen of frasen naar dat akkoord geconverteerd worden zodra ze afgespeeld worden.
- Als de Fingered akkoord functie van de QY700 gebruikt wordt, worden de akkoorden die u in de Fingered akkoord zone speelt, geanalyseerd en gespecificeerd als akkoorden.
- Het is tevens mogelijk om het fingered akkoord zone van het microtoetsenbord te gebruiken om On Bass of de Original Bass te specificeren. Als u één noot speelt in het Fingered akkoordzone gedeelte wordt deze geselecteerd en ingesteld als On Bass, en een akkoord wordt gedetecteerd als Original Bass.
- De fingered akkoord functie kunt u niet alleen vanaf het microtoetsenbord van de QY700 gebruiken, maar ook vanaf een op de MIDI IN aangesloten MIDI toetsenbord.

Fingered Akkoord Zone aan/uit zetten

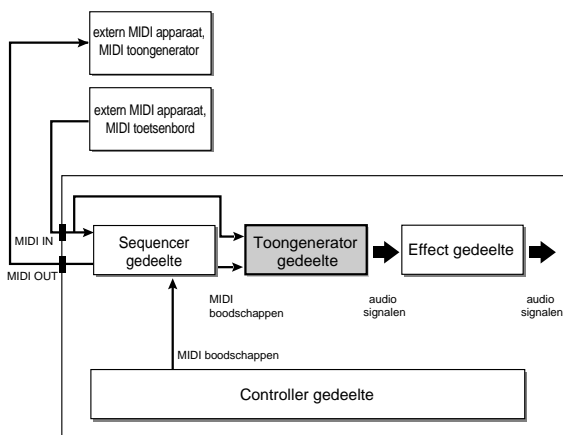
- Als u met de fingered akkoord functie akkoorden in wilt voeren, moet u eerst de nodige instellingen in de Utility mode maken om het bereik van het toetsenbord aan te geven waarin de functie werkt. (→ p.299)
- U kunt de Fingered Chord functie (Fingered akkoord) aan/uit instelling vinden in de Patch displays van de Song Afspeel en Patroon modes, en in de Utility mode Fingered Chord Zone instelling display. De instellingen in deze displays zijn gekoppeld.
- Als Fingered Chord aanstaat (FINGRD), werken de toetsen links van de Zone High toets niet meer als normale toetsen voor het opnemen op bespelen.
- Als Fingered Chord uitstaat (OFF), werkt de fingered akkoord functie niet, en kunt u het grondtoonakkoord en akkoord type invoeren via de symbolen op de toetsen van het microtoetsenbord.



5. Het Toongenerator gedeelte

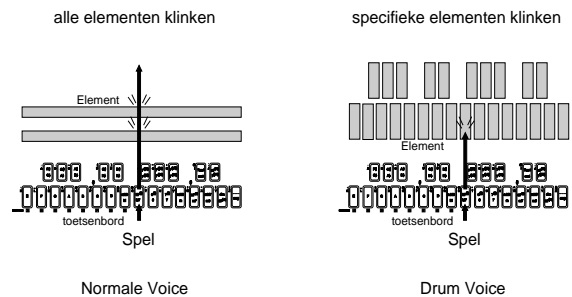
Over het Toongenerator gedeelte

- Het toongenerator gedeelte is het gedeelte dat daadwerkelijk het geluid produceert naar aanleiding van binnenkomende MIDI boodschappen vanaf het sequencer gedeelte, controller gedeelte, en de MIDI IN aansluitingen.
- Het toongenerator gedeelte werkt ten alle tijden als 32 part multi-timbrale toongenerator.
- Het toongenerator gedeelte van de QY700 is GM én XG compatibel. Het kan songdata afspelen dat het GM of XG logo draagt, inclusief uitgebreide voices en effect instellingen.



Voices











- “Voices” zijn de individuele geluiden die u kunt wijzigen, en die door de toongenerator gebruikt worden om geluid voort te brengen.
- Er zijn twee typen voices: normale voices die in toonhoogte wijzigen afhankelijk van de gespeelde noot op het toetsenbord, en drum voices, waar onder iedere noot een ander drumgeluid geprogrammeerd is.
- Normale voices bestaan uit 1 of 2 “elementen”. Als er twee elementen gebruikt worden, wordt het geluid rijker, vetter of breder, of kan een voice afhankelijk van de gespeelde noot of aanslaggevoeligheid een ander geluid produceren.
- Drum voices zijn speciale voices waarin verschillende geluiden aan iedere aparte toets toegewezen zijn. U kunt ieder geluid op zichzelf naar wens wijzigen.
- Elementen zijn de bouwstenen van de voice, en zijn gemaakt van gesampelde golfvormen. U kunt gedetailleerde wijzigingen aan de toonhoogte, toon en volume maken.






Voice Categorie, Program nummer, en Bank Nummer




- De QY700 bevat 480 normale voices en 11 drum voices. Dit is meer dan u met program nummer 1 - 128 kunt selecteren. Daarom worden voices op de QY700 geselecteerd als combinatie van de Voice Categorie, Program Nummer en Bank Nummer.

Voice Categorie


- De Voice Categorie is een globale rangschikken van het type voice. De QY700 bevat vier voice categorieën: normale voice (), SFX voices (), SFX kits () en drum voices (). Naast deze vier categorieën kunt u drum setup 1 () en drum setup 2 () in Voice mode selecteren, en drum setup 3 () in Pattern mode. U kunt met deze categorieën drum setups selecteren, en worden op een andere manier geselecteerd als de eerste vier categorieën.
- Normale voice () is de voice categorie waar de normale voices.
- SFX voice () is de voice categorie waar geluidseffecten in staan.
- SFX kit () is de voice categorie waar geluidseffecten drumkits in staan. De geluidseffecten in deze categorie hebben dezelfde element structuur als drum voices, de voices in deze categorie hebben namelijk ook onder iedere verschillende toets een ander geluid geprogrammeerd gekregen.

- Drum voice () is de voice categorie waar de drum voices in staan. In deze categorie kunnen de drumvoices vrij toegewezen worden, en kunt u voor iedere part een andere drumvoice selecteren. Het is daarentegen niet mogelijk om de drumvoice te wijzigen.
- Als u een drum voice wilt wijzigen, kunt u de drie voice categorieën drum setup 1  - drum setup 3  gebruiken. Deze categorieën leggen een laag bovenop de drumvoice, die u wel kunt wijzigen. Dit betekent dat als u de drum setup, voor een part die op deze categorie staat, wijzigt, u indirect een drum voice wijzigt. Als u daarentegen dezelfde drum setup aan twee of meer part heeft toegewezen, wijzigt de drum voice voor alle parts.



Program nummer

- Het program nummer bepaald het voicenummer om de voice te selecteren. Voices die met een program nummer geselecteerd zijn, zijn afhankelijk van de voice categorie instelling.
- Als de voice categorie op Normale () voice staat, kunt u met program nummers 1 - 128 de 128 voices van de algemene XG bank selecteren (=GM systeem level 1).
- Als de voice categorie op iets anders als Normale () voice staat, is het niet nodig dat iedere program nummer een andere voice selecteert. Als SFX voice  als categorie geselecteerd is, hoort u bij sommige program nummers geen geluid.

Bank nummer

- Bank nummer werkt alleen bij parts waarvan de voice categorie op Normale voice  staat.
- Het Bank nummer bepaald de XG uitbreidingsbank waarvan variatievoices van de 128 basis XG bank (GM Level 1) geselecteerd kunnen worden.
- Bijvoorbeeld bij program nummer 17 "DrawOrgn", kunt u variatievoices selecteren door het banknummer op 64 te zetten om "Organ Ba", op 65 om "70DrOr2", 66 om "CheezOrg", of 67 om "DrawOrg3" te selecteren.

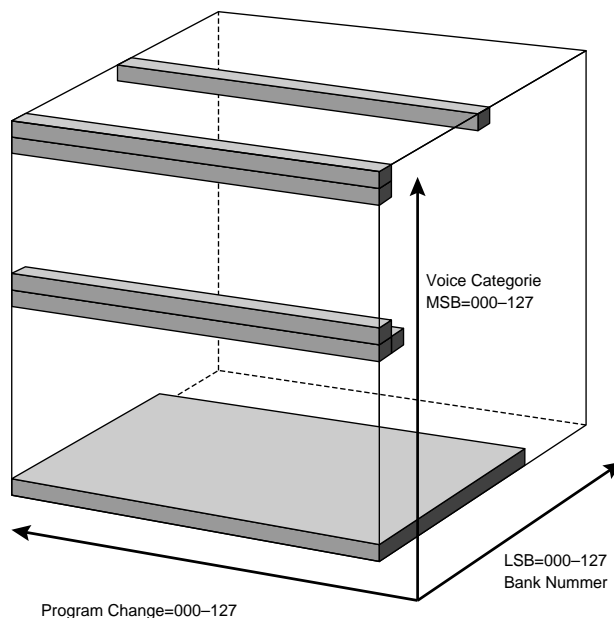
Voices via MIDI selecteren

- Voice categorie, Program Nummer en Bank nummer corresponderen met de respectievelijk Bank Select MSB, Program Change en Bank Select LSB MIDI boodschappen. Als u met MIDI voices wilt selecteren, verstuur deze boodschappen in de volgende volgorde: Bank Select MSB, Bank Select LSB en Program Change.
- De voice categorieën Drum Setup 1  - Drum setup 3  worden met behulp van MIDI System exclusive boodschappen geselecteerd.
- Iedere voice is geplaatst in een drie dimensionale ruimte, waarbij de drie assen de Bank Select MSB, LSB en Program Change voorstellen. (zie diagram hieronder).
- U kunt met de MSB en LSB 105 voice banken aanspreken.

MSB=000 : LSB=000	(Normale voices: XG basis bank = GM Syteem Level 1)
MSB=000 : LSB=001-101	(Normale voices: XG uitbreidings bank)
MSB=064 : LSB=000	(SFX voices)
MSB=126 : LSB=000	(SFX kits)
MSB=127 : LSB=000	(Drum voices)

- De voices in de bank die met Bank Select zijn gespecificeerd, worden met Program Change boodschappen geselecteerd.

Program Change = 000 - 127



Maximale Polyfonie

- Het toongenerator gedeelte heeft een maximale polyfonie van 32 noten, gemeten in elementen. Er kunnen dus 32 noten tegelijk afgespeeld worden als u gebruikt maakt van normale voices die uit één element bestaan, of drum voices, en kunnen er 16 noten tegelijk gespeeld worden bij gebruik van normale voices die uit twee elementen bestaan.
- Het aantal elementen dat per voice gebruikt wordt, staan in de voice lijsten van het “QY700 Referentie lijsten” gedeelte.
- Als er MIDI boodschappen ontvangen worden die meer noten aanspreekt dan de beschikbare polyfonie toelaat, worden huidig klinkende geluiden afgekapt, en worden de zojuist ontvangen noten gespeeld. Dit type noot toewijzing heet “laatste noot prioriteit”.
- De noot prioriteit van iedere part van de toongenerator staat als volgt ingesteld. Als de maximale polyfonie overschreden wordt, worden als eerste de noten parts die lagere nootprioriteit hebben gestopt. U kunt het beste hoge prioriteit gebruiken voor muziek belangrijke parts, zoals de melodie of bas, zodat deze onafhankelijk of de maximale prioriteit overschreden worden, toch afgespeeld worden.

Note priority order	1	2	...	10	11	...	16	17	18	...	26	27	...	32
Part number	10	1	...	9	11	...	16	26	17	...	25	27	...	32

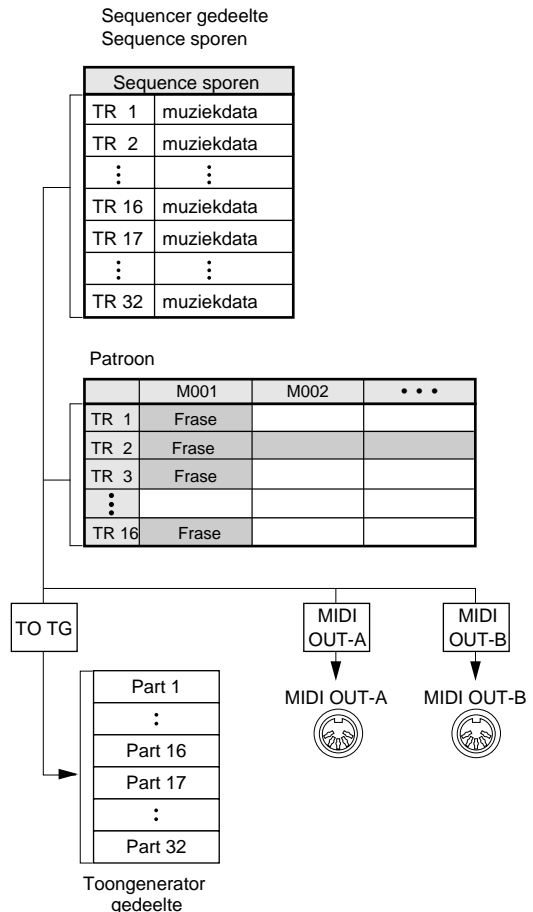
- Het is mogelijk om met MIDI System Exclusive boodschappen de Element Reserve van iedere part in te stellen. Als u de Element Reserve instelling specificeert, wordt het gespecificeerde aantal noten voor die part gereserveerd, zodat er geen verdere noten van die part “gepikt” kunnen worden als de maximale polyfonie overschreden wordt. Het is tevens raadzaam om de Element Reserve in te stellen voor part die muzikaal gezien belangrijk zijn, zoals de melodie en bas, waarvan de noten niet onderbroken mogen worden.

Aansluitingen tussen het sequencer gedeelte en het toongenerator gedeelte

- Het sequencer gedeelte is intern via MIDI aangesloten op het toongenerator gedeelte.
- U kunt de aansluitingen tussen ieder spoor van het sequencer gedeelte en iedere part van het toongenerator gedeelte specificeren door in de Out Channel instelling (Song mode) op “TO TG” te zetten (→ p.103).
- U kunt de MIDI kanalen van de 32 parts van het toongenerator gedeelte met behulp van MIDI System Exclusive boodschappen op ieder gewenst kanaal instellen. Met de default instellingen staan deze op het MIDI kanaal dat correspondeert met het part nummer, zoals onderstaande tabel toont.

Tone generator number	1	2	...	16	17	18	...	32
MIDI channel	1(A01)	2(A02)	...	16(A16)	17(B17)	18(B18)	...	32(B32)

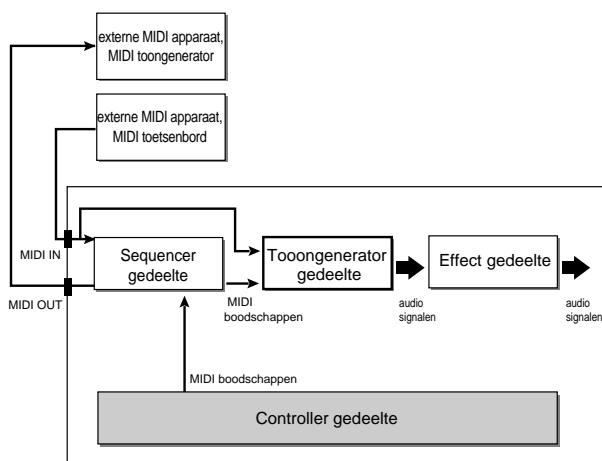
- Als u de Out Channel parameter (Song mode) op “TO TG” instelt, moet u eerst het MIDI kanaal van het toongenerator gedeelte controleren.
- Tenzij u iets bijzonders in gedachten heeft zoals het opstapelen van meerdere parts, is het het beste om met System Exclusive boodschappen het MIDI kanaal van iedere toongenerator part op de default instelling te zetten voordat u “TO TG” instellingen maakt.



6. Controller gedeelte

Over het controller gedeelte

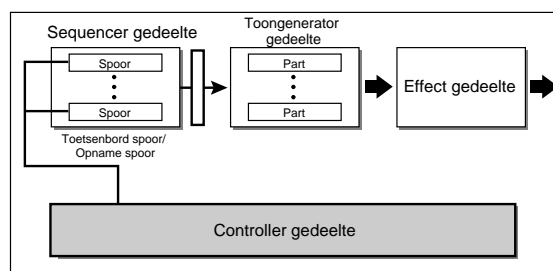
- Met het controller gedeelte kunt u het microtoetsenbord, pitch wheel, assignable wheel, voetschakelaar e.d. gebruiken om zelf te spelen en het toongenerator gedeelte via het sequencer gedeelte te besturen, óf kunt u het toongenerator gedeelte of effect gedeelte direct besturen.



- Naast het versturen van nootdata naar het toongenerator gedeelte en het sequencer gedeelte te versturen, kunt u met het microtoetsenbord ook akkoordgrondtonen of akkoord typen specificeren, en fingered akkoorden invoeren.
- Met Utility mode System instellingen kunt u de control nummers bepalen die het pitch wheel en assignable wheel uitsturen.

De verhouding met de andere gedeeltes

- In de Song mode en Patroon mode, is het controller gedeelte verbonden met de diverse parts van het toongenerator gedeelte en de MIDI OUT aansluitingen via het toetsenbord spoor (opname spoor) van het sequencer gedeelte.
- Data vanaf het controller gedeelte gaat vanaf het toetsenbord spoor, zoals ingesteld staat in de Out Channel instellingen "TO TG", "MIDI OUT-A" en "MIDI OUT-B", naar de parts van het toongenerator gedeelte en/of externe MIDI apparaten.
- U kunt vanaf het controller gedeelte sequence sporen of user frasen opnemen, of het toongenerator gedeelte of externe MIDI apparaten bespelen.

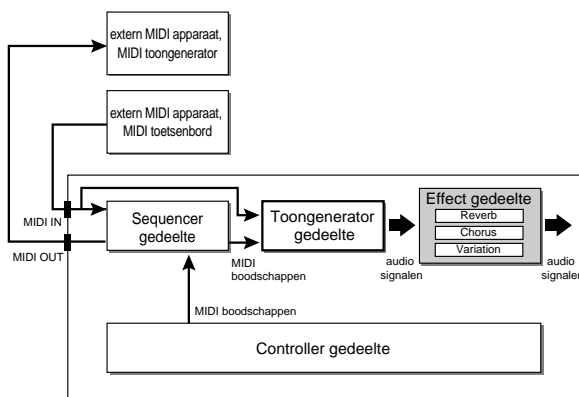


- Als Fingered akkoord aanstaat (FNGRD), wordt data niet verstuurd van het toetsenbord bereik onder de gespecificeerde Fingered Zone (→ p.299).
- Het "toetsenbord spoor" is het spoor dat in de Song Afspeel en Patroon Afspeel modes oplicht.
- Het "opname spoor" is het spoor dat met de cursor in de opname stand-by pagina geselecteerd is. Als de cursor in een lokatie buiten de track display staat, licht het spoor nummer op.

7. Effect gedeelte

Over het Effect gedeelte

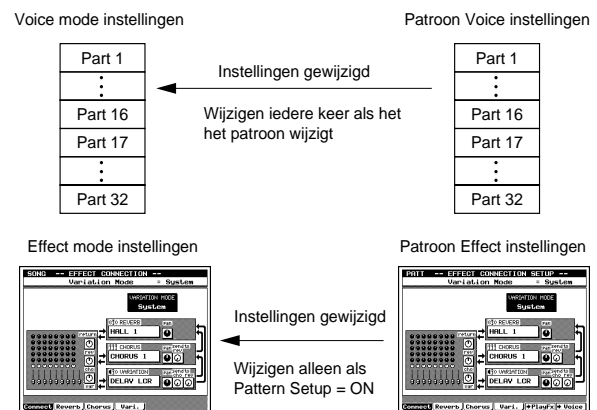
- Dit gedeelte bewerkt de audio signalen vanaf het toongenerator gedeelte, en voegt daarmee reverb, ambiance, chorus enz. toe.
- De QY700 bevat drie typen effecten: het reverb effect, het chorus effect en het variation effect.
- U kunt in Effect mode én in Voice mode effect instellingen voor de Song mode opslaan.
U kunt in Effect mode voor de drie effecten van iedere song het effect type en andere gedetailleerde instellingen maken, waardoor u de ideale akoestische ambiance voor de song kunt creëren.
U kunt in Voice mode de effect send niveau's van de drie effecten voor iedere part van de song opslaan.
- U kunt effect instellingen voor Patroon mode maken in Patroon Effect en Patroon Voice.
In Patroon Effect, kunt u het effect type en andere gedetailleerde instellingen van de drie effecten voor ieder patroon opslaan, waardoor u de ideale akoestische ambiance voor het patroon kunt creëren.
U kunt in Pattern Voice de effect send niveau's van de drie effecten voor iedere part van het patroon opslaan.



Patroon setup

- Als een song dat patronen gebruikt in Song mode afgespeeld wordt, moet u in Patroon setup kiezen welke groep instellingen u wilt gebruiken: Effect mode of Patroon Effect.
- U kunt Patroon Setup instellingen maken in de Song Afspeel pagina (→ p.73).

- Als Pattern Setup = OFF, worden de Effect mode instellingen gebruikt, en de Patroon Effect instellingen genegeerd. Dit betekent dat het afspelen van een patroon anders klinkt als in Pattern mode.
U kunt de Voice mode instellingen daarentegen zo instellen, dat de effecten die in Effect mode gespecificeerd zijn voor een patroon gebruikt worden.
- Als Pattern Setup = ON, worden de Patroon Effect instellingen gebruikt, en worden de Effect mode instellingen genegeerd. De effect instellingen wijzigen iedere keer dat er van patroon verwisseld wordt.
In dit geval worden de Patroon Effect instellingen iedere keer als er van patroon verwisseld wordt, als MIDI data naar het effect gedeelte en de MIDI OUT aansluitingen verstuurd. Als u effecten in een sequencer spoor gebruikt, moet u eerst de patroon effect instellingen van het patroon dat u gebruikt controleren, en de Effect Send levels van Voice mode instellen.



Reverb effect

- Het reverb effect brengt alleen reverb effecten voort. Het voegt een galm effect aan het geluid toe.
- In Effect mode kunt u één van de 11 typen selecteren, en parameterwaarden wijzigen om de kenmerken van het reverb aan te passen. De Effect mode instellingen worden individueel voor iedere song onthouden.
- In Patroon mode, kunt u met de Pattern Effect instellingen één van de 11 Effect typen voor ieder patroon selecteren, en parameterwaarden wijzigen om de kenmerken van het reverb aan te passen.

Chorus effect

- Het chorus effect brengt alleen chorus effecten voort. Het voegt een ruimte en diepte aan het geluid toe.
- In Effect mode kunt u één van de 11 Effect typen selecteren, en parameter waarden wijzigen om de kenmerken van het chorus aan te passen. De Effect mode instellingen worden individueel voor iedere song onthouden.
- In Patroon mode, kunt u met de Pattern Effect instellingen één van de 11 Effect typen voor ieder patroon selecteren, en parameter waarden wijzigen om de kenmerken van het chorus aan te passen.

Variation effect

- Het Variation effect biedt 43 typen effecten, inclusief chorus en reverb, distortion en overdrive e.d.
- In Effect mode kunt u één van de 43 Effect typen selecteren, en parameter waarden wijzigen om de kenmerken van het effect aan te passen. De Effect mode instellingen worden individueel voor iedere song onthouden.
- In Patroon mode, kunt u met de Pattern Effect instellingen één van de 43 Effect typen voor ieder patroon selecteren, en parameter waarden wijzigen om de kenmerken van het effect aan te passen.

Systeem effecten en Insertie effecten

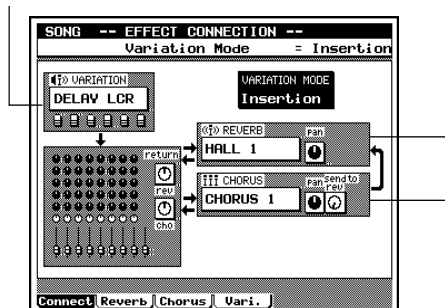
- De effecten van het effect gedeelte zijn onderverdeeld in twee typen effecten, die beide op een andere manier werken: systeem effecten en insertie effecten.
- In de QY700 zijn het reverb effect en chorus effect systeem effecten, en kan het variatie effect zowel als systeem effect als insertie effect ingesteld worden.
- In het geval van een systeem effect, wordt het effect uitgevoerd door gebruik te maken van de mixer send en return parameters, om signalen van iedere toongenerator part naar het effect te sturen, waarna het bewerkte signaal teruggevoerd wordt naar de mixer.
- In het geval van een insertie effect, wordt het effect in serie geschakeld tussen het gespecificeerde instrument en de mixer, en kan met de Dry/Wet Balance parameter de hoeveelheid effect ingesteld worden. In de QY700 kan een insertie effect slechts op één gespecificeerde part invloed hebben.
- Systeem effecten insertie effecten zijn gedefinieerd in de "XG" standaard. Dit betekent dat als u een toongenerator heeft waarop het XG logo afgebeeld staat, u de effecten niet alleen "eenvoudig" kunt toepassen zoals het toevoegen van chorus en reverb, maar kunt u het ook radicaal wijzigen, zodat het totale karakter van de geluiden wijzigt.

Hoe de effecten werken

Variation mode = Insertion

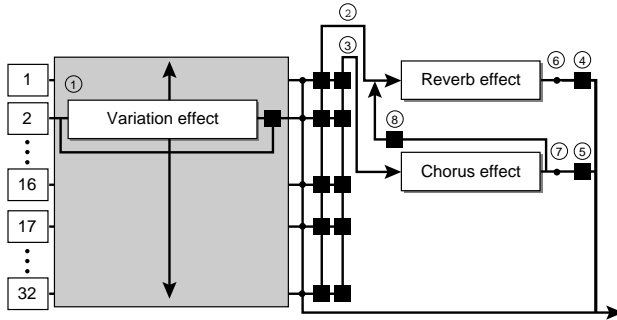
- Als de Variation mode op Insertion staat, worden de drie effecten op de manier die onderstaande diagram aangeeft aangesloten.
- Van de 32 parts in het toongenerator gedeelte, worden de parts die door de Voice mode Variation Schakelaar ① gespecificeerd zijn, naar het variation effect gestuurd, en word op deze parts het variation effect toegepast.
- De signalen van alle parts van het toongenerator gedeelte inclusief die hierboven besproken part worden, afhankelijk van de Voice mode instellingen Reverb Send Level ② en Chorus Send Level ③, naar het reverb en chorus effect gestuurd. Hier kunt u de hoeveelheid effect voor iedere part aanpassen.
- Als u de algehele sterkte van ieder effect aan wilt passen, moet u hiervoor de Effect mode instellingen Reverb Return Level ④ en Chorus Return Level ⑤ wijzigen. Hier kunt u de hoeveelheid signaal instellen dat vanuit ieder effect teruggevoerd wordt naar de mixer, hetgeen de algehele sterkte van het effect bepaalt.
- De stereo positie van de effectuitleiding wordt bepaald in de Effect mode Reverb Pan ⑥ en Chorus Pan ⑦ instellingen.
- Een effectleiding, Send Chorus To Reverb ⑧ genoemd, verbind het chorus effect en reverb effect met elkaar. Als u dit gebruikt, kunt u het reverb en chorus effect in serie schakelen.

Insertie effect



Systeem effecten

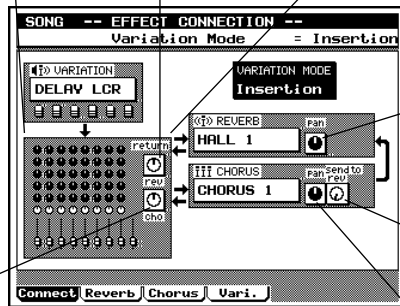
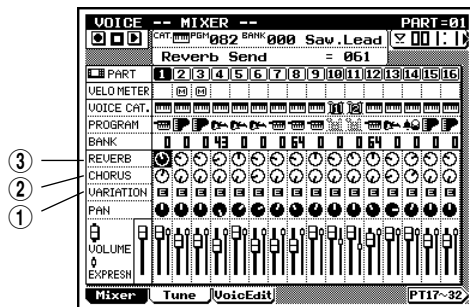
Effect gedeelte diagram in Song mode (Variation mode= INS)



Variation mode = System

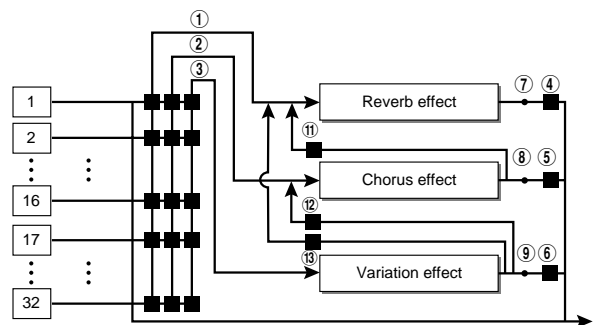
- Als Variation mode op System staat, worden de drie effecten aangesloten zoals onderstaande diagram toont.
- De signalen van alle parts van het toongenerator gedeelte worden - afhankelijk van de instelling van de Voice mode instellingen Reverb Send Level ① en Chorus Send Level ② en Variation Send Level ③ naar het reverb effect, chorus effect en variation effect gestuurd. Hier kunt u de effect sterkte voor iedere part aanpassen.
- Als u de algehele sterkte van ieder effect aan wilt passen, moet u hiervoor de Effect mode instellingen Reverb Return Level ④ en Chorus Return Level ⑤ en Variation Return Level ⑥ wijzigen. Hier kunt u de hoeveelheid signaal instellen dat vanuit ieder effect teruggevoerd wordt naar de mixer, hetgeen de algehele sterkte van het effect bepaalt.
- De stereo positie van de effectuitleiding wordt bepaald met de Effect mode Reverb Pan ⑦, Chorus Pan ⑧, en Variation Pan ⑨ instellingen.
- Als Variation Mode = System, worden er drie effectleidingen aangesloten.
Met Send Chorus To Reverb ⑩ wordt het Chorus effect op het Reverb effect aangesloten.
Met Send Variation To Chorus ⑪ wordt het Variation effect op het Chorus effect aangesloten.
Met Send Variation To Reverb ⑫ wordt het Variation effect op het Reverb effect aangesloten.

Voice mode (mixer)

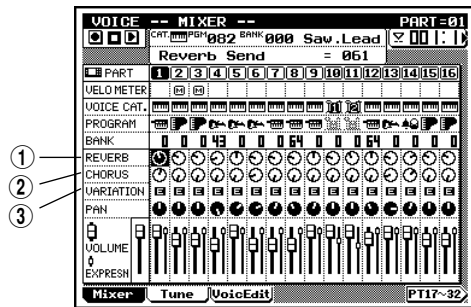


Effect mode (Effect Connection)

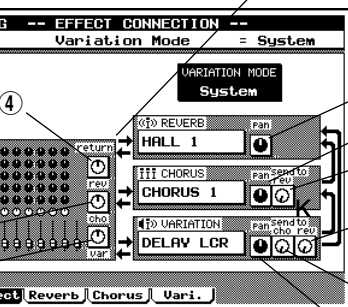
Effect gedeelte diagram in Song mode (Variation mode = SYS)



Voice mode (Mixer)



- ①
- ②
- ③



- ④
- ⑤
- ⑥
- ⑦
- ⑧
- ⑩
- ⑪
- ⑫

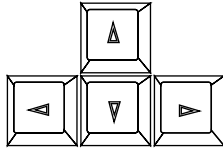
Effect mode (Effect Aansluiting)

8. Algemene handelingen

1. De cursor verplaatsen



- Als het goed is ziet u een zwart opgelichte lokatie in de display. Hier wordt naar verwezen als we het over de cursor hebben, en de lokatie van de cursor is de huidig geselecteerde commando of data.
- Verplaats de cursor met de cursor knoppen.



- De richting(en) waarin de cursor kan verplaatsen, wisselt per scherm, en de cursor kan dan ook niet naar andere lokaties dan de getoonde verplaatst worden.
- Als u de cursor niet kunt verplaatsen zoals u wilt, probeer dan een andere richting op te gaan.
- U kunt de cursor niet verplaatsen naar commando's of data die niet ingesteld kunnen worden.

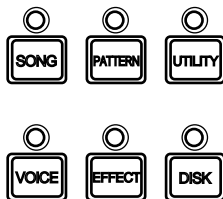
2. Verplaatsen naar modes, submode en pagina's



Modes selecteren

- Dit refereert aan het omschakelen tussen Song mode, Pattern mode, Utility mode, Voice mode, Effect mode en Disk mode.
- Gebruik, om tussen de modes te schakelen, de volgende 6 knoppen.

SONG	Naar Song mode.
PATTERN	Naar Pattern mode.
UTILITY	Naar Utility mode.
VOICE	Naar Voice mode.
EFFECT	Naar Effect mode.
DISK	Naar Disk mode.



- Als u op een mode knop drukt, licht de mode indicator boven de toets op.
- Het is niet mogelijk om tijdens een opname van mode te verwisselen.



Sub-modes selecteren

- Dit refereert aan het verplaatsen van een mode naar een sub-mode.
- Gebruik, om sub-modes te selecteren, de volgende knoppen.

F1 - **F6**

- Met deze toetsen selecteert u één van de onderin de display getoonde sub-modes. Zie de Functie hiërarchie voor details (→ p.34).

EDIT

- Met deze toets selecteert u in Song mode de Song Edit (wijzig) functie. In Pattern mode selecteert u hiermee de Frase Edit functie.

JOB

- Met deze toets selecteert u in Song mode de Song Jobs (klusjes), In Pattern mode selecteert u hiermee de Pattern Jobs (klusjes).

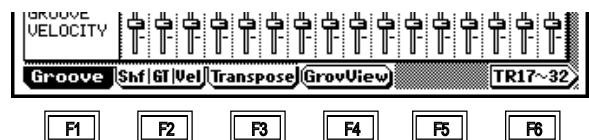
▪

- Met deze toets selecteert u in Song mode de Song Opname functie. In pattern mode selecteert u hiermee de Frase opname functie.



Pagina's selecteren

- Dit refereert aan het verwisselen van pagina's in de sub-mode.
- Druk, om pagina's te selecteren, op de functie toets die correspondeert met het tab menu.



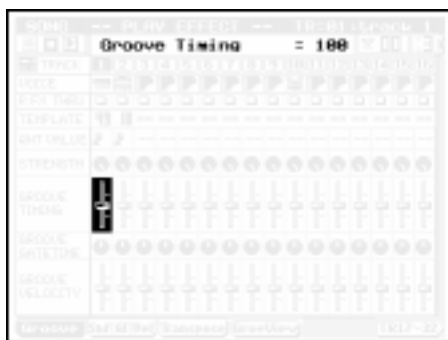
- Dit voorbeeld toont het selecteren van pagina's binnen Song (mode) Afspeel Effect (sub-mode).
- In deze display, zijn **F1** - **F3** toegewezen aan pagina's, **F4** is toegewezen aan een sub-pagina, en **F5** is toegewezen aan een speciale pagina. De sub-pagina's en speciale pagina's kunnen afhankelijk van de pagina verschillen.
- De pagina wijzigt zodra u op één van de functie toetsen drukt die correspondeert met de gewenste pagina.

- F1** Naar de Groove pagina.
- F2** Naar de Clock Shift / Gate Time / Aanslag-gevoeligheidspagina.
- F3** Naar de Transpose pagina.
- F4** Naar de Groove View sub-pagina.
- F5** Schakel display sporen naar sporen 17 - 32.



Parameters selecteren

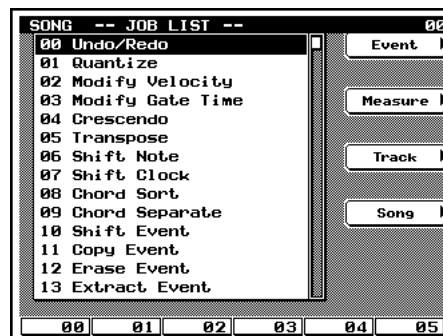
- Zet, om parameters te selecteren, de cursor in de pagina.
- De parameter naam en waarde van de geselecteerde parameter wordt bovenin de display getoond.



3. Menu Selecties



- In de Song Job en Pattern Job schermen, verschijnt een menu met beschikbare jobs (klusjes).



- Dit voorbeeld is het selecteren van een klusje vanuit de Song Job lijst.
- U kunt klusjes op de volgende vier manieren selecteren.

▲ / ▼ →

- Verplaats met de cursor toetsen de cursor naar boven of beneden om het gewenste klusje te selecteren, en druk op .

Data dial →

- Draai met de data dial de cursor naar het gewenste klusje, en druk op .
- Als u de data dial met de klok mee draait verplaatst de cursor in de volgorde 00 → 01 → 02 enz. Als u de data dial tegen de klok in draait is dit de tegenovergestelde richting.

YES / NO →

- Verplaats met **YES / NO** de cursor naar het gewenste klusje, en druk .
- Als u op **YES** drukt verplaatst de cursor in de volgorde 00 → 01 → 02 enz. Als u **NO** gebruikt is dit de tegenovergestelde richting.

Numerieke toetsenbord →

- U kunt met het numerieke toetsenbord direct het gewenste nummer van het klusje ingeven, gevolgd door .
- Als u met het numerieke toetsenbord een nummer invoert, wordt het nummer rechtsboven in de display getoond.
- Dit is de snelste manier om klusjes te selecteren, mits u het gewenste job nummer weet.
- Als u bijvoorbeeld "01 Quantize" wilt selecteren, drukt u op numerieke toets [1] gevolgd door .



- Als u op **EXIT** drukt verlaat u het Job menu, en als u nogmaals op **EXIT** drukt keert u terug naar het vorige scherm.

4. Nummers invoeren



- Zo voert u een nummer in voor een item dat u wilt specificeren.
- Een nummer kan op de volgende manieren gespecificeerd worden.

Data dial

- U kunt een nummer invoeren door aan de data dial te draaien.
- Als u de data dial met de klok mee draait verhoogt het nummer, en tegen de klok in vermindert het nummer.



- U kunt een nummer invoeren met de / toetsen.
- Door op te drukken verhoogt het nummer met 1, en door op te drukken verlaagt het nummer met 1.

Numerieke toetsenbord →

- U kunt een nummer invoeren met het numerieke toetsenbord, gevolgd door .
- Voer met het numerieke toetsenbord een nummer in, en druk terwijl het ingevoerde nummer knippert op de toets om het nummer daadwerkelijk in te voeren.

5. Aan/Uit selecties



- Sommige items hebben een aan/uit (on/off) instelling.
- Aan/Uit instellingen kunt u op de volgende manieren maken.

Data dial

- U kunt een aan/uit instelling maken door aan de data dial te draaien.
- Als u de data dial met de klok mee draait wordt de instelling aan gezet, en tegen de klok in wordt de instelling uit gezet.

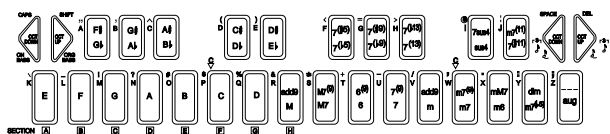


- U kunt een aan/uit instelling maken met de / toetsen.
- Druk op om de instelling aan te zetten, en druk op om de instelling uit te zetten.

6. Tekens invoeren



- Bij sommige items zoals song naam, voice naam, spoor naam, stijl naam, en filenaam moet u lettertekens invoeren.
- Tekens worden altijd op dezelfde manier ingevoerd.



- Als u op het microtoetsenbord drukt, wordt het teken aan de linkerkant van het microtoetsenbord als kleine letter ingevoerd.
- Als u de linker [OCT DOWN] (CAPS) knop ingedrukt houdt als u op het microtoetsenbord drukt, worden de tekens als hoofdletters ingevoerd.
- Als u de linker [OCT UP] (SHIFT) knop ingedrukt houdt als u op het microtoetsenbord drukt, wordt het symbool links van het microtoetsenbord ingevoerd.
- U kunt met het numerieke toetsenbord nummers invoeren.
- De rechter [OCT DOWN] (CAPS) toets voert een spatie in.
- De rechter [OCT UP] (SHIFT) toets wist het teken op de cursorlocatie, en tekens rechts van het gewiste teken word opgeschoven om de leegte op te vullen.
- U kunt met de cursor toetsen de cursor verplaatsen.



- Het aantal tekens in het tekeninvoergeedeelte hangt af van de situatie.
- Als u in Disk mode een filenaam invoert, zijn er restricties wat betreft de tekens die ingevoerd mogen worden. Als u spaties invoert in het invoergeedeelte resulteert dit in een foutmelding. U moet tekens gebruiken in plaats van spaties.

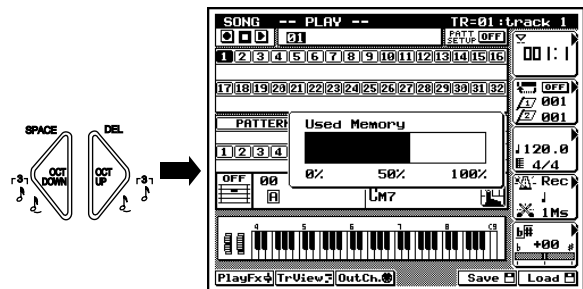
7. Gebruikt geheugen display



- Zo controleert u de huidige hoeveelheid gebruikte geheugen, zodat u kunt zien hoeveel u nog kunt opnemen.



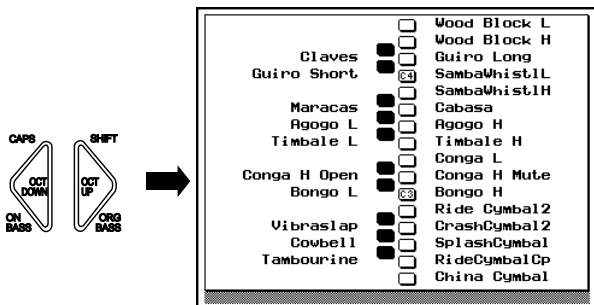
- Druk tegelijkertijd op de rechter [OCT DOWN] en [OCT UP] toets.
- De Gebruikt geheugen display blijft staan zolang u de toetsen ingedrukt houdt.



8. Drum Map display

- Zo toont u de drumgeluiden die aan het micro-toetsenbord toegewezen zijn.
- Het toetsenbord wordt vertikaal afgebeeld, en worden de instrumentnamen links en rechts van de noten afgebeeld. De onderkant van de display is de laagste noot, en de bovenkant is de hoogste noot.
- De nootnamen worden in de C noten getoond. Hierdoor kunt u verhoudingen tussen de octaven zien.
- Als u met de ◀ [OCT DOWN] en ▶ [OCT UP] toetsen het octaaf van het microtoetsenbord wijzigt, kunt u het bereik van het getoonde toetsenbord wijzigen.

- Druk tegelijkertijd op de linker ◀ [OCT DOWN] en ▶ [OCT UP] toetsen.
- De drum map wordt getoond zolang u de toetsen ingedrukt houdt.



9. Undo/Redo (Ongedaan/Hergedaan maken)

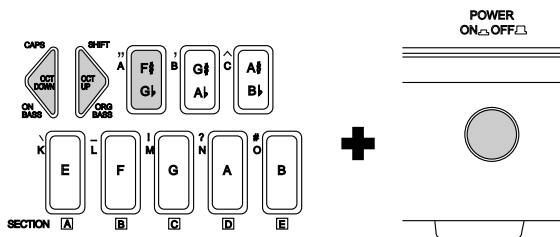
- Undo is een functie waarmee u de laatst uitgevoerde opname, wijziging, klusje ongedaan kunt maken, en herstelt de data in de voorgaande status.
- Redo is een functie die de Undo handeling ongedaan maakt, en hiermee de data hersteld zoals het vóór de Undo handeling was.
- Deze klusjes zijn handig als belangrijke data beschadigt is door bijvoorbeeld opnemen, wijzigen of een ander klusje.
- U kunt deze klusjes gebruiken bij opname, wijzigingen en klusjes (behalve Naam) in Song en Pattern mode, en voor Patch handelingen in Pattern mode.

- Hou [SHIFT] ingedrukt en druk op [JOB] .
- Nadat een opname, wijziging of klusje uitgevoerd is, kunt u altijd Undo gebruiken. Daarnaast is het tevens altijd mogelijk om na een Undo handeling de Redo functie uit te voeren.

- Deze procedure doet hetzelfde als de Undo/Redo klusjes in Song Job (→ p.141) en Pattern Job (→ p.259).

10. Initialisatie

- Als u de instellingen van de QY700 wilt terugbrengen naar de fabrieksinstellingen, kunt u de initialisatie handeling uitvoeren.
- Zet, met de linker [OCT DOWN] en ▶ [OCT UP] toetsen en de [F#/G♭] toets rechts daarvan ingedrukt, de QY700 aan.



- Als de initialisatie procedure uitgevoerd is en “QY700” in de display verschijnt, kunt u de toetsen loslaten. Als u deze toetsen namelijk ingedrukt houdt, word de drum map display getoond omdat de ◀ [OCT DOWN] en ▶ [OCT UP] toetsen ingedrukt zijn.
- In de fabriek, was de inhoud van de meegeleverde demonstratie disk in het geheugen gezet, maar deze inhoud is verloren gegaan tijdens de initialisatie. Als u de inhoud van de demonstratie disk in het geheugen wilt zetten, moet u het van diskette weer inladen.
- Als de initialisatie is uitgevoerd, wordt alle door u gecreëerde data gewist. Als u deze data wilt behouden, moet u het op floppy disk opslaan voordat u de QY700 gaat initialiseren.

11. Andere toets handelingen

Hieronder worden nog enkele handige toets handelingen gegeven.



Auto Repeat (automatisch herhaal) functie

- De cursor toetsen, $\boxed{\text{YES}}$ / $\boxed{\text{NO}}$, en $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ herhalen automatisch.
- Als u deze ingedrukt houdt, wijzigt de waarde of het item dat bestuurd wordt continu (“scrollt door”).



- U kunt met deze toetsen in Song Mode of Pattern mode snel maten vooruit/achteruit spoelen, onafhankelijk van de cursor lokatie.



SHIFT

- $\boxed{\text{SHIFT}}$ + data dial of $\boxed{\text{SHIFT}}$ + $\boxed{\text{YES}}$ / $\boxed{\text{NO}}$ verhogen/verlagen algemene parameters in de display met dezelfde waarde.
- $\boxed{\text{SHIFT}}$ + numeriek toetsenbord \rightarrow $\boxed{\downarrow}$ specificeert dezelfde waarde van algemene parameters in de display.

9. Song creatie procedure

- Dit gedeelte voert u door de benodigde stappen bij het daadwerkelijk creëren van een song, en biedt een praktische demonstratie van de verhouding tussen de frasen, patronen en songs, de procedure voor de begeleiding om een song te creëren, en de opname procedure in Song mode.
- Voer, voordat u gaat beginnen met opnemen, de procedure uit die is besproken in “8. Algemene handelingen” (→ p.51) om de data te initialiseren.
- In dit voorbeeld voeren we de volgende stappen uit om een song te creëren.
 Patronen creëren → Patronen wijzigen → het patroon spoor invoeren → voices specificeren → Spoor 2 realtime opnemen → Spoor 1 met Step opname opnemen → Sporen 1 en 2 wijzigen → Voices wijzigen → Op diskette opslaan.

j=106

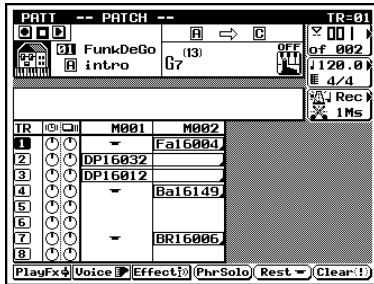
Spoor 1
Melodie

Spoor 2
Orgel

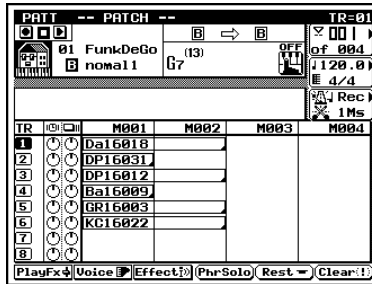
D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 D3 E3 F3 D3 A3 G3 C4 A3 G3 A3
 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 D3 A3 G3 C4 A3 G3 A3 G3 F3 A3 F3 F3 G3 G3 D3
 G3 F3 A3 F3 G3 G3 A3 G3 B3 G3 G3 A3 A3 E3 A3 A3 G3 G3 B3 B3 G3 A3
 G3 G3 F3 A3 F3 G3 D3 G3 G3 F3 A3 A3 G3 A3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3
 D3 E3 F3 D3 A3 G3 C3 A3 G3 A3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 G3 A3 G3 C4 A3 G3 A3

Patronen Creëren

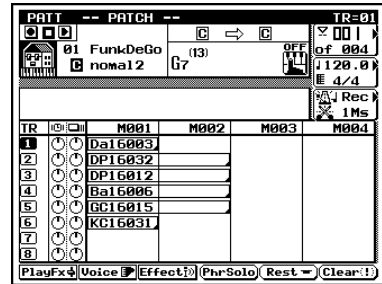
Patronen die gecreëerd worden



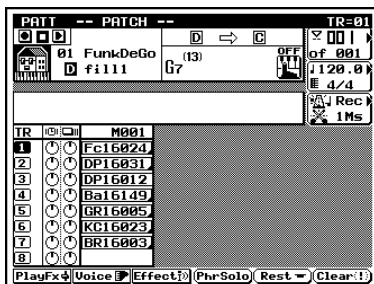
Stijl 01, Sectie A
"intro"



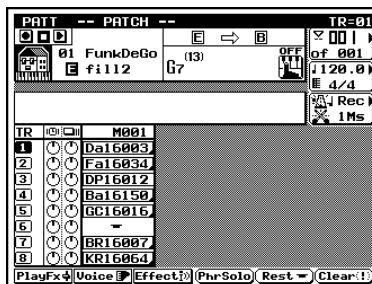
Stijl 01, Sectie B
"normal1"



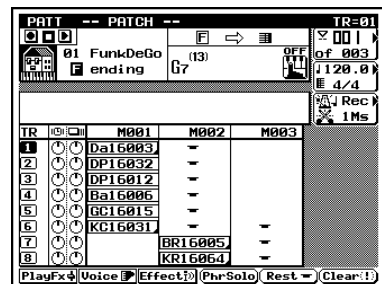
Stijl 01, Sectie C
"normal2"



Stijl 01, Sectie D
"fill1"



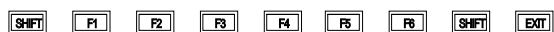
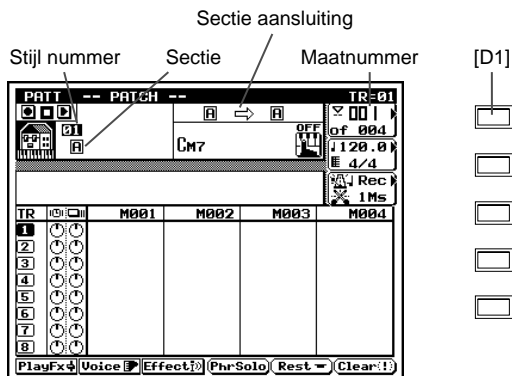
Stijl 01, Sectie E
"fill2"



Stijl 01, Sectie F
"ending"

Patroon creatie procedure

- De procedure voor het creëren van een patroon wordt uitgelegd zodra we het "intro" patroon van Stijl 01 Sectie A gaan creëren.



- Ga naar Pattern mode
 - Druk op **PATTERN** om naar de Pattern mode te gaan.
- Selecteer een patroon
 - Verplaats de cursor naar het stijl nummer of sectie (→ p.202).

- Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **C** Stijl 01 en Sectie A.

- Specificeer het aantal maten in het patroon
 - Druk twee keer op **[D1]** om de cursor naar het aantal maten te verplaatsen.

- Zet met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **C** het aantal maten op 2.

- Stel de Sectie Aansluiting in
 - Verplaats de cursor naar Section Connection.
 - Zet met de jog dial of **YES** / **NO** de Section Connection op C.

- Verplaats de cursor naar de lokatie waar de frase of rust ingevoerd moet worden.
 - Zie de diagram van het patroon dat u aan het creëren bent, of controleer de lokatie waar de frase geplaatst wordt.
 - Zet als eerste de cursor op M002 van spoor 1.

6. Voer de frase in.

- (1) Gebruik de data dial of / om de frase te tonen.
- (2) Verplaats de cursor naar de frase instrument categorie, Beat (tel) en nummer (→ p.38), en selecteer met de data dial, / , of numerieke toetsenbord → de frase.
- (3) Specificeer voor Spoor 1 M002 Instrument Categorie Fa, Beat (tel) 16, en nummer 004.



Instrument categorie Beat (tel) Nummer

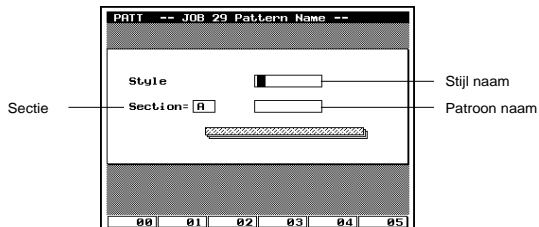
7. Voer een rust in.

- (1) Verplaats de cursor naar spoor 1 M001.
- (2) Druk op 5 (rust) om een rust in te voeren.

■ Zie "Patronen die gecreëerd worden" (→ p.57), en voer alle frasen en rusten voor stijl 01 Secties A - F in.

8. Specificeer de stijl naam en patroon naam.

- (1) Druk op om naar de Pattern Jobs (klusjes) te gaan.
- (2) Verplaats met de data dial, / of het numerieke toetsen de cursor naar "29 Pattern Name."
- (3) Druk op om toegang tot de Pattern Name display te krijgen.



- (4) Verplaats de cursor naar Style Name, en voer "FunkDeGo" in.
- Voer de tekens met het microtoetsenbord in. Zie "8. Algemene handelingen" voor meer details (→ p.53).
- (5) Verplaats de cursor tussen de Section en Pattern Name, en geef de patroonnamen voor iedere sectie A - F. Kijk naar "Patronen die gecreëerd worden", en voer de juiste patroonnamen in voor "intro" - "ending".
- (6) Druk twee maal op om naar de Patch display terug te keren.



• Gebruik de volgende procedure om een frase of rust die u per ongeluk ingevoerd heeft te wissen.

- (1) Verplaats de cursor naar de frase of rust die u wilt wissen.
- (2) Druk op (Clear) om de frase of rust te wissen.
- Als u de frase wilt wijzigen, hoeft u het niet te wissen.

Laten we het afspelen

- Druk op de sequencer toets om het patroon af te spelen.
- U kunt, om originele patronen te creëren, tijdens het afspelen frases stapelen.

Een patroon Wijzigen

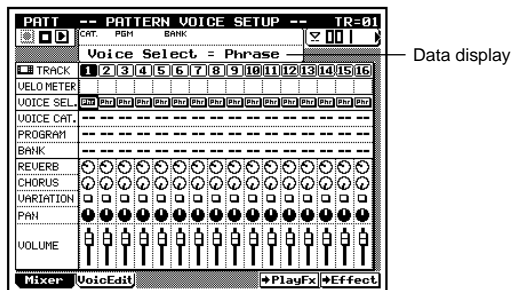
Patroon voice mixer instellingen

- U kunt met de voice mixer de effect send levels, pan en volume van ieder spoor wijzigen.

TRACK	1	2	3	4	5	6	7	8
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:REVERB	*	0	*	0	*	*	*	*
:	:	:	:	:	:	:	:	:
PAN	*	*	88	*	50	78	*	50
VOLUME	115	*	*	*	90	90	*	115

Waarden waar een “*” bij staat, moeten op hun oorspronkelijke waarde blijven staan.

- Selecteer de patroon voice mixer.
 - Druk in Pattern mode Patch, op 2 (Voice) om naar Pattern Voice te gaan.
 - Druk in Pattern mode Patch, op 1 (Mixer)

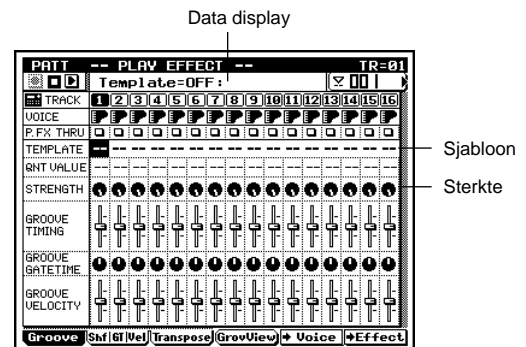


- Verplaats de cursor.
 - verplaats de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen.
 - Laten we als voorbeeld de cursor naar de volume instelling van spoor 1 verplaatsen.
- Voer de waarde met het numerieke toetsenbord in, en druk op .
 - Voer voor het volume van spoor 1 met het numerieke toetsenbord 115 in, en druk op .
 - De door u ingegeven waarde verschijnt in het data display veld.
- Voer alle parameters zoals bovenstaande tabel in.
- Als u gereed bent met het invoeren van alle waarden, drukt u op om naar de Patch display terug te keren.

Afspel Effect Groove Quantize instellingen

- Groove Quantize is een functie waarmee u bepaalde regels aan de timing, aanslaggevoeligheid en gate time van de nootdata kunt toevoegen, waardoor u het gevoel krijgt alsof de muziek gaat swingen, oftewel grooven.

- Ga naar de Afspelen Effect Groove Quantize display.
 - Druk in Pattern mode Patch op (PlayFx) om naar Afspelen Effect (Play Effect) te gaan.
 - Druk in Afspelen Effect op (Groove) om naar de Groove Quantize display te gaan.



- Verplaats de cursor.
 - verplaats de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen.
 - Laten we als voorbeeld de cursor naar de template (sjabloon) instelling van spoor 1 verplaatsen.
- Voer de waarde met het numerieke toetsenbord in, en druk op .
 - Zet voor alle sporen Template op 4 en Strength op 65.
 - Hou ingedrukt en voer met het numerieke toetsenbord de waarden in gevolgd door , om dezelfde waarde voor alle sporen tegelijk te wijzigen.
- Als u gereed bent met het invoeren van alle waarden, drukt u op om naar de Patch display terug te keren.
- Laten we het afspelen
 - Druk op de sequencer toets om het patroon af te spelen.
 - U kunt, om originele patronen te creëren, tijdens het afspelen de Pattern Voice of Afspelen Effect instellingen wijzigen.

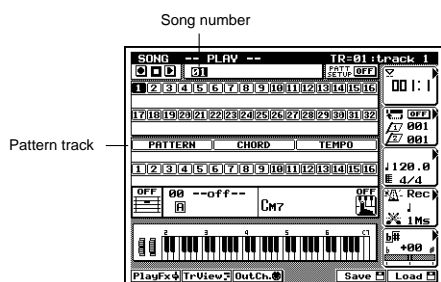
Patroon spoor opname

Het Song mode patroon spoor opnemen

- U gaat in dit gedeelte stijlen en secties op het patroon spoor van de Song mode opnemen.
- Als er stijlen en secties in het patroon spoor opgenomen zijn, wijzigen de patronen automatisch als de song afgespeeld wordt.
- We gaan gebruik maken van Step opnamen om stijlen en secties op het patroon spoor op te nemen.

1. Ga naar Song mode.

- Druk op **SONG** om naar Song mode te gaan.



	Style	Section
001	01 FuncDeGo	[A] intro
<i>F</i>	:	<i>F</i>
010		[E] fill2
<i>F</i>	:	<i>F</i>
022		[D] fill1
<i>F</i>	:	<i>F</i>
031		[F] ending

2. Selecteer het song nummer.

- Verplaats de cursor naar het song nummer, en voer het de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **01** in.
- 3. Druk op **TRACK DOWN** / **TRACK UP** om de cursor naar het patroon spoor te verplaatsen.
- 4. Druk op **ENTER** om naar Opname Standby te gaan.

- 5. Druk op **F6** (STEP) om Step Opname als opname mode te selecteren.

- 6. Druk op **RIGHT** om het patroon spoor met step opname te beginnen.

The screenshot shows the 'REC STEP' mode interface. At the top, 'SONG -- REC STEP --' is displayed. Below it, 'TR=Pattern' and '001' are visible. The interface shows a table with columns for 'Meter', 'Style', and 'Section'. The rows are numbered from 001 to 013, all with a meter of 4/4. A 'Clear' button is visible at the bottom right.

7. Verplaats de cursor.

- Verplaats de cursor naar de lokaties om stijlen en secties in te voeren.
- Verplaats eerst de cursor naar de sectie voor maat 001.

8. Voer de stijlen en secties in.

- Voer met de data dial of **YES** / **NO** de stijlen en secties in.
- U kunt stijlen ook met het numerieke toetsenbord → **ENTER** invoeren.
- U kunt stijlen ook invoeren met de toetsen E2 - E3 op het microtoetsenbord.
- Bij lokaties die leeg zijn, wordt het patroon dat bij de vorige maat gespecificeerd was herhaald.
- Specificeer voor maat 001 sectie [A] intro.

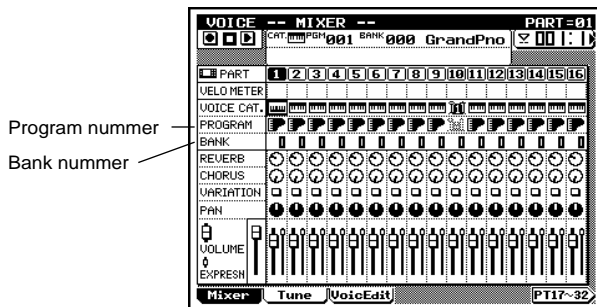
■ Herhaal stappen 7 - 8 om alle items van bovenstaande tabel in te voeren.

- 9. Druk, als de opname gereed is, op **STOP** om het opnemen te stoppen.

Voice instellingen

- In Voice mode kunt u specificeren welke voices voor spoor 1 en 2 gebruikt worden.

- Druk op **VOICE** om naar Voice mode te gaan.
- Druk op **F1** (Mixer) om de mixer te selecteren.



- Verplaats de cursor.

- Verplaats de cursor naar het program nummer en bank nummer van parts 1 en 2.

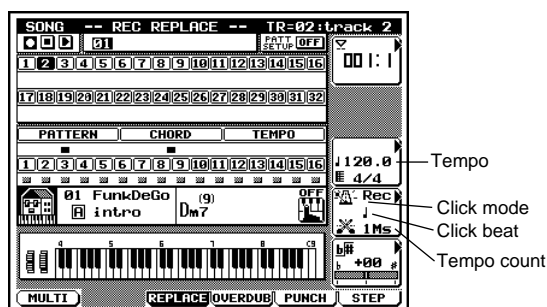
- Selecteer voices.

- Specificeer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord het program nummer en bank nummer.
- Specificeer voor part 1 :
Program nummer = 81
Bank nummer = 18
"Hollow"

- Specificeer voor part 2 :
Program nummer = 18
Bank nummer = 33
"LiteOrg"

- In dit gedeelte gaan we de spoor 2, het orgel gedeelte, realtime opnemen vanaf de score op pagina 56.
- Druk, voordat u begint met opnemen, op **SONG** om naar Song Afspelen terug te keren.

- Druk op **SONG** om naar Song mode te gaan.
- Verplaats met **TRACK DOWN** / **TRACK UP** de cursor naar spoor 2.
- Druk op **REC** om naar Opname Standby te gaan.



- Druk op **F3** (REPLACE) of **F4** (OVERDUB) om Replace- of Overdub opname te selecteren.

- Zie "Hoofdstuk 2. SONG MODE" voor het verschil tussen Replace- en Overdub opname. (→ p.109)
- Gebruik voor dit voorbeeld 3 (REPLACE) om Replace opname te selecteren, zodat u -naar wensde opname overnieuw kunt maken.

- Druk op **REC** om spoor 2 realtime op te nemen.

- De afspelen indicator knippert op het ritme van de tempo, en na een countdown van enkele maten, begint het opnemen. Met de default instelling, is er één maat van kwart noten.
- Neem, terwijl u naar de hiervoor opgenomen patronen luistert, uw spel op.
- Druk, voordat u begint met opnemen, op **001** de maat op 001:1 te zetten.

- Druk op **STOP** om het opnemen te stoppen.

- Druk op **PLAY** om af te spelen.



Het tempo wijzigen

- Zo wijzigt u het tempo, zodat het wat eenvoudiger wordt om mee te spelen.
- (1) Druk op [D3] om de cursor naar Tempo te verplaatsen.
- (2) Stel met de data dial, / of numerieke toetsenbord → het gewenste tempo in.

De Click Beat , Click Mode, en Count wijzigen

- Zo wijzigt u de click of count.

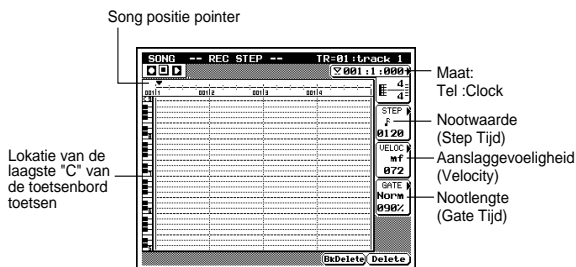
- (1) Druk een paar keer op [D4] om de cursor naar Click Beat, Click Mode, of Count te verplaatsen.
- (2) Stel met de data dial, / of numerieke toetsenbord → de gewenste waarden in.

Laten we het afspelen

- Druk op de sequencer toets om de song af te spelen.
- Luister naar het spel van spoor 2.

Spoor 1 met Step Opname opnemen

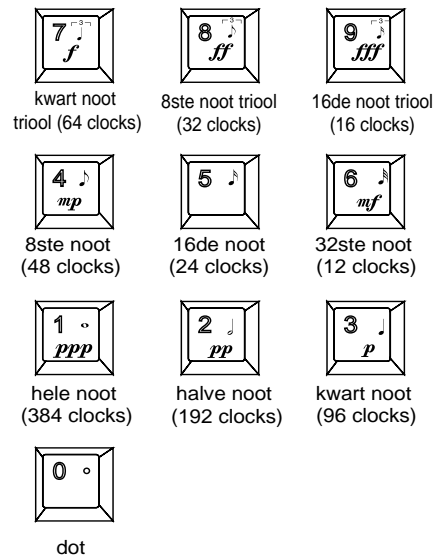
- In dit gedeelte gaan we aan de hand van de muziekscore op pagina 56 met Step opname de melodie part van spoor 1 opnemen.
1. Druk op / om de cursor naar spoor 1 te verplaatsen.
 2. Druk op om naar Opname Standby te gaan.
 3. Druk op (STEP) om Step Opname te selecteren.
 4. Druk op om spoor 1 met step opname op te nemen.



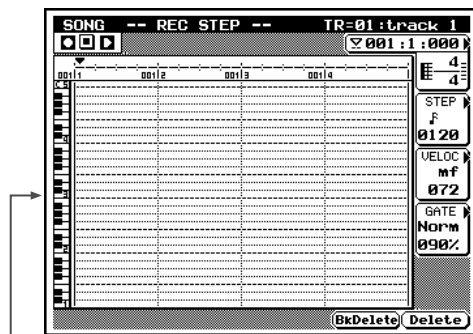
5. Verplaats de song positie pointer naar de lokatie waar u een noot in wilt voeren.
 - Verplaats met de data dial of / de song positie pointer.
 - Als de cursor op een andere plaats dan de song positie pointer ▼ staat, moet u eerst met de cursor naar de song positie pointer verplaatsen.
 - U kunt met de / toetsen in stappen van één maat verplaatsen.
 - Aangezien de eerste noot van spoor 2 in de eerste tel van maat 3 staat, moet u twee keer op drukken.

6. Selecteer de noot lengte.

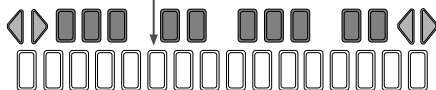
- (1) Druk op d [D2] om de cursor naar de noot waarde te verplaatsen.
 - (2) Selecteer met het numerieke toetsenbord het type noot dat u in wilt voeren.
- Aangezien de eerste noot in spoor 2 een “dotted” 8ste noot is, drukt u op het numerieke toetsenbord eerst op de [4], gevolgd door [0].



7. Controleer de octaaf instelling van het microtoetsenbord.
 - Wijzig met de [OCT DOWN] / [OCT UP] toetsen het octaaf.
 - De middelste “C” van de toetsenbord tekening links van de display is de laagste “C” van het microtoetsenbord.
 - In dit geval, omdat de als eerst ingevoerde noot D3 is, zet u met de [OCT DOWN] toets de middelste “C” op C3.



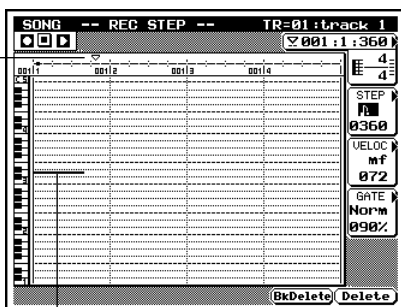
the same "C" note



8. Noten invoeren.

- Gebruik het microtoetsenbord om noten in te voeren.
- Er verschijnt een lijn met een lengte die correspondeert aan de lengte van de gespecificeerde noot, en de song positie pointer verplaatst naar rechts.
- Druk voor dit voorbeeld op de middelste "D" toets op het microtoetsenbord (D3).

Song positie pointer



Ingevoerde noot

9. Voer een "tie" in.

- De volgende in te voeren noot is middels een tie verbonden met de volgende noot.
- (1) Stel de nootwaarde in op een 16de noot, en voer een "E" in (E3).
- (2) Stel de nootwaarde in op een 8ste noot, en druk op **SOLO** (TIE). De nootlengte wordt verlengd met een 8ste noot, de song positie pointer verplaatst.

■ Herhaal stappen 6 t/m 9, en voer alle noten voor spoor 1 in.

- 10. Druk op **STOP** om met opnemen te stoppen.
- Druk op **PLAY** om af te spelen.

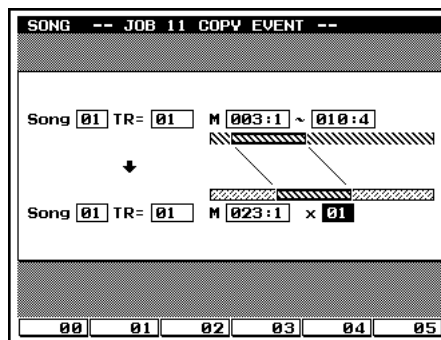


Een verkeerd ingevoerde noot wissen

- Druk, om een zojuist verkeerd ingevoerde noot te wissen, op **F5** (BkDelete). De ingevoerde noot verdwijnt en de song positie pointer springt terug, waardoor u de noot opnieuw in kunt voeren.
- Verplaats, als u een ongewenste noot wilt wissen, de cursor naar de noot die u wilt wissen, en druk op **F6** (Delete). Alle noten op dezelfde timing worden gewist.

Jobs (Klusjes) gebruiken

- In spoor 1 zijn maten 3 - 10 identiek aan maten 23 - 30. In dit soort gevallen kunt u met Song Job Copy Event deze events kopiëren.
- (1) Druk op **STOP** om Step Opname te stoppen.
- (2) Druk op **JOB** om naar het Job menu te gaan.
- (3) Selecteer met de data dial, **M** / **M** of numerieke toetsenbord "11 Copy Event" en druk op **ENTER** om toegang tot het Copy Event klusje te krijgen.
- (4) Stel de bovenste lijn in op Song 01, TR=01, M003:1 - 010:4, en de onderste lijn op Song 01, TR=01, M 023 x 1, en druk op **ENTER**.



Laten we het afspelen

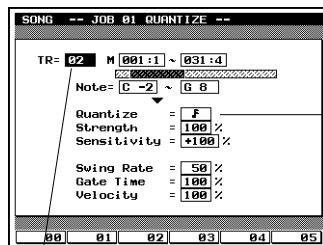
- Druk op de sequencer toets **PLAY** om de song af te spelen.
- Let er op dat het spel van spoor 1 juist is.

Sporen 1 en 2 wijzigen

Quantize

- Quantize is een job (klusje) dat de timing van noten corrigeert. Laten we spoor 2 quantizen, die met real-time opname opgenomen is.

- Druk op **JOB** om naar het Job menu te gaan.
- Selecteer de Quantize job.
 - Verplaats met de data dial, **+YES** / **-NO** of cursor toetsen de cursor naar "01 Quantize".
 - Druk op **↵** om de Quantize job te selecteren.
- Specificeer welk spoor gequantized moet worden, en specificeer de nootwaarde voor het quantizen.



Spoor dat gequantized moet worden

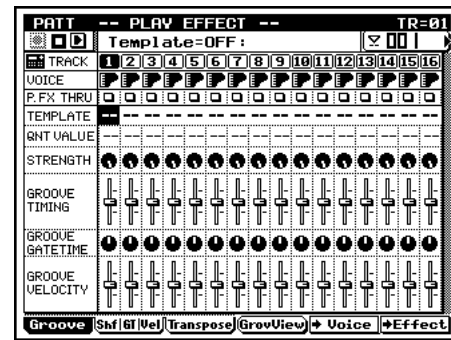
Note waarde die de basis is voor quantize

- Verplaats de cursor.
 - Stel met de data dial, **+YES** / **-NO** of numerieke toetsenbord de waarden in. Als u andere waarden in wilt stellen, verplaatst u de cursor zonder op **↵** te drukken. Als u op **↵** drukt wordt de job uitgevoerd.
 - Als u alle instellingen gemaakt heeft, drukt u op **↵** om de job uit te voeren.
- Stel voor spoor 2 TR=02 en Quantize= in.

Afspeel Effect Groove Quantize instellingen.

- U kunt hetzelfde type Groove Quantize dat u voor het patroon gebruikt heeft, kunt u ook op sporen 1 en 2 toepassen.

- Ga naar het Afspeel Effect Groove Quantize display.
 - Druk, vanuit Song Play, op **F1** (PlayFx) om naar Afspeel Effect te gaan.
 - Druk, vanuit Afspeel Effect, op **F1** (Groove) om naar de Groove Quantize display te gaan.



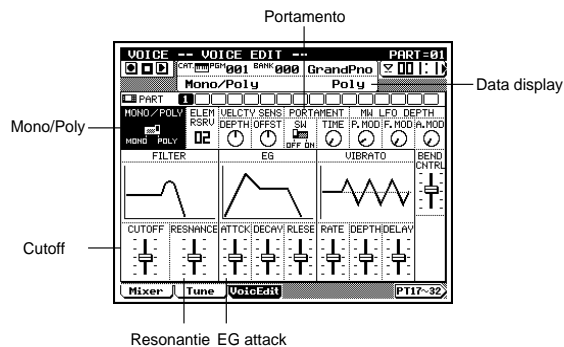
- Verplaats de cursor.
 - Verplaats de cursor naar set.
 - Stel in dit voorbeeld de Template en Strength (Sterkte) in.
- Voer met het numerieke toetsenbord de waarden in, en druk op **↵**.
 - Stel sporen 1 en 2 in op Template 4.
 - Stel de Strength van spoor 1 in op 50, en spoor 2 op 18.
- Druk, als u gereed bent met het invoeren van de waarden, op **EXIT** om naar Song Afspeelen terug te keren.

Laten we het afspeelen

- Druk op de sequencer toets **▶** om de song af te spelen.
- Luister naar de wijzigingen in het spel, die door Groove Quantize en Afspeel Effect geproduceerd worden.

De voice van spoor 1 aanpassen

- Laten we de voice die voor de melodie van spoor 1 gebruikt wordt aanpassen.
- Druk op **VOICE** om naar Voice mode te gaan.
 - Druk op **F3** (VoiceEdit) om naar Voice Edit (Wijzigen) te gaan.



- Druk op **TRACK DOWN** om Part op 1 te zetten.
- Verplaats de cursor.
 - Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt aanpassen.
- Wijzig de waarde.
 - Wijzig de waarde met de data dial, **[YES]** / **[NO]**, of numerieke toetsenbord → **[↓]**.
 - Gebruik de volgende tabel als rode draad om de waarden te wijzigen.

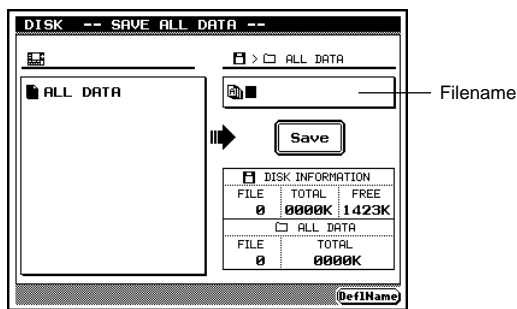
	PORTAMENT		FILTER		EG
MONO/POLY	SW	TIME	CUTOFF	RESNANCE	ATTACK
MONO	ON	07	+16	+43	-64

Laten we het afspelen

- Druk op de sequencer toets **[▶]** om de song af te spelen.
- Speel de song af terwijl u de waarden wijzigt, en luister hoe de voice wijzigt.

Opslaan op floppy disk

- Laten we de patronen en song die u gecreëerd heeft op floppy disk opslaan.
1. **Bereid een nieuwe disk voor.**
 - U kunt met de QY700 2HD of 2DD type 3.5 inch floppy disks gebruiken.
 - Zie “Hoofdstuk 7. DISK MODE” voor meer details over de diverse disk typen. (→ p.302)
 2. **Stop de floppy disk in de diskdrive.**
 - Zie “Hoofdstuk 7. DISK MODE” voor meer details over het invoeren van floppy disks. (→ p.302)
 3. **Formateer de floppy disk.**
 - Druk op **DISK** om naar Disk mode te gaan.
 - Zie “Hoofdstuk 7. DISK MODE” voor meer details over het formatteren van floppy disks. (→ p.306)
 4. **Sla de data op.**
 - (1) Druk op **F1** (Save), en druk op **[D1]** (All Data=Alle Data) om naar de Save All Data (Alle Data Opslaan) pagina te gaan.



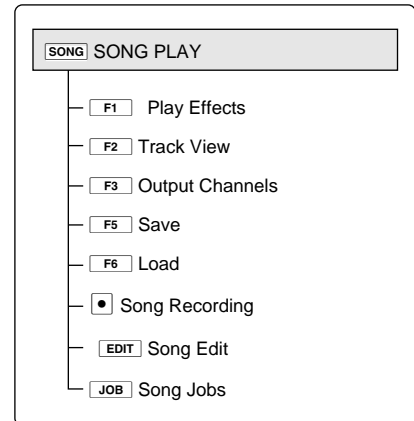
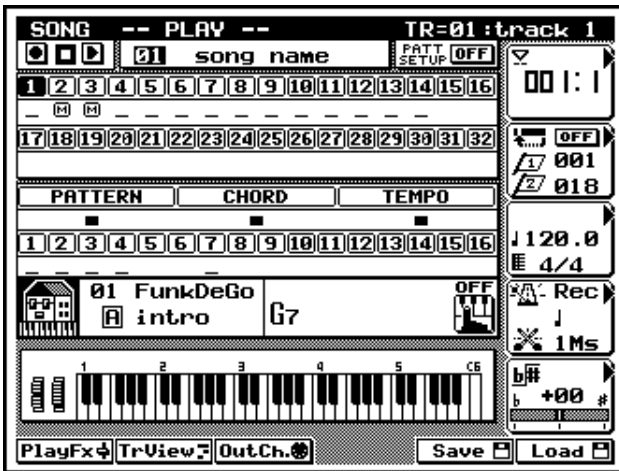
- (2) Voer met het microtoetsenbord de filenaam in.
 - Als u op **F6** drukt, voert dit “ALL-DATA” in als filenaam.
 - (3) Druk op **[↓]**.
 - ▼ De display toont “Executing...” en de data wordt opgeslagen.
- Met deze procedure wordt alle data van de song die u gecreëerd heeft op floppy disk opgeslagen.

Hoofdstuk 2. SONG MODE

U kunt in SONG MODE songs afspelen, wijzigen en opnemen.
Dit hoofdstuk legt alle SONG handelingen uit.

SONG MODE Overzicht	70
1. SONG PLAY	72
2. Afspeel Effecten	80
3. Track View (Spoor Overzicht)	100
4. Output Channels (Uitstuur kanalen) .	103
5. Song Opname	106
6. Song Wijzigen	129
7. Song Jobs (Klusjes)	138

SONG MODE Overzicht



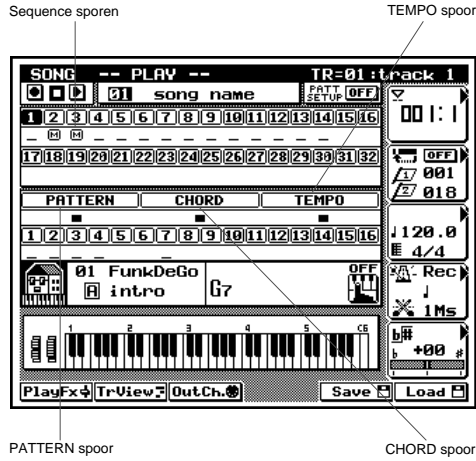
- U kunt in SONG mode songs opnemen, wijzigen en afspelen.
- Een *song* is een verzameling speelbare speldata, dat u kunt creëren door in SONG mode de QY700 sporen op te nemen.
- Het QY700 *song geheugen* heeft ruimte voor 20 songs.
- Iedere song kan uit 32 sporen bestaan, samen met een PATROON spoor, een AKKOORD spoor en een TEMPO spoor.
- Als songs op de conventionele manier, zoals met een sequencer op wilt nemen, kunt u dat doen door alleen de sequence sporen te gebruiken. In veel gevallen zult u de *begeleidingsfunctie* willen gebruiken om een begeleiding in te voeren. U kunt de begeleiding afspelen terwijl u de melodie en andere parts opneemt.

Sporen Configuratie

- Zoals hierboven besproken is, bestaat iedere song uit maximaal 32 sequence sporen, een PATROON spoor, een AKKOORD spoor, en een TEMPO spoor.
- De sequencer sporen onthouden uw speldata, waarvan ieder spoor één part opslaat. Iedere part bestaat uit een uitgebreide set speldata (nootdata, controller data, enzovoorts). U kunt iedere part met realtime- of stepopname opnemen.

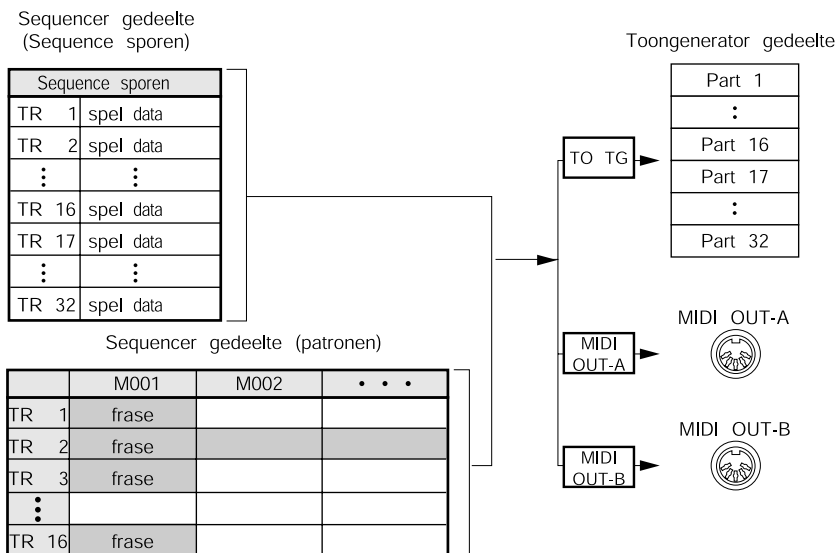
- Het PATROON spoor slaat de patroonlijst voor de begeleidingsfunctie op. Dit spoor kan ook meter (maatsoort) instellingen opslaan. U kunt de patronen opstellen door de gewenste stijlen en secties in te voeren, wederom met realtime- of step opname.
- Het AKKOORD spoor slaat de akkoorden die gebruikt worden voor het afspelen van de patronen op. Als u een akkoord invoert, kunt u tevens een “On Bass” of original bass instelling maken, en een syncoop.
- Het TEMPO spoor slaat het tempo (en tempo wijzigingen) van de song op. U kunt deze waarden met realtime- of step opname opnemen. Het TEMPO spoor bestuurt accelandro, ritardando, en andere soorten tempo wijzigingen.

Sequence sporen	TR 1	spel data
	TR 2	spel data
	TR 3	spel data
	⋮	⋮
	TR 31	spel data
	TR 32	spel data
PATTERN spoor	PATTERN	Patronen, meters
CHORD spoor	CHORD	Akkoord grondtoon, typen, on-bass, original bass, syncoop
TEMPO spoor	TEMPO	Tempo wijzigingen



Spoor Uitstuur kanalen

- Tijdens het afspelen van een song, verstuurt de QY700 sequencedata (vanaf de sequence sporen) en patroondata (van de 16 patroon sporen) naar zowel het toongenerator gedeelte als de MIDI OUT aansluitingen. U kunt de spoor/uitstuurkanaal instellingen maken in de Output Channel functie van de SONG mode (→ p.103).
- Het toongenerator gedeelte ondersteunt maximaal 32 parts, en kan de data van alle 32 sequence sporen en 16 patroon sporen niet tegelijkertijd afspelen. U kunt echter wel alle 48 sporen tegelijk ten gehore brengen door 16 sporen naar een externe MIDI toongenerator uit te sturen.



SONG PLAY

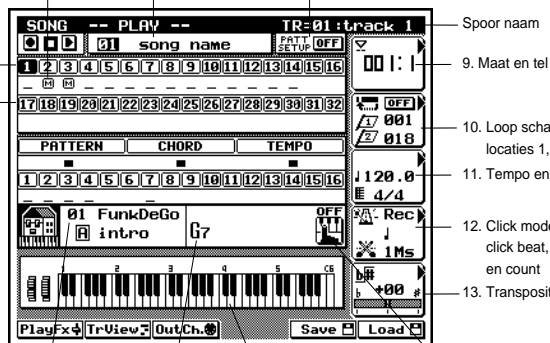
1. SONG PLAY

3. Spoor nummers; keyboard-track instelling (opgelicht)

4. Spoor status

1. Song nummer en naam

2. patroon setup



Spoor naam

9. Maat en tel

10. Loop schakelaar; locaties 1, 2

11. Tempo en meter

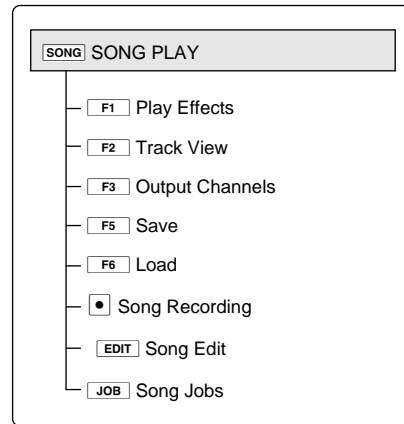
12. Click mode, click beat, en count

13. Transpositie



6. Akkoordgrondtoon en Type 8. Toetsenbord Afbeelding 7. Fingered-akkoord schakelaar

5. Stijlnummer, stijl naam, sectie, patroon naam



Parameter	Waarden	Functie	See page
1 Song no. Song name	01 - 20 Alleen te bekijken	Selecteert de song voor opnemen/afspelen. Naam van geselecteerde song.	P.73
2 Pattern setup	OFF, ON	Selecteert of patrooneffect bij song afspelen gebruikt wordt.	P.73
3 Track numbers Keyboard-track setting	Alleen te bekijken [seq] 1, ..., 32, [Pat] 1, ..., 16	Toont de spoor nummers/ Het toetsenbord spoor in geïnverteerd.	P.74
4 Track status (data, MUTE, SOLO)	[] : geen data, [] : data aanwezig M: MUTE S: SOLO	Geeft aan welk spoor data bevat. Toont/selecteert teven SOLO of MUTE handelingen.	P.74
5 Style no. Style name Section Pattern name	00 (=off), ..., 65 Alleen te bekijken A, ..., H Alleen te bekijken	Stelt oorspronkelijk achtergrondstijl in. Naam van geselecteerde stijl. Selecteert één van de 8 secties van de stijl. Naam van geselecteerde stijl.	P.75
6 Chord root Chord type	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(b5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(b5), 7(#5), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7sus4, 7(#11), ...(THRU)	Stelt de akkoord grondtoon voor patronen in. Stelt het akkoord type in.	P.75 P.75
7 Fingered-chord switch	OFF, FINGRD	Selecteert fingered-akkoord aan of uit.	
8 Keyboard image	Alleen te bekijken	Wheel /toetsenbord afbeelding toont de gespeelde data van het toetsenbord spoor.	P.76 P.77
9 Measure, Beat	001, ..., 999	Stelt de locatie (maat) in voor het beginnen met afspelen, en toont huidige afspellocatie.	P.77
10 Loop switch Locations 1, 2	OFF, LOOP 001, ..., 999	Selecteert loop afspelen aan of uit. a) Stelt "spring" puntent in de song in, op maatnummer. (Druk op 1 of 2 springen) b) looped afspelen: stelt begin en eindpunten in.	P.78
11 Tempo Meter	25.0, ..., 300.0 Alleen te bekijken	Stelt tempo voor song afspelen in. Toont meter van geselecteerde song.	P.78
12 Click mode Click beat Count	Off, Rec, Ply, All ♪, ♪, ♫, ♫, ♫ Off, 1, 8Ms	Selecteert akoestische click. Selecteert de click interval. Stelt aantal count-in maten voor opname in.	P.78
13 Transposition	24, ..., +00, ..., +24	Stelt transpositie voor afspelen van song in, in halve tonen.	P.78



- U kunt in SONG PLAY mode songs selecteren voor afspelen, om het afspelen te stoppen en te starten, en om de diverse afspeelparameters in te stellen.
- U kunt naar INVOICE mode gaan om spoor voices en spoor balans aanpassingen te maken terwijl de song afgespeeld wordt.
- Als u een song die geen data bevat selecteert (lege song), kunt u de begeleidingsfunctie gebruiken als achtergrondbegeleiding voor uw normale spel.
- SONG PLAY bevat 8 sub-modes. U kunt vanaf SONG PLAY naar één van deze submodes gaan door de corresponderende toets in te drukken.
 - F1** (PlayFx) Afspeel Effecten submode (→ p.80)
 - F2** (TrView) Track View submode (→ p.100)
 - F3** (OutCh.) Output Channel submode (→ p.103)
 - F5** (Save) Save Song submode (→ p.307)
 - SHIFT** + **F5** (Save) Save Song submode (SMF) (→ p.310)
 - F6** (Load) Load Song submode (→ p.307)
 - SHIFT** + **F6** (Load) Load Song submode (SMF) (→ p.310)
 - Song Edit submode (→ p.109)
 - EDIT** Song Edit submode (→ p.129)
 - JOB** Song Job submode (→ p.138)



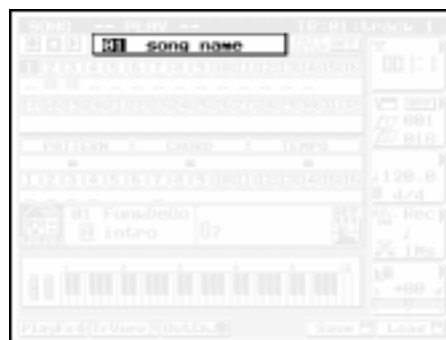
1. Druk op **SONG**
 - ▼ De indicator boven de toets licht op, en de QY700 springt naar SONG mode (SONG PLAY).
2. Verplaats de cursor naar het song nummer op het scherm, en selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de song.
3. Druk op **▶** om het afspelen te starten.
 - ▼ De PLAY indicator licht op, en het afspelen begint.
4. Druk op **■** om het afspelen te stoppen.



- Als u het afspelen van een song op een ander punt begint als het begin, kan het lijken alsof de data van het PATROON spoor en het AKKOORD spoor wegvalt. U kunt dit probleem oplossen door het beginpunt op een punt te zetten waar een patroonverandering geprogrammeerd is.



1. Song nummer en naam



- U kunt met het songnummer een song voor afspelen of opname selecteren.
- Het scherm toont direct rechts van de song naam (indien aanwezig) het song nummer.
- Gebruik, om een song naam in te stellen op te wijzigen de SONG NAME job. (→ p.165)



Song no: 01, ..., 20



1. Verplaats de cursor naar het song nummer op het scherm.
2. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen een song nummer.



2. Patroon setup



- Deze parameter bepaald of de QY700 patroon effecten (de effecten in ieder individueel patroon) tijdens het afspelen gebruikt.
- Als u deze op OFF zet, gebruikt de QY700 de patroon effecten niet, maar gebruikt het de effecten die u in EFFECT mode ingesteld heeft.
- Als u deze op ON zet, gebruikt de QY700 de effecten die in het huidige patroon gebruikt worden. In dit geval, worden de huidige EFFECT mode instellingen genegeerd. De EFFECT mode instellingen wijzigen daardoor tijdens het afspelen zodra er van patroon gewisseld wordt.



OFF, ON



1. Verplaats de cursor naar het PATT SETUP gedeelte in het scherm.
2. Selecteer de instellingen met de data dial of / .

3. Spoor nummers; toetsenbord-spoor instelling



- Ieder sequence spoor en patroon spoor kunt u herkennen aan het spoor nummer.
- Het highlighted spoor nummer toont het huidige spoor. Hou er rekening mee dat dit niet afhankelijk is van de cursor beweging.
- Het toetsenbord spoor (buiten alle gewone sporen om) is intern aangesloten op het toetsenbord. Dit betekent dat tijdens het afspelen van een song op het toetsenbord mee kunt spelen. Uw spel op het toetsenbord wordt (net als de data van de andere sporen) - afhankelijk van de MIDI OUT bestemming in de Output Channel instellingen - verstuurd naar het toon-generator gedeelte en/of MIDI OUT uitgangen. (→ p.105)

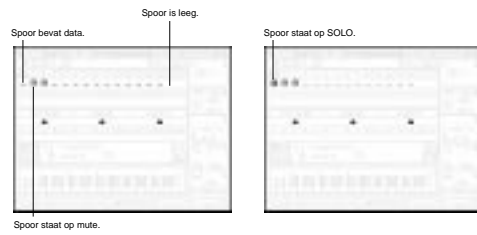


1,....,32 [sequence sporen], 1,....,16 [patroon sporen]



- Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het toetsenbord spoor te selecteren.
- ▼ Het toetsenbord spoor licht op als het geselecteerd wordt.

4. Spoor status (data, MUTE, SOLO)



- Dit gedeelte toont u de huidige status van het spoor. Een onderliggend streepje geeft aan dat het spoor data bevat.
- Het symbool verschijnt om aan te geven dat een spoor gemute is. U kunt op de **MUTE** toets drukken om één of meer sporen te muten.
- Het symbool verschijnt om aan te geven dat het spoor gemarkeerd is om solo af te spelen (met behulp van de **SOLO** toets), en zijn alle andere sporen uitgeschakeld. Het onderliggende streepje onder andere sporen wijzigen in een onderbroken lijn, om aan te geven dat deze sporen uitgeschakeld zijn.
- U kunt SOLO en MUTE voor alle sporen gebruiken: de 32 sequence sporen en de 16 patroon sporen.
- U kunt de SOLO en MUTE instellingen per song apart opslaan.



1. Selecteer eerst een spoor met de **TRACK UP** of **TRACK DOWN** toets, zodat het spoor nummer oplicht. (let er op dat dit het toetsenbord spoor wordt)
 2. *Om een spoor te muten* : Druk éénmaal op de **MUTE** toets, zodat verschijnt.
Om mute uit te zetten : Druk nogmaals op **MUTE**
 3. *Om een spoor op SOLO te zetten* : Druk op **SOLO** , zodat verschijnt.
Om SOLO uit te zetten : Druk nogmaals op **SOLO**
- U kunt deze functie gebruiken om één voor één naar uw sporen te luisteren. Begin met het solo afspelen van één van de sporen, druk op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het volgende spoor te selecteren, en druk nogmaals op **SOLO** . Hou er rekening mee dat iedere keer dat u op drukt, de vorige SOLO selectie geannuleerd wordt.

4. U kunt met de solo functie ook meerdere "solo" sporen selecteren, zodat alleen de geselecteerde sporen afgespeeld worden (en de anderen stil zijn). Begin met één van de sporen zoals hierboven uitgelegd wordt op SOLO te zetten. Selecteer daarna met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** een ander spoor, en druk op **SHIFT** + **SOLO**.
- Om al deze solo selecties uit te zetten : ga met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** naar één van de solo sporen, en druk op **SOLO**.
 - Om één van deze solo selecties uit te zetten : Ga naar het bewuste spoor, en druk op **SHIFT** + **SOLO**.

5. Stijl nummer, stijl naam, sectie, en patroon naam



- In dit gedeelte kunt u de stijl en sectie voor het oorspronkelijk (default) begeleidingspatroon instellen.
- Als het PATROON spoor van uw song data bevat (stijl en sectie instellingen), worden deze instellingen automatisch effectief zodra het afspelen begint. De inhoud van deze display wijzigt om de effectieve instellingen te tonen.
- Zie hoofdstuk 1 voor algemene informatie over stijlen en secties. (→ p.39).



Stijl no.: 00,...,65 (00=off, 65=end)
Sectie : A,...,H



1. Verplaats de cursor naar het stijl nummer op de display. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de gewenste stijl.

2. Verplaats de cursor naar de sectie indicator. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of micro-toetsenbord toetsen E2 - E3 een nieuwe sectie.



- Als u alleen met de sequence sporen werkt (TR1 t/m TR32), moet u het stijl nummer op 00 (off) zetten.

6. Akkoord grondtoon en type



- In dit gedeelte kunt u de akkoord grondtoon en type voor de oorspronkelijke begeleiding instellen.
- Als het AKKOORD spoor van uw song zijn eigen akkoord instellingen bevat, worden deze automatisch effectief zodra het afspelen begint. De inhoud van deze display wijzigt om de effectieve instellingen te tonen.
- U kunt voor ieder akkoord kiezen uit 12 grondtonen en 28 typen.
- U kunt tevens voor ieder akkoord aparte on-bass of original bas instellen. (→ p.115)

On-bass: Vastgestelde toon voor bas frasen. Bas frasen produceren alleen de on-bass toon.

Original : Alternatieve akkoorden (grondtoon en type) voor bas frasen. Bas frasen produceren alleen deze alternatieve akkoorden.



- Zie het QY700 referentie gedeelte voor een volledige akkoorden lijst.



Akkoord grondtoon:

C, C[#], D, E^b, F, F[#], G, A^b, A, B^b, B

Akkoord type:

M, M7, 6, 7, m, m7, mM7, M7 (b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), 7 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (b5), 7 (#5), 7 (b9), 7 (#9), 7 (13), 7 (b13), 7sus4, 7 (#11), --- (=THRU)

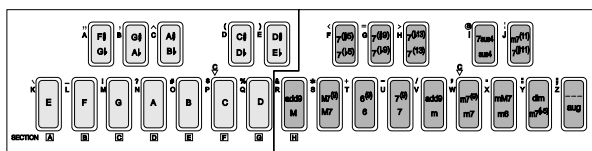


■ **Als u fingered chording niet wilt gebruiken:**

1. Zet de fingered-chord schakelaar op OFF. (Zie Sectie 7., hieronder.)
2. Verplaats de cursor naar het akkoord grondtoon/type gedeelte in de display.
3. Selecteer de grondtoon met microtoetsenbord toetsen E2 t/m D#3.
4. Selecteer het type met de toetsen E3 t/m F4.
5. On-bass instellen : Hou de linker ∇ [OCT DOWN] toets ingedrukt en druk op een toets van E2 t/m D#3.

Original bass instellen : Hou de linker ∇ [OCT DOWN] toets ingedrukt en druk op een toets van E3 t/m F4.

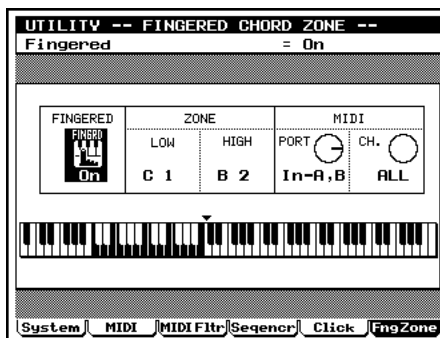
6. Druk op \square om de waarden daadwerkelijk in te voeren.



Voer akkoordgrondtoon hier in. Voer akkoordtype hier in.

■ **Als u fingered chording wel wilt gebruiken:**

1. Ga naar Utility mode en stel de fingered-akkoord zone in. (→ p.299)
2. Keer terug naar het SONG PLAY scherm. Verplaats de cursor naar het fingered-akkoord schakelaar gedeelte, en zet de waarde op FINGRD (Zie sectie 7., hieronder). Laat de cursor voorlopig op dit punt staan.
3. Druk de toetsen op het microtoetsenbord of extern MIDI toetsenbord voor het juiste akkoord in. Let erop dat de toetsen die u indrukt in het fingered-akkoord zone moeten liggen. De QY700 detecteert en registreert automatisch de grondtoon en het type.
 - Om de on-bas en original bas waarde te selecteren : Hou de toetsen in het fingered-akkoord gedeelte vast, terwijl u één toon (voor de on-bas instelling) of meerdere noten (voor de original bas instelling) in het toetsenbord gedeelte links van de fingered zone indrukt.



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over het invoeren van akkoorden (→ p.42).

7. Fingered-akkoord schakelaar



- Deze instelling zet de fingered-akkoord functie aan of uit.
- Als u deze functie aan zet (door de waarde op FINGRD te zetten), kunt u akkoordwaarden direct invoeren door deze op het microtoetsenbord of een extern MIDI toetsenbord aan te slaan. U kunt de grondtoon en type invoeren door de toetsen binnen het fingered-akkoord zone te spelen (→ p.299), en kunt u de on-bas - of original bass waarde instellen door de juiste toetsen links van deze zone te spelen. Zie de procedure in sectie 6. hierboven.
- Zie Hoofdstuk 1 voor algemene informatie over de fingered akkoord functie. (→ p.42)



OFF, FINGRD

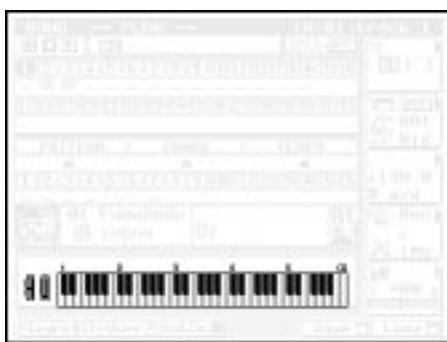


1. Verplaats de cursor naar het fingered-akkoord schakelaar gedeelte.
2. Selecteer met de data dial of \square / \square de waarde.



- U kunt met de fingered-akkoord functie een begeleiding programmeren voor uw live spel. Zet als eerste de fingered-akkoord schakelaar op FINGRD, en selecteer een lege song. U kunt dan de akkoord noten spelen (voor de begeleiding) in het fingered-akkoord zone gedeelte (→ p.299), en kunt u het gedeelte rechts van deze zone voor normaal spel gebruiken. De QY700 produceert uw spel in de voice van het huidige toetsenbord spoor. (Let erop dat het gedeelte links van de zone niet beschikbaar is.)

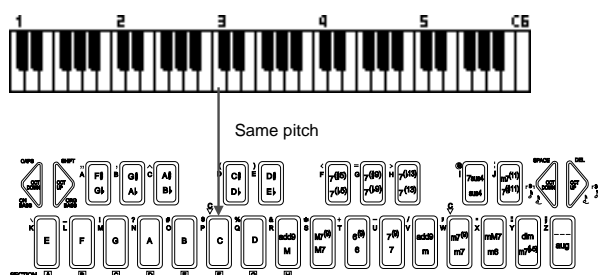
8. Toetsenbord afbeelding



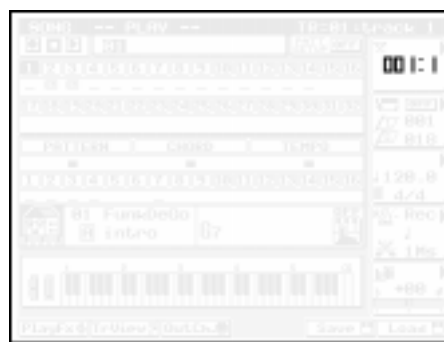
- Dit gedeelte geeft grafisch de afgespeelde data van de in het toetsenbord spoor opgenomen data weer.
- Zwarte markeringen verschijnen op het toetsenbord om de gespeelde noten aan te geven.
- Hou er rekening mee dat niet de gehele afbeelding van het toetsenbord op het display past, maar u kunt het octaaf wijzigen met de \triangleright [OCT UP] en \triangleleft [OCT DOWN].
- De afbeelding van het pitch wheel toont de pitch events in het spoor.
- De afbeelding van het control wheel toont de control change events die in het spoor opgenomen zijn.



- De \triangleright [OCT UP] en \triangleleft [OCT DOWN] toetsen gelden zowel voor het microtoetsenbord als de toetsenbord afbeelding. Dit betekent dat u de afbeelding als voorbeeld kunt gebruiken om de huidige octaaf instelling te controleren, de derde C op de toetsenbord afbeelding (geteld van links) correspondeert met de eerste C op het microtoetsenbord.



9. Maat en tel



- De measure (maat) waarde stelt het beginpunt voor het afspelen van de song in.
- De measure en beat (tel) waarden verhogen tijdens het afspelen van de song, hetgeen de huidige song positie toont.



Measure (maat) : 001,...,999
Beat (tel) : N.v.t.



1. Druk op \square [D1] om de cursor naar de measure instelling te verplaatsen.
2. Stel met de data dial, $\frac{+1}{YES}$ / $\frac{-1}{NO}$ of numerieke toetsenbord de maat in.



- U kunt tijdens het afspelen van de song de maat waarde wijzigen. Het afspelen springt dan direct naar de nieuwe lokatie.
- Er zijn drie manieren om tijdens het afspelen de maat te wijzigen, namelijk:
 - Druk op \square [D1] om de cursor naar de maat display gedeelte te verplaatsen, en wijzig zoals hierboven beschreven staat de waarde.
 - Draai aan de shuttle dial, of druk op \leftarrow of \rightarrow .
 - Druk op \square om naar het begin van de song te springen (maat 1, eerste tel).
- Als u een nieuwe song selecteert, springt de maat automatisch naar 001.

10. Loop schakelaars, Lokaties 1 en 2



- Zet de loop functie op ON als u een specifiek gedeelte van de geselecteerde song herhaaldelijk af wilt spelen.
- Als loop afspelen aanstaat, bepalen lokaties 1 en 2 het begin- en eindpunt van de loop vast (op maat nummer). Zelf als loop afspelen niet gebruikt wordt, kunt - wanneer u wilt - naar lokatie 1 of 2 springen door respectievelijk op de **LOC 1** of **LOC 2** knop te drukken.



Loop aan LOOP
 Loop uit OFF
 Lokaties 1/2 001,...,999



1. Druk, indien nodig, op [D2] om de cursor naar het loop-schakelaar gedeelte of één van de lokatie waarden te verplaatsen.
2. Schakel de waarde met de data dial of YES / NO toetsen om.



- Hou, om lokatie 1 of 2 gelijk aan de huidige maat in te stellen, **SHIFT** ingedrukt en druk op **LOC 1** of **LOC 2**

11. Tempo en meter



- De tempo waarde stelt het tempo voor opname en afspelen van de song in.
- Iedere song onthoudt zijn eigen tempo waarde.
- De meter instelling toont de maatsoort van de huidige maat.



Tempo 25.0,...,300.0 (=♩)
 Meter N.V.T.



1. Druk op [D3] om de cursor naar het tempo gedeelte te verplaatsen.
2. Stel de waarde met de data dial of YES / NO toetsen in.



- De meter waarden kunt u in Song Opname instellen.

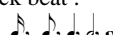
12. Click mode, Click beat, en count



- Met deze parameters kunt u het "click" geluid van de sequencer instellen.
 - De *beat* (tel) stelt de click interval in.
 - De *mode* instelling bepaald wanneer de click gebruikt wordt.
 - De *count* waarde stelt het aantal maten in dat afgespeeld wordt voordat realtime opname begint.



Click mode:
 Off Schakelt de click functie uit.
 Rec Alleen click bij realtime of punch opname.
 Ply Click bij realtime opname, punch opname en afspelen.
 All Altijd click.

Click beat :


Count:
 Off, 1,...,8Ms.

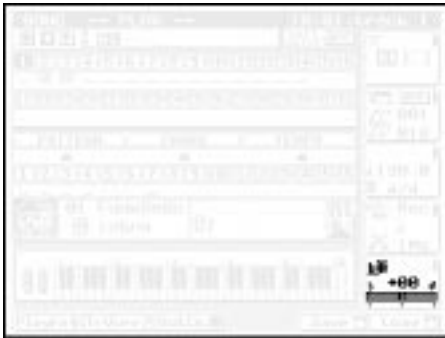


1. Druk, indien nodig, op [D4] om de cursor naar gewenste click parameter te verplaatsen.
2. Stel met de data dial of YES / NO toetsen de waarde in.



- Als de QY700 geen click geluid produceert terwijl de mode instelling op All staat, kan het zijn dat u de click instelling in Utility mode in moet stellen. Zie pagina 297 voor details.

13. Transponeren



- U kunt met deze functie de huidig afspelende song transponeren. Het transponeren gebeurt in stappen van één halve toon.
- De instelling werkt zowel op de patroonsporen als de sequence sporen.
- Transpose heeft geen invloed op drum voices en SFX kits.
- Transpose werkt niet op patroon frases die uitgeschakeld zijn (m.a.w. frases waarvan het type op Bypass staat).

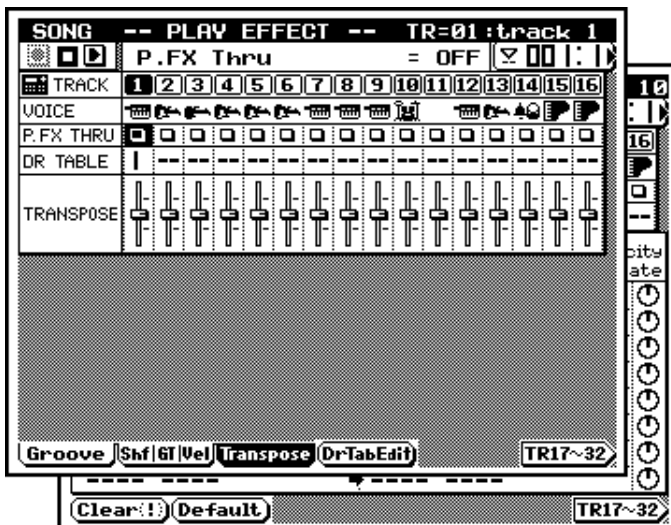
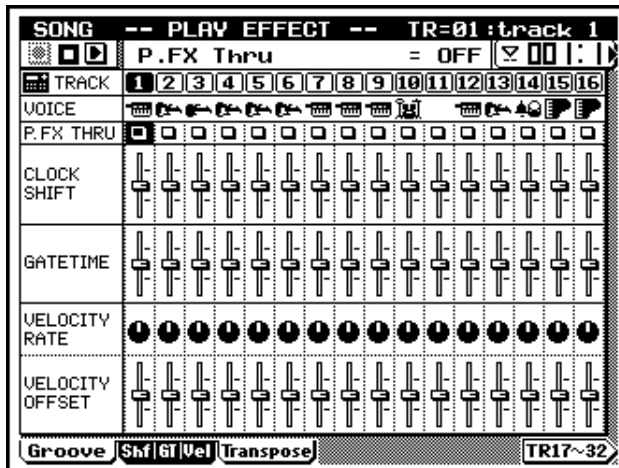
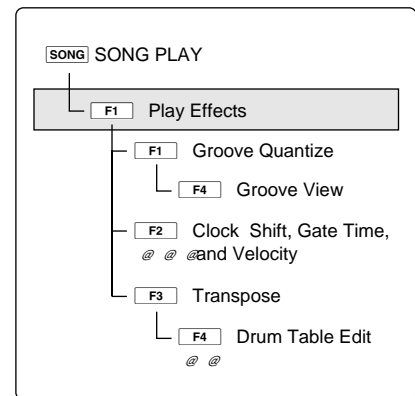
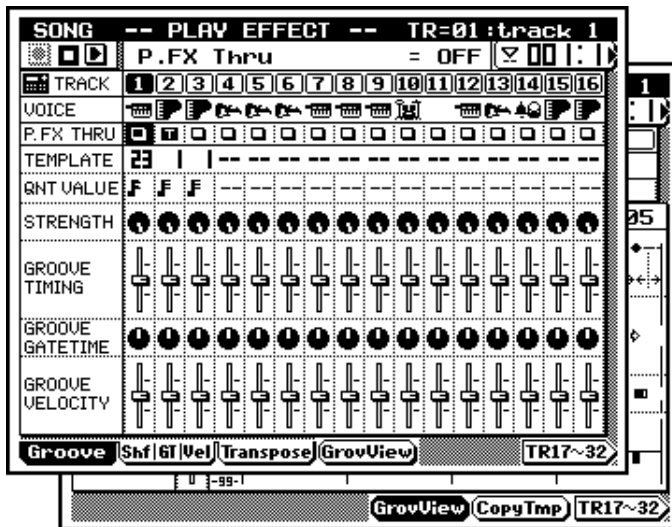


-24, ..., +00, ..., -24



1. Druk op [D5] om de cursor naar het transpose gedeelte te verplaatsen.
2. Stel met de data dial of YES / NO toetsen of numerieke toetsenbord de waarde in.

2. Afspeel Effecten





- U kunt met de Afspeel Effecten kunt u de diverse parameters voor het afspelen instellen, zoals, quantizen, gate timing, en aanslaggevoeligheid. Hierdoor is het mogelijk om de timing en accent tijdens het afspelen te besturen en te wijzigen. Hou er rekening mee dat deze wijzigingen geen invloed hebben op de opgenomen data.
- Het afspelen van een song blijft beschikbaar als u zich in de Afspeel Effecten mode bevindt. Met andere woorden, de , , , en blijven normaal functioneren.
- Als u de opgenomen data daadwerkelijk wilt wijzigen om uw Afspeel effect wijzigingen te programmeren, kunt u dit met de Normalize Play Effects song job doen. (→ p.163)
- Iedere song slaat zijn eigen Afspeel Effect instellingen op. Als u een andere song selecteert, worden de instellingen van de nieuwe song automatisch effectief.
- De Afspeel Effecten submode bevat hoofdpagina's met twee extra pagina's. U kunt de hoofdpagina's oproepen door op de juiste functie toets te drukken. (, ,). U kunt de extra pagina's oproepen (indien beschikbaar) met .
- (Groove) toont de "Groove Quantize" pagina. U kunt in deze pagina de ritmische quantize voor ieder spoor instellen.
- (Shfl|GT|Vel) selecteert de "Clock Shift, Gate Time en Velocity" pagina. U kunt in deze pagina de corresponderende waarden instellen. Ook hier stelt u de waarden voor ieder individueel spoor in.
- (Transpose) Selecteert de "Transpose" pagina. U kunt in deze pagina de transpositie waarden van ieder spoor instellen. U kunt hier tevens de "Drum Table Edit" pagina oproepen; zie hieronder.
- {(TR1-TR16) of (TR17-TR32)} schakelt tussen de getoonde sporen op de display.
- (GroView), alleen toegankelijk via de "Groove Quantize" pagina. U kunt in de "Groove View" pagina groove templates bekijken, en uw eigen user templates toevoegen.
- (DrTabEdit), alleen toegankelijk via de "Transpose" pagina, en schakelt u naar de "Drum Table Edit" pagina. U kunt in deze pagina de drum tabel instellingen wijzigen.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects (Afspeel Effecten) submode.
2. Wijzig, indien nodig, de pagina door op de juiste functie toets te drukken: (Groove), (Shfl|GT|Vel), of (Transpose).
• Hou er rekening mee dat het scherm ruimte heeft voor 16 sporen (sporen 1 t/m 16, of sporen 17 t/m 32). U kunt met tussen deze twee groepen schakelen.
3. Druk, als alle benodigde instellingen heeft gemaakt, op om naar het SONG PLAY hoofdscherm terug te keren.



- Wijzig shortcut 1 : U kunt voor alle 32 sporen tegelijkertijd waarden wijzigen door ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op of drukt.
- Wijzig shortcut 2 : U kunt alle waarden voor alle sporen tegelijkertijd op dezelfde waarde zetten door ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.

Groove Quantizen

Data display 3.Voice categorie

2.Maat en tel

1. Spoor nummers
Spoor naam
Keyboard-spoor instelling

4.Afspeel-effecten THRU instellingen

5.Groove sjabloon

6.Quantize waarde

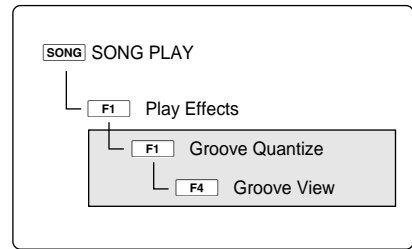
7.Sterkte

8.Groove timing

9.Groove gate tijd

10.Groove aanslaggevoeligheid

Groove [Shf] [G] [Vel] [Transpose] [GroView] TR17~32



[SHIFT] [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [SHIFT] [EXIT]

11.Rooster 12.Clock verschuiving 13.Gate-time verhouding

14.Oorspronkelijke Aanslaggevoeligheid

GroView [CopyTnp] TR17~32

[SHIFT] [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [SHIFT] [EXIT]

- Iedere groove template is verdeeld in een gelijke hoeveelheid timing-intervallen: 8ste noot interval, , 8ste noot triool interval, 16de noot interval, of een andere dergelijke waarde. Op de Groove View pagina worden deze intervallen weergegeven door een raster patroon.
- De quantize templates stellen aparte aanpassingswaarden voor iedere interval in, waardoor het subtiel maar swingende nuances toevoegt. De template kan bijvoorbeeld de gate time en aanslaggevoeligheid van de eerste helft van een tel verhogen, en de timing van de noten in de tweede helft van de tweede tel vertragen.
- U kunt uw eigen user templates creëren door één van de preset templates te kopiëren, en de diverse waarden aanpassen om zodoende uw eigen aangepaste versie erop te maken.



■ Groove quantize parameters instellen

1. Druk, vanuit het SONG PLAY scherm, op **F1** (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects sub-mode.
2. Druk op **F1** (Groove).
▼ De Groove Quantize pagina verschijnt.
3. Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u wilt bewerken te selecteren.
 - Hou er rekening mee dat u op één scherm slechts 16 sporen kunt bekijken (sporen 1 t/m 16, of sporen 17 t/m 32). U kunt tussen deze twee groepen schakelen door op **F6** te drukken.
4. Verplaats de cursor naar de TEMPLATE lijn.
5. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of het numerieke toetsenbord de template.
6. Verplaats de cursor naar iedere parameter die u wilt wijzigen en wijzig de waarde met de data dial, **YES** / **NO** of het numerieke toetsenbord.
7. Als u gereed bent met het maken van de wijzigingen, kunt u op **EXIT** drukken om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.

■ Een Groove Template bekijken of creëren

1. Druk, vanuit de Groove Quantize pagina, op **F4** (GroView).
▼ De QY700 toont de Groove View pagina.
2. Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u wilt bewerken te selecteren.
 - Ieder scherm toont 16 sporen tegelijk (sporen 1 t/m 16, of sporen 17 t/m 32). U kunt tussen deze twee groepen schakelen door op **F6** te drukken.

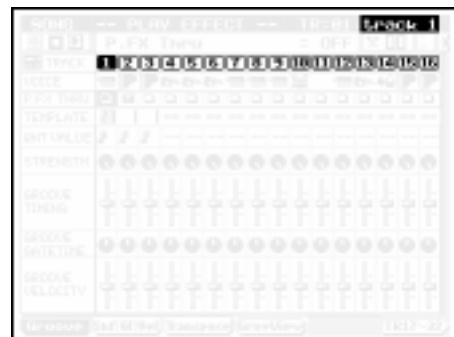
3. Verplaats de cursor naar de TEMPLATE instelling. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of het numerieke toetsenbord de template.
4. Als u de user template geselecteerd heeft (US), kunt u nu de gewenste quantize interval wijzigen. Zet, om dit te doen, de cursor op de QNT VALUE lijn, en stel met de data dial of **YES** / **NO** de gewenste interval in.
 - Hou er rekening mee dat het onmogelijk is om de Quantize waarde van de preset templates in te stellen (templates 1 tot 100).
5. Verplaats de cursor naar een parameter lijn of (alleen US template) naar een willekeurige parameter in het raster gedeelte, en wijzig deze met de data dial, **YES** / **NO** of het numerieke toetsenbord .
6. Als u gereed bent met het maken van de wijzigingen, kunt u op **EXIT** drukken om naar de Groove Quantize pagina terug te keren.
7. Druk nogmaals op **EXIT** om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.



- U kunt de template en template parameters ook wijzigen terwijl de song afgespeeld wordt.



1. Spoor nummers, spoor naam, en toetsenbord-spoor instelling



- U herkent het sequencespoor aan het nummer.
- Het opgelichte spoornummer selecteert het spoor voor het quantizen. Het selecteert tevens het toetsenbord spoor - het spoor dat intern aan het QY700 toetsenbord/controller gedeelte aangesloten is.
- Rechtsboven in de display wordt het geselecteerde spoor getoond, zowel het nummer als de naam. U kunt u eigen spoornamen invoeren in de SONG EDIT mode. (→ p.132)

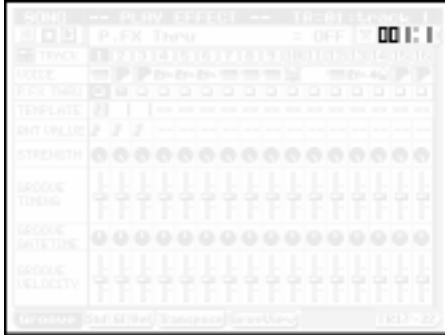


1,...,32



- Druk op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** totdat het spoornummer van het gewenste spoor geselecteerd is.
- Hou er rekening mee dat het scherm alleen de sporen 1 t/m 16 of 17 t/m 32 kan tonen. U kunt tussen deze twee schermen schakelen door op **F6** te drukken.

1. Maat en tel



- De maat waarde stelt het startpunt in voor het afspelen van de song.
- De maat en tel waarden verhogen tijdens het afspelen, hetgeen de huidige songlokatie aangeeft.



Maat: 001,...,999



1. Druk op **[D1]** om de cursor naar het maat display gedeelte te verplaatsen.
2. Stel de maatwaarde met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord in.



- U kunt de maatwaarde ook wijzigen terwijl de song afgespeeld wordt. Het afspelen springt direct naar de nieuwe lokatie toe.
- Er zijn drie manieren om tijdens het afspelen de maat te wijzigen:
 - Druk op **[D1]** om de cursor naar het maat display gedeelte te verplaatsen, en wijzig de waarde zoals hierboven beschreven staat.
 - Draai aan de shuttle dial, op druk op **[LEFT]** of **[RIGHT]**
 - Druk op **[HOME]** om naar het begin van de song te springen (maat 001, tel 1).
- Als u een nieuwe song selecteert, schakelt de maat automatisch naar 001.



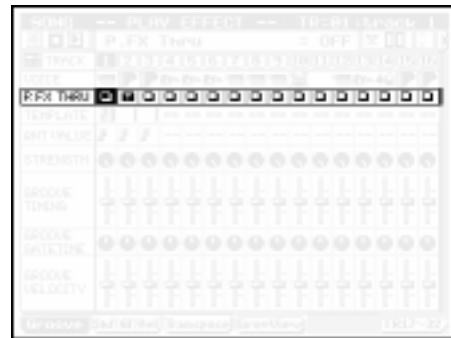
3. Voice program



- De iconen tonen de aan ieder spoor toegewezen voice program.
- U kunt voices selecteren in VOICE mode. (→ p.168)



4. Afspeel effecten THRU instelling



- U kunt met deze instellingen bepalen of u de afspeel effecten wel of niet aan het corresponderende spoor toe wilt voegen. Als u de waarde op **T** zet, speelt de QY700 het spoor af zonder gebruik te maken van de afspeel effecten.
- De QY700 onthoudt voor iedere aparte song de THRU instelling.

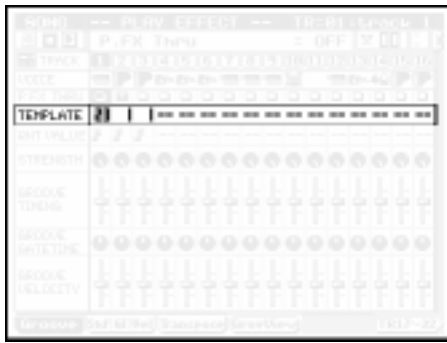


- Voegt effecten toe aan het spoor.
- Voegt geen effecten aan het spoor toe.



1. Verplaats de cursor naar de P.FX.THRU lijn voor het spoor dat u in wilt stellen.
2. Wijzig de instellingen met de data dial of **[YES]** en **[NO]** toetsen.

5. Groove template



- U kunt met de groove templates de basis ritme quantize instellingen van ieder spoor instellen. Door het gebruik van de templates kunt u tijdens het afspelen van de song swing, oftewel “groove” toevoegen.
- Iedere template bevat quantize parameters voor één maat opgenomen data. Het quantizen wordt uitgevoerd door op iedere maat dezelfde waarden toe te passen.
- Hou er rekening mee dat de template daadwerkelijk parameterwaarden bevat om op 8 tellen toe te passen. Als de maatsoort van de song minder dan 8 tellen per maat is, worden de overige template waarden niet gebruikt. Als de maatsoort bijvoorbeeld 4/4 is, worden de template waarden voor tellen van 5 t/m 8 niet gebruikt.
- De QY700 bevat 100 preset templates, die overeenkomen met verschillende genres, bijvoorbeeld swing, beat rock en acid jazz. Zie het *QY700 referentie gedeelte* achterin deze handleiding voor een volledige templatelijst.
- Met de QY700 kunt tevens uw eigen templates creëren (*user templates*). (→ p.84)
- U kunt in de Groove View pagina de template-instellingen bekijken, en user templates creëren en bekijken.(→ p.84)



- Geen template
- 1,...,100 Preset template
- US User template



1. Verplaats de cursor naar de TEMPLATE lijn van het spoor dat u in wilt stellen.
2. Selecteer met de data dial, of het numerieke toetsenbord het template icoon.

6. Quantize waarden

(Alleen toegankelijk bij user templates)

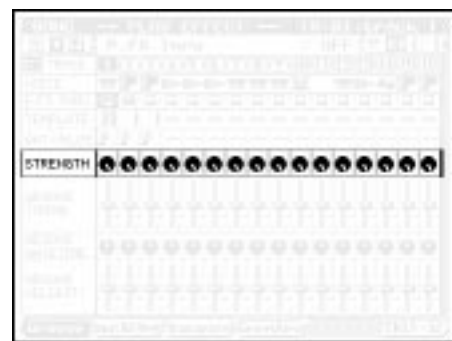


- Met de quantize waarde stelt u de interval tussen de quantize lijnen in. (Als u bijvoorbeeld een achtste-noot interval kiest, is er na iedere achtste noot interval een quantizelijijn, waarvan de eerste lijn op de eerste tel van de maat begint).
- Het quantizen wordt uitgevoerd door het verschuiven van de timing van een noot naar de dichtstbijzijnde quantizelijijn. De Strength (sterkte) parameter bepaald hoeveel de noot naar de lijn verschoven wordt; zie hieronder.
- De quantize interval stelt de schaal in van het groove template raster (zichtbaar in de Groove View pagina). Iedere template bevat aparte instelbare waarden (zoals gate-time en aanslaggevoeligheid instellingen) voor iedere interval. Zie ook pagina 88.
- U kunt tevens in de “Groove View” pagina de quantizewaarde van de user template wijzigen. Hou er rekening mee dat dit niet mogelijk is bij de 100 preset templates.



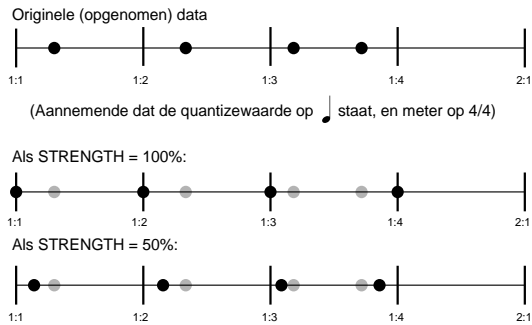
-	uit		32ste
	16de triool		16de
	8ste triool		8ste
	kwart triool		kwart noot
	16de en 16de triool		
	8ste en 8ste triool		

7. Strength (Sterkte)



- Deze waarde stelt in hoeverre de speldata events (noot events) naar de dichtstbijzijnde quantizelijijn getrokken wordt. (Zie pagina 88 en 142 voor meer informatie over quantizelijijnen).

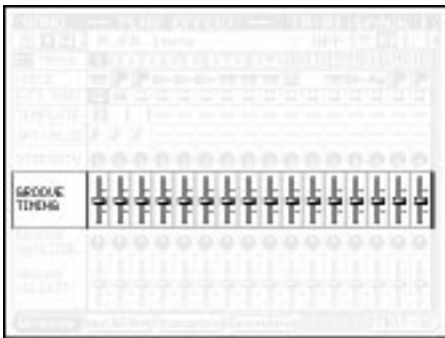
- 100% is de sterkste instelling, zodat alle noten direct naar de dichtstbijzijnde quantizelijns getrokken worden. Als u deze parameter op 0% zet, wordt er niet gequantized.



000%,...,100%

1. Verplaats de cursor naar de STRENGTH lijn van het spoor dat u wilt wijzigen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsen de waarde in.

8. Groove timing



- Met deze parameter kunt u het effect van de CLOCK SHIFT instelling van de groove template bepalen.
- De formule voor de timing aanpassing op iedere interval is als volgt :

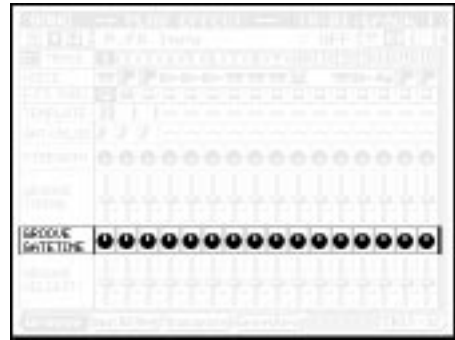
Aangepaste timing = oorspronkelijke timing + (CLOCK SHIFT x GROOVE TIMING).

- Een GROOVE TIMING waarde van 100% voegt daardoor de clock shift van de template toe zonder deze te wijzigen. Een waarde van 200% verdubbelt de clock shift, en een waarde van 0% schakelt deze compleet uit.

000%,...,100%,...,200%

1. Verplaats de cursor naar de GROOVE TIMING lijn van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsen de waarde in.

9. Groove gate time



- Deze waarde bepaalt in hoeverre de “gate-time multiplier” van de groove template de note gate timing beïnvloed.
- De formule voor de toegevoegde gate-time aanpassing op iedere interval is als volgt :

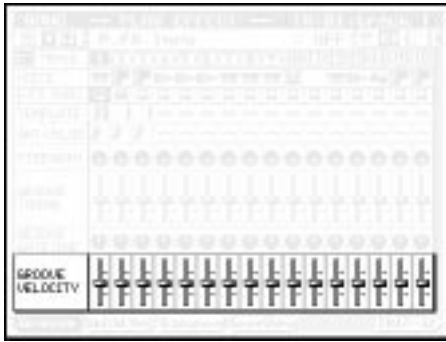
Aangepaste timing = Oorspronkelijke gate time x (100 + (gatetime multiplier - 100) x GROOVE GATE TIME).

- Als GROOVE GATE TIME op 100% staat, past de QY700 de note gate tijd van iedere interval aan de hand van de multiplier waarde voor die interval aan. Als GROOVE GATE TIME op 0% staat, is er geen verschil met de oorspronkelijke waarde. Als de GROOVE GATE TIME op 200% staat, worden de oorspronkelijke gate tijd met de dubbele multiplier van de template gewijzigd.
- Als de aangepaste gate tijd minder is dan 1, gebruikt de QY700 automatisch de waarde 1.

000%,...,100%,...,200%

1. Verplaats de cursor naar de GROOVE GATE-TIME lijn van het spoor dat u in wilt stellen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsen de waarde in.

10. Groove velocity (aanslaggevoeligheid)



- Deze waarde bepaalt hoe sterk de interval specifieke offset waarden van de groove template (zie gedeelte 14) de opgenomen aanslaggevoeligheid van de opgenomen noot beïnvloed.
- De formule die hiervoor gebruikt wordt is als volgt :
Velocity=Aanslaggevoeligheid

$$\text{Aangepaste Velocity} = \text{Oorspronkelijke Velocity} + (\text{velocity offset v/d template} \times \text{GROOVE VELOCITY}).$$

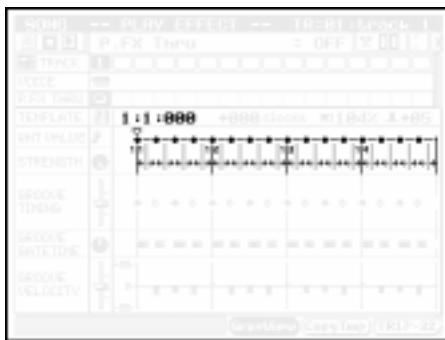
- Een GROOVE VELOCITY waarde van 100% voegt de offset waarde van de template toe zonder dat daarin wijzigingen plaatsvinden. Een waarde van 200% verdubbelt de offset, en een waarde van 0% behoudt de oorspronkelijke aanslaggevoeligheid.
- Als de aangepaste aanslaggevoeligheid minder dan 1 is, gebruikt de QY700 automatisch de waarde 1.
- Als de aangepaste aanslaggevoeligheid meer dan 127 is, gebruikt de QY700 automatisch de waarde 127.



000% ,..., 100% ,..., 200%

1. Verplaats de cursor naar de GROOVE VELOCITY lijn van het spoor dat u in wilt stellen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsen de waarde in.

11. Raster



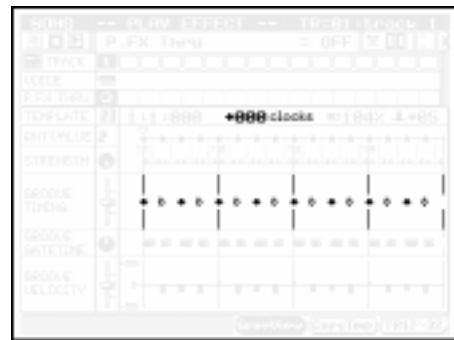
- Het raster display toont het quantize timing schema. Het grafische gedeelte (met de diamantjes en hartjes) toont de quantize intervallen, de numerieke waarden tonen de huidig geselecteerde rasterpositie (op maat, tel, en klok cyclus).

- De diamantjes boven aan het raster tonen de positie van de quantize lijnen. Als de quantize waarde "8ste noten" is, staan er 16 quantize lijnen op het scherm, met een tussenruimte van één 8ste noot. De eerste lijn staat op maat 1, tel 1; de tweede lijn (niet afgebeeld) tussen Maat 1, tel 2; de derde lijn staat op Maat 2, enzovoorts.
- Alle templates bevatten voldoende parameterwaarden om acht tellen te vullen (1:1 t/m 1:8). Als de maatsoort minder de acht tellen per maat is, worden de overige template waarden niet gebruikt. Als de maatsoort bijvoorbeeld 4/4 is, worden de template waarden van tellen 5 t/m 8 niet gebruikt.
- De template parameters bepalen de aanpassingen op iedere quantize interval. De template kan verhoging van aanslaggevoeligheid en sterke timing aanpassingen op de eerste interval aanroepen, verlaagde aanslaggevoeligheid en zwakkere aanpassingen op de tweede interval, enzovoorts. U kunt in het raster de template parameterwaarden van iedere interval instellen zodat u daadwerkelijk kunt zien hoe de data daadwerkelijk zal wijzigen.



Interval-lijn posities : 1:1:000, ..., 1:8:420

11. Raster



- De clock shift waarde stelt het aantal keer in dat de noten verschoven worden voordat de quantize gereed is. Met andere woorden, de QY700 quantize't eerste de noten (trekt deze naar de dichtstbijzijnde lijn) aan de hand van de STRENGTH instelling. Daarna verschuift hij de noten het gespecificeerde aantal keer aan de hand van de clock-shift instelling. Hou er rekening mee dat de clock-shift waarde per quantize interval kan verschillen.
- U kunt bij een preset template deze waarden niet wijzigen (hoewel u deze wel kunt bekijken). U kunt bij gebruik van een user template de waarde zoals hieronder beschreven staat wijzigen.



De maximale clock shift verplaatsing is gelijk aan de helft van de quantize interval, in beide richtingen. Het bereik kan als volgt aangeduid worden :

$$-1/2 \times (\text{interval time}), \dots, 000, \dots, +1/2 \times (\text{interval time})$$

waar "interval time" refereert aan het aantal clock cycles tussen de interval lijnen. Hou er rekening mee dat positieve waarden de noten naar het eind van de song verschuiven, en negatieve waarden deze noot naar het begin van de song verplaatsen.

1. Verplaats de cursor naar de clock-shift instelling (in het raster gedeelte) voor de gewenste interval.
2. Stel met de data dial, $\frac{+}{-}$ / $\frac{1}{0}$ of numerieke toetsen de waarde in.

13. Gate-time multiplier

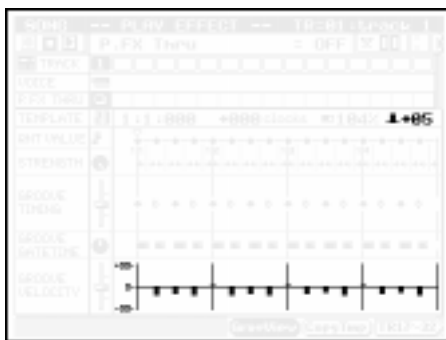


- Deze waarde bepaalt de gate time per interval.
- U kunt deze waarden bij een preset template niet wijzigen. Als u gebruik maakt van een user template, kunt u de waarde zoals hieronder beschreven staat wijzigen.
- De multiplier is slecht één van de factoren die de uiteindelijke gate-tijd aanpassing bepaalt. Het is zelfs zo, dat de gate-tijd aangepast wordt aan de hand van een combinatie tussen de multiplier en de GROOVE GATETIME instelling (zie gedeelte 9 hierboven).

000%,...,100%,...,200%

1. Verplaats de cursor naar de gate-time multiplier instelling (in het raster gedeelte) voor de gewenste interval.
2. Stel met de data dial, $\frac{+}{-}$ / $\frac{1}{0}$ of numerieke toetsen de waarde in.

13. Velocity offset

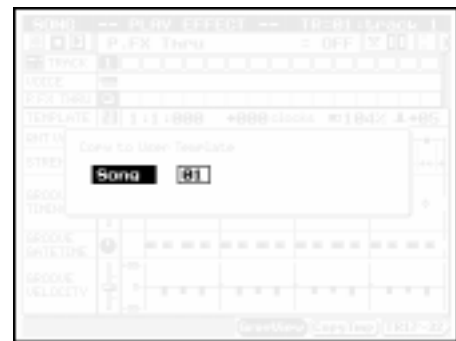


- Deze waarde bepaalt de offset (basiswaarde?) van de velocity (aanslaggevoeligheid) waarden. Ook hier kunt u de waarde per interval instellen.
- U kunt deze waarden bij een preset template niet wijzigen. Als u gebruik maakt van een user template, kunt u de waarde zoals hieronder beschreven staat wijzigen.
- De multiplier is slechts één van de factoren die de uiteindelijke velocity aanpassing bepaalt. Het is zelfs zo, dat de velocity aangepast wordt aan de hand van een combinatie tussen de offset en de GROOVE VELOCITY instelling (zie gedeelte 10 hierboven).

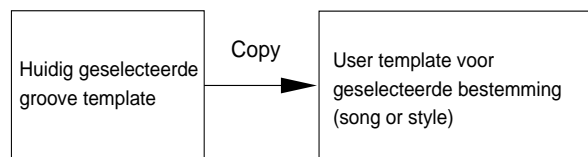
-99%,...,00%,...,+99%

1. Verplaats de cursor naar de velocity-offset instelling (in het raster gedeelte) voor de gewenste interval.
2. Stel met de data dial, $\frac{+}{-}$ / $\frac{1}{0}$ of numerieke toetsen de waarde in.

F5 (CopyTmp) Template kopiëren



- Deze functie kopiëert de huidige geselecteerde groove template naar de user template van een specifieke song of stijl.
- U kunt één user template voor een song gebruiken, en één voor iedere stijl.
- De waarden in de display selecteren de bestemming van de template.



Destination (Bestemming) : Song 01,...20; Patt 01,...64

1. Selecteer, in de "Groove View" display, **F5** (CopyTmp).
▼ Op de display verschijnt het Copy to User Template scherm.
2. Selecteer met de data dial, $\frac{+}{-}$ / $\frac{1}{0}$ of numerieke toetsen de bestemmingswaarden (Song of Patt in de linker box, en het gewenste nummer in de rechterbox).

Clock Shift, Gate Time, en Velocity (Aanslaggevoeligheid)

1.Keyboard spoor Data display 1.Spoornummer and name

2. Maat en tel

1.spoornummer

3.Voice program

4. Afspeel Effect THRU instelling

15.Clock shift modifier

16.Gate-time modifier

17.Velocity ratio

18.Velocity offset

SONG SONG PLAY

F1 Play Effects

F2 Clock Shift, Gate Time, @ @ and Velocity

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoor nummer	Alleen bekijken	Toont spoornummer.	P.84
Spoor naam	Alleen bekijken	Toont geselecteerde spoornaam.	
Toetsenbord spoor	1.....32	Selecteert het te wijzigen spoor.	
2 Maat; tel	001.....999	Stelt afspeel startlokatie in, en toont huidige songpositie.	P.85
3 Voice program	Alleen bekijken	Herkent de voice program, geselecteerd onder VOICE mode	P.85
4 THRU instellingen	■ , T	Zet de afspeleffecten per spoor AAN of UIT.	P.85
15 Clock shift	-999.....+999	Verschuift de afspeeltiming, in clock cyclus verhogingen.	P.91
16 Gate-time modifier	000%.....200%	Gate-time modifier, beïnvloed de oorspronkelijke gate-times.	P.91
17 Aanslaggevoelighedsratio	000%.....200%	Velocity modifier, beïnvloed de oorspronkelijke Velocity.	P.92
18 Aanslaggevoeligheid offset	-99.....+99	Offset waarde, toegevoegd aan oorspronkelijke Velocity.	P.93



- U kunt in deze pagina de volgende afspeel effect parameters instellen: Clock shift, gate-time modifier, velocity rate en velocity offset.
- De instellingen zijn per spoor verschillend. Met deze functie kunt u de noot-event timing, gate-times en velocities apart per spoor instellen.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **[F1]** (PlayFx).

▼ De QY700 gaat naar de Afspeel effect sub-mode.

2. Druk op **[F2]** (ShflIGTIVel).

▼ De “Clock Shift, Gate Time en Velocity” pagina verschijnt.

3. Druk, indien nodig, op **[TRACK UP]** of **[TRACK DOWN]** om het spoor dat u in wilt stellen te selecteren.

- Hou er rekening mee dat het scherm slechts ruimte heeft voor 16 sporen (1 t/m 16, of 17 t/m 32). U kunt met **[F6]** tussen deze twee groepen schakelen.

4. Verplaats de cursor naar de lijn die correspondeert met de parameter die u in wilt stellen.

5. Wijzig met de data dial, **[+]** / **[-]** of numerieke toetsen de waarde.

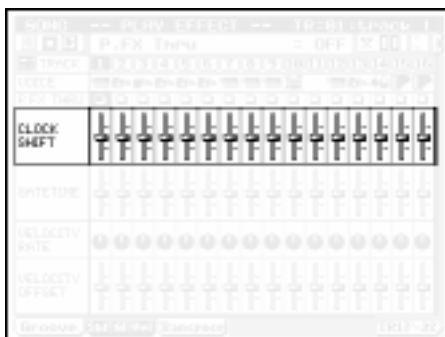
6. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **[EXIT]** te drukken terugkeren naar het SONG PLAY scherm.



- U kunt deze parameterwaarden tevens wijzigen terwijl de song afgespeeld wordt.

De eerste vier parameters in bovenstaande tabel zijn identiek aan diegene in de “Groove Quantize” pagina, en worden op pagina 84 en 85 uitgelegd. De overblijvende parameters worden hieronder uitgelegd.

15. Clock shift



- Met deze parameter kunt u de afspeeltiming met een gespecificeerd aantal clock slagen (cycles) verschuiven.

- In de QY700, is één clock cycle (klokslag) gelijk aan 1/480 kwart noot.
- Een negatieve waarde verschuift de timing richting het begin van de song, en een positieve timing richting het einde van de song. Een instelling van +480, vertraagt de daadwerkelijke timing van het afspelen met één tel.
- Zie pagina 131 voor meer informatie over de clock.

Oorspronkelijke data



CLOCK SHIFT = +240



CLOCK SHIFT = -240



-999, ..., 000, ..., +999



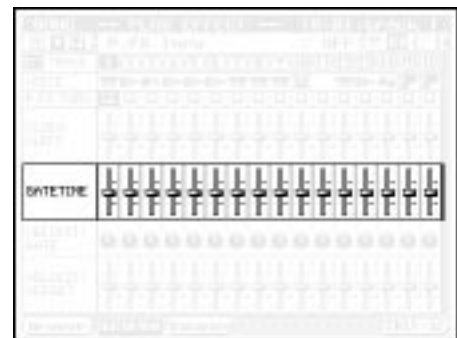
1. Verplaats de cursor naar de CLOCK SHIFT lijn van het spoor dat u wilt wijzigen.

2. Stel met de data dial, **[+]** / **[-]** of numerieke toetsenbord de waarde in.



- Het is onmogelijk om de afspeeltiming verder terug te schuiven dan het oorspronkelijke beginpunt van de song. Als u bijvoorbeeld de waarde op -300 zet, wordt alle opgenomen data van de eerste 300 clock cycles exact naar het beginpunt geschoven.

15. Gate-time modifier

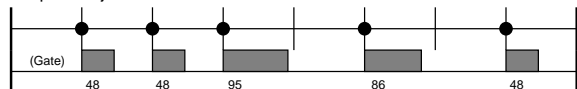


- Deze waarde past de gate tijd van de noten op het spoor aan. De aanpassingen worden uitgevoerd door het vermenigvuldigen van de oorspronkelijke gate time met de modifier waarde (procenten).

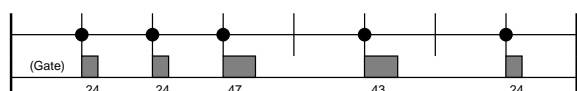
2. Afspeel Effecten

- De gate time verminderd de nootlengte. Bij niet percussieve instrumenten, is de gate time gelijk aan de daadwerkelijk afspeel time span. (???)
- Als u deze waarde op 100% staat, worden de oorspronkelijke gate times gebruikt. Instellingen onder de 100% verlagen de gate tijden, en instellingen hoger dan 100% verhogen deze.
- Als een aangepaste gate-tijd waarde lager is dan 1, gebruikt de QY700 automatisch de waarde 1.

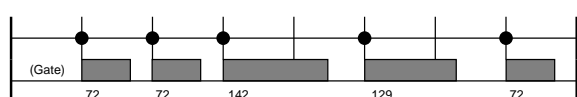
Oorspronkelijke data



Gate time modifier = 50%



Gate-time modifier = 150%

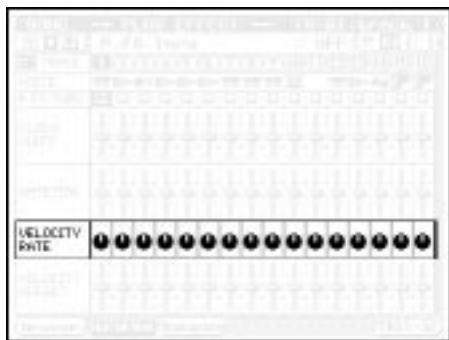


000% ,..., 100% ,..., 200%



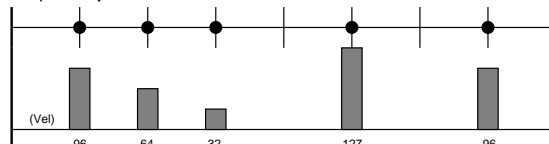
1. Verplaats de cursor naar de GATETIME instelling van het spoor dat u in wilt stellen.
2. Stel met de data dial, $\frac{+1}{YES}$ / $\frac{-1}{NO}$ of numerieke toetsenbord de waarde in.

17. Velocity (Aanslaggevoeligheid) ratio

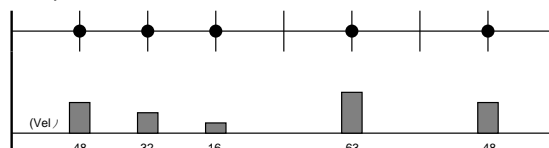


- U kunt met deze parameter een proportionele wijziging aan de oorspronkelijke aanslaggevoeligheidswaarden aanbrengen.
- Als u deze waarde op 100% zet, wordt de data met de oorspronkelijke aanslaggevoeligheid afgespeeld. Als u deze waarde onder 100% zet, wordt tijdens het afspelen de aanslaggevoeligheid verlaagd. Als u de waarde boven de 100% instelt, wordt de aanslaggevoeligheid verhoogd.

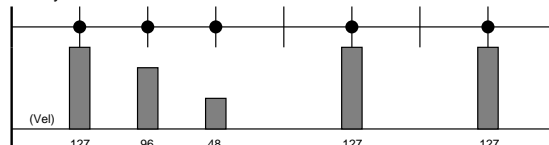
Oorspronkelijke data



Velocity rate = 50%



Velocity rate = 150%



000% ,..., 100% ,..., 200%



1. Verplaats de cursor naar de VELOCITY RATE instelling van het spoor dat u in wilt stellen.
2. Stel met de data dial, $\frac{+1}{YES}$ / $\frac{-1}{NO}$ of numerieke toetsenbord de waarde in.



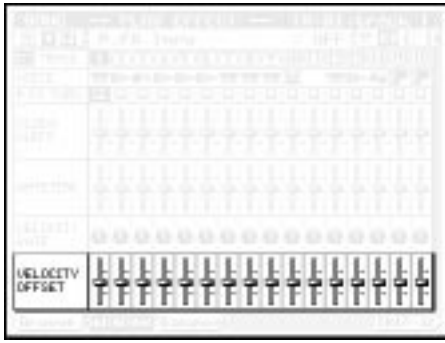
- In muziekprogramma's, geeft velocity (aanslaggevoeligheid) aan hoe hard een noot aangeslagen is. Het wijzigen van de aanslaggevoeligheid kan zowel de geluidsterkte als het timbre beïnvloeden, hoewel de verhouding afhankelijk is van de geselecteerde voice.
- De VELOCITY RATE (hier beschreven) en de VELOCITY OFFSET (hieronder beschreven) werken samen om de daadwerkelijke aanpassing aan de aanslaggevoeligheid van het spoor te bepalen. De verhouding is als volgt :

Afspeelaanslag

$$\text{gevoeligheid} = (\text{oorspr. aanslaggevoeligheid} \times \text{VELOCITY RATE}) + \text{VELOCITY OFFSET.}$$

- Als een aangepaste aanslaggevoeligheidswaarde lager is dan 1, gebruikt de QY700 de waarde 1.
- Als een aangepaste aanslaggevoeligheidswaarde hoger is dan 127, gebruikt de QY700 de waarde 127.

17. Velocity (Aanslaggevoeligheid) ratio



- U kunt met deze parameter een offset aan de aangepaste aanslaggevoeligheidswaarde van het spoor toevoegen. Hou er rekening mee dat de offset ná de VELOCITY RATE aanpassing toegevoegd wordt.
- Positieve waarden verhogen de afspeelaanslaggevoeligheid, en negatieve waarden verlagen deze.



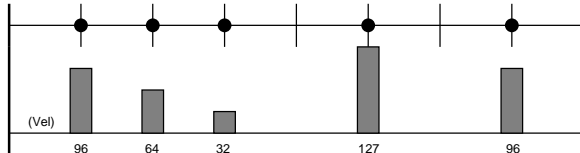
- De VELOCITY OFFSET (hier beschreven) en de VELOCITY RATE (hieronder beschreven) werken samen om de daadwerkelijke aanpassing aan de aanslaggevoeligheid van het spoor te bepalen. De verhouding is als volgt :

Afspeelaanslag

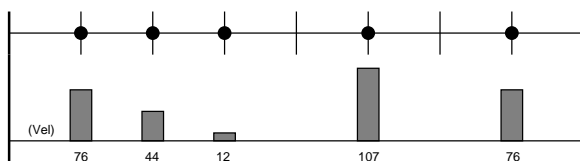
$$\text{gevoeligheid} = (\text{oorspr. aanslaggevoeligheid} \times \text{VELOCITY RATE}) + \text{VELOCITY OFFSET.}$$

- Als een aangepaste aanslaggevoeligheidswaarde lager is dan 1, gebruikt de QY700 de waarde 1.
- Als een aangepaste aanslaggevoeligheidswaarde hoger is dan 127, gebruikt de QY700 de waarde 127.

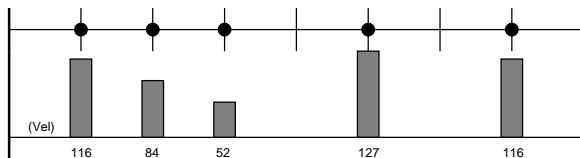
Original data



VELOCITY OFFSET = -20



VELOCITY OFFSET = +20



-99, ..., +00, ..., +99



1. Verplaats de cursor naar de VELOCITY OFFSET lijn van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, y/n of numerieke toetsenbord de waarde in.

Transposen

1.Toetsenbord spoor Data display 1.Spoornummer en naam

2.Maat en tel

1.Spoornummer

3.Voice program

4.Afspeleffect THRU instelling

19.Drum tabel

20.Transpose

SONG] SONG PLAY

F1 Play Effects

F3 Transpose

F4 Drum-Table Edit

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoor nummer	Alleen te bekijken	Toont het spoornummer.	P.84
Spoor naam	Alleen te bekijken	Toont de naam van het geselecteerde spoor.	
Toetsenbord spoor	1,....,32	Selecteert het te wijzigen spoor.	
2 Maat; tel	001,....,999	Stelt het afspeelbeginpunt in, en toont de huidige lokatie.	P.85
3 Voice program	Alleen te bekijken	Herkent de voice program, geselecteerd in VOICE mode.	P..85
4 THRU instelling	■, T	Zet de Afspeleffecten per spoor AAN of UIT.	P..85
19 Drum Tabel	--(Off),1,....,8	Selecteert de drum tabel.	P.95
20 Transpose	-99,....,+99	Stelt de transpose voor het spoor in, in halve tonen.	P.96



- U kunt in deze pagina de drum tabel en transpositie selecteren voor gebruik tijdens het afspelen.
- U kunt naar de drum-tabel data gaan door op **F4** (DrTabEdit) te drukken.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **F4** (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects sub-mode.
2. Druk op **F2** (Transpose).
▼ De Transpose pagina verschijnt.
3. Druk, indien nodig, op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u in wilt stellen te selecteren.
 - Hou er rekening mee dat het scherm slechts ruimte heeft voor 16 sporen (1 t/m 16, of 17 t/m 32). U kunt met **F6** tussen deze twee groepen schakelen.
4. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter instelling voor het spoor dat u wilt wijzigen.
5. Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde.
6. Druk, als u de drum-tabel waarden wilt zien of wijzigen, op **F4** (DrTabEdit).
7. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het SONG PLAY scherm.



- U kunt deze parameterwaarden tevens wijzigen terwijl de song afgespeeld wordt.

De eerste vier parameters in bovenstaande tabel zijn identiek aan diegene in de “Groove Quantize” pagina, en worden op pagina 84 en 85 uitgelegd. De overblijvende parameters worden hieronder uitgelegd.



19. Drum tabel



- Drum tabellen zijn noodzakelijk om sequence data af te spelen die gegenereerd zijn door drumcomputers die niet XG of GM compatibel zijn. Aangezien al deze apparaten op een andere manier de arrangementen nummeren om de diverse ritme instrumenten te kunnen identificeren, is het noodzakelijk om de juiste aanpassingen te maken als u de opgenomen data afspelt. Als u deze aanpassingen niet maakt, wordt de song data onjuist afgespeeld.
- Iedere drum tabel bevat een lijst ritme-instrumenten “vervangingen”. U kunt per spoor een tabel selecteren.
- De QY700 biedt acht verschillende tabellen. Als u de inhoud van een drum tabel wilt bekijken of aanpassen, drukt u op **F4** (DrTabEdit) om naar de Drum-Table Edit pagina te gaan (→ p.98)



-- (=geen), 1, ..., 8



1. Verplaats de cursor naar de DR TABLE instelling van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

20. Tranpositie





- U kunt met deze functie de toonhoogte van een spoor wijzigen. U kunt de transpositie apart voor ieder spoor instellen.
- Het transposen vindt plaats in halve tonen. Als u de waarde op +12 zet, wordt de toonhoogte van alle noten op het spoor exact één octaaf verhoogd. Een waarde van -12 verlaagt deze één octaaf.

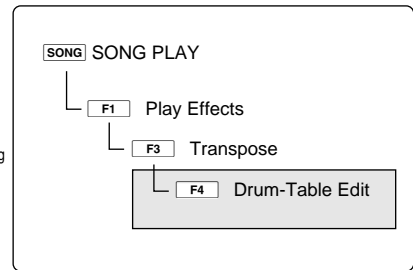


-99,....,+99



1. Verplaats de cursor naar de TRANSPOSE instelling van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial,  /  of numerieke toetsenbord de waarde in.

Drum Tabel Wijzigen



Parameter	Waarden	Functie	
1 Spoor nummer Spoor naam Toetsbord spoor	Alleen te bekijken Alleen te bekijken 1,....,32	Toont het spoornummer. Toont de naam van het geselecteerde spoor. Selecteert het te wijzigen spoor.	P.84
2 Maat; tel	001,....,999 ; Alleen te bekijken	Stelt het afspeelbeginpunt in, en toont de huidige lokatie.	P.85
3 Voice program	Alleen te bekijken	Herkent de voice program, geselecteerd in VOICE mode.	P.85
4 THRU instelling	■ , T	Zet de Afspeleffecten per spoor AAN of UIT.	P.85
19 Drum Tabel	--(Uit),1,....,8	Selecteert de drum tabel.	P.95
21 Vervangende lijst		Lijst met drum-voice vervangingen	P.98
22 Velocity rate	000%,....,100%,....,200%	Past de aanslaggevoeligheid van de vervangen voice aan. Met deze parameter kunt u volumeverschillen corrigeren.	P.98



- In deze pagina kunt u de geselecteerde drum tabel wijzigen. Deze functie is handig als u op de QY700 druminstrument data wilt afspelen dat afkomstig is van een apparaat dat niet XG of GM compatibel is.
- U kunt met de Velocity Rate parameter de aanslaggevoeligheid balans aanpassen.



- Druk, in het SONG PLAY scherm, op **F1** (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects sub-mode.
- Druk op **F3** (Transpose).
▼ De Transpose pagina verschijnt.
- Druk op **F4** (DrTabEdit).
▼ De Drum tabel Edit pagina verschijnt.
- Druk, indien nodig, op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u in wilt stellen te selecteren.
• Hou er rekening mee dat het scherm slechts ruimte heeft voor 16 sporen (1 t/m 16, of 17 t/m 32). U kunt met **F6** tussen deze twee groepen schakelen.
- Selecteer, met de cursor op de DR TABLE lijn, de gewenste drum tabel.
- Verplaats de cursor naar de in de lijst ingave (list entry) of Velocity Rate waarde die u in wilt stellen.
- Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde.
- Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het Transpose scherm.



- U kunt deze parameterwaarden tevens wijzigen terwijl de song afgespeeld wordt.

De eerste vijf parameters in bovenstaande tabel (nummers 1, 2, 3, 4 en 19) zijn identiek aan diegene in het "Transpose" pagina; zie pagina 94. De overblijvende parameters worden hieronder uitgelegd.



21. Vervangingslijst (replacement list)



- Deze lijsten bestaan uit vervangingen voor drum-instrumenten.
- Als deze drumtabel tijdens het afspelen voor het geselecteerde spoor geselecteerd wordt, vervangt de QY700 ieder druminstrument dat in de From kolom aangegeven staat (als deze in de data voor dat spoor tegenkomt) door het druminstrument in de corresponderende To lijn.
- Een "No" in de From kolom betekent daadwerkelijk "alles behalve". "No Snares" geeft de QY700 bijvoorbeeld opdracht om het "To" instrument door alle voices te vervangen behalve snare voices.
- Een "All" in de From kolom (bijv. "All Shakers") geeft de QY700 opdracht om alle instrumenten van het gespecificeerde type door het item in de To kolom te vervangen.
- Als in verschillende lijnen tegenstrijdige informatie staat, is de onderste lijn effectief.



[From]

No Shaker, No Congas&Bongos, No Crash Sym., No Ride Sym., No Hi-Hat, No Tom, No Brush Snare, No Kick, No Snare, All Shakers, Congas&Bongos, All Crash Sym., All Ride Sym., All Hi-Hat, All Tom, All Brush Snare, All Kick, All Snare, All drumkit, All Perc., C5 Bell Tree ~ C#1 Surdo Mute

[To]

C5 Bell Tree ~ C#1 Surdo Mute



- Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen (From entry, To entry, of Velocity Rate).
- Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde.
- Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het Transpose scherm.

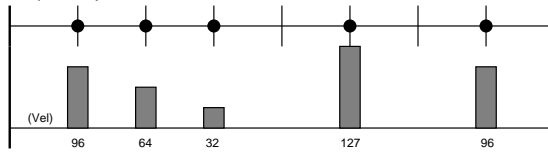


24. Velocity rate

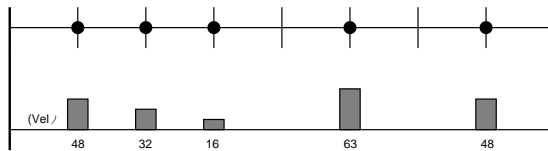


- Met de Velocity Rate parameter kunt u de aanslaggevoeligheid van het vervangen druminstrument aanpassen (het instrument in de To kolom).
- Om de aangepaste aanslaggevoeligheid uit te rekenen, vermenigvuldigt de QY700 de oorspronkelijke waarde met de Velocity Rate waarde. Een Velocity Rate van 100% produceert geen wijzigingen, terwijl hogere waarden de aanslaggevoeligheid verhogen en lagere de aanslaggevoeligheid verlagen.
- Met deze parameter kunt u het volumeverschil corrigeren dat kan ontstaan bij het afspelen van een instrument dat door een ander instrument vervangen is.

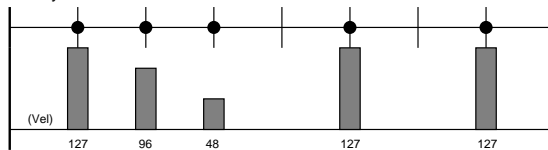
Oorspronkelijke data



Velocity rate = 50%





Velocity rate = 150%



000%.....100%.....200%






1. Verplaats de cursor naar VELOCITY RATE icoon voor de lijstingave die u wilt instellen.

2. Stel met de data dial,  /  of numerieke toetsenbord de waarde in.

(Clear)



- Druk op  om de invoer op de geselecteerde lijn van de tabel te wissen.
- Als u op  drukt terwijl de cursor in de From kolom staat, wist de QY700 zowel de From ingaven als de To ingave in dezelfde lijn.
- Als u op  drukt terwijl de cursor in de To kolom staat, wordt allen het To item gewist. (Als de To ingave leeg is, wordt het From-instrument gemute.)




1. Verplaats de cursor naar het juiste invoerpunt.


2. Druk op  (Clear).

(Default)



- Druk op  om de drum-tabel op de default waarden terug te zetten. Alle From, To en Velocity Rate instellingen worden op de standaardwaarden gezet.



Druk op  (Default)

▼ De tabel reset naar de defaultwaarden.

3. Sporen Overzicht

3. Track View (Sporen Overzicht)

1.Spoornummers; toetsenbord spoor

1.Spoornummer en naam

4.Maat

5.Tempo

4.Maat

6.Maatsort (meter)

Meer dan 4 events in deze maat

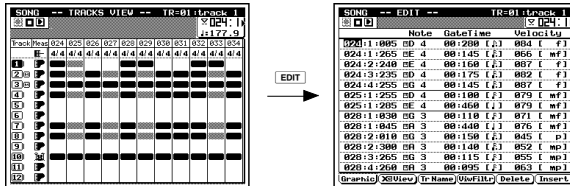
Tussen 1 en 4 events in deze maat

3.Voice program

2.Spoorstatus (data, MUTE, SOLO)

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoor nummer Spoor naam Toetsenbord spoor	Alleen te bekijken Alleen te bekijken 1,...,32	Toont het spoornummer. Toont de naam van het geselecteerde spoor. Selecteert het te wijzigen spoor.	P.101
2 Spoor status (data, SOLO, MUTE)	[] : Geen data [] : Bevat data [M] :MUTE [S] :SOLO	Geeft aan of het spoor data bevat. Toont/selecteert tevens SOLO of MUTE functie.	P.101
3 Voice program	Alleen te bekijken	Herkent de voice program, geselecteerd in VOICE mode.	P.102
4 Maat	001,...,999	Stelt het afspeelbeginpunt in, en toont tevens de huidige lokatie.	P.102
5 Tempo	25.0,...,300.0	Stelt het tempo voor het afspelen van een song in.	P.102
6 Meter (maatsoort)	Alleen te bekijken	Toont meter (maatsoort) voor iedere maat.	P.102

- Met de Tracks View (Sporen Overzicht) functie kunt u zien welke maten van de sporen data bevatten. Hierdoor is het eenvoudiger om de algemene geluidsstructuur van ieder spoor, of de gehele song te controleren.
- Een grijs rechthoekje geeft aan dat de maat tussen de 1 en 4 opgenomen events bevat. Een zwart rechthoekje betekent dat de maat meer dan 4 events bevat.
- Als u op **EDIT** drukt, toont de QY700 een lijst met de events van de huidige geselecteerde spoor.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **F2** (TrView).
▼ De QY700 toont het Track View (Sporen Overzicht) scherm.
2. Druk op **▶** om de song af te spelen.
▼ De PLAY indicator begint te knippen, en de QY700 begint met het afspelen van de song.
3. Als u wilt, kunt u op **■** drukken om het afspelen te stoppen en het scherm te "bevrozen". U kunt op **▶** drukken om het afspelen weer te hervatten.
4. Druk, als u gereed bent met het bekijken van de sporen, op **EXIT** om terug te keren naar het SONG PLAY scherm.

1. Spoor nummers, spoor naam en toetsenbord spoor.

- De nummers die links van het scherm opgesomd staan, geven de verschillende sequencersporen weer (Sporen 1 t/m 32). Ieder spoor wordt aangegeven met een spoornummer. (U kunt met de **▲** / **▼** cursortoetsen de display scrollen.)
- Het opgelichte spoornummer geeft het toetsenbordspoor weer.
- Het toetsenbordspoor is intern aangesloten aan het controllergedeelte van de QY700.

1, ..., 32

- U kunt het toetsenbordspoor met de **▲** / **▼** cursortoetsen of de **TRACK UP** of **TRACK DOWN** toets selecteren.
- Het toetsenbordspoor is geselecteerd als het oplicht.

2. Spoor status (data, SOLO, MUTE)



- De ruimte direct naast het spoor toont de status van het spoor. Als er niets ingevoerd is, is het spoor leeg. De "[]" markering geeft aan dat het spoor data bevat. Een **M** geeft aan dat het spoor ge-mute is, en de **S** geeft aan dat het spoor op SOLO staat.
- U kunt met de **MUTE** knop één of meerdere sporen mute'n. (Zie onderstaande procedure.)
- U kunt met de **SOLO** knop een spoor selecteren om solo af te spelen, en het afspelen van de andere sporen uitgeschakeld wordt. Het **S** symbool verschijnt voor het spoor dat voor solo afspelen geselecteerd is, en alle [] markeringen verdwijnen om aan te geven dat deze sporen tijdelijk uitgeschakeld zijn.

1. Selecteer met de **▲** / **▼** cursortoetsen of de **TRACK UP** of **TRACK DOWN** toets een spoor.
 2. *Om een spoor te mute'n:* Druk éénmaal op de **MUTE** toets, zodat het **M** symbool verschijnt.
Om een spoor van mute af te zetten: Druk nogmaals op **MUTE**.
 3. *Om een spoor op SOLO te zetten:* Druk op **SOLO**, zodat het **S** symbool verschijnt.
Om een spoor van SOLO af te zetten: Druk nogmaals op **SOLO**.
- U kunt door middel van deze functie sporen één voor één beluisteren. Begin met het beluisteren van één SOLO spoor, verplaats de cursor naar een ander spoor, en druk nogmaals op **SOLO**. Hou er rekening mee, dat iedere keer dat u op **SOLO** drukt, iedere hiervoor geselecteerde solospoor van SOLO afgezet wordt.

4. U kunt ook met de solo functie meerdere solo sporen selecteren, zodat alleen de sporen die u wilt horen afgespeeld worden (de anderen zijn stil). Begin met het instellen van één van de sporen als SOLO spoor, zoals hierboven beschreven is. Verplaats de cursor dan naar een ander spoor en druk op **SHIFT** + **SOLO** .
- Om alle solo selecties tegelijk uit te zetten : Verplaats de cursor naar één van deze sporen en druk op **SOLO** . Om één van de solo selecties uit te zetten : Ga naar het bewuste spoor, en druk op **SHIFT** + **SOLO** .

3. Voice program



- Ieder icoon geeft aan de huidige spoor toegewezen voice program. (→ p.172)
- U kunt de voice instellingen in de VOICE mode maken. (→ p.167)

4. Maat



- De maatwaarde selecteert het beginpunt voor het afspelen van de song.
- De maat en tel waarden verhogen tijdens het afspelen om de huidige songpositie te tonen.



001, ..., 999



1. Druk op [D1] om de cursor naar het gedeelte te verplaatsen waar u de maat in kunt stellen.
2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de maatwaarde in.



- U kunt tijdens het afspelen van de song de maatwaarde wijzigen. Het afspelen begint dan direct op de nieuwe lokatie.
- Er zijn drie manieren om tijdens het afspelen de maat te wijzigen, namelijk :
 - Druk op [D1] om de cursor naar het maat display gedeelte te verplaatsen, en stel de waarde zoals hierboven beschreven in.
 - Draai aan de shuttle dial, of druk op **◀** of **▶**
 - Druk op **◀** om naar het begin van de song terug te gaan.

5. Tempo



- Met de tempowaarde kunt u het tempo voor het opnemen of afspelen van de song instellen.
- De tempo instelling geldt voor alle sporen van de song.



25.0, ..., 300.0 (=♩)



1. Druk op [D1] om de cursor naar het gedeelte te verplaatsen waar u het tempo in kunt stellen.
2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen het tempo in.

6. Meter (Maatsoort)



- Deze waarde toont de maatsoort die voor iedere maat ingesteld is..



- U kunt deze waarde instellen vanuit de Opname standby pagina (→ p.108) of tijdens step opname van het PATROON spoor (→ p.125).

4. Uitstuur kanalen

1.Toetsenbordspoor Data display 1.Spoornummer een naam

SONG -- SEQ.OUT CH. -- TR=01 : track 1

2.Maat en tel

1.Spoornummer

3.TO TG kanaalinstelling

4.MIDI OUT-A kanaalinstelling

4.MIDI OUT-B kanaalinstelling

1.Spoornummer

3.TO TG kanaalinstelling

4.MIDI OUT-A kanaalinstelling

4.MIDI OUT-B kanaalinstelling

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



1.Toetsenbordspoor Data display

SONG -- PATTERN OUT CH. -- TR=PT01

2.Maat en tel

1.Spoornummer

3.TO TG kanaalinstelling

4.MIDI OUT-A kanaalinstelling

4.MIDI OUT-B kanaalinstelling

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoor nummer	Alleen te bekijken	Toont het spoornummer	P.104
Spoor naam	Alleen te bekijken	Toont de naam van het geselecteerde spoor.	
Toetsenbord spoor	[Seq] 01,....,32 [Pat] 01,....,16	Selecteert het spoor voor kanaaltoewijzings wijzigingen	
2 Maat; tel	001,....,999 ; Alleen te bekijken	Stelt de afspel/opneem lokatie in, toont huidige lokatie	P.104
3 TO TG Kanaal instelling	Off,1,....,32	Stelt kanaalversturing in via toongeneratorgedeelte.	P.105
4 MIDI OUT- Kanaal instelling	Off,1,....,16	Stelt kanaalversturing in via MIDI OUT A aansluiting.	P.105
MIDI OUT-B Kanaal instelling	Off,1,....,16	Stelt kanaalversturing in via MIDI OUT B aansluiting.	P.105



- In deze twee pagina's kunt u van ieder spoor de uitstuur lokaties instellen. In de SEQ OUT CH. pagina kunt u de uitstuurkanalen van de sequencersporen instellen. In de PATTERN OUT CH. pagina kunt u de uitstuurkanalen van de patroonsporen instellen.
- Met de TO TG instelling kunt u het uitstuurkanaal van het spoor instellen op het toongeneratorgedeelte.
- U kunt met de MIDI OUT-A en MIDI OUT-B instellingen het verstuurkanaal instellen op de MIDI OUT aansluitingen.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **F3** (OutCh).
▼ Het Output Channel (Uitstuurkanaal) scherm verschijnt.
2. Druk zonodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u wilt wijzigen te selecteren.
• Hou er rekening mee dat de sequencespoor instellingen en patroonspoor instellingen op twee verschillende pagina's getoond worden. U kunt met **F6** tussen deze twee pagina's omschakelen.
3. Verplaats de cursor naar de gewenste kanaalinstelling parameter.
4. Wijzig met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsenbord de waarde.
5. Als u gereed bent met het wijzigen van de parameters, drukt u op **EXIT** om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.



1. Spoornummers, Spoornaam en toetsenbordspoor.



- Ieder spoor wordt aangegeven door een spoornummer.
- Het verlichte spoor stelt het toetsenbordspoor voor. Het toetsenbordspoor is intern doorverbonden met het QY700 controllergedeelte.



Sequence spoor: 1,...,32
 Patroon spoor: 1,...,16



- Druk op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** totdat het gewenste spoornummer verlicht is.
- Druk op **F6** om tussen de sequencespoor pagina en patroonspoorpagina te schakelen.
 - Het toetsenbordspoor is verlicht aangegeven.



2. Maat en tel



- De maatwaarde selecteert het beginpunt voor het afspelen van de song.
- De maat en tel waarden verhogen tijdens het afspelen om de huidige songpositie te tonen.



Maat: 001,...,999



1. Druk op [D1] om de cursor naar het gedeelte te verplaatsen waar u de maat in kunt stellen.
2. Stel met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsen de maatwaarde in.

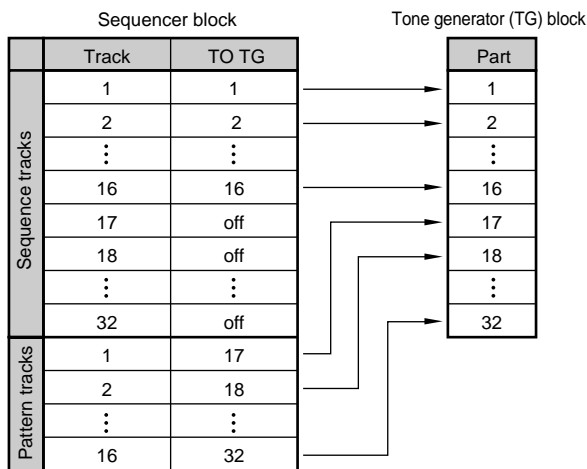


- U kunt tijdens het afspelen van de song de maatwaarde wijzigen. Het afspelen begint dan direct op de nieuwe lokatie.
- Er zijn drie manieren om tijdens het afspelen de maat te wijzigen, namelijk :
 - Druk op [D1] om de cursor naar het maat display gedeelte te verplaatsen, en stel de waarde zoals hierboven beschreven in.
 - Draai aan de shuttle dial, of druk op **◀** of **▶**
 - Druk op **◀** om naar het begin van de song terug te gaan.

3. TO TG kanaalinstelling



- U kunt met deze parameter het kanaal van het spoor instellen waarover deze naar het toongeneratorgedeelte verstuurd wordt.
- Onderstaande afbeelding toont de verhouding tussen het sequencergedeelte (sequence- en patroonsporen) en het toongeneratorgedeelte.
- Het is toegestaan om meerdere sporen naar hetzelfde TG part te sturen (zelfde kanaalnummer).
- Als de data van een spoor naar een externe MIDI apparaat wilt versturen (en niet naar het toongeneratorgedeelte), moet u deze waarde op Off zetten.
- Alle uitstuurkanaal instellingen worden per song apart opgeslagen.



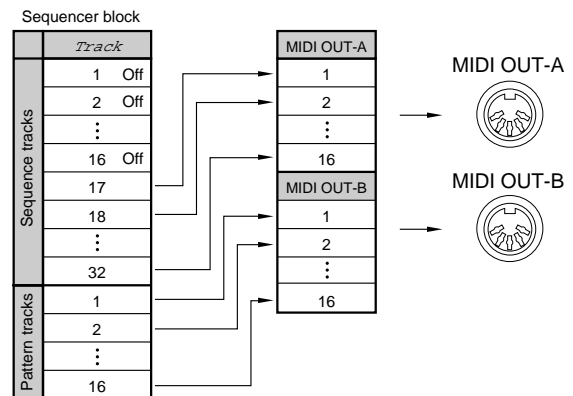
- Off Spoordata wordt NIET naar TG verstuurd.
 1,...,32 Spoordata wordt naar corresponderende spoor verstuurd.



1. Verplaats de cursor naar het TG gedeelte van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, of het numerieke toetsenbord de waarde in.

4. MIDI OUT-A en MIDI OUT-B kanaalinstelling

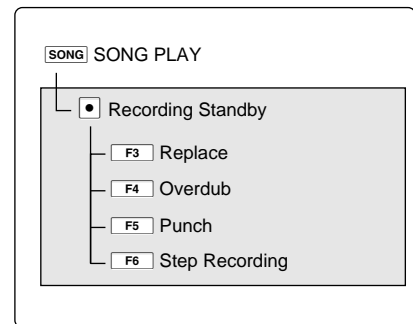
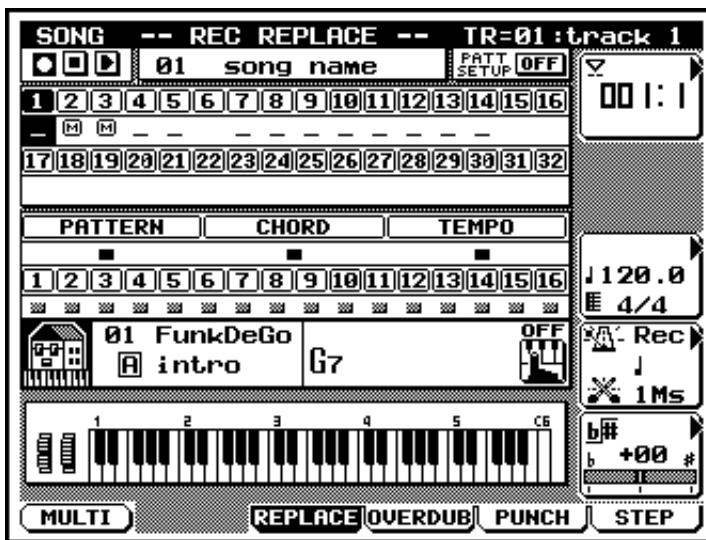
- Met deze instellingen kunt u sporen aan MIDI kanalen toewijzen.
- Tijdens het afspelen voegt de QY700 de corresponderende MIDI OUT data toe aan de speldata van ieder spoor, en stuurt het resultaat naar de corresponderende MIDI OUT aansluiting. Zie onderstaande illustratie.
- Als u de spoordata niet naar de MIDI OUT aansluitingen wilt versturen, zet u beide MIDI OUT waarden (MIDI OUT-A en MIDI OUT-B) op Off. U kunt wel via de interne toongenerator nootdata afspelen door in de TO TG regel de juiste waarde in te voeren.
- Alle uitstuurkanaal instellingen worden per song apart opgeslagen.



- Off QY700 verstuurt niet naar MIDI OUT
 1,...,16 QY700 verstuurt data over het corresponderende MIDI kanaal, via de corresponderende MIDI OUT aansluiting (A of B).

1. Verplaats de cursor naar het MIDI OUT-A of MIDI OUT-B gedeelte van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, of het numerieke toetsenbord de waarde in.

5. Song Opname



Songs Opnemen op de QY700

De QY700 biedt twee methoden om songs op te nemen : Realtime Opname en Step Opname.

- Met realtime opname, functioneert de QY700 als een multitrack recorder, en wordt de data zoals het gespeeld wordt opgenomen. Hierdoor kunt u alle nuances van uw spel opnemen.
- Met Step opname, voert u één voor één noten in, net als u het op een muziekblad zou schrijven. Hierdoor kunt u ingewikkelde frasen creëren zonder dat u deze op het toetsenbord in hoeft te spelen.

De algemene procedure voor het opnemen hangt ervan af of u de begeleidingsfunctie gebruikt of niet.

- Als u de begeleidingsfunctie gebruikt, begint u bij het invoeren van de benodigde begeleiding-instellingen. U kunt daarna naar de begeleiding luisteren terwijl u de andere sporen op de sequencesporen opneemt.
- Als u de begeleidingsfunctie niet gebruikt, kunt u de instellingen voor de begeleiding overslaan, zodat de procedure korter wordt.

Beide procedures worden hieronder beschreven.

Bij gebruik van de begeleiding

1. Selecteer in het SONG PLAY scherm de song waarin u op wilt gaan nemen. (→ p.73)
2. Druk op om naar Opname standby te gaan. Selecteer de gewenste opname waarde. (→ p.109)
3. Neem de stijlen en patronen voor het PATROON spoor op. Gebruik hiervoor realtime opname (→ p.112) of Step opname. (→ p.120)

4. Neem met realtime de akkoorden op in het akkoordspoor. Gebruik hiervoor realtime opname (→ p.112) of Step opname. (→ p.120)
5. Ga naar VOICE mode en maak voorlopige mixer instellingen voor alle parts die u gebruikt. (→ p.170)
6. Neem spoor 1 op, gebruik hiervoor wederom realtime opname (→ p.112) of Step opname (→ p.120). U kunt, als u realtime opname gebruikt, de begeleiding af luisteren tijdens het opnemen.
7. Neem spoor 2 op. (Bij gebruik van realtime kunt u tevens naar spoor 1 en de begeleiding luisteren). Neem vervolgens op dezelfde manier de andere sporen op.
8. Ga naar de Play Effects submode in SONG mode, en pas de afspeel-effect instellingen zo in dat u de gewenste ritmes en nuances krijgt. U kunt tijdens het wijzigen hiervan naar de opname luisteren. (→ p.80)
9. Ga naar SONG EDIT mode, en wijzig naar wens de sequence sporen. (→ p.129)
10. Gebruik, indien nodig, de song jobs om andere typen wijzigingen aan te brengen. (→ p.138)
11. Ga terug naar VOICE mode, en wijzig indien nodig de toongenerator instellingen. Luister naar de opname terwijl u de wijzigingen maakt.
12. Als u tevreden bent met het resultaat, kunt u de song op disk opslaan.

Bij gebruik van geen begeleiding

1. Selecteer in het SONG PLAY scherm de song waarin u op wilt gaan nemen. (→ p.73)
2. Ga naar VOICE mode en maak voorlopige mixer instellingen voor alle parts die u gebruikt. (→ p.170)
3. Druk op om naar Opname standby te gaan. Selecteer de gewenste opname waarden. (→ p.109)
4. Neem spoor 1 op, gebruik hiervoor realtime opname (→ p.112) of Step opname (→ p.120). U kunt, als u realtime opname gebruikt, de begeleiding afluisteren tijdens het opnemen.
5. Neem spoor 2 op. (Bij gebruik van realtime kunt u tevens naar spoor 1 en de begeleiding luisteren). Neem vervolgens op dezelfde manier de andere sporen op.
6. Ga naar de Play Effects submode in SONG mode, en pas de afspeel-effect instellingen zo in dat u de gewenste ritmes en nuances krijgt. U kunt tijdens het wijzigen hiervan naar de opname luisteren. (→ p.80)
7. Ga naar SONG EDIT mode, en wijzig naar wens de sequence sporen. (→ p.129)
8. Gebruik, indien nodig, de song jobs om andere typen wijzigingen aan te brengen. (→ p.138)
9. Ga terug naar VOICE mode, en wijzig indien nodig de toongenerator instellingen. Luister naar de opname terwijl u de wijzigingen maakt.
10. Als u tevreden bent met het resultaat, kunt u de song op disk opslaan.

Opname Standby

The screenshot shows the recording standby screen with the following callouts:


- 1. Opname mode
- 2. Multitrack switch
- 3. Song nummer en naam
- 4. Patroon setup
- 5. Opname spoor
- 6. Spoor status (data, MUTE, SOLO)
- 7. Stijl nummer, stijl naam, sectie, patroon naam.
- 8. Akkoord grondtoon en type
- 9. Fingereerd-akkoord switch
- 10. Maat en tel
- 11. Tempo en maatsort
- 12. Click mode, click beat, en count
- 13. Transpositie

The function key legend shows:




- F3: Replace
- F4: Overdub
- F5: Punch
- F6: Step Recording

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Recording mode	[F3] (REPLACE), [F4] (OVERDUB) [F5] (PUNCH), [F6] (STEP)	Selecteert de opname methode.	P.109
2 Multitrack schakelaar	[F1] (MULTI)	Maakt het mogelijk alle sporen (1 t/m 16) tegelijkertijd op te nemen.	P.110
3 Song number Song name	01,...,10 Alleen te bekijken	Selecteert de song voor opname. Toont de naam van de song.	P.109
4 Pattern setup	OFF,ON	Selecteert of het effect van het patroon gebruikt wordt tijdens het afspelen.	P.109
5 Recording setup	1,...,32, PATTERN,CHORD, TEMPO	Selecteert het opnamespoor.	P.109
6 Track status (Spoor status) (Data, SOLO, MUTE)	[] : Geen data [_] : Bevat data [M] :MUTE [S] : SOLO	Geeft aan of het spoor data bevat. Geeft tevens aan of het spoor op MUTE of SOLO staat.	P.109
7 Style no. (Stijl nummer) Style name (Stijl naam) Section (Sectie)	00:off,1,...,64,65:end Alleen te bekijken A,...,H	Stelt oorspronkelijk stijl voor begeleiding in. Toont naam van geselecteerde stijl. Selecteert 1 van de 8 stijl secties.	P.109
8 Chord root (Akkoordgrondtoon) Chord type (Akkoordtype)	C,C#,D,Eb,E,F,F#,G,Ab,A,Bb,B M,M7,6,7,m,m7,m6,mM7,m7(b5), dim,aug,sus4,add9,M7(9),6(9),7(9), madd9,m7(9),m7(11),7(b5),7(#5), 7(b9),7(#9),7(13),7(b13),7sus4,7(#11),--- (THRU)	Stelt voor het afspelen van patronen de akkoordgrondtoon in. Stelt het akkoord type in.	P.109
9 Fingereerd-akkoord schakelaar	OFF,FINGRD	Selecteert het gebruik van fingereg akkoorden in.	P.109
10 Maat; tel	001,999 ; 1,16	Stelt startlokatie in voor opname, toont huidige lokatie.	P.109
11 Tempo Maatsort	25.0,300.0 1/16,...,16/16; 1/8,...,16/8; 1/4,...,8/4	Stelt opname tempo in. Stelt maatsort voor opname in.	P.111
12 Click mode Click beat Count	Off,Rec,Ply,All ♪♪♪♪ Off,1,...,8Ms	Selecteert het gebruik van akoestische klik. Stelt de click interval in. Stelt het aantal count-in maten in voordat de opnamen begint.	P.109
13 Transposition	-24,...,+00,...,+24	Stelt de transpositie in voor het afspelen van een song.	P.109




- U kunt in SONG RECORDING mode u songs opnemen.
- U begint een opname door vanaf het SONG PLAY scherm op de  knop te drukken. Hierdoor komt u in Opname standby. U kunt, voordat u met de opname begint, een opname mode selecteren en de gewenste parameters instellen.
- Als u realtime opname gebruikt, kunt u met de multitrack functie alle binnenkomende MIDI kanalen (1 t/m 16) tegelijkertijd opnemen op de corresponderende parts. Dit is handig als u bijvoorbeeld vanaf een computer of andere sequencer in realtime op wilt nemen. (→ p.110)



1. Selecteer in het SONG PLAY scherm de uiteindelijke song (op nummer). Stel tevens de voice en effecten in.
2. Druk, tevens in het SONG PLAY scherm, op  om Opname standby aan te zetten.
3. Stel de opname mode en de relevante opname parameters in. Dit zijn parameters zoals: spoor, maatsoort, beginpunt (in maten), tempo, click beat, click count, en transpositie.
4. Druk op  om met opnemen te beginnen.
 - ▼ De PLAY indicator licht op (vast of knipperend).
 - U kunt nu een spoor opnemen. Sporen die al opgenomen zijn kunnen tijdens het opnemen afgespeeld worden.
 - Als u patronen wilt gebruiken, moet u beginnen met het opnemen van de PATROON en AKKOORD sporen.
5. Als u gereed bent, drukt u op  om met opnemen te stoppen en terug te keren naar SONG PLAY mode.
6. U kunt nu naar wens uw opgenomen data in SONG EDIT mode wijzigen (→ p.129) en kunt u van de song jobs gebruik maken (→ p.138).
7. Als u tevreden bent met het resultaat, kunt u uw song op disk opslaan. (→ p.307)



- Als u tijdens het opnemen op  drukt, keert de QY700 terug naar het SONG PLAY scherm.

De meeste hierboven genoemde parameters worden uitgelegd in de beschrijvingen van het SONG PLAY scherm (→ p.72). De hieronder beschreven parameters zijn de enige die nog niet uitgelegd zijn: de opname mode, de multitrack switch, het opnamespoor en de maatsoort.



1. Opname mode



- De QY700 biedt vier verschillende opname modes. De eerste drie modes (REPLACE, OVERDUB en PUNCH) zijn realtime modes. De laatste, step mode, is bedoeld voor het stap voor stap opnemen van een song.
- Bij realtime opname, werkt de QY700 als een multitrack recorder, en neemt de data op zoals het ingespeeld wordt. Bij Step opname, voert u de noten één voor één in (→ p.120)
- U gebruikt REPLACE mode als u een reeds opgenomen spoor wilt overschrijven. De eerste opname gaat verloren, en wordt vervangen door de nieuwe data. U kunt deze mode bijvoorbeeld gebruiken als u niet tevreden bent met het resultaat van de opname.
- U gebruikt OVERDUB als u meer data aan een reeds opgenomen spoor wilt toevoegen. Met deze functie kunt u complexe frasen opnemen, door deze in meerdere keren over elkaar heen op te nemen.
- U gebruikt PUNCH mode als u (in realtime) alleen een bepaald gedeelte van het spoor overnieuw op wilt nemen. In dit geval, moet u het begin- en eindpunt instellen voordat u met de opname begint. Met deze functie kunt u gedeeltes van een spoor dat u niet leuk vindt overnieuw opnemen, waardoor de rest van het spoor onaangetaast blijft. Hou er rekening mee dat de PUNCH mode altijd de oorspronkelijke data van het gespecificeerde gedeelte overschrijft. (→ p.118)



- F3** (REPLACE) Opnemen in realtime, overschrijft reeds opgenomen data.
- F4** (OVERDUB) Opnemen in realtime, behoudt reeds opgenomen data.
- F5** (PUNCH) Opnemen in realtime over een gespecificeerd gedeelte van een song, overschrijft reeds opgenomen data in dat gedeelte.
- F6** (STEP) Step opname.



- Druk op de corresponderende functie knop : **F3** (REPLACE), **F4** (OVERDUB), **F5** (PUNCH), **F6** (STEP).



- De multitrack opname functie is in alle realtime opname modes beschikbaar. Als u step opname gebruikt, verschijnt de MULTI optie niet in het scherm. (→ p.110)

2. Multitrack switch



- Deze functie is in alle realtime opname modes beschikbaar (REPLACE, OVERDUB en PUNCH). Het is niet beschikbaar met STEP opname.
- Als u deze functie selecteert, neemt de QY700 16 sequence sporen over 16 MIDI kanalen tegelijk op (sporen 1 t/m 16). Dit is handig als u een multipart opnamen vanaf een computer of andere sequencer in realtime op wilt nemen (kopiëren), of als u van een MIDI instrument wilt opnemen dat meerdere kanalen tegelijk uitstuurt (zoals een MIDI gitaar).



- MULTI** De Multitrack functie staat op OFF. De QY700 neemt alleen op het geselecteerde spoor op.
- MULTI** De Multitrack optie staat aan (ON).



1. Selecteer, in de Opname Standby pagina, één van de opname modes (REPLACE, OVERDUB of PUNCH).

2. Druk op **F1** (MULTI) om de Multitrack functie AAN te zetten. De **F1** indicator lijkt op te lichten (**MULTI**) om aan te geven dat multitrack opname geselecteerd is.

3. U kunt de functie uitzetten door nogmaals op **F1** (MULTI) te drukken.



- Zorg ervoor, dat vóór u met de opname vanaf een externe sequencer of computer begint, dat de MIDI SYNC, MIDI CONTROL, en andere relevante instellingen correct ingesteld staan. (→ p.291)

5. Spoor opname



- Met deze parameter selecteert u het spoor dat u op wilt nemen.
- Het spoornummer van het geselecteerde spoor licht in het scherm op.



- | | |
|--------------|-------------------------|
| TR1,...,TR32 | Sequence spoor 1 t/m 32 |
| PATTERN | Patroonspoor |
| CHORD | Akkoordspoor |
| TEMPO | Tempospoor |



- Druk op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** totdat het spoornummer van het gewenste spoor oplicht.



- Bij TEMPO opname, kunt u alleen de realtime (REPLACE of PUNCH) opname modes gebruiken. U kunt echter in de SONG EDIT mode step wijzigingen aan het spoor aanbrengen.
- Gebruik, om de patroondata op de 16 patroonsporen op te nemen, de PATTERN mode. (→ p.197)

17. Velocity (Aanslaggevoeligheid) ratio



- Met deze parameter kunt u de maatsoort voor iedere maat van de song instellen.
- Hoewel u normaal gesproken de waarden instelt voordat u de opname begint, kunt u deze ook instellen als de opname al gemaakt is. Als u in uw song maatsoortwijzigingen gebruikt, kunt u de gehele song in één maatsoort zoals 4/4 opnemen, en kunt u later de gewenste wijzigingen aanbrengen.



1/16, ..., 16/16, 1/8, ..., 16/8, 1/4, ..., 8/4

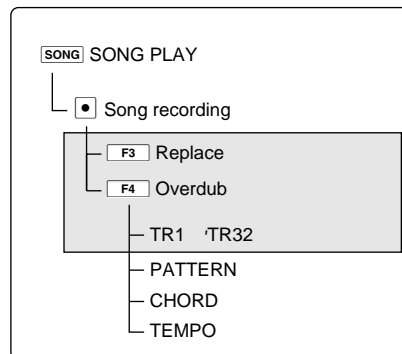
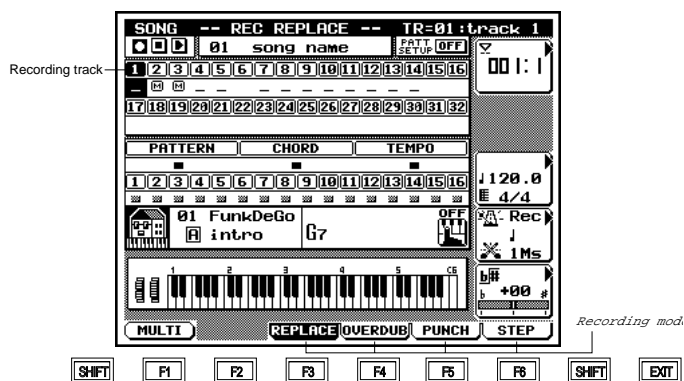


1. Druk op [D3] om de cursor naar de maatsoort instelling te verplaatsen.
2. Stel met de data dial of [YES] / [NO] toetsen de waarde in.



- Om de maatsoort op een bepaald punt in de song te wijzigen: Selecteer eerst de maat waar u de wijziging wilt maken, en stel de maatsoort in.

Realtime Opname: Sequence Sporen (TR1,...,TR32)



- Met deze functie kunt u een realtime opname maken. U kunt uw spel inspelen op het QY700 microtoetsenbord, een aangesloten MIDI toetsenbord, of een ander aangesloten MIDI apparaat.
- Dit gedeelte beschrijft de **F3** (REPLACE) en **F4** (OVERDUB) realtime opname modes. De **F5** (PUNCH) mode, die ook realtime is, wordt later besproken.
- U kunt met de **F3** (REPLACE) methode data die al op het spoor aanwezig is overschrijven - bijvoorbeeld als u een frase waar u niet tevreden mee bent overnieuw op wilt nemen.
- U kunt **F4** (OVERDUB) gebruiken als u nieuwe speldata aan de data die al op het spoor aanwezig is toevoegen. Hierdoor is het mogelijk om een complexe frasen op te bouwen door deze in verschillende keren op te nemen.



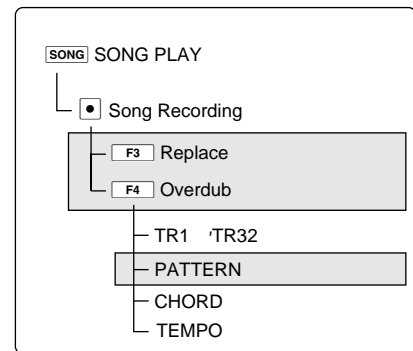
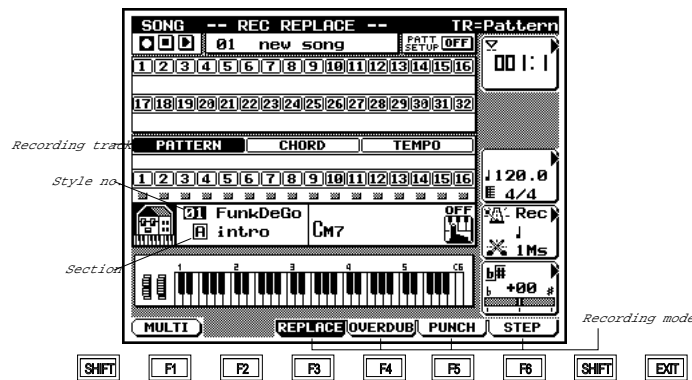
1. Druk in het SONG PLAY scherm op .
▼ De QY700 toont de Opname Standby pagina. De REC indicator licht op.
2. Selecteer met **F3** (REPLACE) of **F4** (OVERDUB) de opname methode.
3. Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor waarop u op wilt nemen te selecteren.
4. Druk op .
▼ De PLAY indicator begint te knipperen. De QY700 telt het aantal "lead-in" maten af (ingesteld in de COUNT parameter; zie pagina 78), en de opname begint.
5. Voer de speldata met het microtoetsenbord of extern aangesloten MIDI instrument in.

6. Druk, als u gereed bent met de opname, op .
▼ De QY700 keert terug naar het SONG PLAY scherm.



- U kunt met job (klusje) 00 (Undo/Redo) de zojuist gemaakte opname ongedaan maken. Hierdoor kunt u data waar u bijvoorbeeld per ongeluk overheen opgenomen heeft, weer terugroepen. (→ p.141)
- Vergeet niet de juiste instellingen te maken (zoals maat, maatsoort, click beat, count en transpositie) voordat u met de opname begint. (→ p.109)
- Als u een stijlnummer en sectie geselecteerd heeft, begint het afspelen van de patronen op hetzelfde moment dat het opnemen begint. Als u het patroon niet wilt horen, kunt u het stijlnummer op 00 zetten.
- Als u een patroon heeft geselecteerd waarvan de sectieaansluiting op "End" staat, stopt de QY700 automatisch de opname zodra het einde van het patroon bereikt is. Als dit niet is wat u wilt, moet u een ander patroon selecteren of de sectieaansluiting parameter wijzigen. (→ p.202)
- U kunt met de **F1** (MULTI) functie gelijktijdig een opname maken van meerdere MIDI kanalen. (→ p.110)
- Sequence sporen kunnen system-exclusive data bevatten, maar neemt meer geheugen in beslag. (U kunt uw QY700 als MIDI data filer gebruiken).
- Als u uw opname maakt met de QY700 toetsenbordknoppen, staat de aanslaggevoeligheid vastgesteld op 88 (f). Als u opname wilt maken met echte aanslaggevoeligheid, kunt u hiervoor een aangesloten MIDI toetsenbord gebruiken.
- Ga, voordat u vanaf een aangesloten toetsenbord op gaat nemen, naar de UTILITY mode, en zet de MIDI "echoback" instelling op "RecMonitor". (→ p.292)

Realtime Opname: Sequence Sporen (TR1,...,TR32)



- U kunt met deze functie realtime de patronen (stijlen en secties) selecteren.
- Dit gedeelte beschrijft de **F3** (REPLACE) methode. Als u met deze methode opneemt, overschrijft u alle op het spoor aanwezige data. Dit is handig als u een arrangement overnieuw op wilt nemen als u niet tevreden bent met het resultaat.
- Hou er rekening mee dat het niet mogelijk is om de **F4** (OVERDUB) methode te selecteren bij PATROON spoor opname.
- De “sectie aansluiting” instelling kan automatische sectieomschakelingen of beëindigen van de song veroorzaken. (→ p.202)



- Stijl nummer: 00 (=uit), 01,...,64, 65 (=einde)
- Sectie: A,...,H



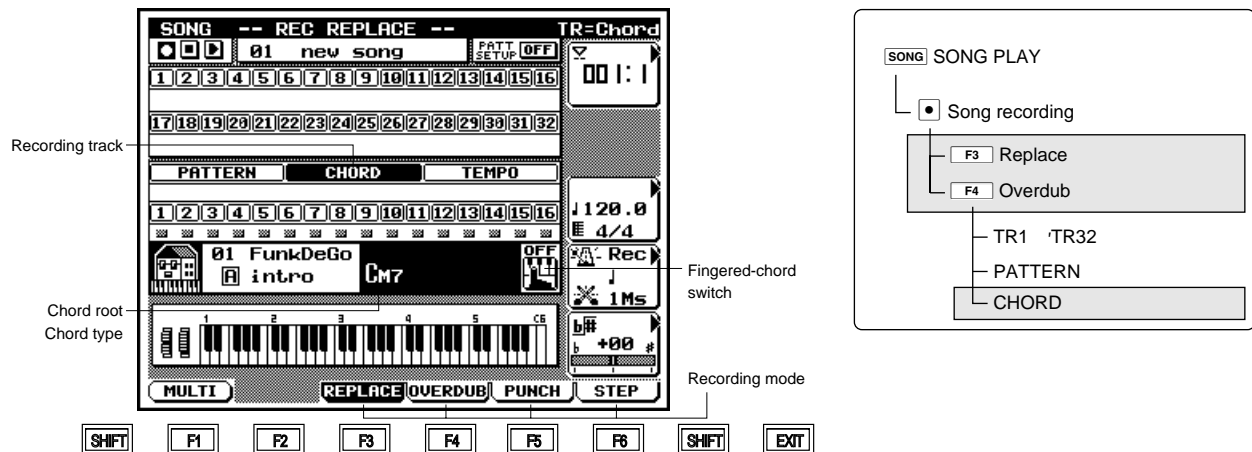
1. Druk in het SONG PLAY scherm op **REC**.
▼ De QY700 toont de Opname Standby pagina. De REC indicator licht op.
2. Selecteer **F3** (REPLACE).

3. Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor waarop u wilt opnemen te selecteren.
4. Verplaats de cursor naar de stijlnummer invoer op het scherm. Selecteer met **YES** / **NO** of het numerieke toetsenbord het stijlnummer voor de eerste maat. Stel dan de sectie in met de toetsen E2(A) t/m E3(H) op het toetsenbord.
5. Druk op **PLAY**.
▼ De PLAY indicator begint te knipperen. De QY700 telt het aantal “lead-in” maten af (ingesteld in de COUNT parameter; zie pagina 78), en de opname begint.
6. Laat de cursor tijdens de opname in het stijlnummer gedeelte staan. Schakel met de **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord van stijlnummer. Schakel de sectie om met de toetsen E2(A) t/m E3(H) op het toetsenbord.
 - De wijzigingen die u aanbrengt worden effectief vanaf het begin van de volgende maat. (De QY700 wijzigt niet in het midden van een maat van patroon). Met andere woorden, het scherm toont altijd de stijl en sectie die in de opvolgende maat opgenomen worden.
7. Druk, als u gereed bent met de opname, op **STOP**.
▼ De QY700 keert terug naar het SONG PLAY scherm.



- U kunt met job (klusje) 00 (Undo/Redo) de zojuist gemaakte opname ongedaan maken. Hierdoor kunt u data waar u bijvoorbeeld per ongeluk overheen opgenomen heeft, weer terugroepen. (→ p.141)
- Vergeet niet de juiste instellingen te maken (zoals maat, maatsoort, click beat, count en transpositie) voordat u met de opname begint. (→ p.109)
- Het is verstandig om een langzaam tempo te selecteren. Dit maakt het eenvoudiger om de stijl en sectiewaarden op de juiste timing in te voeren.
- Stel het stijlnummer aan het einde van de song in op 65 (=einde). Als u een ander stijlnummer selecteert, heeft de song geen einde. (→ p.113)
- U kunt met step opname bij het PATROON spoor gebruiken om de opgenomen stijl en sectiewaarden te bekijken of te wijzigen. (→ p.125)

Realtime Opname: AKKOORD spoor



- U kunt met deze functie akkoordwaarden (grondtoon, type, on-bass en original bass) in realtime op het AKKOORD spoor opnemen.
- Dit gedeelte beschrijft de **F3** (REPLACE) methode. Als u met deze methode opneemt, overschrijft het alle op het spoor aanwezige data. Dit is handig als u een frase overnieuw op wilt nemen als u niet tevreden bent met het resultaat.
- Hou er rekening mee dat het niet mogelijk is om de **F4** (OVERDUB) methode te selecteren bij AKKOORD spoor opname.



Akkoordgrondtoon :

C, C[#], D, E^b, E, F, F[#], G, A^b, A, B^b, B

Akkoord type:

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, M7(♭5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (♭5), 7 (♯4), 7 (♭9), 7 (♯9), 7 (13), 7sus4, 7 (♯11), --- (=THRU)

Onthoud dat u voor ieder akkoord een “on-bass” of “original bass” waarde in kunt stellen.



1. Druk in het SONG PLAY scherm op .
 - ▼ De QY700 toont de Opname Standby pagina. De REC indicator licht op.
 2. Druk op **F3** (REPLACE).
 3. Druk indien nodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het opnamespoor op CHORD in te stellen.
 4. Verplaats, indien nodig, de cursor naar het fingered-chord switch gedeelte, selecteer met de data dial of / of u fingerakkoorden wilt gebruiken.
 5. Druk op .
 - ▼ De PLAY indicator begint te knipperen. De QY700 telt het aantal “lead-in” maten af (ingesteld in de COUNT parameter; zie pagina 78), en de opname begint.
 6. Neem de akkoorden op.
- **Als u geen fingered-akkoorden gebruikt, voert u de akkoorden als volgt in.**

Om een akkoordgrondtoon te selecteren:

Speel op het microtoetsenbord tussen E2 en D[#]3.

Om een akkoordtype te selecteren:

Speel op het microtoetsenbord tussen E3 en F4.

Om de “on-bass” aan te zetten:

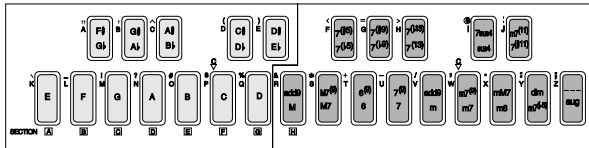
Hou de linker [OCT DOWN] ingedrukt en speel op het microtoetsenbord tussen E2 en D[#]3.

Om de “original-bass” aan te zetten:

Hou de linker [OCT UP] ingedrukt en speel op het microtoetsenbord.

Druk exact op het punt waar u een akkoord op het spoor wilt invoeren op . (Het akkoord wordt op het moment dat u op drukt ingevoerd.)

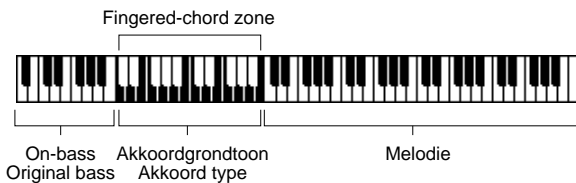
5. Song Opname



Voer hier het akkoord in.

Voer hier het akkoordtype in.

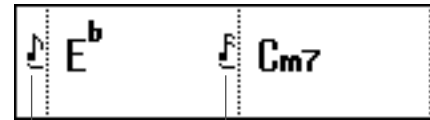
- Voer, als u fingered akkoorden gebruikt, deze als volgt in.
 - 1) Zorg ervoor dat de cursor in het fingered-akkoord gedeelte staat, en zet de instelling op FNGRD. Laat de cursor in dit gedeelte staan.
 - 2) Speel het gewenste akkoord binnen het fingered-akkoord gedeelte op uw externe MIDI toetsenbord. (→ p.299). De QY700 stelt automatisch de akkoordgrondtoon en akkoord type in.
 - 3) Druk, terwijl u het akkoord ingedrukt houdt, één enkele noot links van de zone om de “on-bass” in te stellen, of speel een akkoord links van de zone om de “original bass” in te stellen.
 - 4) Laat het akkoord los. (Het akkoord wordt ingevoerd op het moment dat u de toetsen los laat.)



7. Druk, als u gereed bent met de opname, op .
 ▼ De QY700 keert terug naar het SONG PLAY scherm.

• Syncoop invoeren

Hoewel akkoorden normaal gesproken een enkele volledige tel beslaan, is het mogelijk om de opname zó te timen, dat u een achtste of zestiende noot lead-in krijgt. Voer, om een achtste noot lead-in te verkrijgen, het akkoord op z'n minst één achtste noot voor de tel in. Voer, om een zestiende noot lead-in te verkrijgen, het akkoord op z'n minst één zestiende noot voor de tel in.



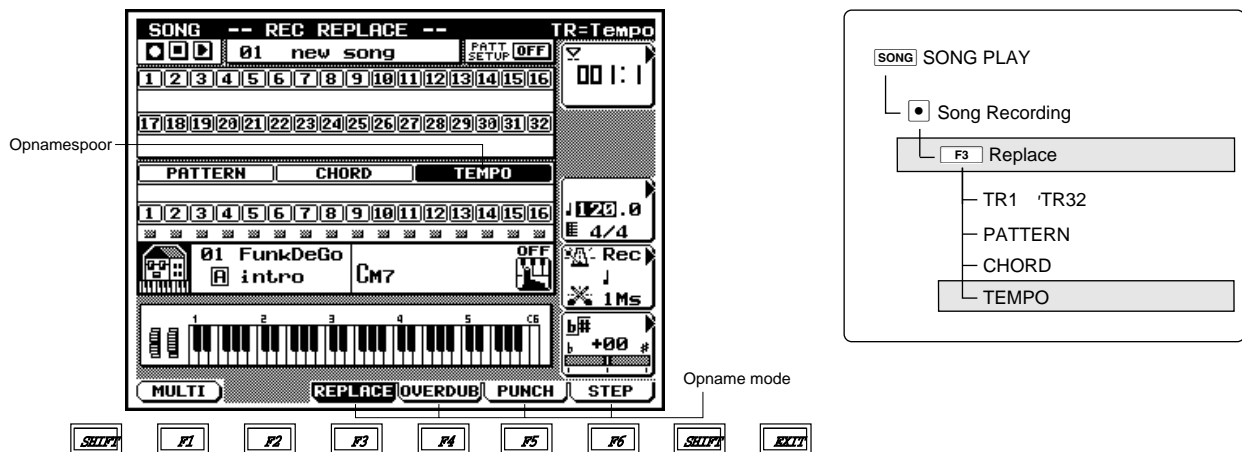
Syncoop (achtste)

Syncoop (zestiende)



- U kunt met job (klusje) 00 (Undo/Redo) de zojuist gemaakte opname ongedaan maken. Hierdoor kunt u data waar u bijvoorbeeld per ongeluk overheen opgenomen heeft, weer terugroepen. (→ p.141)
- Vergeet niet de juiste instellingen te maken (zoals maat, maatsoort, click beat, count en transpositie) voordat u met de opname begint. (→ p.109)
- Het is verstandig om een langzaam tempo te selecteren. Dit maakt het eenvoudiger om de stijl en sectie waarden op de juiste timing in te voeren.
- U kunt met step opname bij het PATROON spoor gebruiken om de opgenomen akkoorden te bekijken of te wijzigen. (→ p.125)

Realtime Opname: TEMPO spoor



- U kunt met deze functie het tempo voor de song wijzigen.
- Dit gedeelte beschrijft de **F3** (REPLACE) realtime opname mode. Als u deze methode gebruikt, overschrijft u alle op het spoor aanwezige data.
- Hou er rekening mee dat het niet mogelijk is om voor het opnemen van het TEMPO spoor **F4** (OVERDUB) te selecteren.



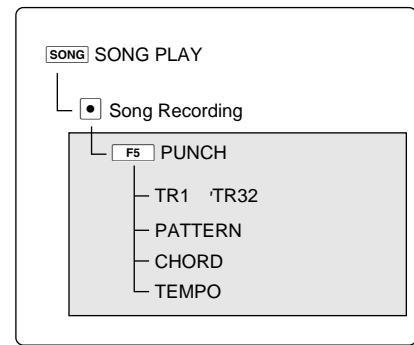
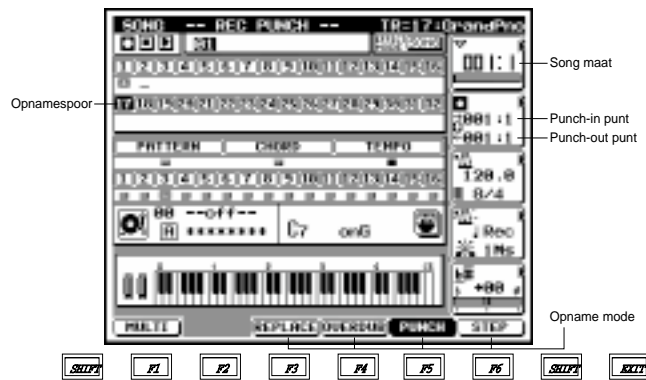
Tempo: ♩=25.0,....,300.0



1. Druk vanuit de SONG PLAY pagina op .
2. Druk op **F3** (REPLACE).
3. Druk zonodig op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het opnamespoor op TEMPO te zetten.
4. Druk op **▶**.
 - ▼ De PLAY indicator begint te knipperen. De QY700 telt het aantal lead-in maten af (ingesteld bij de COUNT parameter; zie pag. 78), en het opnemen begint. De cursor verplaatst automatisch naar het tempo invoer gedeelte.

5. Maak met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de gewenste tempowijzigingen.
 - ▼ De tempowijzigingen worden opgenomen terwijl u deze invoert.
6. Druk, als u gereed bent met het maken van tempowijzigingen, op **■**.
 - ▼ De QY700 keert terug naar het SONG PLAY scherm.

Punch Opname



- Met punch opname, kunt u een specifiek gedeelte in een reeds opgenomen spoor opnieuw opnemen. U begint met het instellen van het start en end (eind) punt (de *punch-in* en *punch-out* punten) van het gedeelte dat u opnieuw op wilt nemen. Daarna kunt u over dat gedeelte realtime opnemen.
- U stelt de punch-in en punch-out punten in door de maat en tel te specificeren.
- Met uitzondering van het instellen van de punch-in en punch-out punten, is deze methode identiek aan de REPLACE methode wat betreft de realtime opname.



1. Druk vanuit de SONG PLAY pagina op .
▼ De QY700 toont de opname standby pagina. De REC indicator licht op.
2. Druk op (PUNCH).
3. Druk zonodig op of om het gewenste opnamespoor te selecteren. U kunt ieder van de sequencesporen (TR1,...,TR32) of PATTERN, CHORD of TEMPO sporen selecteren.
4. Druk op [D2] om de cursor naar het punch-invoegedeelte te verplaatsen. Stel de punch-in en punch-out waarden (zowel maat als tel) met de data dial, / of numeriek toetsenbord in.

5. Druk op [D1] om de cursor naar het songmaat invoegedeelte te verplaatsen. Stel de maat in waar u de song wilt laten beginnen met afspelen.
- Het is verstandig om de song enkele maten vóór het punch-in punt te laten beginnen.

6. Druk op .
▼ De PLAY indicator begint te knipperen, en het afspelen begint bij de maat die u in stap 5 hierboven ingesteld heeft. De QY700 begint automatisch met opnemen zodra het punch-in punt bereikt is. Op het punch-out punt wordt het opnemen afgebroken en wordt het restant van de song afgespeeld.

7. Speel hetgene dat u op wilt nemen in realtime in. Druk, als u gereed bent, op om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.

Punch-In Punt



- Dit is het punt in de song waar de QY700 begint met realtime opname. U kunt dit punt instellen door de maat en tel te specificeren.

Punch-Out Punt



- Dit is het punt in de song waar de QY700 stopt met realtime opname, en verder gaat met afspelen. U kunt dit punt instellen door de maat en tel te specificeren.



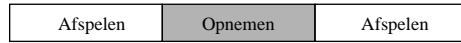
- Onderstaande figuur toont het proces. De QY700 schakelt over van AFSPELEN naar OPNAME op het punch-in punt, en schakelt terug naar AFSPELEN op het punch-out punt.

Als de instellingen zijn:

→ 013: 1

← 016: 1

Dan:

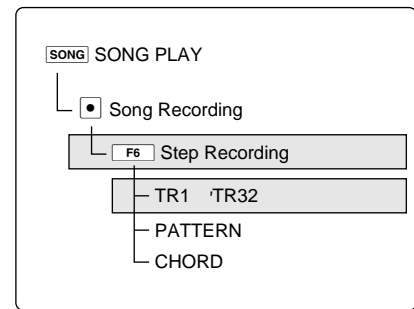
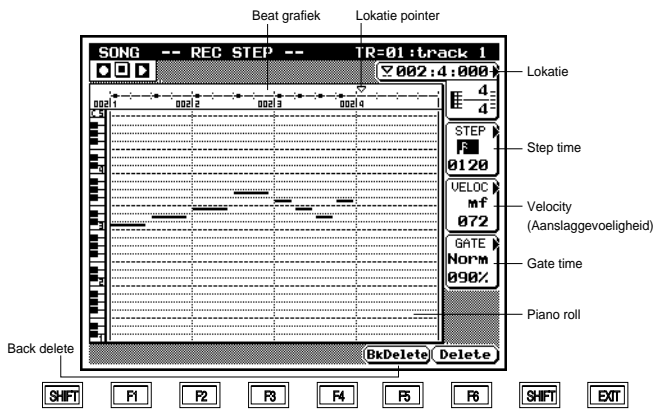


↑
Punch-in punt

↑
Punch-out punt

Wordt er van afspelen naar opname geschakeld op Maat 13, Tel 1 van de song.

Opname stopt en het afspelen gaat verder op Maat 16, Tel 1.



- U kunt met deze methode noot voor noot een opname maken, waarbij u voor iedere noot de gewenste waarden voor nootlengte, aanslaggevoeligheid enzovoorts in kunt stellen.



1. Druk vanuit de SONG PLAY pagina op .
▼ De QY700 toont de opname standby pagina. De REC indicator licht op.

2. Druk op (STEP) om step opname te selecteren.

3. Druk zonodig op of om het gewenste sequencespoor (TR1,...,TR32) te selecteren.

4. Druk op .

- ▼ De PLAY indicator licht op. De QY700 toont de step opname pagina voor sequencespoor opname.

5. Verplaats met de data dial, / of shuttle dial de lokatie pointer naar het punt waar u een noot in wilt geven.

- Om naar een verre maat te springen: druk op [D1] om de cursor op het lokatie invoergedeelte te zetten, en geef met het numerieke toetsenbord de waarde in.

6. Stel de step time, aanslaggevoeligheid en gate time in. Druk, om de waarden in te voeren, op de corresponderende toets ([D2] voor step time, [D3] voor aanslaggevoeligheid, [D4] voor gate time) om de cursor naar het invoergedeelte te verplaatsen, en stel met de data dial, / of numerieke toetsenbord de waarde in.

7. Voer nu de noot zelf in. U kunt de noot invoeren met behulp van het microtoetsenbord of een extern MIDI toetsenbord. Druk op de knop als u een rust in wilt voeren. Druk op de knop als u een tie in wilt voeren.

8. Als u een verkeerde noot of waarde invoert, kunt u deze als volgt wissen.

- Druk om de laatst ingevoerde noot te wissen op (BkDelete). De lokatie pointer schuift terug naar de positie die het had voordat u de noot invoerde.
- Om andere noten te wissen: Verplaats de lokatie pointer naar de lokatie van de noot en druk op (Delete). Alle noten die op deze positie beginnen worden gewist.

9. Als u gereed bent met invoeren, drukt u op om de opname te stoppen en terug te keren naar het SONG PLAY scherm.



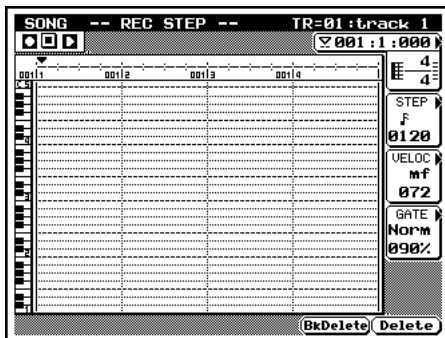
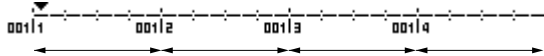
- Tijdens step opname, worden de noten pas geregistreerd zodra u de toets(en) loslaat, in plaats van dat u deze indrukt. Hierdoor wordt de invoer van een akkoord eenvoudiger: u kunt de noten één voor één indrukken en deze tegelijkertijd loslaten.
- U kunt op dit punt voorlopige aanslaggevoeligheid waarden invoeren (met bijvoorbeeld *f*, *p* en *mp*). U kunt daarna met één van de song jobs (klusjes zoals Crescendo of Modify Velocity) de waarden wijzigen. (→ p.138)
- Met step opname kunt u alleen nootdata invoeren. Alle andere datatypen kunt u met de Insert functie van de SONG EDIT mode invoeren (→ p.133).

Het resterende gedeelte beschrijft de step opname parameters (de parameters in het scherm) en het gebruik van de en knoppen.

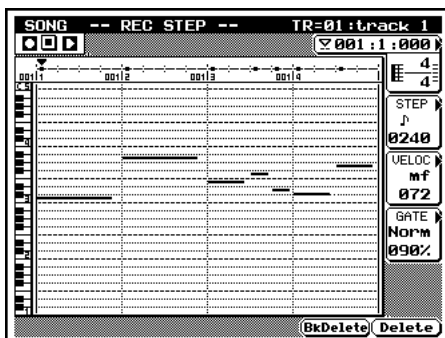
Beat (Tel) grafiek



- De beat grafiek is een handige gids bij het instellen van de timing van uw opname.



- Ieder streepje (-) in de grafiek stelt een 32ste noot interval voor. Acht achter elkaar volgende streepjes zijn één kwart noot, en 32 achter elkaar volgende streepjes zijn één hele noot.
- Een ● markering verschijnt in de beat grafiek als er op dat punt minimaal één noot begint.
- Laten we er in dit voorbeeld vanuit gaan dat in 4/4 maatsoort opneemt, en de eerste maat het volgende patroon bevat: ♩ | ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩. In dit geval, ziet de beat grafiek er als volgt uit.



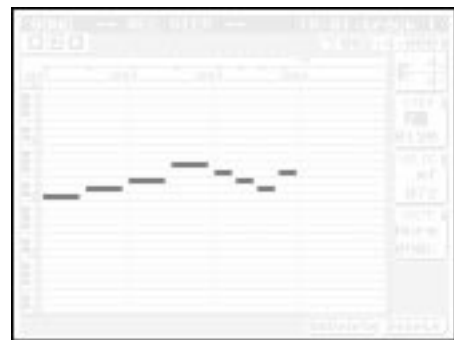
- De beat grafiek kan noten die korter zijn de één 32ste noot niet accuraat weergeven. U kunt de status van deze noten controleren met de SONG EDIT mode (→ p.130).

Lokatie pointer



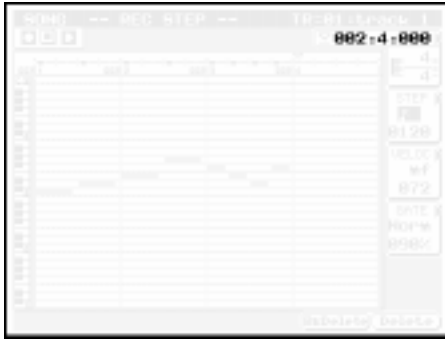
- De lokatie pointer is het kleine driehoekige markerinkje vlak boven de beat grafiek. De pointer wijst op de huidige invoerlokatie.
- Als u de lokatiepointer verschuift zodat het boven één van de nootmarkeringen in de beat grafiek staat, speelt de QY700 de corresponderende noot of noten.
- Als met de cursor geselecteerd wordt, licht de pointer in het scherm op. Als de pointer oplicht, kunt u deze met de ◀ of ▶ toetsen, data dial, YES of NO toetsen verplaatsen.
- U kunt onafhankelijk van de huidige cursor positie de pointer met de shuttle dial of ◀◀ of ▶▶ toetsen verplaatsen.
- Als u een noot, rust of tie invoert, verplaatst de pointer automatisch één stap.

Piano Roll

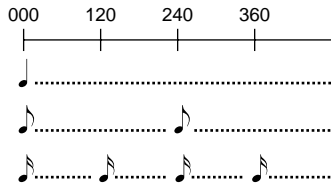


- Deze grafiek toont de toonhoogte, timing en lengte (gate time) van iedere opgenomen noot. De horizontale rasterlijnen vertegenwoordigen toonhoogte, de verticale rasterlijnen corresponderen met tijd, en de horizontale balken geven de individuele noten weer.
- U kunt door op de ▷ [OCT UP] of ◁ [OCT DOWN] toets te drukken de piano roll één octaaf omhoog of omlaag verschuiven.
- De piano roll scrollt automatisch in horizontale richting zodra u de lokatie pointer verplaatst.

Lokatie



- Het lokatiegedeelte toont de huidige positie van de lokatiepointer. Het eerste nummer toont de maat, de tweede toont de tel, en de derde toont het aantal clock cycles dat volgt op de tel (de *clock count*).
- Hou er rekening mee dat iedere tel in onderverdeeld in 480 clock cycles (000 t/m 479). Een clock count van 000 is het begin van de tel; een waarde van 240 is het midden van de tel.
- U kunt zoals hieronder uitgelegd wordt, met de lokatie instelling de lokatiepointer naar een andere maat laten springen.



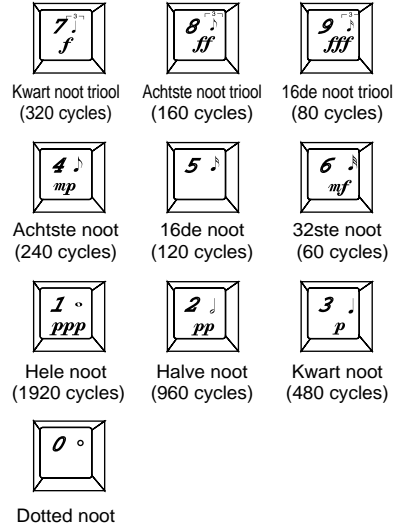
1. Druk op [D1] om de cursor naar het lokatie gedeelte te verplaatsen.
2. Selecteer met de data dial, / of numerieke toetsenbord de nieuwe lokatie.

Step Time



- Met deze parameter kunt u de step time voor de volgende in te voeren noot in clock cycles specificeren.

- U kunt in het bovenste instellingsgedeelte de step tijd op noot type instellen. De eenvoudigste manier om deze instelling te maken is door de juiste numerieke toets in te drukken, zoals hieronder getoond wordt. Hou er rekening mee, dat als u een noot heeft ingevoerd (door een toets tussen [1] en [9] in te drukken), u het kunt wijzigen in een dotted noot door één keer op [0] te drukken. U kunt deze wijzigen in een dubbel dotted noot door twee keer op [0] te drukken. Zodra u het noottype selecteert, wordt de juiste clock-cycle waarde (in het onderste instellingsgedeelte) ingesteld.



- Het onderste gedeelte van het stapinvoer gedeelte stelt de step time in met clock cycles. U kunt deze instellen op een waarde tussen 0001 en 9999. Als de ingevoerde waarde overeen komt met de cycle lengte van één van bovenstaande noten (of de corresponderende dotted noot), verschijnt het evenbeeld van de noot in het bovenste gedeelte van het invoergedeelte.

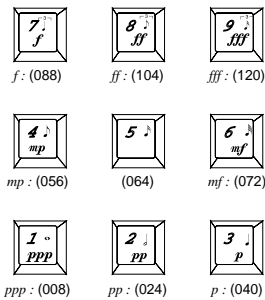


1. Druk op [D2] om de cursor naar het bovenste step time invoergedeelte te verplaatsen.
2. Selecteer, om de step time met noot type in te voeren, het gewenste noot icoon. U kunt met de data dial, / of het juiste noot icoon op het numerieke toetsenbord uw selectie maken.
3. Als u de stap in cycles wilt instellen, drukt u nogmaals op [D2] om de cursor naar het onderste gedeelte te verplaatsen.
4. Stel met de data dial, / of numerieke toetsenbord het aantal cycles in.

Aanslaggevoeligheid



- Dit aanslaggevoeligheid invoergeedeelte stelt de aanslaggevoeligheid van de volgende in te voeren noot in.
- Het bovenste gedeelte stelt de aanslaggevoeligheid in met behulp van de muzikale notatie. Ook hier is het het eenvoudigste om de instelling te maken met behulp van de numerieke toetsen. Als u een notatie kiest, verschijnt de corresponderende aanslaggevoeligheid (zie onderstaande illustratie) automatisch in het onderste gedeelte.



EXT (Toetsenbord Aanslaggevoeligheid)

- U kunt in het onderste gedeelte zelf een MIDI aanslaggevoeligheid invoeren (van 001 t/m 127). Als u een waarde invoert, verschijnt de corresponderende notatie automatisch in het bovenste gedeelte. (Als u de waarde instelt op 0 (EXT), stelt de QY700 de aanslaggevoeligheid in vanaf het externe toetsenbord.)



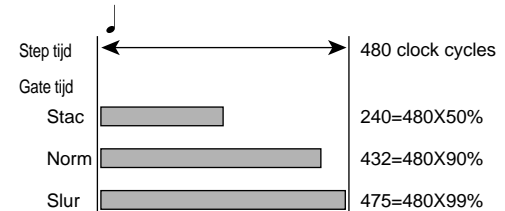
- Druk op [D3] om de cursor naar het bovenste gedeelte van de aanslaggevoeligheid te verplaatsen.
- Selecteer, om de waarde met behulp van notatie in te voeren (zoals *ff* of *mp*), met de data dial, YES / NO of de corresponderende numerieke toetsen de notatie.
- Druk, als u de aanslaggevoeligheid numeriek in wilt stellen, nogmaals op [D3] om de cursor naar het onderste gedeelte te verplaatsen.
- Stel met de data dial, YES / NO of het numerieke toetsenbord de waarde in.

Gate Time



- Met deze waarde kunt u de nootlengte (de tijd dat de noot daadwerkelijk klinkt) als percentage van tijd instellen. U kunt bijvoorbeeld de noot instellen om staccato af te spelen, zodat het geluid afbreekt voordat de step time verstreken is. U kunt de noot ook aanhouden tot het begin van de volgende stap (zodat het "overspringt" naar de volgende noot).
- U kunt in het bovenste gedeelte de gate time met behulp van type instellen. (Als u uw selectie maakt, verschijnt het corresponderende percentage automatisch in het onderste gedeelte van het invoergeedeelte.) De drie beschikbare typen zijn:

Stac (staccato)	Gate tijd is 50% van de step time.
Norm (Normaal)	Gate tijd is 90% van de step time.
Slur	Gate tijd is 99% van de step time.



- U kunt in het onderste gedeelte de gate time als percentage (van 001% t/m 120%) van de step time invoeren.



- Druk op [D4] om de cursor naar het bovenste gedeelte van het gate-time invoergeedeelte te verplaatsen.
- Selecteer, om de step time op type in te stellen, met de data dial of YES / NO knoppen het gewenste type (Stac, Norm of Slur).
- Druk, als u een percentage op wilt geven, nogmaals op [D4] om de cursor naar het onderste gedeelte te verplaatsen.
- Stel met de data dial, YES / NO knoppen of numerieke toetsen het percentage in.

MUTE / REST

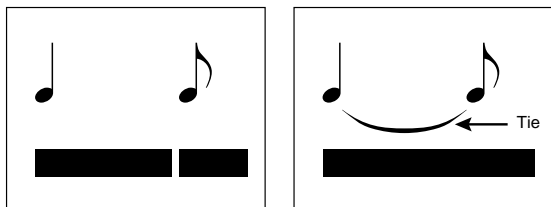


- U kunt met deze toets een rust invoeren. Stel eerst de step waarde op de rust tijd die u wilt gebruiken, en druk op **MUTE**. De rust wordt ingevoerd, en de lokatiepointer verschuift aan de hand van de ingevoerde rust.
- *Voorbeeld* Om een kwart-noot rust in te voeren: Stel de step time in op een kwart noot, en druk op **MUTE**.

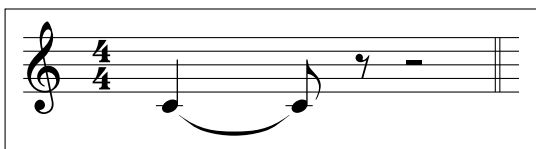
SOLO / TIE



- U kunt met deze toets een muzikale tie invoeren. Dit verlengt de lengte van de noot die u zojuist ingevoerd heeft door een extra step time toe te voegen.
- Begin, om de functie te gebruiken, met het instellen van de step time voor de eerste noot in de tie, en geef de noot in. Stel daarna de step time in voor de tweede noot, en druk op **SOLO**.



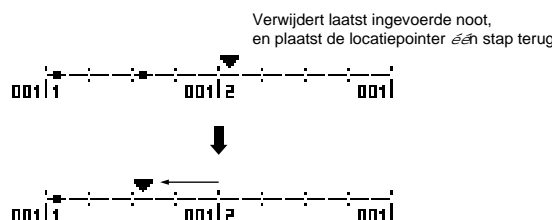
- *Voorbeeld* Laten we er vanuit gaan dat u onderstaande tie in wilt voeren.
 1. Stel de step time in op een kwart noot.
 2. Voer de C in.
 3. Stel de step time in op een achtste noot.
 4. Druk op **SOLO** (TIE).



F5 (BkDelete) Voorgaande Wissen



- U kunt met deze functie de laatst ingevoerde noot of rust wissen. Dit is een eenvoudige manier om verkeerd ingevoerde waarden te wissen.
- Als u op **F5** (BkDelete) drukt, wist de QY700 de laatst ingegeven noot en verplaatst de lokatiepointer één stap terug. U kunt daarna de juiste waarde invoeren.



F6 (Delete)



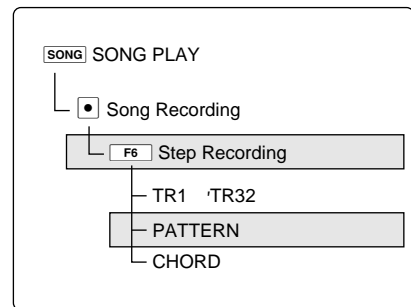
- Deze functie wist alle noten die direct onder de lokatiepointer beginnen.

Step Opname: PATROON spoor

Maat nr.	Maatsoort	Stijl nr.	Sectie
SONG -- REC STEP -- TR=Pattern			
Lokatie			
	Meter	Style	Section
001	4/4	01 FunkDeGo	A intro
002	4/4		
003	4/4		B normal1
004	4/4		
005	4/4		
006	4/4		D fill1
007	4/4		C normal2
008	4/4		
009	4/4		
010	4/4		E fill2
011	4/4		B normal1
012	4/4		
013	4/4		

Clear!!!

SKIP F1 F2 F3 F4 F5 F6 SKIP EXIT



- U kunt met deze methode instellingen stuk voor stuk in het PATROON spoor opslaan. U kunt van iedere maat de maatsoort, stijl en sectie instellen.



1. Druk vanuit de SONG PLAY pagina op .
▼ De QY700 toont de opname standby pagina. De REC indicator licht op.
2. Druk op (STEP) om step opname te selecteren.
3. Druk zonodig op of om het opnamespoor op PATTERN (patroon) in te stellen.
4. Druk op .
▼ De PLAY indicator licht op. De QY700 toont de step opname pagina voor PATROON spoor opname.
5. Selecteer de maat waarin u wilt werken. Gebruik daarvoor één van de volgende methoden.
 - Druk op [D1] om naar de lokatieparameter te gaan. Selecteer met de data dial, / of het numerieke toetsenbord de maat.
 - Druk, met de cursor in de Meter, Section of Style kolom, op of om omhoog of omlaag te scrollen.
6. Druk op of om de cursor naar het gewenste Meter, Section of Style invoer-gedeelte te verplaatsen, en voer de gewenste waarde in. U kunt ieder van deze waarden met de data dial of / toetsen invoeren. Daarnaast kunt u:
 - Met het numerieke toetsenbord het stijlnummer invoeren.
 - Een sectie letter invoeren met het microtoetsenbord. (toetsen E2(A) t/m E3(H).)

7. U kunt onjuiste ingaven wissen door de cursor naar het invoer-gedeelte te verplaatsen en op (Clear) te drukken.

8. Druk, als u gereed bent, op om te stoppen en terug te keren naar het SONG PLAY scherm.



- Stel het stijlnummer aan het einde van de song in op 65 (=einde). Als u een andere waarde invoert, heeft de song geen einde. (→ p.113)

Het resterende gedeelte beschrijft de diverse parameters in het scherm, en het gebruik van de (Clear) functie.

Lokatie



- Het lokatiegedeelte toont de maat waarin de cursor zich bevindt.
- U kunt naar een andere maat springen door in dit gedeelte het corresponderende maatnummer in te voeren.



1. Druk op [D1] om de cursor naar het lokatieinvoer-gedeelte te verplaatsen.
2. Selecteer met de data dial, / toetsen of het numerieke toetsenbord de nieuwe lokatie.

Meter (Maatsoort)



- In de Meter kolom kunt u de gewenste maatsoort voor de corresponderende maat invoeren.
- U kunt met de functie de maatsoort waarden van reeds opgenomen sequence sporen wijzigen.
- Iedere meter instelling geldt voor alle sporen.
- U kunt de waarden op één van de volgende waarden instellen: 1/16,...., 16/16, 1/8,....,16/8, 1/4,....,4/4.

Style (Stijl) en Section (Sectie)



- In deze kolommen selecteert u de stijlen en secties voor iedere maat.
- Als u de stijl of sectie van de voorgaande maat wilt gebruiken, kunt u deze ruimte open laten.
- Als u de Style of Sectie kolom volledig leeg laat, gebruikt de QY700 de stijl of sectie die in het SONG PLAY scherm gebruikt is.



Style 00 (=uit), 01,....,64, 65 (=einde)
Section A,....,H

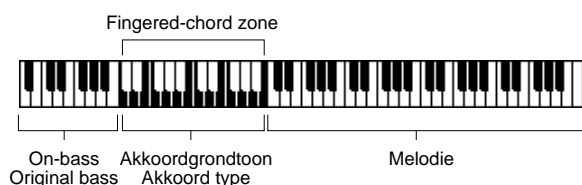
F6 (Clear)



- Deze functie wist de huidig met de cursor geselecteerde Style of Section.

■ Voer, als u fingered akkoorden gebruikt, de akkoorden als volgt in.

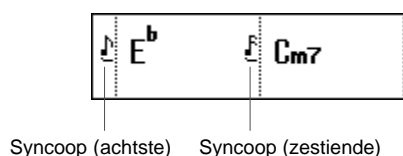
- 1) De fingered-akkoord switch moet in de SONG PLAY pagina op “on” gezet worden. Keer, indien nodig, terug naar deze pagina en zet de switch aan (en laat de cursor in het switch gedeelte).
- 2) Speel het gewenste akkoord in het fingered-akkoord-gedeelte op uw externe MIDI toetsenbord (→ p.299). De QY700 stelt automatisch het akkoordgrondtoon en akkoordtype in.
- 3) Druk, terwijl u het akkoord ingedrukt houdt, één noot links van de zone in om de “on-bass” in te stellen, of speel een akkoord links van de zone om de “original bass” in te stellen.



8. Stel de syncoop in.

Verplaats de cursor naar het akkoord waar u een syncoop in wilt stellen.

- Druk één of twee keer op de rechter ▷ [OCT UP] toets om een achtste-noot of achtste-noot triool syncoop in te stellen. De eerste druk selecteert een achtste-noot syncoop, de tweede druk een achtste-noot triool syncoop, en de derde druk schakelt de syncoop weer uit. (♩ → ♪ → uit)
- Druk één of twee keer op de rechter ◁ [OCT DOWN] toets om een zestiende-noot of een zestiende-noot triool syncoop in te stellen. (♩ → ♪ → uit)



Het resterende gedeelte beschrijft de diverse parameters op het scherm en het gebruik van de **F6** (Clear) functie.

Akkoord Grondtoon en Akkoord type



- U kunt voor iedere tel een ander akkoord (grondtoon en type) instellen (→ p.127)
- Als u het akkoord vanuit de voorgaande tel wilt gebruiken, kunt u het invoergedeelte leeglaten.
- U kunt de fingered-akkoord functie gebruiken om de invoer van akkoorden eenvoudiger te maken.

On-Bass



- De “on-bass” waarde stelt een vaststaande toonhoogte voor frasen van het bas-type in. Frasen van het bas-type produceren alleen deze toon. (→p.39)
- U kunt deze waarde voor iedere akkoord invoer instellen. (→p.115)

Original Bass



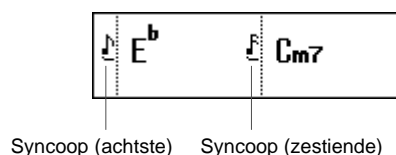
- De “original bass” waarde stelt een alternatief akkoord in voor frasen van het bas-type. Frasen van het bas-type maken alleen gebruik van dit akkoord. (→p.39)
- U kunt deze waarde voor iedere akkoord invoer instellen. (→p.115)

Syncoop



U kunt deze functie gebruiken als u het akkoord iets voor het begin van de tel wilt wijzigen. De instellingen zijn als volgt.

- ♪ Akkoordwijziging vind één achtste noot voor de tel plaats.
- ♪♩ Akkoordwijziging vind één achtste noot triool voor de tel plaats.
- ♪♩♩ Akkoordwijziging vind één zestiende noot voor de tel plaats.
- ♪♩♩♩ Akkoordwijziging vind één zestiende noot triool voor de tel plaats.



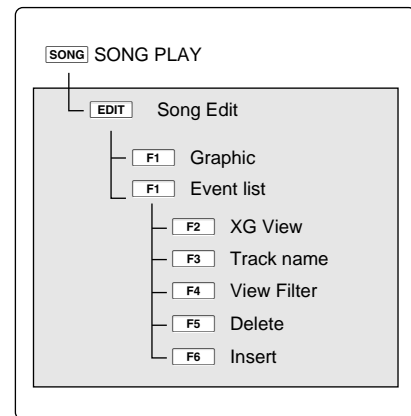
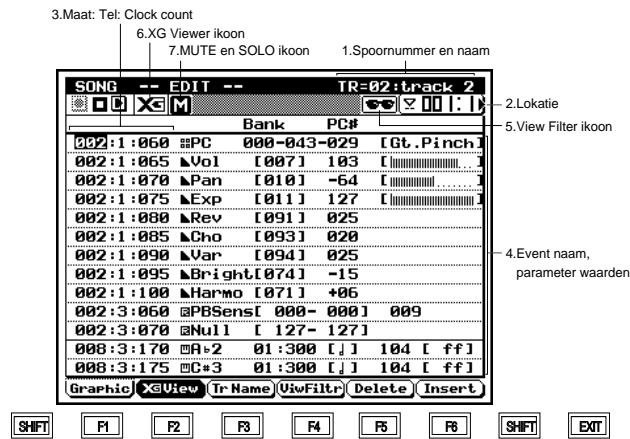
Hou er rekening mee dat u een akkoord in moet voeren voordat u een syncoop kunt gebruiken.

F6 (Clear)



- Deze functie wist het akkoord op de huidige cursorpositie. Alle akkoordwaarden (grondtoon, type, on-bass of original bass, en syncoop) worden gewist.

6. Song Wijzigen



Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoomnummer Spoonnaam	1,....,32, PATTERN, CHORD, TEMPO Lettertekens	Geeft het huidig geselecteerde spoor aan. Toont de naam van het spoor.	P.130
2 Locatie	001,....,999	Toont/Stelt cursorlocatie in.	P.130
3 Maat Tel Clock count	001,....,999 1,....,8 000,....,239	Toont/Wijzigd tijd van gespecificeerde event.	P.131
4 Event naam Parameter waarden	Note,Bend,PC,CC,ChAT,KeyAT,Excl,Tmp Verschilt per event type	Toont/stelt MIDI event in. Argumenten die met MIDI te maken hebben.	P.131
5 View Filter icoon		Verschijnt als View Filter aanstaat.	P.132
6 XG Viewer icoon		Verschijnt als XG Viewer aanstaat.	P.132
7 MUTE en SOLO icoonen		Verschijnt als mute of solo aanstaat.	P.132



- U kunt in de SONG EDIT (wijzigen) submode de inhoud van een song wijzigen. U kunt ieder MIDI event waaruit de song bestaat aanpassen of verwijderen, of nieuwe events toevoegen.
- De QY700 biedt twee verschillende sequencespoor wijzig schermen: een event lijst en een grafische display. U kunt met **F1** tussen deze twee schermen wisselen.
- De event lijst toont een lijst van de MIDI events van het spoor, in de volgorde waarin het afgespeeld wordt. Iedere invoer toont de lokatie van het event in tijd, de naam en de numerieke waarde. U kunt ieder event wissen, of nieuwe toevoegen. Het eventscherm wordt hieronder in detail besproken.
- Het grafische scherm bestaat uit een piano roll gedeelte en een uit puntjes bestaand gedeelte. Hier kunt u de event waarden wijzigen, maar kunt u geen nieuwe events toevoegen. De beschrijving van dit scherm begint op pagina 135.
- U kunt tevens in de SONG EDIT submode de PATROON- en AKKOORD sporen maat voor maat wijzigen. De wijzig pagina toont een lijst-type display waarin u events kunt wijzigen, toevoegen en wissen.



1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het te wijzigen spoor te selecteren.
 - Het geselecteerde spoor (het “toetsenbord spoor”) licht in het SONG PLAY scherm op.
2. Druk op **EDIT** om naar de SONG EDIT submode te gaan (Event Lijst scherm).
3. Verplaats de cursor naar het event dat u wilt wijzigen. U kunt hiervoor diverse methoden gebruiken.
 - Druk op **D1** om naar het lokatie-invoergeedeelte te gaan. Selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de maat.
 - U kunt, onafhankelijk van de cursorpositie, met de shuttle dial of **←** en **→** toetsen de cursor snel over het scherm verplaatsen. Als u de cursor met de shuttle dial langzaam verplaatst, speelt de QY700 de noot events onder de cursorpositie.
 - U kunt event voor event verplaatsen met de **▲** en **▼** toetsen. Ook hier speelt de QY700 de noten onder de huidige cursorpositie.
4. Als u bij het event dat u wilt wijzigen aangekomen bent, kunt u met **←** en **→** de cursor over de lijn verplaatsen naar de waarde die u wilt wijzigen (de maat, tel, de clock count, of andere waarden). Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde. U moet onafhankelijk van de gebruikte methode na het wijzigen van een waarde op **↵** drukken.
 - De nieuwe instellingen gaan op het scherm knippen totdat u op **↵** drukt om deze daadwerkelijk in te voeren. Als u de grafische cursor verplaatst voordat u op **↵** drukt, blijven de oorspronkelijke waarden behouden.

5. Druk, als u een nieuw event toe wilt voegen, op **F6** (Insert) en ga door naar de beschrijving van het tussenvoegen op pagina 133. Verplaats, Als u een event wilt wissen, de cursor naar de corresponderende lijn, en druk op **F5** (Delete).
6. Druk, als u gereed bent met het wijzigen van events, op **EXIT** om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.



- Als u tijdens het wijzigen een fout maakt, kunt u de gemaakte wijzigingen tijdens SONG EDIT ongedaan maken met de UNDO song job (job 00). (→ p.141)

1. Spoor nummer en naam

Time	Name	Value
000:1:000	SPC	000-043-025
002:1:005	Mus1	007:1:103
002:1:078	Mus2	010:1:04
002:1:075	Mus3	011:1:127
002:1:000	Mus4	001:1:025
002:1:005	Mus5	003:1:028
002:1:000	Mus6	004:1:025
002:1:075	Mus7	014:1:-15
002:1:000	Mus8	011:1:006
002:1:000	SPR000	000-000:1:000
002:1:078	Mus1	127-127



- Dit gedeelte toont het spoor dat u aan het wijzigen bent. De eerste waarde is het spoornummer, de tweede waarde is de naam.
- U kunt met **F3** (TrName) de naam van het spoor wijzigen. (→ p.132)
- U kunt een ander spoor selecteren met de **TRACK UP** en **TRACK DOWN** toetsen.

2. Lokatie

Time	Name	Value
000:1:000	SPC	000-043-025
002:1:005	Mus1	007:1:103
002:1:078	Mus2	010:1:04
002:1:075	Mus3	011:1:127
002:1:000	Mus4	001:1:025
002:1:005	Mus5	003:1:028
002:1:000	Mus6	004:1:025
002:1:005	Mus7	014:1:-15
002:1:000	Mus8	011:1:006
002:1:000	SPR000	000-000:1:000
002:1:078	Mus1	127-127



- Het lokatiegedeelte toont de maat en tel waar de cursor staat.
- U kunt naar een andere maat springen door in dit gedeelte de corresponderende maat in te voeren. U kunt iedere maat van het begin (001:1) tot eind van de song selecteren.

1. Druk op [D1] om de cursor naar het lokatiegedeelte te verplaatsen.
2. Selecteer met de data dial, / , of het numerieke toetsenbord de gewenste maat.
 - Als u de maat wijzigt, wordt de tel automatisch ingesteld op 1.

3. Maat, Tel en Clock count.

Time	Event Name	Parameters
002:1:060	PC	000-043-029 [Gt.Pinch]
002:1:065	Vol	[007] 103
002:1:070	Pan	[010] -64
002:1:075	Exp	[011] 127
002:1:080	Rev	[091] 025
002:1:085	Cho	[093] 020
002:1:090	Var	[094] 025
002:1:095	Bright	[074] -15
002:1:100	Harmo	[071] +06
002:3:060	PBSens	[000-000] 009
002:3:070	Nul1	[127-127]
008:3:170	R+2	01:300 [] 104 [ff]
008:3:175	C+3	01:300 [] 104 [ff]

- Deze waarden geven de exacte lokatie van het MIDI event in de song.
- Als u de maat, tel, of clock count wijzigt, wijzigt u daarmee de tijd wanneer het event gespeeld wordt.

Maat (Measure) :

Geeft de maat aan waarin het event plaatsvind.

Tel (Beat):

Geeft de tel aan (in de maat) wanneer het event plaatsvind.

Clock Count:

Geeft de plaats in de tel aan wanneer het event plaatsvind. Iedere tel is onderverdeeld in 480 clock cycles (000 t/m 479). Een clock count van 000 geeft aan dat het event exact op het begin van de tel plaatsvind. Een waarde van 240 geeft aan dat het event op de helft van de tel plaatsvind.



- Maat 001,...,999
 Tel (Beat) 01,...,08 (varieert afhankelijk van maatsort)
 Clock Count 000,...,479 (varieert afhankelijk van maatsort)



1. Verplaats de cursor naar de maat, tel of clock count ingave voor het event dat u wilt wijzigen.
2. Voer met de data dial, / , of het numerieke toetsenbord de nieuwe waarde in.
 - ▼ De event lijn knippert op het scherm. De waarde wordt pas geregistreerd als u op drukt.
3. Druk op om de wijziging te registreren.
 - ▼ De lijn stopt met knippen, en de nieuwe timing waarden worden getoond.
 - Als u de cursor verplaatst terwijl de lijn nog knippert, wordt de wijziging geannuleerd.

4. Event naam en parameter waarden

Time	Event Name	Parameters
002:1:060	PC	000-043-029 [Gt.Pinch]
002:1:065	Vol	[007] 103
002:1:070	Pan	[010] -64
002:1:075	Exp	[011] 127
002:1:080	Rev	[091] 025
002:1:085	Cho	[093] 020
002:1:090	Var	[094] 025
002:1:095	Bright	[074] -15
002:1:100	Harmo	[071] +06
002:3:060	PBSens	[000-000] 009
002:3:070	Nul1	[127-127]
008:3:170	R+2	01:300 [] 104 [ff]
008:3:175	C+3	01:300 [] 104 [ff]



- Als u uw spel op een sequencerspoor opneemt, wordt het opgenomen als een reeks MIDI events. Ieder event correspondeert aan een specifieke MIDI actie. Het aanslaan van een noot heet een “noot event”, het omschakelen naar een andere voice heet “program change”, enzovoorts.
- De meeste event specificaties moeten informatie bevatten waarin staat hoe het event uitgevoerd moet worden. Een noot-event specificatie moet bijvoorbeeld de noot aanduiden (de *noot naam*), de tijd span van de noot (de *gate time*), en de aanslaggevoeligheid van de noot (eng: *velocity*). Als deze verplichte specificaties noemen we *parameters*. (De daadwerkelijke waarde van een parameter noemen we *parameterwaarde*.)
- Het eerste item in de event lijst is Top, en de laatste is End. Deze items zijn alleen bedoeld als markering; zij vertegenwoordigen geen events, en kunnen niet gewijzigd worden.



Events:

- Note, PB (Pitch Bend), PC (Program Change), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyfonische Aftertouch), RPN (geRegistreerd Parameter Nummer), NRPN (Niet-geRegistreerd Parameter Nummer), Exc (System Exclusive), XG Parameter, Tempo Change.

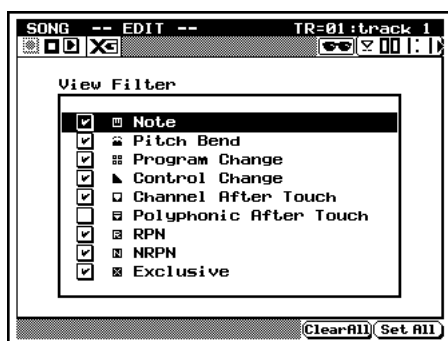
Parameters:

- Variëren afhankelijk van het event type.



1. Verplaats de cursor naar de parameterwaarde die u wilt wijzigen.
2. Voer met de data dial, / , of het numerieke toetsenbord de nieuwe waarde in.
 - ▼ De event lijn knippert op het scherm. De waarde wordt pas geregistreerd als u op drukt.

F4 (VivFiltr) View (Toon) Filter



- Met “View Filter” kunt u de event types selecteren die in de wijzig schermen verschijnen (zowel event lijst als grafische scherm). Plaats, om een event weer te geven, een vinkje in het vierkantje naast de event naam. Verwijder het vinkje om een event type weg te filteren (zodat het niet in de lijst verschijnt), en het vierkantje leeg is.
- Standaard (default) staan alle event typen aangevinkt, en verschijnt de View Filter markering niet. Als u één of meer event wilt filteren, verschijnt de View Filter markering aan de bovenkant van het wijzig scherm zodat u eenvoudig kunt zien of er event typen weggefilterd worden.
- Laten we er bijvoorbeeld van uitgaan dat u alleen de noot event wilt zien en bewerken. In dat geval wilt u waarschijnlijk alle andere event typen uit de lijst wegfilteren - aangezien het daardoor eenvoudiger wordt om de lijst te kunnen volgen, en er minder risico is om per ongeluk de verkeerde events te wijzigen. Verwijder, om alle niet-noot events weg te filteren, alle vinkjes uit de vierkantjes behalve het Note vierkantje.
- U kunt alle vinkjes tegelijk weghalen door op **F5** (ClearAll) te drukken. Druk, om alle vinkjes tegelijk aan te zetten, op **F6** (SetAll).



1. Druk, vanuit het Event Lijst scherm, op **F4** (VivFiltr)
2. Verplaats de cursor naar de bewuste event typen, en zet met de data dial of **YES/NO** toetsen het filter voor ieder type aan of uit.
- Onthoud dat u **F5** (ClearAll) of **F6** (SetAll) kunt gebruiken om alle filters tegelijk aan of uit te zetten.
3. Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar de Wijzig Lijst pagina terug te keren.

F5 (Delete)

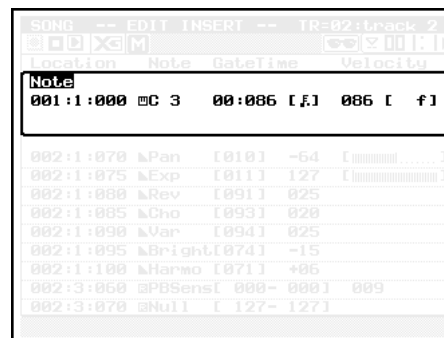


- Met deze functie kunt u ongewenste events wissen.



1. Verplaats de cursor naar het event dat u wilt wissen.
2. Druk op **F5** (Delete).

F6 (Insert)



- Met deze functie kunt u een nieuw event aan de event lijst toevoegen.
- Als u een event toevoegt, moet u de eventnaam, event time (maat, tel en clock count), en de parameterwaarden invoeren. Deze worden hieronder beschreven.

Eventnaam

- Zoals hierboven uitgelegd wordt, worden alle MIDI opnamen opgenomen als een serie events. Ieder event is gedefinieerd door zijn naam en bijgevoegde parameters. De eventnaam beschrijft het soort actie dat ondernomen moet worden. Een “Note” event geeft bijvoorbeeld aan dat er een noot afgespeeld moet worden; een “Program Change” geeft aan dat er een andere voice gebruikt moet worden.
- U kunt met de **F6** (Insert) functie iedere van de volgende 10 event typen in het spoor toevoegen: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change, Channel Aftertouch, Polyfonische Aftertouch, RPN, NRPN, Exclusive, en XG Parameter.

Maat, Tel en Clock Count.

- Deze waarden definiëren de tijd waarop de event ingevoerd wordt.

Maat (Measure) :

Stelt de maat in waarin het event plaatsvind.

Tel (Beat):

Stelt de tel in (in de maat) wanneer het event plaatsvind.

Clock Count:

Stelt de plaats in de tel in wanneer het event plaatsvind. Iedere tel is onderverdeeld in 480 clock cycles (000 t/m 479). Een clock count van 000 geeft aan dat het event exact op het begin van de tel plaatsvind. Een waarde van 240 geeft aan dat het event op de helft van de tel plaatsvind.

- In de QY700 kunt u de maat tussen iedere waarde tussen 001 en 999 instellen. De toelaatbare tel en tijd zijn afhankelijk van de geselecteerde maatsoort. Het maximale bereik voor de tel is 01 t/m 16. Het maximale bereik van de clock count is 000 t/m 479.

Parameter waarden

- Zoals hierboven beschreven is (→ p.131), wordt ieder event gedefinieerd op type en zijn bijgevoegde parameterwaarden. Als u een event type invoert, moet u de parameterwaarde instellen die aangeeft hoe het event uitgevoerd moet worden. Als u bijvoorbeeld een nootevent invoert, moet ook de aanslaggevoeligheid en gate time gespecificeerd worden.
- De benodigde parameters verschillen per event type.



1. Druk, in het Event Lijst scherm, op **F6** (insert).
▼ De QY700 toont het "INSERT" scherm.
2. Verplaats de cursor naar het item dat u in wilt stellen (eventnaam, maat, tel, clock count of parameter).
3. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde in.
 - Druk, als u gebruik maakt van het numerieke toetsenbord, niet op **ENTER** totdat u alle waarden ingevoerd en gecontroleerd heeft. Laat de waarden knipperen tot u alle instellingen gemaakt heeft.
4. Druk, als u gereed bent met het invoeren van de waarden voor het event, op **ENTER** om het event in het spoor op te slaan.
 - *Shortcut:* U kunt zo vaak u wilt op **ENTER** drukken om meerdere kopieën van het event tussen te voegen. Daarna kunt u terugkeren naar de event-lijst pagina en kunt u de waarden naar wens wijzigen.
 - Als u nog een event wilt tussenvoegen, ga dan terug naar stap 2 hierboven.
5. Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar de EVENT LIJST pagina terug te keren. Controleer de lijst om er zeker van te zijn dat alle event correct ingevoerd zijn.

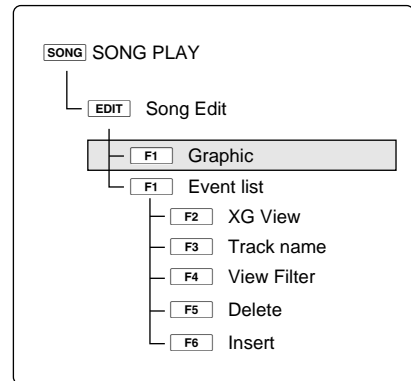
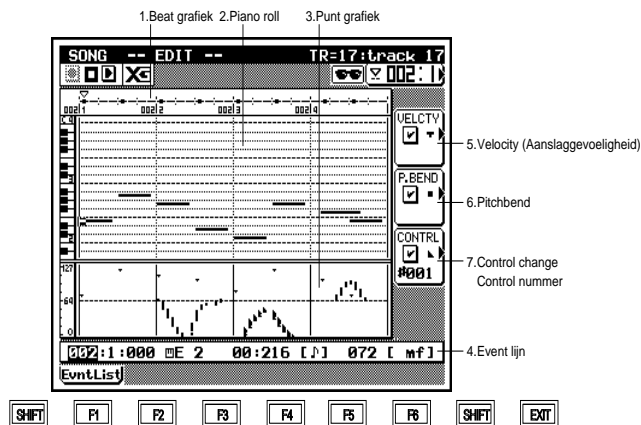
Voer een System Exclusive boodschap in het INSERT scherm in.



- Gebruik de volgende procedure om system exclusive in het INSERT scherm tussen te voegen.

1. Selecteer Exc als eventnaam. Stel de maat, tel en clock count in waar u de exclusive data wilt laten plaatsvinden.
2. Verplaats de cursor naar het parametergedeelte. Voer de hexadecimale waarden in, en verplaats indien nodig de cursor van waarde naar waarde.
 - U kunt met de data dial en **YES** / **NO** hexadecimale waarden invoeren. U kunt ze tevens met het numerieke toetsenbord invoeren: voer met de toetsen cijfers 0 t/m 9 in, en met het microtoetsenbordtoetsen **F#2**, **G#2**, **A#2**, **C#3**, **D#3**, **F#3** de letters A t/m F. (maar druk niet op **ENTER** totdat u alle waarden ingevoerd heeft).
3. Druk, zodra u gereed bent met het invoeren van alle waarden voor system exclusive, op **ENTER** om deze in het spoor op te nemen.
 - *Shortcut:* U kunt zo vaak u wilt op **ENTER** drukken om meerdere kopieën van de system exclusive tussen te voegen. Daarna kunt u terugkeren naar de event-lijst pagina en kunt u de waarden naar wens wijzigen.
 - Als u nog een andere system exclusive wilt tussenvoegen, ga dan terug naar stap 2 hierboven.
5. Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar de EVENT LIJST pagina terug te keren. Controleer de lijst om er zeker van te zijn dat alle system exclusive waarden correct ingevoerd zijn.

1 (Graphic) Grafische scherm



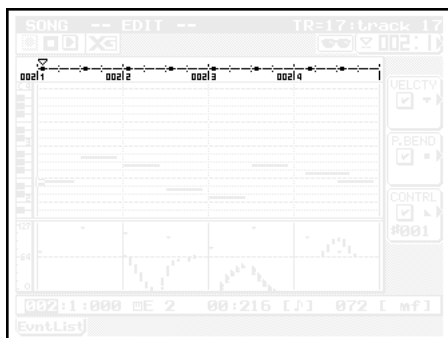
- Het grafische wijzig scherm geeft de volgende data grafisch weer: nootevents, aanslaggevoeligheids-waarden, pitchbend events en control events. Deze pagina is verdeeld in drie verschillende delen: een *tel grafiek*, een *piano roll* en een *puntgrafiek*. Daarnaast loopt er een eventlijn onderaan het scherm dat de waarden van het huidige geselecteerde event aangeeft.
- Het scherm bevat twee cursors. Met de grafiekcursor, in het grafische gedeelte van het scherm, selecteert u de events die u wilt wijzigen. Met de wijzigcursor, in de onderste lijn, selecteert u de waarden van het huidige event.
- De lokatiepointer bovenaan het scherm geeft altijd de huidige lokatie van de grafiekcursor weer.
- U kunt de diverse waarden (zoals gate time en pitchbend niveau's) wijzigen in de eventlijn onderaan het scherm. U gebruikt daarbij dezelfde procedure als bij het eventlijst scherm. (→ p.131). De wijzigingen die u maakt zijn direct in het grafische scherm zichtbaar.
- Het is onmogelijk om in dit scherm event toe te voegen of te wissen. Als u events wilt toevoegen of wissen, moet u teruggen naar het Eventlijst scherm.
- U kunt met I (EvtLst) terugkeren naar het Eventlijst scherm. U kunt het huidige te wijzigen spoor wijzigen met de **TRACK UP** en **TRACK DOWN** knoppen.



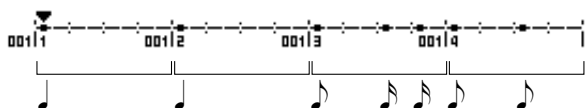
1. Druk, in het SONG PLAY scherm, op **TRACK UP** of **TRACK DOWN** om het spoor dat u wilt wijzigen te selecteren.
- Het geselecteerde spoor (het "toetsenbord spoor") licht in het SONG PLAY scherm op.
2. Druk op **EXIT** om naar SONG WIJZIG sub-mode te gaan.
3. Druk op **F1** (Graphic) om naar het grafische wijzigsscherm te gaan.

4. Verplaats de cursor naar het event dat u wilt wijzigen. U kunt hiervoor diverse manieren gebruiken. De lokatiepointer bovenaan het scherm geeft de huidige lokatie van de grafiekcursor weer.
 - Druk op **[D1]** om naar het lokatieinvoer-gedeelte te gaan. Selecteer met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord de maat.
 - U kunt met de shuttle dial of **[←]** en **[→]** toetsen de grafiekcursor snel over het scherm verplaatsen. Als u de cursor met de shuttle dial langzaam verplaatst, speelt de QY700 de noot events onder de cursorpositie.
 - U kunt event voor event verplaatsen met de **[↑]** en **[↓]** toetsen. Ook hier speelt de QY700 de noten onder de huidige cursorpositie.
5. Als u bij het event dat u wilt wijzigen aangekomen bent, kunt u met **[←]** en **[→]** de wijzigcursor (onderaan het scherm) naar de waarde die u wilt wijzigen (de maat, tel, de clock count, of andere parameter). Wijzig met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord de geselecteerde waarde. U moet onafhankelijk van de gebruikte methode na het wijzigen van een waarde op **[↵]** drukken.
- De nieuwe instellingen gaan op het scherm knippen totdat u op **[↵]** drukt om deze daadwerkelijk in te voeren. Als u de grafische cursor verplaatst voordat u op **[↵]** drukt, blijven de oorspronkelijke waarden behouden.
6. Druk, als u gereed bent, op **F1** (Evtlist) om naar het Eventlijst scherm terug te keren, of druk op **EXIT** om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.

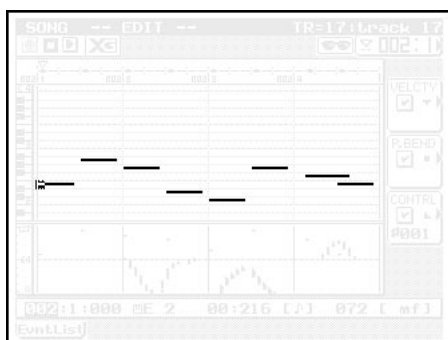
1. Tel Grafiek



- De tel grafiek toont het beginpunt van ieder noot event.
- Ieder streepje (-) in de grafiek stelt een 32ste noot interval voor. Acht achter elkaar volgende streepjes zijn één kwart noot, en 32 achter elkaar volgende streepjes zijn één hele noot.
- Een ● markering verschijnt in de beat grafiek als er op dat punt minimaal één noot begint.
- Laten we er in dit voorbeeld vanuit gaan dat in 4/4 maatsoort opneemt, en de eerste maat het volgende patroon bevat: ♩ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪. In dit geval, ziet de beat grafiek er als volgt uit.

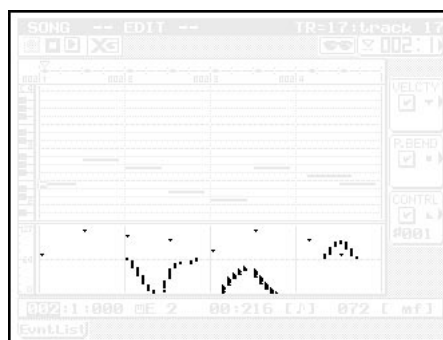


2. Piano Roll



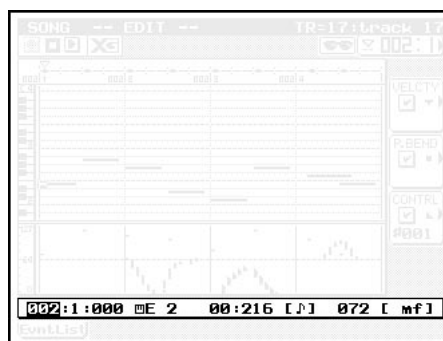
- Deze grafiek toont de toonhoogte, timing en lengte (gate time) van iedere opgenomen noot. De verticale schaal vertegenwoordigt toonhoogte, de horizontale correspondeert met tijd (maat en tel), en de horizontale balken geven de individuele noten weer.
- U kunt door op de ▷ [OCT UP] of ◁ [OCT DOWN] toets te drukken de piano roll één octaaf omhoog of omlaag verschuiven.
- Als u een noot selecteert (om te wijzigen), verschijnt de grafiekcursor (als oplichtend vierkantje) aan de linkerkant van de notenbalk.
- De linkerkant van de notenbalk correspondeert met het punt dat de noot “aangeslagen” is, en de rechterkant geeft het punt aan dat de noot losgelaten is. De verticale positie geeft de toonhoogte aan.

3. Puntgrafiek

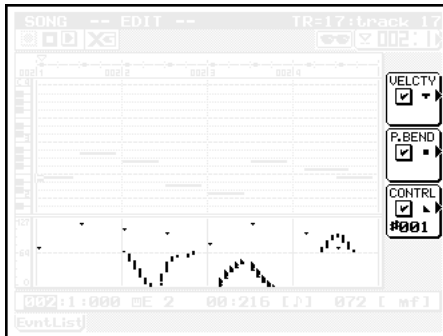





- Dit gedeelte toont de numerieke waarden voor de aanslaggevoeligheid van de noot, pitchbendwaarden en control-change events. Voor aanslaggevoeligheid en controller events, loopt de schaal van 0 of 1 (onderkant) t/m 127 (bovenkant). Bij pitchbend events loopt de schaal van -8192 t/m +8191, waarvan het midden van de grafiek (het onderbroken streepje) 0 is.
- Hou er rekening mee dat de grafiek alleen de waarden voor één type control-change event weergeeft. U kunt het type selecteren door zoals hieronder beschreven wordt het control change nummer in de CONTRL box in te voeren.
- In de grafiek worden aanslaggevoeligheid waarden weergegeven met ▬, pitchbend waarden met ▬, en control change waarden met ▬. Hou er rekening mee dat u ieder van deze symbolen weg kunt filteren door het vinkje in het corresponderende gedeelte weg te halen. Zie onder.
- U kunt een pitchbend of controller event om te wijzigen selecteren door de grafiekcursor naar het event punt in de grafiek te brengen.

4. Eventlijn



- Deze lijn toont de positie (maat, tel en clock count), de naam en de parameterwaarden van het huidig geselecteerde event. De inhoud is gelijk aan de corresponderende invoer in het Eventlijst scherm.
- U kunt in deze lijn waarden die u wilt aanpassen wijzigen. De wijzig procedure is gelijk als in het Eventlijst scherm. (→ p.131)

5. Aanslaggevoeligheid**6. Pitch Bend****7. Control Change**

- In de VELCTY box kunt u selecteren of u de aanslaggevoeligheid wel of niet in de puntgrafiek wilt zien. Als u deze waarden wilt zien, worden deze weergegeven met een  symbool, dat direct onder het beginpunt van iedere noot verschijnt. De schaal gaat vertikaal van 1 (onderaan) tot 127 (bovenkant).
- In de P.BEND box kunt u selecteren of u de pitchbend waarden wel of niet in de puntgrafiek wilt zien. Als u deze waarden wilt zien, worden deze weergegeven met een  symbool. De schaal gaat vertikaal van -8192 (onderaan) tot +8191 (bovenkant). De middelste onderbroken streep is 0.
- De puntgrafiek toont één control change type tegelijkertijd. U kunt in de CONTRL box aangeven welk type u wilt zien, en of u deze wilt zien of niet. U zet het tonen van control change aan/uit door het vinkje in de box weg te halen. U kunt het control change type selecteren door het control change nummer in te voeren: 001 toont bijvoorbeeld modulatiewhelevents of 011 toont expression events. Als de ingevoerde controlchange nummer voorkomt, wordt dat in de puntgrafiek aangegeven door het  symbool. De schaal (van de control change parameterwaarden) gaat vertikaal van 1 (onderkant) tot 127 (bovenkant).

Om puntgrafiek te tonen:



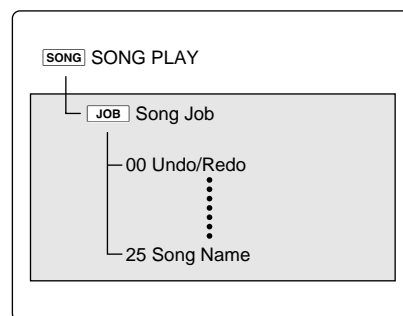
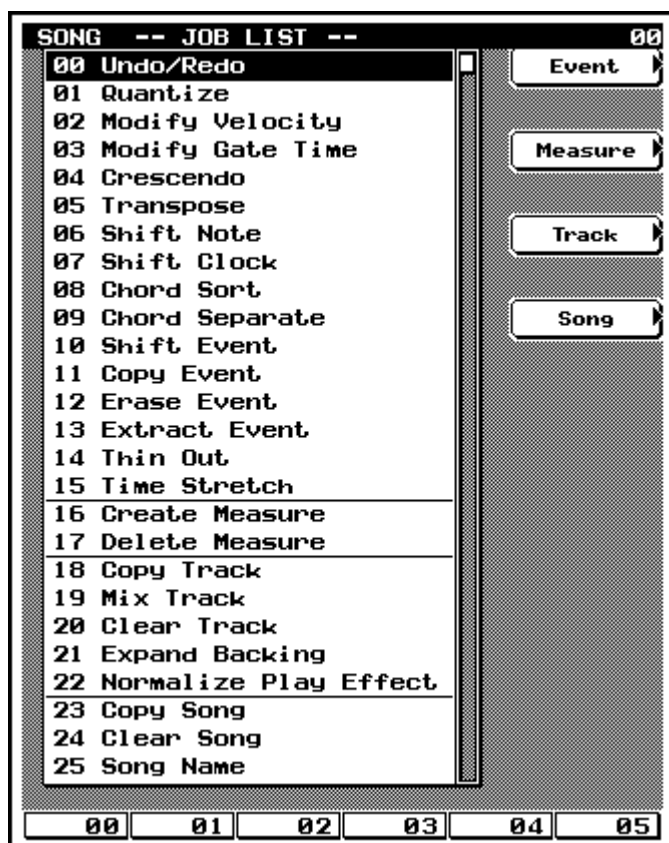
Om te filteren:

Controlchange: 01,...,#032,#033,...,#119



1. Druk op [D2], [D3], of [D4] om de cursor naar de VELCTY, P.BEND of CONTRL box te verplaatsen.
2. Gebruik de data dial of / toetsen om het vinkje te verwijderen/plaatsen.
3. Om het control-change nummer te wijzigen: Druk één of twee maal op [D4] om de cursor naar het nummer invoergedeelte te verplaatsen. Stel met de data dial of / toetsen het nummer in.

7. Song Jobs (Klusjes)



Song Job	Mogelijkheden	Zie pag.
00 Undo/Redo	UNDO : Maakt de laatste handeling ongedaan REDO : Maakt laatste UNDO handeling ongedaan	P.141
01 Quantize	Quantizeert de noot events in het geselecteerde bereik	P.142
02 Modify Velocity	Wijzigt velocitywaarden in het geselecteerde bereik	P.145
03 Modify Gate time	Wijzigt gate times in het geselecteerde bereik	P.147
04 Crescendo	Laat soepel de velocity in het geselecteerde bereik op- of aflopen	P.148
05 Transpose	Transpose alle noten in het geselecteerde bereik	P.149
06 Shift Note	Vervangt alle voorgekomen noten van een gespecificeerde toonhoogte met specifieke vervanging.	P.150
07 Shift Clock	Verschuift alle data in het geselecteerde bereik met een gespecificeerde aantal clock cycles.	P.150
08 Chord Sort	Sorteert akkoordnoten op toonhoogte, in het geselecteerde bereik van het geselecteerde spoor.	P.151
09 Chord Separate	Speelt akkoorden noot voor noot af, met een kleine vertraging tussen iedere noot	P.152
10 Shift Event	Wijzigt een event type in een ander type in een gespecificeerd bereik in een gespecificeerd spoor.	P.153
11 Copy Event	Kopieert alle events in een gespecificeerd bereik naar een gespecificeerde bestemming.	P.154
12 Erase Event	Wist alle events in een gespecificeerd bereik.	P.155
13 Extract Event	Verplaatst alle events van een gespecificeerd type in een gespecificeerd bereik naar een ander spoor.	P.155
14 Thin Out	Vermindert de datagrootte door het uitdunnen van events.	P.157
15 Time Stretch	Verlengt of verkort de timing van events over een gespecificeerd bereik.	P.158
16 Creat Measure	Voegt lege maten toe aan alle sporen.	P.158
17 Delete Measure	Wist gespecificeerde maten van alle sporen.	P.159
18 Copy Track	Kopieert spoordata naar een ander spoor.	P.160
19 Mix Track	Mixt één spoor met een andere.	P.161
20 Clear Track	Wist alle data van het geselecteerde spoor.	P.162
21 Expand Backing	Haalt de data uit de PATTERN- en CHORD sporen, en schrijft het resultaat in een ander spoor.	P.162
22 Normalize Play	Herschrijft de sequencesporen zodat de afspeleffecten goed gezet worden.	P.163
23 Copy Song	Kopieert de inhoud van een andere song.	P.164
24 Clear Song	Wist alle songdata.	P.164
25 Song Name	Geeft een naam aan een song.	P.165

7. Song Jobs (Klusjes)



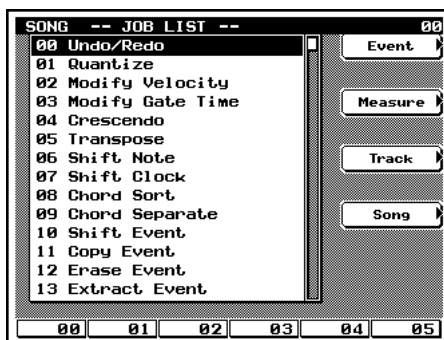
- U kunt met de QY700 song jobs (klusjes) diverse bewerkingen uitvoeren op de door u opgenomen songs.
- U kunt met de data dial of en toetsen een job vanuit het job menu selecteren. Daarnaast kunt u ook het job nummer invoeren met het numerieke toetsenbord. U kunt, zoals hieronder beschreven staat, uw selectie ook met de functietoetsen maken.
- Het menu is onderverdeeld in vier groepen, ingedeeld per job type: event jobs, maat jobs, spoor jobs en song jobs. U kunt de cursor naar iedere eerste job in ieder van deze groepen laten springen door op de corresponderende toets aan de zijkant van het scherm te drukken.

<input type="checkbox"/>	[D1](Event)	Naar 01 Quantize
<input type="checkbox"/>	[D2](Measure)	Naar 16 Create Measure
<input type="checkbox"/>	[D3](Track)	Naar 18 Copy Track
<input type="checkbox"/>	[D4](Song)	Naar 23 Copy Song

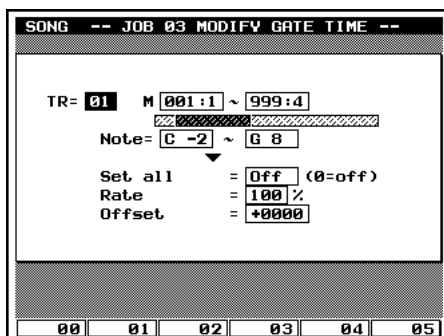
- In de fabriek is standaard ingesteld dat u met functietoetsen t/m op de menu pagina automatisch naar de job uitvoeringsschermen van jobs 00 t/m 05 springt. U kunt deze toetsen herprogrammeren zodat deze de job van uw keuze selecteren: verplaats de cursor naar de job van uw keuze, hou ingedrukt en druk op de gewenste functietoets. De functietoets toewijzingen staan onderop het scherm afgebeeld.



1. Ga naar het SONG PLAY scherm en selecteer de song en het spoor waarmee u wilt werken.
 2. Druk op .
- ▼ Het job menu wordt op het scherm getoond.



3. Verplaats de cursor naar de job die u uit wilt voeren, of selecteer het jobnummer met het numerieke toetsenbord. Druk op om het job uitvoerscherm te openen.



4. Verplaats de cursor naar de diverse invoer-gedeelten in het job uitvoerscherm, en voer met de data dial, / of numerieke toetsenbord de waarden in.



Druk niet op voordat u gereed bent om de job uit te voeren. Zelfs als u met het numerieke toetsenbord waarden invoert, hoeft u niet op te drukken.

5. Druk, als u alle waarden heeft ingevoerd en gereed bent om de job uit te voeren, op .
- ▼ De QY700 voert de job uit. Het scherm toont "Executing..", daarna "Completed".

6. Druk tweemaal op om naar het SONG PLAY scherm terug te keren.

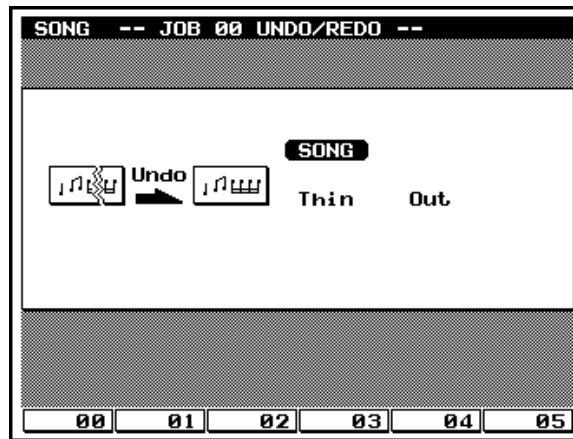


- De meeste jobs werken op een gespecificeerd gedeelte van het spoor, waarvan u het begin- en eindpunt moet specificeren (maat en tel). Als u ongedefinieerde punten aangeeft, kan de boodschap "No Data" verschijnen. Druk, als u deze boodschap krijgt, op om het weg te halen.
- U kunt met job 00 (Undo/Redo) het resultaat van de job die u zojuist heeft uitgevoerd ongedaan maken (zie volgende pagina). Hierdoor kunt u een onjuiste jobuitvoering terugroepen. Zodra "undo" heeft uitgevoerd, kunt u met "redo" de undo handeling ongedaan maken. In sommige gevallen is het handig om een job zowel te undo-en als te redo-en, zodat u het verschil kunt horen hoe het vóór de job was en ná de job uitvoering.
- Als u een job selecteert die een segmenttoewijzing nodig heeft om uitgevoerd te worden, toont het scherm boxjes waarin u het begin- en eindpunt moet specificeren (met een ~ teken tussen de boxjes). Als u de bewerking bijvoorbeeld wilt laten beginnen op Maat 5 Tel 1 en wilt laten stoppen op Maat 8 Tel 4, ziet de specificatie er als volgt uit: 005:1 ~ 008:4.
- Het aantal tellen per maat is afhankelijk van de maatsoort. Als de maatsoort 4/4 is, kunt u de tel waarde tussen 1 en 4 instellen. Als de maatsoort 8/4 is, kunt u (aangezien er acht tellen per maat zijn) de tel waarde instellen tussen 1 en 8.
- Hou er rekening mee dat de tel instelling gekoppeld is aan de maat instelling. Als u continu de tel instelling verhoogt (of verlaagd), gaat de maat instelling mee in overeenkomst met de tel waarde.



Zet de QY700 niet uit terwijl er een job uitgevoerd wordt (terwijl "Executing.." op het scherm staat), aangezien dit uw song data kan beschadigen.

JOB 00 UNDO/REDO



- Met de UNDO job kunt u de bewerking van uw meest recente opname, wijzigingen of job ongedaan maken, waardoor de data in de voorafgaande status terugkeert. Hierdoor kunt u uw oorspronkelijke data terugroepen bij eventuele gemaakte fouten.
- Met de REDO job, die beschikbaar wordt na de UNDO job, kunt u de UNDO handeling ongedaan maken.
- De UNDO/REDO job werkt bij opnamen, wijzigingen en jobs (behalve de SONG NAME en PATTERN NAME jobs) die uitgevoerd worden in de SONG, PATTERN en PHRASE modes. Het werkt tevens bij patch handelingen in PATTERN mode.
- De UNDO job werkt alleen op de meest recente data wijzigingen. Als u bijvoorbeeld met een opname sessie en wijzig sessie bezig bent, is UNDO alleen beschikbaar voor de wijzig sessie. (Maar hou er rekening mee dat als u naar een opname-, wijzig- of job scherm gaat en direct terugkeert zonder wijzigingen aan te brengen, dit niet als een sessie telt.)
- Zodra u UNDO uitvoert, wijzigt de job naam in REDO. REDO blijft beschikbaar totdat u de data weer wijzigt.
- U kunt zo vaak u wilt UNDO en REDO op dezelfde wijziging gebruiken (er vanuit gaande dat u ondertussen geen andere fouten maakt). Dit is handig om de twee versies van de data te vergelijken.



- Controleer het JOB 00 UNDO/REDO scherm om er zeker van te zijn dat de data correct is, en druk op .
- **Shortcut:** Het is soms mogelijk om direct een UNDO/REDO job - zonder de cursor naar de corresponderende job scherm te verplaatsen - uit te voeren. Dit doet u door **[SHIFT] + [JOB]** in te drukken. Deze functie is bijvoorbeeld vanuit het SONG PLAY scherm toegankelijk.

1. Undo/Redo indicatie



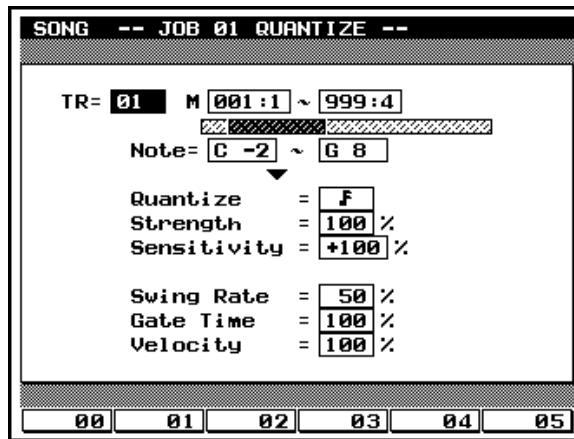
- Het scherm toont het woord Undo of Redo om aan te geven welke job huidig beschikbaar is.

2. UNDO/REDO bestemming

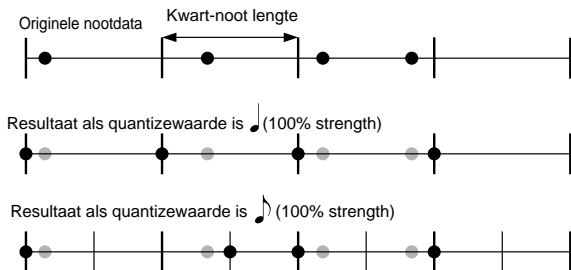


- De twee indicaties rechts van het scherm geven de datawijziging aan die voor UNDO en REDO beschikbaar is. Dit is de meest recente datawijziging van het opnemen, wijzigen, of een job bewerking. (In bovenstaande voorbeeld was de laatste wijziging gemaakt door het uitvoeren van de THIN OUT job in SONG mode.)

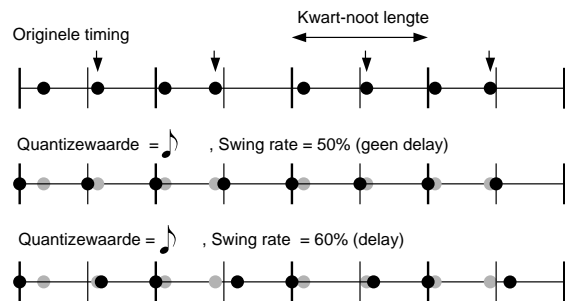
JOB 01 QUANTIZE



- Met deze job kunt u note events van een gespecificeerd gedeelte van het spoor quantizen. *Quantizen* is de bewerking van het aanpassen van noot events door deze dichter naar de dichtstbijzijnde interval grens te verplaatsen (of *quantize lijn*). U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing van uw in realtime opgenomen spel te perfectioneren.
- U moet, voordat u de job uitvoert, de muzikale interval (of quantizewaarde) die u wilt gebruiken specificeren. Deze waarde stelt de ruimte tussen de quantizelijnen in. Onderstaande tekening illustreert het concept voor kwart noot en achtste noot quantizewaarden.



- De quantize sterkte bepaalt in hoeverre de noten naar de dichtstbijzijnde quantizelijne verplaatst worden, en de sensitivity (gevoeligheid) selecteert welke noten verplaatst moeten worden (gebaseerd op de ruimte naar de dichtstbijzijnde lijn). U kunt deze instellingen combineren, om zo de QY700 de opdracht te geven alleen noten die ver van de dichtstbijzijnde lijn verwijderd zijn licht te verschuiven, en de dichter bij de lijn geplaatste noten ongewijzigd te laten.
- U kunt met de swing ratio de noot events een lichte vertraging te geven bij een even genummerde interval, waardoor er "swing" aan de muziek toegevoegd wordt. Als u bijvoorbeeld een achtste noot quantize gebruikt, wordt de vertraging van kracht op de noten die beginnen op de tweede, vierde, zesde of achtste interval van de maten. zie hieronder.



- Als laatste kunt u de swing wijzigen door de aanslaggevoeligheid en gate times van de noten in de andere intervals te wijzigen.

1. Spoor instelling: TR



- Stelt het spoor in dat gequantized moet worden.



- 01,...,32, All
- 01,...,32 Quantize het corresponderende spoor.
- All Quantize alle 32 sequence sporen.

2. Segment en noten (M en Note=)



- De twee bovenste boxjes (rechts van M) selecteren het gedeelte dat gequantized moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen. De Note boxjes selecteren het bereik in noten in die gequantized moeten worden; noten buiten dit bereik worden niet bewerkt.



- Maat: Tel 001:1,...,999:8
- Note bereik C-2,...,G8

3. Quantize waarde



- De Quantize waarde stelt de quantize interval in. U kunt met de data dial of / toetsen, of door het corresponderende nummer op het numerieke toetsenbord in te drukken de waarde instellen.
- Hou er rekening mee dat de **+3** instelling zowel “normale” als “triool” intervals in dezelfde ruimte creëren. De stelt bijvoorbeeld quantizelijnen op iedere achtste noot ruimte *en* iedere achtste noot trioel ruimte.



	32ste noot intervals
	16de noot intervals
	16de trioel intervals
	8ste noot intervals
	8ste trioel intervals
	Kwart noot intervals
	Kwart noot trioel intervals
	16de en 16de trioel intervals
	8ste en 8ste trioel intervals

4. Strength (Sterkte)



- Met de strength waarde kunt u de hoeveelheid instellen waarmee noot events naar de dichtstbijzijnde quantizelijnen worden verschoven.
- Bij een instelling van 100% wordt ieder nootevent volledig naar de dichtstbijzijnde quantizelijnen verschoven. Een instelling van 50% verschuift iedere noot voor de helft naar de dichtstbijzijnde quantizelijnen.

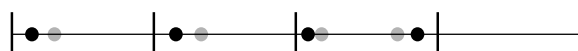
Originele data (maatsoort is 4/4)



Quantize strength = 100% (quantizewaarde =)



Quantize strength = 50% (quantizewaarde =)



000%,...,100%

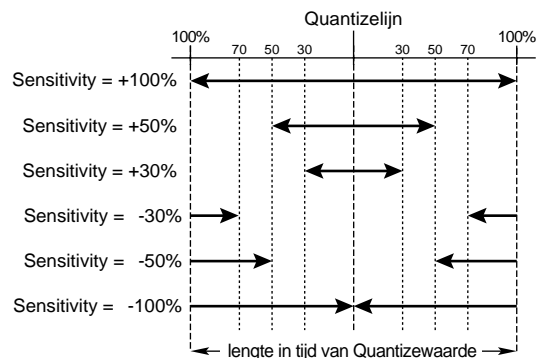
5. Sensitivity (gevoeligheid)



- U kunt de sensitivity parameter instellen om het quantizen alleen invloed te laten hebben op die noten die op een bepaalde afstand van de quantizelijnen staan. U kunt bijvoorbeeld alleen de noten die dicht bij de quantizelijnen staan quantizen, of juist de noten die ver verwijderd zijn van de quantizelijnen.
- Het volledige quantize bereik loopt van 1/2 interval links tot 1/2 interval rechts van de quantizelijnen. (Zie onderstaande tekening). Als u bijvoorbeeld wilt quantizen op 100% sensitivity en 100% strength, worden alle noten in dit bereik volledig naar de quantizelijnen verschoven.
- Als u Sensitivity op 100% (of -100%) zet, worden alle noten in het bereik naar de quantizelijnen verschoven. Als u de waarde op 50% zet, worden alleen de noten in de halve interval rond de quantizelijnen gequantized (beginnend bij 1/4 van links van de lijn, eindigend bij 1/4 rechts van de lijn.).

Als u bijvoorbeeld 50% sensitivity gebruikt bij een quantizewaarde van één kwart noot, worden alle noten binnen 1/16de noot aan weerszijden van de lijn verschoven, en de verder verplaatste noten blijven onbewerkt.

- U kunt negatieve waarden gebruiken als u alleen de verder geplaatste noten wilt quantizen. Bij een Sensitivity van -50% bijvoorbeeld, worden de noten die verder weg geplaatst zijn dan 1/4 interval links en verder dan 1/4 interval rechts gequantized. Als we uitgaan van een quantizewaarde van een kwart noot, is het resultaat hiervan dat alle noten die meer dan 1/16de noot verder staan dan de quantizelijnen gequantized worden, en de noten die dichterbij staan onbewerkt blijven.



-100%,...,+000%,...,100%

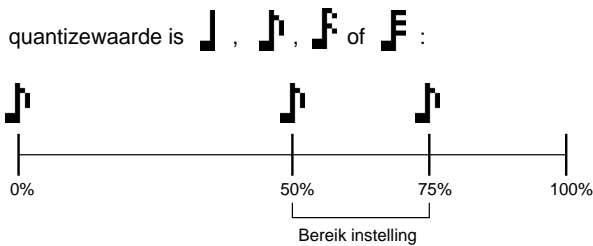


- Deze functie biedt de mogelijkheid om noten die duidelijk verkeerd getimed zijn “recht te zetten”, en de noten die beter getimed zijn onbewerkt te laten. Om dit resultaat te verkrijgen, kunt u over het algemeen het best de waarden tussen -30% en -50% gebruiken.

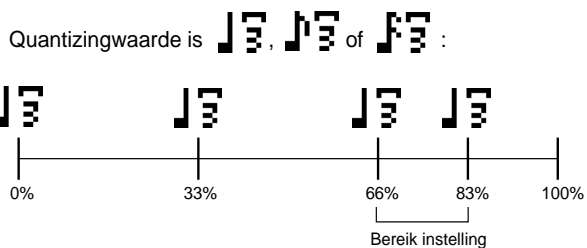
6. Swing ratio



- Met deze instelling kunt u een vertraging aan de noten in iedere even genummerde quantize interval geven (zie onder) om wat meer swing aan de muziek toe te voegen. Deze aanpassing wordt pas uitgevoerd nadat het quantizen uitgevoerd is: eerst worden de noten gequantized, daarna wordt de vertraging toegevoegd.
- Als u een quantizewaarde van 32ste, 16de, 8ste of een kwart noot gebruikt, voegt de QY700 de vertraging toe op iedere even genummerde interval. Als u bijvoorbeeld een 8ste noot interval gebruikt, zijn de eerste noten in de eerste 8ste noot interval normaal, worden de noten in de tweede interval vertraagd, de noten in de derde zijn normaal, enz.
- Als u één van de triool quantizewaarden gebruikt, voegt de QY700 de vertraging toe aan de noten in iedere derde interval. Als u de ♪₃ of ♫₃ interval gebruikt, voegt de QY700 de vertraging toe aan het niet-triool gedeelte van het ritme (alleen bij een ♪ of ♫ ritme).
- De swing ratio wordt weergegeven als de waarde die de positie van de verschoven "tel" aangeeft. Bij niet-triool ritmes, wordt de positie bij een waarde van 50% niet gewijzigd, waar hogere waarden een vertraging produceert. (In dit geval is 100% de dubbele lengte van de quantize interval). De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het ritme type, zie hieronder.

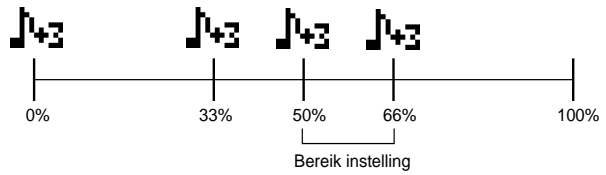


- Bij de hierboven genoemde quantizewaarden, resulteert een instelling van 50% in geen wijzigingen, zodat de even genummerde interval exact gecentreerd blijft. Hogere waarden verschuiven de interval naar rechts om swing toe te voegen. De maximale instelling is 75%, hetgeen de interval met een gelijke hoeveelheid met een halve quantizewaarde verschuift.



- Bij triool quantizewaarden (zie boven), verschuift de QY700 alleen de derde interval. In dit geval heeft een instelling van 66% geen effect (zodat de derde interval op de originele positie blijft staan). Hogere waarden verschuift de interval naar rechts. De maximale instelling is 83%, hetgeen de interval met één halve quantizewaarde verschuift. (hou er rekening mee dat in dit geval de 100% schaal 3 keer de quantizelengte voorstelt.)

Quantizewaarde is ♪₃ , ♫₃ :



- In het geval van normale-plus-triool quantize waarden, verschuift de QY700 alleen het niet-triool gedeelte van het ritme, zoals hierboven getoond wordt. In dit geval heeft een instelling van 50% geen effect, terwijl hogere waarden de interval naar rechts verschuiven. De maximale instelling is 66%, hetgeen de interval volledig naar de positie van de derde noot in het triool ritme verschuift. (De 100% schaal verdubbelt de ♪ of ♫ quantizelengte.)



- Quantizewaarde is ♪ , ♪₃ , ♫ , ♫₃ : 50% , ..., 75%
- Quantizewaarde is ♪₃ , ♫₃ of ♫₃ : 66% , ..., 83%
- Quantizewaarde is ♪₃ of ♫₃ : 50% , ..., 66%



- Als u STRENGTH onder 100% zet, kunnen noten op willekeurige lokaties binnen de interval vóór de "swing ratio" verschuiving liggen. In dit geval verschuift de QY700 alle noten binnen de interval met dezelfde hoeveelheid.
- Als STRENGTH minder is dan 100%, is het mogelijk dat de swing aanpassing sommige noten naar de volgende interval verschuift. Als de QY700 een noot verder verschuift dan tussenliggende noten, verschuiven deze noten ook naar de zelfde lokatie.

7. Swing Gate Time



- Deze waarde past proportioneel de gate time van de noten binnen de door swing aangepaste intervals aan.
- De *gate time* is de lengte dat een noot aangehouden wordt. U kunt deze instelling gebruiken om de noten in de met swing aangepaste intervals te verlengen of in te korten.
- Een instelling van 100% laat de oorspronkelijke gate time van een noot ongewijzigd. Hogere waarden verhogen de gate time, en lagere waarden verminderen de gate time.
- Als een gewijzigde gate time kleiner is dan 1, stelt de QY700 de waarde in op 1.



000% , ..., 100% , ..., 200%

8. Swing velocity (aanslaggevoeligheid)



- Deze waarde past binnen de met swing aangepaste intervals proportioneel de aanslaggevoeligheid van de noten aan.
- Onthoud dat met velocity (aanslaggevoeligheid) aangegeven wordt hoe hard de noot aangeslagen wordt. U kunt daarvoor deze instelling gebruiken om de sterkte waarmee de noten (binnen het bereik van de met swing aangepaste intervals) aangeslagen worden.
- Een instelling van 100% heeft geen invloed op de aanslaggevoeligheid. Hogere instellingen verhogen de aanslagsterkte, lagere waarden verminderen de aanslagsterkte.
- Als een aangepaste waarde minder is dan 1, stelt de QY700 de waarde automatisch in op 1.



000%,...,100%,...,200%

JOB 02 MODIFY VELOCITY



- Deze job past de aanslaggevoeligheidswaarden van het gespecificeerde bereik noten (toonhoogten) in het gespecificeerde gedeelte van het toegewezen spoor. De daadwerkelijke uitwerking van het aanpassen van de aanslaggevoeligheid is afhankelijk van de voice: in de meeste gevallen resulteert het verhogen van de aanslaggevoeligheid in een luider geluid.
- Bij het gebruik van deze job, kunt u kiezen om alle aangewezen noten op dezelfde identieke waarde te zetten, of deze lineair aanpassen aan de oorspronkelijke aanslaggevoeligheidswaarden.
- Als u een lineaire aanpassing maakt, kunt u uit twee parameters kiezen: de Rate (Ratio) en Offset. De Rate waarde resulteert in een proportionele wijziging van de aanslaggevoeligheidswaarde, en de Offset waarde (dat ná de Ratio aanpassing uitgevoerd wordt) voegt een vastgestelde waarde toe. De relatie hiertussen is als volgt:

Aangepaste velocity = (oorspr. velocity X Rate) + Offset.

- Als de aanpassing resulteert in een waarde minder dan 1, stelt de QY700 deze in op 1. Als het resultaat meer is dan 127, stelt de QY700 deze in op 127.

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het sequencerspoor waaraan de aanpassing gemaakt moet worden.



01, ..., 32

2. Segment en noten (M en Note=)



- De twee bovenste boxjes (rechts van M) selecteren het gedeelte dat bewerkt moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen. De Note boxjes selecteren het bereik in noten in dat bewerkt moet worden; noten buiten dit bereik worden niet bewerkt.



Maat: Tel 001:1,....,999:8
 Note bereik C-2,....,G8

3. Set all



- U kunt deze parameter gebruiken als u alle velocities van alle aangewezen noten op dezelfde waarde wilt zetten (1 t/m 127). Als u deze functie niet wilt gebruiken (en u een lineaire aanpassing wilt maken), zet u de waarde op Off.
- Hou er rekening mee dat als er een andere waarde dan Off gespecificeerd wordt, de Rate en Offset waarden genegeerd worden.

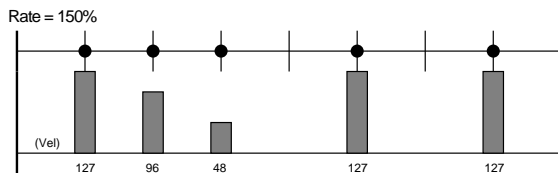
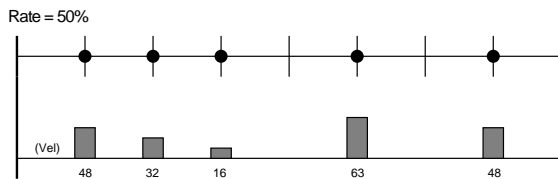
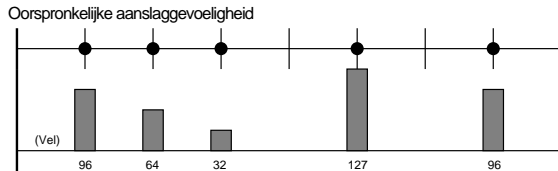


Off (0), 001,....,127

4. Rate (Ratio)



- De Rate parameter voegt een proportionele wijziging toe aan de aanslaggevoeligheid van de gespecificeerde noten. Een instelling van 100% heeft geen effect, een waarde van 50% halveert de velocities en een waarde van 200% verdubbelt de aanslagsterkte van de noten.

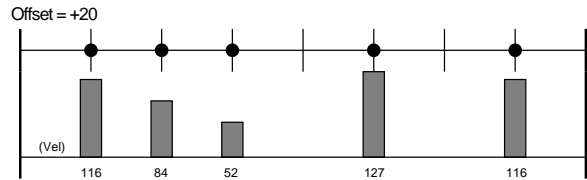
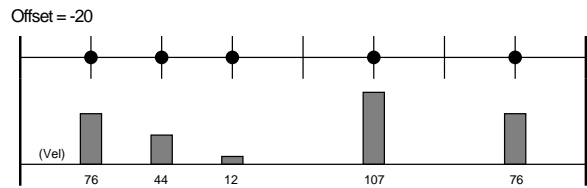
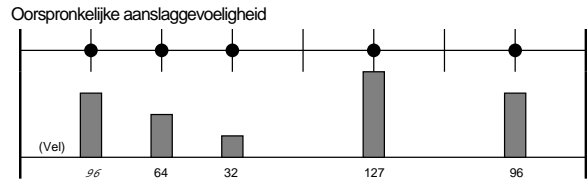


000%,....,100%,....,200%

5. Offset



- Deze parameter voegt een vastgestelde waarde toe aan de met Rate aangepaste velocity waarden. Een instelling van 0 heeft geen effect, positieve waarden verhogen de velocity, en negatieve waarden verlagen de velocity.



-99,....,+00,....,+99

7. Song Jobs (Klusjes)

5. Offset

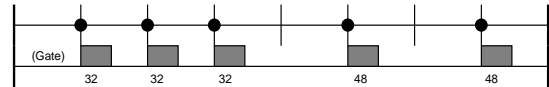


- Deze parameter voegt een vastgestelde waarde toe aan de met Rate aangepaste gate tijd waarden. Een instelling van 0 heeft geen effect, positieve waarden verhogen de gate tijd, en negatieve waarden verlagen de gate tijd.

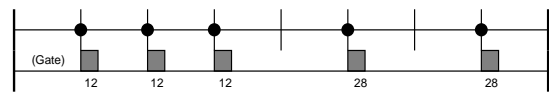


-99,...,+00,...,+99

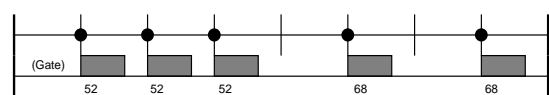
Oorspronkelijke gate timing



Offset = -20



Offset = +20



JOB 04 Crescendo

SONG -- JOB 04 CRESCENDO --

TR= M ~

~

Range =

- U kunt met deze job een crescendo of decrescendo aan het gespecificeerde bereik noten (toonhoogten) in het gespecificeerde gedeelte van het toegewezen spoor toevoegen. De QY700 produceert het effect door een licht velocity aanpassing (offset) aan het begin van het gedeelte toe te voegen, dat vanaf de offset tot het eind van het gespecificeerde gedeelte geleidelijk oploopt.



Maat: Tel 001:1,...,999:8
Note bereik C-2,...,G8

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het sequencespoor waaraan de aanpassing gemaakt moet worden.



01,...,32

2. Segment en noten (M en Note=)



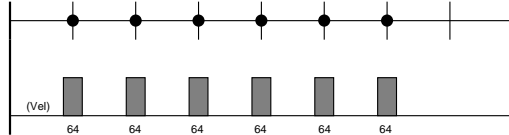
- De twee bovenste boxjes (rechts van M) selecteren het gedeelte dat bewerkt moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen. De Note boxjes selecteren het bereik in noten in dat bewerkt moet worden; noten buiten dit bereik worden niet bewerkt.

3. Range (Bereik)



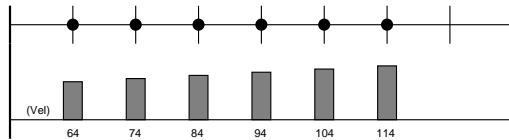
- U kunt met de Range parameter de intensiteit van de crescendo instellen.
- Met de Range instelling selecteert u de waarde die op de laatste maat en tel van het gespecificeerde gedeelte aan de velocity van de noten toegevoegd moet worden. De QY700 laat geleidelijk de hoeveelheid die aan de velocity van de noten toegevoegd (of afgehaald) moet worden oplopen, beginnend bij "0" aan het begin van het gedeelte, en eindigt met het volledige ingestelde Range hoeveelheid aan het einde van het gedeelte.
- De velocity kan niet lager zijn dan 1 of hoger dan 127. Aangepaste waarden onder de 1 worden op 1 gezet, en aangepaste waarden boven de 127 op 127.

Oorspronkelijke aanslaggevoeligheid

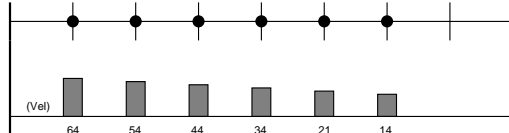


-99,...,+00,...,+99

Bereik = +50 (M: 001:1 ~ 003:1)



Bereik = -50 (M: 001:1 ~ 003:1)



JOB 05 TRANSPOSE

- Met deze job kunt u een gespecificeerd bereik aan noten (toonhoogten) in een gespecificeerd gedeelte van het spoor transponeren (in toonhoogte verhogen/verlagen). U kunt het transpose niveau in halve tonen instellen.

Maat: Tel 001:1,...,999:8
Note bereik C-2,...,G8

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het sequencespoor waaraan de aanpassing gemaakt moet worden.



01,...,32

2. Segment en noten (M en Note=)



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het gedeelte dat getransponeerd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen. De Note boxjes selecteren het bereik in noten in dat bewerkt moet worden; noten buiten dit bereik worden niet bewerkt.



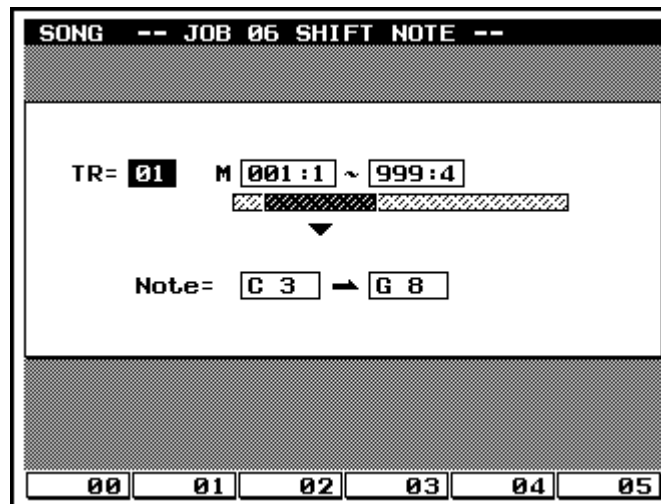
3. Transpose hoeveelheid



- De Transpose waarden stelt de transpose in halve tonen in. Een waarde van +12 transponeert de gespecificeerde noten één octaaf omhoog, en een waarde van -12 transponeert de noten één octaaf omlaag.



-99,...,+00,...,+99

JOB 06 SHIFT NOTE

- Met deze job kunt u alle voorkomende gespecificeerde toonhoogten (in het gespecificeerde gedeelte van het spoor) vervangen door een andere toonhoogte.

1. Spoor instelling: TR

- Met deze parameter selecteert u het spoor.



01,....,32

2. Segment (M)

- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het spoorgedeelte dat gewijzigd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



Maat: Tel 001:1,....,999:8

3. Bron toonhoogte

- Het eerste boxje rechts van “Note=” geeft de toonhoogte aan die vervangen moet worden. Ieder van deze wordt geconverteerd in de toonhoogte van de bestemming toonhoogte.



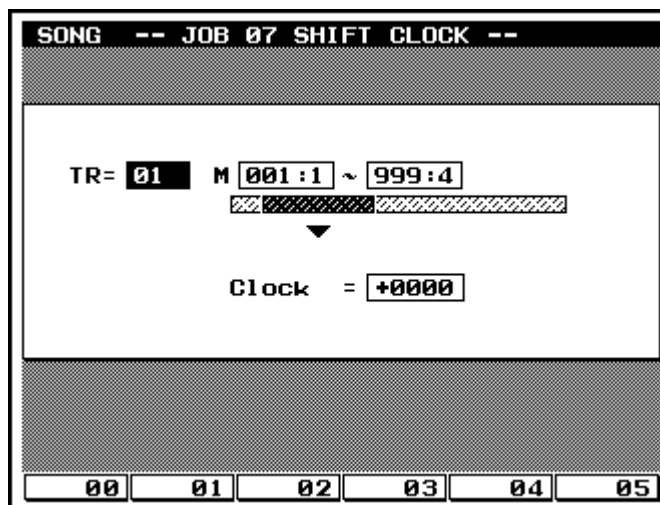
C-2,....,G8

4. Bestemming toonhoogte

- Met het tweede boxje rechts van “Note=” selecteert u de nieuwe toonhoogte voor de getransponeerde noten.



C-2,....,G8

JOB 07 SHIFT CLOCK

- Met deze job kunt u alle data events in het gespecificeerde gedeelte van het spoor in de tijd verschuiven. De Shift wordt uitgevoerd in verhoging/verlaging van de clock cycles.

- Als u events één of meer volledige tellen of maten wilt verplaatsen, is het eenvoudiger om daarvoor de COPY EVENT job te gebruiken. (→ p.154)

- Hou er rekening mee dat deze job nooit een event buiten het gespecificeerde begin- en eindpunt verschuift; ieder event dat buiten dit punt zou vallen wordt dan exact op het begin- of eindpunt geplaatst.

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het spoor.



01,...,32 Tmp

- 01,...,32

Pas Shift toe op het corresponderende sequencespoor.

- Tmp

Pas Shift toe op het TEMPO spoor.

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het spoorgedeelte dat gewijzigd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



Maat: tel 001:1,...,999:8

3. Clock Cycles

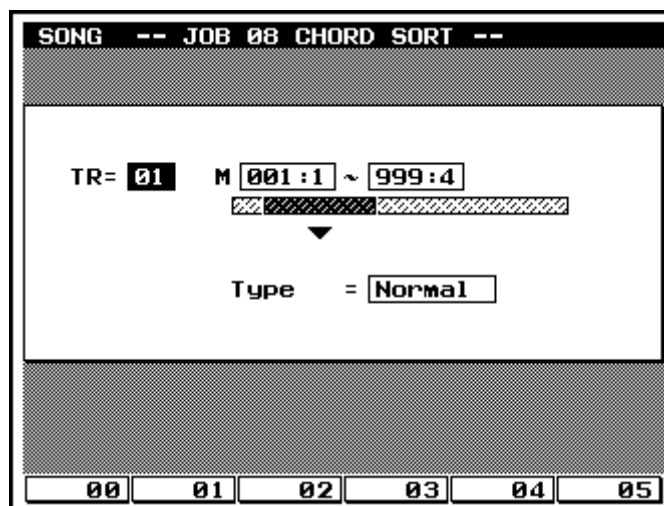


- De Clock waarde stelt het aantal clock cycles in dat de events verschoven moeten worden. Positieve waarden verplaatsen de events verder in tijd, negatieve waarden verplaatsen deze terug in de tijd (richting begin van de song).
- Onthou dat er per tel 480 cycles zijn.



-9999,...,+0000,...,+9999

JOB 08 CHORD SORT



- Deze job "sorteert" akkoord events (tegelijk gespeelde nootevents) op volgorde van toonhoogte. De sortering wordt weergegeven in de EDIT pagina lijst, en bepaalt de scheidingssequence die door de CHORD SEPARATE (akkoordscheiding) job (zie volgende pagina) gebruikt moet worden.
- Er wordt in toonhoogte gesorteerd. Als noten E3, C3 en G3 op dezelfde tijd beginnen, maakt deze job er C3, E3, G3 van (als de instelling "Normal" gekozen is of G3, E3, C3 (als er voor "Reverse" gekozen is).

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het spoor waarvan de data gesorteerd moet worden.



01,...,32

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het spoorgedeelte dat gesorteerd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.

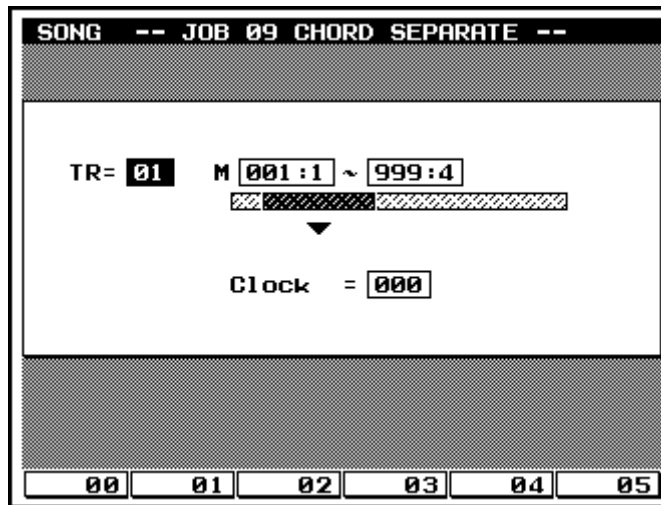


Maat: tel 001:1,...,999:8

3. Type



Normal Sorteert van lage naar hoge toonhoogte.
Reverse Sorteert van hoge naar lage toonhoogte.

JOB 09 CHORD SEPARATE

- Deze job splitst elke akkoordformatie (binnen het gespecificeerde gedeelte van het gespecificeerde spoor) op in zijn individuele noten, en voegt tussen iedere noot een vertraging toe.
- Als de Clock waarde op 30 staat, wordt een akkoord dat uit de noten C3, E3 en G3 bestaat afgespeeld als C3 (op de oorspronkelijke timing van het akkoord), 30 cycles later gevolgd door E3, en weer 30 cycles later door G3. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken als u gitaarspel wilt nabootsen.
- Hou er rekening mee dat het onmogelijk is om akkoorden over de grens van de maat of door het volgende akkoord heen op te splitsen.

1. Spoor instelling: TR

- Met deze parameter selecteert u het spoor dat u op wilt splitsen.



01,...,32

2. Segment

- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het spoorgedeelte dat opgesplitst moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



Maat: tel 001:1,...,999:8

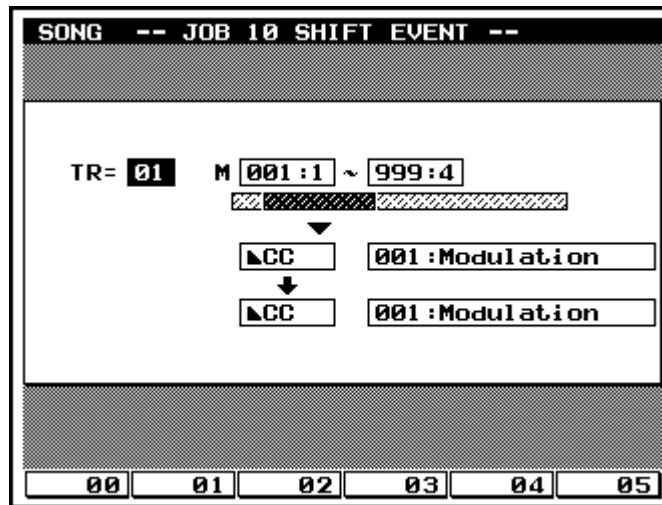
3. Clock Cycles

- De Clock waarde stelt de vertraging tussen de opgesplitste akkoordnoten in clock cycles in.
- Onthoud dat er per tel 480 cycles zijn.



-9999,...,+0000,...,+9999

JOB 10 SHIFT EVENT



- Met deze job kunt u een bepaald gespecificeerde event type (binnen het geselecteerde gedeelte van het gespecificeerde sequencespoor) vervangen door een ander event type. Hoewel het event type gewijzigd wordt, blijft de waarde van de vervangen parameter behouden.
- U kunt bijvoorbeeld met deze functie breath-controller events wijzigen in channel-aftertouch events, waarna de hoeveelheid toegepaste breath-control daarna op het nieuwe event van toepassing is.

1. Spoor instelling: TR



- Met deze parameter selecteert u het spoor dat u wilt wijzigen.



01,....,32

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het spoorgedeelte dat bewerkt moet worden.



Maat: tel 001:1,....,999:8

3. Bron event



- In de twee boxjes in het midden kunt u het event type dat vervangen moet worden selecteren.



CC	001,....,031,033,....,127	Control-change event
CAT		Channel Aftertouch
PB MSB		Pitch Bend MSB
Note		Note event (nootnummer waarde wordt behouden).
	Note (Velo=64)	
Note		Note event (velocity parameter wordt behouden).
	Velo# (Note=C3)	

3. Bestemming event

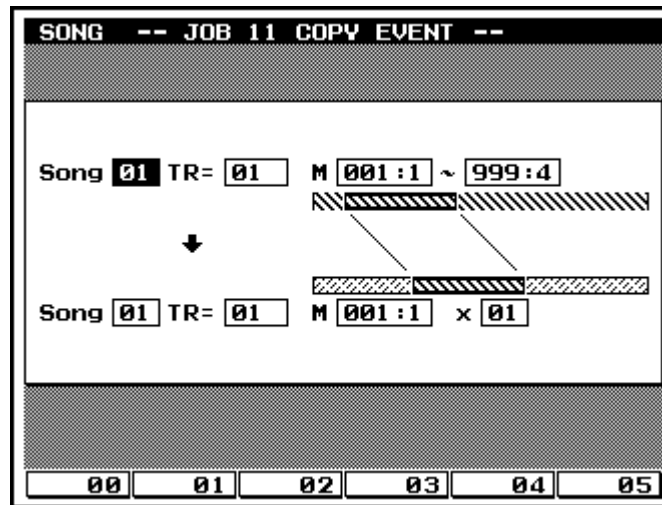


- In de twee boxjes onderin kunt u het event type selecteren waarmee het bron event vervangen moet worden.



CC	001,....,031,033,....,127	Control-change event
CAT		Channel Aftertouch
PB MSB		Pitch Bend MSB
Note		Note event (oorspronkelijke waarde is het nieuwe nootnummer; Velocity=64, Gate time=108).
	Note (Velo=64)	
Note		Note event (oorspronkelijke waarde is de nieuwe velocity; note = C3; Gate tijd=108).
	Velo# (Note=C3)	

JOB 11 COPY EVENT



- Met deze job kunt u alle data van een gespecificeerd brongedeelte (song, spoor en gedeelte) naar een gespecificeerd gedeelte kopiëren, hetgeen alle data in het bestemmingsgedeelte overschrijft.
- U kunt met deze job data van een song naar een andere kopiëren, of data van het ene spoor naar het andere kopiëren.
- Hou er rekening mee dat deze job niet werkt met voice instellingen en afspel effect instellingen.
- U kunt er voor kiezen om meer dan één kopie van het origineel te maken. Als u bijvoorbeeld drie kopieën maakt, wordt de brondata drie maal achter elkaar gekopieerd.

1. Bron song



- Met deze parameter selecteert u de song waarvan u data wilt kopiëren.



01,....,20

2. Bron Spoor



- Met de bovenste TR waarde selecteert u het spoor waarvandaan de data gekopieerd moet worden.



01,....,32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01,....,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor
- All Alle sporen

N.B.:

De bron- en bestemmingssporen moeten van het zelfde type zijn. Als u de bovenste waarde op Pat, Chd, Tmp of All zet, neemt het bestemmingspoor automatisch dezelfde waarde aan. Als u vanaf sequencersporen kopieert, moet de bestemming ook een sequencespoor zijn.

3. Bron gedeelte



- Met de twee boxjes recht van de M (bovenste lijn van het scherm selecteert u het gedeelte van het spoor dat gekopieerd moet worden.



Maat: tel 001:1,....,999:8

4. Bestemming song



- De onderste Song waarde bepaalt de bestemmings-song.



01,....,20

5. Bestemming spoor



- Met de onderste TR waarde selecteert u het spoor waar de data naartoe gekopieerd moet worden.



01,....,32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01,....,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor
- All Alle sporen

N.B.:

De bron- en bestemmingssporen moeten van het zelfde type zijn. Als u de bovenste waarde op Pat, Chd, Tmp of All zet, neemt het bestemmingspoor automatisch dezelfde waarde aan. Als u vanaf sequencersporen kopieert, moet de bestemming ook een sequencespoor zijn.

6. Startpunt van bestemmingsgedeelte



- In de eerste box rechts van M (onderste lijn van het scherm) kunt het beginpunt van het bestemmingsgedeelte instellen.



Maat: tel 001:1,....,999:8

7. Aantal kopieën

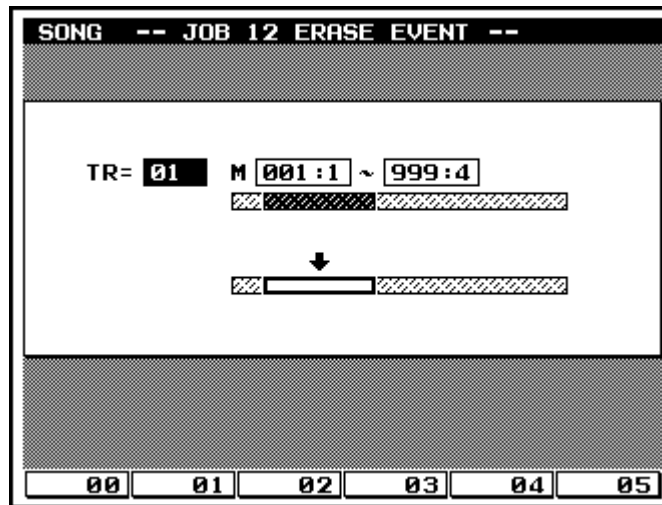


- De laatste waarde op deze job pagina is het aantal keer dat u de data wilt kopiëren.



01,....,99

JOB 12 ERASE EVENT



- Deze job wist alle data van een gespecificeerd gedeelte van de huidige song, zodat het gedeelte stil wordt.



1. Spoor instelling



- Met de TR waarde selecteert u het spoor waarvan de data gewist moet worden.



01,...,32, Pat, Chd, Tmp

- 01,...,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor



2. Gedeelte

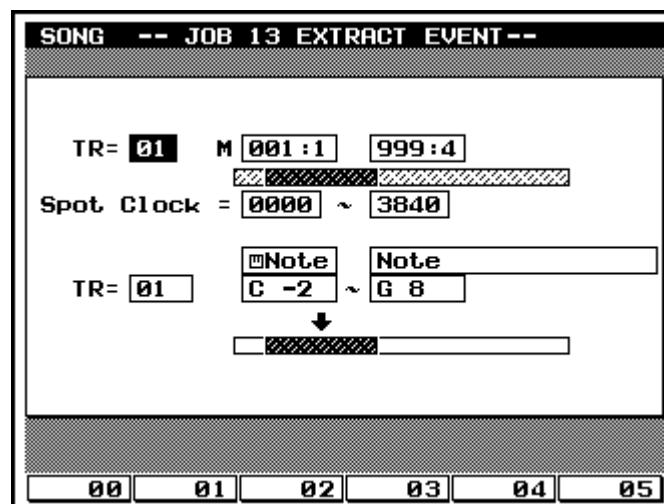


- Met de twee boxjes recht van de M selecteert u het gedeelte van het spoor dat gewist moet worden.



Maat: tel 001:1,...,999:8

JOB 13 EXTRACT EVENT



- Deze job verplaatst alle event data van een geselecteerd type vanuit een geselecteerd gedeelte van het spoor naar hetzelfde gedeelte in een ander spoor. De oorspronkelijke event data wordt van het bronspoor verwijderd.
- U kunt met de Spot Clock instelling alleen die events verplaatsen die binnen een bepaalde interval van de maten van het gedeelte vallen. U kunt bijvoorbeeld

alleen de events verplaatsen die tussen de tweede en derde tel plaatsvinden.

- Als in het bestemmingsgedeelte als data staat, wordt de oude en nieuwe data gemengd.
- U kunt met deze job ook gespecificeerde event data wissen in plaats van kopiëren. (U kunt dit doen door de tweede TR waarde op "Off" te zetten.)

7. Song Jobs (Klusjes)

1. Bron spoor



- Met de eerste TR instelling kunt u het spoor selecteren waar de events uitgehaald moeten worden.



01,....,32

2. Bron gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het gedeelte van het spoor voor de bewerking selecteren .

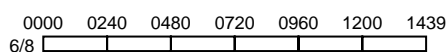
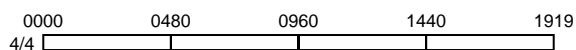


Maat: tel 001:1,....,999:8

3. Spot clock



- Met de Spot clock parameter kunt u de interval van iedere maat selecteren waar de eventdata uitgehaald moet worden.
- De interval wordt ingesteld in clock cycles, waarbij iedere maat begint bij cycle 0000. Er zitten 480 clock cycles in een kwart noot.
Als we er bijvoorbeeld van uitgaan dat de timing op 4/4 staat, wordt het bereik als u de eventdata alleen uit de eerste helft van de maat wilt halen 0000-0959. Als u alleen de events wilt kopiëren die exact op de vierde tel vallen, zet u het bereik op 1440-1440.



0000,....,3840

4. Bestemming spoor



- Met de tweede TR instelling kunt u het spoor selecteren waar de events naartoe gekopiëerd moeten worden.



01,....,32, Off

- 01,....,32 Sequencespoor
- Off Geen bestemming (wissen)

5. Event



- In het derde paar boxjes (midden in het scherm) kunt u specificeren welk event type uit de data gehaald moet worden.



Note, PC, PB, CC (000,....,127, All), CAT, PAT, EXC

- Note Nootdata (C2,....,G8, All)
- PC Program Change
- PB Pitch Bend
- CC (000~127,All) Control Change (één enkel control change nummer of alle boodschappen)
- CC Channel Aftertouch
- PAT Polyfonische Aftertouch
- EXC System Exclusive

6. Parameter bereik



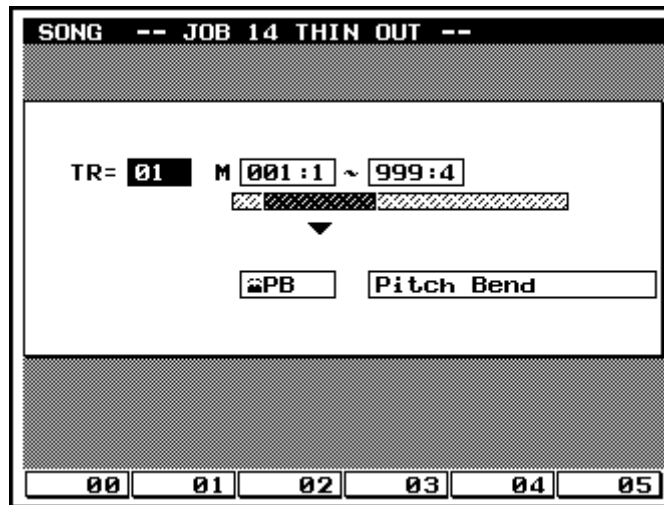
- U kunt in de laagste twee boxjes op het scherm het parameterbereik instellen. De QY700 haalt alleen de events uit de data die binnen het bereik vallen.
- Als u bijvoorbeeld nootevents uit de data haalt, kunt u met deze instelling een bereik aan toonhoogten aangeven dat uit de data gehaald moet worden (C3 t/m C4 bijvoorbeeld). Als u program change events uit de data wilt halen, kunt u het bereik aan program changenummers aangeven dat uit de data gehaald moet worden.
- Hou er rekening mee dat u bij het EXC event type geen parameters in kunt stellen.
- De onderstaande waarden tonen het maximale bereik. U kunt altijd een kleiner bereik invoeren. Let erop dat de eerste waarde gelijk of kleiner moet zijn dan de tweede waarde.



C-2,....,G8
-8192,....,+8191
000,....,127

Maximum bij nootevents
Maximum bij pitchbend events
Maximum voor alle events behalve noot- en pitchbend events

JOB 14 THIN OUT



- U kunt met deze job sommige dubbel gespecificeerde niet-nootevents uit een gespecificeerd gedeelte van het geselecteerde spoor verwijderen. Het doel hiervan is de datagrootte te verminderen en geheugen vrij te maken.
- De job wist, om precies te zijn, ieder voorkomend event in het gedeelte als het event binnen 60 clock cycles herhaald wordt. De job wist het event niet als het niet binnen 60 clock cycles herhaald wordt.

1. Spoor instelling



- Met de TR instelling kunt u het spoor selecteren dat bewerkt moeten worden.



- 01,...,32, Tmp
- 01,...,32 Sequence spoor
- Tmp TEMPO spoor

2. Gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het gedeelte van het spoor dat uitgedund moet worden selecteren.



Maat: tel 001:1,...,999:8

3. Event

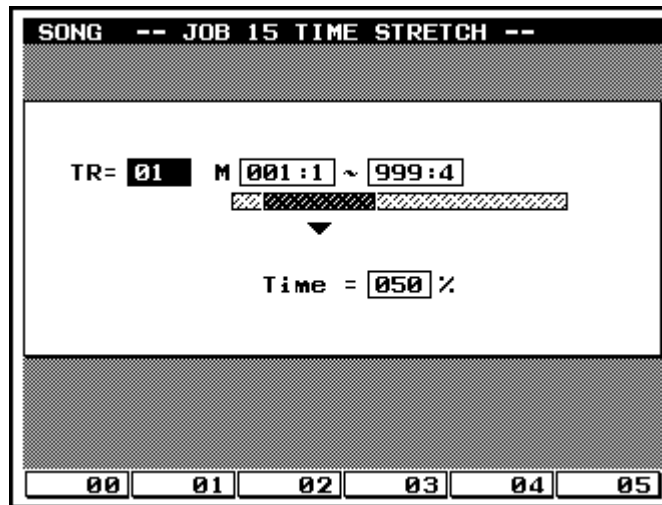


- In het onderste paar boxjes kunt u het event type dat uitgedund moet worden selecteren.



- PC, CC (000,...,127), CAT, PAT
- PC Program Change
- CC (000~127) Control Change (één enkel control change nummer)
- CAT Channel Aftertouch
- PAT Polyfonische Aftertouch

JOB 15 TIME STRETCH



- Met deze job kunt u de timing van het gespecificeerde gedeelte van het geselecteerde spoor uitbreiden of inkorten.
- De handeling beïnvloedt alle event timing, noot step tijden en note gate tijden.

1. Spoor instelling



- Met de TR instelling kunt u het spoor selecteren.



01,....,32, All

- 01,....,32 Sequence spoor
- All Alle sequence sporen

2. Gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het gedeelte van het spoor dat bewerkt moet worden selecteren.



Maat: tel 001:1,....,999:8

3. Time

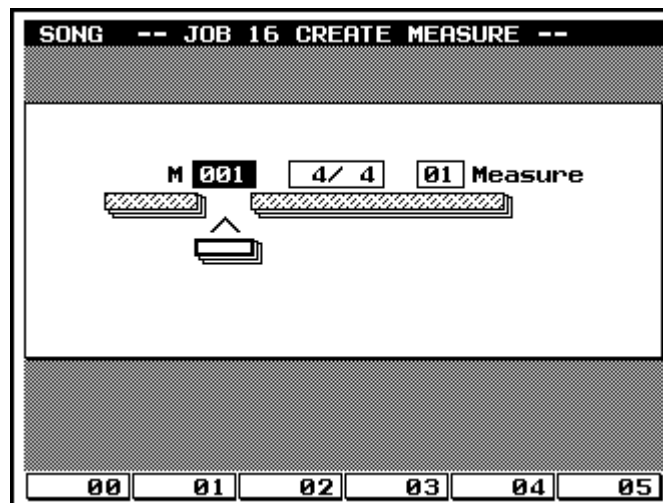


- De Time parameter stelt de tijd vermenigvuldiging in.



050%,....,200%

JOB 16 CREATE MEASURE



- Deze job voegt één of meer lege maten toe in dezelfde lokatie op alle sporen (alle 32 sequence sporen en de PATTERN, CHORD en TEMPO sporen).

1. Insertie punt



- Met de M waarde stelt u het beginpunt in waar de maat (of maten) toegevoegd moet worden. Bijvoorbeeld bij een waarde van 001, worden de maten aan het begin van de song ingevoegd (zodat de eerste ingevoegde maat Maat 1 wordt).

001,....,999

- Als u het insertiepunt ná het einde van het song invoert, voegt de QY700 de lege maat (of maten) alleen aan het eind van Spoor 1 toe.

2. Maatsoort



- In het middelste boxje kunt u de maatsoort voor de nieuwe maten invoeren.
- U kunt de maatsoort invoeren die u wilt. U kunt deze functie daardoor ook prima gebruiken om een song te creëren waarin maatsoort wijzigingen voorkomen.



1/16,....,16/16; 1/8,....,16/8; 1/4,....,8/4



3. Aantal tussen te voegen maten

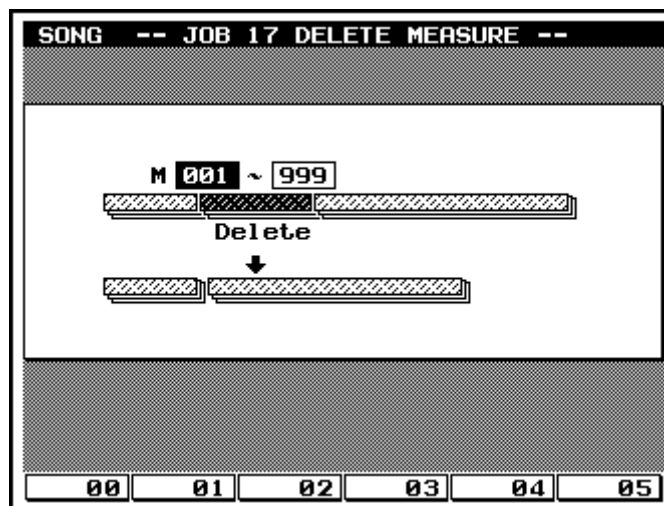


- In het laatste boxje kunt u het aantal maten specificeren dat tussengevoegd moet worden.



01,....,99

JOB 17 DELETE MEASURE



- Met de job kunt u een gedeelte bestaande uit één of meer maten verwijderen. Het gedeelte wordt uit alle sporen verwijderd (alle 32 sequencersporen en de PATTERN, CHORD en TEMPO sporen).
- Het gedeelte dat ná het verwijderde gedeelte komt, wordt verplaatst naar het begin van de leegte, met andere woorden, de ontstane leegte wordt ingevuld.

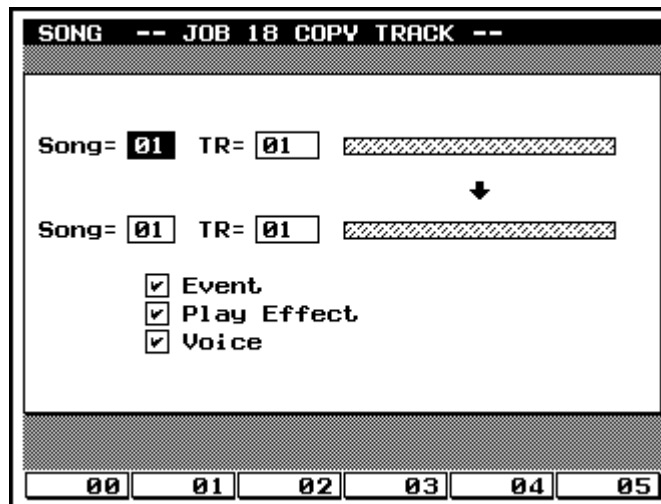
1. Bereik



- U kunt bij de M het gedeelte specificeren dat verwijderd moet worden. De eerste waarde is de eerste maat van het gedeelte; de tweede waarde is het nummer van de laatste maat.



001,....,999

JOB 18 COPY TRACK

- Met deze job kunt u alle data (of een geselecteerd data type; zie onder) van een spoor naar een andere kopiëren. De bron- en bestemmingssporen mogen hetzelfde zijn, of in verschillende songs.
- Hou er rekening mee dat het verstuurkanaal en maatsoort instellingen van het bronspoor niet meekopiëerd worden.
- De bewerking overschrijft alle data dat zich op het bestemmingsspoor bevindt.

1. Bron song

- Met deze parameter selecteert u de song dat het spoor bevat dat u wilt kopiëren.



01,....,20

2. Bron Spoor

- Met de eerste TR waarde selecteert u het spoor waarvan de data gekopiëerd moet worden.



01,....,32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01,....,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor
- All Alle sporen

N.B.:

De bron- en bestemmingssporen moeten van het zelfde type zijn. Als u de bovenste waarde op Pat, Chd, Tmp of All zet, neemt het bestemmingsspoor automatisch dezelfde waarde aan. Als u vanaf sequencesporen kopiëert, moet de bestemming ook een sequencespoor zijn.

3. Bestemming song

- Met de tweede Song instelling selecteert u de bestemmingssong waar u het spoor naartoe wilt kopiëren.



01,....,20

4. Bestemming spoor

- Met de tweede TR waarde selecteert u het bestemmingsspoor.



01,....,32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01,....,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor
- All Alle sporen

N.B.:

De bron- en bestemmingssporen moeten van het zelfde type zijn. Als u de bovenste waarde op Pat, Chd, Tmp of All zet, neemt het bestemmingsspoor automatisch dezelfde waarde aan. Als u vanaf sequencesporen kopiëert, moet de bestemming ook een sequencespoor zijn.

5. Data type

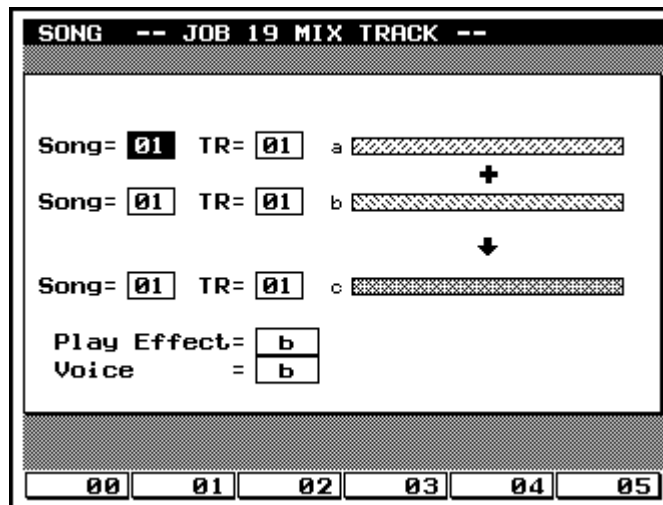
- Met de laatste drie items op het scherm kunt u selecteren welke data type gekopiëerd moet worden. U kunt één of meerdere typen selecteren door vinkjes in de desbetreffende boxjes te zetten.

- Als u Event selecteert, kopiëert de job alle eventdata van het bron- naar bestemmingsspoor.
- Als u Play Effect selecteert, worden alle SONG-mode Afspeleffect instellingen gekopiëerd.
- Als u Voice selecteert, worden alle VOICE mode instellingen van het spoor gekopiëerd.



Kopiëert het corresponderende datatype.
Kopiëert het data type niet.

JOB 19 MIX TRACKS



- Met deze job kunt u alle data van een spoor mixen met de data uit een ander spoor. De twee sporen hoeven zich niet in dezelfde song te bevinden.
- Als de bewerking gereed is, blijft het bronspoor ongewijzigd, en bevat het bestemmingspoor zowel zijn oorspronkelijke data als de data van het bronspoor.

1. Bron song



- Met deze parameter selecteert u de song dat het spoor bevat dat u wilt mixen.



01,....,20

2. Bron Spoor (Spoor "a")



- Met de eerste TR waarde selecteert u het spoor waarvan de data gemixt moet worden. Dit is het spoor dat de data bevat dat bij het bestemmingspoor gemixt moet worden. Na de mix, blijft de inhoud van het bronspoor ongewijzigd.



01,....,32

3. Bestemming song



- Met de tweede Song instelling selecteert u de bestemmingssong waarin u het spoor staat waar u in wilt mixen.



01,....,20

4. Bestemming Spoor (Spoor "b")



- Met de tweede TR waarde selecteert u het spoor waarin de data gemixt moet worden. De Oorspronkelijke data van dit spoor wordt gemixt met de inhoud van Spoor "a"



01,....,32

5. Play Effect en Voice bron



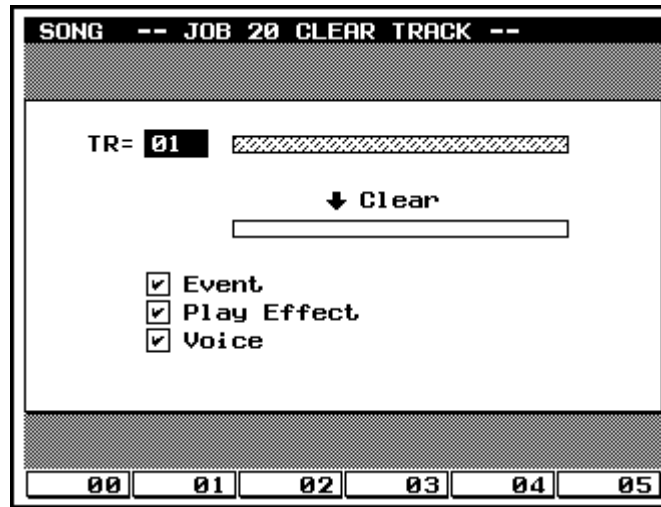
- Met de laatste twee items kunt u selecteren welke afspeleffect- en Voice instellingen aan het bestemmingspoor (spoor "b") toegevoegd moeten worden. Bij zowel Play Effect en Voice kunt u kiezen of u de waarden van spoor "a" wilt gebruiken, of de huidige instellingen van spoor "b" wilt behouden.



a, b

- a Gebruik instellingen van spoor "a"
- b Gebruik instellingen van spoor "b"

JOB 20 CLEAR TRACK



- Deze job wist alle data (van het geselecteerde type) uit het geselecteerde spoor.
- Plaats, om een data type te wissen, een vinkje in het corresponderende boxje.
- Als u Event selecteert, wordt alle event data in het spoor gewist.
- Als u Play Effect selecteert, initialiseert deze job alle afspeleeffect instellingen in het spoor.
- Als u voice selecteert, initialiseert deze job alle VOICE mode instellingen van het spoor.



- 01,....,32, Pat, Chd, Tmp, All
- 01,....,32 Sequence spoor
- Pat PATTERN (Patroon) spoor
- Chd CHORD (Akkoord) spoor
- Tmp TEMPO spoor
- All Alle sporen

2. Data type



- Zet een vinkje in de box van het data type (of meerdere typen) dat u wilt wissen.

1. Spoor

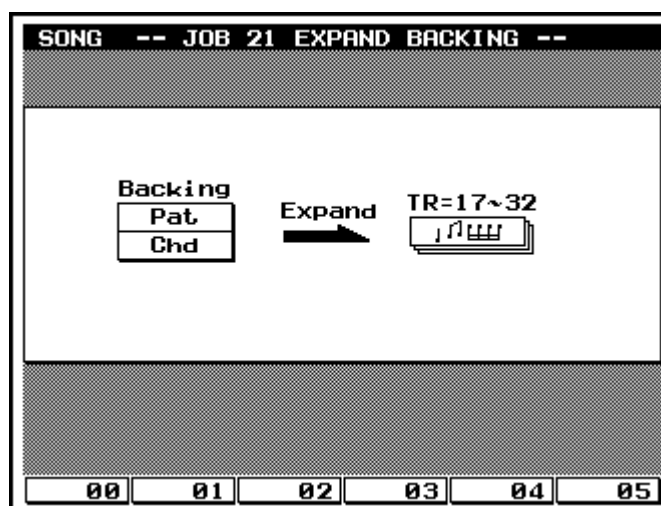


- Met de TR waarde selecteert u het spoor waarvan de data gewist moet worden.



- Wist het corresponderende datatype.
- Wist het data type niet.

JOB 21 EXPAND BACKING

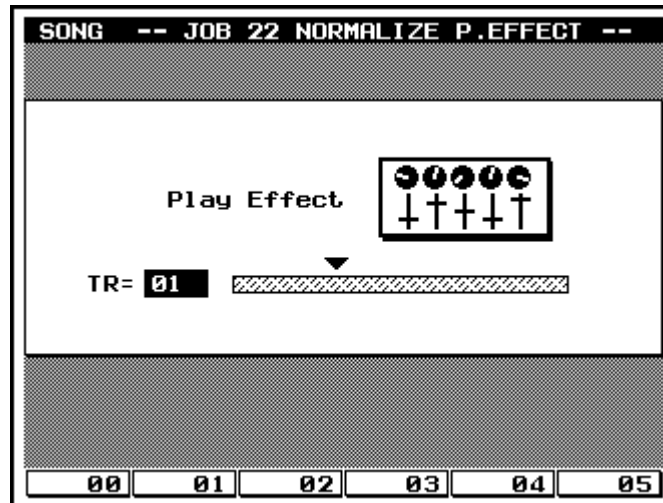


- Deze job breidt de data van het patroon- en akkoordspoor uit naar patroon speldata (event data), en zet het resultaat van de bewerking in sequencesporen 17 t/m 32.

Pattern	TR1	2	3	4	5	6	...	15	16
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Song	TR17	18	19	20	21	22	...	31	32

- Hou er rekening mee dat deze job alle data op sporen 17 t/m 32 vervangt, en eventueel aanwezige data verloren gaat.
- Met Expand gecreëerde patroondata bevat program change boodschappen. U hoeft daardoor geen specifieke VOICE mode instellingen te maken.
- De afspeleffecten van PATTERN mode worden tevens in de patroondata verwerkt.

JOB 22 NORMALIZE PLAY EFFECTS



- Deze job herschrijft de data in de geselecteerde sequencesporen zodat de nieuwe data de huidige afspeleffect instellingen bevat (→ p.80). Met andere woorden, de externe afspeleffect waarden worden in de MIDI event data van het spoor geïnitieerd.
- Na het opnieuw wegschrijven van de sequencedata van het spoor, worden de afspeleffect instellingen van het spoor geïnitieerd.

1. Spoor

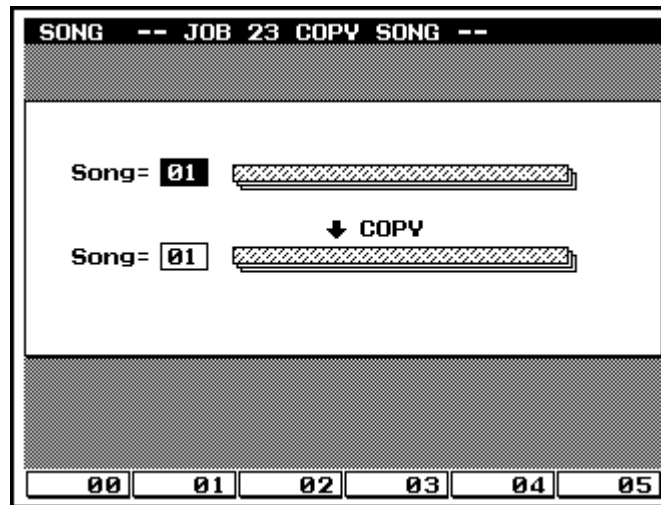


- Met de TR waarde selecteert u het spoor waarvan de data genormaliseerd moet worden.



- 01,...,32, All
- 01,...,32 Normaliseer het corresponderende sequencespoor.
- All Normaliseer alle sequencesporen.

JOB 23 COPY SONG



- Met deze job kunt u de geselecteerde song (inclusief afspeleffect - en VOICE mode instellingen) naar een andere songlokatie kopiëren. Na het kopiëren bestaat de geselecteerde song op twee songlokaties.
- De copy handeling overschrijft alle data op de bestemmingssong lokatie.



1. Bron Song



- Met deze parameter selecteert u de song die u wilt kopiëren.



01,....,20



3. Bestemming song

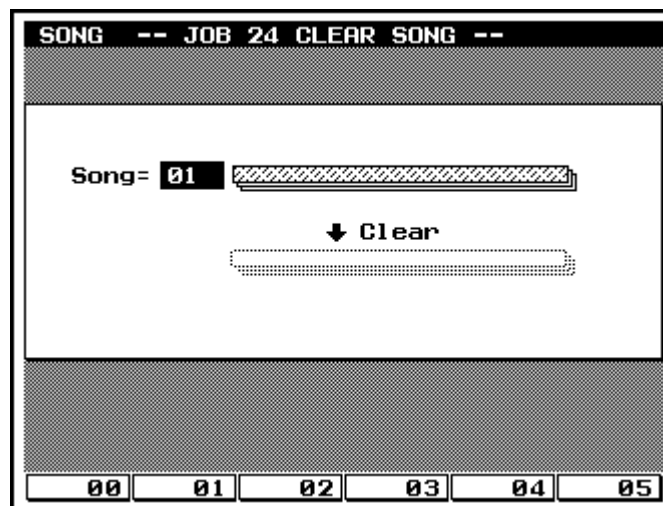


- Met de tweede Song instelling selecteert u de bestemmingssong.



01,....,20

JOB 24 CLEAR SONG



- Deze job wist alle data uit de geselecteerde song, en initialiseerd de afspeleffecten en VOICE mode instellingen van de song.



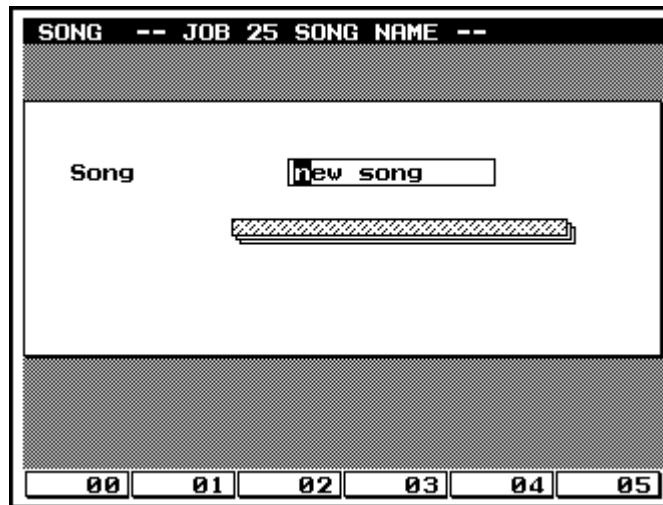
1. Song



- Met deze parameter selecteert u de song die u wilt wissen.



01,....,20




JOB 25 SONG NAME

- Met deze job kunt u de naam voor de huidige song invoeren of wijzigen.

**1. Song Naam**

Gebruikte tekens:

0,...9, a,...z, A,...Z “ ‘ ^ () < = > @ | \ _ ! ? # \$ % & *
+ - / , . ; spatie.

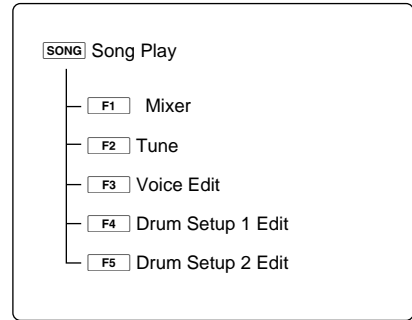
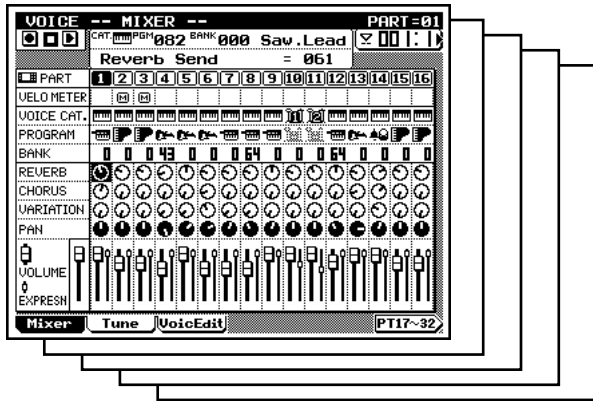
1. Voer met het numerieke toetsenbord of microtoetsenbord de tekens in. U kunt met de  en  toetsen de cursor verplaatsen.
 - Zie hoofdstuk 1 voor meer informatie over het invoeren van tekens.
2. Druk, als u gereed bent met het invoeren van tekens, tweemaal op **EXIT** om naar het SONG PLAY scherm terug te keren. Controleer of de naam correct in de tweede lijn van de display verschijnt.
 - U hoeft na het invoeren van de naam niet op  te drukken.

Hoofdstuk 3. VOICE MODE

Dit hoofdstuk legt de mixer, tune en voice wijzig parameters uit. U kunt in Voice mode de voices die door een song gebruikt worden selecteren, en voices wijzigen.

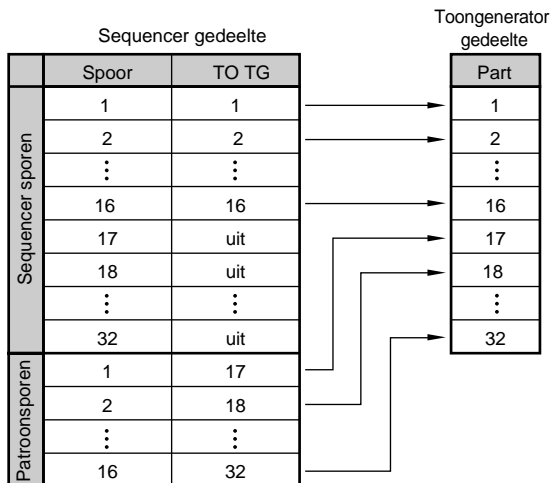
Over Voice mode	168
1. Mixer	170
2. Tune	174
3. Voice wijzigen	176
4. Drum Setup Wijzigen	182

Over voice mode



- Voice mode is de mode waarin u voices die in een song gebruikt worden kunt selecteren en wijzigen.
- Voice mode bevat geen vaststaande “bovenkant-display” dat verschijnt zodra u op de MODE knop drukt. (De laatst-geselecteerde display verschijnt.)
- In de QY700 zijn de sporen van het sequencer gedeelte en de parts van de toongenerator afhankelijk van de Out Channel TO TG instelling in Song mode met elkaar verbonden, zoals onderstaande tekening toont. Controleer, voordat u voice instellingen maakt, de Out Channel instellingen, en onthoud de verhouding tussen sporen en parts. (→ p.105).
- De instellingen van de part die via de Out Channel TG instelling aangesloten is op het patroonspoor wordt automatisch overschreven zodra het patroon omgeschakeld wordt door de Patroon Voice instellingen. (→ p.225)

- Als de Opname Mode (→ p.106) op Realtime Opname of Punch Opname staat, kunt u in deze mode tevens opnamen maken.
- Voice mode bevat vijf sub-modes pagina’s, die u met de functietoetsen **F1** - **F5** kunt selecteren.
 - F1** (Mixer) : de Mixer (mengpaneel) pagina. Hier kunt u voor iedere part voice-, pan- en volumeinstellingen maken. (→ p.170)
 - F2** (Tune) : de Tune pagina. Hier kunt u voor iedere part transpose- en tuning (stemming) instellingen maken. (→ p.174)
 - F3** (VoicEdit) : de Voice Wijzig pagina. Hier kunt u instellingen maken om de voice te wijzigen. (→ p.176)
 - F4** (DrS1Edit) : de Drum Setup 1 Wijzig pagina. Hier kunt u instellingen maken om een drum set voice te wijzigen. (→ p.182) U kunt deze sub-mode alleen selecteren als voor het spoor waarop de cursor staat als voice categorie Drum Setup 1 gekozen is.
 - F5** (DrS2Edit) : de Drum Setup 2 Wijzig pagina. Hier kunt u instellingen maken om een drum set voice te wijzigen. (→ p.182) U kunt deze sub-mode alleen selecteren als voor het spoor waarop de cursor staat als voice categorie Drum Setup 2 gekozen is.



- Als de song “GM Mode On”, “XG System On” of control change of exclusive boodschappen bevat die program wijzigingen instellen, worden de instellingen van Voice mode genegeerd.
- Als u wilt dat de instellingen die u in Voice mode maakt in de data gezet worden, moet u in de Save pagina van Disk mode het “XG Header” item selecteren als u de song als Standaard MIDI File e.d. op wilt slaan. (→ p.307)



- Hier kunt u instellingen voor iedere part maken zoals voice, effect, pan en volume, die gebruikt worden bij zowel het opnemen als afspelen van een song.
- Het is tevens mogelijk om instellingen te maken tijdens het afspelen van een song, en u kunt tevens sporen op mute of solo zetten zoals in Song mode.

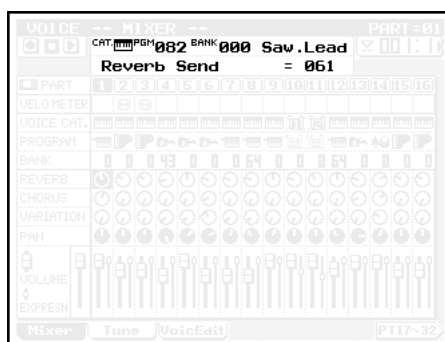


1. Druk op **VOICE**.
 - ▼ De indicator boven **VOICE** licht op, en u komt in Voice mode.
2. Druk op **F1** (Mixer) om naar de mixer (mengpaneel) te gaan.
3. Selecteer met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of **◀** / **▶** een part. U kunt door op **F6** te drukken schakelen tussen de schermen voor parts 1-16 en part 17-32.
4. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
5. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻**, **◻** en **◀** / **▶** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt. Als de Opname mode voor het opnemen van een song (→ p.106) op Replace- of Overdub realtime opname of Punch Opname, kunt u tevens vanuit Voice mode opnamen maken.
- **SHIFT** + data dial of **SHIFT** + **YES** / **NO** verhoogt/verlaagt de geselecteerde instelling voor alle parts tegelijk.
- **SHIFT** + numerieke toetsen → **↵** zet alle parts of dezelfde ingevoerde waarde.

1. Data display



- De bovenste lijn toont de Voice Categorie / Program Nummer / Bank Nummer / Voice naam van de part waar de cursor staat.
- De onderste lijn toont de naam en waarde van de parameter waar de cursor staat.

2. Lokatie



- Location toont de lokatie van de song tijdens het afspelen in maten en tellen.
- Druk, om tijdens het afspelen de lokatie te wijzigen, op **[D1]** om de cursor naar location te brengen, en voer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de gewenste lokatie in.

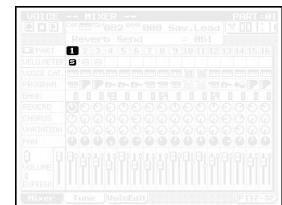
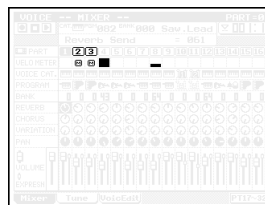
3. Part nummer



- Hier wordt het part nummer van het QY700 toongeneratorgedeelte getoond.
- In de QY700 zijn de sporen van het sequencer gedeelte en de parts van de toongenerator afhankelijk van de Out Channel TO TG instelling in Song mode met elkaar verbonden. Controleer, voordat u voice instellingen maakt, de Out Channel instellingen, en onthoud de verhouding tussen sporen en parts. (→ p.105).
- De instellingen van de part die via de Out Channel TG instelling aangesloten is op het patroonspoor wordt automatisch overschreven zodra het patroon omgeschakeld wordt door de Patroon Voice instellingen. (→ p.225)
- Selecteer het partnummer (1-32) van de part waar u instellingen wilt wijzigen.

1 - 32

4. Velocity (Aanslaggevoeligheid) meter

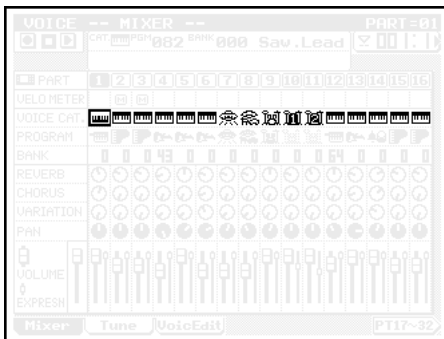


- Zodra het afspelen begint, verschijnt de aanslaggevoeligheidsmeter. Deze meter geeft grafisch de aanslaggevoeligheidswaarden van de noten van de song weer.
- U kunt voor ieder spoor onafhankelijke solo en mute instellingen maken. Mute zet een spoor tijdelijk uit. Solo mute de andere sporen en hoort u alleen het spel van een bepaald spoor.



1. Verplaats met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of cursor toetsen de cursor naar het gewenste spoor.
2. Druk op **MUTE**, en de display toont het icoon om aan te geven dat het spoor ge-mute is.
Als u nogmaals op **MUTE** drukt op een ge-mute spoor, wordt het spoor van mute afgezet.
3. Druk op **SOLO**, en de display toont het icoon en alle andere sporen worden als onderbroken strepen getoond, en hoort u alleen het geluid van het spoor op de cursorpositie.
Als een spoor op solo staat, kunt u een ander spoor op solo zetten door de cursor te verplaatsen en nogmaals op **SOLO** te drukken. Op deze manier kunt u uw song spoor voor spoor beluisteren.
Als een spoor op solo staat, kunt u een ander spoor aan de solo toevoegen door de cursor naar het gewenste spoor te verplaatsen en **SHIFT** + **SOLO** in te drukken, waardoor u twee of meer sporen apart kunt beluisteren.
4. Als u, terwijl de cursor op het solospoor staat, op **SOLO** drukt, worden alle solo instellingen tegelijk geannuleerd.
Als u, terwijl de cursor op een solospoor staat, op **SHIFT** + **SOLO** drukt, wordt het bewuste solospoor van solo afgezet.

5. Voice Categorie



- Met Voice categorie kunt u de Bank Select MSB waarde van de algemene categorie van de voice wijzigen.
- Normal Voice is de voice categorie waarin de normale voices (instrument geluiden) staan. Specificeer hiervoor een Bank Select MSB van 000.
- SFX Voice is de voice categorie waarin geluidseffecten staan. Geluidseffecten in deze categorie wijzigen van toonhoogte zodra er andere noten op het toetsenbord aangeslagen worden. Specificeer hiervoor een Bank Select MSB van 064.
- SFX Kit is een voice categorie waarin geluidseffecten staan. Geluidseffecten in deze categorie bevatten onder iedere toets een ander type geluidseffect, net als bij een drum voice. Specificeer hiervoor een Bank Select MSB van 126.

- Drum Voice is de voice categorie waarin drum voices staan. In deze categorie kunt u een Drum Voice specificeren voor twee of meerdere parts, en kunt u vervolgens voor iedere part een andere drum set voice selecteren. Het is daarentegen niet mogelijk om de drumgeluiden te wijzigen. Specificeer hiervoor een Bank Select MSB van 127.
- Drum S1 en S2 zijn voice categorieën die de drum setups specificeren. De drumvoices in deze categorie kunt u wijzigen met Drum Setup Wijzigen. Als Drum S1 voor twee of meer parts gespecificeerd is, wijzigen de instellingen voor alle andere parts als er wijzigingen gemaakt worden.



- Normale Voice
- SFX Voice
- SFX Kit
- Drum Voice
- Drum Setup 1
- Drum Setup 2
- Off
- Part uit

6. Program nummer



- Het Program nummer specificeert het voice nummer dat door ieder part gebruikt wordt.
- Voice worden met drie waarden geselecteerd: Voice categorie, Bank Nummer (zie volgende item) en Program nummer.
- Op de cursorlokatie wordt een voice icoon getoond. De data display lokatie toont het gespecificeerde program nummer en de naam van de geselecteerde voice.
- Het aantal beschikbare programnummers is afhankelijk van de voice categorie.
- Tijdens het afspelen wijzigen de instellingen zoals de program change data in ieder spoor van het sequencer gedeelte opgenomen zijn.




001 - 128



- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over voice selectie. (→ p.43)
- Zie “QY700 Referentie lijsten” achterin deze handleiding voor voice namen en voice nummers.

7. Bank nummer



- Met het Bank nummer kunt u de Bank Select LSB specificeren van de voice die u in iedere part wilt gebruiken.
- Voice worden met drie waarden geselecteerd: Voice categorie, Bank nummer en Program nummer.
- Als de Voice categorie op iets anders dan  (Normal Voice) staat, staat het Bank Nummer vast op 000.



001 - 101 (onderbroken)



- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over voice selectie. (→ p.43)
- Zie “QY700 Referentie lijsten” achterin deze handleiding voor bank nummers.

8. Reverb Send



- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat vanaf iedere part naar het Reverb effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Reverb effect bepaald.
- Als u deze instelling maakt, kunt u ook nog denken aan de Reverb Return instelling van Effect mode. (→ p.191)



001 - 127

9. Chorus Send



- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat vanaf iedere part naar het Chorus effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Chorus effect bepaald.
- Als u deze instelling maakt, kunt u ook nog denken aan de Chorus Return instelling van Effect mode. (→ p.192)



001 - 127

10. Variation switch / Variation send



- Als de Variation mode (in Effect mode, → p.190) op Insertion staat, werkt deze functie als Variation switch, waarmee u het part kunt specificeren dat van het Variation effect gebruik moet maken. U kunt slechts één geselecteerde part aanzetten.
- Als de Variation mode (in Effect mode, → p.190) op System staat, werkt deze functie als Variation send, waarmee u de hoeveelheid signaal kunt specificeren dat vanaf iedere part naar het Variation effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Variation effect bepaald.
- Als u deze instelling maakt, kunt u ook nog denken aan de Variation Return instelling van Effect mode.



- Variation Switch
Off (uit), On (Insertion)
- Variation Send Level
000 - 127 (System)

11. Pan



- Hiermee kunt u de pan positie (stereo lokatie) instellen als u de QY700 stereo heeft aangesloten.
- Tijdens het afspelen volgt deze waarde de Pan data in het spoor.
- Als een Drum Voice geselecteerd is, is de weergegeven pan instelling een offset, relatief aan de pan instellingen van ieder afzonderlijk druminstrument.
- Instellingen van Left63-Center-Right63 plaatsen het geluid van links tot het midden tot rechts in het stereobeeld.
- De Random instelling produceert een speciaal effect, waarmee het geluid willekeurig per gespeelde noot tussen volledig links en volledig rechts geplaatst wordt.



Random (0), Left63(1)-Center(64)-Right63(127)

12. Volume



- Hier kunt u het volume van iedere part instellen.
- De schuif links van de display is het algemene volume.
- Tijdens het afspelen volgt deze waarde de in het spoor aanwezige volumedata.



001 - 127

13. Expression

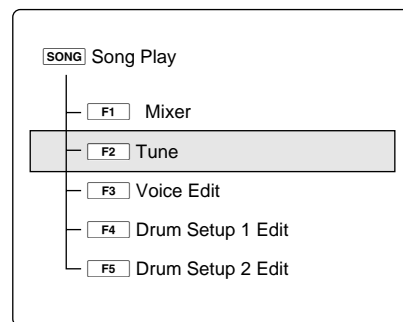
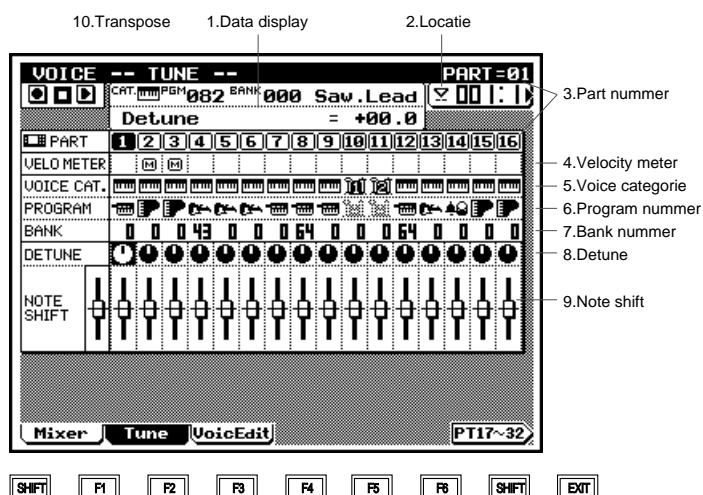


- Hier kunt u het expression niveau van iedere part instellen.
- Tijdens het afspelen volgt deze waarde de in het spoor aanwezige Expressiondata.



001 - 127

2. Tune



Parameter	Waarden	Funcie	Zie pag.
1 Data display	Alleen te bekijken	Toont de met de cursor geselecteerde data.	P.175
2 Locatie	001,...,999	Toont de huidige afspellocatie.	P.175
3 Part nummer	1,...,32	Het partnummer waarvoor instellingen gemaakt worden.	P.175
4 Velocity meter	[], [], [M], [S]	Toont grafisch de velocitywaarden van de nootdata van de song.	P.175
5 Voice categorie	[], [], [], [], [], [], Off	Specificeert de algemene voicecategorie voor ieder part. Toont de Bank Select MSB waarde.	P.175
6 Program nummer	001,...,128	Selecteert de voice voor iedere part.	P.175
7 Bank nummer	000,...,101	Specificeert de voice bank voor iedere part. Toont de Bank Select LSB waarde.	P.175
8 Detune	-12.8 - +00.0 - +12.7	Wijzigt de stemming.	P.175
9 Note Shift	-24 - +00 - +24	Wijzigt de toonhoogte voor de part in halve tonen.	P.175
10 Transpose	-24 - +00 - +24	Wijzigt de algehele toonhoogte in halve tonen.	P.175



- Hier kunt u detune en note shift instellingen voor iedere part maken. Deze gelden tijdens het opnemen en afspelen.
- Deze instellingen kunt u maken terwijl de song afgespeeld wordt, en kunt u, net als in Song mode, sporen op mute of solo zetten.



1. Druk op **VOICE**.
▼ De indicator boven **VOICE** licht op, en u komt in Voice mode.
2. Druk op **F2** (Tune) om naar de Tune pagina te gaan.
3. Selecteer met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of **◀** / **▶** een part. U kunt door op **F6** te drukken schakelen tussen de schermen voor parts 1-16 en part 17-32.
4. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
5. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻**, **◻** en **◻** / **◻** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt.
- **SHIFT** + data dial of **SHIFT** + **YES** / **NO** verhoogt/verlaagd de geselecteerde instelling voor alle parts tegelijk.
- **SHIFT** + numerieke toetsen → **↵** zet alle parts of dezelfde ingevoerde waarde.

De werking van "1. Data display" t/m "7. Bank nummer" zijn gelijk aan Mixer pagina. Zie de uitleg bij de Mixer pagina voor details over deze parameters (→ p.170).

8. Detune



- Hiermee kunt u de stemming (tune) wijzigen in relatie tot de standaard toonhoogte (440 Hz).
- Hierdoor kunt u voor ieder spoor subtiele toonhoogte-wijzigingen maken.
- Als u de melodiewaarde iets in toonhoogte verhoogt, wordt de melodie wat duidelijker. Als u de basspart iets in toonhoogte verlaagd, geeft dit meer diepte in de bas.



-12.8 - +00.0 - +12.7

9. Note Shift



- Hiermee kunt u de toonhoogte van iedere part in halve tonen instellen.



-24 - +00 - +24

10. Transpose



- Hiermee kunt u de toonhoogte van alle parts in halve tonen instellen.



-24 - +00 - +24

3. Voice Wijzigen

The screenshot shows the VOICE EDIT screen with various parameters and controls. Numbered callouts point to specific features:

- 1. Data display: The top status bar showing parameters like CAT, PGM, BANK, and Saw Lead.
- 2. Locatie: The PART number (01).
- 3. Part nummer: The Mono/Poly selection buttons.
- 4. Mono/Poly: The MONO/POLY selection buttons.
- 5. Element reserve: The ELEM RSRV parameter.
- 6. Velocity sensitivity depth / Velocity sensitivity offset: The VELCTY SENS DEPTH/OFFST parameters.
- 7. Portamento switch / Portamento time: The PORTAMENT SW and TIME parameters.
- 8. MW LFO depth pitch modulation / MW LFO filter modulation / MW LFO amplitude modulation: The MW LFO DEPTH, F. MOD, and A. MOD parameters.
- 9. Filter cutoff / Filter cutoff resonance: The FILTER parameters.
- 10. EG attack / EG decay / EG release: The EG parameters.
- 11. Vibrato rate / Vibrato depth / Vibrato delay: The VIBRATO parameters.
- 12. Pitch bend control: The BEND CNTRL parameter.
- 13. Dry level: The DRY LEVEL parameter.

On the right, a menu titled "SONG Song Play" lists functions F1 through F5, with F3 "Voice Edit" highlighted.

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Data display	Alleen te bekijken	Toont de met de cursor geselecteerde data.	P.177
2 Locatie	001.....999	Toont de huidige afspeellocatie.	P.177
3 Part nummer	1.....32	Het partnummer waarvoor instellingen gemaakt worden.	P.177
4 Mono/Poly	MONO/POLY	Selecteert de speelmode voor de part.	P.177
5 Element Reserve	00.....32	Specificeert het aantal gereserveerde elementen voor de part.	P.177
6 Velocity sensitivity depth Velocity sensitivity offset	000.....,127 000.....,127	Specificeer hoe velocity het volume beïnvloedt. Stel het algemene velocityeffect in.	P.178
7 Portamento switch Portamento time	OFF/ON 000.....,127	Specificeer of de part portamento gebruikt. Specificeer de hoeveelheid portamento.	P.179
8 MW LFO depth pitch modulation MW LFO filter modulation MW LFO amplitude modulation	000.....,127 000.....,127 000.....,127	Specificeerd voor iedere part in hoeverre de LFO door het modulation wheel bestuurd moet worden.	P.179
9 Filter cutoff Filter cutoff resonance	-64.....+00.....+63 -64.....+00.....+63	Wijzig de frequentie waarop de filter actief wordt. Wijzig de hoeveelheid resonantie van de filter.	P.179
10 EG attack EG decay EG release	-64.....+00.....+63 -64.....+00.....+63 -64.....+00.....+63	Wijzig de attacktijd van de voice. Wijzig de decay van de voice. Wijzig de release van de voice.	P.180
11 Vibrato rate Vibrato depth Vibrato delay	-64.....+00.....+63 -64.....+00.....+63 -64.....+00.....+63	Wijzig de snelheid van de vibrato Wijzig de diepte van de vibrato. Wijzig de delaytijd van de vibrato.	P.180
12 Pitch bend control	-24.....+00.....+24	Specificeer het bereik in noten waarmee het PITCH wheel de toonhoogte mag wijzigen.	P.181
13 Dry Level (Alleen bij Var. mode=System)	000.....,127	Specificeer de hoeveelheid "droge lijn" per part.	P.181



- In de Voice Wijzig pagina kunt u naar wens de voice van iedere part aanpassen.
- De Voice Edit (wijzig) parameters zijn voor de Part, niet voor de individuele voices. Als er een andere voice geselecteerd wordt, beïnvloeden de voice instellingen de nieuw geselecteerde voice.
- De filter, EG en vibrato voice edit parameters worden in verhouding tot de parameters van de voice ingesteld. Alle Voice edit parameters behalve bovengenoemde passen de voice aan door de bestaande parameters van de voice te overschrijven.



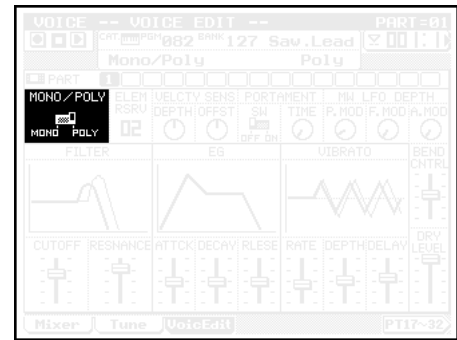
1. Druk op **VOICE**.
 ▼ De indicator boven **VOICE** licht op, en u komt in Voice mode.
2. Druk op **F3** (VoiEdit) om naar de Voice Edit pagina te gaan.
3. Selecteer met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of **◀** / **▶** een part.
 U kunt met **F6** schakelen tussen de schermen voor parts 1-16 en part 17-32.
4. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
5. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻**, **◻** en **◻** / **▶** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt. Als de Opname mode voor het opnemen van songs (→ p.106) op Replace of Overdub realtime opname of Punch opname staat, kunt u tevens in Voice mode opnamen maken.

De werking van "1. Data display" t/m "3. Part nummer" zijn gelijk aan Mixer pagina. Zie de uitleg bij de Mixer pagina voor details over deze parameters (→ p.170).

4. Mono/Poly

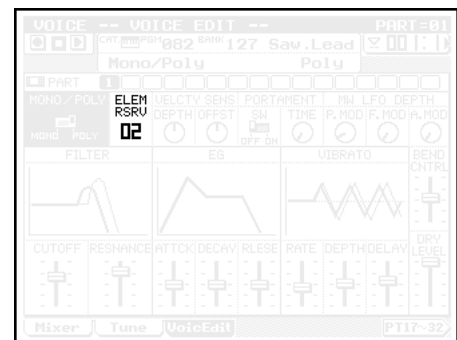


- Hier kunt u per part voor Mono mode of Poly mode kiezen.
- In Mono mode, kunt u slecht één noot tegelijk bespelen, en kunnen akkoorden niet gespeeld worden. In Poly mode kunnen akkoorden wel gespeeld worden.
- De instelling wordt niet gebruikt bij parts waarvoor een Drum Set voice geselecteerd is.



MONO, POLY

5. Element Reserveren

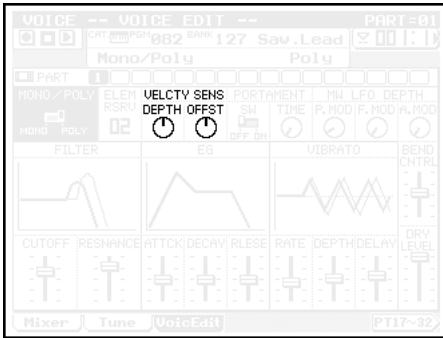


- Als in de QY700 het maximum van het totaal aantal tegelijk te spelen voice elementen de maximum polyfonie overschrijdt, worden huidige klinkende noten afgebroken, te beginnen met diegene die het eerst gespeeld werden (m.a.w. laatste-noot prioriteit).
- Met Element Reserveren kunt u een minimaal aantal elementen specificeren die voor een part gereserveerd worden, zodat zelfs als de maximale polyfonie overschreden wordt, het geluid van de bewuste part niet verdwijnt.
- Als de Element reservering van een part op 10 gezet wordt, worden er geen noten afgebroken zolang het 10 of minder elementen gebruikt, zelfs niet als er in totaal door alle parts meer dan 32 noten tegelijk aangesproken worden.



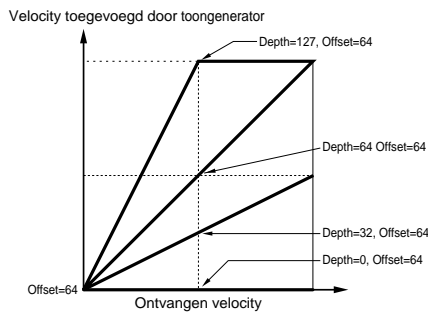
00 - 32

6. Aanslaggevoeligheid sterkte, Aanslaggevoeligheid offset



- Als u de gevoeligheid van de voice aanpast aan de noot aanslaggevoeligheid (aanslag sterkte), kunt u met deze instelling aanpassen hoe de aanslaggevoeligheid invloed heeft op de toongenerator.
- Met aanslaggevoeligheid (velocity) sterkte (VELCTY DEPTH) bestuurt u de diepte van de wijziging in de toongenerator in verhouding tot de daadwerkelijk ontvangen velocity waarde. Hogere instellingen zorgen ervoor dat de toongenerator beter reageert op ontvangen velocity waarden. Als u de depth verlaagd reageert de toongenerator minder op de ontvangen velocity waarden. Bij een instelling van 0, reageert de toongenerator totaal niet op wijzigingen in ontvangen velocity waarden.

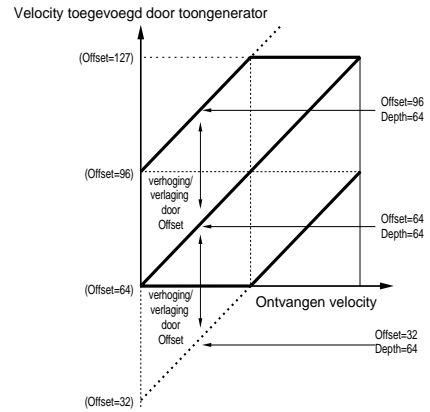
Hoe Depth de velocity curve beïnvloedt (als Offset op 64 staat)



- Aanslaggevoeligheid offset creëert een standaard verhoging/verlaging aan de velocity van de toongenerator. Bij een Offset van 64, wordt de ontvangen velocitywaarde zonder wijziging naar de toongenerator verstuurd. Bij een Offset hoger dan 64 wordt de algehele velocity verhoogd met die van de toongenerator, hetgeen betekent dat als de ontvangen velocitywaarde laag is, de toongenerator een hoge velocitywaarde ontvangt. Als u het toetsenbord met meer dan een bepaalde speelsterkte bespeeld, produceert dat velocitywaarden die vastgesteld zijn op het maximum (127).

Een Offsetwaarde lager dan 64 genereert een velocitywaarde in de toongenerator, hetgeen betekent dat totdat de ontvangen velocity een bepaald niveau bereikt, het minimum niveau (1) door de toongenerator gebruikt wordt, en dat zelfs als de ontvangen velocitywaarde hoog is, door de toongenerator een lage velocitywaarde gebruikt wordt.

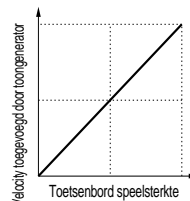
Hoe Depth de velocity curve beïnvloedt (als Depth op 64 staat)



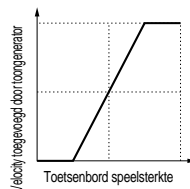
Aanslaggevoeligheid Sterkte 000 - 127
Aanslaggevoeligheid Offset 000 - 127



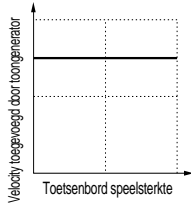
- Sommige instellingen van deze parameters kunnen ervoor zorgen dat het volume verlaagd wordt. Zet, als dit gebeurt, beide waarden op 64. Hierdoor wordt normale aanslaggevoeligheid gebruikt.
- U kunt met beide parameters op uitgebreide wijze instellen hoe de toongenerator op aanslaggevoeligheid reageert.
- Hieronder worden enkele voorbeelden gegeven van mogelijke instellingen die u kunt gebruiken om uw eigen instellingen te maken.



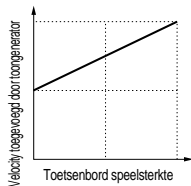
- VELCTY DEPTH = 64
- VELCTY OFFST = 64
- Dit is de standaard instelling.



- VELCTY DEPTH = 127
- VELCTY OFFST = 32
- Met deze instelling kunt u met minimale verschillen in speelsterkte grote verschillen in geluid creëren.

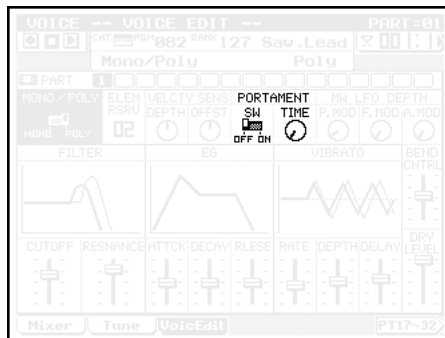


- VELCTY DEPTH = 0
- VELCTY OFFST = 112
- Hierdoor wordt de toongenerator op een vastgestelde velocity-waarde gezet, onafhankelijk van de speelsterkte.
- Deze instelling is handig bij gebruik van orgelgeluiden.
- Als u de Offset verhoogt/verlaagt, kunt u de velocity die door de toongenerator gebruikt wordt wijzigen. De instelling 64 genereert velocitywaarde 1. De instelling 127 genereert het maximale volume.



- VELCTY DEPTH = 32
- VELCTY OFFST = 96
- Deze instelling is handig als u wilt dat de velocity afhankelijk van uw speelsterkte wijzigt, maar niet wilt dat de velocitywaarde te laag komt te staan.
- Deze instelling is handig bij gebruik van brass riffs of solo instrumenten.

7. Portamento switch, Portamento time

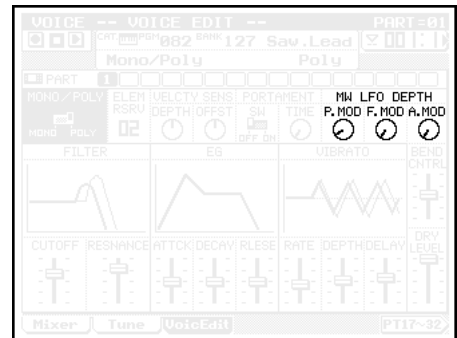


- Portamento is een functie die de toonhoogte tussen twee verschillende tonen soepel naar elkaar over laat "glijden".
- Met de Portamento Switch kunt u bepalen of u portamento voor de part wilt gebruiken of niet.
- Met Portamento time kunt u specificeren hoe portamento aan de part toegevoegd wordt. Met hogere waarden glijd de toonhoogte langzamer. Met lagere waarden glijd de toonhoogte sneller.
- Portamento kan niet aan drum voices of SFX kit voices toegevoegd worden.



Portamento Switch Off, On
Portamento Time 000 - 127

8. MW LFO depth pitch modulation MW LFO depth filter modulation MW LFO depth amplitude modulation

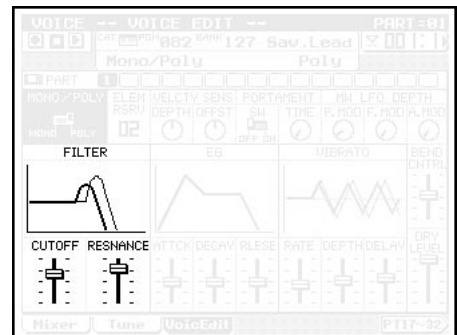


- U kunt voor iedere part specificeren hoe het modulation wheel de LFO sterkte van de toonhoogte, filter en amplitude bestuurt.
- Pitch (toonhoogte) modulatie is vibrato, filter modulatie is wah, amplitude modulatie is tremolo.
- Hogere waarden genereren een dieper (sterker) effect.



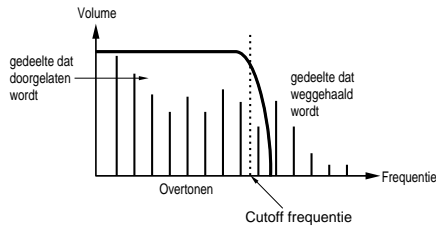
000 - 127

9. Filter cutoff, Filter cutoff resonance

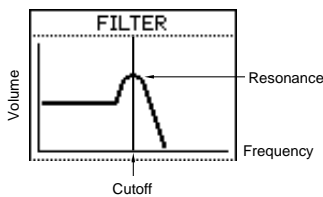


- U kunt voor iedere part met deze parameters de cutoff frequentie van de filter aanpassen, hetgeen het geluid wijzigt.
- Aangezien de filters van de QY700 low pass filters zijn, wordt het gedeelte boven de cutoff frequentie weggehaald.
- Een lage cutoff frequentie haalt vele boventonen (overtones???) weg, waardoor het geluid donkerder en mellow gaat klinken.
- Een hoge cutoff frequentie haalt weinig tot geen boventonen weg, waardoor de oorspronkelijke helderheid van het geluid uitgestuurd wordt.

3. Voice Wijzigen

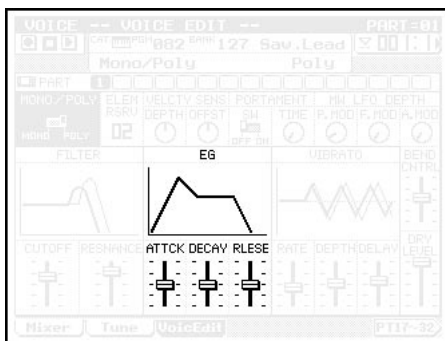


- U kunt van iedere part de filter resonantie instellen om zodanig het geluid te wijzigen.
- Resonantie versterkt het volume in het gedeelte van de cutoff frequentie, waardoor de boventonen in dat gedeelte verhoogd worden. Als u de juiste Resonance instelling maakt, kunt u de body resonantie van snaar-instrumenten e.d. nabootsen, of typisch analogo klinkende geluiden creëren.



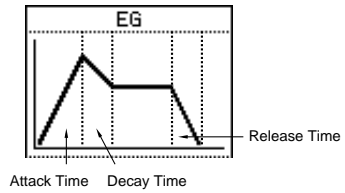
0101 1101	Filter Cutoff	-64 - +00 - +63
	Filter Resonance	-64 - +00 - +63

10. EG attack time EG decay time EG release time



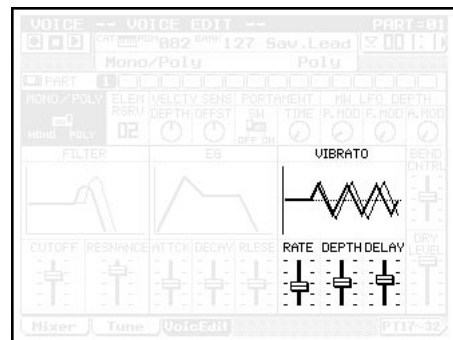
- Met deze parameters kunt u de op tijd gebaseerde geluidsverandering aanpassen, die plaatsvinden vanaf het moment dat de toon begint tot deze eindigt.
- Met Attack Time kunt u de tijd instellen die het geluid nodig heeft om vanaf 0 (wanneer de toetsen aangeslagen wordt) op het maximum niveau te komen. Lagere waarden geven een snellere attack.
- Met Decay Time kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om van het maximum niveau naar het sustain level te zakken.

- Met Release Time kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om vanaf het Sustain level (het punt waar de toets losgelaten wordt) naar 0 te zakken. Lagere waarden zorgen ervoor dat geluid snel uitsterft.

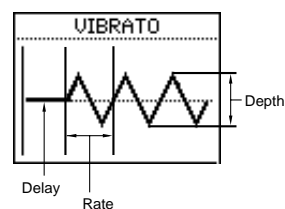


0101 1101	EG Attack Time	-64 - +00 - +63
	EG Decay Time	-64 - +00 - +63
	EG Release Time	-64 - +00 - +63

11. Vibrato rate, Vibrato depth, Vibrato delay

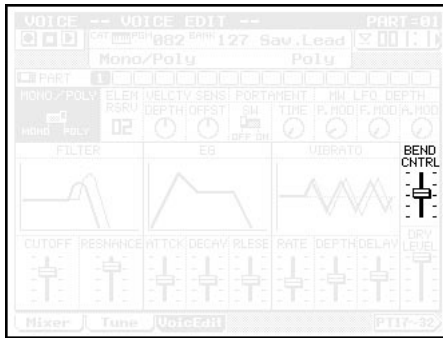


- Deze parameters zijn de vibrato instellingen.
- Met rate stelt u de snelheid in waarmee de toonhoogte gemoduleerd wordt, met depth de sterkte van de modulatie, en met delay bepaalt u de tijd die het duurt voordat de vibrato begint.



0101 1101	Rate	-64 - +00 - +63
	Depth	-64 - +00 - +63
	Delay	-64 - +00 - +63

12. Pitch Bend Control

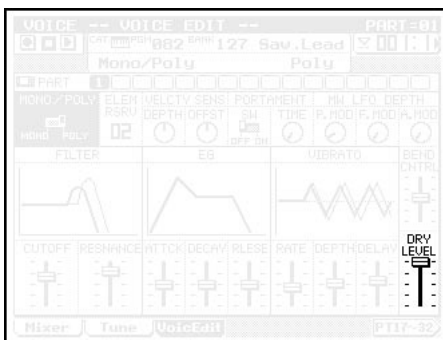


- U kunt van iedere part de breedte van toonhoogte-wijziging met het pitch bend wheel instellen.
- Bij een instelling van +12 wordt de toonhoogte één octaaf verhoogd/verlaagd als het pitch bend wheel op maximum/minimum staat.
- Bij negatieve waarden wordt de richting van het pitch bend wheel omgedraaid.



+24 - +00 -24

13. Dry level



- Deze parameter kan alleen ingesteld worden als de Variation Mode (in Effect mode) op System staat. Als Variation Mode op Insertion staat, wordt deze parameter niet getoond.
- U kunt met deze parameter voor iedere part de hoeveelheid signaal instellen dat over de “dry” lijn van het effect gestuurd wordt.
- Als u de Dry Level verhoogt wordt het effect verminderd.
- Als u het Dry Level verlaagd wordt de stereopositie van de geluiden die door het effect gestuurd worden op één lokatie gezet.



000 - 127

4. Drum Setup Wijzigen

4. Drum Setup Wijzigen

10. Pitch fine 1. Data display 2. Locatie

3. Note naam 4. Drum kit 5. Reverb send 6. Chorus send 7. Variation send 8. Pan 9. Level

12. Alternate group 14. Ontvang note off 13. Key assign

11. Pitch coarse 15. Filter cutoff / Filter resonance 16. EG attack / EG decay 1 / EG decay 2

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Data display	Alleen te bekijken	Toont de met de cursor geselecteerde data.	P.183
2 Locatie	001,...,999	Toont de huidige afspelloccatie.	P.183
3 Nootnummer	C#-1 - C5	Specificeert de noot die u wilt wijzigen.	P.184
4 Drumkit	001 StandKit,002 Stnd2Kit,009 Room Kit, 017 Rock Kit,025 ElectKit,026AnalgKit, 033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 049 ClascKit, 001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit	Selecteert de drumkit die als basis voor uw setup gaat dienen.	P.184
5 Reverb send	000,...,127	Wijzigt de hoeveelheid Reverb effect voor de part.	P.184
6 Chorus send	000,...,127	Wijzigt de hoeveelheid Chorus effect voor de part.	P.184
7 Variation send	000,...,127	Wijzigt de hoeveelheid Variation effect voor de part.	P.184
8 Pan	Random, Left63 - Center - Right63	Specificeert de stereolocatie van het geluid.	P.184
9 Level	000,...,127	Wijzigt de volumeinstelling voor iedere instrument.	P.184
10 Pitch fine	-64,...,+00,...,+63	Maakt subtiele wijziging aan toonhoogte van instrument.	P.184
11 Pitch coarse	-64,...,+00,...,+63	Wijzigt toonhoogte van ieder instrument in halve tonen.	P.185
12 Alternate group	000,...,127	Voorkomt dat geluiden die technisch gezien niet tegelijk klinken, niet tegelijk kunnen klinken.	P.185
13 Key assign	SINGLE,MULTI	Specificeert hoe meerdere MIDI note On boodschappen van dezelfde noot behandeld worden.	P.185
14 Ontvang note off	OFF,ON	Specificeert of per instrument Note Off ontvangen wordt.	P.185
15 Filter cutoff	-64,...,+00,...,+63	Wijzig de frequentie waarop de filter actief wordt.	P.185
Filter resonance	-64,...,+00,...,+63	Wijzig de hoeveelheid resonantie van de filter.	P.185
16 EG attack	-64,...,+00,...,+63	Wijzig de attacktijd van de voice.	P.185
EG decay	-64,...,+00,...,+63	Wijzig de decay van de voice.	P.185
EG release	-64,...,+00,...,+63	Wijzig de release van de voice.	P.185



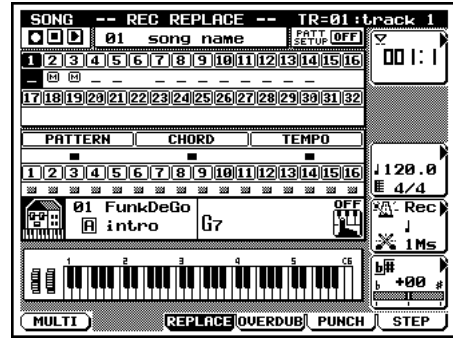
- Als u een drum setup wijzigt, kunt u indirect de drum voice wijzigen.
- Het Drum Setup Edit menu verschijnt op de positie van **F4** en **F5** onderin de display als Drum Setup (Drum S1, Drum S2) als Voice categorie geselecteerd is.
- Als voor twee of meer parts dezelfde drum setup geselecteerd is, wijzigen deze mee als één van de drum setups gewijzigd wordt.
- In tegenstelling tot normale voices, bevatten drum voices een speciale structuur waarbij aan iedere toets C[#]1 - C5 een ander geluid is toegewezen. Daarnaast is iedere wave een ander instrument, en kunnen hiervoor diverse parameters ingesteld worden.
- De soorten instrumenten die aan iedere toets toegewezen zijn, zijn afhankelijk van de drum kit. Zie “QY700 referentie lijst” achterin deze handleiding voor de toewijzingen van iedere drum kit.
- Als u van drum kit wijzigt, worden alle instrument instellingen geïnitieerd. Als u een drum setup wijzigt, moet u eerst de drum kit selecteren, gevolgd door een instrument en zijn parameters.
- Van deze parameters worden de filter en EG parameterwaarden aan de voice door de gespecificeerde waarde toegevoegd aan de oorspronkelijke waarde. Alle parameters behalve bovengenoemde overschrijven de oorspronkelijke waarde van de parameters.



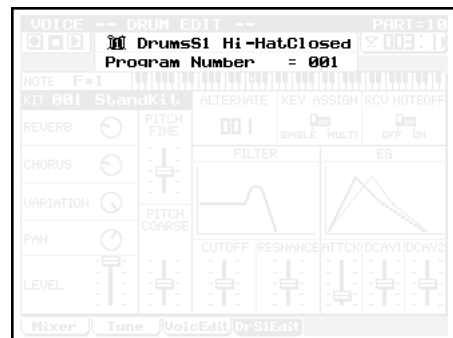
1. Druk op **VOICE**.
 - ▼ De indicator boven **VOICE** licht op, en u komt in Voice mode.
2. Selecteer in de Mixer pagina Drum Setup 1 of Drum Setup 2 in de voice categorie.
 - ▼ Boven **F4** of **F5** wordt (DrsS1Edit) of (DrsS2Edit) getoond.
3. Druk op **F4** (DrsS1Edit) of **F5** (DrsS2Edit) om naar de Drum Setup pagina te gaan.
4. Verplaats de cursor naar Drumkit en selecteer de drum kit die u als basis wilt gebruiken voor de wijzigingen.
5. Selecteer met het microtoetsenbord het druminstrument dat u wilt wijzigen.
6. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
7. Stel met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsenbord → **↓** de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻**, **◻** en **◻/◻** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt. Als de Opname mode voor het opnemen van songs (→ p.106) op Replace of Overdub realtime opname of Punch opname staat, kunt u tevens in Voice mode opnamen maken.



1. Data display



- De bovenste lijn toont de drum setup en het huidig geselecteerde instrument.
- De onderste lijn toont het program nummer van de huidig geselecteerde drum voice.

2. Lokatie



- Hier wordt in maten en tellen de afspeellokatie van de song weergegeven.
- Druk, om de afspeellokatie van de song te wijzigen, op **[D1]** om de cursor naar Location te verplaatsen, en stel met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsenbord → **↓** de maat in.

3. Nootnaam



- Hier kunt u de noot specificeren van het instrument dat u wilt wijzigen.
- De soorten instrumenten die aan de toetsen toegewezen zijn, zijn afhankelijk van de drum kit. Zie “QY700 referentie lijst” achterin deze handleiding voor de noottoewijzingen van iedere drum kit.



C[#]1 - C5

4. Drum kit



- Hiermee selecteert u de drumkit die u als basis wilt gebruiken voor uw setup wijziging. Als u van drum kit wijzigt, wijzigen tevens de instrumenten die aan de noten toegewezen zijn.
- Als van drum kit wijzigt, worden alle Drum Setup Edit parameters geïnitieerd. Selecteer eerst een drum kit, wijzig daarna de parameters.



001 StandKit, 002 Stnd2Kit, 009 Room Kit,
017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit,
033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 029 ClascKit,
001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit

5. Reverb Send



- Hiermee stelt u voor ieder instrument in hoeveel signaal er naar het Reverb effect gestuurd wordt.
- De daadwerkelijke hoeveelheid effect wordt tevens bepaald door de Reverb Send instelling in de Mixer (→ p.170) en de Reverb Return instelling in Effect mode (→ p.191). Houdt u bij het instellen van deze parameter rekening met de andere hierboven-genoemde parameters.



000 - 127

6. Chorus Send



- Hiermee stelt u voor ieder instrument in hoeveel signaal er naar het Chorus effect gestuurd wordt.
- De daadwerkelijke hoeveelheid effect wordt mede bepaald door de Chorus Send instelling in de Mixer (→ p.170) en de Chorus Return instelling in Effect mode (→ p.192). Houdt u bij het instellen van deze parameter rekening met de andere hierboven-genoemde parameters.



000 - 127

7. Variation Send



- Als de Variation Mode parameter (Effect mode, → p.191) op System staat, kunt u hiermee voor ieder instrument instellen hoeveel signaal er naar het Variation effect gestuurd wordt.
Deze parameter is in dit geval de Variation Send Level parameter
- Als de Variation Mode parameter (Effect mode, → p.191) op Insertion staat, zet u door deze parameter op 000 te zetten het variation effect uit, en een instelling van 1-127 zet het effect aan.



Variation Send Level
000 - 127

8. Pan



- Hiermee stelt u voor ieder instrument de stereopositie in.
- Als u de instrumenten hetzelfde instelt als een echt drumstel creëert dat het meest realistische effect.



Random, Left63 - Center - Right63

- Random plaats het instrument iedere keer dat het gespeeld wordt in een andere willekeurige stereopositie.
- Left63 (volledig links) - Center (Midden) - Right63 (volledig rechts).

9. Level (Niveau)



- Hiermee stelt u voor ieder instrument het volume in.



000 - 127

10. Pitch fine



- Hiermee kunt u voor ieder instrument subtiele wijzigingen in toonhoogte instellen.
- De instelling wordt gemaakt in stappen van 1 cent (1 cent is 1/100ste halve toon).



000 - 127

11. Pitch coarse

- Hiermee kunt u de toonhoogte van ieder instrument in stappen van één halve toon instellen.
- Bij een waarde van +00 klinkt het geluid hetzelfde als de toonhoogte waarop het gesampled is.
- Als u de toonhoogte aanpast, kunt u het instrument zwaarder laten klinken, of kunt u melodische toms creëren, e.d.
- Gebruik om de toonhoogte fijner in te kunnen stellen 10. Pitch Fine.



-64 - +00 - +63

12. Alternate group

- Hiermee kunt u ervoor zorgen dat instrumenten die niet tegelijk gespeeld horen te spelen, ook niet gelijk gespeeld kunnen worden.
- Instrumenten die op dezelfde Alternate group staan ingesteld zullen nooit tegelijk ten gehore gebracht kunnen worden.
- Instrumenten die bij een echt drumstel nooit tegelijk kunnen klinken (zoals open - en gesloten hi-hat) moeten op hetzelfde nummer ingesteld worden.
- Bij instrumenten waarvoor een Alternate group ingesteld staat moet de Key Assign instelling op Single staan.

Off, 001 - 127

13. Key assign

- Hier kunt u specificeren hoe meerdere ontvangen MIDI Note On boodschappen van dezelfde noot als deze al gespeeld wordt door het instrument behandeld worden.
- Bij een Key Assign instelling van Single, wordt de huidig klinkende noot gedempt (stopt) voordat deze opnieuw afgespeeld wordt.
- Bij een Key Assign instelling van Multi, blijft de huidig klinkende noot klinken en wordt de volgende noot door de klinkende noot heen afgespeeld.
- Dit effect is in het bijzonder hoorbaar bij geluiden met een langzame decay, zoals cymbals. Over het algemeen geeft een Key Assign instelling van Multi een natuurlijker geluid.



Single, Multi

14. Receive note off

- Hier kunt u specificeren of MIDI Note Off boodschappen voor ieder instrument ontvangen worden of niet.
- Als dit aan (On) staat, worden door MIDI Note Off boodschappen huidig klinkende noten gestopt (gedempt).
- Als dit uit (Off) staat, worden MIDI Note Off boodschappen genegeert, en blijft de huidig klinkende noot doorklinken totdat de sample afgelopen is. Normaal gesproken gebruikt de instelling "Off".
- U kunt de instelling "on" gebruiken als u bijvoorbeeld cymbalen wilt stoppen terwijl deze nog klinken e.d.



Off, On

15. Filter cutoff, Filter resonance

- Met cutoff stelt u de filter cutoff frequentie van ieder instrument in.
- Als u de cutoff wijzigt, kunt u het geluid donkerder of helderder laten klinken.
- Met resonance stelt u de filter resonantie van ieder instrument in.
- Als u resonance wijzigt, kunt u de versterking van de boventonen in het gedeelte van de cutoff frequentie instellen, hetgeen een kenmerkend geluid creëert.

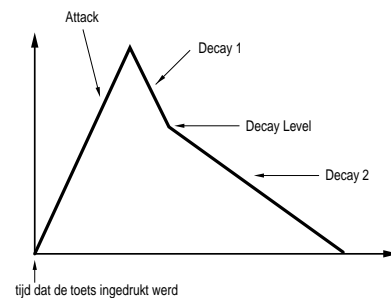


Filter Cutoff -64 - +00 - +63

Filter Resonance -64 - +00 - +63

16. EG attack, EG decay 1, EG decay 2

- Met deze parameters kunt u instellen hoe het volume van het instrument tijdens het afspeken wijzigt.



- **Attack**
Met Attack Time kunt u de tijd instellen die het geluid nodig heeft om vanaf 0 (wanneer de toets aangeslagen wordt) op het maximum niveau te komen. Lagere waarden geven een snellere attack. Extreem hoge instellingen kan tot gevolg hebben dat de wave uitgespeeld is voordat het maximum volume bereikt is, hetgeen een onnatuurlijk effect geeft.
- **Decay 1**
Met Decay 1 kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om van het maximum niveau naar het sustain level te zakken.
- **Decay 2**
Met Decay 2 kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om vanaf Decay 1 naar 0 te zakken.
- Hogere waarden zorgen ervoor dat geluid langzaam uitsterft, en lagere waarden zorgen ervoor dat geluid snel uitsterft.
- Level staat voor ieder instrument voorgeprogrammeerd, en kan niet gewijzigd worden.
- Bij sommige voice hebben deze instellingen geen effect.
- Voices van het SFX-type worden niet door deze parameters beïnvloed.



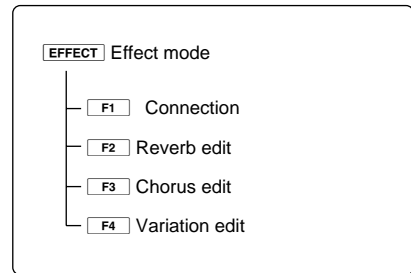
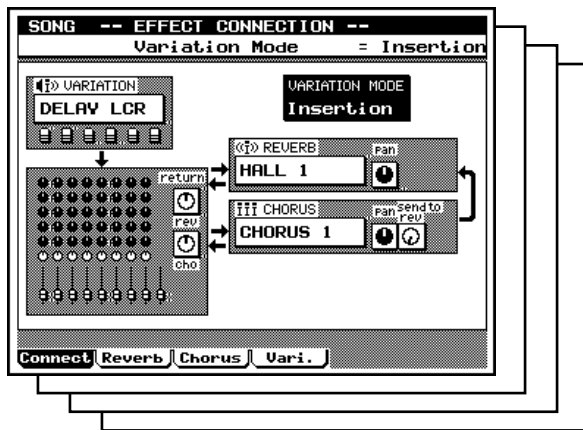
EG Attack	-64 - +00 - +63
EG Decay 1	-64 - +00 - +63
EG Decay 2	-64 - +00 - +63

Hoofdstuk 4. EFFECT MODE

Dit hoofdstuk legt uit hoe aansluitingen, reverb, chorus en variation uit. In Effect mode kunt u de effecten die in een song gebruikt worden selecteren en effect instellingen wijzigen.

Over Effect mode	188
1. Aansluiting	190
2. Reverb wijzigen	
Chorus wijzigen	
Variation Wijzigen	193

Over effect mode

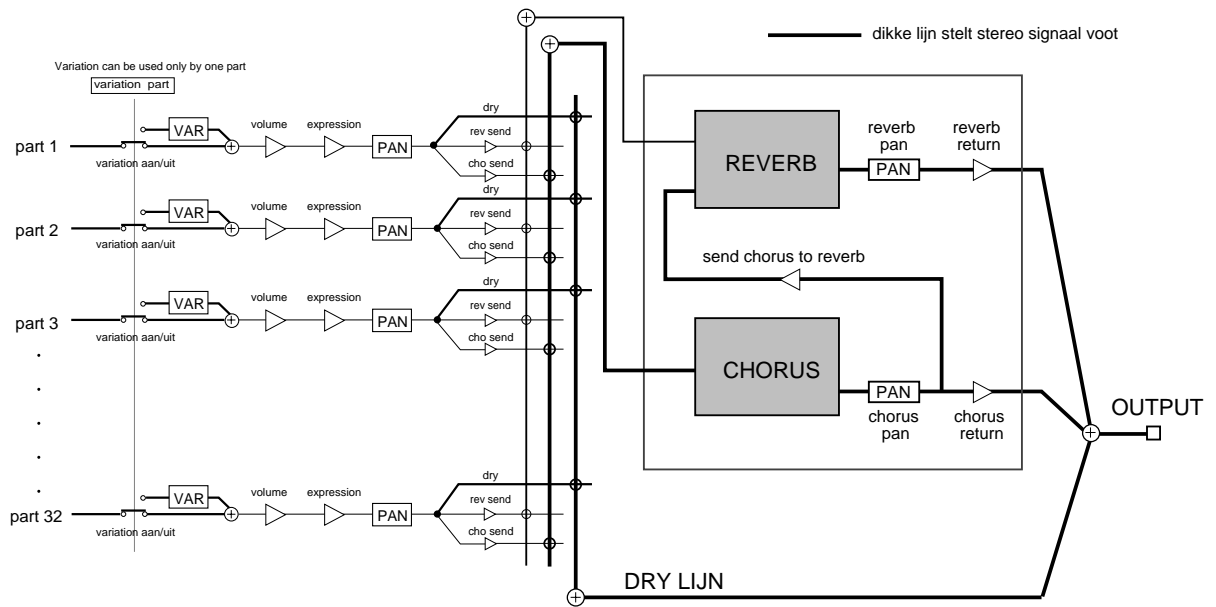


- In Effect mode kunt u de effecten selecteren die in een song gebruikt worden en de effect instellingen wijzigen.
- Effect mode heeft geen “top” pagina dat altijd als eerste verschijnt als u op de MODE toets drukt. (De laatst geselecteerde pagina verschijnt.)
- Effect mode bevat vier sub-mode pagina’s, die u kunt selecteren met de functietoetsen **F1** - **F4** .
 - F1** (Connect) brengt u naar de Connection pagina. Hier kunt u de connectie mode specificeren, het effect type voor ieder effect, de return levels, e.d. (→ p.190)
 - F2** (Reverb) brengt u naar de Reverb Edit pagina. Hier kunt u het Reverb Type instellen, en kunt u Reverb parameter instellingen maken. (→ p.193)
 - F3** (Chorus) brengt u naar de Chorus Edit pagina. Hier kunt u het Chorus Type instellen, en kunt u Chorus parameter instellingen maken. (→ p.193)
 - F4** (Vari.) brengt u naar de Variation Edit pagina. Hier kunt u het Variation Type instellen, en kunt u Variation parameter instellingen maken.(→ p.193)

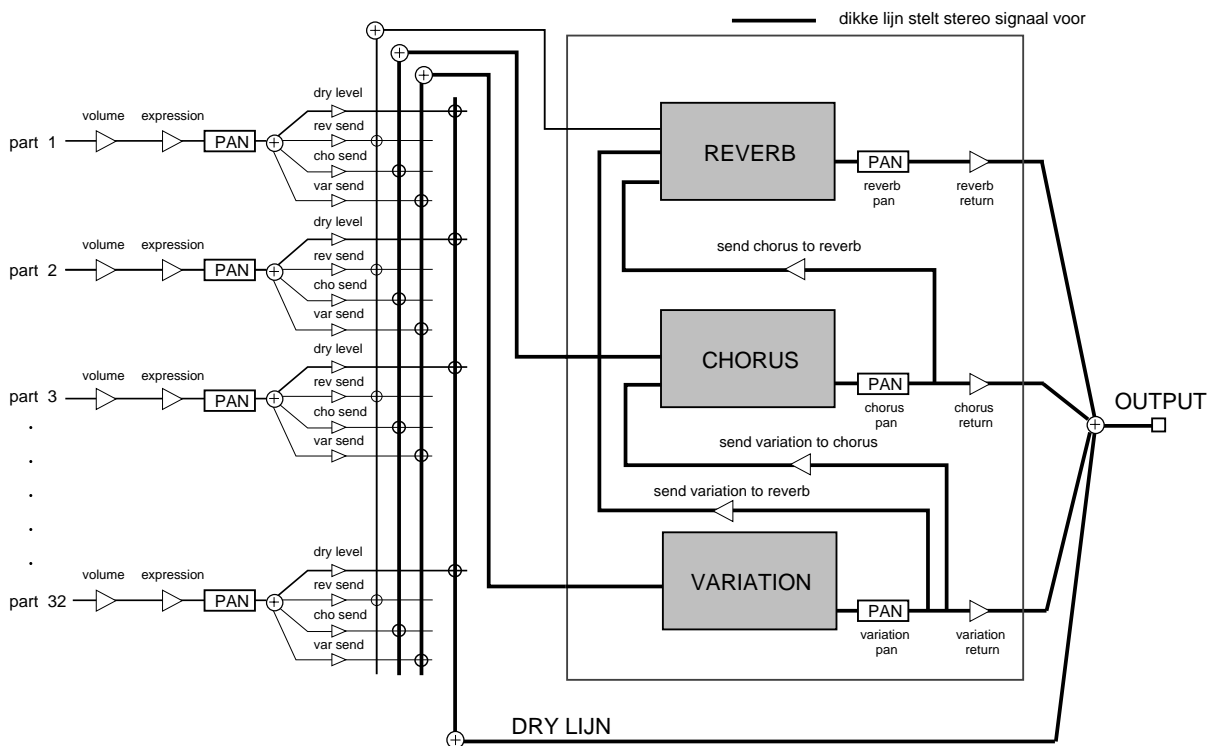


- De structuur van de QY700 effecten is voor een groot deel afhankelijk van de Variation Mode instelling in de Connection pagina.
- Als exclusive boodschappen die effect instellingen maken zoals “GM Mode On” of “XG System On” in een song verwerkt zijn, worden de instellingen die in Effect mode of met behulp van control changes gemaakt zijn genegeert.
- Als u wilt dat de wijzigingen die u in Effect mode maakt samen met de data weggeschreven worden, moet u in de Save pagina van Disk mode de XG Header optie selecteren als u de song als Standaard MIDI File e.d. weg wilt schrijven. (→ p.307)
- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over Variation mode en effect structuur. (→ p.47)

Als Variation Mode = Insertion

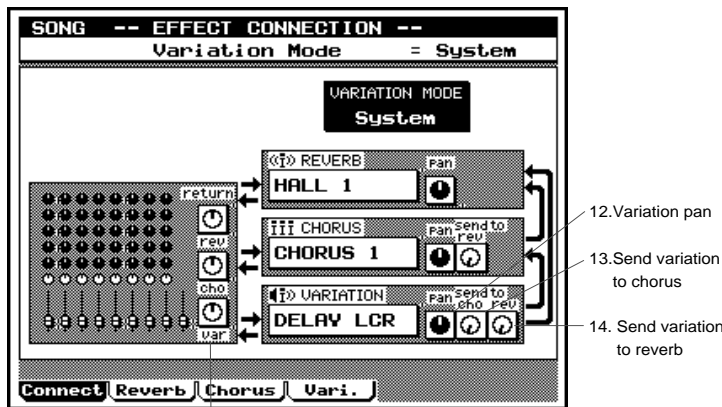
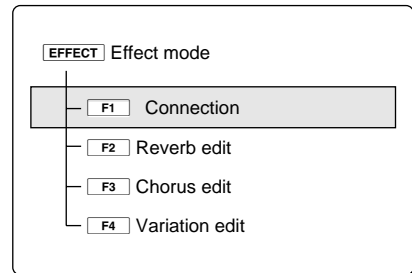
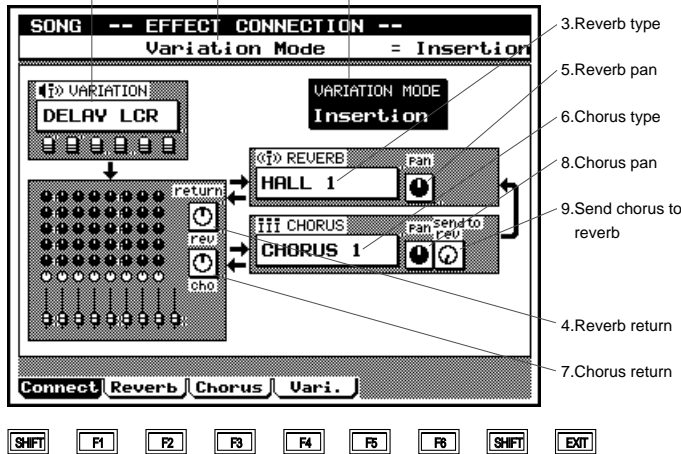


Als Variation Mode = System



1. Aansluiting

10.Variation type 1.Data display 2.Variation mode



@@ @@@\$1.Variation return
 @@@@@@@@

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Data display	Alleen te bekijken	Toont de parameterinstelling op de cursorklocatie.	P.191
2 Variation mode	Insertion, System	Specificeert of het variation effect als System effect of Insertion effect gebruikt wordt.	P.191
3 Reverb type	000,....,127	Selecteert het reverb type.	P.191
4 Reverb return	Left63 - Center - Right63	Specificeert de hoeveelheid signaal vanuit het reverb effect.	P.191
5 Reverb pan	11 typen	Specificeert de stereolokatie van het reverb effect.	P.191
6 Chorus type	000,....,127	Selecteert het chorus type.	P.191
7 Chorus return	Left63 - Center - Right63	Specificeert de hoeveelheid signaal vanuit het chorus effect.	P.192
8 Chorus pan	000,....,127	Specificeert de stereolokatie van het chorus effect.	P.192
9 Send Chorus to reverb	4361 typen	Specificeert hoeveel chorus naar reverb gestuurd wordt.	P.192
10 Variation type	000,....,127	Selecteert het variation type.	P.192
11 Variation return	Left63 - Center - Right63	Specificeert de hoeveelheid signaal vanuit het variation effect.	P.192
12 Variation pan	000,....,127	Specificeert de stereolokatie van het variation effect.	P.192
13 Send variation to chorus (Alleen als Variation mode = System)	000,....,127	Specificeert de hoeveelheid variation effect dat naar het chorus gestuurd wordt.	P.192
14 Send variation to reverb (Alleen als Variation mode = System)	000,....,127	Specificeert de hoeveelheid variation effect dat naar het reverb gestuurd wordt.	P.192



- In de Connection pagina kunt u instellingen maken zoals de Variation mode, het effect type voor ieder effect, en de return levels.
- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over de werking van de effecten. (→ p.47)



1. Druk op **EFFECT** .
▼ De indicator boven **EFFECT** licht op, en er verschijnt één van de vier sub-modes (de laatst geselecteerde) van Effect mode.
2. Druk op **F1** (Connect) om naar de Connection pagina te gaan.
3. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
4. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻**, **◻** en **◀** / **▶** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt.

1. Data display



- Hier wordt de instelling van de parameter onder de cursorpositie weergegeven.

2. Variation mode



- Met deze parameter kunt u specificeren of het Variation effect fungeert als Insertie effect of als Systeem effect. (→ p.48)
- Als het Variation effect als insertie effect gebruikt wordt, kan het slecht op één part gebruikt worden. In dit geval kunt u met het modulation wheel of foot controller gespecificeerde parameters besturen.
- Als het Variation effect als systeem effect gebruikt wordt, kan het door alle parts gebruikt worden, net als Chorus en Reverb, en kunt u de Send Level en Return Level instellen. In dit geval kunt u met de controllers geen specifieke parameters besturen.



Insertion, System

- Insertion Het Variation effect werkt als insertie effect.
- System Het Variation effect werkt als systeem effect.



3. Reverb type



- Hiermee stelt u het Reverb effect type in.



NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT.



4. Reverb return



- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van de reverb, hetgeen de algehele reverb effect voor alle parts beïnvloed.



000 - 127



5. Reverb pan



- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het reverb effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63 - Center - Right63

- Left instellingen verplaatsen het geluid naar links in het stereobeeld, Right instellingen verplaatsen het geluid naar rechts in het stereobeeld. Center plaatst het geluid in het midden van het stereobeeld.



6. Chorus type



- Hiermee stelt u het Chorus effect type in.



NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3.

7. Chorus return



- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van de chorus, hetgeen de algehele chorus effect voor alle parts beïnvloed.



000 - 127

8. Chorus pan



- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het chorus effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63 - Center - Right63

- Left instellingen verplaatsen het geluid naar links in het stereobeeld, Right instellingen verplaatsen het geluid naar rechts in het stereobeeld. Center plaatst het geluid in het midden van het stereobeeld.

9. Send chorus to reverb



- Hiermee stelt u de hoeveelheid chorus er naar het reverb effect verstuurd wordt in.



000 - 127

10. Variation type



- Hiermee stelt u het Variation effect type in.



NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY LR, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRS GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BAND EQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH.

11. Variation return

(Alleen beschikbaar als variation=System)



- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van variation, hetgeen het algehele variation effect voor alle parts beïnvloed.



000 - 127

12. Variation pan

(Alleen beschikbaar als variation=System)



- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het variation effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63 - Center - Right63

- Left instellingen verplaatsen het geluid naar links in het stereobeeld, Right instellingen verplaatsen het geluid naar rechts in het stereobeeld. Center plaatst het geluid in het midden van het stereobeeld.

13. Send variation to chorus

(Alleen beschikbaar als variation=System)



- Hiermee stelt u de hoeveelheid variation er naar het chorus effect verstuurd wordt in.



000 - 127

14. Send variation to reverb

(Alleen beschikbaar als variation=System)

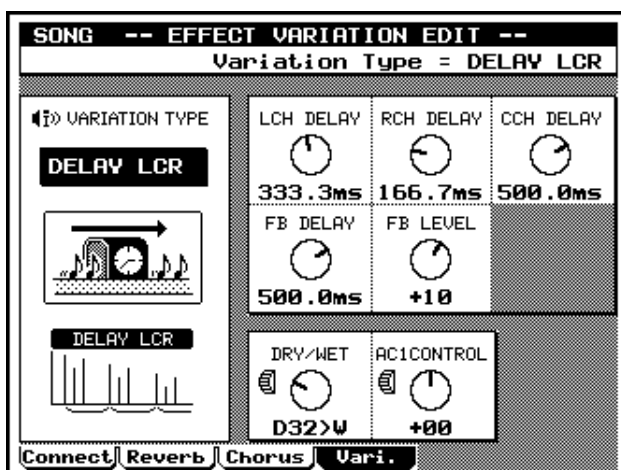
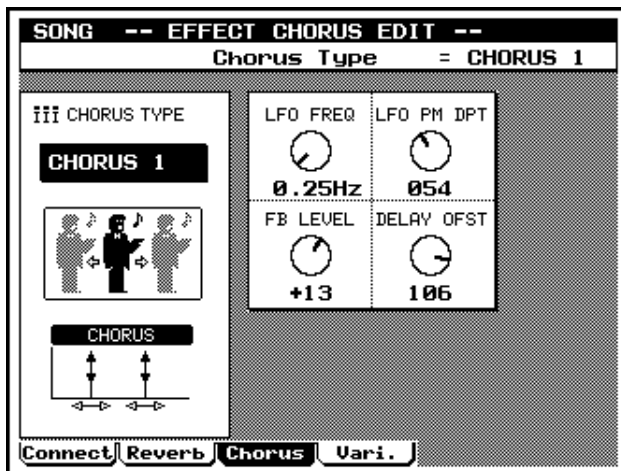
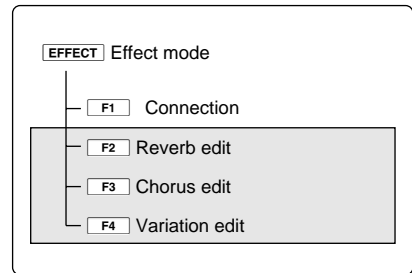
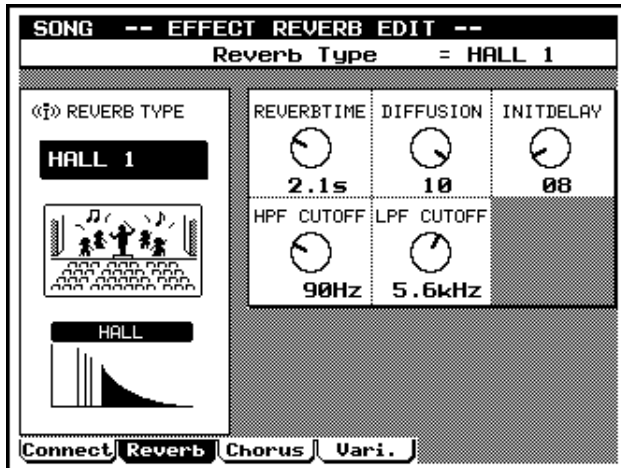


- Hiermee stelt u de hoeveelheid variation er naar het reverb effect verstuurd wordt in.



000 - 127

2. Reverb wijzigen, Chorus wijzigen, Variation wijzigen



2. Reverb wijzigen, Chorus wijzigen, Variation wijzigen

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Effect type		Specificeert het effect type voor ieder effect.	P.194
2 Effect parameters		Maak gedetailleerde instellingen per effect.	P.195
3 Dry/Wet (Alleen voor Variation Edit)	D63>W,....,D=W,....,D<W63	Als Variation type op Insertion staat, kunt u hiermee het balans tussen het "droge" en "natte" geluid instellen.	P.195
4 Control (Alleen voor Variation Edit)	Alleen te bekijken	Een control symbool wordt weergegeven bij de parameter die via Control change gewijzigd kan worden.	P.195
5 AC1 Control (Alleen voor Variation Edit)	-64 - +0 - +63	Specificeer de diepte waarmee AC1 de control-parameter kan besturen.	P.195



- Hier kunt u effect parameter instellingen maken van de reverb, chorus en variation effecten.
- Als u de effect parameters instelt, kunt u ieder effect gedetailleerd aanpassen.



- Druk op **EFFECT**.
▼ De indicator boven **EFFECT** licht op, en u komt in Effect mode.
- Druk op **F2** (Reverb) - **F4** (Vari.) om naar de pagina voor het gewenste effect te gaan.
- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
- Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → de waarde in.



- In Voice mode, werken toetsen zoals **▶**, **◻**, **◼**, **◂** en **◃** / **◄** op dezelfde manier als in Song Afspelen mode. U kunt met deze toetsen naar de song luisteren terwijl u realtime wijzigingen maakt.



1. Effect type



- Hier kunt u het effect type van het reverb, chorus en variation effect instellen.
- De instellingen zijn gekoppeld aan de effect type instellingen in de Connection pagina. (→ p.190)



Reverb

NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT.

Chorus

NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3.

Variation

NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY LR, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRS GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BAND EQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH.



- Als Variation Mode op Insertion staat, en u het Effect Type op "No Effect" zet, heeft dat tot gevolg dat u de part waar de Variation Switch op ON staat niet meer hoort.

2. Effect parameters



- Hier kunt u voor ieder effect gedetailleerde instellingen maken.
- Ieder effect type bevat zijn eigen set parameters.

3. Dry/Wet (alleen voor Variation)




- Hiermee kunt u de balans tussen het geluid dat door het Variation effect bewerkt is (het "Wet" geluid) en het onbewerkte (het "Dry" geluid) instellen.
- Deze parameter kan alleen ingesteld worden als het Variation Type op Insertion staat. Als de Variation Mode System is, staat deze vastgesteld op D32>W.



D63>W - D=W - D<W63

4. Control (alleen voor Variation)



- Er wordt een  symbool getoond om aan te geven dat de parameter via control change boodschappen bestuurd kan worden.
- Als Variation Type op Insertion staat, kunt u dit gebruiken voor de parts waarvan de Variation switch op ON staat.



5. AC1 control (alleen voor Variation)



- Hiermee kunt u de sterkte instellen waarmee AC1 (toewijsbare controller) de met het control symbool aangegeven parameter bestuurd.
- Bij een instelling van 0 is besturing van de parameter onmogelijk. Zodra de instelling verhoogd wordt, is een grotere hoeveelheid besturing mogelijk. Bij negatieve instellingen wordt de werking van de controller omgedraaid.
- Toewijsbare controllers zijn controllers waarvan het control nummer vrij ingesteld kan worden. De QY700 bied twee toewijsbare controllers: AC1 en AC2. De toewijsbare controllers worden met Exclusive boodschappen ingesteld.
- U kunt deze instellingen alleen maken als het Variation Type Insertion is. Deze parameter wordt niet getoond als Variation Mode op System staat.



-64 - +0 - +63

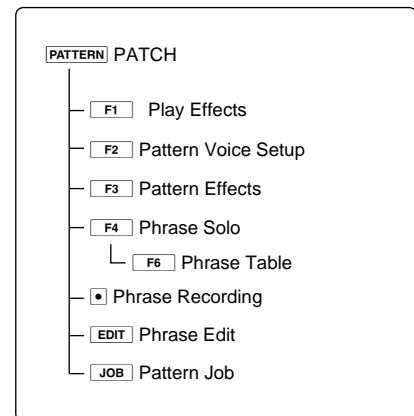
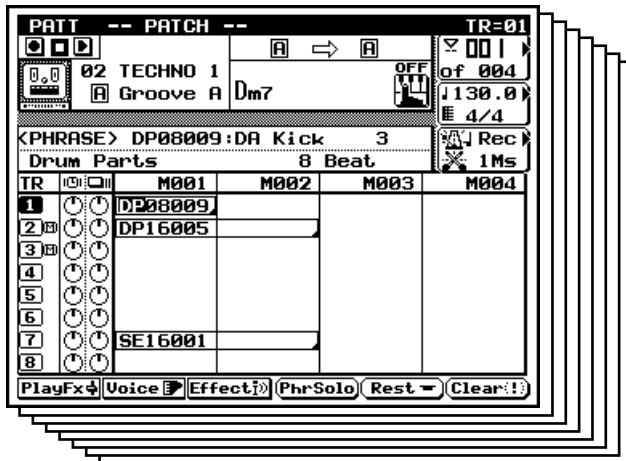
Hoofdstuk 4. PATTERN MODE

U kunt in PATTERN mode frasen opnemen en wijzigen, preset en user frasen samenstellen voor patronen, en de afspeelkenmerken van patronen instellen.

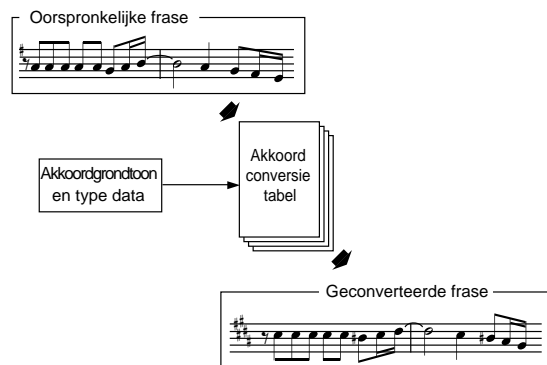
Dit hoofdstuk beschrijft alle handelingen in PATTERN mode: patronen samenstellen (stijl en secties), patroon afspeeleffecten, voice- en effect instellingen, frasen opnemen en wijzigen, en patroon jobs (klusjes).

PATTERN mode overzicht	198
1. PATCH	190
2. Afspeel effecten	212
3. Pattern Voice submode	225
4. Pattern Effecten	239
5. Frase opname	247
6. Frase wijzigen	254
7. Patroon Jobs (Klusjes)	256

PATTERN MODE Overzicht



- U kunt in PATTERN mode frasen opnemen en wijzigen, van frasen patronen maken, en de afspeelkenmerken van uw patronen instellen.
- Een *frase* is een basisonderdeel van patronen van de songbegeleiding. Een enkele frase kan bijvoorbeeld een basloepje voor een baspartij beiden, een ritme voor een ritmepartij, of akkoordbegeleiding voor een gitaarpartij.
- De QY700 bevat 3876 ingebouwde frasen (*preset frasen*) waarmee u eigen patronen kunt maken. Daarnaast kunt u zelf uw eigen *user frasen* opnemen en wijzigen: Tot 99 user frasen voor ieder van de 64 beschikbare patroonstijlen. Zie Hoofdstuk 1 voor algemene informatie over frasen. (→ p.37)
- Tijdens het afspelen, kan de QY700 de frasen hermoduleren (transponeren) zodat het past bij het gespecificeerde akkoord type en grondtoon. De QY700 gebruikt hiervoor een *akkoord conversietabel* om het oorspronkelijke akkoord/toonhoogte aan te passen aan de huidige akkoordtype (28 typen) en grondtoon (12 typen). Zie Hoofdstuk 1 voor algemene informatie over akkoordconversie. (→ p.38)



- Een *patroon* is een multitrack arrangement bestaande uit frasen. Het patroon kan uit maximaal 16 sporen (of parts) bestaan, waarvan iedere part zijn eigen frase opeenvolging bevat. Hoewel iedere frase één enkel instrument (voice) produceert, combineert het patroon deze frasen om zodoende een begeleiding te creëren die uit meerdere voices bestaat - die bijvoorbeeld uit meerdere drum frasen, een bass frase, akkoordondersteuning enz. kan bestaan.
- Het patroon is het basis onderdeel van een songbegeleiding. De QY700 kan op ieder moment een enkel patroon afspelen (bestaande uit max. 16 sporen met onafhankelijke frasesequences). Tijdens het afspelen, schakelt de QY700 naar aanleiding van de door u gespecificeerde patroonsequence van patroon naar patroon.
- De QY700 verdeelt patronen onder in stijlen en secties. Om precies te zijn, is ieder patroon een onderdeel (sectie) van een stijl.
- Een stijl is het algemene begeleidingstype, zoals "TECHNO 1" of "Hip Hop". Iedere stijl bestaat uit 8 secties (A t/m H), die ieder een ander gedeelte van de begeleiding uitmaken: intro sectie, eerste melodie sectie, fill-in, ending, enzovoorts. Iedere sectie is gelijk aan één patroon. (m.a.w. "Stijl 1 Sectie A", "Stijl 1 Sectie B" en "Stijl 9 Sectie D" zijn allen aparte onafhankelijke patronen.)

- De QY700 biedt 64 stijlen. Aangezien u tot 8 secties per stijl in kunst stellen, kunt u tot 512 patronen creëren, opslaan en hier toegang toe krijgen.
- U kunt een geheel patroon moduleren (transponeren) door de bron-akkoord waarde te wijzigen. De QY700 past de modulatie toe door alle patronen van de frase (met behulp van de akkoord conversietabel) te transponeren.
- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over patronen (→ p.39)

	M1	M2	M3	...
TR 1	Frase nr.		Frase nr.	...
TR 2	Frase nr.			...
TR 3	Frase nr.			...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
TR 16	Frase nr.		—	...

F4 (PhrSolo)

Selecteer "Frase solo" : De QY700 begint de met de cursor geselecteerde frase herhaaldelijk af te spelen.

F5 (Rest)

Voer een rust in op de met de cursor geselecteerde frasepositie. Wis de met de cursor geselecteerde frase.

F6 (Clear)

•

Naar Frase Opname submode.

EDIT

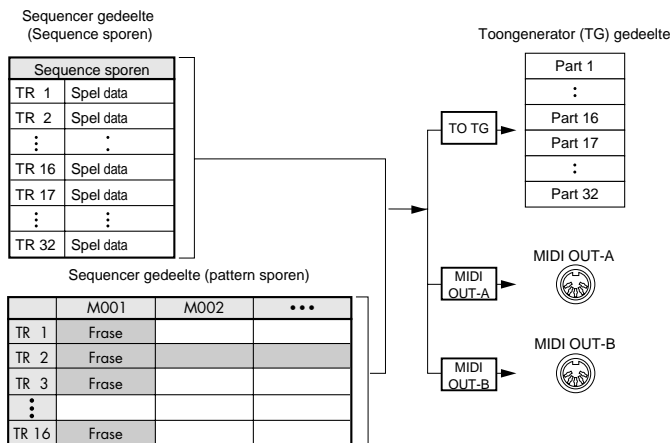
Naar Frase Wijzigen submode.

JOB

Naar Pattern Job submode.

Spoor Uitstuur kanalen

- Tijdens het afspelen van patronen verstuurd de QY700 de data zowel naar de interne toongenerator als de MIDI OUT aansluitingen. U kunt de spoor/kanaal instelling wijzigen met de Output Channel functie in SONG mode (→ p.103)



- PATTERN mode bestaat uit een hoofdscherm (PATCH scherm), en zes sub-modes. U kunt vanaf het PATCH scherm met de **F1**, **F2**, **F3**, **F4**, **•**, **EDIT** of **JOB** toetsen toegang krijgen tot deze sub-modes.
- De werking van de toetsen vanuit het PATCH scherm is als volgt.
 - F1** (PlayFx) Naar Play Effect (Afspeleffecten) submode (→ p.212)
 - F2** (Voice) Naar Pattern Voice submode. (→ p.225)
 - F3** (Effect) Naar Pattern Effect mode. (→ p.239)

1. PATCH

1. PATCH

1. Stijlnummer en naam
2. Sectie, en patroonnaam
3. Sectie connectie
4. Akkoordgrondtoon en type
5. Fingered-akkoord switch
6. Huidige maat; patroonlengte
7. Tempo en maatsoort
8. Click beat, click mode, en count
9. Data display
10. Spoornummer
11. Maat
12. Spoor status
13. Scale time
14. Beat shift
15. Frasenummer, Frasenaam

PATTERN PATCH

- F1 Play Effects
- F2 Pattern Voice Setup
- F3 Pattern Effects
- F4 Phrase Solo
 - F6 Phrase Table
- Phrase Recording
- EDIT Phrase Edit
- JOB Pattern Job

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Stijlnummer Stijlnaam	01,...,64 Alleen te bekijken	Selecteert de stijl. Naam van geselecteerde stijl.	P.202
2. Sectie Patroonnaam	A,...,H Alleen te bekijken	Selecteert de sectie (patroon). Naam van patroon.	P.202
3. Sectie connectie	A,...,H,	Selecteert volgende sectie.	P.202
4. Akkoord grondtoon Akkoord type	CC#D,Eb,E,F,F#G,Ab,A,Bb,B,MM7,6,7,m,m7, m6,mM7,m7(b5),dim,aus,sus4,add9,M7(9),6(9),7(9),madd9,M9 m7(9),m7(11),7(b5),7(#5),7(b9),7(#9),7(13),7(b13),7sus4,7(#11), (THRU)	Selecteert oorspronkelijke akkoordgrondtoon en type voor het afspelen van patronen.	P.203
5. Fingered-akkoord switch	OFF,FINGRD	Selecteert wel/niet gebruiken van fingered akkoorden.	P.204
6. Huidige maat Maatlengte	001,...,patroonlengte 001,...,256	Stelt afspeellocatiebegin in; of toont huidige lokatie. Toont totale patroonlengte.	P.204
7. Tempo Maatsoort	25.0,...,300.0 1/16,...,16/16;1/8,...,16/8;1/4,...,8/4	Stelt tempo voor afspelen van patronen in. Stelt maatsoort voor patroon in.	P.204
8. Click mode Click beat Count	Off,Rec,Ply,All Off,...,8Ms	Selecteert gebruik van akoestische click geluid. Selecteert click interval. Stelt aantal leadi-in maten in.	P.205
9. Data display	Alleen te bekijken	Toont scale time, beat shift of frasenaam.	P.205
10. Spoornummer	1,...,16	Patroonspoor.	P.205
11. Maat	M001,...,patroonlengte	Bepaalt lokatie van frase in patroon (op maat).	P.205
12. Spoor status	: MUTE : SOLO	Toont/selecteert spoor SOLO of spoor MUTE.	P.206
13. Scale time	050%,066%,075%,100%,133%,150%,200%	Past proportioneel afspeellengte van frasen aan.	P.206
14. Beat shift	-32,...,+00,...,+32 ()	Verschuift de timing van frasen op het spoor.	P.207
15. Frasenummer, categorie Beat ; opvolgnummer	Da,Db,Fa,Fb,Fc,DP,PC,PF,Ba,Bb,GC,GA, GR,KC,KA,KR,PD,BR,SE,US 16,08,34; 001-256 (PR);001-099(US)	Identificeert/selecteert frasen.	P.207



- Als u naar PATTERN mode gaat, toont de QY700 het PATCH scherm. U kunt in dit scherm patronen creëren (door het samenvoegen van frasen op de 16 patroonsporen), of een bestaand patroon selecteren en afspelen.
- Tijdens het afspelen kunt u de akkoordinstelling wijzigen zodat het patroon geremoduleerd wordt. Als u de fingered-akkoord switch aangezet heeft, kunt u de wijzigingen invoeren door het gewenste akkoord op het microtoetsenbord of een extern MIDI toetsenbord aan te slaan.
- De onderste helft van het PATCH scherm toont het frase arrangement van het patroon op maat en spoor. U kunt de fraseinstellingen direct in dit scherm invoeren. Als u voor ieder spoor andere voices selecteert, kunt u op eenvoudige wijze een groot aantal variaties creëren (drum plus gitaar plus bas, enzovoorts).



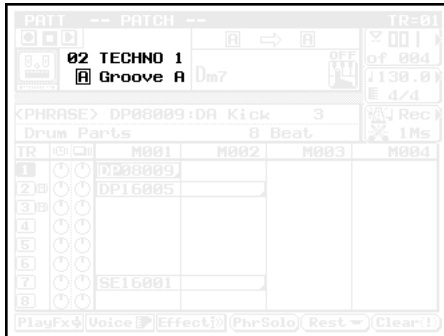
Een patroon selecteren en afspelen

1. Druk op **PATTERN**.
 - ▼ De QY700 komt in PATTERN mode. De PATTERN indicator licht op.
2. Selecteer het patroon (→ p.202)
 - Verplaats de cursor naar het stijlnummer en sectie-letter gedeelte op het scherm, de selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord.
3. Druk op **▶** om het afspelen te beginnen.
 - De PLAY indicator licht op, en de QY700 begint met het afspelen van het geselecteerde patroon. De QY700 herhaalt het patroon totdat u de selectie wijzigt of het afspelen stopt.
4. Druk op **■** om het afspelen te stoppen.

Een patroon creëren

1. Druk op **PATTERN**.
 - ▼ De QY700 komt in PATTERN mode. De PATTERN indicator licht op.
2. Selecteer het patroon waarmee u wilt werken.
 - Verplaats de cursor naar het stijlnummer en sectie-letter gedeelte op het scherm, de selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord.
3. Selecteer de patroonlengte en maatsoort (→ p.204.)
 - Druk op **[]** [D1] of **[]** [D2] om de cursor naar het gewenste instelgedeelte te verplaatsen. Stel de waarden in met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord.
4. Verplaats de cursor naar de gewenste Frase invoer lokatie.
 - Verplaats de cursor naar het gewenste spoor en maat lokatie (onderste helft van het scherm).
5. Maak met de data dial of **YES** / **NO** een oorspronkelijke selectie.
 - ▼ De QY700 toont het frasennummer en naam.
6. Maak de selectie compleet (→ p.207)
 - Het frasennummer bestaat uit drie gedeelten: de instrumentcategorie, telwaarde, en een opvolgend nummer. Verplaats de cursor indien nodig naar één van deze gedeelten, en maak uw selectie met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord.
 - Druk, om een rust in te voeren, op **F5** (Rest)
 - Om een frase of rust te wissen: Verplaats de cursor naar de instelling, en druk op **F6** (Clear).
7. Stel de beat shift en scale time in (→ p.206, 207).
 - Verplaats de cursor naar de beat-shift en scale-time invoergeedelen, en stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarden in.
 - Hou er rekening mee dat de volgende knoppen blijven werken in het PATCH scherm: **◀**, **▶** / **▶▶**, **■**, **▶**, en shuttle dial.
 - Als u één van de frasen alleen wilt horen spelen, selecteert u met de cursor de frase en drukt u op **F4** (PhrSolo) drukken. De QY700 speelt de geselecteerde solofrase herhaaldelijk af.

1. Stijlnummer en -naam
2. Sectie, en patroonnaam



- Ieder patroon is een sectie in een stijl. U selecteert het patroon door een stijl (nummer 01 t/m 64) en sectie (letter A t/m H) te selecteren. De QY700 toont de corresponderende stijl- en sectienamen naast hetgeen u zojuist ingevoerd heeft. De QY700 toont een lege string (*****) in het naamgedeelte.
- U kunt met behulp van de Pattern Name job de stijl- en sectienamen wijzigen of instellen. Uitleg over de pattern jobs begint op pagina 256.
- Zie pagina 39 voor algemene informatie over stijlen en secties.



Stijlnummer 01.....64
 Sectie A.....H



1. Verplaats de cursor naar het stijlnummer en sectieletter invoergedeelte.
2. Voer met de data dial, / of numerieke toetsenbord → de gewenste waarde in.



- U kunt voor de invoer van de sectieletter tevens één van de eerste acht toetsen op het microtoetsenbord indrukken (Sectie toetsen “A” t/m “H”: de sectieletters staan onder de toetsen.)
- Als u tijdens het afspelen de stijl of sectie instelling wijzigt, wijzigt de QY700 het geluid aan het begin van de volgende maat.

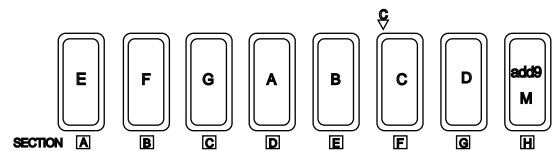
3. Sectie aansluiting



- Met deze instelling stelt u automatische sectie-schakelen in. Als de QY700 deze sectie tijdens het afspelen tegenkomt, speelt hij deze sectie één keer af en schakelt daarna direct door naar de sectie rechts van het pijltje (tenzij anders aangegeven door een invoer in het PATTERN spoor).
- Hou er rekening mee dat de instelling alleen werkt tijdens het afspelen in SONG mode. Automatische patroon omschakelen wordt niet uitgevoerd in PATTERN mode.
- Als de instelling bijvoorbeeld op A → B staat, en de QY700 sectie A tegenkomt tijdens het afspelen, speelt hij deze sectie één keer en gaat daarna direct door naar sectie B (of dezelfde stijl). Als de instelling op A → A staat, blijft de QY700 dezelfde sectie A herhalen totdat dit anders aangegeven wordt.
- Een aansluitingswaarde van correspondeert met “einde van afspelen”. Als de instelling A → is, wordt sectie A één keer afgespeeld en wordt daarna het afspelen van de song gestopt.

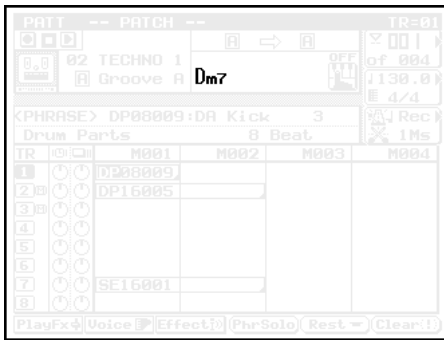


A.....H, (=einde)



1. Verplaats de cursor naar de sectie-aansluiting instelling (de invoer rechts van het pijltje).
2. Voer met de data dial, / of numerieke toetsenbord → de gewenste waarde in.

4. Akkoord grondtoon en type



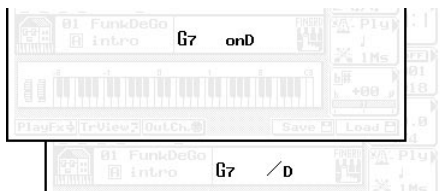
- In dit gedeelte kunt u de akkoordgrondtoon en -type instellen voor het oorspronkelijke (default) afspelen van het patroon.
- U kunt voor ieder akkoord kiezen uit 12 grondtonen en 28 typen.
- U kunt voor ieder akkoord tevens aparte *on-bass* en *original bass* instellingen specificeren.

On-bass:

Converteert alle frasen van het bas type naar herhalingen van de geselecteerde on-bass toonhoogte. (Alle noten van bas-frasen worden automatisch naar de geselecteerde toonhoogte getransponeerd.)

Original bass:

Converteert alle frasen van het bas type naar het geselecteerde original-bass akkoord (grondtoon en type). Alle noten in de bas-frasen worden automatisch naar het geselecteerde original-bass akkoord getransponeerd.)



- Zie het *QY700 referentiegedeelte* achterin deze handleiding voor een volledige akkoordenlijst.



Akkoord grondtoon:

C, C[#], D, E^b, E, F, F[#], G, A^b, A, B^b, B

Akkoord type:

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (^b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (^b5), 7 ([#]5), 7 (^b9), 7 ([#]9), 7 (13), 7 (^b13), 7sus4, 7 ([#]11), --- (= THRU)



Als u fingered akkoorden niet wilt gebruiken

1. Zet de fingered-akkoord switch op OFF. (Zie volgende pagina.)
2. Verplaats de cursor naar het grondtoon/type gedeelte in het scherm.
3. Selecteer met de microtoetsenbord toetsen E2 t/m D[#]3 een grondtoon.

4. Selecteer met toetsen E3 t/m F4 een type.

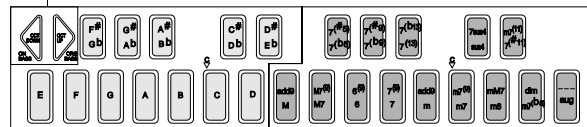
5. Om on-bass in te stellen: Hou de linker [OCT DOWN] toets ingedrukt en druk op een toets van E2 t/m D[#]3.

-of-

Om een original bass in te stellen: Hou de linker [OCT UP] toets ingedrukt en druk op een toets van E3 t/m F4.

6. Druk op om de gegevens in te voeren.

Houd ingedrukt om on-bass of original bass in te voeren



Voer hier akkoordgrondtoon in.

Voer hier akkoordtype in.

Als u fingered akkoorden wilt gebruiken

1. Ga naar UTLITY mode en stel de fingered akkoordzone in. (→ p.299.)
2. Verplaats de cursor naar het fingered-akkoord switch gedeelte, en zet de waarde op FINGERD (zie volgende pagina). Laat de cursor in dit gedeelte staan.
3. Druk de juiste toetsen van het microtoetsenbord of aangesloten MIDI toetsenbord in voor het akkoord. *Let erop dat alle ingedrukte toetsen binnen de fingered-akkoordzone vallen.* De QY700 selecteert en registreert automatisch de grondtoon en type waarden.
 - Om een on-bass of original-bass waarde te selecteren: Hou de toetsen van het akkoord ingedrukt, en druk op één toets (voor on-bass) of meerdere toetsen (voor original bass) links van de fingered akkoordzone.

Fingered-akkord zone



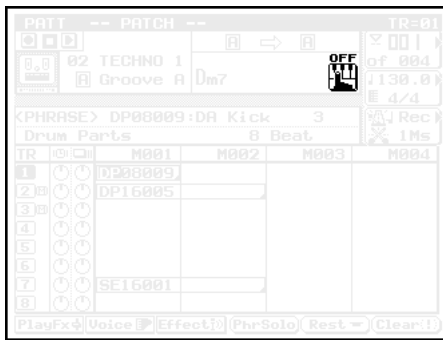
Voer hier on-bass of original bass in.

Voer hier het akkoord in.



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over het invoeren van akkoorden. (→ p.42)

5. Fingered-akkoord switch



- Met deze instelling zet u de fingered-akkoord functie aan en uit.
- Als u deze functie aanzet (door de waarde op FINGRD te zetten), kunt u akkoordwaarden invoeren door het akkoord op het microtoetsenbord of een extern aangesloten MIDI toetsenbord aan te slaan. U kunt de grondtoon en type invoeren door de toetsen binnen de fingered-akkoordzone (→ p.299) aan te slaan, en kunt u een on-bass of original bass waarden invoeren door de bewuste toetsen links van de zone in te drukken. Zie de op de vorige pagina beschreven procedure.
- Zie Hoofdstuk 1 voor algemene informatie over de fingered-akkoord functie. (→ p.42)



OFF, FINGRD

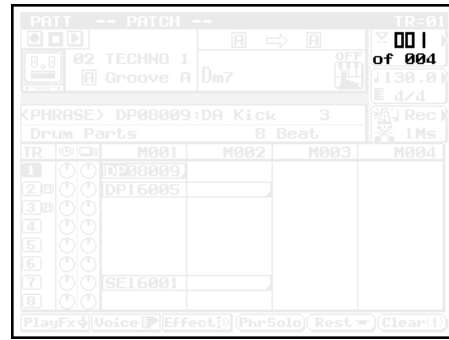


1. Verplaats de cursor naar het fingered-akkoord switch gedeelte.
2. Selecteer met de data dial of de instelling.



- Als u fingered-akkoorden heeft ingeschakeld, kunt u het gedeelte rechts van deze zone gebruiken voor normaal spel, en gebruikt u de rest van het toetsenbord voor de invoer van akkoorden. Onthoud dat het gedeelte links van de fingered-akkoord zone alleen bestemd is voor de invoer van akkoord.

6. Huidige maat; patroonlengte



- De bovenste waarde is de maat waar het afspelen begint. De waarde verhoogt tijdens het afspelen.
- De onderste waarde geeft de patroonlengte in maten aan.
- Er zijn drie manieren om tijdens het afspelen naar een andere maat te springen.
 1. Verplaats met [D1] de cursor naar het maat-gedeelte, en wijzig de huidige maatwaarde.
 2. Draai aan de shuttle dial, of druk op of .
 3. Druk op om naar het begin van de song te springen.

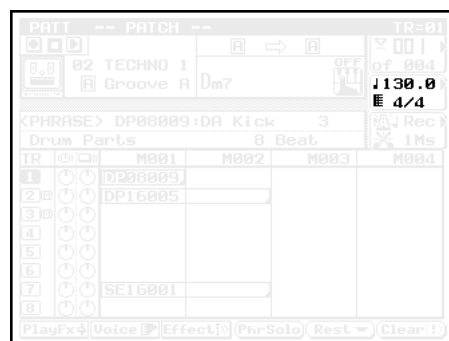


Huidige lengte 001,...,patroonlengte (in maten)



1. Druk eenmaal op [D1] om de cursor naar het huidige-maat gedeelte te verplaatsen, of tweemaal om het naar het patroonlengte gedeelte te verplaatsen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsenbord de waarde in.

7. Tempo en maatsoort



- Hier kunt u het tempo en maatsoort invoeren voor het afspelen van patronen.
- De maatsoort instelling geldt voor alle secties in de stijl.
- Iedere stijl behoudt zijn eigen tempo en maatsoort instellingen in het geheugen.



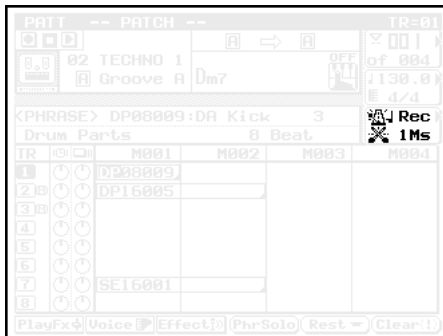
Tempo 25.0, ..., 300.0 (=♩)
Maatsoort 1/16, ..., 16/16; 1/8, ..., 16/8; 1/4, ..., 8/4



1. Druk zonnig op [D2] om de cursor naar de tempo- of maatsoortinstelling te verplaatsen.
2. Stel met de data dial, YES / NO of numerieke toetsenbord de waarde in.



8. Click beat, click mode en count



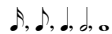
- Met deze parameters stelt u het clickgeluid van de sequencer in.
- De *beat* waarde stelt de click interval in.
- De *mode* instelling bepaald wanneer de click functie gebruikt wordt.
- De *count* waarde stelt het aantal count-in (aftel) maten in als lead-in voor realtime opname.



Click mode:

Off Zet de click functie uit.
Rec Alleen click bij realtime- of punch opname.
Ply Click bij realtime- en punch opname en bij afspelen.
All Altijd click.

Click beat



Count

Off, 1, ..., 8Ms



1. Druk zonnig op [D4] om de cursor naar gewenste click parameter te verplaatsen.
2. Stel met de data dial, YES / NO of numerieke toetsenbord de waarde in. (bij de click beat kunt u tevens de juiste noottoets op het numerieke toetsenbord gebruiken.)



9. Data display

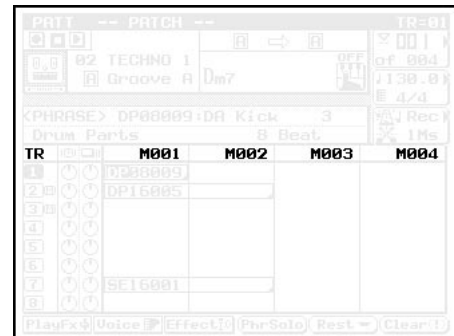


- Dit gedeelte toont de naam van de huidige geselecteerde frase, of de waarde van de huidige geselecteerde scale-time of beat-shift instelling.



10. Spoornummer

11. Maat



- De onderste helft van het PATCH scherm toont een matrix van het frasearrangement van het patroon. De spoornummers lopen links van het scherm van boven naar beneden en de maatnummers lopen van links naar rechts.
- De spoornummers lopen van 1 t/m 16. De maatnummers gaan van M001 (maat 1) tot de laatste maat in het patroon. Het gehele arrangement pas niet in het scherm, maar u kunt in iedere gewenste richting scrollen.
- U kunt het patroon wijzigen door een willekeurige frase of rust op iedere gewenste lokatie in de matrix in te voeren.



Spoor 1, ..., 16
Maat M001, ..., *patroonlengte*
(de *patroonlengte* is in te stellen in de tweede waarde in het [D1] invoergedeelte; → p.204)

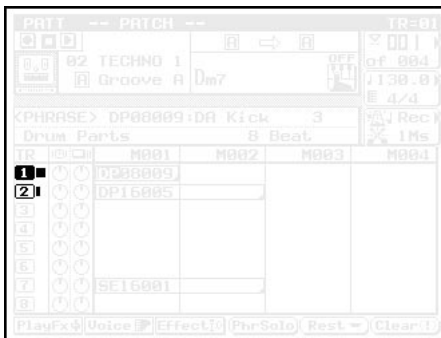
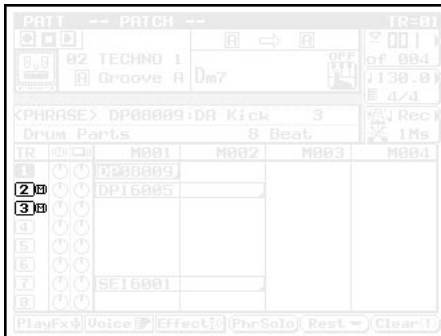


- Ga met de TRACK UP / TRACK DOWN knoppen en/of cursortoetsen naar de gewenste matrixpositie.

12. Spoorstatus



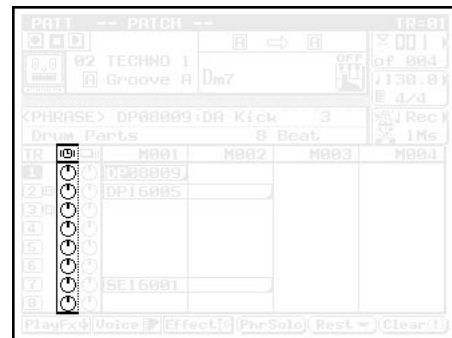
- U kunt er tevens voor kiezen om één of meer sporen op mute of solo te zetten. Er verschijnt een **M** icoon om aan te geven dat het spoor ge-mute is, of een **S** icoon als het op SOLO staat.
- Als u één of meerdere sporen op SOLO zet, schakelt de QY700 automatisch het afspelen van alle andere sporen uit. (De omlijning van de spoornummers wijzigen om aan te geven dat deze tijdelijk uitgeschakeld zijn.)
- Tijdens het afspelen dient het spoorstatus gedeelte als velocity meter die het afspeelniveau van ieder spoor realtime weergeeft.



1. Selecteer met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of de **▲** / **▼** cursortoetsen een spoor waar data in staat.
2. Druk, om een spoor te mute'n, eenmaal op **MUTE**, zodat het **M** icoon verschijnt. Druk, om een spoor van mute af te halen, nogmaals op **MUTE**.
3. Druk, om een spoor op SOLO te zetten, eenmaal op **SOLO**, zodat het **S** icoon verschijnt. Druk, om een spoor van solo af te halen, nogmaals op **SOLO**.
- U kunt met deze functie uw sporen één voor één beluisteren. Begin bij het solo afspelen van één van de sporen, verplaats de cursor om het volgende spoor te selecteren, en druk nogmaals op **SOLO**. Hou er rekening mee dat iedere keer dat u op **SOLO** drukt, het vorig geselecteerde SOLO spoor van SOLO afgehaald wordt.

4. U kunt met de solo functie ook meerdere sporen tegelijk "solo" laten spelen, zodat alleen de geselecteerde sporen te horen zijn (en alle andere ge-mute zijn). Begin bij het instellen van één solospoor (zoals hierboven beschreven staat). Verplaats de cursor naar het volgende gewenste solospoor en druk op **SHIFT** + **SOLO**.
- *Om alle solosporen tegelijk te deselecteren:* Verplaats de cursor naar één van de sporen en druk op **SOLO**. *Om één van de sporen te deselecteren:* Verplaats de cursor naar het gewenste spoor en druk op **SHIFT** + **SOLO**.

13. Scale time

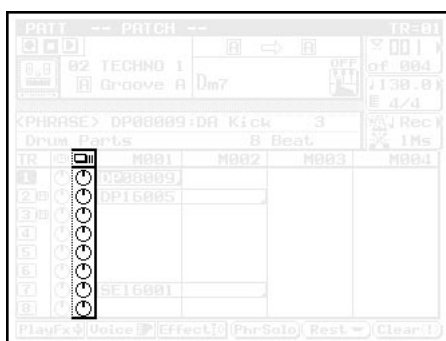


- U kunt met deze parameter de afspeelsnelheid van de frasen van het corresponderende spoor verhogen of verlagen. De scale-time waarde is de vermenigvuldigingsfactor.
- Als de maatsoort bijvoorbeeld op 4/4 staat, wordt de maatsoort bij een instelling van 50% gecompresseerd naar 2/4, bij een instelling van 75% naar 3/4, bij 150% wordt dit uitgerekend naar 6/4 en bij 200% wordt dit 8/4.
- De noottiming wijzigt tevens aan de hand van deze instelling. Een kwart noot in de originele frase wordt bij een instelling van 50% een 8ste noot, bij 66% een kwart-noot triool, bij 75% een dotted achtste-noot, bij 133% een kwart + achtste triool, 150% een dotted kwart-noot en bij 200% een halve noot.
- Met deze scaling functie kunt u complexe ritmes in uw patronen integreren.



050%, 066%, 075%, 100%, 133%, 150%, 200%

14. Tel verschuiving (Beat shift)

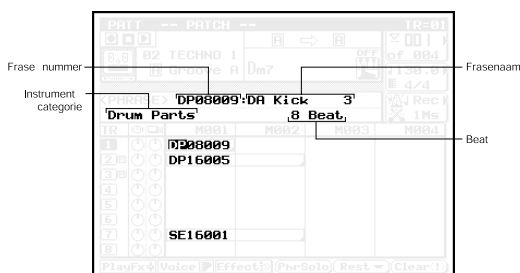


- U kunt met deze functie het gehele patroon in stappen van 16de noten in de tijd vooruit of achteruit verschuiven.
- Bijvoorbeeld bij een instelling van +01*♪ wordt de frase één 16de noot naar voren (richting einde van de song) verschoven, en bij een instelling van -01*♪ wordt de frase één 16de noot naar achteren (richting begin van de song) verschoven.
- U kunt met deze functie met één frase een groot aantal variaties maken. Dit vergroot tevens het aantal patronen dat u kunt creëren.



-32*♪ ,...,+00*♪ ,...,+32*♪

15. Frasenummer en -naam



- Zoals hierboven reeds besproken is, kunt u naar wens frasen in het matrixgedeelte van PATCH scherm invoeren en wijzigen. U kunt iedere frase zoals hieronder beschreven staat op zijn frasenummer selecteren.
- Als een geselecteerde frase langer is dan één maat, ligt het vierkantje om het frasenummer over de maatgrens heen.
- Een frase begint met spelen op de maat waar het ingevoerd is, en blijft doorspelen totdat de laatste maat van het patroon of een opvolgende selectie op dezelfde lijn (spoor) bereikt is.
- U kunt een frase selecteren door de cursor naar de matrixpositie te verplaatsen, en het frasenummer instellen zoals direct hieronder beschreven wordt. Hou er rekening mee dat het in data gedeelte (boven de matrix) het frasenummer, frasenaam en instrument-categorie getoond wordt voor de frase op de cursorpositie.
- De QY700 biedt twee typen frasen: *preset frasen* en *user frasen*.

- Het frasenummer van een preset frase bestaat uit drie velden: de instrumentcategorie, de tel waarde en een opvolgend nummer. U kunt de frase selecteren door waarden voor deze velden te kiezen. U kunt uit een totaal van 3876 preset frasen kiezen.
- Het frasenummer van een user frase bestaat uit twee velden. Het begint met de letters US (in het veld van de instrumentcategorie), gevolgd door een opvolgnummer. (Het tel waarde veld is leeg.)



Instrument categorie

Instrument categorie		Numeriek-toetsenbord
Da	Drum-a	1
Db	Drum-b(General)	2
Fa	Drum Fill-a(Pop&Rock)	3
Fb	Drum Fill-b (Specific)	4
Fc	Drum Fill-c(General)	5
DP	Drum Parts	6
PC	Percussion	7
PF	Percussion Fill	8
Ba	Bass-a	9
Bb	Bass-b(General)	10
GC	Guitar Chord	11
GA	Guitar Arpeggio	12
GR	Guitar Riff	13
KC	Keyboard Chord	14
KA	Kbd Arpeggio	15
KR	Keyboard Riff	16
PD	Pad	17
BR	Brass	18
SE	Sound Effect	19
US	User	20

Tel waarde

Beat categorie		Numerieke toetsenbord
16	16 beats	5
08	8 beats	4
34	3/4 beat	3

Opvolgend nummer

Preset frase: 001,...,256
User frase: 001,...,099

1. PATCH

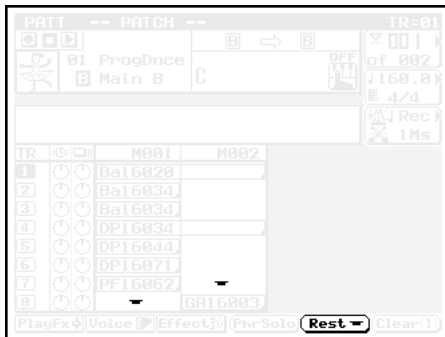


1. Verplaats de cursor naar de gewenste plek in het matrixgedeelte.
2. Draai aan de data dial of druk op **F4** / **F5** om een frasennummer te laten verschijnen.
3. Verplaats de cursor naar ieder van de velden van het frasennummer (instrumentcategorie, telwaarde en nummer). Selecteer met de data dial, **F4** / **F5** of het numerieke toetsenbord voor ieder veld de gewenste waarde.



- Frasenummers van user frasen bevatten geen telwaarde.
- U kunt in de Phrase Recording submode nieuwe user frasen opnemen. (→ p.247)

F5 (Rest)



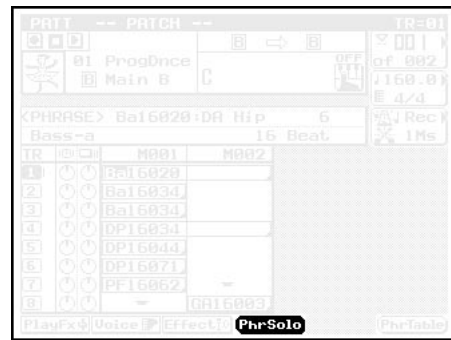
- U kunt met deze functie op de met de cursor geselecteerde lokatie in de matrix een rust invoeren.
- De rust zorgt ervoor dat een reeds spelende frase op het spoor stopt, zodat het spoor stil is. Het spoor blijft stil totdat de volgende ingevoerde frase afgespeeld moet worden.

F6 (Clear)



- Met deze functie kunt een gegeven (frase of rust) uit de matrix wissen. Verplaats de cursor naar hetgene u wilt wissen, en druk op **F6** (Clear).

F4 (PhrSolo)



- U kunt met de “frase-solo” functie één enkele frase herhaaldelijk af laten spelen. Verplaats hiervoor de cursor naar de gewenste frase en druk op **F4** (PhrSolo). Alle andere frasen stoppen onmiddellijk met afspelen en hoort u alleen de geselecteerde frase.
- Zolang deze functie geselecteerd is, kunt u een andere frase selecteren door de cursor te verplaatsen. Frase-solo blijft geselecteerd totdat u deze uitzet door nogmaals op **F4** (PhrSolo) te drukken.
- Zodra u eenmaal frase-solo heeft gekozen, kunt u met **F6** (PhrTable) (→ p.209) toegang krijgen tot de frasetabel van de geselecteerde frase. Deze tabel toont de diverse instellingen van de frase (zie direct hieronder)

Frase Tabel

1. Frasenummer en naam

2. Lengte

3. Frase type

4. Retrigger

5. Low en high limieten

6. High key

7. Voice categorie, program nummer en bank nummer

8. Bron akkoord

PATTERN PATCH

F4 Phrase Solo

F6 Phrase Table

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT

17. Voice categorie, program nummer en bank nummer

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Frasenummer, naam	Alleen te bekijken	Toont huidige geselecteerde frase.	P.210
2. Lengte	Alleen te bekijken	Toont lengte van frase, in maten.	P.210
3. Frase type	Mldy1,Mldy2,Chrd1,Chrd2,Bass, Bypas,Para	Toont/selecteert frase type, bedoeld voor akkoordconversie.	P.210
4. Retrigger	OFF,ON	Toont/selecteert hoe frasen reageren op akkoordwijzigingen. Bij OFF stopt de frase, bij ON wordt deze getransponeerd en afgespeeld.	P.210
5. Low en High limieten	Low : C-2,....,G8 High:C-1,....,G8	Toonhoogte bereik voor afspelen van gemoduleerde frasen. (noten buiten dit bereik worden indien nodig 1 octaaf verschoven).	P.210
6. High key	C,....,B	Hoogste toets voor bovenwaardse transpose van grondtoon. (Geldt alleen voor Mldy1, Chrd1 en Bass frasen.)	P.211
7. Voice categorie Program nummer Bank nummer	001,....,128 000,....,127	Toont/selecteert de voice die voor het afspelen van de frase gebruikt moet worden.	P.211
8. Bron akkoord	Akkoord grondtoon en type	Oorspronkelijk akkoord van de frase.	P.211



- U kunt in de frase tabel toegang krijgen tot de parameters van de huidig geselecteerde frase.
- Hou er rekening mee dat het niet mogelijk is om de parameterwaarden van preset frasen te wijzigen. U kunt daarentegen wel de waarden van uw user frasen wijzigen.
- Als u de waarden van een preset frase wilt wijzigen, kunt u deze naar een user frase kopiëren, en de kopie wijzigen.



1. Selecteer de frase in het PATCH scherm (→ p.208)
2. Druk eenmaal op **F4** (PhrSolo) om het PATCH scherm op "frase solo" te zetten.
3. Druk op **F6** (PhrTable) om naar het Phrase Table scherm te gaan.
4. Als u een user frase geselecteerd heeft: Verplaats de cursor naar ieder van de instellingen die u wilt wijzigen, en wijzig deze met de data dial of **YES** / **NO** toetsen.
5. Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar het "frase solo" scherm terug te keren.
6. Druk, als u geheel gereed bent, nogmaals op **EXIT** om "frase solo" uit te zetten en naar het normale PATCH scherm te gaan.

1. Frasenummer en naam



- Deze waarden geven de huidig geselecteerde frase aan.
- U kunt de naam van uw user frasen met behulp van de Phrase Name job instellen of wijzigen. (→ p.279)

2. Fraselengte



- Deze waarden tonen de lengte (in maten) van de huidig geselecteerde frase.
- Het is niet mogelijk om deze waarde voor bestaande frasen te wijzigen. U kunt daarentegen wel de lengte van een nieuwe user frase instellen vanuit het Opname Standby scherm. (→ p.249)

3. Frase type



- De TYPE waarde geeft het type akkoordconversie aan dat gebruikt wordt tijdens het moduleren van de frase. Andere TYPE instellingen resulteren in andere akkoordconversies. Zie hieronder.
- De "Melody" typen (Mldy1, Mldy2) genereren relatief kleine wijzigingen in het afgespeelde geluid.
- De "Chord" typen (Chrd1, Chrd2) genereren vrij grote wijzigingen in het afgespeelde geluid.
- Bij Mldy1 en Chrd1 transposities, converteert de QY700 eerst de oorspronkelijke fraselijn in verhouding met het akkoordtype, en transposeert daarna volgens de akkoordgrondtoon. Bij Mldy2 en Chrd2, probeert de QY700 dichter bij het oorspronkelijke geluid te blijven, zodat de akkoordwijziging wat soepeler gaat klinken.

- Het Bass type wordt voornamelijk voor bas frasen gebruikt. Bij deze frasen, genereert de QY700 altijd de grondtoon aan het begin van een akkoordwijziging. Daarnaast wordt transpositie altijd afhankelijk van de on-bass en original-bas instelling van het bestemmingsakkoord uitgevoerd (als die er zijn).
- Met Bypass (Bypass) wordt de frase niet getransponeerd - de frase wordt dan nooit door het conversie proces bewerkt en blijft in de oorspronkelijke staat. (Hou er rekening mee dat drum en percussievoices altijd van het Bypass type zijn.)
- Bij het Para (Parallel) type wordt alleen de grondtoon getransponeerd; het akkoordtype wordt genegeerd. Dit is handig voor frasen die zelf akkoordwijzigingen bevatten, en kan dit, als deze tevens door de conversietabel geconverteerd worden, onvoorspelbare resultaten opleveren.

Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Bass, Bypass, Para

4. Retrigger



- Met deze instelling kunt u bepalen hoe de frase reageert op akkoordwijzigingen die tijdens het afspelen optreden. Als deze waarde op OFF staat, schakelt de frase uit zodra er een akkoordwijziging optreedt. Als deze op ON staat, transposeert de QY700 de frase (in verhouding tot de akkoordconversie parameters) en gaat door met afspelen.



OFF, ON

5. Low en High limits



- Met deze waarden kunt u de hoogste en laagste noot aangeven die voor het afspelen van de getransponeerde frase gebruikt mogen worden. Als de transpositie noten produceert die buiten dit bereik vallen, verschuift de QY700 de noot (één octaaf) om het binnen het bereik te brengen.



Low limit C-2,...,G8
High limit C-1,...,G8

6. High key



- Met deze parameter kunt u de hoogste toets instellen van de akkoordgrondtoon van de transpositie. Deze instelling geldt alleen voor de frasen van het type :Mldy1, Chrd1 en Bass.
- Om deze frasen te transponeren, verschuift de QY700 de grondtoon normaal gesproken met het aantal halve tonen dat tussen de bronakkoordgrondtoon en de grondtoon van het nieuwe akkoord in zit. Omdat een te grote verschuiving de kenmerken van een frase kan beïnvloeden, verschuift de QY700 als de transpositie hoger is dan de bij deze parameter ingevoerde noot, wordt het geheel automatisch één octaaf naar beneden getransponeerd.



C,....,B

7. Voice categorie, program nummer, bank nummer en voice naam.



- Met de eerste drie waarden (Voice categorie, program nummer, bank nummer) kunt u de voice selecteren waarmee de frase afgespeeld moet worden. Het scherm toont tevens de geselecteerde voicenaam.
- Met voice categorie selecteert u de algemene voice klasse, die ingegeven wordt met Bank Select MSB (Most Significant byte van de Bank Select waarde).
- Met program nummer kunt u een voice uit de categorie selecteren.
- Het banknummer (of Bank Select LSB) kunt u gebruiken om één van de extra voices van het geselecteerde program nummer te selecteren. Deze waarde werkt alleen bij voices in de “normal” categorie; voor alle andere categorieën staat deze vastgesteld op 000.



Voice categorie



Normal voice (Bank Select MSB=000).



SFX voice (Bank Select MSB=064). Dit type SFX voice heeft hetzelfde geluid over het gehele toetsenbord, maar sommige toetsen produceren geluiden in andere toonhoogten (net als normal voices).



SFX kit (Bank Select MSB=126). Dit type voice bestaat uit een collectie verschillende geluiden, zodat iedere toets een ander geluidseffect produceert.



Drum voice (Bank Select MSB=127). Net als bij SFX kit, bevat iedere toets een drumgeluid. Hou er rekening mee dat deze geluiden niet direct gewijzigd kunnen worden.

Program nummer

001,....,128

Bank nummer

000,....,127



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over voice en bank instellingen. (→ p.43)
- Zie de *QY700 Referentielijst* achterin deze handleiding voor een lijst van voicenaamen, voicenummers en bank instellingen.

8. Bron akkoord



- Deze waarde toont de oorspronkelijke toonhoogte van de frase (het akkoord en grondtoon waarmee deze oorspronkelijk ingespeeld is). De QY700 gebruikt deze waarde als basis voor de akkoordconversie van de frase.
- U kunt deze waarde alleen instellen als u een nieuwe user frase op gaat nemen. Zorg ervoor dat u deze goed instelt, aangezien een onjuiste instelling verkeerde akkoordconversie tot gevolg heeft.



Akkoord grondtoon:

C, C[#], D, E^b, E, F, F[#], G, A^b, A, B^b, B
(C[#] is gelijk aan D^b, enz.)

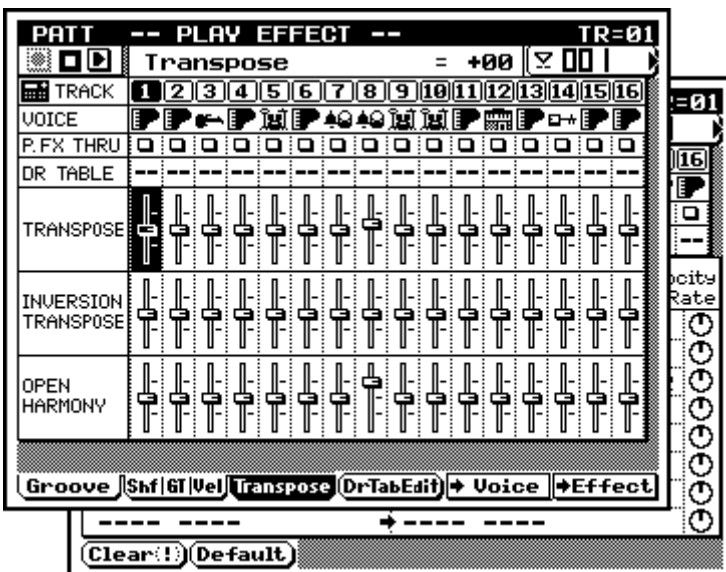
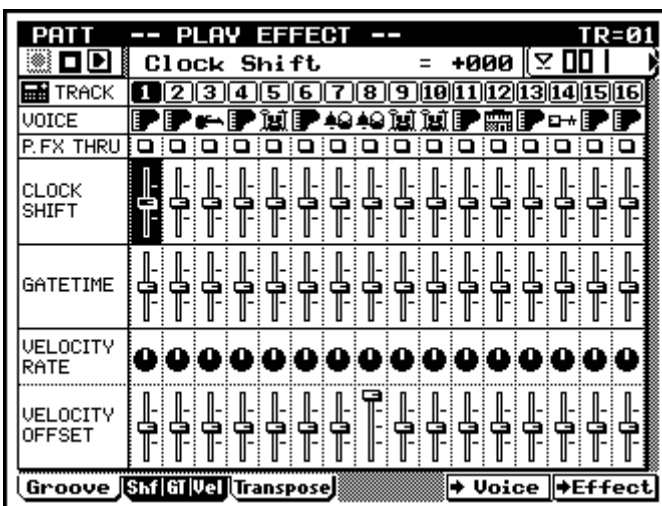
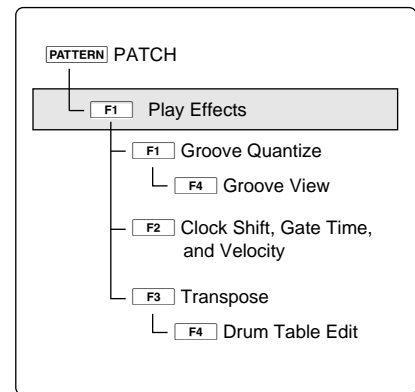
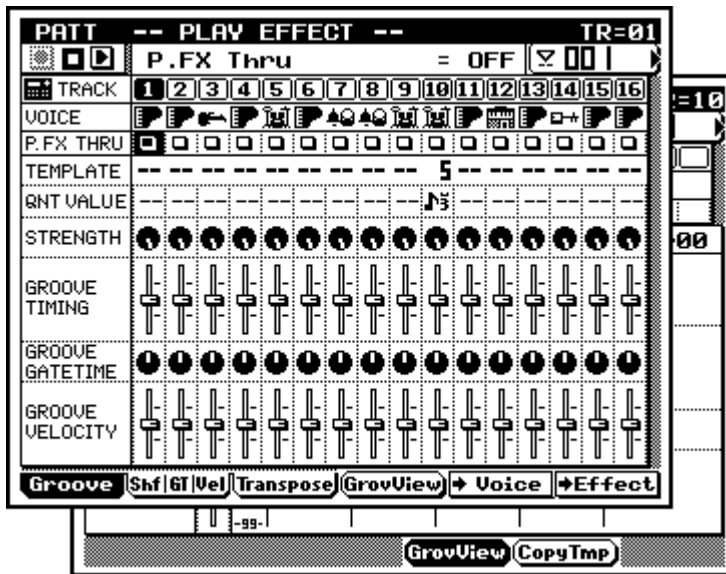
Akkoord type:

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (^b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (^b5), 7 ([#]5), 7 (^b9), 7 ([#]9), 7 (13), 7 (^b13), 7sus4, 7 ([#]11), --- (= THRU)



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over het instellen van akkoorden (→ p.61)

2. Afspeel Effecten





- In de Play Effects (Afspeel Effecten) sub-mode kunt u diverse patroonafspeelparameters zoals note timing, gate timing en velocity (aanslaggevoeligheid) wijzigen. De submode biedt u een hoog besturingsniveau over de afspeel timing en articulatie. Hou er rekening mee dat deze wijzigingen niet definitief zijn en uw data altijd intact blijft.
- Iedere stijl slaat zijn eigen afspeleffect instellingen op. Als u een andere stijl selecteert, worden de instellingen van de nieuwe stijl onmiddellijk effectief. Hou er rekening mee dat de afspeleffect instellingen alle 8 secties van de stijl beïnvloeden.
- U kunt met de “Expand Backing” job (song job 12; → p.162) uw patroondata (zoals het door de afspeleffecten aangepast is) converteren naar MIDI data. De job slaat het resultaat op in sequencesporen 17 t/m 32.
- U kunt het geselecteerde patroon herhaaldelijk afspelen terwijl u in de Play Effects submode bent. De afspeeltoetsen (, , , /) blijven functioneren. Dit betekent dat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- De Play Effects submode bestaat uit drie hoofdpagina's en twee extra pagina's. U krijgt toegang tot de drie hoofdpagina's door op de gewenste functie-toets (, ,) te drukken. U krijgt toegang tot de extra pagina's (indien aanwezig) met . U kunt tevens met of een andere submode kiezen.
- (Groove) toont de “Groove Quantize” pagina. U kunt in deze pagina de ritmische quantize voor ieder spoor instellen.
- (Shf|GT|Vel) selecteert de “Clock Shift, Gate Time en Velocity” pagina. U kunt in deze pagina de corresponderende waarden instellen. Ook hier stelt u de waarden voor ieder individueel spoor in.
- (Transpose) selecteert de “Transpose” pagina. U kunt in deze pagina de transpositie waarden van ieder spoor instellen. U kunt hier tevens de “Drum Table Edit” pagina oproepen; zie hieronder.
- (→ Voice) brengt u naar Pattern Voice submode, waar u de voices van iedere stijl in kunt stellen. (→ p.225)
- (→ Effect) brengt u naar Pattern Voice submode, waar u de voices van iedere stijl in kunt stellen. (→ p.239)
- (GroView), alleen toegankelijk vanuit de “Groove Quantize” pagina, en brengt u naar de “Groove View” pagina. U kunt in deze pagina de groove templates bekijken, en uw user templates bekijken of aanpassen.
- (DrTabEdit), alleen toegankelijk via de “Transpose” pagina, en schakelt u naar de “Drum Table Edit” pagina. U kunt in deze pagina de drum tabel instellingen wijzigen.



1. Druk, in het PATCH scherm in Pattern mode, op (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects (Afspeel Effecten) submode.
2. Wijzig, indien nodig, de pagina door op één van de functie toetsen te drukken: (Groove), (Shf|GT|Vel), of (Transpose).
3. Druk, als u gereed bent, op om naar het PATCH scherm terug te keren.



- *Wijzig shortcut 1* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen met een gelijke hoeveelheid wijzigen door ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op of drukt.
- *Wijzig shortcut 2* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen op dezelfde waarde zetten door ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.

2. Afspeel Effecten

Groove Quantize

1. Spoornummers

2. Maat

3. Voice program

4. Afspeleffecten THRU instelling

5. Groove template

6. Quantizewaarde

7. Strength

8. Groove timing

9. Groove gate time

10. Groove velocity

11. Grid positie

12. Clock shift

13. Gate-time multiplier

14. Velocity offset

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Spoornummer	1,...,16	Toont de spoornummers.	P.216
2. Maat	001,...,256	Stelt lokatie in voor het afspelen van patronen.	P.216
3. Voice program	Alleen te bekijken	Toont voice program, geselecteerd in VOICE mode.	P.216
4. THRU instelling	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> T(=On)	Zet afspeel-effecten per spoor AAN of UIT.	P.216
5. Groove template	--(Off),1,...,100, US	Stelt per spoor de groove template in.	P.216
6. Quantizewaarde	(Alleen te selecteren als template type=US)	Timing interval dat als basis voor quantizen gebruikt wordt.	P.216
7. Strength	000%,...,100%	Stelt in hoeveel de noten naar quantizelijn worden getrokken. Stelt in hoeveel de oorspronkelijke timing door de groove	P.216
8. Groove timing	000%,...,200%	template gewijzigd wordt. Stelt in hoeveel de gate time door de groove template	P.216
9. Groove gate time	000%,...,200%	gewijzigd wordt. Stelt in hoeveel de velocity waarde door de groove template	P.216
10. Groove velocity	000%,...,200%	gewijzigd worden. Het raster toont de intervallen voor het quantizen. De	P.216
11. Grid (raster) en positie	Alleen te bekijken	numerieke positiewaarden tonen de geselecteerd lokatie. Toont/selecteert uiteindelijke tijdsverschuiving.	
12. Clock shift	Afhankelijk van quantizewaarde	De toegevoegde Gate time aanpassing op iedere interval.	P.217
13. Gate-time multiplier	000%,...,200%	De toegevoegde velocity offset op iedere interval.	P.217
14. Velocity offset	-99,...,+00,...,+99		P.217



- U kunt de groove quantize functie (ritmische quantize) gebruiken om een “swing”, oftewel “groove” toe te voegen, zodat de song bij het afspe- len lijkt alsof deze swingt. De functie maakt aanpas- singen aan de timing van de noten, aanslag- gevoeligheid en gate-time. Gecoördineerd gebruik hiervan kan een mechanisch klinkend muziekstuk omtoveren tot een swingend, betekenisvolle song.
- De QY700 bevat 100 groove templates (sjablonen), waarvan iedere correspondeert met een ander genre: swing, beat rock, acid jazz, enzovoorts. U kunt met de QY700 tevens uw eigen, aangepaste templates creëren (user templates genaamd).
- Iedere template bevat data voor het quantizen van één maat aan opgenomen data. Het quantizen wordt uitgevoerd door de template waarden iedere maat toe te passen op het opgenomen spoor.
- Omdat u voor ieder spoor een andere template kunt selecteren, kunt u een groot bereik aan verschillende ritmes in een song combineren. U kunt tevens selec- teren hoe sterk de template het spoor beïnvloedt - zodat het mogelijk is een groot bereik aan verschil- lende “groove” toe te passen bij gebruik van dezelfde template.
- U kunt met de Groove View pagina de preset templates bekijken, en uw eigen user templates te bekijken en te creëren. De pagina toont de template instellingen met behulp van een eenvoudig te vol- gen grafische display.
- Iedere groove template is verdeeld in een gelijke hoeveelheid timing-intervallen: 8ste noot interval, 8ste noot triool interval, 16de noot interval, of een andere dergelijke waarde. Op de Groove View pa- gina worden deze intervals weergegeven door een raster patroon.
- De quantize templates stellen aparte aanpassings- waarden voor iedere interval in, waardoor het sub- tiele maar swingende nuances toevoegt. De temp- late kan bijvoorbeeld de gate time en aanslag- gevoeligheid van de eerste helft van een tel verho- gen, en de timing van de noten in de tweede helft van de tweede tel vertragen.

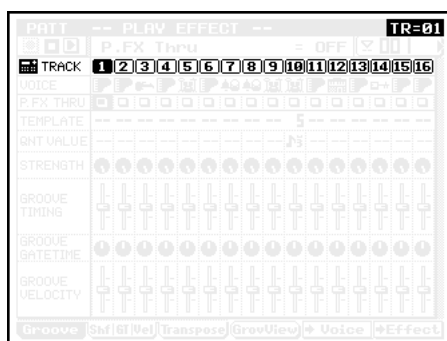


1. Druk, vanuit het PATCH scherm, op **F1** (Groove).
▼ De Groove Quantize pagina verschijnt.
2. Verplaats de cursor naar iedere parameter die u wilt wijzigen en wijzig de waarde met de data dial, **YES** / **NO** of het numerieke toetsen- bord.
3. Als u gereed bent met het maken van de wij- zingen, kunt u op **EXIT** drukken om naar het PATCH scherm terug te keren.



- De afspeeltoetsen (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶**) blijven functioneren terwijl u de groove instelling aanpast, zodat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- *Wijzig shortcut 1* : U kunt de met de cursor geselec- teerde parameter voor alle sporen met een gelijke hoe- veelheid wijzigen door **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op **YES** of **NO** drukt.
- *Wijzig shortcut 2* : U kunt de met de cursor geselec- teerde parameter voor alle sporen op dezelfde waarde zetten door **SHIFT** ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.

1. Spoor nummer



- De horizontaal oplopende nummers in het scherm stellen de diverse sporen voor. Het oplichtende nummer (en de nummerwaarde rechtboven in het scherm) tonen de huidige voor het wijzigen geselecteerde spoor.



Geselecteerde spoor: 1,...,16

2. Maat

3. Voice program

4. Play-effects THRU instelling

5. Groove template

6. Quantize waarde

7. Strength (Sterkte)

8. Groove timing

9. Groove gate time

10. Groove velocity (aanslaggevoeligheid)

11. Grid (raster)

12. Clock shift

13. Gate-time multiplier

14. Velocity offset

F5 (CopyTmp) [alleen bij Groove View]



- Bovenstaande parameters, inclusief F5 (CopyTmp) zijn qua werking identiek aan de parameters in de Play Effects submode van SONG mode. Zie pagina 85 - 89 voor meer informatie over deze parameters.

Clock Shift, Gate Time en Velocity

1. Spoornummer

2. Maat

1. Spoor numbers

4. Afspeeleffecten THRU instelling

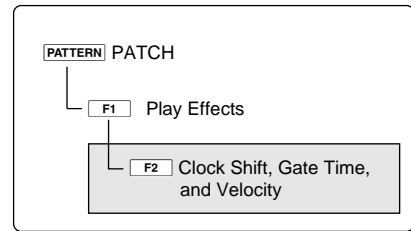
15. Clock shift

16. Gate-time modifier

17. Velocity rate

18. Velocity offset

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Spoornummer	1,...,16	Toont spoornummers.	P.216
2. Maat	001,...,256	Lokatie voor het beginnen met afspelen van patronen.	P.216
4. THRU instelling	(Off), T (=On)	Stelt per spoor afspeleffecten AAN of UIT.	P.216
15. Clock shift	-999,...,+999	Verschuift het afspelen van alle noten in het spoor, in clock cycles.	P.218
16. Gate-time modifier	000%,...,200%	Multiplier (vermenigvuldigingsfactor), die geldt voor alle gate times op het spoor.	P.218
17. Velocity rate	000%,...,200%	Multiplier (vermenigvuldigingsfactor), die geldt voor alle velocities op het spoor.	P.218
18. Velocity offset	-99,...,+99	Offset, geldt voor alle velocities op het spoor.	P.218



- U kunt in deze pagina de volgende afspeel effect parameters instellen: Clock shift, gate-time modifier, velocity rate en velocity offset.



1. Druk, in het Play Effects scherm, op **F2** (ShfllGTVel).
 - ▼ De “Clock Shift, Gate Time en Velocity” pagina verschijnt.
2. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen, en wijzig met de data dial, **[+]** / **[-]** of numerieke toetsen de waarde.
3. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het PATCH scherm.



- De afspeeltoetsen (**[▶]**, **[■]**, **[◀]**, **[◀▶]**) blijven functioneren terwijl u de instellingen aanpast, zodat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- *Wijzig shortcut 1* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen met een gelijke hoeveelheid wijzigen door **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op **[+]** of **[-]** drukt.
- *Wijzig shortcut 2* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen op dezelfde waarde zetten door **SHIFT** ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.



15. Clock shift

16. Gate-time multiplier

17. Velocity rate

18. Velocity offset



- Bovenstaande parameters zijn qua werking identiek aan de parameters in de Play Effects submode van SONG mode. Zie Hoofdstuk 2, pagina 90 voor details over deze parameters.
- Zie hieronder voor meer informatie over de clock shift parameter.



- Een negatieve waarde die een noot voorbij het begin van een patroon zou verschuiven, wordt strak op het begin van het patroon gezet. Bij een instelling van bijvoorbeeld -200, worden alle noten in de eerste 200 cycles van het spoor samen op het begin van het patroon afgespeeld.
- Bij de opvolgende keren dat het patroon afgespeeld wordt, word de clock-shift wel op de verwachte manier toegepast.

Transpositie

1. Spoornummer

1. Spoor numbers

2. Maat

4. Afspeel-effecten THRU instelling

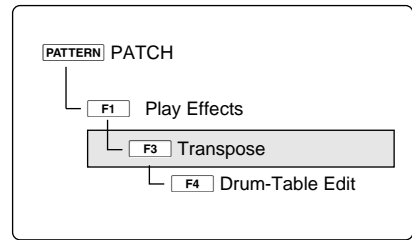
19. Drum tabel

20. Transpose

21. Inversion transpose

22. Open harmony

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Spoornummer	1,...16	Toont spoornummers.	P.220
2. Maat	001,...,256	Lokatie voor het beginnen met afspelen van patronen.	P.220
4. THRU instelling	<input type="checkbox"/> Off, T (=On)	Stelt per spoor afspellefften AAN of UIT.	P.220
19. Drum tabel	-- (=geen), 1,...,8	Selecteert de drum tabel.	P.220
20. Transpositie	-99,...,+99	Tranponeert alle noten op het spoor.	P.220
21. Inversion transpositie	-64,...,+00,...,+63	Transponeert op akkoorden gebaseerd/	P.220
22. Open harmony	-15,...,+00,...,+15	Opent of sluit akkoordstemmen van het spoor.	P.221



- U kunt in deze pagina de toonhoogte van de noten en akkoordwijziging van ieder spoor wijzigen. Door deze instellingen kunt u een grote hoeveelheid variatie aan het geluid van het patroon toevoegen.
- U kunt naar de drum-tabel data gaan door op **F4** (DrTabEdit) te drukken.



1. Druk, in het Play Effects scherm, op **F3** (Transpose).
▼ De Transpose pagina verschijnt.

2. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter die u wilt wijzigen, stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde in.

3. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u met **EXIT** terugkeren naar het PATCH scherm.



- De afspeeltoetsen (▶, ■, ◀, ◀◀ / ▶▶) blijven functioneren terwijl u de instellingen wijzigt, zodat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- *Wijzig shortcut 1* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen met een gelijke hoeveelheid wijzigen door **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op **YES** of **NO** drukt.
- *Wijzig shortcut 2* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen op dezelfde waarde zetten door **SHIFT** ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.

De eerste drie parameters in bovenstaande tabel (spoor nummer, maat en THRU) zijn identiek aan diegene in de “Groove Quantize” pagina, deze worden op pagina 214 uitgelegd. De overblijvende parameters worden hieronder uitgelegd.

19. Drum tabel



- Drum tabellen zijn noodzakelijk om sequence data dat door drumcomputers die niet XG of GM compatibel zijn af te kunnen spelen. Aangezien al deze apparaten op een andere manier de arrangementen nummeren om de diverse ritme instrumenten te kunnen identificeren, is het noodzakelijk om de juiste aanpassingen te maken als u de opgenomen data afspeelt. Als u deze aanpassingen niet maakt, wordt de song data onjuist afgespeeld.
- Iedere drum tabel bevat een lijst ritme-instrumenten “vervangingen”. U kunt per spoor een tabel selecteren.
- U kunt de drumtabel tevens gebruiken om met uw eigen vervangingen te experimenteren. U kunt hierdoor verschillende instrumentcombinaties uitproberen.
- De QY700 biedt acht verschillende tabellen. Als u de inhoud van een drum tabel wilt bekijken of aanpassen, drukt u op **F4** (DrTabEdit) om naar de Drum-Table Edit pagina te gaan (→ p.222)



-- (=geen),1,...,8



1. Verplaats de cursor naar de DR TABLE instelling van het spoor dat u wilt instellen.

2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

20. Tranpositie



- U kunt met deze functie de toonhoogte van een spoor wijzigen. U kunt de transpositie apart voor ieder spoor instellen.
- Tranpose wordt ingesteld in halve tonen. Als u de waarde op +12 zet, wordt de toonhoogte van alle noten op het spoor exact één octaaf verhoogd. Een waarde van -12 verlaagt deze één octaaf.



-99,...,+99



1. Verplaats de cursor naar de TRANSPOSE instelling van het spoor dat u wilt instellen.

2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

21. Inversion tranpose



- Deze parameter voegt akkoordtranspose toe aan ieder spoor.
- Met deze functie kunt u de toonhoogte van een akkoord wijzigen zonder dat de specifieke kenmerken van het akkoord daarmee wijzigen. De hier gemaakte wijziging is vergelijkbaar met de transpose parameter, hoewel deze de kenmerken van een akkoord merkbaar wijzigen.



-64,...,+00,...,+63



1. Verplaats de cursor naar de INVERSION TRANSPOSE instelling van het spoor dat u wilt instellen.

2. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.



- Bij Mldy1, Chrd1 en bass-type frasen produceert iedere verhoging/verlaging van de INVERSION TRANSPOSE waarde een verhoging/verlaging van één toon in de low en high limit waarden van de frasetabel. Bijvoorbeeld bij een inversion transpose waarde van +1, worden beide limit waarden ieder met één hele toon (twee halve tonen) verhoogt.
- Bij Mldy2 en Chrd2 frasen, produceert iedere verhoging/verlaging van de INVERSION TRANSPOSE waarde een verhoging/verlaging van één toon in oorspronkelijke toonhoogten van de frase en in de grondtoon van het bronakkoord van de frasetabel.

22. Open harmony





- Met deze functie kunt u de akkoordstemmen van het spoor openen of sluiten.
- Met deze functie kunt u de akkoordresonantie kenmerken wijzigen zonder dat daarmee de specifieke kenmerken van het akkoord door wijzigen.



-15, ..., +00, ..., +15



1. Verplaats de cursor naar de OPEN HARMONY instelling van het spoor dat u wilt instellen.
2. Stel met de data dial,  /  of numerieke toetsenbord de waarde in.

Drum Tabel Wijzigen

1. Spoor nummer

2. Maat

1. Spoor nummers

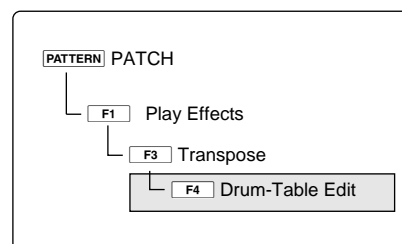
4. Afspeel-effecten THRU instelling

19. Drum tabel

23. Replacement lijst

24. Velocity ratio

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1 Spoornummer	1,...16	Toont spoornummers.	P.223
2 Maat	001,...,patroonlengte	Lokatie voor het beginnen met afspelen van patronen.	P.223
3 Voice program	Alleen te bekijken	Toont voice program van spoor.	P.223
4 Afspeel-effecten THRU instelling	<input type="checkbox"/> Off, T (=On)	Zet per spoor afspelefften AAN of UIT.	P.223
19 Drum tabel	-- (=geen),1,...,8	Selecteert de drum tabel.	P.223
23 Replacement Lijst		Lijst drum-voice vervangingen.	P.223
24 Velocity ratio	000%.....100%.....200%	Past velocity van de vervangingsvoice aan. Deze parameter kan volumeverschillen oplossen.	P.223



- In deze pagina kunt u de geselecteerde drum tabel wijzigen.
- *Drum tabellen* zijn noodzakelijk om sequence data af te spelen dat gegenereerd is door drumcomputers die niet XG of GM compatibel zijn. Aangezien al deze apparaten op een andere manier de arrangementen nummeren om de diverse ritme instrumenten te kunnen identificeren, is het noodzakelijk om de juiste aanpassingen te maken als u de opgenomen data afspeelt. Als u deze aanpassingen niet maakt, wordt de song data onjuist afgespeeld.
- Iedere drum tabel bevat een lijst ritme-instrumenten “vervangingen”. U kunt per spoor een tabel selecteren. De QY700 bevat acht verschillende tabellen. U kunt de inhoud van een tabel naar wens wijzigen.
- U kunt met de tabel tevens de aanslaggevoeligheid van iedere “vervanging” instellen, zodat u ten alle tijden het juiste volumebalans behoudt.
- U kunt de drumtabel tevens gebruiken om met uw eigen vervangingen te experimenteren. U kunt hierdoor verschillende instrumentcombinaties uitproberen.



1. Druk, in het PATCH scherm, op **F1** (PlayFx).
▼ De QY700 gaat naar de Play Effects sub-mode.
2. Druk op **F3** (Transpose).
▼ De Transpose pagina verschijnt.
3. Druk op **F4** (DrTabEdit).
▼ De Drum tabel Edit pagina verschijnt.
4. Selecteer, met de cursor op de DR TABLE lijn, de gewenste drum tabel. (→ p.220)
5. Verplaats de cursor naar de in de lijst ingave (list entry) of Velocity Rate waarde die u in wilt stellen.
6. Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde.
7. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het PATCH scherm.



- De afspeeltoetsen (**▶** , **■** , **◀** , **◀◀** / **▶▶**) blijven functioneren terwijl u de instellingen wijzigt, zodat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- *Wijzig shortcut* : U kunt voor alle sporen dezelfde drumtabel selecteren door **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u een waarde invoert op het numerieke toetsenbord. Als u alle drumtabel instellingen met een gelijke hoeveelheid wilt wijzigen, moet u **SHIFT** ingedrukt houden en de waarde met de data dial of **YES** / **NO** toetsen wijzigen.

De eerste vijf parameters in bovenstaande tabel (nummers 1, 2, 3, 4 en 19) zijn identiek aan diegene in het “Transpose” pagina; zie pagina 219. De overblijvende parameters worden hieronder uitgelegd.



23. Vervangingslijst (replacement list)



- Met deze lijsten stelt u de vervangingen voor drum-instrumenten in.
- Als deze drumtabel tijdens het afspelen voor het geselecteerde spoor geselecteerd wordt, vervangt de QY700 ieder druminstrument dat in de From kolom aangegeven staat (als deze in de data voor dat spoor tegenkomt) door het druminstrument in de corresponderende To lijn.
- Een “No” in de From kolom betekent daadwerkelijk “alles behalve”. “No Snares” geeft de QY700 bijvoorbeeld opdracht om het “To” instrument voor alle voices te vervangen behalve de snare voices.
- Een “All” in de From kolom (bijv. “All Shakers”) geeft de QY700 opdracht om alle instrumenten van het gespecificeerde type door het item in de To kolom te vervangen.



[From]

No Shaker, No Congas&Bongos, No Crash Sym., No Ride Sym., No Hi-Hat, No Tom, No Brush Snare, No Kick, No Snare, All Shakers, Congas&Bongos, All Crash Sym., All Ride Sym., All Hi-Hat, All Tom, All Brush Snare, All Kick, All Snare, All drumkit, All Perc., C5 Bell Tree ~ C#1 Surdo Mute

[To]

C5 Bell Tree ~ C#1 Surdo Mute



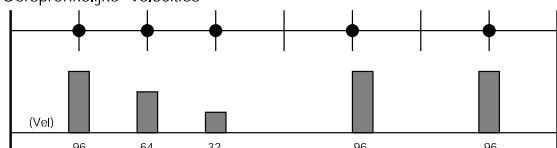
1. Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen (From entry, To entry, of Velocity Rate).
2. Wijzig met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsen de waarde.
3. Als u gereed bent met het aanbrengen van de wijzigingen, kunt u door op **EXIT** te drukken terugkeren naar het Transpose scherm.

24. Velocity rate

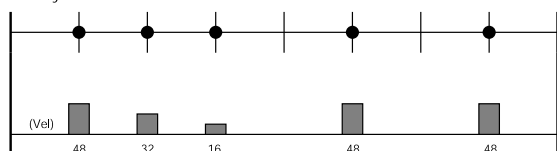


- Met de Velocity Rate parameter kunt u de aanslaggevoeligheid van het vervangen druminstrument aanpassen (het instrument in de To kolom).
- Om de aangepaste aanslaggevoeligheid uit te rekenen, vermenigvuldigt de QY700 de oorspronkelijke waarde met de Velocity Rate waarde. Een Velocity Rate van 100% produceert geen wijzigingen, terwijl hogere waarden de aanslaggevoeligheid verhogen en lagere de aanslaggevoeligheid verlagen.
- Met deze parameter kunt u het volumeverschil corrigeren dat kan ontstaan bij het afspelen van een instrument dat door een ander instrument vervangen is.

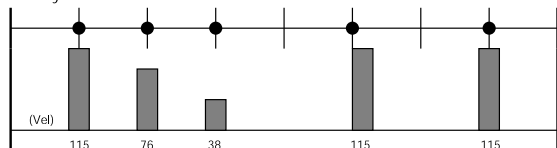
Oorspronkelijke velocities



Velocity Ratio = 50%



Velocity Ratio = 150%



000%,,,,,100%,,,,,200%



1. Verplaats de cursor naar Velocity Rate icoon voor de lijstingave die u wilt instellen.
2. Stel met de data dial, of numerieke toetsenbord de waarde in.

F1 (Clear)



- Druk op om de invoer op de geselecteerde lijn van de tabel te wissen.
- Als u op drukt terwijl de cursor in de From kolom staat, wist de QY700 zowel de From ingaven als de To ingave in dezelfde lijn.
- Als u op drukt terwijl de cursor in de To kolom staat, wordt alleen het To item gewist. (Als de To ingave leeg is, wordt het From-instrument gemute.)



1. Verplaats de cursor naar het juiste invoerpunt.
2. Druk op (Clear).

F2 (Default)

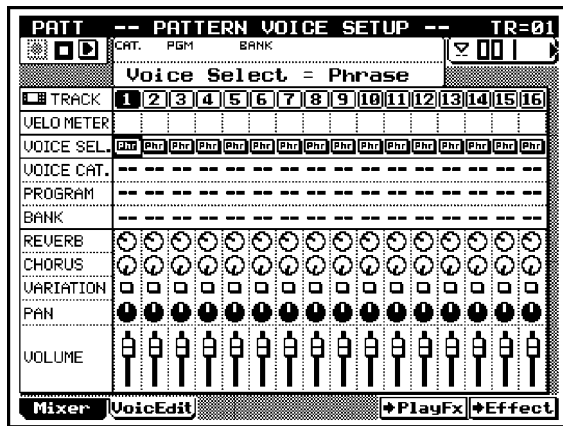


- Druk op (Default) om de drum-tabel op de default waarden terug te zetten. Alle From, To en Velocity Rate instellingen worden op de standaardwaarden gezet.

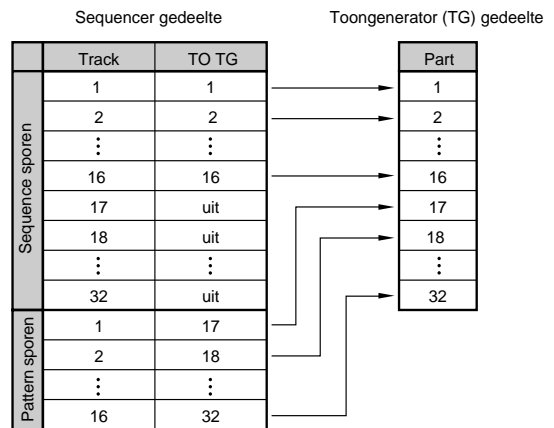


- Druk op (Default)
▼ De tabel reset naar de defaultwaarden.

3. Pattern Voice submode



- U kunt in Pattern Voice submode voices aan uw patronen toe wijzen, en de diverse voiceinstellingen wijzigen.
- U kunt de pattern-voice waarden apart voor iedere stijl instellen. U kunt kiezen of de waarde wel of niet voor alle secties (A t/m H) van de stijl gelden.
- Deze instellingen zijn tijdens alle PATTERN mode handelingen geldig. U kunt kiezen of u deze wel of niet tijdens SONG mode wilt gebruiken, door de PATTERN SETUP switch (in het SONG PLAY scherm) in te stellen. Zie Hoofdstuk 1, pagina 47 voor meer informatie.
- Rechtsstaande illustratie toont hoe de sporen van het sequencergedeelte corresponderen met de “parts” in het toongeneratorgedeelte. U kunt de TO TG toewijzingen instellen met behulp van de Output Channel functie in SONG mode. Het is verstandig om, voordat u pattern-voice instellingen gaat maken, eerst naar SONG mode te gaan om deze instellingen te bekijken (of te herzien). (→ p.103)
- Als u het patroon of de voiceinstelling van een spoor wijzigt, overschrijven de nieuwe voiceinstellingen de voiceparameters van de corresponderende toongenerator part. (U kunt de nieuwe instellingen terugzien in de VOICE mode schermen, zie Hoofdstuk 3.)



- De Pattern Voice submode bestaat uit drie pagina's. U kunt deze pagina's selecteren met de functietoetsen **F1**, **F2** en **F3**.
- **F1** (Mixer) selecteert de Mixer pagina. U kunt in deze pagina per spoor de voice, pan, volume en andere parameters instellen. (→ p.227)
- **F2** (VoicEdit) selecteert de Voice Edit pagina. In deze pagina kunt u het geluid van de geselecteerde voice wijzigen. (→ p.232)
- **F3** (DrS3Edit) selecteert de “Drum Setup-3 Edit” pagina. In deze pagina kunt u het geluid van de drumset voice wijzigen. (→ p.235)
Hou er rekening mee dat deze submode alleen beschikbaar is waarvan de voice categorie op “Drum Setup-3” staat.

3. Pattern Voice submode



1. Druk in het PATCH scherm op **F2** (Voice).
▼ De Pattern Voice Setup pagina verschijnt.
2. Druk op **F1** (Mixer), **F2** (Voice), of **F3** (DrS3Edit) om naar de gewenste pagina te gaan.
3. Verplaats de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen, en stel met de data dial, **↑** / **↓** / **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.
4. Druk, als u gereed bent op deze pagina's, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren.

Mixer

The screenshot shows the 'PATTERN VOICE SETUP' screen. At the top, it displays 'PATT -- PATTERN VOICE SETUP -- TR=01'. Below this are fields for 'CAT.', 'PGM', and 'BANK'. The 'Volume' parameter is set to 100. A 'TRACK' row shows 16 numbered slots (1-16). Below that is a 'VELO METER' section. The 'VOICE SEL.' row has 16 buttons labeled 'Chr' and 'Pat'. The 'VOICE CAT.' row shows various icons representing voice categories. The 'PROGRAM' and 'BANK' rows have numerical values. The bottom section contains sliders for 'REVERB', 'CHORUS', 'VARIATION', 'PAN', and 'VOLUME'. At the bottom of the screen are buttons for 'Mixer', 'VoiceEdit', 'PlayFx', and 'Effect'. Below the screen is a row of function keys: SHIFT, F1, F2, F3, F4, F5, F6, SHIFT, and EXIT.

1. Data display
 2. Locatie
 3. Spoor nummers
 4. Spoor status
 5. Voice selecteren
 6. Voice categorie
 7. Program nummer
 8. Bank nummer
 9. Reverb send
 10. Chorus send
 11. Variation depth
 12. Pan
 13. Volume

Function Key Legend:
 (PATTERN) PATCH
 F1 Mixer
 F2 Voice Edit
 F3 Drum Setup-3 Edit

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Data display	Alleen te bekijken	Toont data waarden voor geselecteerde spoor.	P.228
2. Locatie	001,...,256	Lokatie voor het beginnen met afspelen van patronen.	P.228
3. Spoor nummers	1,...,16	Opgelichte spoornummer toont geselecteerde spoor.	P.228
4. Spoor status	M: MUTE S: SOLO	Toont/selecteert SOLO of MUTE per spoor.	P.228
5. Voice selecteren	Phr, Pat	Selecteert welke voice gebruikt wordt: de fraseinstelling voice, of de hier geselecteerde voice.	P.229
6. Voice categorie	[Icons]	Selecteert de voice categorie.	P.229
7. Program nummer	001,...,128	Selecteert de voice (voicenummer).	P.230
8. Bank nummer	001,...,101	Selecteert de voice bank.	P.230
9. Reverb send level	000,...,127	Stelt signaalniveau naar reverb in.	P.230
10. Chorus send level	000,...,127	Stelt signaalniveau naar chorus in.	P.230
11. Variation switch (var mode=INS) Variation send level (var mode=INS)	On, Off 000,...,127	Selecteert of variation effect gebruikt wordt. Stelt signaalniveau naar variation in.	P.230
12. Pan	Random, Left=63-Center-Right=63	Stelt stereopositie van geluid in.	P.230
13. Volume	000,...,127	Stelt volume van geluid in.	P.231

3. Pattern Voice submode



- Hier kunt in de Mixer pagina voor ieder patroonspoor diverse parameters (zoals voice, effect, pan en volume) instellen.

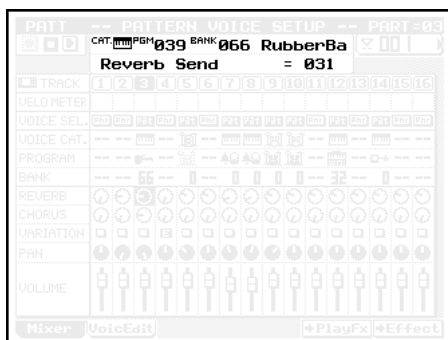


- Druk in het PATCH scherm op **F2** (Voice).
▼ De Pattern Voice Setup pagina verschijnt.
- Druk, indien nodig, op **F1** (Mixer) om de mixer (mengpaneel) pagina te selecteren.
- Selecteer met de **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of cursortoetsen het spoor (part) waarmee u wilt werken.
- Verplaats de cursor naar de gewenste parameters, en stel deze met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord → **↵** de waarde in.
- Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren.



- De afspeeltoetsen (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶**) blijven functioneren terwijl u de instellingen wijzigt, zodat u tijdens het maken van de wijzigingen deze direct kunt beluisteren.
- Wijzig shortcut 1* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen met een gelijke hoeveelheid wijzigen door **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u aan de data dial draait of op **YES** of **NO** drukt.
- Wijzig shortcut 2* : U kunt de met de cursor geselecteerde parameter voor alle sporen op dezelfde waarde zetten door **SHIFT** ingedrukt te houden, en een waarde op het numerieke toetsenbord in te voeren.

1. Data display



- De bovenste lijn toont de voice van het huidig geselecteerde spoor (op voice categorie, program nummer, bank nummer en voice naam).
- De onderste lijn toont de waarde van de met de cursor geselecteerde parameter.

2. Lokatie



- Location toont de lokatie van de song tijdens het afspelen in maten en tellen.
- Druk, om tijdens het afspelen de lokatie te wijzigen, op **[D1]** om de cursor naar location te brengen, en voer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de gewenste lokatie in.

3. Spoor nummer

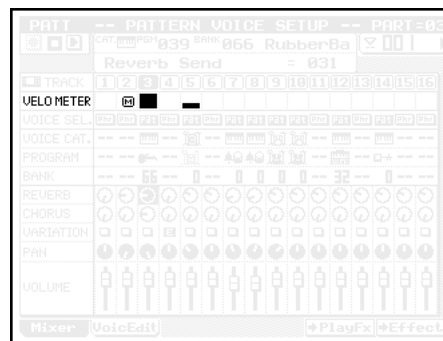
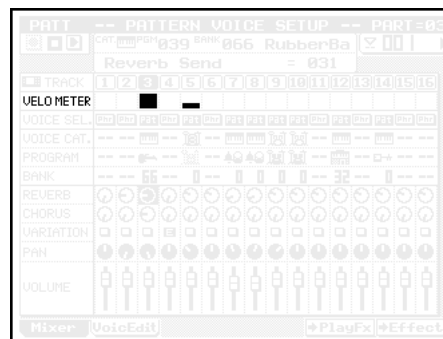


- Het oplichtende spoornummer en het spoornummer rechtsboven in het scherm tonen u het huidige spoor aan dat voor wijzigen geselecteerd is.



1,...,16

4. Spoor status



- U kunt één of meerdere sporen op MUTE of SOLO zetten. Er verschijnt een **M** icoon bij het spoor dat gemute is, een **S** icoon bij het spoor dat ingesteld staat op SOLO.
- Als u één of meerdere sporen op SOLO zet, schakelt de QY700 de andere sporen automatisch uit. (De omlijning van de sporen wijzigen van uiterlijk om aan te geven dat deze tijdelijk uit staan.)
- Tijdens het afspelen werkt het spoorstatus gedeelte als velocity (aanslaggevoeligheid) meter, hetgeen het afspeelniveau van ieder spoor realtime weergeeft.



1. Verplaats met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** of **◀** / **▶** cursor toetsen de cursor naar een spoor dat data bevat..

2. Druk, om een spoor te muten, op **MUTE**. De display toont het icoon om aan te geven dat het spoor ge-mute is.

Als u nogmaals op **MUTE** drukt op een ge-mute spoor, wordt het spoor van mute afgezet.

3. Druk, om een spoor op SOLO te zetten, op **SOLO**, en de display toont het icoon. Alle andere sporen worden als onderbroken strepen getoond, en u hoort alleen het geluid van het geselecteerde spoor.

Als een spoor op solo staat, kunt u een ander spoor op solo zetten door de cursor te verplaatsen en nogmaals op **SOLO** te drukken. Op deze manier kunt u uw song spoor voor spoor beluisteren.

Als een spoor op solo staat, kunt u een ander spoor aan de solo toevoegen door de cursor naar het gewenste spoor te verplaatsen en **SHIFT** + **SOLO** in te drukken, waardoor u twee of meer sporen apart kunt beluisteren.

4. Als u, terwijl de cursor op het solospoor staat, op **SOLO** drukt, worden alle solo instellingen tegelijk geannuleerd.

Als u, terwijl de cursor op een solospoor staat, op **SHIFT** + **SOLO** drukt, wordt het bewuste solospoor van solo afgezet.

5. Voice select

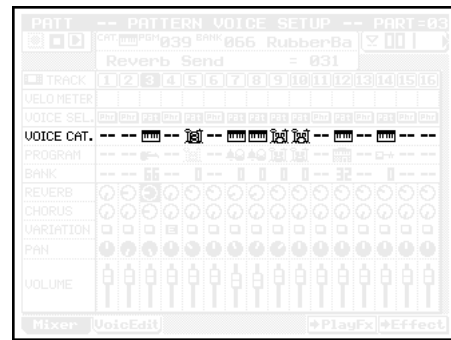


- Met deze parameter kunt u bepalen of iedere frase op het spoor zijn eigen voice gebruikt, of dat alle frasen op het spoor de in de Mixer pagina geselecteerde voice gebruiken.
- Als u de waarde op Phr (Phrase=Frase), gebruikt iedere frase zijn eigen voice, en worden de voice instellingen van de Mixer pagina (voice categorie, program nummer, banknummer) genegeerd.
- Als u de waarde op Pat (Patroon) zet, gebruiken alle frasen op het spoor de in de Mixer pagina geselecteerde voice categorie, program nummer en banknummer instellingen (zie onder).



Phr, Pat

6. Voice Categorie



- Met Voice categorie kunt u de Bank Select MSB (Most Significant byte) waarde van de algemene categorie van de voice wijzigen.
- Normal Voice () is de voice categorie waarin de normale voices (instrument geluiden) staan. (Bank Select MSB = 000).
- SFX Voice () is de voice categorie waarin geluidseffecten staan. Geluidseffecten in deze categorie wijzigen van toonhoogte zodra er andere noten op het toetsenbord aangeslagen worden. (Bank Select MSB = 064).
- SFX Kit () is een voice categorie waarin geluidseffecten staan. Geluidseffecten in deze categorie bevatten onder iedere toets een ander type geluidseffect, net als bij een drum voice. (Bank Select MSB = 126).
- Drum Voice () is de voice categorie waarin drum voices staan. In deze categorie kunt u een Drum Voice specificeren voor twee of meerdere parts, en kunt u vervolgens voor iedere part een andere drum set voice selecteren. Het is daarentegen niet mogelijk om de drumgeluiden te wijzigen.
- Drum setup 3 () is een speciale categorie waarmee u ieder van uw drumkits noot-voor-noot kunt wijzigen. U kunt het geluid wijzigen in het Drum Setup scherm Wijzigen (→ p.235). Deze categorie bestaat uit één enkele voice (zoals u geselecteerd en gewijzigd heeft); alle sporen die op deze categorie staan bespelen dezelfde voice.



- Normale Voice
- SFX Voice
- SFX Kit
- Drum Voice
- Drum Setup 3
- Off (geen selectie)

7. Program nummer

- Het Program nummer specificeert het voice nummer in de voice categorie. (Voices worden met drie waarden geselecteerd: Voice categorie, Bank Nummer en Program nummer.)
- Verplaats, om deze waarde te wijzigen, de cursor naar de PROGRAM lijn. U ziet dat de PROGRAM lijn de programs als iconen getoond worden; in de data display wordt het daadwerkelijk program nummer en voice naam getoond.
- Het aantal beschikbare programnummers is afhankelijk van de voice categorie.
- Tijdens het afspelen wijzigt de programinstelling zoals deze in ieder spoor opgenomen zijn.




001 - 128



- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over voice selectie. (→ p.43)
- Zie “*QY700 Referentielijsten*” achterin deze handleiding voor voice namen en voice nummers.

8. Bank nummer

- Met het Bank nummer kunt u de Bank Select LSB specificeren van de voice die u in iedere part wilt gebruiken.
- Voices worden met drie waarden geselecteerd: Voice categorie, Bank nummer en Program nummer.
- Als de Voice categorie op iets anders dan  (Normal Voice) staat, staat het Bank Nummer vast op 000.



001 - 101 (waarvan vele waarden niet beschikbaar)



- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor meer details over bank selectie. (→ p.44)
- Zie “*QY700 Referentie lijsten*” achterin deze handleiding voor een volledige banklijst.

9. Reverb Send level

- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat naar het Reverb effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Reverb effect bepaald.
- Deze parameter werkt samen met de Reverb Return instelling in Pattern Effect mode. (→ p.241, 242)



001 - 127

10. Chorus Send level

- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat naar het Chorus effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Chorus effect bepaald.
- Deze parameter werkt samen met de Chorus Return instelling in Pattern Effect mode. (→ p.241, 242)



001 - 127

11. Variation switch / Variation send

- Als de Variation mode op Insertion staat, werkt deze functie als Variation switch, waarmee u het part kunt specificeren dat van het Variation effect gebruik moet maken.
U kunt slechts één geselecteerde part aanzetten.
- Als de Variation mode op System staat, werkt deze functie als Variation send, waarmee u de hoeveelheid signaal kunt specificeren dat vanaf iedere part naar het Variation effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Variation effect bepaald.
- Deze instelling werkt samen met de Variation Return instelling van Pattern Effect mode.




- Variation Switch
Off (uit), On (Insertion)
- Variation Send Level
000 - 127 (System)

12. Pan

- Hiermee kunt u de pan positie (stereo lokatie) instellen als u de QY700 stereo heeft aangesloten.
- Tijdens het afspelen volgt deze waarde de Pan data in het spoor.
- Als een Drum Voice geselecteerd is, is de weergegeven pan instelling een offset, relatief aan de pan instellingen van ieder afzonderlijk druminstrument.
- Instellingen van Left63-Center-Right63 plaatsen het geluid van links tot het midden tot rechts in het stereo-beeld.
- De Random instelling produceert een speciaal effect, waarmee het geluid willekeurig per gespeelde noot tussen volledig links en volledig rechts geplaatst wordt.



Random (0), Left63 (1) - Center (64) - Right63 (127)

 **13. Volume**

- Met deze parameter kunt u het volume van de part instellen.
- Tijdens het afspelen wijzigt het volume naar aanleiding van de in het spoor aanwezige MIDI volume data.



000,....,127

Voice Edit (Wijzigen)

The screenshot shows the 'PATTERN VOICE SETUP' screen for track TR-01. At the top, it displays 'PATT -- PATTERN VOICE SETUP -- TR=01' and 'Filter Cutoff = +26'. Below this are two graphs: 'FILTER' and 'EG'. The 'FILTER' section includes 'CUTOFF' and 'RESONANCE' sliders. The 'EG' section includes 'ATTACK', 'DECAY', and 'RELEASE' sliders. At the bottom, there are buttons for 'Mixer', 'VoiceEdit', 'PlayFx', and 'Effect'. Below the screen are physical buttons: SHIFT, F1, F2, F3, F4, F5, F6, SHIFT, and EXIT. Callouts 1-5 point to specific elements: 1. Data display (top left), 2. Lokatie (top right), 3. Spoornummer (middle right), 4. Filter cutoff, filter resonance (bottom left), and 5. EG attack, EG decay, EG release (bottom right). To the right is a patch menu diagram showing 'PATTERN PATCH' with options: F1 Mixer, F2 Voice edit (highlighted), and F3 Drum Setup-3 Edit.

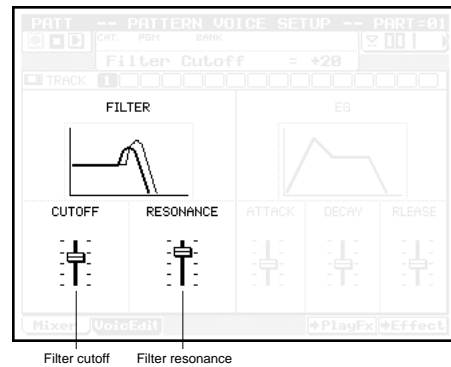
Parameter	Waarde	Functie	Zie pag.
1. Data display	Alleen te bekijken	Toont data waarden van geselecteerde spoor.	P.228
2. Lokatie	001,...,256	Toont huidige afspelpositie in maten.	P.228
3. Spoor nummer	1,...,16	Toont huidige te wijzigen spoor.	P.228
4. Filter			P.233
Cutoff	-64,...,+00,...,+63	Stelt cutoff frequentie van part in.	
Resonance	-64,...,+00,...,+63	Stelt filter resonantie van part in.	
5. EG			P.234
Attack	-64,...,+00,...,+63	Stelt attack tijd in.	
Decay	-64,...,+00,...,+63	Stelt decay tijd in.	
Release	-64,...,+00,...,+63	Stelt release tijd in.	

- In deze pagina kunt u de karakteristieke kenmerken van de voices van het geselecteerde spoor wijzigen. U kunt per spoor individuele wijzigingen aanbrengen.
- De instellingen gelden niet voor de voices zelf, maar alleen voor het spoor. Als de voice van het spoor wijzigt, gelden de instellingen voor de nieuwe voice. Als u dezelfde voice op verschillende sporen gebruikt, kunnen de geluidskarakteristieken verschillen.
- Deze instellingen worden ingesteld als offsets van de oorspronkelijke interne instellingen van de voice.

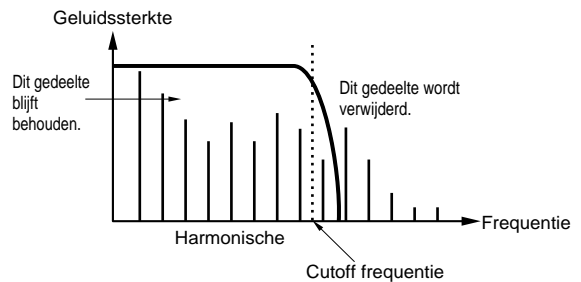
- Druk in het PATCH scherm **F2** (Voice).
▼ Het Pattern Voice Setup menu verschijnt.
 - Druk, indien nodig, op **F2** (VoiEdit) om de Voice Edit pagina op te roepen.
 - Selecteer met **TRACK UP** / **TRACK DOWN** een spoor.
 - Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen, en stel met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord de waarde in.
- De afspeeltoetsen (zoals **[▶]**, **[◻]**, **[■]**, **[◀]** en **[◀◀]** / **[▶▶]**) blijven functioneren terwijl u de instellingen maakt, zodat u het resultaat van uw wijzigingen direct kunt beluisteren.

De eerste drie functies ("Data display" t/m "Part nummer") werken hetzelfde als in de Mixer pagina. Zie de uitleg bij de Mixer pagina voor details over deze parameters (→ p.228).

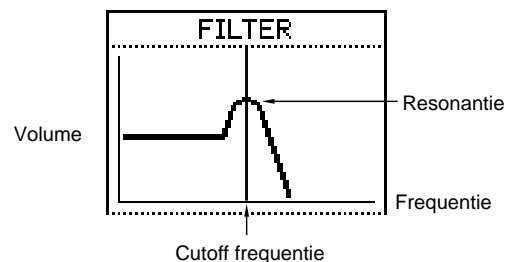
4. Filter cutoff en filter resonance



- U kunt met de CUTOFF waarde voor iedere part de cutoff frequentie van de QY700 low-pass filter wijzigen. Het wijzigen van deze parameters wijzigt het timbre van de voice. De instellingen worden per spoor opgeslagen.
- De filters van de QY700 zijn low pass filters zijn, waarbij het gedeelte boven de cutoff frequentie weggehaald wordt.
- Een lage cutoff frequentie haalt vele boventonen weg, waardoor het geluid donkerder en mellow gaat klinken.
- Een hoge cutoff frequentie haalt weinig tot geen boventonen weg, waardoor de oorspronkelijke helderheid van het geluid uitgestuurd wordt.



- Met de RESONANCE waarde kunt u de filter resonantie van de low-pass filter instellen. Net als bij de CUTOFF waarde, beïnvloedt de RESONANCE waarde het timbre van de voice. Ook deze parameter kunt u apart voor ieder spoor instellen.
- Resonantie versterkt het volume in het gedeelte van de cutoff frequentie, waardoor de boventonen in dat gedeelte versterkt worden. Als u de juiste Resonance instelling maakt, kunt u de body resonantie van snaarinstrumenten e.d. nabootsen, of typisch analogo klinkende geluiden creëren.

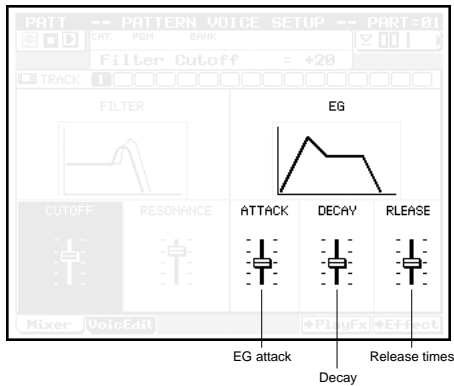


3. Pattern Voice submode

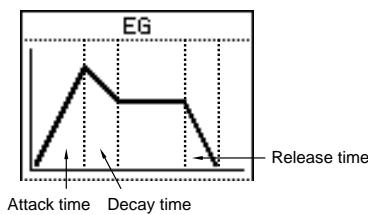


Filter cutoff -64,...,+00,...,+63
 Resonance -64,...,+00,...,+63

5. EG attack, decay en release parameters



- Met deze parameters kunt u de op tijd gebaseerde geluidsverandering aanpassen, die plaatsvinden vanaf het moment dat de toon begint totdat deze eindigt. (“EG” staat voor Envelope Generator)
- Met *Attack Time* kunt u de tijd instellen die het geluid nodig heeft om vanaf 0 (wanneer de toetsen aangeslagen wordt) op het maximum niveau te komen. Lagere waarden geven een snellere attack.
- Met *Decay Time* kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om van het maximum niveau naar het sustain level te zakken.
- Met *Release Time* kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om vanaf het Sustain level (het punt waar de toets losgelaten wordt) naar 0 te zakken. Lagere waarden zorgen ervoor dat geluid snel uitsterft.



- EG Attack Time -64 - +00 - +63
- EG Decay Time -64 - +00 - +63
- EG Release Time -64 - +00 - +63

Drum-Setup Wijzigen

1. Data display

2. Lokatie

3. Noot

4. Drum kit

5. Reverb send level

6. Chorus send level

7. Variation send level

8. Pan

9. Level

10. Pitch fine-tuning

11. Pitch coarse-tuning

12. Filter cutoff, filter resonance

13. EG attack, EG decay-1, EG decay-2

PATTERN PATCH

- F1 Mixer
- F2 Voice Edit
- F3 Drum Setup-3 Edit

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Data display	Alleen te bekijken	Toont datawaarden van geselecteerde spoor.	P.236
2. Lokatie	001,...,patroonlengte	Toont huidige afspeellocatie in maten.	P.236
3. Noot	C#,-1,...,C5#	Selecteert noot (instrument) dat gewijzigd moet worden.	P.236
4. Drum kit	001 StandKit,002 Stnd2Kit,009 Room Kit, 017 Rock Kit,025 ElectKit,026AnalgKit,033 Jazz Kit,041 BrushKit,049 ClascKit,001 SFX1 Kit,002 SFX2 Kit	Selecteert de voice (drumkit) dat gewijzigd moet worden.	P.237
5. Reverb Send level	000,...,127	Stelt signaalsterkte naar reverbgedeelte in.	P.237
6. Chorus Send level	000,...,127	Stelt signaalsterkte naar chorusgedeelte in.	P.237
7. Variation Send level	000,...,127	Stelt signaalsterkte naar variationgedeelte in.	P.237
8. Pan	Random, Left63,...,Center,...,Right63	Stelt stereopositie van instrument in.	P.237
9. Level	000,...,127	Stelt geluidsvolume van ieder instrument in.	P.237
10. Pitch Fine-tuning	-64,...,+00,...,+63	Het fijn instellen van de toonhoogte per instrument.	P.237
11. Pitch coarse-tuning	-64,...,+00,...,+63	Het grof instellen van de toonhoogte per instrument.	P.237
12. Filter			P.238
Cutoff	-64,...,+00,...,+63	Stelt filter cutoff frequentie van het instrument in.	
Resonance	-64,...,+00,...,+63	Stelt filter cutoff resonantie van het instrument in.	
13. EG			P.238
Attack	-64,...,+00,...,+63	Stelt attack tijd in.	
Decay-1	-64,...,+00,...,+63	Stelt decay 1 tijd in.	
Decay-2	-64,...,+00,...,+63	Stelt decay 2 tijd in.	



- Met deze Drum-Setup functie kunt u één drumvoice selecteren om deze noot-voor-noot (instrument voor instrument) te wijzigen. U kunt het geluid van ieder instrument aanpassen door de filter waarden, EQ waarden, toonhoogte (pitch) e.d te wijzigen.
- De Drum Setup Edit pagina is alleen beschikbaar voor sporen waarvan de voice categorie op “drum setup-3” staat. (In de Voice en Mixer pagina’s verschijnt **F3** (DrS3Edit) alleen als de cursor op een spoor staat dat waarvoor deze categorie geselecteerd is).
- De “drum setup-3” categorie bestaat slechts uit één voice - de voice die u in deze Drum Setup pagina creëert. Als voor twee of meer sporen op deze categorie staan, wijzigen deze mee als de waarden gewijzigd worden.
- Een drumvoice (of drumkit) bestaat uit een collectie verschillende “instrumenten”, waarbij aan iedere toets C#1 - C5 een ander geluid is toegewezen. Zie “QY700 referentie lijst” achterin deze handleiding voor de toewijzingen van de drum kits.
- Als u op de Drum Setup pagina werkt, werkt u met één enkele drumvoice. Als u de drum voice selectie tijdens het wijzigen wijzigt, worden alle instrument instellingen geïnitieerd. *Zorg ervoor dat u de juiste drumkit geselecteerd heeft voordat u wijzigingen aan gaat brengen.*
- Van deze parameters worden de filter en EG parameterwaarden aan de voice door de gespecificeerde waarde toegevoegd aan de oorspronkelijke waarde. Alle parameters behalve bovengenoemde overschrijven de oorspronkelijke waarde van de parameters.



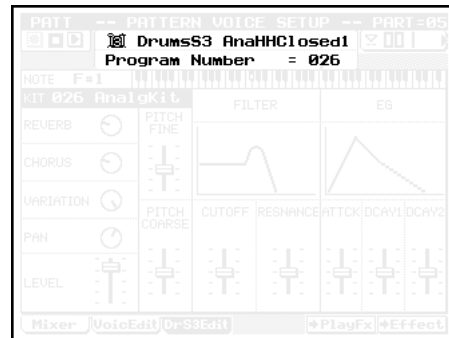
1. Druk in het PATCH scherm op **VOICE**. Druk daarna op **F1** (Mixer) om naar de Mixer pagina te gaan.
2. Verplaats de cursor naar een spoor waarvan de voice categorie op “drum setup-3” staat. (Zet, indien noodzakelijk, de cursor op de VOICE CAT. lijn en stel de categorie op deze waarde in).
- ▼ De **F3** (DrsS3Edit) switch wordt getoond.
3. Druk op **F3** (DrsS4Edit) om naar de Drum Setup Edit pagina te gaan.
4. Verplaats de cursor naar de Drum-kit instelling en selecteer de drum voice die u wilt gebruiken.
5. Wijzig de instrumenten in de kit door de volgende stappen te herhalen.
 - Selecteer met het microtoetsenbord het drum-instrument dat u wilt wijzigen.
 - Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
 - Stel met de data dial, **F1** / **F0** of numerieke toetsenbord de waarde in.

6. Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren, of druk op één van de functietoetsen om een ander scherm te selecteren.



- De afspeelttoetsen (zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻** en **◻** / **◻**) blijven functioneren terwijl u de instellingen maakt, zodat u het resultaat van uw wijzigingen direct kunt beluisteren.

1. Data display



- De bovenste lijn toont de naam van het instrument dat voor wijziging geselecteerd is. Deze waarde wijzigt zodra u een andere toets op het microtoetsenbord indrukt.
- De onderste lijn toont het program nummer van de huidige geselecteerde drum voice.

2. Lokatie



- Hier wordt in maten en tellen de afspeellokatie van het patroon weergegeven.
- Druk, om de afspeellokatie van de song te wijzigen, op **[D1]** om de cursor naar Location te verplaatsen, en stel met de data dial, **F1** / **F0** of numerieke toetsenbord de nieuwe lokatie in.



001,....,patroonlengte

3. Noot



- Dit gedeelte toont de huidige geselecteerde noot. (U kunt met het microtoetsenbord de noot selecteren.)
- De noot/instrument verhoudingen zijn in iedere drumvoice verschillend. Zie de *QY700 Referentie-lijsten* voor een complete lijst instrumenten in iedere voice.



C#-1,....,C5

4. Drum kit



- Hiermee selecteert u de drum voice die u wilt wijzigen. Iedere voice bestaat uit een aantal instrumenten, waarvan ieder instrument aan een noot op het toetsenbord is toegewezen.
- Zoals eerder uitgelegd is, kunt u slechts één drum kit wijzigen. Als de drum kit instellingen wijzigt (express of per ongeluk), worden alle parameters op deze pagina geïntialiseerd. Let er op dat u de juiste kit geselecteerd heeft voordat u wijzigingen maakt; veranderen de kit niet tenzij u het gehele wijzig proces overnieuw wilt doen.



001 StandKit, 002 Stnd2Kit, 009 Room Kit,
017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit,
033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 029 ClascKit,
001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit

5. Reverb Send level



- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat naar het Reverb effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Reverb effect bepaald.
- Deze parameter werkt samen met de reverb send level parameter in de mixer (→ p.230) en de Reverb Return instelling in Pattern Effect mode. (→ p.241, 242)



000,....,127

6. Chorus Send level



- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat naar het Chorus effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Chorus effect bepaald.
- Deze parameter werkt samen met de chorus send level parameter in de mixer (→ p.230) en de Chorus Return instelling in Pattern Effect mode. (→ p.241, 242)



000,....,127

7. Variation Send level



- Hier kunt u de hoeveelheid signaal specificeren dat naar het Variation effect gestuurd wordt, hetgeen de hoeveelheid Variation effect bepaald. De waarde die u hier invult is alleen effectief als de variation mode op "system" staat (→ p.242). Als deze hierop staat, kunt u met deze parameter voor ieder instrument in de kit een andere hoeveelheid variation effect instellen.
- Hou er rekening mee dat de daadwerkelijk toegevoegde hoeveelheid effect tevens afhankelijk is van de variation-return instelling in EFFECT mode.
- Als de Variation Mode parameter op "System" staat, kunt u hiermee voor ieder instrument instellen hoeveel signaal er naar het Variation effect gestuurd wordt. Als de Variation Mode parameter op Insertion staat, zet u door deze parameter op 000 te zetten het variation effect uit, en een instelling van 1-127 zet het effect aan.



000,....,127

8. Pan



- Hiermee stelt u van ieder instrument de stereopositie in.
- Als u de instrumenten hetzelfde instelt als een echt drumstel creëert dat het meest realistische effect.

Random, Left63 - Center - Right63



- Random plaats het instrument iedere keer dat het gespeeld wordt in een andere willekeurige stereopositie.
- Left63 (volledig links) - Center (Midden) - Right63 (volledig rechts).

9. Level (Niveau)



- Hiermee stelt u van ieder instrument het volume in.



000,....,127

10. Pitch fine



- Hiermee kunt u van ieder instrument subtiele wijzigingen in toonhoogte instellen.
- De instelling wordt gemaakt in stappen van 1 cent (1 cent is 1/100ste halve toon).



-64,....,+00,....,+63

11. Pitch coarse stemming



- Hiermee kunt u de toonhoogte van ieder instrument in stappen van één halve toon instellen.
- Bij een waarde van 00 klinkt het geluid hetzelfde als de toonhoogte waarop het gesampled is.
- Als u de toonhoogte aanpast, kunt u het instrument zwaarder laten klinken, of kunt u melodische toms creëren, e.d.
- Gebruik om de toonhoogte fijner in te kunnen stellen de functie "10. Pitch Fine" hierboven.



-64,....,+00,....,+63

12. Filter cutoff en Filter resonance



- Met cutoff stelt u de filter cutoff frequentie van ieder instrument in.
- Als u de cutoff wijzigt, kunt u het geluid donkerder of helderder laten klinken.
- Met resonance stelt u de filter resonantie van ieder instrument in.
- Als u resonance wijzigt, kunt u de versterking van de boventonen in het gedeelte van de cutoff frequentie instellen, hetgeen een kenmerkend geluid creëert.

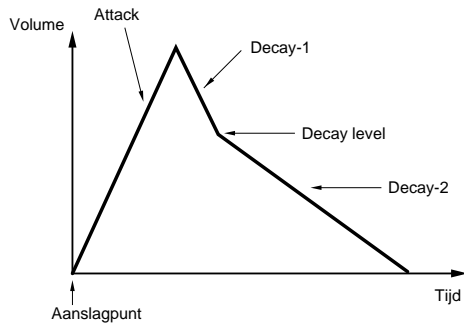


Filter Cutoff -64,...,+00,...,+63
 Filter Resonance -64,...,+00,...,+63

13. EG attack, EG decay 1, EG decay 2



- Met deze parameters kunt u instellen hoe het volume van het instrument tijdens het afspelen wijzigt. De geluidsterkte wordt bestuurd door de envelope generator (EG). Onderstaande grafiek toont de opeenvolging van de parameters.

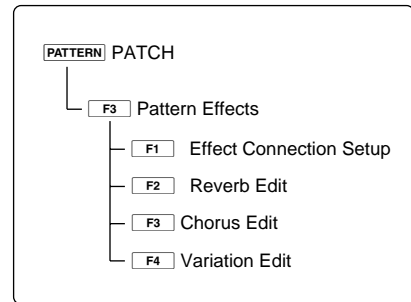
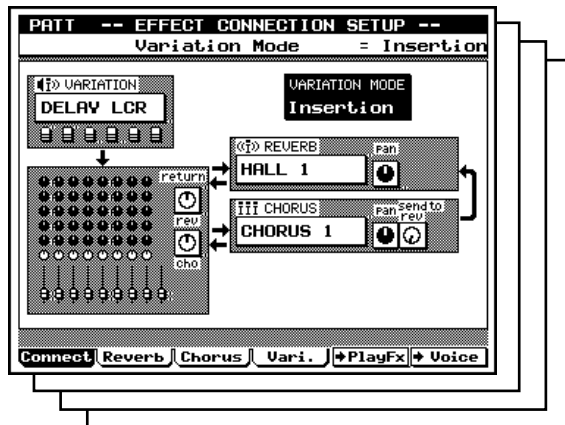


- **ATTACK**
 Met Attack Time kunt u de tijd instellen die het geluid nodig heeft om vanaf 0 (wanneer de toets aangeslagen wordt) op het maximum niveau te komen. Lagere waarden geven een snellere attack. Extreem hoge instellingen kan tot gevolg hebben dat de wave uitgespeeld is voordat het maximum volume bereikt is, hetgeen een onnatuurlijk effect geeft.
- **DECAY 1**
 Met Decay 1 kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om van het maximum niveau naar het sustain level te zakken. (De decay level zelf kan niet gewijzigd worden.)
- **DECAY 2**
 Met Decay 2 kunt u de tijd instellen dat het geluid nodig heeft om vanaf Decay 1 naar 0 te zakken.
- Hogere waarden zorgen ervoor dat geluid langzaam uitsterft, en lagere waarden zorgen ervoor dat geluid snel uitsterft.
- Bij sommige voice hebben deze instellingen geen effect.
- Voices van het SFX-type worden niet door deze parameters beïnvloed.



EG Attack -64,...,+00,...,+63
 EG Decay 1 -64,...,+00,...,+63
 EG Decay 2 -64,...,+00,...,+63

4. Patroon Effecten

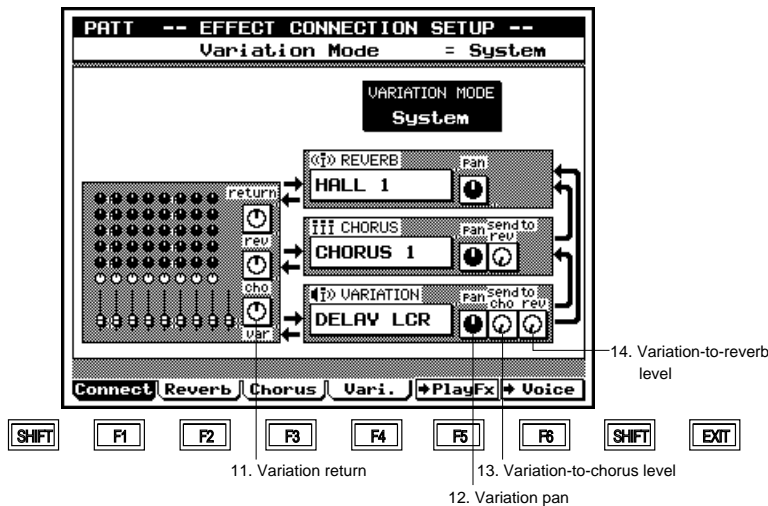
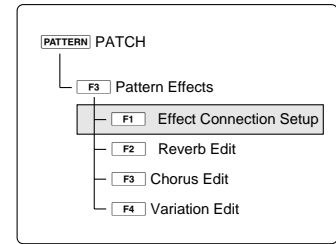
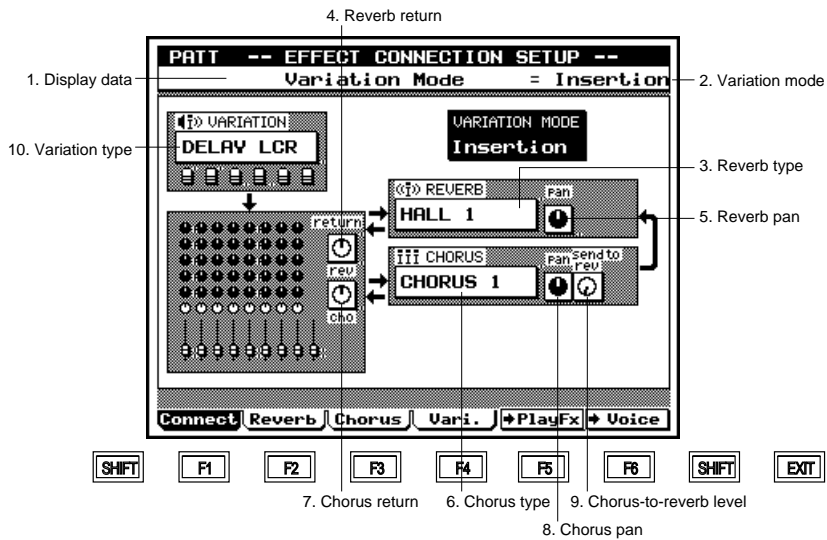


- U kunt in Pattern Effects submode de effecten die aan een patroon toegevoegd moeten worden selecteren en de effect instellingen wijzigen.
- Pattern Effects submode bevat vier pagina's. U kunt deze selecteren met de corresponderende functie-toetsen (**F1** , **F2** , **F3** , **F4** ,) selecteren. U kunt met **F5** of **F6** naar een andere submode gaan.
- **F1** (Connect) brengt u naar de "Effects Connection Setup" pagina. In deze pagina kunt u de effectaansluiting specificeren: de variation mode, het effect type, de return levels, enzovoorts. (→ p.241)
- **F2** (Reverb) brengt u naar de "Reverb Edit" pagina. Hier kunt u het Reverb Type instellen, en kunt u Reverb parameters instellen. (→ p.244)
- **F3** (Chorus) brengt u naar de "Chorus Edit" pagina. Hier kunt u het Chorus Type instellen, en kunt u Chorus parameters instellen. (→ p.244)
- **F4** (Vari.) brengt u naar de Variation Edit pagina. Hier kunt u het Variation Type instellen, en kunt u Variation parameters instellen. (→ p.244)
- **F5** (→ PlayFx) brengt u naar Play Effects (Afspeeeffecten) submode, waar u voor iedere stijl de afspeeeffecten in kunt stellen. (→ p.212)
- **F4** (→ Voice) brengt u naar Pattern Voice submode, waar u de voices voor iedere stijl in kunt stellen. (→ p.225)



- De variation mode instelling (toegankelijk vanaf het Effect Connection scherm) bepaalt hoe de QY700 de toegepaste effecten behandelt. De op de volgende pagina getoonde illustratie toont de twee mogelijkheden. Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie. (→ p.48)
- De afspeeltoetsen (zoals **▶** , **◻** , **◼** , **◀** en **◀◀** / **▶▶**) blijven functioneren terwijl u de instellingen maakt, zodat u het resultaat van uw wijzigingen direct kunt beluisteren.

Connection (Aansluiting)



Parameter	Waarden	Funcie	Zie pag.
1. Data display	Alleen te bekijken	Toont de naam en waarde van geselecteerde parameter.	P.242
2. Variation mode	Insertion, System	Selecteert hoe het variation effect ingesteld staat.	P.242
3. Reverb type	11 typen	Selecteert het reverb type.	P.242
4. Reverb return	000, ..., 127	Stelt return level vanuit reverbgedeelte in.	P.242
5. Reverb pan	Left63, ..., Center, ..., Right63	Stelt stereopositie van het signaal vanuit reverbgedeelte in.	P.242
6. Chorus type	11 typen	Selecteert het chorus type.	P.242
7. Chorus return	000, ..., 127	Stelt return level vanuit chorusgedeelte in.	P.242
8. Chorus pan	Left63, ..., Center, ..., Right63	Stelt stereopositie van het signaal vanuit chorusgedeelte in.	P.242
9. Chorus-to-reverb	000, ..., 127	Stelt signaalniveau van het chorusgedeelte dat naar het reverbgedeelte gaat in.	P.243
10. Variation type	43 typen	Selecteert het variation type.	P.243
11. Variation return	000, ..., 127	Stelt return level vanuit variationgedeelte in.	P.243
12. Variation pan	Left63, ..., Center, ..., Right63	Stelt stereopositie van het variationeffect in.	P.243
13. Variation-to-chorus	000, ..., 127	Stelt signaalniveau van het variationgedeelte dat naar het chorusgedeelte gaat in.	P.243
14. Variation-to-reverb	000, ..., 127	Stelt signaalniveau van het variationgedeelte dat naar het reverbgedeelte gaat in.	P.243



- In de Effect Connection pagina kunt u de Variation mode, de panning, en de return levels voor ieder effect (variation, reverb en chorus) instellen. U kunt tevens de effecttypen instellen, hoewel de instellingen ook toegankelijk zijn op de corresponderende wijzigig pagina's.



- Druk in het PATCH scherm op **F3** (Effect).
▼ De QY700 gaat naar Pattern Effects submode.
- Druk, indien nodig, op **F1** (Connect) om naar het Effect Connection scherm te gaan.
- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen, en stel deze met de data dial, of numerieke toetsenbord in.
- Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren.



- De afspeltoetsen (zoals , , , en) blijven functioneren terwijl u de instellingen maakt, zodat u het resultaat van uw wijzigingen direct kunt beluisteren.



1. Data display



- Hier wordt de naam en waarde van de huidige geselecteerde parameter getoond.



2. Variation mode



- Met deze parameter kunt u specificeren of het Variation effect fungeert als *Insertie* effect of als *Systeem* effect. (Zie tekening op pagina 240.)
- Als het Variation effect als insertie effect gebruikt wordt, kan het effect slechts op één part gebruikt worden. In dit geval kunt u met het modulation wheel of foot controller gespecificeerde parameters besturen.
- Als het Variation effect als systeem effect gebruikt wordt, kan het door alle parts gebruikt worden, net als Chorus en Reverb, en kunt u de Send Level en Return Level instellen. In dit geval kunt u met de controllers geen specifieke parameters besturen.



Insertion, System

- Insertion Het Variation effect werkt als insertie effect.
- System Het Variation effect werkt als systeem effect.



3. Reverb type



- Hiermee stelt u het Reverb effect type in.



NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT.



4. Reverb return



- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van de reverb, hetgeen de algehele reverb effect voor alle parts beïnvloed.



000,....,127



5. Reverb pan



- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het reverb effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63,....,Center,....,Right63



6. Chorus type



- Hiermee stelt u het Chorus effect type in.



NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3.



7. Chorus return



- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van de chorus, hetgeen het algehele chorus effect voor alle parts beïnvloed.



000,....,127



8. Chorus pan



- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het chorus effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63,....,Center,....,Right63

9. Chorus-to-reverb

- Hiermee stelt u de hoeveelheid chorus in dat naar het reverb effect verstuurd wordt.



000,....,127

10. Variation type

- Hiermee stelt u het Variation effect type in.



NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY LR, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRS GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 4, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BANDEQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH.

11. Variation return**(Alleen beschikbaar als variation=System)**

- Hiermee stelt u de hoeveelheid signaal in dat terugkomt van variation, hetgeen het algehele variation effect voor alle parts beïnvloedt.



000,....,127

12. Variation pan**(Alleen beschikbaar als variation=System)**

- Hiermee stelt u de stereopositie van het signaal dat uit het variation effect terugkomt in (bewerkte geluid).



Left63,....,Center,....,Right63

13. Variation-to-chorus**(Alleen beschikbaar als variation=System)**

- Hiermee stelt u de hoeveelheid variation er naar het chorus effect verstuurd wordt in.



000,....,127

14. Variation-to-reverb**(Alleen beschikbaar als variation=System)**

- Hiermee stelt u de hoeveelheid variation er naar het reverb effect verstuurd wordt in.



000,....,127

2. Reverb wijzigen, Chorus wijzigen, Variation wijzigen

1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters

1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters

1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters

4. Dry/wet balans

5. Bestuurbare-parameter indicator

6. AC1 control depth

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Data display	Alleen te bekijken	Toont naam en waarde van huidig geselecteerde parameter.	P.245
2. Effect type		Selecteert effect type.	P.245
3. Effect parameters		Diverse parameterwaarden van het geselecteerde effect.	P.245
4. Dry/wet balans (in Variation Edit pagina als mode=INS).	D63>W,....,D=W,....,D<W63	Stelt balans tussen het door de effecten bewerkte en onbewerkte signaal in.	P.245
5. Bestuurbare parameter. (in Variation Edit pagina als mode=INS).	Alleen te bekijken	Verschijnt naast de parameter die met AC1 (Assignable Controller 1) bestuurd kan worden.	P.245
6. AC1 control depth. (in Variation Edit pagina als mode=INS).	-64,....,+0,....,+63	Stelt de sterkte in waarmee de bestuurbare parameter bestuurd kan worden.	P.246



- In deze pagina's kunt u de diverse effect parameter instellingen maken van de reverb, chorus en variation effecten.



- Druk, in het PATCH scherm op **F2** (Effect).
▼ De QY700 gaat naar de Pattern Effects submode.

- Druk op **F2** (Reverb), **F3** (Chorus) of **F4** (Vari.) om de pagina van het gewenste effect pagina te selecteren.

- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen, en stel met de data dial, **+1** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

- Druk, als u gereed bent, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren.



- De afspeeltoetsen (zoals **▶**, **◻**, **◻**, **◻** en **◀** / **▶**) blijven functioneren terwijl u de instellingen maakt, zodat u het resultaat van uw wijzigingen direct kunt beluisteren.



1. Data display



- Het data display gedeelte toont de naam en huidige waarde van de met de cursor geselecteerde parameter.



2. Effect type



- Hier kunt u het effect type van het reverb, chorus en variation effect instellen. U kunt deze tevens bekijken wijzigen in het Effect Connection Setup scherm. (→ p.241)



- Als de variation mode op Insertion staat, en het type "NO EFFECT" is, geeft de part waarvan de variation switch op ON staat geen geluid.–



3. Effect parameters



- Hier kunt u voor ieder effect gedetailleerde instellingen maken.
- Ieder effect type bevat zijn eigen set parameters.



4. Dry/Wet (alleen op Variation Edit pagina; mode=Insertion)



- Hiermee kunt u de balans tussen het geluid dat door het Variation effect bewerkt is (het "Wet" geluid) en het onbewerkte (het "Dry" geluid) instellen.
- Deze parameter kan alleen ingesteld worden als het Variation Type op Insertion staat. Als de Variation Mode System is, staat deze vastgesteld op D32>W.



D63>W,....,D=W,....,D<W63



5. Control (alleen op Variation Edit pagina; mode=Insertion)



- Een symbool geeft de parameter aan die met AC1 (Toewijsbare Controller 1) bestuurd kan worden.
- Dit type besturing is alleen beschikbaar als het Variation Type op Insertion staat, en geldt alleen voor de part waarvan de Variation switch op ON staat.

6. AC1 control depth (alleen op Variation Edit pagina; mode=Insertion)

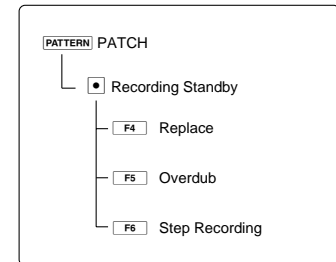
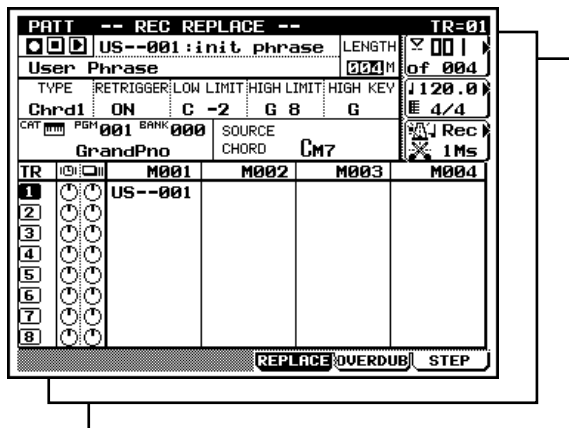


- Hiermee kunt u de sterkte instellen waarmee AC1 (toewijsbare controller) de met het control symbool aangegeven parameter bestuurt.
- Bij een instelling van 0 is besturing van de parameter onmogelijk. Zodra de instelling verhoogd wordt, is een grotere hoeveelheid besturing mogelijk. Bij negatieve instellingen wordt de werking van de controller omgedraaid.
- Toewijsbare controllers zijn controllers waarvan het control nummer vrij ingesteld kan worden. De QY700 bied twee toewijsbare controllers: AC1 en AC2. De toewijsbare controllers worden met Exclusive boodschappen ingesteld.
- U kunt deze instellingen alleen maken als het Variation Type Insertion is. Deze parameter wordt niet getoond als Variation Mode op System staat.



-64,....,+0,....,+63

5. Frase Opname



- Hoewel de QY700 zelf al vele preset frasen bevat, kunt u uw eigen user frasen ermee opnemen. U kunt in de Phrase Recording submode deze opnamen maken.
- De QY700 biedt twee algemene opnamemethoden: *realtime opname* en *step opname*.
- Bij een realtime opname, werkt de QY700 net als een cassetterecorder, en wordt de data zoals het ingespeeld wordt opgenomen. Hierdoor kunt u alle nuances van uw spel opnemen.
- Bij een step opname, kunt u de frasen noot-voor-noot opnemen, ongeveer gelijk aan het opschrijven van de noten op notenschrift. Hierdoor kunt u complexe frasen creëren zonder deze realtime met het toetsenbord op te hoeven nemen.



1. Ga naar het PATCH scherm (→ p.200) en selecteer het frasennummer voor de user frase die u op wilt nemen. (Het frasennummer bevat de prefix US, gevolgd door een opvolgende nummer).
2. Ga naar het Opname Standby scherm, en stel de benodigde opname parameters in.
3. Neem de frase met realtime opname (→ p.252) of step opname (→ p.253) op.
4. Wijzig het resultaat met Phrase Edit (Frase Wijzigen) (→ p.254) of pattern jobs (patroon klusjes) (→ p.256) aan.
5. Als u tevreden bent met het resultaat, kunt u de opgenomen frase op diskette opnemen. (→ p.307)

Opname Standby

The screenshot shows the recording standby screen with the following callouts:

- 1. Frase nummer; frase naam
- 2. Frase lengte
- 3. Frase type
- 4. Retrigger
- 5. Low en high limieten
- 6. Hoogste toets
- 7. Voice categorie, program nummer, bank nummer, en voice naam
- 8. Bronakkoord
- 9. Opname mode

The control panel at the bottom includes: SHIFT, F1, F2, F3, F4, F5, F6, SHIFT, and EXIT.







The 'PATTERN' PATCH menu is shown on the right, with options: Recording Standby, F4 Replace, F5 Overdub, and F6 Step Recording.

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. Frase nummer, naam	Alleen te bekijken	Identificeert de huidig geselecteerde frase.	P.249
2. Lengte	001.....256	Stelt patroonlengte in (in maten). (Fraselengte kan niet groter zijn dan patroonlengte).	P.249
3. Frase type	Mldy1,Mldy2,Chrd1,Chrd2,Bass, Bypas,Para	Stelt frasetype in. (Het type bepaalt hoe akkoordconversie verricht wordt.)	P.249
4. Retrigger	OFF,ON	Selecteert of de frase moduleert en doorspeelt als er tijdens het afspelen van een frase een akkoordwijziging optreedt.	P.249
5. Low en High limieten	Low: C-2.....G8 ; High: C-1.....G8	Toonhoogtebereik voor akkoord-geconverteerde frasen.	P.250
6. High key (hoogste toets)	C.....B	Hoogste toets voor naar boven transponeren van grontoon. (geldt alleen voor Mldy1, Chrd1,en Bass frasen).	P.250
7. Voice categorie Program nummer Bank nummer Voice naam	001.....128 000.....127	Selecteert de voice die wordt gebruikt bij het afspelen van de frase. Toont naam van geselecteerde voice.	P.250
8. Bron akkoord	Akkoord grondtoon en type	Oorspronkelijke akkoord van frase.	P.250
9. Opname mode	<input type="checkbox"/> F4 (REPLACE), <input type="checkbox"/> F5 (OVERDUB), <input type="checkbox"/> F6 (STEP)	Selecteert opname methode.	P.251



- Stel, voordat u begint met de opname, de benodigde parameters in het Opname Standby scherm in.



1. Ga naar het PATCH scherm (→ p.200) en selecteer het frasenummer voor de user frase die u op wilt nemen. (Het frasenummer bevat de prefix US, gevolgd door een opvolgende nummer).
2. Druk op  op naar het Opname Standby scherm te gaan.
3. Stel de opname parameters (Phrase length, retrigger, enz.) in en selecteer de opname mode ( (REPLACE),  (OVERDUB) of  (STEP)).
4. Druk op  om de opname te starten.
▼ De PLAY indicator licht op (continu of knipperend)
5. Druk, als u gereed bent met de opname, op  om de opname te stoppen en terug te keren naar het PATCH scherm.
6. Wijzig het resultaat met Phrase Edit (Frase Wijzigen) (→ p.254) of pattern jobs (patroon klusjes) (→ p.256) aan.
7. Als u tevreden bent met het resultaat, kunt u de opgenomen frase op diskette opnemen. (→ p.307)



- Als u in Opname Standby op  drukt, keert de QY700 terug naar het PATCH scherm.

1. Frasenummer en frasenaam



- De frase wordt geselecteerd op zijn frasenummer. U kunt het nummer selecteren in het PATCH scherm. (→ p.200)
- U kunt met de Phrase Name pattern job een naam aan de frase geven. (→ p.279)

2. Fraselengte



- Met deze waarde kunt u de lengte (in maten) van de frase instellen.
- De maximale fraselengte is gelijk aan de lengte van het huidig geselecteerde patroon (De “of” waarde in het boxje rechtsboven in de display.)



001,...,patroonlengte
(maximale patroonlengte = 256)

3. Frase type



- De TYPE waarde geeft het type akkoordconversie aan dat gebruikt wordt tijdens het hermoduleren (transponeren) van de frase. Andere TYPE instellingen resulteren in andere akkoordconversies. Zie hieronder.
- De “Melody” typen (Mldy1, Mldy2) genereren relatief kleine wijzigingen in het afgespeelde geluid.
- De “Chord” typen (Chrd1, Chrd2) genereren vrij grote wijziging in het afgespeelde geluid.
- Bij Mldy1 en Chrd1 transposities, converteert de QY700 eerst de oorspronkelijke fraselijn in verhouding met het akkoordtype, en transposeert daarna volgens de akkoordgrondtoon. Bij Mldy2 en Chrd2, probeert de QY700 dichter bij het oorspronkelijke geluid te blijven, zodat de akkoordwijziging wat soepeler gaat klinken.
- Het Bass type wordt voornamelijk voor bas frasen gebruikt. Bij deze frasen, genereert de QY700 altijd de grondtoon aan het begin van een akkoordwijziging. Daarnaast wordt transpositie altijd afhankelijk van de on-bass en original-bas instelling van het bestemmingsakkoord uitgevoerd (als die er zijn).
- Met Bypass (Bypass) wordt de frase niet getransponeerd - de frase wordt dan nooit door het conversie proces bewerkt en blijft in de oorspronkelijke staat. (Hou er rekening mee dat drum en percussievoices altijd van het Bypass type zijn.)
- Bij het Para (Parallel) type wordt alleen op grondtoon getransponeerd; het akkoordtype wordt genegeerd. Dit is handig voor frasen die zelf akkoordwijzigingen bevatten, en kan dit, als deze tevens door de conversietabel geconverteerd worden, onvoorspelbare resultaten opleveren.



Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Bass, Bypass, Para

4. Retrigger



- Met deze instelling kunt u bepalen hoe de frase reageert op akkoordwijzigingen die tijdens het afspe-len optreden. Als deze waarde op OFF staat, schakelt de frase uit zodra er een akkoordwijziging optreedt. Als deze op ON staat, transposeert de QY700 de frase (in verhouding tot de akkoordconversie parameters) en gaat door met afspe-len.



OFF, ON

5. Low en High limieten



- Met deze waarden kunt u de hoogste en laagste noot aangeven die voor het afspelen van de getransponeerde frase gebruikt mogen worden. Als de transpositie noten produceert die buiten dit bereik vallen, verschuift de QY700 de noot (één octaaf) om het binnen het bereik te brengen.



Low limit C-2,...,G8
High limit C-1,...,G8

6. High key (hoogste toets)



- Met deze parameter kunt u de hoogste toets instellen die de akkoordgrondtoon voor de transpositie kan zijn. Deze instelling geldt alleen voor de frasen van het type :Mldy1, Chrd1 en Bass.
- Om deze frasen te transponeren, verschuift de QY700 de grondtoon normaal gesproken met het aantal halve tonen dat tussen de bronakkoordgrondtoon en de grondtoon van het nieuwe akkoord in zit. Omdat een te grote verschuiving de kenmerken van een frase kan beïnvloeden, verschuift de QY700 als de transpositie hoger is dan de bij deze parameter ingevoerde noot, wordt het geheel automatisch één octaaf naar beneden getransponeerd.



C,...,B

7. Voice categorie, program nummer, bank nummer en voice naam.



- Met de eerste drie waarden (Voice categorie, program nummer, bank nummer) kunt u de voice selecteren waarmee de frase afgespeeld moet worden. Het scherm toont tevens de geselecteerde voicenaam.
- Met voice categorie selecteert u de algemene voice klasse, die ingegeven wordt met Bank Select MSB (Most Significant byte van de Bank Select waarde).
- Met program nummer kunt u een voice uit de categorie selecteren.
- Het banknummer (of Bank Select LSB) kunt u gebruiken om één van de extra voices van het geselecteerde program nummer te selecteren. Deze waarde werkt alleen bij voices in de "normal" categorie; voor alle andere categorieën staat deze vastgesteld op 000.



Voice categorie



Normal voice (Bank Select MSB=000).



SFX voice (Bank Select MSB=064). Dit type SFX voice heeft hetzelfde geluid over het gehele toetsenbord, maar sommige toetsen produceren geluiden in andere toonhoogten (net als normal voices).



SFX kit (Bank Select MSB=126). Dit type voice bestaat uit een collectie verschillende geluiden, zodat iedere toets een ander geluidseffect produceert.



Drum voice (Bank Select MSB=127). Net als bij SFX kit, bevat iedere toets een drumgeluid. Hou er rekening mee dat deze geluiden niet direct gewijzigd kunnen worden.

Program nummer

001,...,128

Bank nummer

000,...,127



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over voice en bank instellingen. (→ p.43)
- Zie de *QY700 Referentielijst* achterin deze handleiding voor een lijst van voicenaamen, voicenummers en bank instellingen.

8. Bron akkoord



- Deze waarde toont de oorspronkelijke toonhoogte van de frase (het akkoord en grondtoon waarmee deze oorspronkelijk ingespeeld is). De QY700 gebruikt deze waarde als basis voor de akkoordconversie van de frase.
- U kunt deze waarde alleen instellen als u een nieuwe user frase op gaat nemen. Zorg ervoor dat u deze goed instelt, aangezien een onjuiste instelling verkeerde akkoordconversie tot gevolg heeft.



Akkoord grondtoon:

C, C[#], D, E^b, E, F, F[#], G, A^b, A, B^b, B
(C[#] is gelijk aan D^b, enz.)

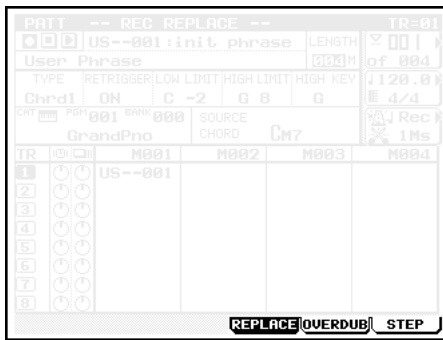
Akkoord type:

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (^b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (^b5), 7 ([#]5), 7 (^b9), 7 ([#]9), 7 (13), 7 (^b13), 7sus4, 7 ([#]11), --- (= THRU)



- Zie Hoofdstuk 1 voor meer informatie over het instellen van akkoorden (→ p.61)

9. Opname mode



- De QY700 bevat drie verschillende frase opname modes: twee *realtime* modes en één *step* mode.
- De QY700 bevat vier verschillende opname modes. De eerste drie modes (REPLACE, OVERDUB en PUNCH) zijn realtime modes. De laatste, step mode, is bedoeld voor het stap voor stap opnemen van een song.
- Bij realtime opname, werkt de QY700 als een multitrack recorder, en neemt de data op zoals het ingespeeld wordt. Bij Step opname, voert u de noten één voor één in (→ p.120)
- De **F4** (REPLACE) mode wordt uw spel realtime opgenomen, waarbij eventueel aanwezige data overschreven wordt. De eerste opname gaat verloren, en wordt vervangen door de nieuwe data. U kunt deze mode bijvoorbeeld gebruiken als u niet tevreden bent met het resultaat van de opname.
- Met de **F5** (OVERDUB) mode - de tweede realtime mode - wordt de opgenomen data aan de bestaande data toegevoegd. De frase blijft tijdens het opnemen herhalen, zodat u bij iedere loop een nieuwe data laag aan kunt brengen. Met deze functie kunt u complexe frasen opnemen, door deze in meerdere keren over elkaar heen op te nemen. (Zie volgende pagina)
- Met de **F6** (STEP) mode kunt u de frase noot-voor-noot opnemen, ongeveer gelijk aan het opschrijven van de noten op notenschrift. (→ p.253) Deze methode ondersteunt tevens “overdubben”, aangezien noten niet gewist worden tenzij u deze zelf wist.

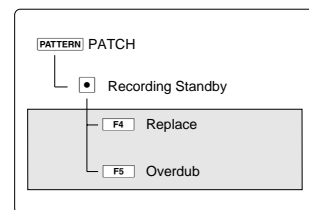
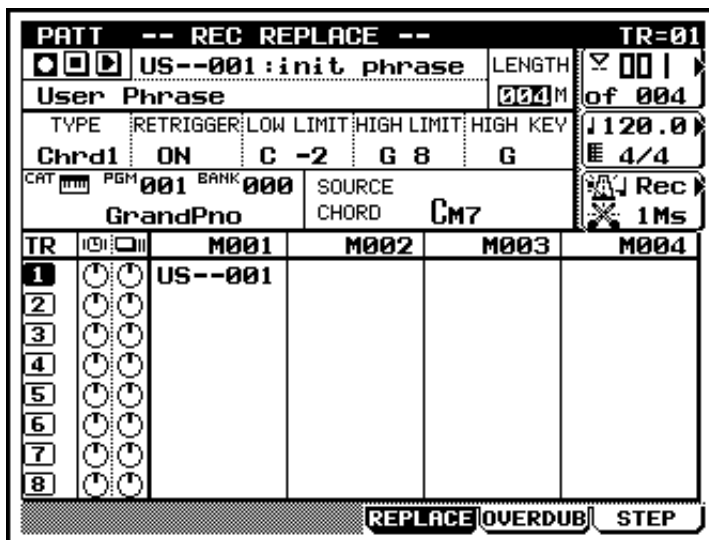


- F4** (REPLACE)
- F5** (OVERDUB)
- F6** (STEP)



- Selecteer met **F4** (REPLACE), **F5** (OVERDUB) of **F6** (STEP) de opname mode.

Realtime Opname



- Met deze functie kunt u een realtime opname maken. U kunt uw spel inspelen op het QY700 microtoetsenbord, een aangesloten MIDI toetsenbord, of een ander aangesloten MIDI apparaat. U kunt ook een frase vanaf een computer of andere sequencer opnemen (kopiëren).
- De QY700 biedt twee realtime frase opname methoden: **F4** (REPLACE) en **F5** (OVERDUB).
- U kunt de **F4** (REPLACE) methode gebruiken om een geheel nieuwe frase te creëren of een bestaande te overschrijven. De methode overschrijft alle eventueel aanwezige data in de geselecteerde frase.
- U kunt met de **F5** (OVERDUB) methode nieuwe data aan de bestaande frasedata toevoegen. Hierdoor is het mogelijk om een complexe frasen op te bouwen door deze in verschillende keren op te nemen.



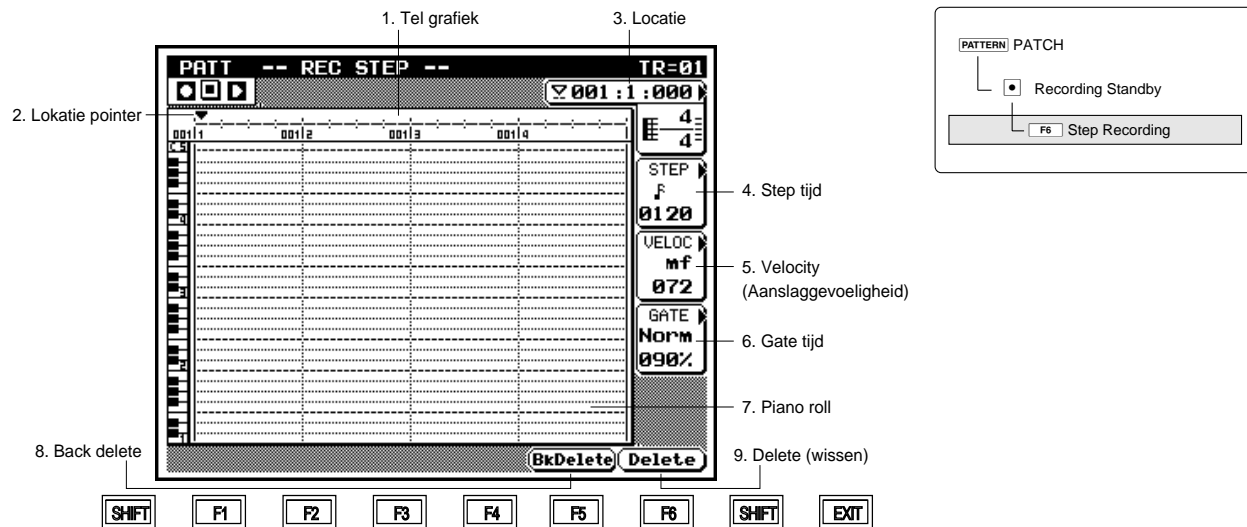
1. Druk in het PATCH scherm op **REC**.
▼ De QY700 toont de Opname Standby pagina. De REC indicator licht op.
2. Selecteer met **F4** (REPLACE) of **F5** (OVERDUB) de opname methode.
3. Druk op **STEP**.
▼ De PLAY indicator begint te knipperen. De QY700 telt het aantal "lead-in" maten af (ingesteld in de COUNT parameter; zie pagina 78), en de opname begint.

- De QY700 blijft het opnamegedeelte herhaaldelijk afspelen totdat u op **STOP** drukt. Hierdoor kunt u meerdere lagen in één opnamesessie opnemen. De QY700 begint de opname op maat 1, gaat door tot de laatste maat van de frase, en springt terug naar maat 1 en begint de volgende loop.
Als u een onjuiste noot invoert, kunt u deze in een opvolgende loop wissen door **SHIFT** en de gespeelde noot ingedrukt te houden - hou beide toetsen vast totdat de opname voorbij het punt gaat waar de onjuiste noot ingevoerd was.
4. Druk, als u gereed bent met de opname, op **STOP** om naar het PATCH scherm terug te keren.



- U kunt met job (klusje) 00 (Undo/Redo) de zojuist gemaakte opname ongedaan maken. Hierdoor kunt u data waar u bijvoorbeeld per ongeluk overheen opgenomen heeft, weer terugroepen. (→ p.259)
- Vergeet niet de juiste instellingen te maken (zoals maat, maatsoort, click beat en count) voordat u met de opname begint. (→ p.78)
- Als u uw opname maakt met het QY700 microtoetsenbord, staat de aanslaggevoeligheid vastgesteld op 88 (f). Als u opname wilt maken met echte aanslaggevoeligheid, kunt u hiervoor een aangesloten MIDI toetsenbord gebruiken.

Step Opname



- U kunt met deze opname methode noot-voor-noot een opname maken, en daarbij de benodigde parameters (zoals nootlengte, velocity (aanslaggevoeligheid, enz.) per noot instellen.



- Druk vanuit het PATCH scherm op .
▼ De QY700 toont de Opname Standby pagina. De REC indicator licht op.
- Druk op (STEP) om step opname te selecteren.
- Druk op .
▼ De PLAY indicator licht op. De QY700 toont de step opname pagina.
- Verplaats met de data dial, / of shuttle dial de lokatiepointer naar de lokatie waar u een noot in wilt voeren. (Om direct naar een maat te springen: Druk op [D1] om naar de lokatieparameter te gaan, en voer met het numerieke toetsenbord de maat in.)
- Stel de step time, velocity en gate time in. Druk, om de waarden in te voeren, op de corresponderende toets ([D1] voor step time, [D2] voor velocity en [D3] voor gate time), en wijzig met de data dial, / of numerieke toetsenbord de waarde.
- Voer nu de gewenste noot in. U kunt de noot selecteren met het microtoetsenbord of een extern MIDI toetsenbord. Druk, als u een rust in wilt voeren, op de (REST) toets. Druk, als u een tie in wilt voeren, op de (TIE) toets.

- Als u een ingaven heeft gemaakt, kunt u deze als volgt wissen.

- Druk, om de laatst ingevoerde noot te wissen, op (BkDelete). De lokatiepointer springt terug naar de positie die het had voordat u de noot ingevoerd had.
- Verplaats, om een andere noot te wissen, de lokatiepointer naar de bewuste noot en druk op (Delete). De QY700 wist alle noten die op deze positie beginnen.

- Druk, als u gereed bent, op om de sessie te stoppen en terug te keren naar het PATCH scherm.



- Tijdens step opname, worden de noten pas geregistreerd zodra u de toets(en) loslaat, in plaats van het moment dat u deze indrukt. Hierdoor wordt de invoer van een akkoord eenvoudiger: u kunt de noten één voor één indrukken en deze tegelijkertijd loslaten.
- U kunt tevens voorlopige aanslaggevoeligheid waarden invoeren (met bijvoorbeeld *f*, *p* en *mp* op het numerieke toetsenbord). U kunt op een later punt met één van de song jobs (klusjes zoals Crescendo of Modify Velocity) de waarden wijzigen. (Zie uitleg vanaf pagina 256)
- Met step opname kunt u alleen nootdata invoeren. Alle andere datatypen kunt u met de Phrase Edit Insert functie invoeren.

Step opnamen van frasen (PATTERN mode) zijn vrijwel gelijk aan de step opname van songs (SONG mode). Hier zijn de opnameprocedures en schermparameters hetzelfde. Zie de uitleg over song opname, beginnend op pagina 106, Voor gedetailleerde uitleg over de opname.

6. Frase Wijzigen

3. Maat: Tel: Clock count

1. View Filter marking

2. Locatie

4. Event naam

5. Event parameters

```

[PATTERN] PATCH
├── EDIT
│   ├── Phrase Edit
│   │   ├── F1 Graphic
│   │   └── F1 Event list
│   │       ├── F2 XG View
│   │       ├── F4 View Filter
│   │       ├── F5 Delete
│   │       └── F6 Insert
└──
  
```

Graphic XG View ViewFiltr Delete Insert

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

Parameter	Waarden	Functie	Zie pag.
1. View Filter marking	Alleen te bekijken	Verschijnt al View Filter AAN (op ON) staat.	P.132
2. Locatie	001,....,999	Toont/stelt cursorlocatie in (op maat).	P.130
3. Maat, Tel, clock count	001,....,999:1,....,8:000,....,239	Toont/wijzigt tijd van aangegeven noot event.	P.131
4. Event naam	Note,Bend,PC,CC,ChAT,KeyAT,Excl,Tmp	Toont/wijzigt MIDI event.	P.131
5. Event parameters	Verschilt per event type	Event parameter waarden.	P.131



- U kunt in de PHRASE EDIT (wijzigen) submode de inhoud van een user frase wijzigen. U kunt ieder MIDI event waaruit de frase bestaat aanpassen of verwijderen, of nieuwe events toevoegen.
- De QY700 biedt twee verschillende wijzig schermen: een *event lijst* en een *grafische display*. U kunt met **F1** tussen deze twee schermen wisselen.
- De event lijst toont een lijst van de MIDI events van het spoor, in de volgorde waarin het afgespeeld wordt. Iedere invoer toont de lokatie van het event in tijd, de naam en de numerieke waarde. U kunt de waarden of lokaties naar wens wijzigen. U kunt ieder event wissen, of nieuwe toevoegen.
- Het grafische scherm bestaat uit een piano roll gedeelte en een uit puntjes bestaand gedeelte. Hier kunt u de event waarden wijzigen, maar kunt u geen nieuwe events toevoegen. (→ p. 135)

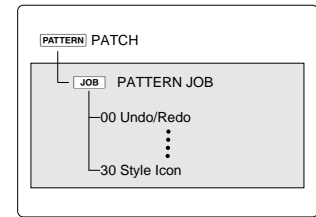
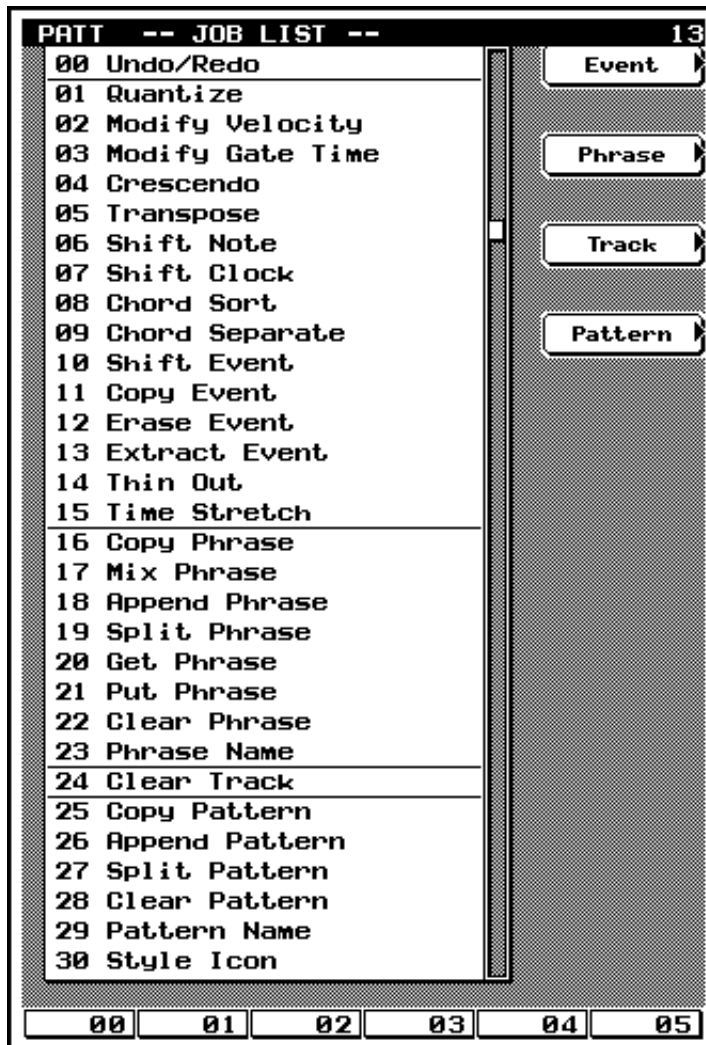


- Als u tijdens het wijzigen een fout maakt, kunt u alle gemaakte wijzigingen met de UNDO song job (job 00) ongedaan maken. (→ p.259)
- Zie de bespreking van de SONG EDIT functie voor gedetailleerde uitleg over de wijzigprocedure, beginnend op pagina 129. Frase wijzigen is vrijwel identiek aan songs wijzigen, met daarbij de volgende uitzonderingen: (a) de frase wordt slechts op één spoor opgenomen, (b) de frase kan niet langer zijn dan het patroon, (c) frase wijzigen biedt geen tempo wijziging instelling.



1. Ga naar het PATCH scherm en selecteer de user frase die u wilt wijzigen.
2. Druk op **EDIT** om naar de PHRASE EDIT submode te gaan (Event Lijst scherm).
3. Verplaats de cursor naar het event dat u wilt wijzigen. U kunt hiervoor diverse methoden gebruiken.
 - Druk op **[D1]** om naar het lokatie-invoer-gedeelte te gaan. Selecteer met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord de maat.
 - U kunt, onafhankelijk van de cursorpositie, met de shuttle dial of **[←]** en **[→]** toetsen de cursor snel over het scherm verplaatsen. Als u de cursor met de shuttle dial langzaam verplaatst, speelt de QY700 de noot events onder de cursorpositie.
 - U kunt met de **[↑]** en **[↓]** toetsen event voor event verplaatsen. De QY700 speelt hierbij tevens de noten onder de huidige cursorpositie.
4. Als u bij het event dat u wilt wijzigen aangekomen bent, kunt u met **[←]** en **[→]** de cursor over de lijn verplaatsen naar de waarde die u wilt wijzigen. Wijzig met de data dial, **[YES]** / **[NO]** of numerieke toetsenbord de waarde. U moet onafhankelijk van de gebruikte methode na het wijzigen van een waarde op **[↵]** drukken.
 - ▼ De nieuwe instellingen gaan op het scherm knippen totdat u op **[↵]** drukt om deze daadwerkelijk in te voeren. Als u de cursor verplaatst voordat u op **[↵]** drukt, blijven de oorspronkelijke waarden behouden.
5. Druk, als u gereed bent met het wijzigen van events, op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren.

7. Patroon Jobs (Klusjes)



Pattern Job	Mogelijkheden	Zie pag.
00. Undo/Redo	UNDO : Maakt de laatste handeling ongedaan	P.259
01. Quantize	REDO : Maakt laatste UNDO handeling ongedaan	P.260
02. Modify Velocity	Quantizet de noot events in het geselecteerde bereik	P.261
03. Modify Gate time	Wijzigt velocitywaarden in het geselecteerde bereik	P.262
04. Crescendo	Wijzigt gate times in het geselecteerde bereik	P.263
05. Transpose	Laat soepel de velocity in het geselecteerde bereik op- of aflopen	P.263
06. Shift Note	Transpose alle noten in het geselecteerde bereik	P.264
07. Shift Clock	Vervangt alle voorgekomen noten van een gespecificeerde toonhoogte met specifieke vervanging.	P.265
08. Chord Sort	Verschuift alle data in het geselecteerde bereik met een gespecificeerde aantal clock cycles.	P.265
09. Chord Separate	Sorteert akkoordnoten op toonhoogte, in het geselecteerde bereik van het geselecteerde spoor.	P.266
10. Shift Event	Speelt akkoorden noot voor noot af, met een kleine vertraging tussen iedere noot	P.267
11. Copy Event	Wijzigt een event type in een ander type in een gespecificeerd bereik in een gespecificeerd spoor.	P.268
12. Erase Event	Kopiëert alle events in een gespecificeerd bereik naar een gespecificeerde bestemming.	P.269
13. Extract Event	Wist alle events in een gespecificeerd bereik.	P.269
14. Thin Out	Verplaatst alle events van een gespecificeerd type in een gespecificeerd bereik naar een ander spoor.	P.271
15. Time Stretch	Vermindert de datagrootte door het uitdunnen van events.	P.272
16. Copy phrase	Verlengt of verkort de timing van events over een gespecificeerd bereik.	P.272
17. Mix phrase	Voegt lege maten toe aan alle sporen.	P.274
18. Append phrase	Voegt een frase aan een andere toe.	P.275
19. Split phrase	Splitst frase op in twee frasen.	P.276
20. Get phrase	Creëert user frase uit geselecteerde song data.	P.277
21. Put phrase	Kopiëert user frase in song.	P.278
22. Clear phrase	Wist alle data uit user frase.	P.279
23. Phrase name	Geeft naam aan user frase.	P.279
24. Clear Track	Wist alle data uit geselecteerde spoor, iwst voice instellingen, en herinitialiseerd afspeleffecten.	P.280
25. Copy Pattern	Kopiëert data vanuit geselecteerde patroonspoor naar bestemmingspatroonspoor.	P.281
26. Append Pattern	Voegt patroon aan een andere toe.	P.282
27. Split Pattern	Splitst patroon op in twee patronen.	P.283
28. Clear Pattern	Wist alle data van het geselecteerde patroon.	P.284
29. Pattern Name	Geeft namen aan stijl en sectie.	P.284
30. Style Icon	Geeft ikoon aan huidig geselecteerde stijl.	P.285



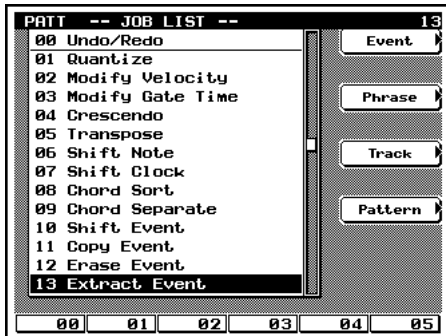
- U kunt met de QY700 *patroon jobs* (klusjes) diverse bewerkingen op frasen en patronen uitvoeren.
- U kunt met de data dial of en toetsen een job vanuit het job menu selecteren. Daarnaast kunt u ook het job nummer invoeren met het numerieke toetsenbord. U kunt, zoals hieronder beschreven staat, uw selectie ook met de functietoetsen maken.
- Het job menu is groter dan op het scherm weergegeven kan worden. Daarentegen kunt u met de en toetsen of data dial door de lijst scrollen.
- Het menu is onderverdeeld in vier groepen, ingedeeld per job type: event jobs, frase jobs, spoor jobs en patroon jobs. U kunt de cursor naar iedere eerste job in ieder van deze groepen laten springen door op de corresponderende toets aan de zijkant van het scherm te drukken.

<input type="button" value="□"/>	[D1](Event)	Naar 01 Quantize
<input type="button" value="□"/>	[D2](Phrase)	Naar 16 Copy Phrase
<input type="button" value="□"/>	[D3](Track)	Naar 24 Clear Track
<input type="button" value="□"/>	[D4](Pattern)	Naar 25 Copy Pattern

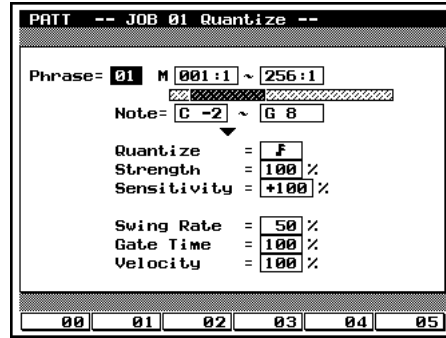
- In de fabriek is als standaard ingesteld dat u met functietoetsen t/m op de menu pagina automatisch naar de job uitvoeringsschermen van jobs 00 t/m 05 springt. U kunt deze toetsen herprogrammeren zodat deze de job van uw keuze selecteren: verplaats de cursor naar de job van uw keuze, hou ingedrukt en druk op de gewenste functietoets. De functietoets toewijzingen staan onderop het scherm afgebeeld.



1. Ga naar het PATCH scherm en selecteer het patroon of frase waarmee u wilt werken.
 2. Druk op .
- ▼ Het job menu wordt op het scherm getoond.



3. Verplaats de cursor naar de job die u uit wilt voeren, of selecteer het jobnummer met het numerieke toetsenbord. Druk op om het job uitvoerscherf te openen.
- U kunt tevens met de [D1] t/m [D4] toetsen de cursor naar andere gedeelten van het scherm verplaatsen.



4. Verplaats de cursor naar de diverse invoer-gedeelten in het job uitvoerscherf, en voer met de data dial, / of numerieke toetsenbord de waarden in.



Druk niet op voordat u gereed bent om de job uit te voeren. Zelfs als u met het numerieke toetsenbord waarden invoert, hoeft u niet op te drukken.

5. Druk, als u alle waarden heeft ingevoerd en gereed bent om de job uit te voeren, op .
- ▼ De QY700 voert de job uit. Het scherm toont "Executing..", daarna "Completed".

6. Druk tweemaal op om naar het PATCH scherm terug te keren.

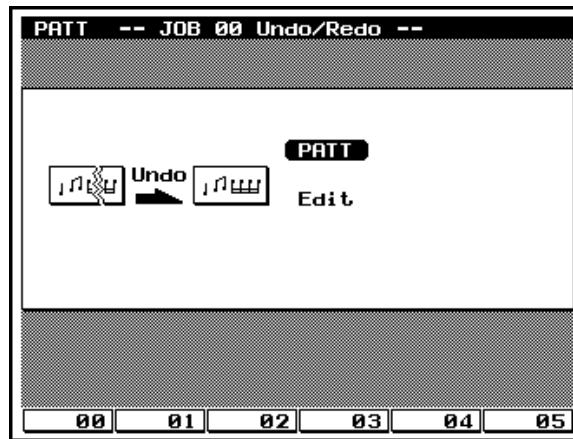


- Als u probeert een job uit te voeren op een lege frase of gedeelte, verschijnt de boodschap "No Data". Druk op om deze boodschap weg te halen.
- U kunt met job 00 (Undo/Redo) het resultaat van de job die u zojuist heeft uitgevoerd ongedaan maken (zie volgende pagina). Hierdoor kunt u een onjuiste jobuitvoering terugroepen. Zodra "undo" heeft uitgevoerd, kunt u met "redo" de undo handeling ongedaan maken. In sommige gevallen is het handig om een job zowel te undo-en als te redo-en, zodat u het verschil kunt horen hoe het vóór de job was en ná de job uitvoering. (→ p.259)
- Als u een job selecteert die een segmenttoewijzing nodig heeft om uitgevoerd te worden, toont het scherm boxjes waarin u het begin- en eindpunt moet specificeren (met een ~ teken tussen de boxjes). Als u de bewerking bijvoorbeeld wilt laten beginnen op Maat 5 Tel 1 en wilt laten stoppen op Maat 8 Tel 4, ziet de specificatie er als volgt uit: 005:1 ~ 008:4.
- Het aantal tellen per maat is afhankelijk van de maatsoort. Als de maatsoort 4/4 is, kunt u de tel waarde tussen 1 en 4 instellen. Als de maatsoort 8/4 is, kunt u (aangezien er acht tellen per maat zijn) de tel waarde instellen tussen 1 en 8.
- Hou er rekening mee dat de tel instelling gekoppeld is aan de maat instelling. Als u continu de tel instelling verhoogt (of verlaagt), gaat de maat instelling mee in overeenkomst met de tel waarde.



Zet de QY700 niet uit terwijl een job uitgevoerd wordt (terwijl "Executing.." op het scherm staat), dit kan uw data beschadigen.

Job 00 Undo/Redo



- Met de UNDO job kunt u de bewerking van uw meest recente opname, wijzigingen of job ongedaan maken, waardoor de data in de voorgaande status terugkeert. Hierdoor kunt u bij eventuele gemaakte fouten uw oorspronkelijke data terugroepen.
- Met de REDO job, die beschikbaar wordt na de UNDO job, kunt u de UNDO handeling ongedaan maken.
- De UNDO/REDO job werkt bij PATTERN mode patch sessies, en op PATTERN-mode en SONG mode opnamen, wijzigingen en jobs (met uitzondering van SONG NAME en PATTERN NAME jobs).
- De UNDO job werkt alleen op de meest recente data wijzigingen. Als u bijvoorbeeld met een opname sessie en wijzig sessie bezig bent, is UNDO alleen beschikbaar voor de wijzig sessie. (Maar hou er rekening mee dat als u naar een opname-, wijzig- of job scherm gaat en direct terugkeert zonder wijzigingen aan te brengen, dit niet als een sessie telt.)
- Zodra u UNDO uitvoert, wijzigt de job naam in REDO. REDO blijft beschikbaar totdat u data weer gewijzigd wordt.
- U kunt zo vaak u wilt UNDO en REDO op dezelfde wijziging gebruiken (er vanuit gaande dat u ondertussen geen andere fouten maakt). Dit is handig om de twee versies van de data te vergelijken.



- Controleer het JOB 00 UNDO/REDO scherm om er zeker van te zijn dat de data correct is, en druk op .
- *Shortcut*: Het is soms mogelijk om direct - zonder de cursor naar de corresponderende job scherm te verplaatsen - een UNDO/REDO job uit te voeren, door **SHIFT** + **JOB** in te drukken. Deze functie is bijvoorbeeld vanuit het PATCH scherm toegankelijk.

1. Undo/Redo indicatie



- Het scherm toont het woord Undo of Redo om de huidig beschikbare job aan te geven.

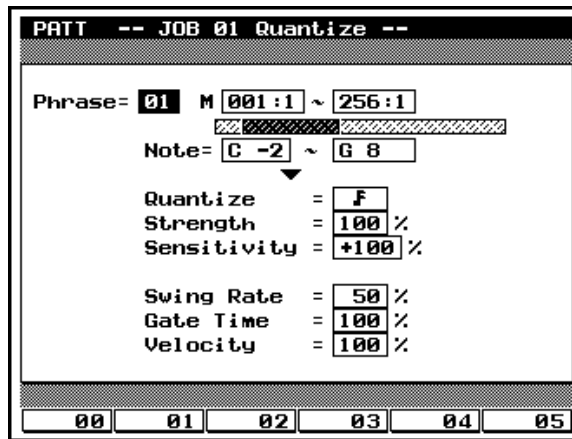


2. UNDO/REDO bestemming



- De twee indicaties rechts van het scherm geven de datawijziging aan die voor UNDO en REDO beschikbaar is. Dit is de meest recente datawijziging van het opnemen, wijzigen, of een job bewerking. (In bovenstaande voorbeeld was de laatste wijziging een PATTERN-mode wijziging.)

Job 01 Quantize



- Met deze job kunt u note events van een gespecificeerd gedeelte van de frase quantizen. *Quantizen* is de bewerking van het aanpassen van noot events door deze dichter naar de dichtstbijzijnde interval grens te verplaatsen (of *quantize lijn*). U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing van uw in realtime opgenomen spel te perfectioneren.
- Zie de beschrijving van deze job op pagina 142 voor een volledige uitleg over de parameters en werking. Onthou hierbij de volgende uitzonderingen: De PATTERN-mode job geldt voor een user frase in plaats van een sequencespoor, en de maximale lengte van een gedeelte (segment) is 256 maten.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt quantizen.



01,....,99

2. Segment en noten



Maat: Tel 001:1,....,999:8
Note bereik C-2,....,G8

3. Quantize waarde



F 32ste noot intervals
f 16de noot intervals
F3 16de triool intervals
f3 8ste noot intervals
f3 8ste triool intervals
| Kwart noot intervals
|3 Kwart noot triool intervals
|3 16de en 16de triool intervals
|3 8ste en 8ste triool intervals

4. Strength (Sterkte)



000%,....,100%

5. Sensitivity (Gevoeligheid)



-100%,....,+000%,....,+100%

6. Swing rate



- Quantizewaarde is ♩, ♪, ♫, ♬: 50%,....,75%
- Quantizewaarde is ♩♩, ♪♩ of ♫♩: 66%,....,83%
- Quantizewaarde is ♪♩♩ of ♫♩♩: 50%,....,66%

7. Swing gate time



000%,....,100%,....,200%

8. Swing velocity



000%,....,100%,....,200%

Job 02 Modify Velocity



- Deze job past de aanslaggevoeligheidswaarden (velocity = aanslaggevoeligheid) van het gespecificeerde bereik noten (toonhoogten) in het gespecificeerde gedeelte van het toegewezen user frase. De daadwerkelijke uitwerking van het aanpassen van de aanslaggevoeligheid is afhankelijk van de voice: in de meeste gevallen resulteert het verhogen van de aanslaggevoeligheid in een luider geluid.
- Bij het gebruik van deze job, kunt u kiezen om alle aangewezen noten op dezelfde identieke waarde te zetten, of deze lineair aanpassen aan de oorspronkelijke aanslaggevoeligheidswaarden.
- Als u een lineaire aanpassing maakt, kunt u uit twee parameters kiezen: de Rate (Ratio) en Offset. De Rate waarde resulteert in een proportionele wijziging van de aanslaggevoeligheidswaarde, en de Offset waarde (dat ná de Ratio aanpassing uitgevoerd wordt) voegt een vastgestelde waarde toe. De relatie hiertussen is als volgt:

3. Set all

Off (0),...,001,...,127

4. Rate (Ratio)

000%,...,100%,...,200%

5. Offset

-99,...,+00,...,+99

Aangepaste velocity = (oorspr. velocity X Rate) + Offset.

- Als de aanpassing resulteert in een waarde minder dan 1, stelt de QY700 deze in op 1. Als het resultaat meer is dan 127, stelt de QY700 deze in op 127.
- Zie de beschrijving van deze job op pagina 145 voor een volledige uitleg over de parameters en werking. Onthou hierbij de volgende uitzonderingen: De PATTERN-mode job geldt voor een user frase in plaats van een sequencespoor, en de maximale lengte van een gedeelte (segment) is 256 maten.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,...,99

2. Segment en noten



Maat: Tel 001:1,...,256:8
Noot bereik C-2,...,G8

Job 03 Modify Gate Time

- Deze job past de gate times van het gespecificeerde bereik noten (toonhoogten) in het gespecificeerde gedeelte van geselecteerde frase. De Gate tijd is de lengte in tijd dat een noot vastgehouden wordt. Bij niet percussieve voices is de gate tijd gelijk aan de daadwerkelijk afspeeltijd.
- Bij het gebruik van deze job, kunt u kiezen om alle aangewezen noten op dezelfde identieke waarde te zetten, of deze lineair aanpassen aan de oorspronkelijke aanslaggevoeligheidswaarden.
- Als u een lineaire aanpassing maakt, kunt u uit twee parameters kiezen: de Rate (Ratio) en Offset. De Rate waarde resulteert in een proportionele wijziging van de gate time, en de Offset waarde (dat ná de Ratio aanpassing uitgevoerd wordt) voegt een vastgestelde waarde toe. De relatie hiertussen is als volgt:

Aangepaste gate time = (oorspr. gate time X Rate) + Offset.

- Als de aanpassing resulteert in een waarde minder dan 1, stelt de QY700 deze in op 1.
- Zie de beschrijving van deze job op pagina 147 voor een volledige uitleg over de parameters en werking. Onthoud hierbij de volgende uitzonderingen: De PATTERN-mode job geldt voor een user frase in plaats van een sequencespoor, en de maximale lengte van een gedeelte (segment) is 256 maten.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01, ..., 99

2. Segment en noten (M en Note=)



Maat: Tel 001:1, ..., 256:8
Noot bereik C-2, ..., G8

3. Set all



Off (0), 0001, ..., 9999

4. Rate (Ratio)



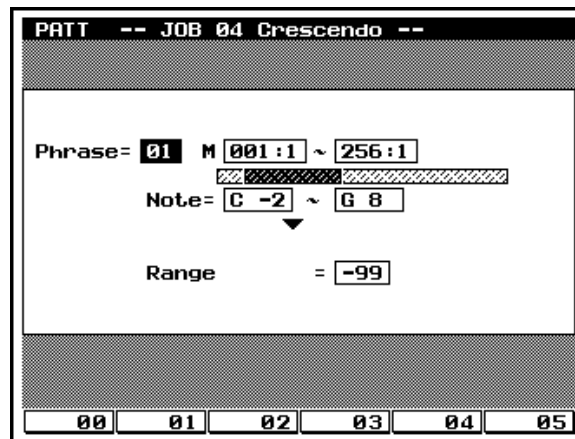
000%, ..., 100%, ..., 200%

5. Offset



-9999, ..., +0000, ..., +9999

Job 04 Crescendo



- U kunt met deze job een crescendo of decrescendo aan het gespecificeerde bereik noten (toonhoogten) in het gespecificeerde gedeelte van de user frase toevoegen. De QY700 produceert het effect door een lichte velocity aanpassing (offset) aan het begin van het gedeelte toe te voegen, dat vanaf de offset tot het eind van het gespecificeerde gedeelte geleidelijk oploopt.
- Zie de beschrijving van deze job op pagina 148 voor een volledige uitleg over de parameters en werking. Onthou hierbij de volgende uitzonderingen: De PATTERN-mode job geldt voor een user frase in plaats van een sequencespoor, en de maximale lengte van een gedeelte (segment) is 256 maten.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01, ..., 99

2. Segment en noten (M en Note=)



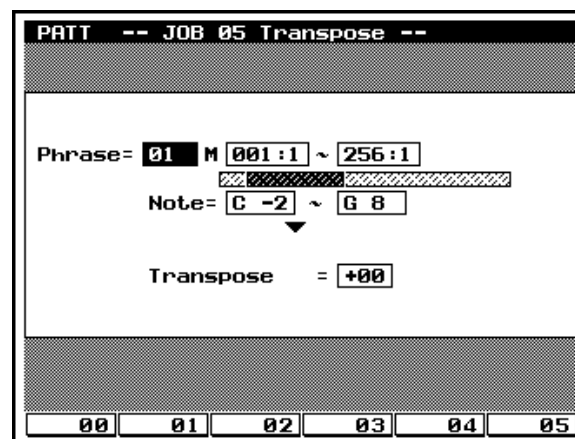
Maat: Tel 001:1, ..., 256:8
Noot bereik C-2, ..., G8

3. Range (Bereik)



-99, ..., +00, ..., +99

Job 05 Transpose



- Met deze job kunt u een gespecificeerd bereik aan noten (toonhoogten) in een gespecificeerd gedeelte van de user frase transponeren (in toonhoogte verhogen/verlagen). U kunt het transpose niveau in halve tonen instellen.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01, ..., 99

2. Segment en noten (M en Note=)



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat getransponeerd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt. De Note boxjes selecteren het nootbereik in dat bewerkt moet worden; noten buiten dit bereik worden niet bewerkt.



Maat: Tel 001:1,...,256:8
 Note bereik C-2,...,G8

3. Transpose hoeveelheid

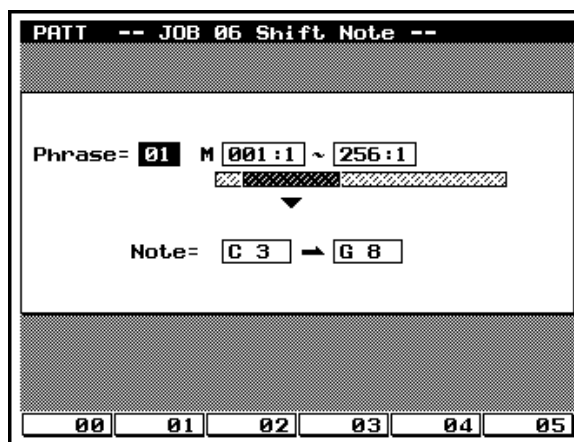


- De Transpose waarden stelt de transpose in halve tonen in. Een waarde van +12 transponeert de gespecificeerde noten één octaaf omhoog, en een waarde van -12 transponeert de noten één octaaf omlaag.



-99,...,+00,...,+99

Job 06 Shift Note



- Met deze job kunt u alle voorkomende gespecificeerde toonhoogten (in het gespecificeerde gedeelte van geselecteerde user frase) vervangen door een andere toonhoogte.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,...,99

2. Segment en noten (M)



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat gewijzigd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt.



Maat: Tel 001:1,...,256:8

3. Bron toonhoogte



- Het eerste boxje rechts van "Note=" geeft de toonhoogte aan die vervangen moet worden. Iedere noot met deze toonhoogte die tegengekomen wordt, wordt geconverteerd in de bestemmingstonhoogte.



C-2,...,G8

4. Bestemming toonhoogte

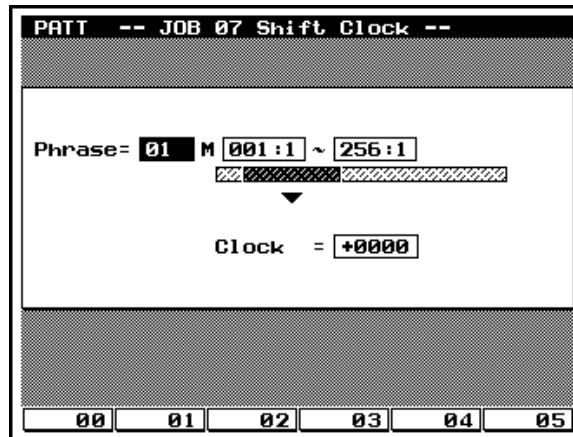


- Met het tweede boxje rechts van "Note=" selecteert u de nieuwe toonhoogte voor de getransponeerde noten.



C-2,...,G8

Job 07 Shift Clock



- Met deze job kunt u alle data events in het gespecificeerde gedeelte van de frase in de tijd verschuiven. De Shift Clock job wordt verhoogd/verlaagd het aantal clock cycles.
- Als u events één of meer volledige tellen of maten wilt verplaatsen, is het eenvoudiger om daarvoor de COPY EVENT job te gebruiken. (→ p.268)
- Hou er rekening mee dat deze job nooit een event buiten het gespecificeerde begin- en eindpunt verschuift; ieder event dat buiten dit punt zou vallen wordt dan exact op het begin- of eindpunt geplaatst.



1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99



2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat gewijzigd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



Maat: tel 001:1,....,256:8



3. Clock Cycles

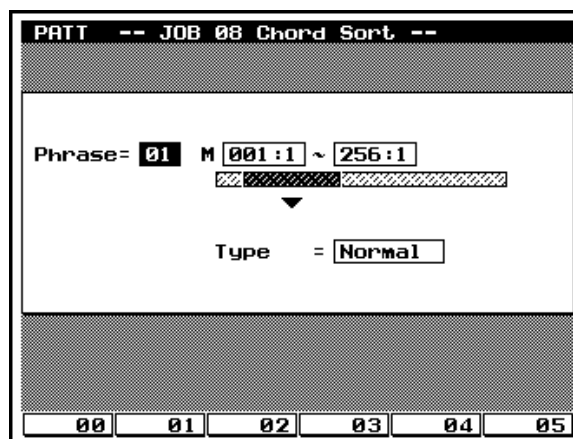


- De Clock waarde stelt het aantal clock cycles in dat de events verschoven moeten worden. Positieve waarden verplaatsen de events verder in tijd, negatieve waarden verplaatsen deze terug in de tijd (richting begin van de song).
- 480 cycles staat gelijk aan één tel.



-9999,....,+0000,....,+9999

Job 08 Chord Sort



- Deze job "sorteert" akkoord events (tegelijk gespeelde nootevents) op volgorde van toonhoogte. De sortering wordt weergegeven in de EDIT pagina lijst, en bepaalt de scheidingssequence die door de CHORD SEPARATE (akkoordscheiding) job (zie volgende pagina) gebruikt moet worden.

- Er wordt in toonhoogte gesorteerd. Als noten E3, C3 en G3 op dezelfde tijd beginnen, maakt deze job er C3, E3, G3 van (als de instelling "Normal" gekozen is of G3, E3, C3 (als er voor "Reverse" gekozen is).

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat gesorteerd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



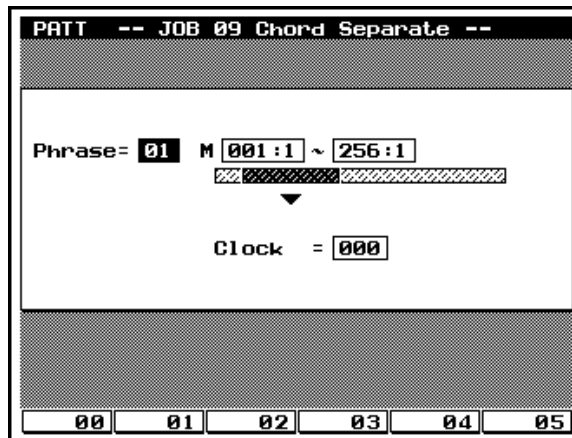
Maat: tel 001:1,....,256:8

3. Type



- Normal Sorteert van lage naar hoge toonhoogte.
- Reverse Sorteert van hoge naar lage toonhoogte.

Job 09 Chord Separate



- Deze job splitst alle akkoordformatie (binnen het gespecificeerde gedeelte van de gespecificeerde frase) op in zijn individuele noten, en voegt tussen iedere noot een vertraging toe.
- Als de Clock waarde op 30 staat, wordt een akkoord dat uit de noten C3, E3 en G3 bestaat afgespeeld als C3 (op de oorspronkelijke timing van het akkoord), 30 cycles later gevolgd door E3, en weer 30 cycles later door G3. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken als u gitaarspel wilt nabootsen.
- Hou er rekening mee dat het onmogelijk is om akkoorden over de maatgrens of door het volgende akkoord heen op te splitsen.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat gesorteerd moet worden. De eerste box stelt het beginpunt in maten en tellen in; de tweede het eindpunt in maten en tellen.



Maat: tel 001:1,....,256:8

3. Clock Cycles

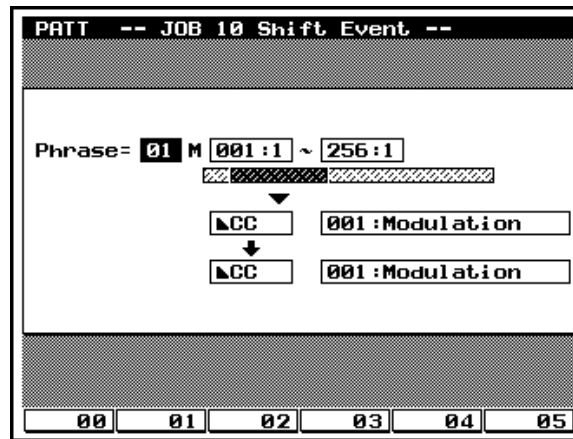


- De Clock waarde stelt de vertraging tussen de opgesplitste akkoordnoten in clock cycles in.
- 480 cycles staat gelijk aan één tel.



000,....,999

Job 10 Shift Event



- Met deze job kunt u een bepaald gespecificeerde event type (binnen het geselecteerde gedeelte van de gespecificeerde frase) vervangen door een ander event type. Hoewel het event type gewijzigd wordt, blijft de waarde van de vervangen parameter behouden.
- U kunt bijvoorbeeld met deze functie alle breath-controller events wijzigen in channel-aftertouch events, waarna de hoeveelheid toegepaste breath-control daarna op het nieuwe event van toepassing is.

1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99

2. Segment



- De twee bovenste boxjes rechts van M selecteren het frasegedeelte dat bewerkt moet worden.



Maat: tel 001:1,....,256:8

3. Bronevent



- In de twee boxjes in het midden kunt u het event type dat vervangen moet worden selecteren.



CC 001,....,031,033,....,127	Control-change event
CAT	Channel Aftertouch
PB MSB	Pitch Bend MSB
Note	Note event (nootnummer waarde wordt behouden).
Note (Velo=64)	
Note	Note event (velocity parameter wordt behouden).
Velo# (Note=C3)	

3. Bestemmingsevent

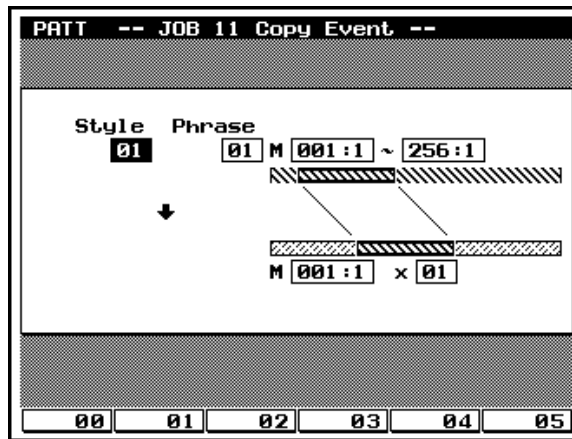


- In de twee boxjes onderin kunt u het event type selecteren waarmee het bronevent vervangen moet worden.



CC 001,....,031,033,....,127	Control-change event
CAT	Channel Aftertouch
PB MSB	Pitch Bend MSB (LSB staat op 00)
Note	Note event (oorspronkelijke waarde is het nieuwe nootnummer; Velocity=64, Gate time=108).
Note (Velo=64)	
Note	Note event (oorspronkelijke waarde is de nieuwe velocity; note = C3; Gate time=108).
Velo# (Note=C3)	

Job 11 Copy Event



- Met deze job kunt u alle data van een gespecificeerd gedeelte van de geselecteerde user frase naar een gespecificeerd gedeelte in dezelfde frase kopiëren.
- U kunt er voor kiezen om meer dan één kopie van het origineel te maken. Als u bijvoorbeeld drie kopieën maakt, wordt de brondata drie maal achter elkaar gekopieerd.

7. Aantal kopieën



- De laatste waarde op deze job pagina is het aantal keer dat u de data wilt kopiëren.



01,....,99

1. Style (Stijl)



- Hier kunt u de stijl instellen die de gewenste frase bevat.



01,....,64

2. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99

3. Bron gedeelte



- Met de twee boxjes recht van de M (bovenste lijn van het scherm) selecteert u de frase waarvan gekopieerd moet worden.



Maat: tel 001:1,....,256:8

4. Startpunt van bestemming

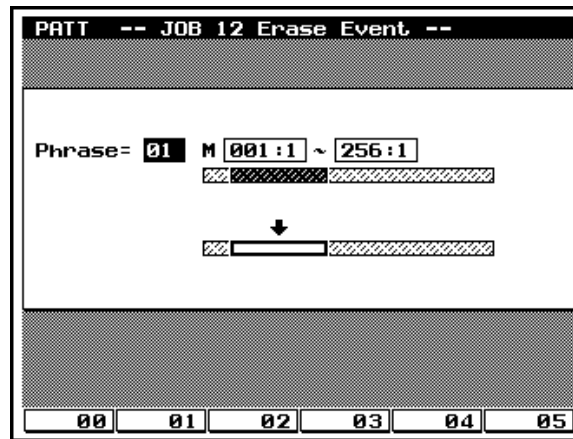


- In de eerste box rechts van M (onderste lijn van het scherm) kunt u het beginpunt van het bestemmingsgedeelte instellen.



Maat: tel 001:1,....,256:8

Job 12 Erase Event



- Deze job wist alle data van een gespecificeerd gedeelte van de huidige geselecteerde frase, zodat het gedeelte stil wordt.



1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,....,99

2. Gedeelte

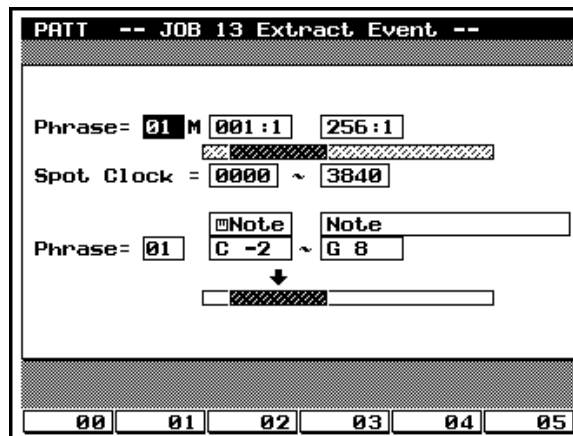


- Met de twee boxjes recht van de M selecteert u het gedeelte van het spoor dat gewist moet worden.



Maat: tel 001:1,....,256:8

Job 13 Extract Event



- Deze job verplaatst alle event data van een geselecteerd type vanuit een geselecteerd gedeelte van de frase naar hetzelfde gedeelte in een andere frase. De oorspronkelijke event data wordt van de bronfrase verwijderd.
- U kunt met de Spot Clock instelling alleen die events verplaatsen die binnen een bepaalde interval van de maten van het gedeelte vallen. U kunt bijvoorbeeld alleen de events verplaatsen die tussen de tweede en derde tel plaatsvinden.
- Als in het bestemmingsgedeelte als data staat, wordt de oude en nieuwe data gemengd.



1. Bron Phrase (Frase)



- Met de eerste Phrase (frase) waarde selecteert u de bron user frase.



01,....,99

2. Bron gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het bron-gedeelte van de frase selecteren .

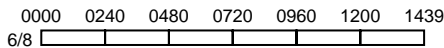
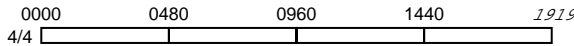


Maat: tel 001:1,....,256:16

3. Spot clock



- Met de Spot clock parameter kunt u de interval van iedere maat selecteren waar de eventdata uitgehaald moet worden.
- De interval wordt ingesteld in clock cycles, waarbij iedere maat begint bij cycle 0000. Er zitten 480 clock cycles in een kwart noot.
- Als we er bijvoorbeeld van uitgaan dat de timing op 4/4 staat, wordt het bereik als u de eventdata alleen uit de eerste helft van de maat wilt halen 0000~0959. Als u alleen de events wilt kopiëren die exact op de vierde tel vallen, zet u het bereik op 1440~1440.



0000,....,3840

4. Bestemming Phrase (Frase)



- Met de tweede Phrase (frase) waarde selecteert u de bestemming user frase.



Off, 01,....,99

- Off Geen bestemming (Alleen wissen.)
- 01,....,99 Selecteert de bestemmingsfrase.

5. Event



- In het derde paar boxjes (in het midden van het scherm) kunt u specificeren welk event type uit de data gehaald moet worden.



- Note, PC, PB, CC (000,....,127, All), CAT, PAT, EXC
- Note Nootdata (C2,....,G8, All)
- PC Program Change
- PB Pitch Bend
- CC (000~127,All) Control Change (één enkel control change nummer of alle boodschappen)
- CC Channel Aftertouch
- PAT Polyfonische Aftertouch
- EXC System Exclusive

6. Parameter bereik



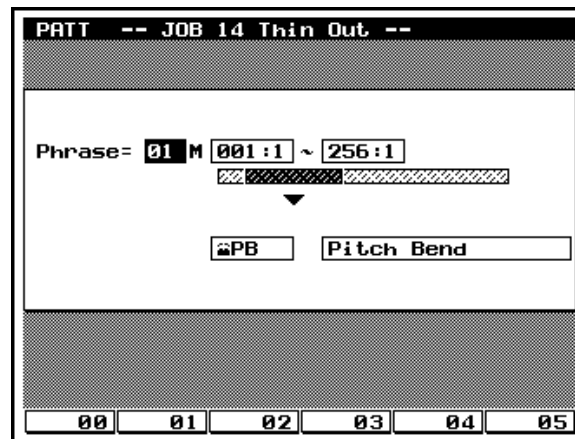
- U kunt in de laagste twee boxjes op het scherm het parameterbereik instellen. De QY700 haalt alleen de events uit de data die binnen het bereik vallen.
- Als u bijvoorbeeld nootevents uit de data haalt, kunt u met deze instelling een bereik aan toonhoogten aangeven dat uit de data gehaald moet worden (C3 t/m C4 bijvoorbeeld). Als u program change events uit de data wilt halen, kunt u het bereik aan program changenummers aangeven dat uit de data gehaald moet worden.
- Hou er rekening mee dat u bij het EXC event type geen parameters in kunt stellen.
- De onderstaande waarden tonen het maximale bereik. U kunt altijd een kleiner bereik invoeren. Let erop dat de eerste waarde gelijk of kleiner moet zijn dan de tweede waarde.



C-2,....,G8
-8192,....,+8191
000,....,127

Maximum bij nootevents
Maximum bij pitchbend events
Maximum voor alle events behalve noot- en pitchbend events

Job 14 Thin Out



- U kunt met deze job sommige dubbel gespecificeerde niet-nootevents uit een gespecificeerd gedeelte van de geselecteerde frase verwijderen. Het doel hiervan is de datagrootte te verminderen en geheugen vrij te maken.
- De job wist, om precies te zijn, ieder voorkomend event in het gedeelte als het event binnen 60 clock cycles herhaald wordt. De job wist het event niet als het niet binnen 60 clock cycles herhaald wordt.



1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de user frase die u wilt wijzigen.



01,...,99



2. Gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het gedeelte van de frase dat uitgedund moet worden selecteren.



Maat: tel 001:1,...,256:16



3. Event

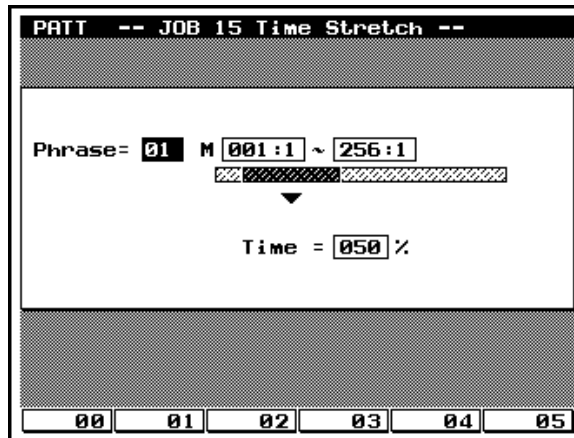


- In het onderste paar boxjes kunt u het event type dat uitgedund moet worden selecteren.



- PC, CC (000,...,127), CAT, PAT
- PC Program Change
 - CC (000~127,All) Control Change (één control change nummer of allemaal)
 - CAT Channel Aftertouch
 - PAT Polyfonische Aftertouch

JOB 15 Time Stretch



- Met deze job kunt u de timing van het gespecificeerde gedeelte van de geselecteerde frase uitbreiden of inkorten.
- De handeling beïnvloedt alle event timing, noot step tijden en note gate tijden.



1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase (frase) waarde selecteert u de frase die u wilt wijzigen.



01,....,99



2. Gedeelte



- In de twee boxjes rechts van M kunt u het gedeelte van de frase dat uitgedund moet worden selecteren.



Maat: tel 001:1,....,256:8



3. Time (Tijd)

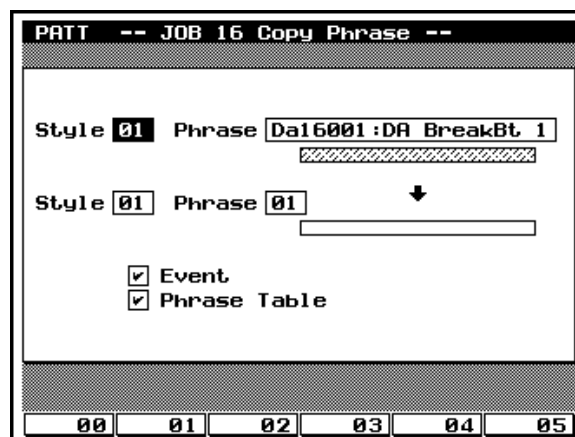


- Met de Time parameter stelt u de hoeveelheid vermenigvuldiging in.



050%,....,200%

Job 16 Copy Phrase



- Met deze job kunt u een frase (user frase of preset frase) naar een user frase kopiëren.
- De source-side Style parameter is alleen van belang als u een user frase kopiëert.
- Als de bestemmingsfrase niet bestaat, wordt deze door de job gecreëerd. Als deze wel bestaat, wist deze job de eventueel aanwezige data.

1. Bron Style (Stijl)



- Met de eerste Style waarde stelt u de stijl in waar de te kopiëren user frase zich bevindt. Deze waarde is alleen van belang als u een user frase kopieert; de QY700 negeert deze instelling als u een preset frase wilt kopiëren.



01,....,64

2. Bronfrase



- Met de eerste Phrase waarde selecteert u de te kopiëren frase.



Een preset frase, of user frase 01 t/m 99

3. Bestemming Style (Stijl)



- Met de tweede Style waarde stelt u de stijl in waar de frase naartoe gekopieerd moet worden.



01,....,64

4. Bestemmingsfrase



- Met de tweede Phrase waarde selecteert u de bestemmingsfrase.



01,....,99

5. Data type



- Met de laatste drie items op het scherm kunt u selecteren welke data type gekopieerd moet worden. U kunt één of meerdere typen selecteren door vinkjes in de desbetreffende boxjes te zetten.
- Als u Event selecteert, kopieert de job alle eventdata van het bron- naar bestemmings-spoor.
- Als u Phrase Table selecteert, kopieert de job de inhoud van de frasetabel van de bronfrase naar de frasetabel van de bestemmingsfrase.

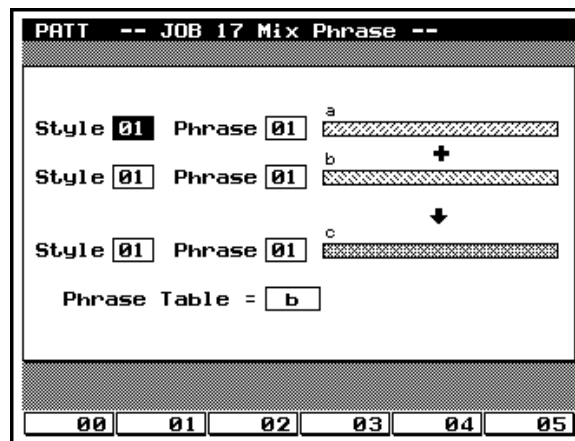


Kopieert het corresponderende datatype.



Kopieert het data type niet.

JOB 17 Mix Phrase



- Met deze job kunt u de data van een frasen mixen met de data uit een ander spoor.

1. Bron Style (Stijl)



- Met de eerste Style waarde stelt u de stijl in waar de bron user frase (Phrase "a") zich bevindt.



01, ..., 64

2. Bronfrase (Phrase "a")



- Met de eerste Phrase waarde selecteert u de bron frase. Dit is de frase waarvan de data gemixt gaat worden met de data van de bestemmingsfrase. Na de mix wijzigt de data van de bronfrase niet.



01, ..., 99

3. Bestemming Style (Stijl)



- Met de tweede Style waarde stelt u de stijl dat de bestemmingsfrase (Phrase "b") bevat in.



01, ..., 64

4. Bestemmingsfrase (Phrase "b")



- Met de tweede Phrase waarde selecteert u de bestemmingsfrase. De oorspronkelijke inhoud van deze frase wordt gemixt met de inhoud van frase "a".

01, ..., 99



5. Phrase Table (Frasetabel)



- Met het laatste item kunt u selecteren welke frasetabel voor de bestemmingsfrase gebruikt moet worden. Als u "a" selecteert, kopiëert de QY700 de frasetabel van de bronfrase naar de bestemmingsfrase. Als u "b" selecteert, wordt de frasetabel van de bestemmingsfrase niet gewijzigd.



a, b

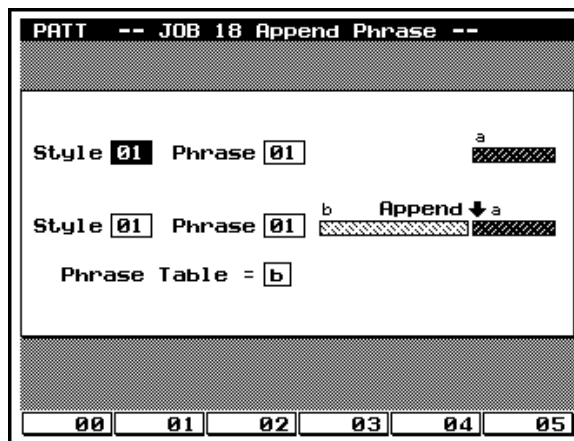
a

De frasetabel van frase "a" wordt gebruikt.

b

De frasetabel van frase "b" wordt gebruikt.

JOB 18 Append Phrase



- Deze job plaatst de inhoud van een user frase (frase “a”) aan het einde van een andere frase (frase “b”). Na de job blijft frase “a” ongewijzigd.
- Als u probeert data te plaatsen waardoor frase “b” langer wordt dan 256 maten (de maximale frase-lengte), toont de QY700 de boodschap “Illegal Input” en wordt de job niet uitgevoerd.

1. Bron Style (Stijl)



- Met de eerste Style waarde stelt u de stijl in waar de bron user frase (Phrase “a”) zich bevindt.



01, ..., 64

2. Bronfrase (Phrase “a”)



- Met de eerste Phrase waarde selecteert u de bron frase (user frase). Dit is de frase waarvan de data achter de data van de bestemmingsfrase “geplakt” wordt. Na de job wijzigt de data van de bronfrase niet.



01, ..., 99

3. Bestemming Style (Stijl)



- Met de tweede Style waarde stelt u de stijl dat de bestemmingsfrase (Phrase “b”) bevat in.



01, ..., 64

4. Bestemmingsfrase (Phrase “b”)



- Met de tweede Phrase waarde selecteert u de bestemmingsfrase.



01, ..., 99

5. Phrase Table (Frasetabel)



- Met het laatste item kunt u selecteren welke frasetabel voor de bestemmingsfrase gebruikt moet worden. Als u “a” selecteert, kopiëert de QY700 de frasetabel van de bronfrase naar de bestemmingsfrase. Als u “b” selecteert, wordt de frasetabel van de bestemmingsfrase niet gewijzigd.



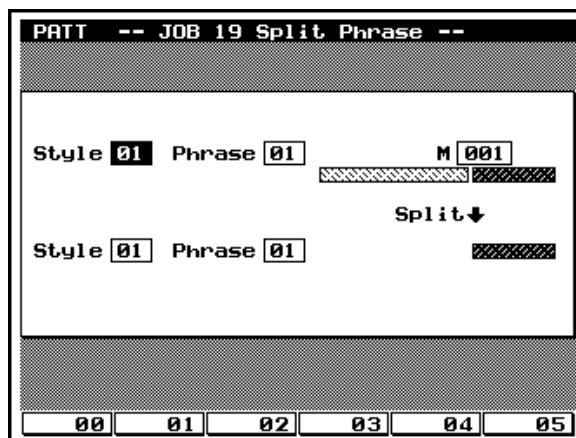
a, b

a

De frasetabel van frase “a” wordt gebruikt.

b

De frasetabel van frase “b” wordt gebruikt.

JOB 19 Split Phrase

- Deze job splitst de geselecteerde frase in twee user frasen.
- De job splitst de frase op de eerste tel van de gespecificeerde maat. Het oorspronkelijke gedeelte van de frase (tot de split) blijft op zijn oorspronkelijke lokatie staan, en het gesplitste gedeelte van de frase wordt naar de gespecificeerde bestemming verplaatst.
- Deze job overschrijft alle eventueel aanwezige data in de bestemmingsfrase.
- De frasetabel van de oorspronkelijke frase wordt meegekopieerd naar de bestemmingsfrase.

1. Bron Style (Stijl)

- Met de eerste Style waarde stelt u de stijl in waar de te splitsen frase zich bevindt.



01,....,64

2. Bronfrase

- Met de eerste Phrase waarde selecteert u frase die gesplitst moet worden.



01,....,99

3. Splitpunt

- Met de M waarde kunt u de maat instellen dat het punt aangeeft waar de frase gesplitst moet worden. Dit wordt het beginpunt van de bestemmingsfrase.



001,....,lengte van bron-frase

4. Bestemming Style (Stijl)

- Met de tweede Style waarde stelt u de bestemmingsstijl in.



01,....,64

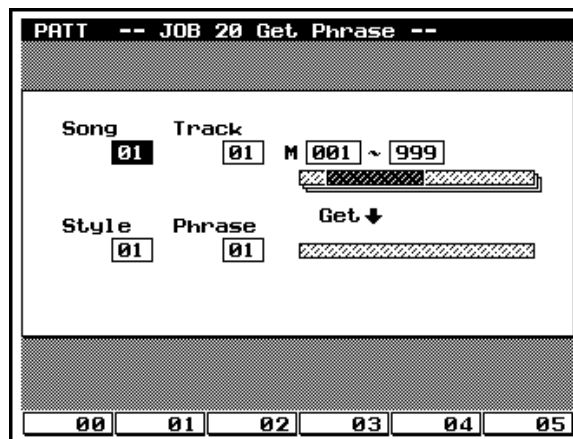
5. Bestemmingsfrase

- Met de tweede Phrase waarde stelt u de bestemmingsuserfrase in.



01,....,99

Job 20 Get Phrase



- Deze job creëert vanuit een gespecificeerd gedeelte (segment) song data een user frase. Het kopiëert een gedeelte van een sequencespoor in een song naar de toegewezen bestemmingsfrase.
- De QY700 stelt de maatsoort van de bestemmingsfrase hetzelfde in als de maatsoort van de oorspronkelijke maat van het brongedeelte. (Hou er rekening mee dat de maatsoort waarde voor de gehele frase geldt. Alle maatsoort wijzigingen die in het gespecificeerde gedeelte voorkomen worden genegeert.)
- De maximale fraselengte is 256 maten. Als u probeert een gedeelte te kopiëren dat groter is dan 256 maten, verschijnt de boodschap "Illegal Input" op het scherm, en wordt de job niet uitgevoerd.
- De job overschrijft alle eventueel aanwezige data in de bestemmingsfrase.
- De job kopiëert geen voice- en tempoinstellingen.

1. Bron Song



- Met de Song waarde stelt u de song in waar de te kopiëren data zich bevindt.



01,....,20

2. Bronspoor (Track)



- Met de Track waarde selecteert u het spoor waarvan de data gekopiëerd moet worden.



01,....,32

4. Gedeelte (Segment)



- Met de M waarden geeft u het gedeelte op het bronspoor aan (in maten). De eerste waarde is de eerste maat; de tweede is de laatste maat die gekopiëerd moet worden.



Eerste maat: 001,....,999

Laatste maat: 001,....,999

(Laatste maat - eerste maat moet kleiner dan 256 zijn, en eerste maat groter dan laatste maat)

4. Bestemming Style (Stijl)



- Met de tweede Style waarde stelt u de bestemmingsstijl in waar de nieuwe user frase geplaatst moet worden.



01,....,64

5. Bestemmingsfrase

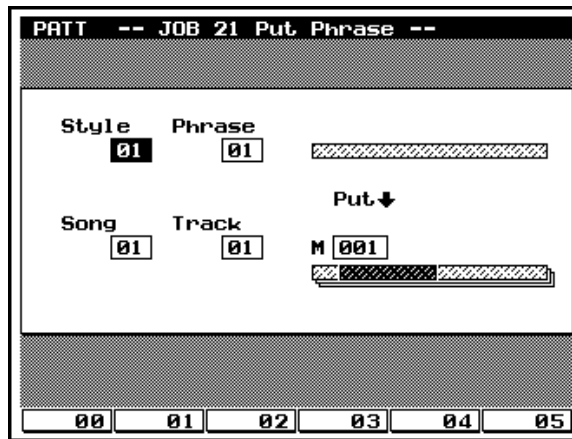


- Met de tweede Phrase waarde stelt u het frasennummer voor de bestemmings-userfrase in.



01,....,99

Job 21 Put Phrase



- Deze job kopiëert de geselecteerde user frase naar een gespecificeerd gedeelte van een geselecteerde song. Alle eventueel in het bestemmingsgedeelte aanwezige data wordt overschreven.
- U selecteert de bronfrase op zijn stijl en frasenummers. U kunt de bestemming selecteren op songnummer, spoornummer (sequencespoor), en maatnummer (lokatie op spoor).
- De job kopiëert geen maatsoort-, voice- en tempo-instellingen. De maatsoort van de frase heeft geen invloed op het kopiëren.

1. Bron Style (Stijl)



- Met de Style waarde stelt u de stijl in waar de te kopiëren data zich bevindt.



01,....,64

2. Bronfrase (Phrase)



- Met de Phrase waarde selecteert u de userfrase die u wilt kopiëren.



01,....,32

3. Bestemming Song



- Met de Song waarde stelt u de bestemmingsong in waar de user frase geplaatst moet worden.



01,....,20

4. Bestemmingspoor (Track)



- Met de Track waarde stelt u het bestemmingspoor in waar de user frase geplaatst moet worden.



01,....,32

5. Spoorlokatie (M)

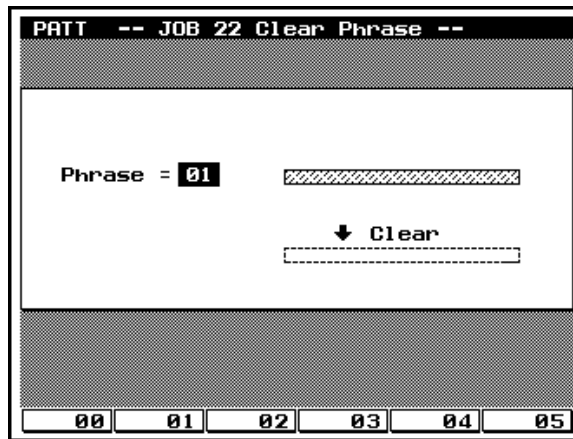


- Met de M waarde kunt u de beginmaat op het sequencespoor selecteren waar de frase naartoe gekopieerd moet worden.



01,....,99

Job 22 Clear Phrase



- Deze job wist alle data uit de geselecteerde user frase, en initialiseert de frasetabel.



1. Phrase (Frase)

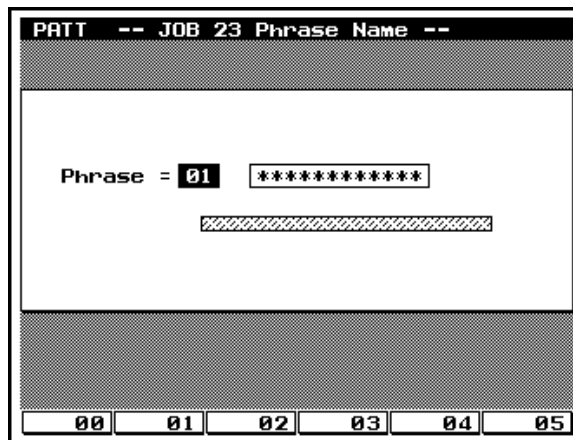


- Met de Phrase waarde selecteert u de userfrase die u wilt wissen.



01,...,99

Job 23 Phrase Name



- Met deze job kunt u de naam van een (niet lege) userfrase invoeren of wijzigen. De naam kan 12 tekens bevatten.



1. Phrase (Frase)



- Met de Phrase waarde selecteert u de userfrase waarvan u de naam wilt invoeren of wijzigen.
- U kunt bij een lege frase geen naam invoeren. Als u een lege frase selecteert, bestaat de naam uit sterretjes (*****).



01,...,99

2. Frase naam



- U kunt rechts van het frasenummer de frasenaam invoeren.



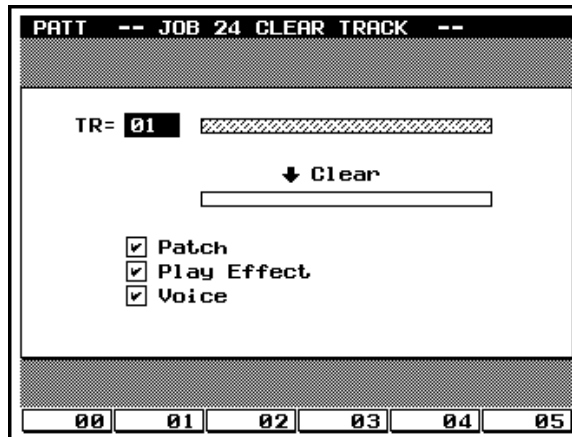
Gebruikte tekens:

0,...9, a,...z, A,...Z “ ‘ ^ (< = > @ | \ _ ! ? # \$ % & *
+ - / , . ; spatie.



1. Verplaats de cursor naar het invoergeedeelte.
2. Voer met het numerieke toetsenbord of microtoetsenbord de tekens in. U kunt met de en toetsen de cursor verplaatsen.
 - Zie hoofdstuk 1 (→ p.53) voor meer informatie over het invoeren van tekens.
3. Druk, als u gereed bent met het invoeren van tekens, tweemaal op om naar het PATCH scherm terug te keren. Verplaats de cursor naar de fraseinvoer in de matrix, en controleer of de naam correct in de tweede lijn van de display verschijnt.
 - U hoeft na het invoeren van de naam niet op te drukken.

Job 24 Clear Track



- Deze job wist alle data (van het geselecteerde type) uit het geselecteerde patroonspoor, of uit alle patroonsporen.

1. Spoor (Track)



- Met de TR waarde stelt u het spoor in waar de data uit gewist moet worden.



01,...,16, All

2. Data type



- U kunt één of meerdere typen selecteren door vinkjes in de desbetreffende boxjes te zetten.
- Als u Patch selecteert, wist de job alle data in het spoor.
- Als u Play Effects selecteert, wist de job alle afspeler-effect instellingen in het spoor.
- Als u Voice selecteert, wist de job de patroonvoice instellingen in het spoor.



- Kopiëert het corresponderende datatype.
- Kopiëert het data type niet.

Job 25 Copy Pattern

PATT -- JOB 25 Copy Pattern --

Style = 01
 Section = All
 Track = All

Style = 01
 Section = All
 Track = All

Patch
 User Phrase
 Play Effect
 Pattern Voice

00 01 02 03 04 05



- Met deze job kunt u alle data (van een geselecteerd type) van het geselecteerde bronspoor naar het geselecteerde patroonspoor kopiëren. U kunt spoordata van één sectie van een geselecteerde stijl, of alle secties van de geselecteerde stijl kopiëren.
- De kopiëerhandeling overschrijft alle eventueel aanwezige data op het bestemmingspoor.

1. Bronstijl, Section (Sectie) en Track



- De eerste drie instellingen selecteren het bronspoor (of meerdere sporen).
- Als u Section of Track (Spoor) op "All" zet, stelt de QY700 automatisch de corresponderende bestemmingswaarde op "All". (Als u de "All" instelling wijzigt in een nummer of letter, wijzigt de QY700 automatisch de "All" instelling bij de bestemming waarde.)



Style 01,...,64
 Section A,...,H, All
 Track 1,...,16, All

2. Bestemmingstijl, Section en Track



- De tweede groep instellingen selecteren het bestemmingsspoor (of meerdere sporen).
- Als u Section of Track (Spoor) op "All" zet, stelt de QY700 automatisch de corresponderende bronwaarde op "All". (Als u de "All" instelling wijzigt in een nummer of letter, wijzigt de QY700 automatisch de "All" instelling bij de bronwaarde.)



Style 01,...,64
 Section A,...,H, All
 Track 1,...,16, All

3. Data type

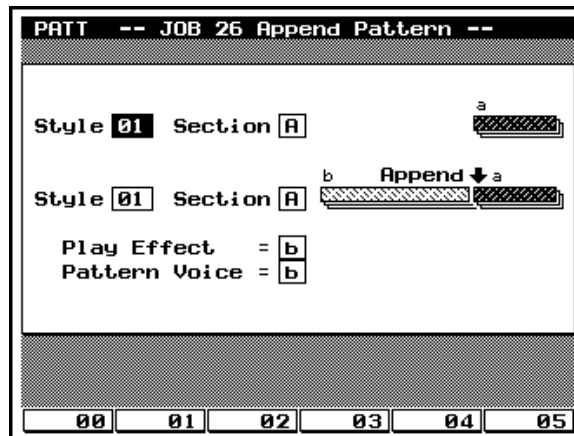


- U kunt één of meerdere typen selecteren door vinkjes in de desbetreffende boxjes te zetten.
- Als u Patch selecteert, kopiëert de job de frase-instellingen uit het geselecteerde spoor.
- Als u User Phrase selecteert, worden de user frasen van het geselecteerde spoor gekopiëerd.
- Als u Play Effects selecteert, kopiëert de job alle afspeleffect instellingen in het spoor.
- Als u Voice selecteert, kopiëert de job de patroonvoice instellingen in het spoor.



Kopiëert het corresponderende datatype.
 Kopiëert het data type niet.

Job 26 Append Pattern



- Deze job plaatst een kopie van het geselecteerde user patroon (pattern "a") aan het einde van een ander user patroon (pattern "b"). Als de job uitgevoerd is, blijft pattern "a" ongewijzigd.
- Als u probeert data te plaatsen waardoor patroon "b" langer wordt dan 256 maten, toont de QY700 de boodschap "Illegal Input" en wordt de job niet uitgevoerd.



4. Pattern Voice selectie



- Met de Pattern Voice selectie kunt u selecteren welke patroonvoice het bestemmingspatroon moet gebruiken.



a, b

a

Gebruik patroonvoices van patroon "a".

b

Patroonvoices van "b" blijven bewaard.



1. Bron patroon (pattern "a")



- Met de eerste Style en Section instellingen kunt u het bronpatroon selecteren.



Style 01,....,64
Section A,....,H



2. Bestemming patroon (pattern "b")



- Met de tweede Style en Section instellingen kunt u het bestemmingspatroon selecteren, waar de bron patroon achter geplaatst wordt.



Style 01,....,64
Section A,....,H



3. Play Effects selectie



- Bij de Play Effects invoer kunt u selecteren welke afspelen-effect instellingen op het bestemmingspatroon toegevoegd moeten worden. Als u "a" selecteert, kopiëert de QY700 de afspelen-effect instellingen van de bronfrase naar de bestemmingsfrase. Als u "b" selecteert, blijven de oorspronkelijke instellingen van de bestemmingsfrase bewaard.



a, b

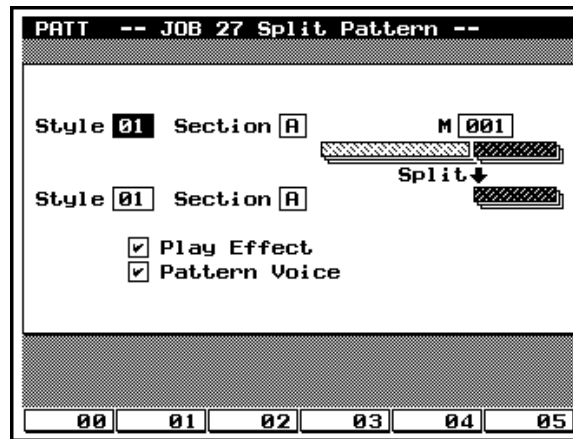
a

Gebruikt Afspelen-effect van patroon "a"

b

Afspeel-effecten van "b" blijven bewaard.

Job 27 Split Pattern



- Deze job splitst het geselecteerde patroon in twee patronen.
- De job splitst het patroon op de eerste tel van de gespecificeerde maat. Het oorspronkelijke gedeelte van het patroon (tot de split) blijft op zijn oorspronkelijke lokatie staan, en het gesplitste gedeelte van het patroon wordt naar de gespecificeerde bestemming verplaatst. (Als er na het splitpunt geen frasen beginnen, wordt het bestemmingspatroon leeg.)
- Deze job overschrijft alle eventueel aanwezige data in het bestemmingspatroon.

1. Bronpatroon



- Met de eerste Phrase waarde selecteert u het patroon dat gesplitst moet worden.



Style 01,...,64
Section A,...,H

2. Splitpunt



- Met de M waarde kunt u de maat instellen dat het punt aangeeft waar het patroon gesplitst moet worden. Dit wordt het beginpunt van het bestemmingspatroon.



001,...,lengte van bron-patroon

3. Bestemmingspatroon



- Met de tweede Style- en Section waarden stelt u de nieuwe lokatie voor het gedeelte van patroon (dat begint op het splitpunt) in.



Style 01,...,64
Section A,...,H

4. Play Effect en Pattern Voice

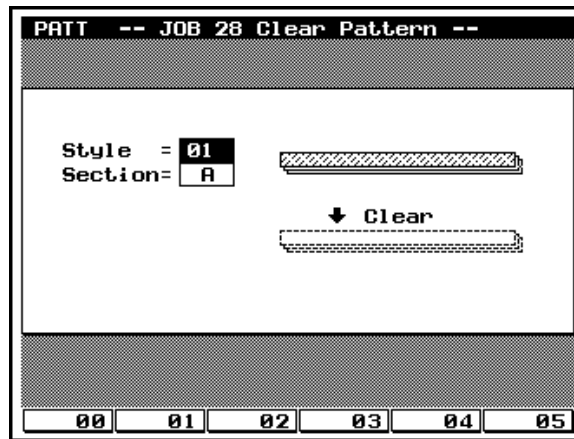


- Met de laatste twee waarden in het scherm kunt u selecteren of u de oorspronkelijke afspeel-effecten en patroonvoice instelling naar de bestemming wilt kopiëren tijdens de splitsing.



Kopiëert het corresponderende datatype.
Kopiëert het data type niet.

Job 28 Clear Pattern



- Deze job wist alle data uit het geselecteerde patroon (of meerdere patronen).
- Als u Style op “All” zet, *wist de job alle secties van alle stijlen*. In dit geval worden de afspel-effect- en patroonvoice instellingen van alle stijlen geïnitieerd.
- *Hou er rekening mee dat het ONMOGELIJK is om een volledige wissing met UNDO ongedaan te maken*. Wees er zeker van dat u daadwerkelijk alle patronen wilt wissen voordat u de job uitvoert en Style op “All” staat.
- Als u bij Style een waarde invoert en Section op “All” zet, wist de job alle secties (alle patronen) in de geselecteerde stijl. Het initialiseert tevens alle afspel-effect- en patroonvoice instellingen voor de stijl. (Als u een fout maakt met dit type wissen, kunt u het echter wel ongedaan maken met de UNDO job.)

1. Style en Section

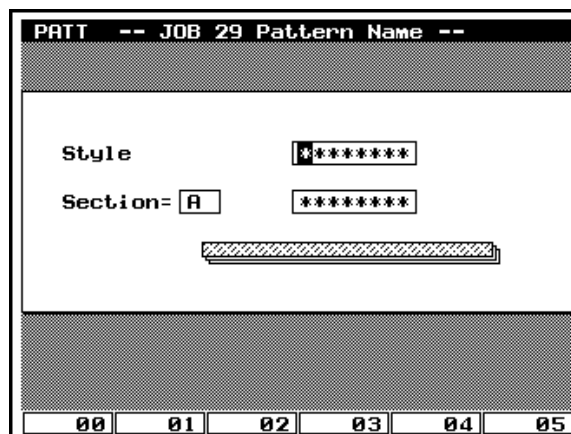


- Met de Style- en Sectionwaarden kunt u het te wissen patroon (of patronen) selecteren.
- Als u Style op “All” zet, wordt Section automatisch ook op “All” gezet.



Style 01,...,64, All
Section A,...,H, All

Job 29 Pattern Name



- U kunt met deze job de stijl- en sectie namen van de huidig geselecteerde stijl invoeren of wijzigen.
- De maximale lengte voor de namen is 8 tekens.

1. Style name

- Zodra het scherm voor het eerst verschijnt, toont de invoer bij Style de naam van de huidig geselecteerde stijl. U kunt deze naar wens overschrijven met een nieuwe naam.



Gebruikte tekens:

0,...9, a,...z, A,...Z “ ‘ ^ () < = > @ | \ _ ! ? # \$ % & *
+ - / , . ; spatie.

2. Section

- U kunt met de Section instelling selecteren welke sectie u een naam wilt geven.



A,...,H

3. Pattern name

- Verplaats, nadat u de section geselecteerd heeft, de cursor naar het rechthoekje rechts. Hier kunt u de patroonnaam naar wens invoeren of wijzigen.

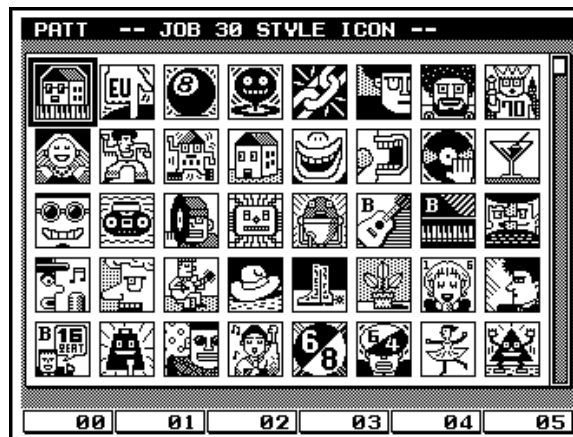


Gebruikte tekens:

0,...9, a,...z, A,...,Z “ ‘ ^ () < = > @ | \ _ ! ? # \$ % & *
+ - / , . ; spatie.



1. Verplaats de cursor naar het naaminvoerdeelte voor de naam die u in wilt stellen.
2. Voer met het numerieke toetsenbord of microtoetsenbord de tekens in. U kunt met de en toetsen de cursor verplaatsen.
 - Zie hoofdstuk 1 (→ p.53) voor meer informatie over het invoeren van tekens.
3. Druk, als u gereed bent met het invoeren van tekens, tweemaal op **EXIT** om naar het PATCH scherm terug te keren. Controleer of de naam correct in de display verschijnt.
 - U hoeft na het invoeren van de naam niet op te drukken.

Job 30 Style Icon

- Met deze job kunt u het icoon van de huidig geselecteerde stijl wijzigen. U kunt daarbij kiezen uit 160 verschillende iconen.



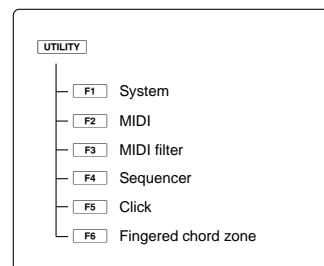
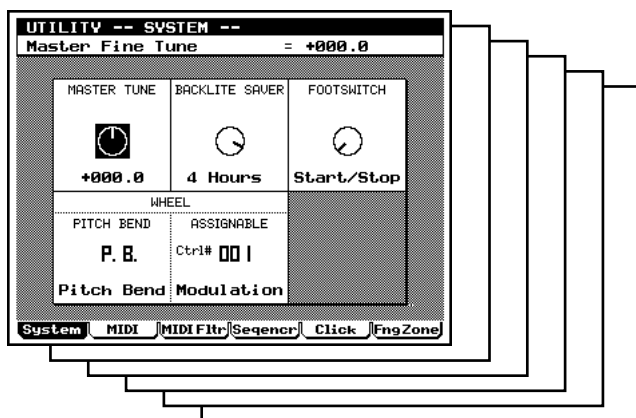
Verplaats de cursor naar het gewenste icoon, en druk op **EXIT**.

Hoofdstuk 6. UTILITY MODE

Dit hoofdstuk beschrijft de UTILITY mode
In Utility mode kunt u systeem instellingen en instellingen die met MIDI te maken hebben wijzigen.

Over Utility mode	288
1. System	289
2. MIDI	291
3. MIDI filter	293
4. Sequencer	295
5. Click	297
6. Fingered Chord zone	299

Over Utility mode



- In Utility mode kunt u systeem- en MIDI instellingen wijzigen.
- Utility mode heeft geen vast “top” pagina die verschijnt zodra u op de MODE knop drukt. Daarentegen verschijnt de laatst geselecteerde pagina.
- Utility mode bestaat uit zes sub-modes, die oproepbaar zijn met de functietoetsen **F1** t/m **F6**.

F1 (System) roept de System pagina op. (→ p.289)

F2 (MIDI) roept de MIDI pagina op. (→ p.291)

F3 (MIDI Fltr) roept de MIDI Filter pagina op. (→ p.289)

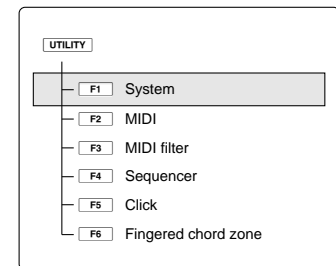
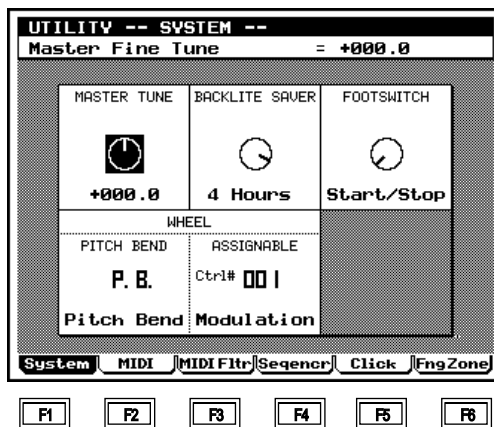
F4 (Seqencer) roept de Sequencer pagina op. (→ p.289)

F5 (Click) roept de Click pagina op. (→ p.289)

F6 (FngZone) roept de fingered akkoord zone pagina op. (→p.289)

- De instellingen die u in Utility mode maakt, worden gebakuped door de interne backup batterij, en blijven bewaard als u de QY700 uitzet.

1. System



- Hier kunt u de instelling van de systeemparementers zoals Master Tune en controller instellingen wijzigen.



- Druk op **UTILITY** .
 ▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
- Druk op **F1** (System) om naar de System pagina te gaan.
- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
- Stel met de data dial, **↑** / **↓** of numerieke toetsenbord de waarde in.

1. Master tune



- Hiermee kunt u de algehele stemming van de QY700 in stappen van 0.1 cent instellen.
- De toonhoogte van drumvoices kunnen hier niet gewijzigd worden.
- Een cent is 1/100ste halve toon.



-102.4 - +000.0 - 102.3



2. Backlite saver



- Deze functie schakelt de verlichting van de display automatisch uit als de QY700 voor bepaalde tijd aan staat en er geen handelingen uitgevoerd worden.
- Net als fluorescerend licht, heeft de verlichting van de QY700 een beperkte levensduur. Als u deze uitzet als u de QY700 even niet gebruikt, wordt de levensduur hiervan langer. Het kan uiteraard voorkomen dat het instrument aanstaat terwijl het niet gebruikt wordt. In dit soort gevallen kunt u de Backlite Saver instellen zodat de displayverlichting automatisch uitgaat als de ingestelde tijd verstreken is. Dit verlengt de levensduur van de displayverlichting.



Off, 1 Hours, 2 Hours, 3 Hours, 4 Hours, 5 Hours, 6 Hours, 7 Hours, 8 Hours.
 (Hours (eng.) = Uren)

3. Footswitch



- Hiermee kunt u de functie van de voetschakelaar (aangesloten op de FOOT SW aansluiting op de achterkant van de QY700) instellen.



Start/Stop, Section, Sustain, Sostenuto

Start/Stop	Iedere keer dat de voetschakelaar ingedrukt wordt, start en stopt de song of patroon.
Section	Iedere keer dat de voetschakelaar ingedrukt wordt, wordt de sectie van het patroon in de volgende volgorde doorgeschakeld : A → B → C → D → E → F → G → H.
Sustain	Alle noten die gespeeld worden terwijl de voetschakelaar ingedrukt wordt, worden aangehouden totdat de voetschakelaar losgelaten wordt.
Sostenuto	Alle noten die op het toetsenbord vastgehouden worden op het moment dat de voetschakelaar ingedrukt wordt, worden aangehouden totdat de voetschakelaar losgelaten wordt.

4. Pitch bend wheel, Assignable wheel



- Met deze instellingen kunt u de MIDI boodschappen specificeren die uitgestuurd worden als het PITCH wheel en ASSIGNABLE wheel op de QY700 gebruikt worden.
- Aangezien het PITCH wheel automatisch naar de middenpositie terugkeert als het losgelaten wordt, is deze geschikt voor het besturen van de Pitch Bend.
- Het ASSIGNABLE wheel heeft een palletje in het midden.



OFF, P.B., Ctrl#001 - 119, CAT, VEL, TMP

OFF

Het wheel bestuurt geen functie.

P.B. (Pitch Bend)

Pitch Bend boodschappen.

Ctrl 001 (Modulation) - 119 (ControlChng)

Control Change boodschappen. U kunt het control nummer selecteren. Ctrl #032 kan niet geselecteerd worden.

CAT (Channel Aftertouch)

Channel Aftertouch boodschappen

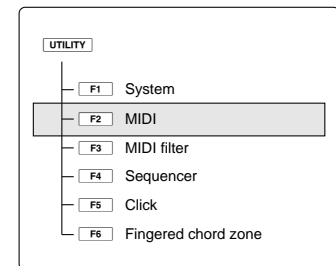
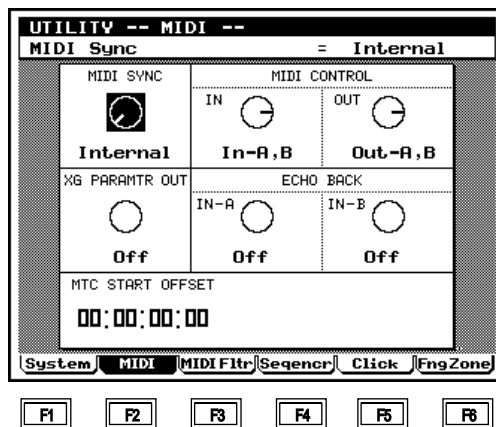
VEL (Velocity)

Aanslaggevoeligheid

TMP (Tempo)

Tempo

2. MIDI



- In de MIDI pagina kunt u de MIDI instellingen van de QY700 wijzigen.



- Druk op **UTILITY**.
▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
- Druk op **F2** (MIDI) om naar de MIDI pagina te gaan.
- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
- Stel met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

1. MIDI sync



- Hiermee selecteert u of de QY700 zijn eigen interne klok gebruikt of MIDI Clock of MTC boodschappen, ontvangen in de MIDI IN aansluiting.
- U moet deze parameters instellen als u de QY700 wilt synchroniseren met externe MIDI apparaten.
- Als deze instelling op Internal staat, gebruikt de QY700 de ingebouwde klok. Selecteer deze instelling als u de QY700 op zichzelf of als master apparaat gebruikt in een systeem dat met MIDI Clock boodschappen gesynchroniseerd is.
- Als u deze instelling op MIDI-A of MIDI-B zet, wordt de QY700 bestuurd door MIDI Clock boodschappen die ofwel in MIDI-A of MIDI-B binnenkomen. Selecteer deze instelling als u voor het gesynchroniseerd afspelen de QY700 als slave apparaat gebruikt.
Dit is tevens de instelling die u gebruikt als u de QY700 met andere apparaten wilt synchroniseren.

- Bij de instelling MTC:MIDI-A of MTC:MIDI-B synchroniseert de QY700 op ontvangen MTC boodschappen die in MIDI-IN A of MIDI-IN B ontvangen worden, en stuurt MMC boodschappen via de corresponderende MIDI OUT aansluiting (MIDI-OUT A bij MTC:MIDI-A, MIDI-OUT-B bij MTC:MIDI-B).
- MTC staat voor MIDI Time Code, en is een tijds-codering dat via een MIDI kabel tussen MIDI apparaten verstuurd kan worden. MTC wordt weergegeven in "uren:minuten:seconden:frame". De QY700 verstuurt geen MTC. Als u met MTC wilt synchroniseren, heeft u een apparaat nodig dat wel MTC kan versturen, zoals de Yamaha MD4.
- MMC is de afkorting van MIDI Machine Control, en is een specificatie van het vanuit sequencers e.d. besturen van apparaten zoals multi-track recorders. Als handelingen zoals start/stop of rewind/fast-forward vanuit de sequencer geselecteerd worden, wordt de corresponderende handeling tevens door de MMC-compatibele multi-track recorder verricht, zodat het afspelen van de recorder altijd synchroon loopt met de song in de sequencer.
- Selecteer deze instelling als u de QY700 als slave device gebruikt bij MTC synchronisatie, of als u de QY700 in samenwerking met een extern apparaat zoals een MMC-compatibele multi-track recorder gebruikt.



Internal, MIDI-A, MIDI-B, MTC:MIDI-A, MTC:MIDI-B

2. MIDI control in/out



- Deze instellingen bepalen of de MIDI boodschappen Start, Stop, Continue, Song Position/Pointer en MIDI Clock ontvangen en verstuurd worden. (MIDI Clock wordt alleen verstuurd.)
- MIDI Control In is de ontvangstinstelling, en MIDI Control Out is de verstuurinstelling.



MIDI Control In
Off, In-A, In-B, In-A,B

Off
Boodschappen worden niet ontvangen.

In-A, In-B
Boodschappen worden ontvangen in MIDI-A of MIDI B

In-A,B
Boodschappen worden zowel in MIDI-A of MIDI-B ontvangen.

MIDI Control Out
Off, Out-A, Out-B, In-A,B

Off
Boodschappen worden niet verstuurd.

In-A, In-B
Boodschappen worden vanuit MIDI-A of MIDI-B verstuurd.

In-A,B
Boodschappen worden zowel uit MIDI-A of MIDI-B verstuurd.

3. XG parameter out



- Als parameterwaarden in Voice mode of Effect mode gewijzigd worden, kunt u met deze instelling bepalen of de handelingen realtime via de MIDI OUT aansluitingen als MIDI data verstuurd moeten worden.
- Als u de QY700 in samenwerking met een andere XG toongenerator gebruikt, kunt u met deze instelling vanuit de QY700 de voice- en effectparameters van de externe XG toongenerator wijzigen.



Off, Out-A, Out-B, Out-A,B

Off MIDI wordt niet verstuurd.

Out-A De MIDI data wordt vanuit de MIDI OUT

Out-B A of MIDI OUT B aansluiting verstuurd.

Out-A,B De MIDI data wordt zowel via de MIDI OUT-A en B aansluitingen verstuurd.

4. MIDI echo back In-A/In-B



- Echo Back is een functie waarbij de ontvangen data in de MIDI IN aansluiting direct via de MIDI OUT aansluiting weer verstuurd wordt. Deze parameters zijn echo back instellingen.
- Met MIDI Echo Back In-A wordt de data die in MIDI IN-A ontvangen wordt doorgestuurd, bij MIDI Echo Back B de data die in MIDI IN-B ontvangen wordt.
- Als u de MIDI OUT aansluitingen van de QY700 als MIDI THRU aansluitingen wilt gebruiken, kunt u Thru A, Thru B of Thru A,B selecteren.
- Als u een extern MIDI toetsenbord en een externe MIDI toongenerator gebruikt om op de QY700 sporen op te nemen, selecteert u RecMonitor.
- Als u de MIDI IN en MIDI OUT aansluitingen van de QY700 aan een extern MIDI apparaat aansluit, zet u deze op Off.



Off, Thru A, Thru B, Thru A,B, RecMonitor

Off
Geen Echo Back.

Thru A, Thru B, Thru A,B
Echo Back wordt uitgevoerd via respectievelijk de MIDI OUT-A, MIDI OUT-B of beide aansluitingen.

RecMonitor
Echo Back wordt afhankelijk van de Out Channel MIDI OUT-A en MIDI OUT-B instellingen van het toetsenbord spoor of opnamespoor uitgevoerd.

- System Exclusive boodschappen 128 bytes of langer worden niet doorgestuurd.

5. MTC start offset



- Hier kunt u de vertraging van de sequencer instellen als MIDI Time Code ontvangen wordt. Het instellen gaat in uren:minuten:seconden:frames.
- Als u wilt synchroniseren met een MTC-compatibele MTR e.d., kunt u deze instelling gebruiken om de song tegelijk te starten.



uren:minuten:seconden:frames

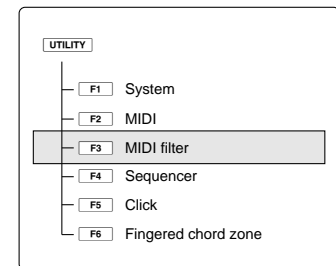
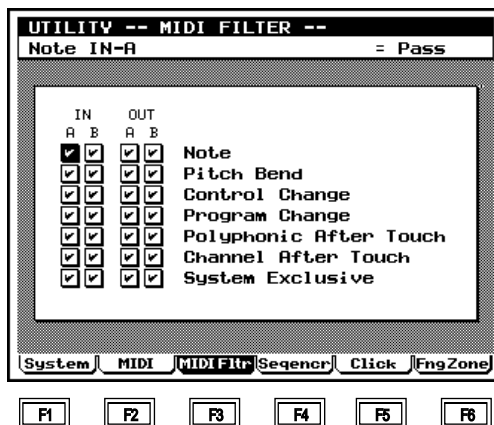
Uren 00 - 23

minuten 00 - 59

seconden 00 - 59

frames 00 - 29

3. MIDI filter



- Met de MIDI Filter instellingen kunt u specifieke MIDI events uit de stroom data dat tussen de MIDI IN- of MIDI OUT aansluitingen stroomt filteren.
- De MIDI Filter instellingen gelden voor opname en het afspelen van het sequencergedeelte. Deze hebben geen invloed op het toongenerator gedeelte.
- De display geeft aan of het corresponderende MIDI event type doorgestuurd of gefilterd wordt.
 - Het event wordt niet doorgestuurd.
 - Het event wordt doorgestuurd.



1. Druk op **UTILITY**.
▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
2. Druk op **F3** (MIDIFitr) om naar de MIDI Filter pagina te gaan.
3. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
4. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

1. Note



- Hiermee bepaalt u of MIDI Note On en Note Off boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.
- MIDI Note On boodschappen worden verstuurd bij het aanslaan van een noot op het toetsenbord, en Note Off boodschappen zodra een noot losgelaten wordt. Als deze MIDI boodschappen gefilterd worden, is er geen geluid.

2. Pitch Bend



- Hiermee bepaalt u of MIDI Pitch Bend boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.
- MIDI Pitch Bend boodschappen worden verstuurd zodra u het PITCH wheel gebruikt. Deze worden gebruikt om soepel de toonhoogte te wijzigen.

3. Control Change



- Hiermee bepaalt u of MIDI Control Change boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.
- MIDI Control Change boodschappen omvatten vele typen informatie zoals Modulation wheel, Pan en Volume.

4. Program Change



- Hiermee bepaalt u of MIDI Program Change boodschappen en control change boodschappen Bank Select MSB en LSB wel of niet doorgestuurd moeten worden.
- Program Change Bank Select MSB en LSB zijn MIDI boodschappen om voices te selecteren.

5. Polyfonische After Touch



- Hiermee bepaalt u of MIDI Polyfonische Aftertouch boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.

6. Channel After Touch



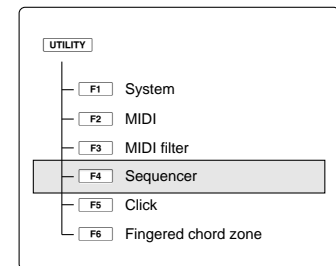
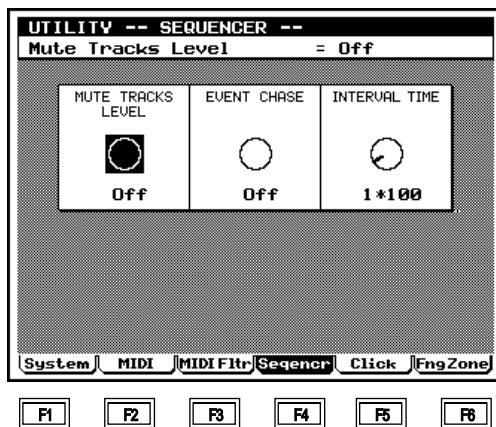
- Hiermee bepaalt u of MIDI Channel Aftertouch boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.

7. System Exclusive



- Hiermee bepaalt u of MIDI System Exclusive boodschappen wel of niet doorgestuurd moeten worden.
- MIDI System Exclusive boodschappen worden gebruikt om de toongenerator te resetten en interne parameters te besturen.

4. Sequencer



- Hier kunt u setup parameters van het sequencer gedeelte instellen.



- Druk op **UTILITY**.
▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
- Druk op **F4** (Seqncr) om naar de Sequencer pagina te gaan.
- Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
- Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

1. Mute Track Level



- Met deze parameter kunt u instellen hoeveel het volume verminderd wordt als een spoor ge-mute wordt.
- Deze instelling geldt tevens voor de sporen die gemute worden als een spoor op solo gezet wordt.



Off, 01% - 99%

Off Er is totaal geen geluid.
01% - 99% Het volume vermindert met het gespecificeerde percentage.
Het mute-volume wordt : (oorspronkelijke volume) X (mute track instelling).

2. Event chase



- Event chase is een functie die snel de gespecificeerde eventtypen afspeelt als een song, patroon of frase vanuit het midden afspeelt, of als deze snel vooruit- of achteruit gespoeld wordt. Dit zorgt ervoor dat de voice selectie en toonhoogte wijzigingen e.d. juist zijn van de lokatie waar het afspelen begint.
- Als een song of frase program changes of pitch bend changes gebruikt, en deze vanuit het midden afgespeeld wordt of snel vooruit/achteruit gespoeld wordt, kan tijdens het afspelen de verkeerde toonhoogte of voice gebruikt worden. Dit soort problemen kan voorkomen als de sectie van de song of frase over events zoals program changes of pitch bend informatie heen-gespoeld wordt.
- Als de Event Chase functie gebruikt wordt, het gespecificeerde type vanaf het begin razendsnel afgespeeld als een song of frase vanuit het midden afgespeeld wordt. Dit betekent dat er een bepaalde tijd nodig kan zijn vanaf het moment dat het start commando is gegeven totdat het afspelen daadwerkelijk begint, of dat het achteruit/vooruit spoelen langzamer is.
- Als Event Chase op ALL staat, worden er via de MIDI OUT aansluitingen grote hoeveelheden data verstuurd, die MIDI fouten kunnen veroorzaken als het externe MIDI apparaat deze data ontvangt.



Off, PC, PC,PB,Ctrl, ALL

Off Geen Event Chase.
PC Program Change boodschappen.
PC,PB,Ctrl Program Change, Pitch Bend en Control Change boodschappen.
ALL Alle events, met uitzondering van noten.

3. Interval time



- Als system exclusive data (bulk data) dat in een sequencespoor opgenomen is afgespeeld wordt, wordt er door deze instelling voor iedere 1KB (kilobyte) data een interval van de gespecificeerde lengte gecreëerd.
- Als er bulk data opgenomen is en verstuurd wordt naar een extern MIDI apparaat, kunnen limieten aan de verwerkingskracht van het apparaat in MIDI fouten resulteren. Als u de juiste Interval Time instelt, kunt u de bulkdata met een tragere snelheid versturen, zodat het apparaat het kan ontvangen.
- In sequencesporen wordt ieder blok system exclusive data opgenomen in één tijdslokatie. Als deze data afgespeeld wordt, wordt door de Interval Time tussen iedere 1KB een vertraging toegevoegd. De delay wordt in stappen van 100ms (1/10 seconden) ingesteld.
- Als er op het ontvangende apparaat MIDI fouten optreden, kunt u de Interval Time verhogen en nogmaals proberen de data te versturen.

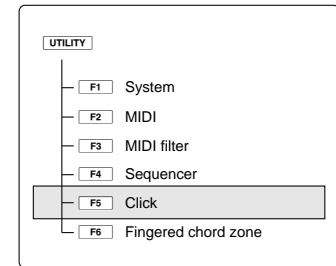
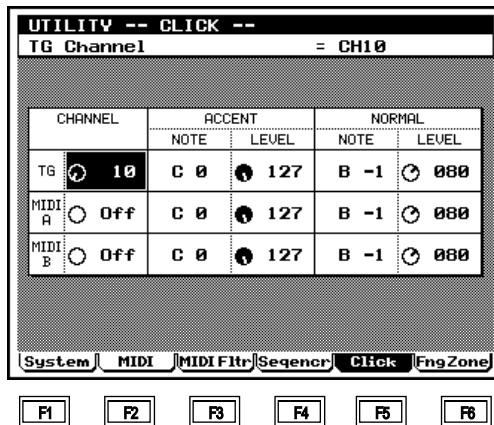


0 - 9 * 100 (msec)



- Interval Time instellingen kunnen tijdens het afspelen voor vertraging zorgen.

5. Click



- Hier kunt u instellingen maken voor het Click geluid, dat het toongeneratorgedeelte van de QY700 of een externe MIDI toongenerator gebruikt.
- Aangezien de QY700 geen toegewijde toongenerator bevat voor de click, hoeft het uitsturen van een click signaal niet te betekenen dat u een click hoort. Daarnaast wijzigt het click geluid afhankelijk van de voice mode instellingen.
- Zoek een part waarvoor een drumvoice geselecteerd is, en stel het kanaal zo in dat u het kunt horen. Specificeer daarna de noten van de drumvoice die u voor het click geluid wilt gebruiken.



1. Druk op **UTILITY**.
▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
2. Druk op **F5** (Click) om naar de Click pagina te gaan.
3. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
4. Stel met de data dial, **YES/NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.



- De oorspronkelijke instellingen worden in bovenstaande scherm getoond.

1. Channel



- Hier kunt u de part en toongenerator selecteren waarop de click afgespeeld wordt.
- Zoek een part waarvoor een drumvoice geselecteerd is, en stel de kanaalinstelling zo in dat de part hoorbaar is.
- Stel, om te controleren of de click wel of niet hoorbaar is, de Click Mode (song play) op "All", zodat de click altijd hoorbaar is.
- Zet, om problemen te voorkomen, Channel op "Off" bij TG of MIDI OUT als deze niet voor click gebruikt worden.



- TG: Off, 01 - 32 Click via de QY700 toongenerator.
- MIDI A: Off, 01 - 32 Click op externe MIDI toongenerator aangesloten op MIDI OUT-A aansluiting.
- MIDI B: Off, 01 - 32 Click op externe MIDI toongenerator aangesloten op MIDI OUT-B aansluiting.



2. Accent note/level

3. Normal note/level

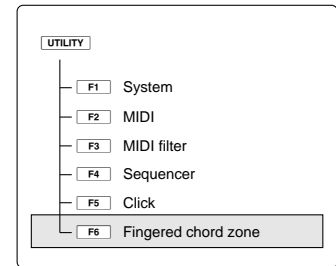
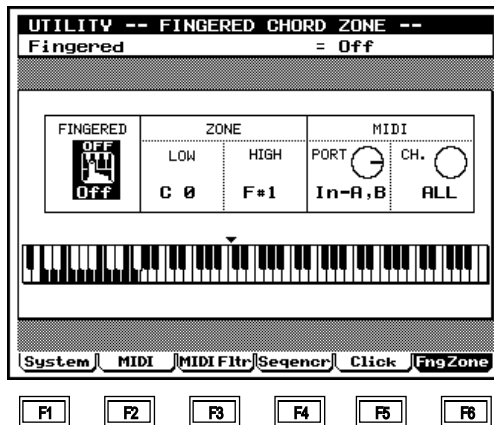


- Accent specificeert u de click noot en sterkte voor de eerste tel aan, en Normal specificeert u de click noot en sterkte voor de tweede en resterende tellen aan.
- Als u een drumvoice gebruikt voor het click geluid, kunt u met de nootinstelling instrumenten binnen de drumvoice uitkiezen.
- Zie “QY700 Referentielijsten” achterin deze handleiding voor de noten/instrument verhoudingen.
- Level stelt het volume in door de aanslaggevoeligheid te specificeren.



Note C-2 - G8
Level 000 - 127

6. Fingered Akkoord zone



- Met Fingered Chord (akkoord) wordt verwezen naar de akkoordherkenningsfunctie van de QY700 begeleiding, waarvan het nootbereik waarin akkoorden herkend worden de Fingered Chord (akkoord) Zone wordt genoemd.
- Hier kunt u aan/uit instellingen voor het Fingered akkoord instellen, de Fingered Chord Zone instellen e.d.



1. Druk op **UTILITY**.
▼ De indicator boven **UTILITY** licht op, en de QY700 brengt u in Utility mode.
2. Druk op **F6** (FngZone) om naar de Click pagina te gaan.
3. Verplaats de cursor naar de parameter die u in wilt stellen.
4. Stel met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord de waarde in.

1. Fingered chord (akkoord)



- Hier bepaalt u of Fingered Chord actief of inactief is.
- Deze instelling is gekoppeld aan de “Fingered Chord” instellingen die in Song Play (Song mode) en in Patch (Pattern mode) getoond worden.



OFF (Uit), FINGRD (Aan)



2. Zone low/high



- De Fingered Chord Zone wordt gespecificeerd door de laagste (Low) en hoogste (High) noot.
- Fingered Chord werkt alleen in het gedeelte op het toetsenbord tussen de Low en High Zone instellingen.
- Noten onder de Zone Low instelling worden gebruikt om de On-bass of Original Bass te specificeren.
- U kunt Zone instellingen maken met de data dial, **YES** / **NO** en het QY700 microtoetsenbord.



Zone Low C-2 - G8
Zone High C-2 - G8
(Zone Low moet kleiner of gelijk zijn aan Zone High)



- Als Fingerd Chord geselecteerd is (FINGRD), wordt het toetsenbordgedeelte onder Zone High gebruikt voor de Fingered Chord functie, en kan niet normaal bespeeld worden.
- Deze instellingen worden niet beïnvloed door de Keyboard Transpose instelling.
- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor details over Fingered Chord (Akkoord). (→ p.42)

3. MIDI port/channel



- Als u een extern MIDI toetsenbord gebruikt voor Fingered Chord, kunt u hiermee de MIDI IN aansluiting(en) specificeren waarop het toetsenbord aangesloten is, en het gebruikte MIDI kanaal instellen.



MIDI Port	In-A, In-B, In-A,B
MIDI Channel	ALL, 01 - 16

Hoofdstuk 7. DISK MODE

Dit hoofdstuk beschrijft de DISK mode.
In Disk mode kunt u data van floppy disk inladen en op floppy disk opslaan.

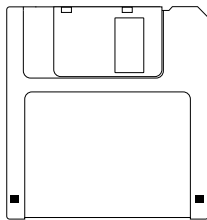
Over floppy disks.....	302
Over Disk mode	304
1. Save (Opslaan)	307
2. Load (Inladen)	310
3. Rename (nieuwe naam)	312
4. Delete (Wissen)	314
5. Format (Formatteren)	316

Over floppy disks

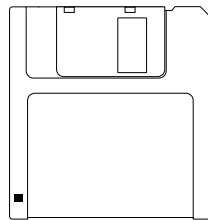
Met de QY700 kunt u floppy disks gebruiken om data die u gecreëerd heeft op te slaan, of data uitwisselen met andere apparaten. Dit gedeelte bespreekt de typen floppy disks die u met de QY700 kunt gebruiken, en de dingen waar u op moet letten bij het gebruik van floppy disks.

Typen floppy disks

- U kunt met de QY700 twee typen floppy disks gebruiken: 3.5 inch 2HD en 4.5 inch 2DD.
- Voordat de floppy disk gebruikt kan worden om data op te slaan, moet de disk geformatteerd (geïntialiseerd) worden.
- De QY700 formatteert 2HD diskettes op 1.44 MB (megabytes) en 2DD diskettes op 720KB (kilobytes) in MS-DOS formaat. (MS-DOS is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation). Aangezien dit formaat op computers en Yamaha producten gebruikt worden, zijn deze disks volledig compatibel.



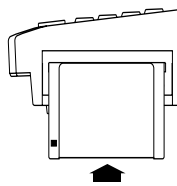
3.5 inch 2HD
1.44 MB



3.5 inch 2DD
720 KB

Een floppy disk in de diskdrive stoppen

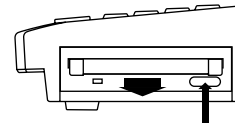
- Stop de diskette met de label naar boven wijzend en het metalen schuifje richting de diskdrive in de diskdrive.
- Druk de diskette voorzichtig in de diskdrive totdat u een "klik" geluid hoort.



Druk de disk voorzichtig totdat deze in de diskdrive klikt

Een floppy disk verwijderen

- Druk, als u zeker weet dat de diskdrive niet gebruikt wordt, stevig op de eject knop. Als de diskette volledig verwijderd is, kunt u deze er met de hand verder uithalen.



Druk stevig op de eject button, en let erop dat de disk volledig verwijderd is.

- Als de diskette in de diskdrive blijft hangen en er niet soepel uitglijdt, moet u nogmaals op de eject knop drukken, of moet u de diskette terug drukken in de diskdrive en de hierboven genoemde procedure herhalen.
- Als de disk-in-gebruik indicator oplicht, wordt er data tussen de QY700 en de diskette uitgewisseld. Probeer, als deze indicator oplicht, nooit de diskette te verwijderen en zet de QY700 nooit uit. Als u dit doet kan niet allen de diskette, maar ook de diskdrive beschadigen.

Regelmatig de diskdrive koppert schoonmaken

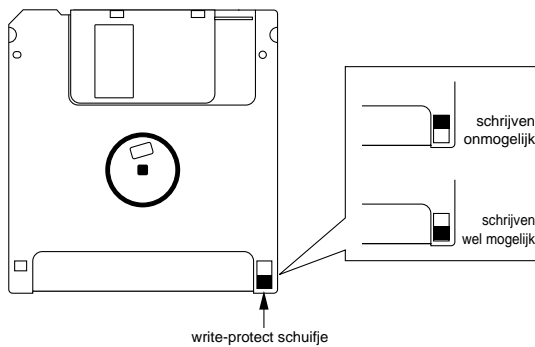
- Een floppy diskdrive bevat een magnetische gevoelige precisiekop. Als een floppy diskdrive langere tijd gebruikt wordt, worden de koppert omringd door kleine magnetische deeltjes afkomstig van floppy disks. Dit kan datafouten veroorzaken als er data opgeslagen of ingelezen wordt.
- Wij raden aan, om de floppy diskdrive in topconditie te houden, de koppert regelmatig (één keer per maand) schoon te maken.

Behandeling en opslag van floppy disks

- U kunt floppy disks beter niet bewaren op plekken waar het extreem warm is, in direct zonlicht, of een extreem vochtige- of stoffige omgeving.
- Laat floppy disk nooit liggen bij objecten dat een sterk magnetisch veld hebben, zoals televisie of luidsprekers.
- Verwijder, voordat u de QY700 uitzet, de floppy disk uit de diskdrive. Als u een floppy disk voor langere tijd in de diskdrive laat zitten en de QY700 staat uit, kan de diskette vuil worden, hetgeen lees-/schrijffouten kan veroorzaken.

Databeveiliging

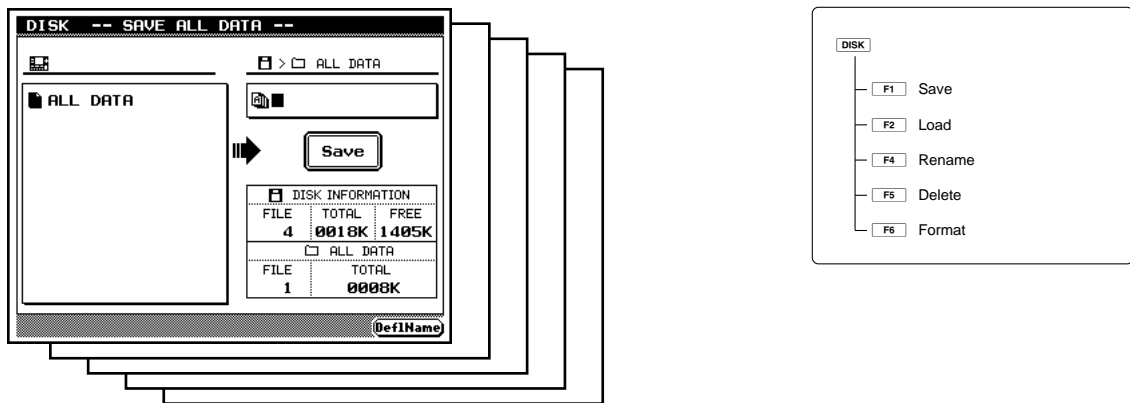
- Floppy disks bevatten een write-protect schuifje (schrijfbeveiligingsschuifje) dat u kunt gebruiken om de data te beveiligen tegen het per ongeluk overschrijven of wissen hiervan. Schuif, bij diskettes die belangrijke data bevatten, het write-protect schuifje naar de write-protect positie (u kunt door het gaatje heen kijken) zodat er geen data meer op de diskette opgeslagen kan worden.



Data backup

- De data op floppy disks kan door onvoorziene ongelukjes beschadigen. Als u belangrijke data heeft die u wilt bewaren, raden wij de tijd te nemen om hiervan een backup kopie te maken.

Over Disk mode



- In Disk mode, kunt u dat uitwisselen tussen floppy disks en de QY700.
- Disk mode bevat de volgende vijf groepen handelingen, die u met de functietoetsen F1 (save) t/m F6 (format) op kunt roepen.

F1 (Save) Hiermee kunt u data op floppy disk opslaan. (→ p.307)

F2 (Load) Hiermee kunt u data van floppy disk inladen. (→ p.310)

F4 (Rename) Hiermee kunt u een filenaam wijzigen. (→ p.312)

F5 (Delete) Hiermee kunt u een file van floppy disk wissen. (→ p.314)

F6 (Format) Hiermee kunt u een floppy disk formatteren. (→ p.316)

- In de diverse handelingen in F1 - F6 worden drie typen data gebruikt. U kunt met de direct cursortoetsen [D1] (All data) t/m [D5] (Song SMF) uit de beschikbare typen data kiezen.

[D1] (All data) Hiermee wordt alle data van de QY700 in één file opgeslagen/ingelezen.

[D2] (Style) Hiermee wordt data zoals de 8 patronen in een stijl of 99 frasen opgeslagen/ingelezen.

[D3] (Song) Hiermee wordt de data waaruit een song bestaat (ook alle voice- en effectinstellingen) als één file opgeslagen/ingelezen. In de F2 (Load), F4 (Rename) en F5 (Delete) pagina's, worden ESEQ en SMF file tevens behandeld.

[D4] (Song ESEQ) Hiermee wordt de data van één song als een ESEQ file opgeslagen/ingelezen.

[D5] (Song SMF) Hiermee wordt de data van één song als een SMF formaat file opgeslagen/ingelezen.

Gebruikte filetypen in de QY700

1. All Data (Alle data)

- Bij deze files wordt alle data van het interne geheugen van de QY700 in één file opgeslagen.
- Onder All Data verstaan we de volgende data.

Songs	20
Stijlen	64
Systeem Setup	1
- Song data bevat de muziekdata van songs 01 - 20 van song mode, de Voice mode en Effect mode instellingen per song, en de Song mode Play Effect en Out Channel instellingen.
- Stijldata bevat de data voor de acht patronen van iedere stijl (64 x 8 = 512) en 99 User Frasen van iedere stijl (64 x 99 = 6336).
Onder de data van ieder patroon vallen naast de muziekdata de Play Effect, Pattern Voice en Pattern Effect instellingen.
- Systeem Setup bevat de instellingen in Utility mode.
- Song data dat gecreëerd was door met de begeleiding-functies patronen met de song te verbinden moet als All data opgeslagen/ingelezen worden.

2. Style (Stijl)

- Style files bevatten alle data in een stijl (Pattern mode).
- Style files bevatten de volgende data.

Patronen	8 (secties)
User frasen	99 (user frasen)
- Patroondata omvat tevens naast de muziekdata de Play Effect-, Pattern Voice- en Pattern Effect instellingen.

3. Song

- Bij Song files wordt alle data waaruit een song bestaat in één file opgeslagen/ingeladen.
- Song files bevatten de volgende data.

Muziekdata dat in de song opgenomen is.
Patroonspoor-, Akkoordspoor- en Tempospoor data.
Play Effect, Out Channel instellingen
Voice mode instellingen
Effect mode instellingen

4. Song ESEQ

- ESEQ is een sequencer formaat, ontwikkeld door Yamaha, dat in vele Yamaha produkten toegepast wordt, zoals de QY300 en QS300, Clavinovas en piano players. ESEQ compatibele modellen kunnen data via floppy disk met elkaar uitwisselen. (Als u van plan bent data op een ander Yamaha produkt af wilt spelen, raden wij aan, om compatibiliteit problemen te voorkomen, hiervoor 2DD diskettes te gebruiken.)
- Bij Song ESEQ wordt de muziekdata van sporen TR1 t/m TR16 en het tempo spoor van één song (Song mode) opgeslagen/ingeladen.
- Play Effect-, Out Channel-, Voice mode- en Effect mode instellingen worden niet in de ESEQ song verwerkt.
- Los verkrijgbare diskettes voor gebruik op de Clavinova of piano players zijn om auteursrecht redenen beveiligd, en kunnen hierdoor niet met de QY700 gebruikt worden.

5. Song SMF

- SMF (Standaard MIDI File) is gedefinieerd als een voorkeursformaat voor MIDI muziekdata, en is een sequencerformaat dat door vele fabrikanten van muziekinstrumenten en computer softwarefabrikanten gebruikt wordt. Apparaten die Standaard MIDI File compatibel zijn kunnen deze data via floppy disks e.d. uitwisselen.
- Bij Song SMF wordt één Song mode file als één file opgeslagen/ingelezen.
- Play Effect-, Out Channel-, Voice mode- en Effect mode instellingen worden niet in de SMF file verwerkt.
- Met de QY700 kunt u onderstaande twee typen Standaard MIDI Files gebruiken.

Format 0

Dit formaat combineert de data van twee of meer MIDI kanalen en zet het op één spoor. Dit formaat kan de muziekdata van de QY700 Tr-1 - Tr16 en het tempo spoor verwerken.

Als u een song waarbij op sporen Tr1 - Tr32 data opgenomen is als formaat 0 opgeslagen wordt, wordt alle data van sporen Tr17 - Tr32 gemixt naar sporen Tr1 - Tr16 als het opgeslagen wordt. Als u song sporen 17 en verder gebruikt, kunt u deze als formaat 1 opslaan.

Format 1

Met dit formaat kunt u een ongelimiteerde hoeveelheid sporen gebruiken, en kan ieder spoor data van meerdere MIDI kanalen bevatten. Dit formaat kan de muziekdata van alle QY700 sequencesporen (Tr1 - Tr32) en het tempospoor verwerken.

Formaat 1 is een uitbreiding op format 0. Dit betekent dat sommige SMF compatibele apparaten alleen format 0 aankunnen, en format 1 niet. Als u onzeker bent over compatibiliteit, kunt u song met minder dan 16 sporen het beste als format 0 opslaan.

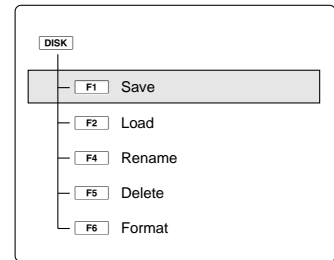
XG header

- Als u een song in Song ESEQ en Song SMF formaat opslaat, kunt u met **F4** (XG HEADR) deze functie aanzetten. Hiermee wordt aan het begin van de muziekdata 1 of 2 setup maten ingevoegd tijdens het opslaan. De Voice mode en Effect mode data van de QY700 dat nodig is om de toongenerator in te stellen wordt in deze maten in de vorm van System Exclusive boodschappen ingevoegd.
- Met deze functie kunt u eenvoudig een setupmaat creëren, zonder daarbij voorkennis van MIDI te hebben.
- Aangezien de MIDI data die nodig is om de toongenerator in te stellen, aan het begin van de song met een XG header wordt opgeslagen, kan de song afgespeeld worden op een andere sequencer en XG compatibele toongenerator, en wordt hierbij het zelfde muzikale resultaat behaald.
- Als een file dat met XG header opgeslagen is, ingeladen wordt en nogmaals met XG header opgeslagen wordt, wordt de toongenerator setup data wederom aan het begin weggeschreven, waardoor de setup data dubbel ingevoegd is. Als u daarom, voordat u de data voor de tweede keer opslaat, moet u eerst met de Song Job Delete Measure de voorgaande setup maten uit de song wissen.
- Als een met XG header opgeslagen file ingeladen en afgespeeld wordt, kan het tempo tijdens de eerste twee maten variëren. Dit komt door de setup maten waarin de bulk data opgeslagen is. Dit heeft echter geen effect op het oorspronkelijke gedeelte van de data.
- Als een met XG header opgeslagen file ingeladen en afgespeeld wordt, worden alle Voice mode- en Effect mode instellingen genegeert. Als u de Voice mode- en Effect mode instellingen wilt behouden, kunt u met de Song Job Delete Measure de setup maten uit de song wissen.

Data filenaam extensies

- Als de bovenstaande vijf typen data door de QY700 opgeslagen worden, wordt er automatisch een filenaam extensie (drie tekens die het type data aangeven) aan de naam van file toegevoegd. Deze extensies zijn :
 1. All Data .Q7A
 2. Style .Q7P
 3. Song .Q7S
 4. Song ESEQ .ESQ
 5. Song SMF .MID

1. Save (Opslaan)



Datatype	Scherm display	Benodigde instellingen
[D1] All Data Slaat alle data vanuit het QY700 geheugen op floppy disk op.		1. Specificeer de filenaam
[D2] Style Slaat alle data in één stijl van Pattern mode op floppy disk op.		1. Selecteer de Stijl die u op wilt slaan 2. Specificeer de filenaam
[D3] Song Slaat alle data in één song van Song mode op floppy disk op.		1. Selecteer de Song die u op wilt slaan 2. Specificeer de filenaam
[D4] Song ESEQ Slaat alleen de muziekdata van TR1 – TR16 en het tempospoor van één song van Song mode in ESEQ formaat op floppy disk op.		1. Selecteer de Song die u op wilt slaan 2. Zet XG Header aan/uit 3. Specificeer de filenaam
[D5] Song SMF Slaat alleen de muziekdata van één song van Song mode in SMF formaat op floppy disk op.		1. Selecteer de Song die u op wilt slaan 2. Zet XG Header aan/uit 3. Format 0/1 4. Specificeer de filenaam

1. Save (Opslaan)



- De Save (Opslaan) handeling slaat data vanuit het interne geheugen op floppy disk op.
- Selecteer één van de vijf typen data die u wilt opslaan. Zie “Gebruikte filetypen in de QY700” op pagina 304 voor meer informatie over de verschillende filetypen.
- Het “DISK INFORMATION” gedeelte rechtsonder in het scherm toont het totaal aantal files aanwezig op de disk, de totale grootte van alle files, en de beschikbare ruimte op de disk.

Het gedeelte hieronder toont het aantal files van het geselecteerde type op de disk met de totale grootte. Kijk goed naar deze informatie voor u uw data opslaat.

- Voordat u data op een (nieuwe) floppy disk kunt opslaan, moet deze eerst geformatteerd worden. (→ p.316)
- Als de data die u op wilt slaan groter is dan de beschikbare ruimte op de diskette, verschijnt de boodschap “Disk Full” op het scherm. Als dit gebeurt, kunt u ongewenste files van de diskette wissen, en de Save handeling nogmaals proberen.

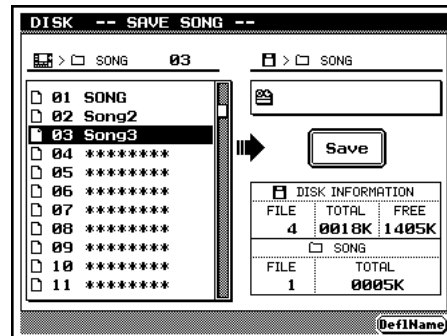


- Let erop dat u niet per ongeluk belangrijke data van de diskette wist.

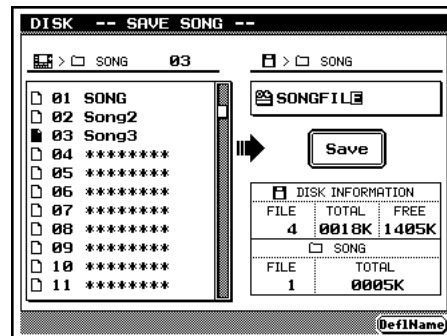


1. Druk op **F1** (Save).
▼ Bovenin het scherm verschijnt “DISK --SAVE --”.
2. Selecteer door op [D1] (All Data) - [D5] (Song SMF) te drukken, het type data dat u weg wilt schrijven.
▼ De corresponderende Save pagina verschijnt.
3. Als u Song ESEQ of Song SMF geselecteerd heeft, kunt u met **F4** (XG HEADR) specificeren of de XG header toegevoegd wordt. Als u op 4(XG HEADR) drukt om deze functie te doen oplichten, worden er 1 - 2 maten setupdata aan het begin van de song toegevoegd zodra het opgeslagen wordt. Zie “XG header” voor meer informatie over de XG header. (→ p.306)
4. Als u Song SMF geselecteerd heeft, kunt u met **F1** (FORMAT0) of **F2** (FORMAT1) het gewenste formaat voor de Standaard MIDI File selecteren.
Zie “Gebruikte filetypen in de QY700” voor meer informatie over Standaard MIDI Files. (→ p.304)

5. Links van de display kunt u het stijl- of songnummer selecteren dat u op wilt slaan.
- Als u All Data opslaat, hoeft u op dit punt geen nummer te selecteren.



6. Verplaats met de **→** toets de cursor naar rechts, en specificeer de filenaam.
- Met de filenaam kunt u de naam een eigen naam geven, en kunt u deze weer eenvoudig terugvinden op de disk. Het is onmogelijk om dezelfde filenaam voor twee of meer verschillende files op de diskette te specificeren.
- Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor informatie over de invoer van tekens. (→ p.53)
- Als u op **F6** (DefName) drukt, wordt de naam van de laatst gespecificeerde song of stijl naar dit venster gekopieerd.
- Als u naar de Save pagina gaat, toont de display de naam van de laatst opgeslagen file. Dit betekent dat als u op **↵** drukt zonder de filenaam te wijzigen, de vorige file overschreven wordt.



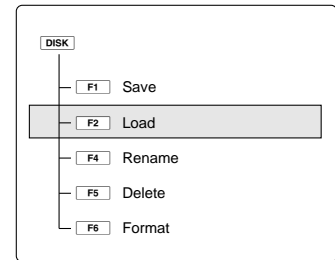
7. Zorg ervoor dat de instellingen correct zijn, en druk op **↵**.
▼ De display toont “Executing...”, en de data wordt opgeslagen.
- Als de data overschreven wordt, verschijnt er een boodschap die vraagt of u zeker weet dat u de file wilt overschrijven. Als u daarop wilt opslaan, drukt u op **↵**. Druk op **↵** om het opslaan te annuleren.

8. Druk op **EXIT** om de Save pagina te verlaten.



- Als u een stijl of song opslaat, worden geheugennummers die geen data bevatten als “*****” op het scherm getoond. Als u probeert zulke files op te slaan, verschijnt de boodschap “No Data”, en kunt u de Save handeling niet uitvoeren.
- Het is niet mogelijk om “*” of “?” tekens in een filenaam te gebruiken.
- Als in een filenaam tekens zoals spaties of punten voorkomen, die niet door het MS-DOS formaat toegestaan zijn, kan het zijn dat computers of andere apparaten deze file niet in kunnen lezen. (MS-DOS is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation.)

2. Load (Inladen)



Datatype	Scherm display	Benodigde instellingen
[D1] All Data Een met de QY700 opgeslagen file in All Data formaat wordt vanaf floppy disk naar het interne geheugen ingeladen.		1. Selecteer de file die u wilt laden
[D2] Style Een met de QY700 opgeslagen file in Style formaat wordt vanaf floppy disk naar het interne geheugen ingeladen.		1. Selecteer de file die u wilt laden 2. Selecteer de bestemmingsstijl
[D3] Song Een met de QY700 opgeslagen file in Song format ,ESEQ formaat of SMF formaat wordt vanaf floppy disk naar het interne geheugen ingeladen.		1. Selecteer de file die u wilt laden 2. Selecteer de bestemmingsong



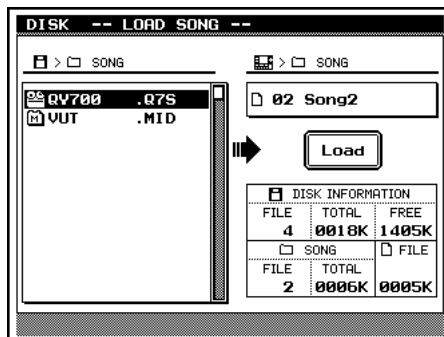
- De Load (Inladen) handeling laad data vanaf floppy disk in het interne geheugen.
- U kunt één van de drie typen data die u in wilt laden selecteren. Zie “Gebruikte filetypen in de QY700” op pagina 304 voor meer informatie over de verschillende filetypen.
- Het “DISK INFORMATION” gedeelte rechtsonder in het scherm toont het totaal aantal files aanwezig op de disk, de totale grootte van alle files, en de beschikbare ruimte op de disk.
Het gedeelte hieronder toont het aantal files van het geselecteerde type op de disk met de totale grootte. Kijk goed naar deze informatie voor u uw data inlaadt.



- Als u een All Data file inlaadt, wordt alle data in het geheugen zoals Songs, Patronen, Frasen en Systeem setup data overschreven. Als het interne geheugen data bevat dat u wilt bewaren, moet u deze eerst op diskette opslaan voordat u andere data inlaadt.



1. Druk op **F2** (Load).
▼ Bovenin het scherm verschijnt “DISK --LOAD --”.
2. Selecteer door op [D1] (All Data) - [D3] (Song) te drukken, het type data dat u in wilt laden.
▼ De corresponderende Load pagina verschijnt.
3. Selecteer in de linkerkant van de display de file die u in wilt laden.



Preplay functie

- Als u SONG als datatype geselecteerd heeft, en een Standaard MIDI File format 0 songfile geselecteerd is, kunt u door op **F6** (Preplay) te drukken de file beluisteren voordat u deze inlaadt.
- Dit is een handige manier om de inhoud van een file te controleren.

4. Verplaats met de **→** toets de cursor naar het rechtergedeelte van de display, en selecteer met de data dial, **YES** / **NO** of numerieke toetsenbord **→** **↓** het geheugennummer als bestemmingslokatie.

- Als u All Data inlaadt, verschijnt deze instelling niet.
- Vrije geheugennummers worden aangegeven met de naam “*****”.

5. Controleer de instellingen, en druk op **↓**.

▼ De display toont “Executing...”, en de data wordt ingeladen.

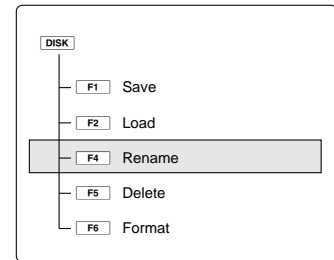
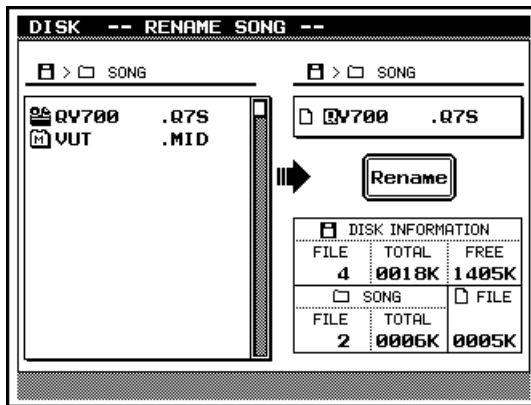
- Als de data bestaande data overschrijft, verschijnt er een boodschap die vraagt of u zeker weet dat u de data wilt overschrijven. Als u dit wilt, drukt u op **↓**. Druk op **NO** om het inladen te annuleren.

6. Druk op **EXIT** om de Load execute pagina te verlaten.



- Als de in te laden data groter is dan de hoeveelheid vrij geheugen, verschijnt de boodschap “Memory Full”. Als dit gebeurt, kunt u ongewenste data wissen en voert u de Load handeling nogmaals uit.

3. Rename (Nieuwe naam)







Datatypes	Functie
[D1] All Data	Wijzigt de filenaam van een file dat met de QY700 als All Data opgeslagen was.
[D2] Style	Wijzigt de filenaam van een file dat met de QY700 als Style data opgeslagen was.
[D3] Song	Wijzig de filenaam van willekeurige files, inclusief files die als QY700 Song -, ESEQ -, of SMF formaat opgeslagen zijn.



- Rename wijzigt de filenaam van een file op floppy disk.
- U kunt drie typen files renamen. Zie “Gebruikte filetypen in de QY700” op pagina 304 voor meer informatie over de verschillende filetypen.
- Als u “Song” als filetype selecteert, kunt u de filenamen van files die op een ander apparaat opgeslagen zijn wijzigen.
- Het “DISK INFORMATION” gedeelte rechtsonder in het scherm toont het totaal aantal files aanwezig op de disk, de totale grootte van alle files, en de beschikbare ruimte op de disk.
- Het gedeelte hieronder toont het aantal files van het geselecteerde type op de disk met de totale grootte. Kijk goed naar deze informatie voor u de filenaam wijzigt.



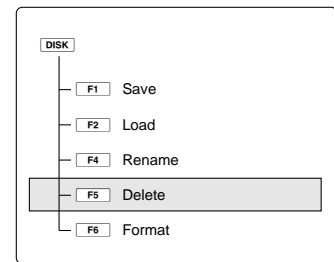
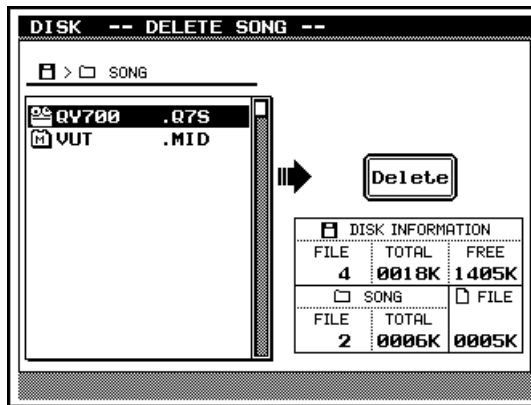
1. Druk op **F4** (Rename).
▼ Bovenin het scherm verschijnt “DISK --RENAME --”.
2. Selecteer door op **[D1]** (All Data) - **[D3]** (Song) te drukken, het type data dat u in wilt renamen.
▼ De Rename pagina verschijnt.
3. Selecteer in de linkerkant van de display de file waarvan u de naam wilt wijzigen.

4. Verplaats met de  toets de cursor naar het rechtergedeelte van de display, en wijzig de filenaam.
 - Zie “Hoofdstuk 1. ALGEMEEN CONCEPT” voor informatie over de invoer van tekens. (→ p.53)
5. Controleer de instellingen, en druk op .
 - ▼ De display toont “Executing...”, en de filenaam wordt gewijzigd.
 - Als u op  drukt zonder filenaam te wijzigen, toont de display “Can’t Change Filename”, en wordt de Rename handeling niet uitgevoerd.
6. Druk op  om de Rename Execute pagina te verlaten.



- Als de filenaam extensie van een ESEQ/SMF file gewijzigd wordt, kan het onmogelijk worden deze in te laden.

4. Delete (Wissen)



Datatypes	Functie
[D1] All Data	Wist een file dat met de QY700 met All Data opgeslagen was.
[D2] Style	Wist een file dat met de QY700 als Style data opgeslagen was.
[D3] Song	Wist iedere file, inclusief de files die met de QY700 als QY700 Song -, ESEQ -, of SMF formaat opgeslagen zijn.



- Met Delete kunt u ongewenste files op de floppy disk wissen.
- U kunt drie typen files wissen. Zie “Gebruikte filetypen in de QY700” op pagina 304 voor meer informatie over de verschillende filetypen.
- Als u “Song” als filetype selecteert, kunt u de files die met een ander apparaat opgeslagen zijn wissen.
- Het “DISK INFORMATION” gedeelte rechtsonder in het scherm toont het totaal aantal files aanwezig op de disk, de totale grootte van alle files, en de beschikbare ruimte op de disk.
Het gedeelte hieronder toont het aantal files van het geselecteerde type op de disk met de totale grootte. Kijk goed naar deze informatie voor u uw data wist.



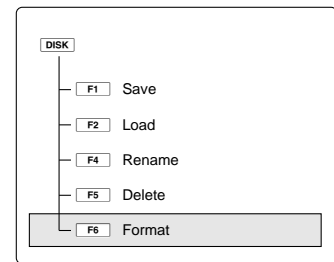
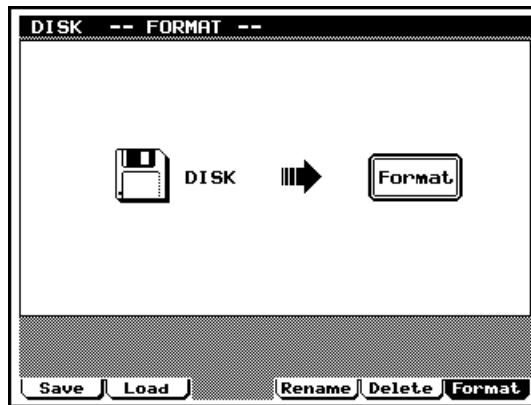
- Zodra Delete uitgevoerd is, is de file volledig gewist en kan niet meer opgeroepen worden. Wees er, voordat u de handeling uitvoert, zeker van dat dit de file is die u wilt wissen.



1. Druk op **F5** (Delete).
▼ Bovenin het scherm verschijnt “DISK --DELETE--”.
2. Selecteer met [D1] (All Data) - [D3] (Song) te drukken, het datatype dat u in wilt wissen.
▼ De Delete execute pagina verschijnt.

3. Selecteer met de / toetsen de file die u wilt wissen.
4. Controleer de instellingen, en druk op .
 - ▼ De display vraagt om bevestiging om de file te wissen.
5. Druk op .
 - ▼ De display toont "Executing...", en de file wordt gewist.
 - Druk op om vóór het wissen te stoppen.
6. Druk op om de Delete Execute pagina te verlaten.

5. Format (Formatteren)



- De Format handeling formatteert (initialiseert) een floppy disk.
- U moet u een nieuwe floppy disk, voordat u het kunt gebruiken, eerst formatteren.



- Als de Format handeling uitgevoerd is, is de volledige inhoud van de floppy gewist. Zorg ervoor dat u niet per ongeluk een belangrijke floppy disk formatteert.



1. Druk op **F6** (Format).
▼ Bovenin het scherm verschijnt "DISK --FORMAT--".

2. Stop een floppy disk in de diskdrive.

3. Druk op **↵**.

- ▼ De display vraagt om bevestiging om de disk te formatteren.

4. Druk op **↓ YES**.

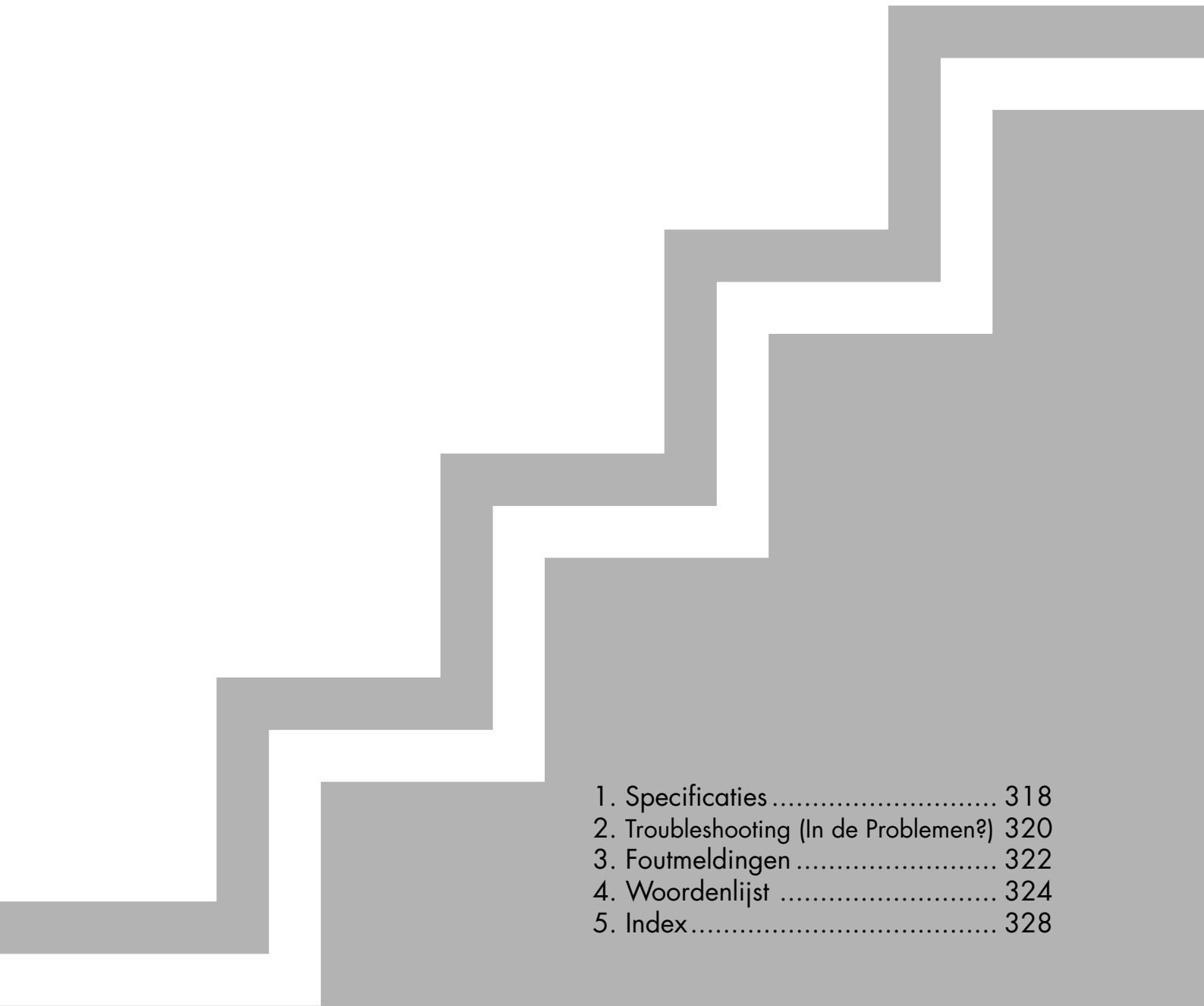
- ▼ De display toont "Executing...", en de floppy disk wordt geformatteerd. Na het formatteren, keert u terug naar de Format pagina.

- Druk op **↵** om vóór het formatteren te stoppen.



- U kunt met de QY700 twee typen floppy disks gebruiken: 3.5 inch 2HD en 4.5 inch 2DD.
- De QY700 formatteert 2HD diskettes op 18 sectoren (1.44 megabytes MS-DOS formaat) en 2DD diskettes op 9 sectoren (720 kilobytes MS-DOS formaat). (MS-DOS is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation).

APPENDIX



1. Specificaties	318
2. Troubleshooting (In de Problemen?)	320
3. Foutmeldingen	322
4. Woordenlijst	324
5. Index.....	328

1. Specificaties

Sequencer gedeelte

Data capaciteit	ongeveer 110,000 noten
Nootresolutie	480 clocks per kwart noot
Polyfonie	64 noten
Tempo	25.0 - 300.0
Opname modes	Realtime Opname, Punch Opname, Step Opname
Sporen	Song: 35 sporen (TR1 - TR32, Patroon, Akkoord, Tempo) Patroon: 16 sporen (TR1 - TR16)
Songs	20 songs
Patronen	64 user stijlen x 8 secties (512 user stijlen)
Frasen	3,876 preset frasen tot 99 user frasen per stijl
Akkoord presets	12 x 28 typen (inclusief Thru)
Wijzigen (Edit)	Voice Edit Drum Setup Edit Song Edit Phrase Edit
Jobs (klusjes)	Song Jobs: 25 Pattern Jobs: 30
Af speel effecten	Groove Quantize, Clock Shift / Gate Time / Velocity, Transpose
Fingered Akkoord functies	Akkoordgrondtoon, Akkoord Type, On Bass, Original Bass
Sequence fileformaten	QY700 native sequence formaat, ESEQ, SMF formaten 0/1

Toongenerator gedeelte

Type	AWM2 toongenerator
Maximale polyfonie	32 noten
Multi-timbraal	32 timbres (met DVA)
Preset voices	Normal voices 480 Drum voices 11
Effecten	3 systemen (Reverb effect, Chorus effect, Variation effect) Reverb 11 typen Chorus 11 typen Variation 43 typen

Knoppen

Power schakelaar (POWER ON/OFF)
 Volume knop (VOLUME)
 Pitch wheel
 Assignable wheel
 Shuttle dial
 Mode knoppen (**SONG** , **PATTERN** , **UTILITY** , **VOICE** , **EFFECT** , **DISK**)
 Sub-mode knoppen (**EDIT** , **JOB**)
 Functietoetsen (**F1** - **F6**)
 Direct toetsen (D1 - D5)
 SHIFT x 2, EXIT x1
 CONTRAST knop
 Sequencer knoppen (, , , , ,)
 Locate toetsen (**LOC 1** , **LOC 2**)
 Track toetsen (**TRACK DOWN** , **TRACK UP** , **MUTE** , **SOLO**)
 Data invoer toetsen (YES , NO)
 Cursor toetsen (, , ,)
 Numeriek toetsenbord (0 - 9, -), enter toets ()
 Octaaf toetsen (OCT DOWN x 2 , OCT UP x 2)
 Microtoetsenbord (E2 - F4)
 Floppy disk drive


Display (LCD)	320 x 240 dot grafisch LCD (met CFL backlight, aanpasbaar contrast)
LED indicators	MODE x 6 (groen) REC x 1 (rood) PLAY x 1 (groen) MIDI IN-A x 1 (rood), MIDI In-B x 1 (rood) MIDI OUT-A x 1 (groen), MIDI OUT-B x 1 (groen)
Aansluitingen	PHONES (stereo hoofdtelefoon aansluiting) Nominale uitsturing: $+7.0 \pm 2$ dBm (uitgangs impedantie 33 ohms) OUTPUT (phone jack) x 2 (L/MONO, R) Nominale uitsturing: $+6.5 \pm 2$ dBm (uitgangs impedantie 1 k-ohm) FOOT SWITCH DC IN MIDI x 4 (IN-A, IN-B, OUT-A, OUT-B)
Floppy diskdrive	3.5 inch 2HD (MF2HD) en 2DD (MF2DD) typen
Stroomvoorziening	AC adaptor (PA-5B)
Afmetingen	353 (W) x 305 (D) x 90 (H) (mm)
Gewicht	3.5 kg
Meegeleverde items	STYLE & DEMONSTRATION (floppy disk) Adaptor (PA-5B) Nederlandstalige handleiding

* Specificaties en wijzigingen aan het uiterlijk om het produkt te verbeteren kunnen zonder voorgaand bericht wijzigen.

2. Troubleshooting (In de Problemen ?)

Mocht u problemen tegenkomen zoals “geen geluid”, “onjuist geluid” of “sequencer werkt niet”, kunt u - voordat u aanneemt dat het instrument niet werkt - onderstaande punten doorlopen. In vele gevallen helpt dit bij het oplossen van het probleem.

Mocht dit het probleem niet oplossen, neem dan contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha dealer of geautoriseerd distributeur.

Probleem	Mogelijke Oorzaak	Zie pagina
Geen geluid	Staat het volume voldoende open ?	(→ p.13)
	Staan de volumes van ieder spoor omhoog ?	(→ p.170)
	Staan de effect instellingen verkeerd ?	(→ p.190)
	Staat Fingered Chord aan ?	(→ p.76)
	Staan er sporen op MUTE ?	(→ p.74)
	Staat het TO TG kanaal uit ?	(→ p.103)
	Zijn de luidsprekers aangesloten ?	(→ p.19)
	Bevat de afspeeldata onjuiste Volume- of Expression data ?	(→ p.129)
Geluid klinkt vervormd	Zijn er onnodige effecten ingesteld ?	(→ p.190)
Het volume is te zacht	Zijn via MIDI Volume of Expression verlaagd ?	(→ p.170)
Toonhoogte is anders dan de toetsenbord noot die gespeeld was	Staat de Note Shift instelling op iets anders dan 0 ?	(→ p.175)
	Staat de Detune instelling op iets anders dan 0 ?	(→ p.174)
	Staat de Transpose instelling op iets anders dan 0 ?	(→ p.175)
Noten worden onverwacht broken (worden afgeknepen)	Overschrijdt het huidig aantal klinkende noten de maximale polyfonie ?	(→ p.44)
Afspelen begint niet als er op <input type="checkbox"/> gedrukt wordt	Bevat de geselecteerde song, patroon of frase data ?	(→ p.72, 200, 247)
	Staat de MIDI Sync instelling op iets anders dan “Internal” ?	(→ p.291)
De lengte van de frase kan niet verlengd worden	Probeert u de lengte van een reeds opgenomen frase te wijzigen ?	(→ p.249)
Als een song afgespeeld wordt, stopt deze in het midden	Bevat het patroonspoor stijl 65 “end” ?	(→ p.126)
	Bevat het patroonspoor een Sectie Connectie () patroon ?	(→ p.202)
Het volume vermindert niet voldoende als een spoor ge-mute wordt	Staat de Mute Track Level in Utility mode (Sequencer) op 0 ?	(→ p.295)
Geen geluid als in het midden van een maat het akkoord gewijzigd wordt	Staat Retrigger voor die frase uit ?	(→ p.210)
Het ritme of de noot timing wordt anders afgespeeld dan het opgenomen was	Zijn er Afspeel Effect instellingen gebruikt ?	(→ p.82, 214)
De Fingered Akkoord functie kan niet gebruikt worden	Staat Fingered Chord uit ?	(→ p.76, 204)
	Drukt u op toetsen binnen de Fingered Chord Zone ?	(→ p.299)
Een op de QY300 gemaakte diskette kan niet ingelezen worden	Gebruikt u een MF2DD diskette ?	(→ p.302)

Frasen en patronen die op de QY300 of QS300 kunnen niet op de QY700 ingeladen worden

De patronen en frasen van de QY700 zijn qua structuur anders dan de patronen en frasen van de QY300 en QS300, en zijn niet compatibel

Het click geluid is onhoorbaar

Staat de Click instelling in Song Play uit ? (→ p.78)

Staat in de Utility mode Click pagina, de TG Channel instelling uit ? (→ p.297)

Staat het volume van de part die het click geluid moet laten horen op 0 ? (→ p.170)

Als de song begint, lijken de voice- of effectinstellingen te zijn verdwenen

Bevat het begin van de song data dat de toongenerator reset ? (→ p.129)

Is data, opgeslagen met "XG header", ingelezen en opnieuw opgeslagen ? (→ p.306)

(Voice mode- en Effect mode instellingen worden door Control Change en

Exclusive data in een song beïnvloed.)

Zijn de voice instellingen van een part waaraan een Patroonspoor toegewezen is ? . (→ p.47)

(Bij een part waaraan een Patroonspoor toegewezen is, wijzigen de voice instellingen iedere keer dat het patroon gewijzigd wordt.)

Staat de Pattern Setup in Song mode aan ? (→ p.73)

(Als Pattern Setup aan staat, wijzigen de voice- en effect instellingen iedere keer dat het patroon gewijzigd wordt.)

Het geheugen is vol, terwijl er nog steeds ongebruikte song zijn

Zijn er songs of frasen die grote hoeveelheden data bevatten ? (→ p.53)

(De geheugencapaciteit van de QY700 (ong. 110,000 noten) is de totale data van alle songs en frasen. Dit betekent dat als er songs of frasen zijn die grote hoeveelheden data bevatten, het geheugen vol kan zijn hoewel er nog ongebruikte songs of patronen zijn.)

3. Foutmeldingen

Monitor

Illegal Input

Dit verschijnt bij een verkeerde handeling of onjuiste invoer. Controleer uw invoermethode.

Preset Phrase

Deze boodschap verschijnt als u een preset frase probeert te wijzigen. Als u een preset frase wilt wijzigen, moet u deze eerst kopiëren naar een User Frase.

No Data

Als een job uitgevoerd wordt, verschijnt deze boodschap als het geselecteerde spoor of gedeelte geen data bevat, en de job niet uitgevoerd kan worden. Selecteer het gedeelte nogmaals.

Time Sig. Mismatch

Deze boodschap verschijnt als u in Pattern mode probeert een frase in te voeren waarvan de maatsoort anders is dan de maatsoort van het patroon. Wijzig de maatsoort van het patroon, en probeer het nogmaals.

Exceed Pat Meas

Deze boodschap verschijnt als u in Pattern mode probeert een frase in te voeren dat langer is dan het aantal maten in het patroon. Specificeer het aantal maten in het patroon, en probeer de handeling nogmaals.

MIDI

XG Data Error

Dit geeft aan dat MIDI data dat naar de QY700 verstuurd is, een fout bevat. Controleer de MIDI instellingen, MIDI kabels e.d., en verstuur de boodschap nogmaals.

MIDI Buffer Full

Dit geeft aan dat de MIDI ontvangst buffer van de QY700 vol is, en de verwerking onmogelijk was. Verstuur de data nogmaals

XG Adrs Error
XG Data Error
XG Size Error
XG Checksum Error

Deze verschijnen als ontvangen XG data een fout bevatten. Verstuur de data nogmaals.

Disk

No Data

Als u data op floppy disk opslaat, verschijnt deze boodschap als de geselecteerde song of stijl geen data bevat, en de save handeling niet uitgevoerd kan worden. Selecteer een andere song of stijl.

No Disk

Dit geeft aan dat de floppy disk niet of onjuist in de QY700 zit. Stop de floppy disk op de correcte manier in de QY700.

Illegal Format

Dit verschijnt als de floppy disk van een formaat is waar de QY700 niet mee kan werken. Controleer de inhoud van de disk.

Unformat

Deze boodschap verschijnt al de floppy disk niet geformatteerd is. Formateer de diskette.

Bad Disk

De floppy disk werkt niet goed meer. Gebruik een andere disk.

Bad File

Deze boodschap verschijnt als de file die u probeert in te laden beschadigd is.

File Not Found

Bij het inladen, verschijnt deze boodschap als de gespecificeerde file niet bestaat op de floppy disk. Doe de diskette nogmaals in de diskdrive, en probeer de handeling nogmaals.

Write Protected

Deze boodschap verschijnt als het write-protect schuifje van de floppy disk in de schrijf-beveiliging stand staat. Verwijder de diskette, verschuif het schuifje (venster dicht), en probeer de handeling nogmaals.

Disk Full

Deze boodschap verschijnt als de floppy disk vol is en er onvoldoende ruimte is om de file op te slaan. Gebruik óf een nieuwe diskette, of wis onnodige files voordat u de handeling nogmaals probeert.

Disk Changed

Deze boodschap verschijnt als u van diskette heeft gewisseld terwijl dit niet kon. Probeer de handeling nogmaals vanaf het begin.

Illegal File

Tijdens het inladen verschijnt deze boodschap als de gespecificeerde file niet door de QY700 verwerkt kan worden. Controleer de inhoud van de file.

Can't Change File Name

Tijdens het wijzigen van de naam, verschijnt deze boodschap als de disk al een file bevat met dezelfde naam. Specificeer een andere filenaam.

System**Memory Full**

Deze boodschap verschijnt zodra het interne geheugen vol is, en het niet meer mogelijk is om op te nemen, een job uitvoeren, MIDI ontvangen, of van floppy disk in te laden. Wis onnodige songs, patronen, of user frasen, en probeer de handeling nogmaals.

Battery Low

Deze boodschap verschijnt zodra de interne backup batterij leeg is. Neem contact op met de dichtstbijzijnde Yamaha dealer of geautoriseerd distributeur om de batterij te laten vervangen.

Boodschappen die geen foutmeldingen zijn**Can't Undo. Ok? (Y/N)**

Als het uitvoeren van een job het interne geheugen zo vol zou maken dat het uitvoeren van Undo niet mogelijk is, verschijnt deze boodschap. Als u zeker weet dat u na deze job Undo niet hoeft te gebruiken, drukt u op **[YES]**. Als u wilt annuleren zonder de job uit te voeren, drukt u op **[NO]**, wist u onnodige songs, patronen, of user frasen, en probeer de handeling nogmaals.

Executing...

Deze boodschap verschijnt bij inladen, opslaan of formatteren terwijl de job uitgevoerd wordt. Even geduld A.U.B.

Completed

Deze boodschap verschijnt als de huidige functie uitgevoerd is. Druk op een willekeurige toets om de boodschap te laten verdwijnen.

Are You Sure? (Y/N)

Deze boodschap vraagt voordat een handeling uitgevoerd wordt, of u zeker weet of u deze handeling daadwerkelijk wilt uitvoeren. Druk op **[YES]** om door te gaan, druk op **[NO]** om te annuleren.

4. Woordenlijst

A

Aanslaggevoeligheid: (eng: Velocity) Een numeriek waarde wat de kracht waarmee u het toetsenbord aanslaat aan geeft.

Aftertouch: MIDI boodschappen die verstuurd worden zodra er de ingedrukte toetsen op het toetsenbord doorgedrukt worden.

Akkoord conversietabel: Het gedeelte dat de data bevat dat specificeert hoe de 12 akkoordgrondtoontypen en 28 Akkoordtypen de noten in de toonladder moeten wijzigen.

Akkoordgrondtoon: Een letter dat de grondtoon van een akkoord aangeeft. U kunt met de QY700 kiezen uit 12 verschillende akkoordgrondtonen.

Akkoordspoor: Een spoor waarop u akkoordgrondtonen en akkoordtypen op kunt nemen.

Akkoordtype: Een met nummer of symbool aangegeven specificatie dat toont hoe het akkoord in elkaar zit. U kunt met de QY700 kiezen uit 28 akkoordtypen.

Attack time: De tijd dat een geluid nodig heeft om het volume van 0 tot het maximum op te laten komen.

AWM2 klankopwekking: Een klankopwekkingsysteem door Yamaha ontwikkeld, en gebaseerd is op digitaal opgenomen golfvormen. Aangezien het de complexe golfvormen van akoestische instrumenten genereert, biedt het extreem realistische geluiden. Digitale filters zijn tevens ingebouwd, waardoor u de toon tot in details in kunt stellen. AWM2 is een afkorting van Advanced Wave Memory 2.

B

Bank nummer: Een nummer dat een variatie voice uit een XG extensie bank selecteert, gerelativeerd aan de voice die met het Program Nummer van de 128 voices van de XG basic bank geselecteerd is (GM system Level 1)

Beat (tel): Bij het afspelen of opnemen van een song, één beat (tel) (een ritmische onderverdeling van een maat).

Beat grafiek: Als u step opname op de QY700 gebruikt om noten in te voeren, toont een grafisch display de invoerlokatie.

Brilliance: Een control parameter dat de helderheid van de toon bestuurd. De cutoff frequentie van de QY700 filters kunnen bestuurd worden om de brilliance te wijzigen.

Bulk data: Een type system exclusive boodschap dat een grote hoeveelheid data voor de interne instellingen van een apparaat bevat.

Bypass: Een alternatieve route. Als de variation mode op System staat, betekent "bypass" dat de uitgangen van de chorus en reverb effecten via een andere signaallijn lopen.

C

Channel: Zie Kanaal.

Chord conversion tabel: Zie Akkoord conversietabel.

Chorus: Een type effect dat het geluid rijker en dieper laat klinken, vergelijkbaar met wat er gebeurd als er meerdere geluidsbronnen tegelijk afgespeeld worden.

Click: Een metronoom dat afgespeeld wordt als er op een sequencer opgenomen of afgespeeld wordt.

Clock: Een timing resolutieunit. In de QY700 is één clock de lengte van 1/480ste kwart-noot.

Control Change: Een groep MIDI boodschappen die uitgestuurd worden als een controller (modulation wheel, foot controller e.d.) gebruikt wordt. Iedere controller heeft zijn eigen nummer.

Cutoff frequency: Filter werken met het doorlaten van een gedeelte van het signaal lager dan een bepaalde frequentie, en het gedeelte daarboven wordt afgekapt. Deze frequentie is de cutoff frequentie.

D

Decay time: De tijd die nodig is om van maximale volume naar het sustain level te zakken.

Delay: Een effect (of apparaat) dat een audio signaal vertraagt. U kunt met het QY700 variation effect delay toevoegen.

Depth (diepte): De hoeveelheid of graad van een instelling of effect.

Dry geluid: Het "droge" audio signaal, dat (nog) niet door effect processoren e.d. bewerkt is. De balans tussen het "dry" geluid en "wet" geluid kan ingesteld worden.

Dump Out: Het proces van het uitsturen van *bulk data*.

E

Echo back: Het doorsturen van ontvangen data naar de MIDI OUT aansluiting.

Effect: Een apparaat (gedeelte) dat diverse affecten aan het geluid kan toevoegen. De QY700 biedt twee systeem effecten (reverb en chorus) en één effect dat als systeem of insertie effect gebruikt kan worden (Variation).

Element: Een gedeelte in de AWM2 toongenerator dat een geluid genereert. De voices van de QY700 bestaan uit 1 of 2 elementen.

ESEQ: Een sequence datafile formaat dat door Yamaha ontworpen is. ESEQ-compatibele producten kunnen via floppy disks sequencedata uitwisselen. (Met uitzondering van disks los verkrijgbaar voor Clavinova's en piano players.)

Event: Een stukje (zoals Note On/Off of program change) data waaruit een sequence bestaat.

Exclusive: Zie System Exclusive.

Expression: Een MIDI control change boodschap waarmee het volume van een part bestuurd kan worden.

F

Filter: Een gedeelte dat de toon aanpast door het gedeelte boven een bepaalde frequentie af te kappen. De QY700 bevat low pass filters voor ieder element van een voice, waardoor de toon mellow of helderder gemaakt kan worden.

Fingered akkoord: Een functie dat automatisch akkoorden herkend, gebaseerd op de combinatie van noten die op het toetsenbord gespeeld worden, en converteert het afspelen van patronen of frasen naar de herkende akkoorden.

Floppy disk: Dataopslagmedia, beschikbaar als 2DD en 2HD. Een floppy disk moet voor gebruik geformatteerd worden wil het juist functioneren.

Foot controller: Een besturingapparaat waarmee de toon, volume, effecten enz. tijdens het spel bestuurd kunnen worden.

Formatter: Het gebruiksklaar maken van een floppy disk zodat het door een bepaald apparaat gebruikt kan worden.

G

Gate time: De tijdsduur dat een geluid daadwerkelijk klinkt.

GM: Een specificatie goedgekeurd door de MIDI standards Committee, definieert het aantal voices en geluiden e.d.

H

Hexadecimaal: Een nummeringsysteem gebaseerd op 16, waarbij de digits verhogen in x-ste maal 16. De alfabetische tekens A - F worden gebruikt voor nummer 0 - 15.

I

IBM-PC/AT: Dit type personal computer wordt gefabriceerd en verkocht door International Business Machine Corporation. Vele andere fabrikanten fabriceren en verkopen compatibele producten.

Insertion (effect): Een effect, dat in voice mode gebruikt wordt als belangrijke factor van een geluid. In Song mode kan een insertie effect op één specifieke part gebruikt worden., hetgeen betekent dat dit effect alleen op deze part van toepassing is.

Instrument: Een van de instrumenten, zoals snare of bass drum waaruit een drumvoice uit is opgebouwd.

Instrument categorie: Een onderscheidt tussen verschillende groepen instrument of speeltechniek.

Interval tijd: Een vertraging dat gebruikt wordt tijdens het versturen van bulk data, opgenomen op een sequencespoor.

K

Kanaal: (eng. Channel) Interne ingang/uitgang in het toongeneratorgedeelte waarop MIDI boodschappen verstuurd/ontvangen kunnen worden. Kanalen zijn onafhankelijk van elkaar.

L

Lengte: Bij de QY700 betekent dit het aantal maten in de geselecteerde frase.

LFO: Een afkorting van Low Frequency Oscillator, het gedeelte dat een signaal op een lage frequentie produceert. U kunt met het signaal van de LFO de toonhoogte, volume of toon moduleren om zodoende effecten zoals vibrato, wah-wah en tremolo te creëren.

Load (Inladen): Het proces van het inlezen van data naar het interne geheugen.

Lokatie: De plaats in een song waar noten ingevoerd worden of het afspelen gestart wordt, aangegeven in maten, tel en clock.

Low pass filter: Een type filter dat hoge frequenties afkapt. Het geluid kan helderder gemaakt worden door de cutoff frequentie te verhogen, of donkerder laten klinken door deze te verlagen.

LSB: Een afkorting van Least Significant Byte, dat refereert aan de laagste databyte als MIDI control data in twee bytes wordt verdeeld voor het versturen ervan.

M

Master Tune: Een parameter dat de algehele stemming van het apparaat wijzigt.

Maximale polyfonie: Het totaal aantal noten dat tegelijk afgespeeld kan worden. De QY700 kan 32 noten tegelijk afspelen (1 noot = 1 element). Als MIDI boodschappen meer dan het toegelaten aantal noten opeist, worden huidige klinkende noten afgekapt, en worden de laatst ontvangen afgespeeld.

MDF2: De produknaam van een MIDI data filer. Dit apparaat ontvangt data voor de interne instellingen van een MIDI apparaat in de vorm van System Exclusive boodschappen, en slaat dit op op floppy disk.

Maat: Een unit van muzikale lengte, bestaande uit enkele tellen.

MIDI: Een afkorting van Musical Instrument Digital Interface, een standaard voor het versturen van data tussen muziekinstrumenten. De meeste muziekinstrumenten bevatten tegenwoordig MIDI. Deze instrumenten kunnen aan elkaar gekoppeld worden om zodanig complete MIDI systemen te creëren.

MIDI data filer: Een MIDI apparaat dat data ontvangt data van de interne instellingen van een MIDI apparaat in de vorm van System Exclusive boodschappen, en slaat dit op op floppy disk. Een voorbeeld hiervan is de Yamaha MDF2 MIDI data filer.

Mixer (Mengpaneel): In de QY700, de display pagina waarin u instellingen kunt maken zoals de voice, pan, effect, volume e.d. voor de voice van iedere part.

Modulation wheel: Een controller waarmee u tijdens het spelen soepel het volume, toonhoogte of toon kunt wijzigen.

MSB: Een afkorting van Most Significant Byte, dat refereert aan de hoogste databyte als MIDI control data in twee bytes wordt verdeeld voor het versturen ervan.

Multi-timbrale toongenerator: Een toongenerator dat meer dan één type geluid tegelijk kan produceren.

Mute: Een functie dat tijdelijk een spoor uitzet of hiervan het volume significant lager zet.

N

Nootnaam: De naam dat de toonhoogte van een noot aangeeft, uitgedrukt als een teken, kruis of mol symbool, en een nummer dat de octaaf aangeeft.

NRPN: Een afkorting van Non Registered Parameter Number. Dit is een type MIDI control boodschap, en worden gebruikt om via MIDI geluiden te wijzigen. U kunt hiermee de filter of EG instellingen wijzigen, of de toonhoogte of niveau van ieder drum instrument wijzigen.

O

Offset wijzigen: Een type wijzigen waarmee data toegevoegd wordt zonder de daadwerkelijke instelling te wijzigen; de toegevoegde waarde is de "offset waarde".

On bass: Een functie waarmee u de grondtoon - onafhankelijk van het akkoord - van de bas in kunt stellen, zodat het afspelen van de frase van het Bass-type of basis hiervan afgespeeld wordt.

Original bass: Een functie waarmee u de grondtoon en akkoordtype - onafhankelijk van het akkoord - van de bas in kunt stellen, zodat het afspelen van de frase van het Bass-type of basis hiervan afgespeeld wordt.

Oscillator: Een gedeelte of apparaat dat de golfvorm, waarop een geluid gebaseerd is, of een frequentie dat het geluid moduleert produceert.

Overdub: Een realtime opnamemethode waarbij nieuw materiaal door het bestaande materiaal gemixed wordt.

P

- Pan:** De parameter waarmee u de plaatsing van het geluid in het stereobeeld kunt plaatsen. ("Pan" of "panpot" staat voor Panoramic potentiometer). De panparameters in Voice Edit, song play multi en Effect Edit zijn gekoppeld.
- Parameter:** Een instelling of data item die u in de diverse mode en sub-mode displays kunt wijzigen.
- Patch:** Een schermpagina in Pattern mode waar u patronen kunt selecteren en afspelen, en patronen kunt creëren door frasen aan ieder spoor toe te wijzen.
- Patroon:** Een begeleidingspatroon, bestaande uit drums, basen akkoordondersteuning, gecreëerd door het aaneenkoppelen van frasen, of door het vertikaal opstapelen van max. 16 parts.
- Patroonsoor:** Het spoor dat patroondata bevat.
- Frase:** Een stukje muzikale begeleiding dat afgespeeld wordt door een begeleidingspart; b.v. een ritmepatroon voor de ritmepart. Frasen zijn de kleinste onderdelen waaruit een song opgebouwd is.
- Piano roll:** Als u met behulp van step opname noten invoert, geeft een grafische display de toonhoogte en gate times van de noten, waarbij de toonhoogte op de verticale as weergegeven wordt, en de gate time op de horizontale as.
- Pitch Bend:** Een type MIDI boodschap dat soepel de toonhoogte wijzigt.
- Pitch wheel:** Een controller dat soepel de toonhoogte wijzigt. Het PITCH wheel van de QY700 kan geprogrammeerd worden om andere control parameters te besturen.
- Portamento:** Een effect dat soepel de toonhoogte van twee achter elkaar gespeeld noten naar elkaar toe laat glijden. Hogere instellingen geven een kortere wijzigingstijd, en de instelling 0 geeft geen portamento.
- Preset:** Een in een apparaat ingebouwd geheugentype. De QY700 bevat preset geheugens voor voices, frasen en patronen.
- Program change:** Een MIDI boodschap om voices te selecteren.
- Program nummer:** Met de QY700, specificeert dit nummer één van de GM-geluiden.
- Punch opname:** Een realtime opnamemethode waarbij het opnemen begint en eindigt bij de opgegeven punch-in en punch-out punten.

Q

- Quantizen:** Een functie die de noten of andere events die realtime opgenomen zijn, exact getimed laat beginnen.

R

- Ratio:** Een type parameter dat EG of scaling bestuurd. In het geval van EG kan op de QY700 twee ratio's gewijzigd worden.
- Realtime opname:** Een opnamemethode waarbij uw spel exact opgenomen wordt, vergelijkbaar met het opnemen op een multi-track recorder. Hierbij wordt iedere muzikale nuance en expressie behouden.
- Release time:** De ingestelde tijd dat het volume vanaf het sustain level naar 0 (stille) zakt.

Replace: Een opnamemethode waarbij de nieuwe spelinformatie over de bestaande heen genomen wordt, en de oude data verloren gaat.

Resonance: Een parameter dat de signaalsterkte in het cutoff frequentie gedeelte verhoogt. Door de boventonen in dit gedeelte te verhogen, kan dit het kenmerkende analoge geluid genereren, en wordt het geluid helderder en harder.

Reverb: Een effect dat de akoestische galm in een kamer of ruimte simuleert. Het geluid dat normaal gesproken onze oren bereikt, bevat niet allen het directe geluid, maar ook door meubels en muren weerkaatste geluiden. Reverb creëert deze weerkaatsing kunstmatig. Hoewel sommige reflecties tevens als echo's waargenomen kunnen worden, refereert de term "reverb" over het algemeen naar het weerkaatste geluid.

RPN: Een afkorting voor Registered Parameter Number. Deze MIDI boodschappen worden gebruikt om Part instellingen te wijzigen zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning.

S

Save (Opslaan): Het proces van het opslaan van data vanuit het interne geheugen naar floppy disk.

Sectie: Een term dat refereert naar de acht typen patronen waaruit een stijl bestaat. Patronen worden geselecteerd door de stijl en sectie te specificeren.

Send Level: De hoeveelheid signaal dat naar een effect gestuurd wordt. De hoeveelheid teruggevoerd signaal is de "return level".

Sensitivity: De graad waarmee een geluidsaspect (b.v. volume) reageert op een besturingstype (b.v. aanslaggevoeligheid).

Sequencer: Een gedeelte (of apparaat) waarmee MIDI muziekdata opgenomen, afgespeeld, gewijzigd en aangepast kunnen worden.

Sequencesporen: Sporen waar normale MIDI sequencedata mee opgenomen en afgespeeld kunnen worden.

SMF: Zie Standaard MIDI File.

Song: Een muzikale compositie, gecreëerd door speldata op één of meerdere sporen op te nemen.

Spoor: (eng: track) Een lokatie waarin muziekdata opgenomen is.

Standaard MIDI File (SMF): SMF is de afkorting van Standaard MIDI File; een formaat waardoor u eenvoudig songdata tussen verschillende sequencers uit kunt wisselen. De meeste software en hardware fabrikanten maken tegenwoordig gebruik van deze standaard, zodat de software/hardware Standaard MIDI Files kan inlezen/opslaan.

Stemming: (eng. Tuning) Het proces van het aanpassen van de toonhoogte van twee of meerdere instrumenten als deze tegelijk bespeeld worden. Normaal gesproken is A3 gestemd op 440 Hz.

Step Opname: Bij deze opnamemethode wordt de muziek noot voor noot ingevoerd, waarbij de nootlengte, aanslaggevoeligheid, toonhoogte e.d. per noot gespecificeerd moeten worden.

Stereo lokatie: De plaats in het stereobeeld waar een geluid gehoord wordt. Deze kan met de pan instelling gewijzigd worden.

Store: In Voice mode, is dit het proces van het opslaan van een gecreëerd geluid vanuit de interne wijzig-buffer naar het interne geheugen.

Stijl: De overkoepelende naam voor 8 secties (intro, fill-in, ending, enz.). Secties worden met elkaar gebruikt om een begeleidingspatroon te creëren.

Synchronisatie: De functie of proces waarbij het afspelen- of opname tempo tussen diverse apparaten (zoals sequencer of drumcomputer) op elkaar afgestemd wordt.

Sync: Zie Synchronisatie.

System (effect): Een effect dat aan alle part toegewezen kan worden door de Send levels en Return level in te stellen. Met System effecten kunt u reverb of chorus e.d. aan de algehele muziek toevoegen. De QY700 biedt Reverb en Chorus als system effecten. Het variation effect kan tevens als system effect gebruikt worden.

System Exclusive boodschappen: Een type MIDI boodschap dat gebruikt wordt om voor een specifiek model of type unieke data uit te wisselen.

T

Tempo spoor: Het spoor dat de data bevat waarin het afspelen-tempo van de song gespecificeerd is.

Track: Zie Spoor.

Transpose: Het verschuiven van de toonhoogte in stappen van halve tonen.

Tremolo: Een effect dat geproduceerd wordt door het cyclisch moduleren van het volume.

Tuning: Zie Stemming.

U

Utility mode: Een mode in de QY700 waarin u systeem- of MIDI instellingen kunt maken.

V

Variation effect: Een QY700 effect. In voice mode kunt u dit effect gebruiken als hoofdonderdeel van een geluid. Het Variation effect kan zowel als Insertion effect als System effect ingesteld worden, hetgeen een grote hoeveelheid mogelijkheden aan effect instellingen met zich meebrengt, zoals -naast reverb en chorus - delay, rotary speaker, auto pan, amp simulation en auto wah.

Velocity: Zie Aanslaggevoeligheid.

Vibrato: Een speeffect dat gegenereerd wordt door het cyclisch moduleren van de toonhoogte.

Voice: Een geluid, ingebouwd in de toongenerator, dat geselecteerd en bespeeld kan worden.

Voice categorie: In de QY700, een algemene onderverdeling van voices, dat deze onderverdeelt in Normal voices, Drum voices, SFX voices e.d.

Volume: Een parameter waarmee het volume ingesteld kan worden. Track volume past de volume per spoor aan, en Master volume past het algehele volume aan.

W

Wah effect: Een effect dat gegenereerd wordt door het cyclisch moduleren van de toon. De QY700 genereert dit effect door met een LFO signaal de cutoff frequency van de filter te moduleren.



Waves: Digitaal opgenomen golfvormen van diverse instrumenten, die de basis voor AWM2 klankopwekking vormen.

Wet sound: letterlijk "nat geluid". Het geluid dat door een effect bewerkt is. Als u normaal gesproken een effect gebruikt, wordt niet het gehele signaal door het effect gestuurd. Daarentegen wordt het geluid bewerkt door het geluid dat door het effect bewerkt (wet geluid) is met het onbewerkte geluid (dry geluid (lett. droog)) te mixen.

X

XG: Een toongenerator formaat, ontwikkeld door Yamaha, dat de GM standaard uitbreidt door expressiever te zijn, en toch upward data-compatibel te zijn, wat een eis is voor de hedendaagse computeromgeving.

5. Index

-  toets 15
 toets 15
 2Band EQ (2 band equalizer) 192
 2DD 302, 316
 2HD 302, 316
 3Band EQ (3 band equalizer) 192
- A**
- AC1 controller 195, 246
 ACCENT noot 298
 Achter paneel 16
 AKKOORD 70, 110, 127
 Akkoord grondtoon 75, 128, 203
 Akkoordspoor 115, 127
 Akkoord type 75, 128, 203
 All Data 304
 Alternate groep 185
 AMP SIM 192
 Append Pattern 282
 Append Phrase 275
 ASSIGNABLE WHEEL 12, 290
 Auto Pan 192
 AUTO WAH 192
- B**
- BACKLITE SAVER 289
 Bank nummer 173
 BASEMENT 194
 Beat graph (tel grafiek) 121, 136
 Beat shift 207
 Begeleiding 106
 BEND CTRL (pitch bend control) 181
 Bestuurbare parameter 245
 BkDelete (back delete) 120, 124
 Bron Akkoord 211
- C**
- CAT (channel aftertouch) 290, 294
 CC (control change) 293
 CELESTE 191
 CHORD (Akkoord) 70, 110, 127
 Chord Seperate 152, 266
 Chord Sort 151, 265
 Chorus 188, 135
 Chorus wijzigen 244
 Chorus pan 192
 Chorus return 192
 Chorus send 173, 184
 Chorus type 191
 Chorus-to-reverb 243
 Clear 99, 126, 208, 224
 Clear All 133
 Clear Pattern 284
 Clear Phrase 279
 Clear Song 164
 Clear Track 162, 280
 Click 297
 Click beat 205
 Click mode 205
 Clock Shift 99, 91
 Connect (connection) 188, 242
 Connection 190
 CONTRAST knop 13
 CONTRL (Control Change) 137
 Control 195
 Copy Event 154, 268
 Copy Pattern 281
 Copy Phrase 272
 Copy Song 140, 164
 Copy Track 140, 160
 CopyTmp (Copy Template) 89
 Count 205
 Create Measure 140, 158
 Crescendo 148, 263
 CROSSDELAY 192
 Cursor toetsen 15
- D**
- Data dial 13
 DC IN jack 16
 Decay (EG decay time) 234
 Default 99, 224
 DELAY 192
 Delete (wissen) 120, 134
 Delete Measure 124, 159
 Detune 175
 Direct toetsen 13
 DISK toets 12
 Disk mode 301
 Disk-in-gebruik indicator 17
 DISTORTION 192
 DrS1Edit 183
 DrS3Edit 236
 DrTabEdit (drumtabel wijzigen) 98, 223
 Drumkit 184
 Drumtabel 95, 220
 DRY LEVEL 181
 Dry/Wet 195
- E**
- ECHO 192
 ECHO BACK 292
 EDIT 130
 EDIT toets 14
 EFFECT 191
 EFFECT toets 12
 Effect mode 187
 Effect parameters 195
 Effect type 194
 EG ATTCK (EG attack time) 180, 185, 234, 238
 EG DCA1/2 (EG decay time 1/2) 185
 EG DCA1 (EG decay time) 180
 EQ RLESE (EG release time) 180
 Eject knop 17
 Element Reserve 177

- ENTER toets 15
 ER 192
 Erase Event 155, 269
 Event 140
 EVENT CHASE 295
 EvtList 135
 Exc (system exclusive) 131
 Expand Backing 162
 Expression 173
 Extract Event 155, 269
- F**
- FILTER CUTOFF 179, 185
 FILTER RESONANCE 179, 185
 Fingered chord zone 299
 FINGRD (Fingered-chord switch) 76
 Floppy disk ingang 17
 FngZone (fingered chord zone) 299
 FOOT SW jack 16
 FOOTSWITCH 290
 Formatteren 316
 Format 0 305
 Format 1 305
 Foutmeldingen 322
 FLANGER 191
 Frasennummer 207, 210
 Frasen Opnemen 247
 Frase type 210
 Frase Wijzigen 254
 From 98
 Front paneel 12
 Functietoetsen 13
 Functie hiërarchie 34
- G**
- GATE REV 192
 Gate Time 123
 Gate-time multiplier 89, 91
 Get Phrase 277
 GM On (GM mode on) 169
 Grafisch 135
 Groove 84, 214
 Groove gate time 87
 Groove quantizen 82, 214
 Groove template 86
 Groove velocity 88
 GrovView (groove view) 84
- H**
- HALL 192
 High key 211
 Huidige maat 204
- I**
- Icoon 6
 Index 238
 Inladen 310
- Inhoudsopgave 9
 Insert 130
 INTERVAL TIME 296
 Inversion Transpose 220
- J**
- JOB (klusje) 258
 JOB toets 14
- K**
- Kabel klipje 16
 KARAOKE 192
 Key assign 185
- L**
- LCD display 13
 Level 184
 Load 310
 LOC 1/2 toetsen 14
 Lokatie 122, 171, 183
 Lokatiepointer 121
 Locationpointer 121
 Loop Off 78
 Loop On 78
 Low/High limits 210
 LSB 44
- M**
- Maat 140
 Maatsoort 102, 111, 204
 Master Tune 289
 Measure (maat) 140
 Meter 102, 111, 204
 Microtoetsenbord 15
 MIDI 291
 MIDI aansluitingen 16
 MIDI CONTROL IN/OUT 292
 MIDI data monitors 13
 MIDI echo back 292
 MIDI filter 293
 MIDI OUT-A/B kanaalinstelling 105
 MIDI POORT/KANAAL 300
 MIDI sync 291
 Mix Phrase 274
 Mix Track 161
 Mixer (mengpaneel) 171, 227
 MMC 21, 291
 Mode toetsen 12
 Modify Gate Time 147, 262
 Modify Velocity 145, 261
 MONO/POLY 177
 MSB 44
 MTC 21, 291
 MTC start offset 292
 MULTI 110
 Multitrack switch (schakelaar) 110
 MUTE 74
 MUTE toets 15

- MUTE marking 132
MUTE TRACKS LEVEL 295
MW LFO DEPTH A.MOD (modulation wheel LFO depth amplitude modulatie) 179
MW LFO DEPTH F.MOD (modulation wheel LFO depth filter modulatie) 179
MW LFO DEPTH P.MOD (modulation wheel LFO depth pitch (toonhoogte) modulatie) 179
- N**
- Normal 151
NORMAL noot 298
Normalize Play Effect 163
Noot 293
Note name 184
Note Shift 175
Numerieke toetsenbord 15
- O**
- OCT DOWN toets 15
OCT UP toets 15
Octave toetsen 15
On-Bass 128
Open harmony 221
Opname mode 109, 251
Opname Standby 108, 248
Opnamespoor 110
Opslaan 307
Original Bass 128
OutCh. 104
Output Channels 103
OUTPUT jacks 16
OVERDRIVE 192
OVERDUB 110, 112, 252
- P**
- P.Bend (Pitch Bend) 293
P.FX THRU (Afspeleffecten THRU-instelling) 85
Pan 173, 184
Para (Parallel) 210
Part nummer 171
PAT (polyfonische aftertouch) 294
PATCH 200
PATT SETUP (Pattern setup) 73
Pattern Jobs 256
Pattern Effects 239
PATTERN toets 12
Pattern length 204, 210
Pattern mode 197
Patroon spoor 113, 125
PC (program change) 294
PHASER 192
Phrase Name 210
PhrSolo (frase solo) 208
PhrTabel (frasetabel) 209
PITCH BEND WHEEL 290
Pitch coarse 185
Pitch fine 184
PITCH wheel 12
- PLATE 192
PLAY indicator 13
PlayFx (Afspeel Effecten) 81, 213
Point Graph 136
POWER schakelaar 8
Program nummer 172
PORTAMENTO SW (Portamento switch) 179
PORTAMENTO TIME 179
PUNCH 110, 118
Punc Opname 118
Put Phrase 278
- Q**
- Quantize 140, 142, 260
Quantizewaarde 86
- R**
- Realtime Opname 112, 252
REC indicator 13
Receive note off 185
Release (EG release time) 234
Rename 312
REPLACE 110, 112, 252
Replacement List 98, 223
REST 208
Retrigger 210
Reverb 188, 235
Reverb Wijzigen 244
Reverb pan 191
Reverb return 191
Reverb Send 173, 184
Reverb type 191
Reverse 151
REVRS GATE 192
ROOM 192
ROTARY SP (rotary speaker) 192
- S**
- Save 307
Scale time 206
Sectie 75, 202
Sectie connectie (aansluiting) 202
Send chorus to reverb 192
Send variation to chorus 192
Send variation to reverb 192
Sequencesporen 11, 120
Sequencer 295
Sequencer toetsen 14
SetAll 133
SFX kit 172
SFX voice 172
SHF/GT/VEL 91
Shift Clock 150, 265
Shift Event 153, 267
SHIFT toets 13
Shift Note 150, 264
Shuttle dial 13
Slur 123
Solo 74

SOLO toets	15
SOLO markering	132
SONG toets	12
Song mode	69
Song Name	165
Song Opname	106
Song SMF	305
Sostenuto	290
Source Chord	211
Specificaties	318
Split Pattern	283
Split Phrase	276
Spoor	15
Spoor status	74, 206
stac (staccato)	123
STAGE	192
Stereo Opname	253
STEP	110, 120, 127, 253
Step Opname	120
Step Time	122
Stijl	305
Stijlnummer	202
Strength	86
Style Icon	285
SYMPHONIC	192
Syncoop	128
System	289

T

Tel grafiek	121, 136
TEMPO	70, 110
TEMPO spoor	117
Thin Out	157, 271
THRU	85
TIE	124
Time Stretch	158, 271
TO	98
TO TG kanaalinstelling	105
Toetsenbord spoor	74
Track	15
TRACK DOWN toets	15
TRACK UP toets	15
Track View	100
Transpose	98, 149, 263
Transponeren	79, 94, 96, 219
TREMOLO	192
TrNAME (Track name)	132
Troubleshooting (In de Problemen?)	320
TrView	101
Tune	175
TUNNEL	194

U

Uitstuurkanalen	103
Undo/Redo	141, 259
US	207
UTILITY	288
UTILITY toets	12
Utility mode	287

V

Variation	188, 235
Variation Wijzigen	244
Variation mode	190
Variation pan	192
Variation return	192
Variation send	173, 184
Variation switch	173
Variation type	192
Variation-to-chorus	243
Variation-to-reverb	243
VELCTY SENS DEPTH (Aanslaggevoeligheid)	178
VELCTY SENS OFFST (Aanslaggev. offset)	178
Velocity meter	171
Velocity offset	89, 93
Velocity ratio	92, 224
VIBRATO DELAY	180
VIBRATO DEPTH	180
VIBRATO RATE	180
View Filter markering	132
ViwFiltr (View Filter)	133
VOICE	171
Voice categorie	171
Voice Wijzigen	232
VOICE toets	12
Voice mode	167
Voice program	85, 105
VoicEdit (Voice Edit)	177, 232
Volume	173
VOLUME knop	13

W

WHITE ROOM	194
Woordenlijst	324

X

XG	5
XG header	306
XG On (XG System On)	169
XG parameter out	292
XG View	132
XG Viewer markering	132

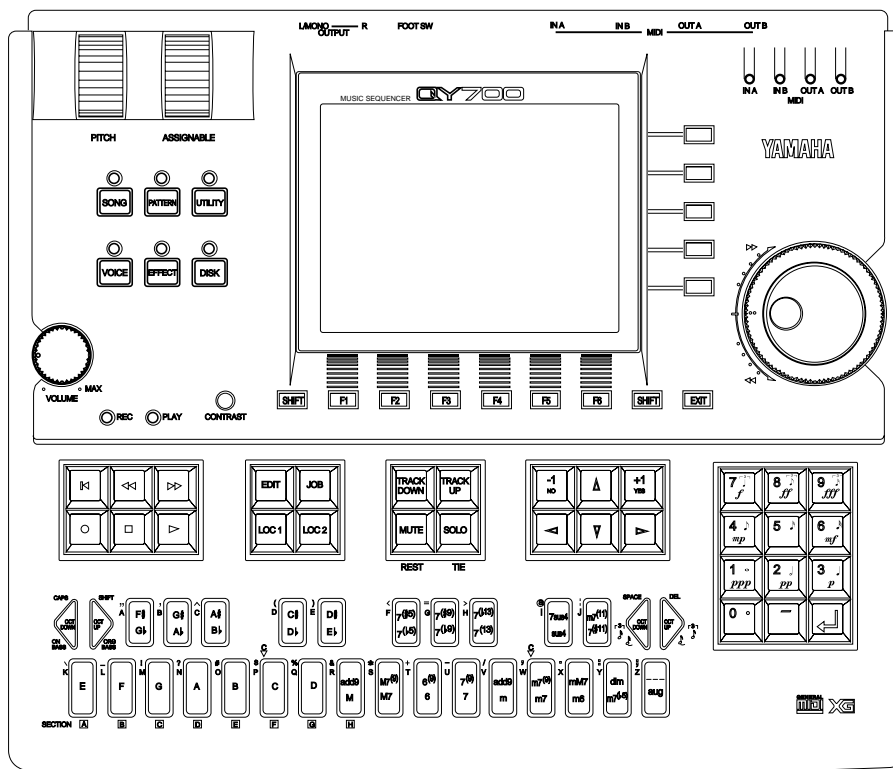
Z

ZONE LOW/HIGH	299
---------------------	-----

YAMAHA

MUSIC SEQUENCER **QY700**

Referentie Lijsten



Inhoud

XG Voice Lijst	334
XG Drum Lijst	338
Effect Type Lijst	339
Effect Parameter Lijst.....	340
Data/Waarde omreken tabel	345
Frase Lijst	347
Akkoord Type Lijst	362
Groove Template Lijst	364
MIDI Data Formaat	365
MIDI Implementatie	373

XG Voice Lijst (Bank 72~101, SFX)

Bank Select MSB=000, LSB=Bank Nummer

: Hetzelfde als Bank 0

Bank Select MSB=064, LSB=000

: Geen getuid

Instrument Groep	Pgm #	Bank 0	SL	Bank 72	SL	Bank 96	SL	Bank 97	SL	Bank 98	SL	Bank 99	SL	Bank 100	SL	Bank 101	SL
Piano	1	GrandPno	1														
	2	BritePno	1														
	3	E. Grand	2														
	4	HskyTonk	2														
	5	E. Piano1	2														
	6	E. Piano2	2														
	7	Hauptk	1														
	8	Clavé	2														
Chromatic Percussion	9	CoJasta	1														
	10	Glocken	1														
	11	MusicBox	2														
	12	Vibes	1														
	13	Marimba	1					Balafon2	2	Log Drum	2						
	14	Xylophon	1														
	15	TubulBel	1				ChrohBel	2	Carillon	2							
	16	Dulcimer	1				Cinbalom	2	Santur	2							
Organ	17	DrawOrgn	1														Fl. KClk
	18	PercOrgn	1														
	19	RockOrgn	2														
	20	ChrchOrg	2														
	21	ReedOrgn	1														
	22	Acordian	2														
	23	Harmonica	1														
	24	TappoAcid	2														
Guitar	25	NylonGtr	1			Ukulele	1										
	26	SteelGtr	1			Mandolin	2										
	27	Jazz Gtr	1														
	28	CleanGtr	1														
	29	Mute. Gtr	1														
	30	Ovrdrive	1														
	31	Dist. Gtr	1														
	32	StrHarmo	1														
Bass	33	Aco. Bass	1														
	34	FgtrBass	1														
	35	FlckBass	1														
	36	Fretless	1				SynFret1	2	Smooth	2							
	37	SlapBass1	1														
	38	SlapBass2	1														
	39	SynBass1	1				Hammer	2									
	40	SynBass2	2														
Strings	41	Violin	1														
	42	Viola	1														
	43	Cello	1														
	44	Contrabs	1														
	45	Trem. Str	1														
	46	Fizz. Str	1														
	47	Harp	1														
	48	Timpani	1														
Ensemble	49	Str1ngs1	1														Dog
	50	Str1ngs2	1														Horse
	51	Syn. Str1	2														Bird 2
	52	Syn. Str2	2														
	53	ChoirAah	1														
	54	VoiceOah	1														
	55	SynVoice	1														Ghost
	56	Orch. Hit	2														Maou
Brass	57	Trumpet	1														
	58	Trombone	1														
	59	Tuba	1														
	60	Mute. Ttp	1														
	61	Fr. Horn	2														
	62	BrasSect	1														
	63	SynBrass1	2														
	64	SynBrass2	1														
Reed	65	Sopr Sax	1														Tel. Dial
	66	Alto. Sax	1														DoorSgk
	67	Tenor Sax	1														Door Slam
	68	Bari. Sax	1														Scratch
	69	Oboe	2														Scratch 2
	70	Eng. Horn	1														WindChm
	71	Bassoon	1														Telephon2
	72	Clarinet	1														
Pipe	73	Piccolo	1														
	74	Flute	1														
	75	Recorder	1														
	76	FanFlute	1														
	77	Bottle	2														
	78	Shakuhchi	2														
	79	Whistle	1														
	80	Ocarina	1														
Synth Lead	81	SquareLd	2														CarEngin
	82	Saw. Lead	2				Seq. Ana	2									Car Stop
	83	Callopld	2														Car Pass
	84	Chiff. Ld	2														CarCrash
	85	CharanLd	2														Siren
	86	Voice. Ld	2														Train
	87	Fifth. Ld	2														Jetplane
	88	Bass. Ld	2														Starship
Synth Pad	89	NewAgePd	2														Burst
	90	Warm Pad	2														Coaster
	91	PolySynPd	2														Submarine
	92	ChoirPad	2														
	93	BowedPad	2														
	94	MetalPad	2														
	95	Halo. Pad	2														
	96	SweepPad	2														
Synth effects	97	Rain	2														Laughing
	98	SoundTrk	2														Scream
	99	Crystal	2	GameImba	2												Funch
	100	Atmosphr	2														Heart
	101	Bright	2				Smokey	2									FootStep
	102	Goblins	2				BelChoir	2									
	103	Echoes	2														
	104	Sci-Fi	2														
Ethnic	105	Star	1				Tambra	2	Tamboura	2							
	106	Bajo	1				Rabab	2	Gopichnt	2	Oud	2					
	107	Shamisen	1														
	108	Koto	1				F. Koto	2	Kanoon	2							
	109	Kalimba	1														
	110	Bagpipe	2														
	111	Fiddle	1														
	112	Shanai	1				Pungi	1	Hichriki	2							
Percussive	113	TuklBell	2				Bonang	2	Gender	2	GameJan	2	S. Gamlan	2	Rama Cym	2	AsianBel
	114	Agogo	2														MchinGun
	115	SteelDrum	2							GlasPerc	2	ThaiBell	2				LaserGun
	116	WoodBlck	1				Castanet	1									Xpllosion
	117	TalkoDrum	1				Gr. Cassa	1									FireWork
	118	MelodRom	2														
	119	Syn. Drum	1														
	120	KonCymb	1														
Sound effects	121	FretNoiz	2														
	122	BrchNoiz	2														
	123	Seashore	2														
	124	Tweet	2														
	125	Telephone	1														
	126	Helicptr	1														
	127	Applause	1														
	128	Gunshot	1														

SFX

Pgm #	Bank 0	SL
1	CutCrngWz	1
2	CtrngNs2	2
3		
4	Str. Slap	1
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17	Fl. KClk	1
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33	Rain	1
34	Thunder	1
35	Wind	1
36	Stream	2
37	Bubble	2
38	Feed	2
39		
40		
41		
42		

REVERB

Nr.	Exclusive		Effect Type	Omschrijving
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effect uit.
1	1	0	HALL1	Reverb dat de resonantie van een hal simuleert.
2	1	1	HALL2	Reverb dat de resonantie van een hal simuleert.
3	2	0	ROOM1	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
4	2	1	ROOM2	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
5	2	2	ROOM3	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
6	3	0	STAGE1	Reverb geschikt voor solo instrument.
7	3	1	STAGE2	Reverb geschikt voor solo instrument.
8	4	0	PLATE	Reverb dat een metal plate reverb apparaat simuleert.
9	10	0	WHITE ROOM	Een unieke korte reverb met een kleine delay.
10	11	0	TUNNEL	Simulatie van een tunnelruimte dat naar links en rechts uitwijkt.
11	13	0	BASEMENT	Een kleine delay gevolgd door een reverb met een unieke resonantie.

CHORUS

Nr.	Exclusive		Effect Type	Omschrijving
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effect turned off.
1	41	0	CHORUS1	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
2	41	1	CHORUS2	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
3	41	2	CHORUS3	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
4	41	8	CHORUS4	Chorus met stereo ingang. De pan instellingen van de part geldt tevens voor het effect.
5	42	0	CELESTE1	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
6	42	1	CELESTE2	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
7	42	2	CELESTE3	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
8	42	8	CELESTE4	CELESTE met stereo ingang. De pan instellingen van de part geldt tevens voor het effect.
9	43	0	FLANGER1	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.
10	43	1	FLANGER2	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.
11	42	8	FLANGER3	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.

VARIATION

Nr.	Exclusive		Effect Type	Omschrijving
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effect uit.
1	1	0	HALL1	Reverb dat de resonantie van een hal simuleert.
2	1	1	HALL2	Reverb dat de resonantie van een hal simuleert.
3	2	0	ROOM1	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
4	2	1	ROOM2	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
5	2	2	ROOM3	Reverb dat de resonantie van een kamer simuleert.
6	3	0	STAGE1	Reverb geschikt voor solo instrument.
7	3	1	STAGE2	Reverb geschikt voor solo instrument.
8	4	0	PLATE	Reverb dat een metal plate reverb apparaat simuleert.
9	5	0	DELAY L,C,R	Een program dat drie delay geluiden creëert; L, R, en C (midden).
10	6	0	DELAY L,R	Een program dat twee delay geluiden creëert; L en R. Er worden twee feedback delays geboden.
11	7	0	ECHO	Twee delays (L en R) en onafhankelijke feedback delays voor L en R.
12	8	0	CROSS DELAY	Een program dat de feedback van twee delays in elkaar over laat lopen.
13	9	0	ER1	Een effect dat alleen het eerste reflectie component van reverb genereert.
14	9	1	ER2	Een effect dat alleen het eerste reflectie component van reverb genereert.
15	A	0	GATE REVERB	Een simulatie van gated reverb.
16	B	0	REVERSE GATE	Een program dat achterste voren gespeelde gated reverb simuleert.
17	14	0	KARAOKE 1	Een delay met feedback van hetzelfde type als voor karaoke reverb gebruikt wordt.
18	14	1	KARAOKE 2	Een delay met feedback van hetzelfde type als voor karaoke reverb gebruikt wordt
19	14	2	KARAOKE 3	Een delay met feedback van hetzelfde type als voor karaoke reverb gebruikt wordt
20	41	0	CHORUS1	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
21	41	1	CHORUS2	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
22	41	2	CHORUS3	Normale chorus program dat natuurlijke verruiming toevoegt.
23	41	8	CHORUS4	Chorus met stereo ingang.
24	42	0	CELESTE1	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
25	42	1	CELESTE2	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
26	42	2	CELESTE3	Een 3-fase LFO voegt modulatie en ruimte aan het geluid toe.
27	42	8	CELESTE4	CELESTE met stereo ingang.
28	43	0	FLANGER1	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.
29	43	1	FLANGER2	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.
30	43	8	FLANGER3	Voegt een jet-airplane effect aan het geluid toe.
31	44	0	SYMPHONIC	Een multi-fase versie van CELESTE.
32	45	0	ROTARY SPEAKER	Een rotary speaker simulatie. U kunt met een AC1 (assignable controller) e.d. de rotatiesnelheid besturen.
33	46	0	TREMOLO	Een effect dat cyclisch het volume moduleert.
34	47	0	AUTO PAN	Een program dat cyclisch het geluid van links naar rechts, en van voren naar achteren verplaatst.
35	48	0	PHASER1	Wijzigt cyclisch de fasen om modulatie aan het geluid toe te voegen.
36	48	8	PHASER2	Phaser met stereo ingang.
37	49	0	DISTORTION	Voegt een scherpe distortion aan het geluid toe.
38	4A	0	OVER DRIVE	Voegt een milde distortion aan het geluid toe.
39	4B	0	AMP SIMULATOR	Een simulatie van een gitaarversterker.
40	4C	0	3BAND EQ(MONO)	Een mono EQ met instelbare LOW, MID, en HIGH equalizing.
41	4D	0	2BAND EQ(STEREO)	Een stereo EQ met instelbare LOW en HIGH. Ideaal voor drum Parts.
42	4E	0	AUTO WAH(LFO)	Moduleert cyclisch de middenfrequentie van een wah filter. AC1 e.d. kunnen als wah-pedaal fungeren.
43	40	0	THRU	Bypass (doorsturen) zonder effect toe te voegen.

Effect Parameter Lijst

Reverb Type

[00] No Effect

[01] Rev Hall 1 ~ [08] Rev Plate

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	0-69	tb_rvt	
2	Diffusion	0 ~ 10	0-10		
3	Initial Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52	disp_fc	
5	LPF Cutoff	1.0kHz ~ Thru	34-60	disp_fc	
6					
7					
8					
9					
10					
11	*Rev Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
12	*Density	0 ~ 3	0-3		
13	*Rev/Er Balance	R<E63 ~ R=E ~ R63>E	1-127		
14					
15	*Feedback Level	-63 ~ +63	1- 127		
16					

Chorus Type

[00] No Effect

[01] Chorus 1 ~ [08] Celeste 4

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO PM Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
4	Delay Offset	0.0 ~ 50.0ms	0-127	tb_dly50	
5					
6	*EQ Low Freq.	50 ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14					
15	*Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

[09] Rev WhiteRm ~ [11] Rev Basemnt

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	0-69	tb_rvt	
2	Diffusion	0 ~ 10	0-10		
3	Initial Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52	disp_fc	
5	LPF Cutoff	1.0kHz ~ Thru	34-60	disp_fc	
6	*Width	0.5 ~ 10.2m	0-37		
7	*Height	0.5 ~ 20.2m	0-73		
8	*Depth	0.5 ~ 30.2m	0-104		
9	*Wall Vary	0 ~ 30	0-30		
10					
11	*Rev Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
12	*Density 0&`	0-3			
13	*Rev/Er Balance	R<E63 ~ R=E ~ R63>E	1-127		
14					
15	*Feedback Level	-63 ~ +63	1- 127		
16					

[09] Flanger 1 ~ [11] Flanger 3

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
4	Delay Offset	0.0 ~ 6.3ms	0-63	tb_dly50	
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14	*LFO Phase Diff.	-180 ~ +180deg(reso=3)	4-124		
15					
16					

* Geeft parameters aan die via MIDI system exclusive boodschappen ingesteld worden

• Geeft parameters aan die met het Modulation wheel of Foot Controller e.d. bestuurbaar zijn als Variation Mode = INS.

Variation Type

[00] Geen Effect

[01] Rev Hall 1 ~ [08] Rev Plate

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Reverb Time	0.3 ~ 30.0s	0-69	tb_rvt	
2	Diffusion	0 ~ 10	0-10		
3	Initial Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
4	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52	disp_fc	
5	LPF Cutoff	1.0kHz ~ Thru	34-60	disp_fc	
6					
7					
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11	*Rev Delay	0.1 ~ 99.3ms	0-63	tb_dly200	
12	*Density	0 ~ 3	0-3		
13	*Rev/Er Balance	R<E63 ~ R=E ~ R63>E	1-127		
14					
15	*Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
16					

[11] Echo

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Lch Delay1	0.1 ~ 355.0m	1-3550		
2	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1 ~ 355.0m	1-3550		
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10		
6	*Lch Delay2	0.1 ~ 360.0ms	1-3600		
7	*Rch Delay2	0.1 ~ 360.0ms	1-3600		
8	*Delay2 Level	0 ~ 127	0-127		
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11					
12					
13	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
14	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	8-58	disp_fc	
16	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

[09] Delay L, C, R

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Lch Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
2	Rch Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
3	Cch Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
4	Feedback Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
6	*Cch Level	0 ~ 127	0-127		
7	*High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10		
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11					
12					
13	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
14	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
16	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

[12] CrossDelay

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	L->R Delay	0.1 ~ 355.0m	1-3550		
2	R->L Delay	0.1 ~ 355.0m	1-3550		
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
4	Input Select	L,R,L&R(L,R, MonoMix)	0-2		
5	High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11					
12					
13	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
14	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	8-58	disp_fc	
16	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

[10] Delay L, R

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Lch Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
2	Rch Delay	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
3	Feedback Delay1	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
4	Feedback Delay2	0.1 ~ 715.0msec	1-7150		
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
6	*High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11					
12					
13	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
14	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
16	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

[13] EarlyRef.1, [14]EarlyRef.2

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0-5		
2	Room Size	0.1 ~ 7.0	0-44	tb_room	
3	Diffusion	0 ~ 10	0-10		
4	Initial Delay	0.1 ~ 200.0ms	0-127	tb_dly200	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
6	*HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52	disp_fc	
7	*LPF Cutoff	1.0kHz ~ Thru	34-60	disp_fc	
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		•
11	*Liveness	0 ~ 10	0-10		
12	*Density	0 ~ 3	0-3		
13	*High Damp	0.1 ~ 1.0	1-10		
14					
15					
16					

* Geeft parameters aan die via MIDI system exclusive boodschappen ingesteld worden

• Geeft parameters aan die met het Modulation wheel of Foot Controller e.d. bestuurbaar zijn als Variation Mode = INS.

Effect Parameter Lijst

[15] GateReverb, [16]ReversGate

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Type	TypeA,TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1 - 7.0	0-44	tb_room	
3	Diffusion	0 - 10	0-10		
4	Initial Delay	0.1 - 200.0ms	0-127	tb_dly200	
5	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
6	*HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	disp_fc	
7	*LPF Cutoff	1.0kHz - Thru	34-60	disp_fc	
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		●
11	*Liveness	0 - 10	0-10		
12	*Density	0 - 3	0-3		
13	*High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
14					
15					
16					

[28] Flanger 1 - [30] Flanger 3

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Table	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
4	Delay Offset	0.0 - 50.0ms	0-127	tb_dly50	
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		●
11					
12					
13					
14	*LFO Phase Diff.	-180 - +180deg	4-124		
15					
16					

[17] Rev Karaoke1 - [19]Rev Karaoke3

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Delay Time	0.1 - 400.0ms	0-127	tb_dly400	
2	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	disp_fc	
4	LPF Cutoff	1.0kHz - Thru	34-60	disp_fc	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

[31] Symphonic

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Delay Offset	0.0 - 50.0ms	0-127	tb_dly50	
4					
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

[20] Chorus 1 - [27] Celeste 4

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO PM Depth	0 - 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
4	Delay Offset	0.0 - 50.0ms	0-127	tb_dly50	
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15	*Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

[32] Rotary Sp.

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Value	Table	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_lfo	●
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3					
4					
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

* Geeft parameters aan die via MIDI system exclusive boodschappen ingesteld worden

• Geeft parameters aan die met het Modulation wheel of Foot Controller e.d. bestuurbaar zijn als Variation Mode = INS.

[33] Tremolo

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_ifo	•
2	AM Depth	0 - 127	0-127		
3	PM Depth	0 - 127	0-127		
4					
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14	*LFO Phase Diff.	-180 - +180deg	4-124		
15	*Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

[36] Phaser 2

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_ifo	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0 - 127	0-127		
4	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		•
11	*Stage	3 - 5	3-5		
12					
13	*LFO Phase Diff.	-180 - +180deg(reso=3)	4-124		
14					
15					
16					

[34] Auto PAN

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_ifo	•
2	L/R Depth	0 - 127	0-127		
3	F/R Depth	0 - 127	0-127		
4	PAN Direction	L<>R,L>R,L<-R,Lturn,Rturn,L/R	0-5		
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

[37] Distortion, [38]Overdrive

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Drive	0 - 127	0-127		•
2	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
3	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0kHz - Thru	34-60	disp_fc	
5	Output Level	0 - 127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	500Hz - 10.0kHz	28-54	disp_fc	
8	*EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76		
9	*EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10-120		
10	*Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

[35] Phaser 1

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 - 39.70Hz	0-127	disp_ifo	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0 - 127	0-127		
4	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz - 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz - 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		•
11	*Stage	6,7,8,9,10	6-10		
12					
13					
14					
15					
16					

[39] G-Amp.Sim

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	Drive	0 - 127	0-127		•
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0kHz - Thru	34-60	disp_fc	
4	Output Level	0 - 127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Wet/Dry	W<D63 - W=D - W63>D	1-127		
11	*Edge(Clip Curve)	0 - 127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

* Geeft parameters aan die via MIDI system exclusive boodschappen ingesteld worden

• Geeft parameters aan die met het Modulation wheel of Foot Controller e.d. bestuurbaar zijn als Variation Mode = INS.

Effect Parameter Lijst

[40] 3 Band EQ

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	500Hz ~ 10.0kHz	28-54	disp_fc	
3	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	2-76		
4	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
5	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
6	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

[43] THRU Signaal wordt onbewerkt doorgestuurd.

[41] 2 Band EQ

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
2	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
4	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

[42] Auto Wah

Nr.	Parameter (MIDI)	Display	Waarde	Tabel	MW.FC
1	LFO Frequency	0.000 ~ 39.70Hz	0-127	disp_lfo	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Cutoff FrequencyOffset	50Hz ~ 14.0kHz	0-127	tb_wah_fq	•
4	Resonance	1.0 ~ 12.0	0-120		
5					
6	*EQ Low Freq.	50Hz ~ 2.0kHz	8-40	disp_fc	
7	*EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	*EQ High Freq.	500Hz ~ 16.0kHz	28-58	disp_fc	
9	*EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10	Wet/Dry	W<D63 ~ W=D ~ W63>D	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

* Geeft parameters aan die via MIDI system exclusive boodschappen ingesteld worden

• Geeft parameters aan die met het Modulation wheel of Foot Controller e.d. bestuurbaar zijn als Variation Mode = INS.

tb_rvt

reverb time tabel [s]

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.3	32	3.5	64	17.0
1	0.4	33	3.6	65	18.0
2	0.5	34	3.7	66	19.0
3	0.6	35	3.8	67	20.0
4	0.7	36	3.9	68	25.0
5	0.8	37	4.0	37	30.0
6	0.9	38	4.1		
7	1.0	39	4.2		
8	1.1	40	4.3		
9	1.2	41	4.4		
10	1.3	42	4.5		
11	1.4	43	4.6		
12	1.5	44	4.7		
13	1.6	45	4.8		
14	1.7	46	4.9		
15	1.8	47	5.0		
16	1.9	48	5.5		
17	2.0	49	6.0		
18	2.1	50	6.5		
19	2.2	51	7.0		
20	2.3	52	7.5		
21	2.4	53	8.0		
22	2.5	54	8.5		
23	2.6	55	9.0		
24	2.7	56	9.5		
25	2.8	57	10.0		
26	2.9	58	11.0		
27	3.0	59	12.0		
28	3.1	60	13.0		
29	3.2	61	14.0		
30	3.3	62	15.0		
31	3.4	63	16.0		

tb_dly200

delay time tabel [\times 0.1ms] (MAX200.0ms)

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	01	32	505	64	1008	96	1512
1	17	33	520	65	1024	97	1528
2	32	34	536	66	1040	98	1544
3	48	35	552	67	1056	99	1559
4	64	36	568	68	1071	100	1575
5	80	37	583	69	1087	101	1591
6	95	38	599	70	1103	102	1606
7	111	39	615	71	1119	103	1622
8	127	40	631	72	1134	104	1638
9	143	41	646	73	1150	105	1654
10	158	42	662	74	1166	106	1669
11	174	43	678	75	1182	107	1685
12	190	44	694	76	1197	108	1701
13	206	45	709	77	1213	109	1717
14	221	46	725	78	1229	110	1732
15	237	47	741	79	1244	111	1748
16	253	48	757	80	1260	112	1764
17	269	49	772	81	1276	113	1780
18	284	50	788	82	1292	114	1795
19	300	51	804	83	1307	115	1811
20	316	52	819	84	1323	116	1827
21	332	53	835	85	1339	117	1843
22	347	54	851	86	1355	118	1858
23	363	55	867	87	1370	119	1874
24	379	56	882	88	1386	120	1890
25	395	57	898	89	1402	121	1906
26	410	58	914	90	1418	122	1921
27	426	59	930	91	1433	123	1937
28	442	60	945	92	1449	124	1953
29	457	61	961	93	1465	125	1969
30	473	62	977	94	1481	126	1984
31	489	63	993	95	1496	127	2000

tb_dly400

delay time tabel [\times 0.1ms] (MAX400.0ms)

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	1	32	1009	64	2016	96	3024
1	32	33	1040	65	2048	97	3055
2	64	34	1072	66	2079	98	3087
3	95	35	1103	67	2111	99	3118
4	127	36	1135	68	2142	100	3150
5	158	37	1166	69	2174	101	3181
6	190	38	1198	70	2205	102	3213
7	221	39	1229	71	2237	103	3244
8	253	40	1261	72	2268	104	3276
9	284	41	1292	73	2300	105	3307
10	316	42	1324	74	2331	106	3339
11	347	43	1355	75	2363	107	3370
12	379	44	1386	76	2394	108	3402
13	410	45	1418	77	2426	109	3433
14	442	46	1449	78	2457	110	3465
15	473	47	1481	79	2489	111	3496
16	505	48	1512	80	2520	112	3528
17	536	49	1544	81	2552	113	3559
18	568	50	1575	82	2583	114	3591
19	599	51	1607	83	2615	115	3622
20	631	52	1638	84	2646	116	3654
21	662	53	1670	85	2677	117	3685
22	694	54	1701	86	2709	118	3717
23	725	55	1733	87	2740	119	3748
24	757	56	1764	88	2772	120	3780
25	788	57	1796	89	2803	121	3811
26	820	58	1827	90	2835	122	3843
27	851	59	1859	91	2866	123	3874
28	883	60	1890	92	2898	124	3906
29	914	61	1922	93	2929	125	3937
30	946	62	1953	94	2961	126	3969
31	977	63	1985	95	2992	127	4000

tb_dly50

delay time tabel [\times 0.1ms] (MAX50.0ms)

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0	32	32	64	64	96	96
1	1	33	33	65	65	97	97
2	2	34	34	66	66	98	98
3	3	35	35	67	67	99	99
4	4	36	36	68	68	100	100
5	5	37	37	69	69	101	111
6	6	38	38	70	70	102	122
7	7	39	39	71	71	103	133
8	8	40	40	72	72	104	144
9	9	41	41	73	73	105	155
10	10	42	42	74	74	106	171
11	11	43	43	75	75	107	186
12	12	44	44	76	76	108	202
13	13	45	45	77	77	109	218
14	14	46	46	78	78	110	233
15	15	47	47	79	79	111	249
16	16	48	48	80	80	112	265
17	17	49	49	81	81	113	280
18	18	50	50	82	82	114	296
19	19	51	51	83	83	115	312
20	20	52	52	84	84	116	328
21	21	53	53	85	85	117	343
22	22	54	54	86	86	118	359
23	23	55	55	87	87	119	375
24	24	56	56	88	88	120	390
25	25	57	57	89	89	121	406
26	26	58	58	90	90	122	422
27	27	59	59	91	91	123	437
28	28	60	60	92	92	124	453
29	29	61	61	93	93	125	469
30	30	62	62	94	94	126	484
31	31	63	63	95	95	127	500

Data/Waarde Omreken Tabellen

disp_fc

cutoff freq. tabel voor filter [Hz]

Data	Waarde	Data	Waarde
0	20	32	800
1	22	33	900
2	25	34	1.0k
3	28	35	1.1k
4	32	36	1.2k
5	36	37	1.4k
6	40	38	1.6k
7	45	39	1.8k
8	50	40	2.0k
9	56	41	2.2k
10	63	42	2.5k
11	70	43	2.8k
12	80	44	3.2k
13	90	45	3.6k
14	100	46	4.0k
15	110	47	4.5k
16	125	48	5.0k
17	140	49	5.6k
18	160	50	6.3k
19	180	51	7.0k
20	200	52	8.0k
21	225	53	9.0k
22	250	54	10.0k
23	280	55	11.0k
24	315	56	12.0k
25	355	57	14.0k
26	400	58	16.0k
27	450	59	18.0k
28	500	60	20.0k
29	560		
30	630		
31	700		

tb_room

room grootte tabel

Data	Waarde	Data	Waarde
0	1	32	51
1	3	33	53
2	4	34	54
3	6	35	56
4	7	36	57
5	9	37	59
6	10	38	61
7	12	39	62
8	14	40	64
9	15	41	65
10	17	42	67
11	18	43	68
12	20	44	70
13	21		
14	23		
15	25		
16	26		
17	28		
18	29		
19	31		
20	32		
21	34		
22	35		
23	37		
24	39		
25	40		
26	42		
27	43		
28	45		
29	46		
30	48		
31	50		

disp_lfo

LFO freq. tabel [Hz]

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.000	32	1.346	64	2.692	96	8.411
1	0.042	33	1.388	65	2.776	97	8.748
2	0.084	34	1.430	66	2.860	98	9.084
3	0.126	35	1.472	67	2.944	99	9.421
4	0.168	36	1.514	68	3.028	100	9.757
5	0.210	37	1.556	69	3.112	101	10.09
6	0.252	38	1.598	70	3.196	102	10.77
7	0.294	39	1.640	71	3.280	103	11.44
8	0.336	40	1.682	72	3.365	104	12.11
9	0.379	41	1.724	73	3.449	105	12.79
10	0.421	42	1.766	74	3.533	106	13.46
11	0.463	43	1.808	75	3.617	107	14.13
12	0.505	44	1.851	76	3.701	108	14.80
13	0.547	45	1.893	77	3.869	109	15.48
14	0.589	46	1.935	78	4.037	110	16.15
15	0.631	47	1.977	79	4.206	111	16.82
16	0.673	48	2.019	80	4.374	112	17.50
17	0.715	49	2.061	81	4.542	113	18.17
18	0.757	50	2.103	82	4.710	114	19.51
19	0.799	51	2.145	83	4.879	115	20.86
20	0.841	52	2.187	84	5.047	116	22.21
21	0.883	53	2.229	85	5.215	117	23.55
22	0.925	54	2.271	86	5.383	118	24.90
23	0.967	55	2.313	87	5.552	119	26.24
24	1.009	56	2.355	88	5.720	120	27.59
25	1.051	57	2.397	89	6.056	121	28.94
26	1.093	58	2.439	90	6.393	122	30.28
27	1.136	59	2.481	91	6.729	123	31.63
28	1.178	60	2.523	92	7.066	124	32.97
29	1.220	61	2.565	93	7.402	125	34.32
30	1.262	62	2.608	94	7.738	126	37.01
31	1.304	63	2.650	95	8.075	127	39.70

tb_Wah_fq

Wah Cutoff Freq. tabel [Hz]

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	50	32	500	64	2.14k	96	6.20k
1	55	33	530	65	2.22k	97	6.38k
2	60	34	560	66	2.31k	98	6.56k
3	66	35	590	67	2.40k	99	6.75k
4	72	36	620	68	2.49k	100	6.95k
5	80	37	650	69	2.58k	101	7.15k
6	86	38	680	70	2.67k	102	7.35k
7	94	39	720	71	2.77k	103	7.56k
8	100	40	760	72	2.87k	104	7.78k
9	110	41	800	73	2.97k	105	8.00k
10	120	42	840	74	3.08k	106	8.22k
11	130	43	880	75	3.19k	107	8.44k
12	140	44	920	76	3.30k	108	8.67k
13	150	45	960	77	3.41k	109	8.90k
14	162	46	1.00k	78	3.53k	110	9.14k
15	174	47	1.05k	79	3.65k	111	9.38k
16	186	48	1.10k	80	3.77k	112	9.63k
17	200	49	1.15k	81	3.90k	113	9.90k
18	215	50	1.20k	82	4.03k	114	10.2k
19	230	51	1.26k	83	4.16k	115	10.4k
20	245	52	1.32k	84	4.29k	116	10.7k
21	260	53	1.38k	85	4.43k	117	10.9k
22	280	54	1.43k	86	4.57k	118	11.2k
23	300	55	1.50k	87	4.72k	119	11.5k
24	315	56	1.56k	88	4.87k	120	11.8k
25	335	57	1.62k	89	5.02k	121	12.1k
26	355	58	1.69k	90	5.18k	122	12.4k
27	380	59	1.76k	91	5.34k	123	12.7k
28	400	60	1.83k	92	5.50k	124	13.0k
29	425	61	1.90k	93	5.67k	125	13.3k
30	450	62	1.98k	94	5.84k	126	13.7k
31	475	63	2.06k	95	6.02k	127	14.0k

Frase Lijst (Drum-a)

16beat Drum -a					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Da16001	DA BreakBt 1	Da16090	PO Prayer 2	Da16179	JA Fission 1
Da16002	DA BreakBt 2	Da16091	PO Shuvlin	Da16180	JA Fission 2
Da16003	DA BreakBt 3	Da16092	PO Soupy	Da16181	JA Fission 3
Da16004	DA BreakBt 4	Da16093	PO Tense 1	Da16182	JA JazFunk 1
Da16005	DA BreakBt 5	Da16094	PO Tense 2	Da16183	JA JazFunk 2
Da16006	DA BreakBt 6	Da16095	PO Tense 3	Da16184	JA JazFunk 3
Da16007	DA BreakBt 7	Da16096	PO Tense 4	Da16185	JA JazFunk 4
Da16008	DA BreakBt 8	Da16097	RO Dirge 1	Da16186	JA JazFunk 5
Da16009	DA BreakBt 9	Da16098	RO Dirge 2	Da16187	JA JazFunk 6
Da16010	DA BreakBt 10	Da16099	RO Hotel 1	Da16188	LA Bossa
Da16011	DA BreakBt 11	Da16100	RO Hotel 2	Da16189	LA Calient 1
Da16012	DA BreakBt 12	Da16101	RO Metal 1	Da16190	LA Calient 2
Da16013	DA BreakBt 13	Da16102	RO Metal 2	Da16191	LA Calypso 1
Da16014	DA BreakBt 14	Da16103	RO Metal 3	Da16192	LA Calypso 2
Da16015	DA BreakBt 15	Da16104	RO Metal 4	Da16193	LA Calypso 3
Da16016	DA BreakBt 16	Da16105	RO Metal 5	Da16194	LA Corazon 1
Da16017	DA BreakBt 17	Da16106	RO Rocker 1	Da16195	LA Corazon 2
Da16018	DA BreakBt 18	Da16107	RO Rocker 2	Da16196	LA Espagno 1
Da16019	DA BreakBt 19	Da16108	RO Rocker 3	Da16197	LA Espagno 2
Da16020	DA BreakBt 20	Da16109	RO Rocker 4	Da16198	LA Merengu 1
Da16021	DA BreakBt 21	Da16110	RO Rocker 5	Da16199	LA Merengu 2
Da16022	DA BreakBt 22	Da16111	RO Rocker 6	Da16200	LA Samba 1
Da16023	DA BreakBt 23	Da16112	RO Rocker 7	Da16201	LA Samba 2
Da16024	DA BreakBt 24	Da16113	RO Rocker 8	Da16202	LA Samba 3
Da16025	DA BreakBt 25	Da16114	RO Rocker 9	Da16203	LA Samba 4
Da16026	DA BreakBt 26	Da16115	RO Rocker 10	Da16204	LA Samba 5
Da16027	DA BreakBt 27	Da16116	RO Rocker 11	Da16205	LA Samba 6
Da16028	DA BreakBt 28	Da16117	RO Rockin' 1	Da16206	LA SambaPp 1
Da16029	DA BreakBt 29	Da16118	RO Rockin' 2	Da16207	LA SambaPp 2
Da16030	DA BreakBt 30	Da16119	RO Rose 1	Da16208	LA SambaPp 3
Da16031	DA BreakBt 31	Da16120	RO Rose 2	Da16209	LA SambaPp 4
Da16032	DA ComeOnt 1	Da16121	RO Wrapped	Da16210	LA SambaPp 5
Da16033	DA ComeOnt 2	Da16122	CW Memphis 1	Da16211	LA SambaPp 6
Da16034	DA ComeOnt 3	Da16123	CW Memphis 2	Da16212	LA SambaPp 7
Da16035	DA ComeOnt 4	Da16124	CW Memphis 3	Da16213	LA SambaPp 8
Da16036	DA ComeOnt 5	Da16125	RB Esteem	Da16214	LA Soca 1
Da16037	DA ComeOnt 6	Da16126	RB Funkie 1	Da16215	LA Soca 2
Da16038	DA ComeOnt 7	Da16127	RB Funkie 2	Da16216	LA Tejano
Da16039	DA Disco	Da16128	RB Funkie 3	Da16217	WO Hi-Life 1
Da16040	DA DisFunk 1	Da16129	RB Funkie 4	Da16218	WO Hi-Life 2
Da16041	DA DisFunk 2	Da16130	RB Funkier 1	Da16219	WO Mozambq 1
Da16042	DA DisFunk 3	Da16131	RB Funkier 2	Da16220	WO Mozambq 2
Da16043	DA DisFunk 4	Da16132	RB Funkier 3	Da16221	WO Reggae 1
Da16044	DA DisFunk 5	Da16133	RB Funkier 4	Da16222	WO Reggae 2
Da16045	DA DisFunk 6	Da16134	RB Funkier 5	Da16223	WO Reggae 3
Da16046	DA DisFunk 7	Da16135	RB Funkier 6	Da16224	WO Reggae 4
Da16047	DA DisFunk 8	Da16136	RB Funkyst 1	Da16225	WO Reggae 5
Da16048	DA DisFunk 9	Da16137	RB Funkyst 2	Da16226	WO Reggae 6
Da16049	DA DisFnk 10	Da16138	RB FunkBoy 1	Da16227	WO Reggae 7
Da16050	DA Drummer	Da16139	RB FunkBoy 2	Da16228	WO Soweto 1
Da16051	DA EuroBt. 1	Da16140	RB FunkBoy 3	Da16229	WO Soweto 2
Da16052	DA EuroBt. 2	Da16141	RB FunkBoy 4	Da16230	WO Zydeco 1
Da16053	DA EuroBt. 3	Da16142	RB FunkBoy 5	Da16231	WO Zydeco 2
Da16054	DA Get'Nuff	Da16143	RB FunkBoy 6		
Da16055	DA Ground 1	Da16144	RB NAWlins 1		
Da16056	DA Ground 2	Da16145	RB NAWlins 2		
Da16057	DA Ground 3	Da16146	RB SlowJam 1		
Da16058	DA Ground 4	Da16147	RB SlowJam 2		
Da16059	DA Ground 5	Da16148	RB SlowJam 3		
Da16060	DA Ground 6	Da16149	RB SlowJam 4		
Da16061	DA Ground 7	Da16150	RB SlowJam 5		
Da16062	DA Ground 8	Da16151	RB SlowJam 6		
Da16063	DA Ground 9	Da16152	RB SlowJam 7		
Da16064	DA Hip 1	Da16153	RB SlowJam 8		
Da16065	DA Hip 2	Da16154	RB SlowJam 9		
Da16066	DA Hip 3	Da16155	RB Slajam 10		
Da16067	DA Hip 4	Da16156	RB Slajam 11		
Da16068	DA Hip 5	Da16157	RB Slajam 12		
Da16069	DA Jungle 1	Da16158	RB Slajam 13		
Da16070	DA Jungle 2	Da16159	RB Slajam 14		
Da16071	DA Jungle 3	Da16160	RB Souful 1		
Da16072	DA Jungle 4	Da16161	RB Souful 2		
Da16073	DA Rap 1	Da16162	RB Souful 3		
Da16074	DA Rap 2	Da16163	RB Souful 4		
Da16075	DA Rap 3	Da16164	RB Souful 5		
Da16076	DA Rap 4	Da16165	RB Souful 6		
Da16077	DA Rave 1	Da16166	RB Souful 7		
Da16078	DA Rave 2	Da16167	RB Souful 8		
Da16079	DA Rave 3	Da16168	RB Souful 9		
Da16080	DA Tekno 1	Da16169	RB Souful 10		
Da16081	DA Tekno 2	Da16170	RB Souful 11		
Da16082	PO Ethno	Da16171	RB Souful 12		
Da16083	PO Fly 1	Da16172	RB Souful 13		
Da16084	PO Fly 2	Da16173	RB Souful 14		
Da16085	PO Gaddget	Da16174	RB UpGospl 1		
Da16086	PO Magic	Da16175	RB UpGospl 2		
Da16087	PO Muses 1	Da16176	JA Afralaz 1		
Da16088	PO Muses 2	Da16177	JA Afralaz 2		
Da16089	PO Prayer 1	Da16178	JA Ballad		

8beat Drum -a					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Da08001	DA BreakBt 1	Da08090	RO Boogie 8	Da08179	RB R&B 3
Da08002	DA BreakBt 2	Da08091	RO Boogie 9	Da08180	RB R&B 4
Da08003	DA BreakBt 3	Da08092	RO Boogie 10	Da08181	RB R&B 5
Da08004	DA BreakBt 4	Da08093	RO Boogie 11	Da08182	RB R&B 6
Da08005	DA BreakBt 5	Da08094	RO Boogie 12	Da08183	RB R&B 7
Da08006	DA Dig Yal 1	Da08095	RO Hard 1	Da08184	RB Soul 1
Da08007	DA Dig Yal 2	Da08096	RO Hard 2	Da08185	RB Soul 2
Da08008	DA Much	Da08097	RO Hard 3	Da08186	RB Soul 3
Da08009	PO Cherry 1	Da08098	RO Hard 4	Da08187	JA Ballad 1
Da08010	PO Cherry 2	Da08099	RO Hard 5	Da08188	JA Ballad 2
Da08011	PO Cherry 3	Da08100	RO Hard 6	Da08189	JA Ballad 3
Da08012	PO Ethno 1	Da08101	RO Harder 1	Da08190	JA Ballad 4
Da08013	PO Ethno 2	Da08102	RO Harder 2	Da08191	JA Ballad 5
Da08014	PO Feel 1	Da08103	RO Hardest 1	Da08192	JA Ballad 6
Da08015	PO Feel 2	Da08104	RO Hardest 2	Da08193	JA Ballad 7
Da08016	PO Feel 3	Da08105	RO Hardest 3	Da08194	JA Ballad 8
Da08017	PO Feel 4	Da08106	RO Hardest 4	Da08195	JA Ballad 9
Da08018	PO Gated 1	Da08107	RO Heavy 1	Da08196	JA Ballad 10
Da08019	PO Gated 2	Da08108	RO Heavy 2	Da08197	JA Ballad 11
Da08020	PO GiveUpl 1	Da08109	RO Heavy 3	Da08198	JA Ballad 12
Da08021	PO GiveUpl 2	Da08110	RO Heavy 4	Da08199	JA Ballad 13
Da08022	PO GiveUpl 3	Da08111	RO Heavy 5	Da08200	JA Ballad 14
Da08023	PO GiveUpl 4	Da08112	RO Jammin' 1	Da08201	JA Ballad 15
Da08024	PO Hustler 1	Da08113	RO Jammin' 2	Da08202	JA Ballad 16
Da08025	PO Hustler 2	Da08114	RO Jammin' 3	Da08203	JA Maiden 1
Da08026	PO Hustler 3	Da08115	RO R&R	Da08204	JA Maiden 2
Da08027	PO Hustler 4	Da08116	RO Rockaby 1	Da08205	JA Maiden 3
Da08028	PO Hustler 5	Da08117	RO Rockaby 2	Da08206	JA Swing 1
Da08029	PO Hustler 6	Da08118	RO Rockaby 3	Da08207	JA Swing 2
Da08030	PO Killer	Da08119	RO Rockaby 4	Da08208	JA Swing 3
Da08031	PO Love 1	Da08120	RO Rockaby 5	Da08209	JA Swing 4
Da08032	PO Love 2	Da08121	RO Rockin' 1	Da08210	JA Swing 5
Da08033	PO Love 3	Da08122	RO Rockin' 2	Da08211	JA Swing 6
Da08034	PO Love 4	Da08123	RO Rockin' 3	Da08212	JA Swing 7
Da08035	PO Lovin' 1	Da08124	RO Rockin' 4	Da08213	JA Swing 8
Da08036	PO Lovin' 2	Da08125	RO Roll 1	Da08214	JA Swing 9
Da08037	PO Lovin' 3	Da08126	RO Roll 2	Da08215	JA Swing 10
Da08038	PO Lovin' 4	Da08127	RO Shadow	Da08216	JA Swing 11
Da08039	PO Lovin' 5	Da08128	RO Sharon 1	Da08217	JA Swing 12
Da08040	PO Mine	Da08129	RO Sharon 2	Da08218	JA Swing 13
Da08041	PO Motel 1	Da08130	RO Surfin' 1	Da08219	JA Swingin 1
Da08042	PO Motel 2	Da08131	RO Surfin' 2	Da08220	JA Swingin 2
Da08043	PO Night 1	Da08132	RO Surfin' 3	Da08221	JA Swingin 3
Da08044	PO Night 2	Da08133	RO Surfin' 4	Da08222	JA Swingin 4
Da08045	PO Place 1	Da08134	RO Surfin' 5	Da08223	JA Bossa 1
Da08046	PO Place 2	Da08135	RO Surfin' 6	Da08224	JA Bossa 2
Da08047	PO Place 3	Da08136	RO Surfin' 7	Da08225	JA Bossa 3
Da08048	PO Pressur	Da08137	RO Surfin' 8	Da08226	JA Bossa 4
Da08049	PO Push 1	Da08138	RO Surfin' 9	Da08227	JA Bossa 5
Da08050	PO Push 2	Da08139	RO Strail 1	Da08228	JA Bossa 6
Da08051	PO Push 3	Da08140	RO Strail 2	Da08229	JA Cumbia 1
Da08052	PO Shuffin 1	Da08141	RO Strail 3	Da08230	JA Cumbia 2
Da08053	PO Shuffin 2	Da08142	RO Strail 4	Da08231	JA Rhumba 1
Da08054	PO Shuffin 3	Da08143	RO Strail 5	Da08232	JA Rhumba 2
Da08055	PO Shuffin 4	Da08144	RO Strably 1	Da08233	JA Rhumba 3
Da08056	PO Sledge 1	Da08145	RO Strably 2	Da08234	JA Rhumba 4
Da08057	PO Sledge 2	Da08146	RO Strably 3	Da08235	JA Rhumba 5
Da08058	PO Sledge 3	Da08147	CW Ballad 1	Da08236	JA Rhumba 6
Da08059	PO Soupy 1	Da08148	CW Ballad 2	Da08237	LA Ska 1
Da08060	PO Soupy 2	Da08149	CW Ballad 3	Da08238	LA Ska 2
Da08061	PO Soupy 3	Da08150	CW BothKin 1	Da08239	WO Ju-Ju 1
Da08062	PO Suhwing 1	Da08151	CW BothKin 2	Da08240	WO Ju-Ju 2
Da08063	PO Suhwing 2	Da08152	CW BothKin 3	Da08241	WO New Age 1
Da08064	PO Suhwing 3	Da08153	CW BothKin 4	Da08242	WO New Age 2
Da08065	PO Suhwing 4	Da08154	CW BothKin 5	Da08243	WO Reggae 1
Da08066	PO Suhwing 5	Da08155	CW BothKin 6	Da08244	WO Reggae 2
Da08067	PO Tense 1	Da08156	CW BothKin 7	Da08245	WO Reggae 3
Da08068	PO Tense 2	Da08157	CW Nash 1	Da08246	WO Reggae 4
Da08069	PO Truckin 1	Da08158	CW Nash 2	Da08247	WO Reggae 5
Da08070	PO Truckin 2	Da08159	CW Nash 3	Da08248	WO Roxy 1
Da08071	PO Truckin 3	Da08160	CW Nash 4	Da08249	WO Roxy 2
Da08072	PO Vision 1	Da08161	CW Nash 5		
Da08073	PO Vision 2	Da08162	CW Nash 6		
Da08074	PO Vision 3	Da08163	CW Nash 7		
Da08075	PO Water 1	Da08164	CW Nash 8		
Da08076	PO Water 2	Da08165	CW Nash 9		
Da08077	PO Woody 1	Da08166	RB Blues 1		
Da08078	PO Woody 2	Da08167	RB Blues 2		
Da08079	PO Woody 3	Da08168	RB Blues 3		
Da08080	PO Woody 4	Da08169	RB Esteem		
Da08081	RO Anthem	Da08170	RB Funkier		
Da08082	RO Baby	Da08171	RB I Feel 1		
Da08083	RO Boogie 1	Da08172	RB I Feel 2		
Da08084	RO Boogie 2	Da08173	RB Motor 1		
Da08085	RO Boogie 3	Da08174	RB Motor 2		
Da08086	RO Boogie 4	Da08175	RB Motor 3		
Da08087	RO Boogie 5	Da08176	RB Motor 4		
Da08088	RO Boogie 6	Da08177	RB R&B 1		
Da08089	RO Boogie 7	Da08178	RB R&B 2		

3/4beat Drum -a					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Da34001	RO Ballad 1	Da34011	CW Tenasee 1	Da34018	JA Vince 1
Da34002	RO Ballad 2	Da34012	CW Tenasee 2	Da34019	JA Vince 2
Da34003	RO Ballad 3	Da34013	CW Tenasee 3	Da34020	JA Vince 3
Da34004	RO Ballad 4	Da34014	CW Tenasee 4	Da34021	JA Vince 4
Da34005	RO Ballad 5	Da34015	CW Tenasee 5	Da34022	JA Vince 5
Da34006	RO Ballad 6	Da34016	CW Tenasee 6	Da34023	JA Vince 6
Da34007	RO Ballad 7	Da34017	CW Tenasee 7	Da34024	JA Vince 7
Da34008	RO Ballad 8			Da34025	JA

Frase Lijst (Drum-b: General)

16beat Drum -b(General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Db16001	GE 4onFlor 1
Db16002	GE 4onFlor 2
Db16003	GE 4onFlor 3
Db16004	GE 4onFlor 4
Db16005	GE 4onFlor 5
Db16006	GE 4onFlor 6
Db16007	GE 4onFlor 7
Db16008	GE 4onFlor 8
Db16009	GE 4onFlor 9
Db16010	GE 4onFlo 10
Db16011	GE 4onFlo 11
Db16012	GE 4onFlo 12
Db16013	GE 4onFlo 13
Db16014	GE 4onFlo 14
Db16015	GE 4onFlo 15
Db16016	GE 4onFlo 16
Db16017	GE 4onFlo 17
Db16018	GE 4onFlo 18
Db16019	GE 4onFlo 19
Db16020	GE 4onFlo 20
Db16021	GE 4onFlo 21
Db16022	GE 4onFlo 22
Db16023	GE 4onFlo 23
Db16024	GE 4onFlo 24
Db16025	GE Ballade 1
Db16026	GE Ballade 2
Db16027	GE Ballade 3
Db16028	GE BalladEG 1
Db16029	GE BalladEG 2
Db16030	GE BalladEG 3
Db16031	GE BalladEG 4
Db16032	GE BalladEG 5
Db16033	GE Ballot 1
Db16034	GE Ballot 2
Db16035	GE Ballot 3
Db16036	GE Ballot 4
Db16037	GE Boy 1
Db16038	GE Boy 2
Db16039	GE Boy 3
Db16040	GE Boy 4
Db16041	GE Bread 1
Db16042	GE Bread 2
Db16043	GE Bread 3
Db16044	GE Bread 4
Db16045	GE Bread 5
Db16046	GE Bread 6
Db16047	GE Bread 7
Db16048	GE Bread 8
Db16049	GE Bread 9
Db16050	GE Bread 10
Db16051	GE Bread 11
Db16052	GE Bread 12
Db16053	GE Bread 13
Db16054	GE Butter 1
Db16055	GE Butter 2
Db16056	GE Butter 3
Db16057	GE Butter 4
Db16058	GE Butter 5
Db16059	GE Hustlin 1
Db16060	GE Hustlin 2
Db16061	GE Primer 1
Db16062	GE Primer 2
Db16063	GE Primer 3
Db16064	GE Primer 4
Db16065	GE Primer 5
Db16066	GE Primer 6
Db16067	GE Primer 7
Db16068	GE Pushed 1
Db16069	GE Pushed 2
Db16070	GE Shtuff 1
Db16071	GE Shtuff 2
Db16072	GE Vanilla 1
Db16073	GE Vanilla 2
Db16074	GE Vanilla 3

8beat Drum -b(General)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Db08001	GE 4onFlor 1	Db08090	GE Shuffle 4
Db08002	GE 4onFlor 2	Db08091	GE Shuffle 5
Db08003	GE 4onFlor 3	Db08092	GE Shuffle 6
Db08004	GE 4onFlor 4	Db08093	GE Shuffle 7
Db08005	GE 4onFlor 5	Db08094	GE Shuffle 8
Db08006	GE 4onFlor 6	Db08095	GE Shuffle 9
Db08007	GE 4onFlor 7	Db08096	GE Shuffin 1
Db08008	GE 4onFlor 8	Db08097	GE Shuffin 2
Db08009	GE 4onFlo 9	Db08098	GE Shuffin 3
Db08010	GE 4onFlo 10	Db08099	GE Shuffin 4
Db08011	GE 4onFlo 11	Db08100	GE Shuffin 5
Db08012	GE 4onFlo 12	Db08101	GE Shuffin 6
Db08013	GE 4onFlo 13		
Db08014	GE 4onFlo 14		
Db08015	GE 4onFlo 15		
Db08016	GE 4onFlo 16		
Db08017	GE 68Shuff 1		
Db08018	GE 68Shuff 2		
Db08019	GE Ballad 1		
Db08020	GE Ballad 2		
Db08021	GE Ballad 3		
Db08022	GE Ballad 4		
Db08023	GE Ballad 5		
Db08024	GE Ballad 6		
Db08025	GE Ballad 7		
Db08026	GE Ballad 8		
Db08027	GE Ballad 9		
Db08028	GE Ballad 10		
Db08029	GE Ballad 11		
Db08030	GE Ballad 12		
Db08031	GE Ballade 1		
Db08032	GE Ballade 2		
Db08033	GE Ballade 3		
Db08034	GE Ballade 4		
Db08035	GE Ballade 5		
Db08036	GE Ballade 6		
Db08037	GE Ballade 7		
Db08038	GE Ballade 8		
Db08039	GE Ballade 9		
Db08040	GE Balde 10		
Db08041	GE Balde 11		
Db08042	GE Balde 12		
Db08043	GE Balde 13		
Db08044	GE BalladG 1		
Db08045	GE BalladG 2		
Db08046	GE BalladP 1		
Db08047	GE BalladP 2		
Db08048	GE BalladP 3		
Db08049	GE BalladP 4		
Db08050	GE BallidEP 1		
Db08051	GE BallidEP 2		
Db08052	GE BallidEP 3		
Db08053	GE BallidEP 4		
Db08054	GE BallidEP 5		
Db08055	GE BallidEP 6		
Db08056	GE BallidEP 7		
Db08057	GE BallidEP 8		
Db08058	GE Ballot 1		
Db08059	GE Ballot 2		
Db08060	GE Ballot 3		
Db08061	GE Bumpin' 1		
Db08062	GE Bumpin' 2		
Db08063	GE Bumpin' 3		
Db08064	GE Bumpin' 4		
Db08065	GE Bumpin' 5		
Db08066	GE Bumpin' 6		
Db08067	GE Bumpin' 7		
Db08068	GE Butter 1		
Db08069	GE Butter 2		
Db08070	GE Butter 3		
Db08071	GE Butter 4		
Db08072	GE Butter 5		
Db08073	GE Freddy 1		
Db08074	GE Freddy 2		
Db08075	GE Free 1		
Db08076	GE Free 2		
Db08077	GE Free 3		
Db08078	GE Light 2		
Db08079	GE Light 3		
Db08080	GE Lighter 1		
Db08081	GE Lighter 2		
Db08082	GE Lighter 3		
Db08083	GE Lighter 4		
Db08084	GE Pushed 1		
Db08085	GE Shtuff 1		
Db08086	GE Shtuff 2		
Db08087	GE Shuffle 1		
Db08088	GE Shuffle 2		
Db08089	GE Shuffle 3		

3/4beat Drum -b(General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Db34001	GE Ballad 1
Db34002	GE Ballad 2
Db34003	GE Pop 1
Db34004	GE Pop 2
Db34005	GE Pop 3
Db34006	GE Pop 4
Db34007	GE Pop 5
Db34008	GE Pop 6
Db34009	GE Pop 7
Db34010	GE Pop 8
Db34011	GE Pop 9
Db34012	GE Pop 10
Db34013	GE Pop 11
Db34014	GE Pop 12
Db34015	GE Swaltz 1
Db34016	GE Swaltz 2
Db34017	GE Swaltz 3

Frase Lijst (Drum Fill-a: Pop&Rock)

16beat Drum Fill-a (Pop&Rock)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Fa16001	DA Come On	Fa16077	RO Rocker 6
Fa16002	DA DisFunk 1	Fa16078	RO Rocker 7
Fa16003	DA DisFunk 2	Fa16079	RO Rocker 8
Fa16004	DA DisFunk 3	Fa16080	RO Rockin' 1
Fa16005	DA DisFunk 4	Fa16081	RO Rockin' 2
Fa16006	DA DisFunk 5	Fa16082	RO Rockin' 3
Fa16007	DA DisFunk 6	Fa16083	RO Rockin' 4
Fa16008	DA DisFunk 7	Fa16084	RO Rockin' 5
Fa16009	DA DisFunk 8	Fa16085	RO Rockin' 6
Fa16010	DA EuroBt. 1	Fa16086	RO Rosanna
Fa16011	DA EuroBt. 2	Fa16087	CW Memphis 1
Fa16012	DA EuroBt. 3	Fa16088	CW Memphis 2
Fa16013	DA EuroBt. 4	Fa16089	CW Memphis 3
Fa16014	DA EuroBt. 5	Fa16090	CW Memphis 4
Fa16015	DA EuroBt. 6	Fa16091	CW Memphis 5
Fa16016	DA EuroBt. 7	Fa16092	CW Memphis 6
Fa16017	DA EuroBt. 8		
Fa16018	DA Ground 1		
Fa16019	DA Ground 2		
Fa16020	DA Ground 3		
Fa16021	DA Ground 4		
Fa16022	DA Hip 1		
Fa16023	DA Hip 2		
Fa16024	DA Hop 1		
Fa16025	DA Hop 2		
Fa16026	DA Hop 3		
Fa16027	DA Hop 4		
Fa16028	DA Jungle 1		
Fa16029	DA Jungle 2		
Fa16030	DA Jungle 3		
Fa16031	DA Jungle 4		
Fa16032	DA Jungle 5		
Fa16033	DA Rap 1		
Fa16034	DA Rap 2		
Fa16035	DA Rap 3		
Fa16036	DA Rap 4		
Fa16037	DA Rap 5		
Fa16038	DA Rap 6		
Fa16039	DA Rave 1		
Fa16040	DA Rave 2		
Fa16041	DA Rave 3		
Fa16042	DA Rave 4		
Fa16043	DA Rave 5		
Fa16044	DA ShuFill 1		
Fa16045	DA ShuFill 2		
Fa16046	DA ShuFill 3		
Fa16047	DA ShuFill 4		
Fa16048	DA ShuFill 5		
Fa16049	DA ShuFi 6		
Fa16050	DA Tekno		
Fa16051	PO Ethno 1		
Fa16052	PO Ethno 2		
Fa16053	PO Killer 1		
Fa16054	PO Killer 2		
Fa16055	PO Playbak		
Fa16056	PO Prayer 1		
Fa16057	PO Prayer 2		
Fa16058	PO Prayer 3		
Fa16059	PO Prayer 4		
Fa16060	PO Value 1		
Fa16061	PO Water		
Fa16062	RO Dirge 1		
Fa16063	RO Dirge 2		
Fa16064	RO Dirge 3		
Fa16065	RO Dirge 4		
Fa16066	RO Hotel 1		
Fa16067	RO Hotel 2		
Fa16068	RO Hotel 3		
Fa16069	RO Metal 1		
Fa16070	RO Metal 2		
Fa16071	RO Metal 3		
Fa16072	RO Rocker 1		
Fa16073	RO Rocker 2		
Fa16074	RO Rocker 3		
Fa16075	RO Rocker 4		
Fa16076	RO Rocker 5		

8beat Drum Fill-a(Pop&Rock)					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Fa08001	DA Dig Yal 1	Fa08078	PO Tense 2	Fa08153	RO R&R 13
Fa08002	DA Dig Yal 2	Fa08079	PO Truckin 1	Fa08154	RO Rockaby 1
Fa08003	DA Dig Yal 3	Fa08080	PO Truckin 2	Fa08155	RO Rockaby 2
Fa08004	PO Cherry	Fa08081	PO Truckin 3	Fa08156	RO Rockaby 3
Fa08005	PO Ethno	Fa08082	PO Truckin 4	Fa08157	RO Rockaby 4
Fa08006	PO Feel 1	Fa08083	PO Truckin 5	Fa08158	RO Rockaby 5
Fa08007	PO Feel 2	Fa08084	PO Vision 1	Fa08159	RO Rockaby 6
Fa08008	PO Feel 3	Fa08085	PO Vision 2	Fa08160	RO Rockaby 7
Fa08009	PO Fly	Fa08086	RO 2ZTop 1	Fa08161	RO Rockaby 8
Fa08010	PO Gated 1	Fa08087	RO 2ZTop 2	Fa08162	RO Rockaby 9
Fa08011	PO Gated 2	Fa08088	RO 2ZTop 3	Fa08163	RO Rockby 10
Fa08012	PO Gated 3	Fa08089	RO 2ZTop 4	Fa08164	RO Rocker
Fa08013	PO Gated 4	Fa08090	RO 2ZTop 5	Fa08165	RO Rockin' 1
Fa08014	PO Gated 5	Fa08091	RO 2ZTop 6	Fa08166	RO Rockin' 2
Fa08015	PO Gated 6	Fa08092	RO 2ZTop 7	Fa08167	RO Rockin' 3
Fa08016	PO Gated 7	Fa08093	RO 2ZTop 8	Fa08168	RO Rockin' 4
Fa08017	PO Gated 8	Fa08094	RO 2ZTop 9	Fa08169	RO Rockin' 5
Fa08018	PO Gated 9	Fa08095	RO Anthem	Fa08170	RO Rockin' 6
Fa08019	PO Hustler 1	Fa08096	RO Baby	Fa08171	RO Rockin' 7
Fa08020	PO Hustler 2	Fa08097	RO Boogie 1	Fa08172	RO Rockin' 8
Fa08021	PO Hustler 3	Fa08098	RO Boogie 2	Fa08173	RO Roll 1
Fa08022	PO Hustler 4	Fa08099	RO Boogie 3	Fa08174	RO Roll 2
Fa08023	PO Hustler 5	Fa08100	RO Boogie 4	Fa08175	RO Roll 3
Fa08024	PO Hustler 6	Fa08101	RO Boogie 5	Fa08176	RO Sharon 1
Fa08025	PO Hustler 7	Fa08102	RO Boogie 6	Fa08177	RO Sharon 2
Fa08026	PO Hustler 8	Fa08103	RO Boogie 7	Fa08178	RO Surfin' 1
Fa08027	PO Hustler 9	Fa08104	RO Boogie 8	Fa08179	RO Surfin' 2
Fa08028	PO Hustler10	Fa08105	RO Boogie 9	Fa08180	RO Surfin' 3
Fa08029	PO LookFor 1	Fa08106	RO Boogie 10	Fa08181	RO Surfin' 4
Fa08030	PO LookFor 2	Fa08107	RO Boogie 11	Fa08182	RO Surfin' 5
Fa08031	PO LookFor 3	Fa08108	RO Boogie 12	Fa08183	RO Surfin' 6
Fa08032	PO LookFor 4	Fa08109	RO Boogie 13	Fa08184	RO Surfin' 7
Fa08033	PO Love 1	Fa08110	RO Hard 1	Fa08185	RO Surfin' 8
Fa08034	PO Love 2	Fa08111	RO Hard 2	Fa08186	RO Strait 1
Fa08035	PO Love 3	Fa08112	RO Hard 3	Fa08187	RO Strait 2
Fa08036	PO Love 4	Fa08113	RO Hard 4	Fa08188	RO Strait 3
Fa08037	PO Love 5	Fa08114	RO Hard 5	Fa08189	RO Strait 4
Fa08038	PO Love 6	Fa08115	RO Hard 6	Fa08190	RO Strait 5
Fa08039	PO Love 7	Fa08116	RO Harder 1	Fa08191	RO Strait 6
Fa08040	PO Lovin' 1	Fa08117	RO Harder 2	Fa08192	RO Strait 7
Fa08041	PO Lovin' 2	Fa08118	RO Harder 3	Fa08193	RO Strait 8
Fa08042	PO Lovin' 3	Fa08119	RO Harder 4	Fa08194	RO Strait 9
Fa08043	PO Lovin' 4	Fa08120	RO Harder 5	Fa08195	RO Strait 10
Fa08044	PO Mine 1	Fa08121	RO Harder 6	Fa08196	RO Strait 11
Fa08045	PO Mine 2	Fa08055	PO Push 1	Fa08197	RO Strait 12
Fa08046	PO Mine 3	Fa08122	RO Harder 7	Fa08198	RO Strait 13
Fa08047	PO Motel 1	Fa08123	RO Harder 8	Fa08199	RO Strait 14
Fa08048	PO Motel 2	Fa08124	RO Harder 9	Fa08200	RO Strait 15
Fa08049	PO Motel 3	Fa08125	RO Harder 10	Fa08201	RO Strait 16
Fa08050	PO Night	Fa08126	RO Harder 11	Fa08202	RO Strait 17
Fa08051	PO Place 1	Fa08127	RO Hardest 1	Fa08203	RO Strait 18
Fa08052	PO Place 2	Fa08128	RO Hardest 2	Fa08204	RO Stroby 1
Fa08053	PO Pressur 1	Fa08129	RO Hardest 3	Fa08205	RO Stroby 2
Fa08054	PO Pressur 2	Fa08130	RO Hardest 4	Fa08206	RO Stroby 3
Fa08056	PO Push 2	Fa08131	RO Hardest 5	Fa08207	RO Stroby 4
Fa08057	PO Push 3	Fa08132	RO Hardest 6	Fa08208	RO Stroby 5
Fa08058	PO Push 4	Fa08133	RO Hardest 7	Fa08209	CW Ballad 1
Fa08059	PO Push 5	Fa08134	RO Heavy 1	Fa08210	CW Ballad 2
Fa08060	PO Push 6	Fa08135	RO Heavy 2	Fa08211	CW Ballad 3
Fa08061	PO Push 7	Fa08136	RO Heavy 3	Fa08212	CW Nash 1
Fa08062	PO Push 8	Fa08137	RO Heavy 4	Fa08213	CW Nash 2
Fa08063	PO Push 9	Fa08138	RO Hotel	Fa08214	CW Nash 3
Fa08064	PO Push 10	Fa08139	RO Jammin' 1	Fa08215	CW Nash 4
Fa08065	PO Push 11	Fa08140	RO Jammin' 2	Fa08216	CW Nash 5
Fa08066	PO Shuvlin 1	Fa08141	RO R&R 1	Fa08217	CW Nash 6
Fa08067	PO Shuvlin 2	Fa08142	RO R&R 2	Fa08218	CW Nash 7
Fa08068	PO Soupy 1	Fa08143	RO R&R 3	Fa08219	CW Nash 8
Fa08069	PO Soupy 2	Fa08144	RO R&R 4	Fa08220	CW Nash 9
Fa08070	PO Suhwing	Fa08145	RO R&R 5	Fa08221	CW Nash 10
Fa08071	PO GiveUp! 1	Fa08146	RO R&R 6	Fa08222	CW Nash 11
Fa08072	PO GiveUp! 2	Fa08147	RO R&R 7		
Fa08073	PO GiveUp! 3	Fa08148	RO R&R 8		
Fa08074	PO GiveUp! 4	Fa08149	RO R&R 9		
Fa08075	PO GiveUp! 5	Fa08150	RO R&R 10		
Fa08076	PO GiveUp! 6	Fa08151	RO R&R 11		
Fa08077	PO Tense 1	Fa08152	RO R&R 12		

3/4beat Drum Fill-a (Pop&Rock)	
Frase Nr.	Frase Naam
Fa34001	RO Ballad 1
Fa34002	RO Ballad 2
Fa34003	RO Ballad 3
Fa34004	RO Ballad 4
Fa34005	RO Ballad 5
Fa34006	RO Ballad 6
Fa34007	RO Ballad 7
Fa34008	RO Ballad 8
Fa34009	RO Ballad 9
Fa34010	CW Tenasee 1
Fa34011	CW Tenasee 2
Fa34012	CW Tenasee 3

Frase Lijst (Drum Fill-b:Specific)

16beat Drum Fill-b(Specific)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Fb16001	RB Esteem 1	Fb16077	LA Espagno 4
Fb16002	RB Esteem 2	Fb16078	LA Merengu 1
Fb16003	RB Esteem 3	Fb16079	LA Merengu 2
Fb16004	RB Esteem 4	Fb16080	LA Merengu 3
Fb16005	RB Funkie	Fb16081	LA Merengu 4
Fb16006	RB Funkier 1	Fb16082	LA Samba 1
Fb16007	RB Funkier 2	Fb16083	LA Samba 2
Fb16008	RB Funkier 3	Fb16084	LA Samba 3
Fb16009	RB Funkier 4	Fb16085	LA Samba 4
Fb16010	RB Funkier 5	Fb16086	LA Samba 5
Fb16011	RB Funkier 6	Fb16087	LA Samba 6
Fb16012	RB Funkyst 1	Fb16088	LA Samba 7
Fb16013	RB Funkyst 2	Fb16089	LA Samba 8
Fb16014	RB Funkyst 3	Fb16090	LA Samba 9
Fb16015	RB FunkBay 1	Fb16091	LA Samba 10
Fb16016	RB FunkBay 2	Fb16092	LA SambaPp 1
Fb16017	RB FunkBay 3	Fb16093	LA SambaPp 2
Fb16018	RB FunkBay 4	Fb16094	LA SambaPp 3
Fb16019	RB FunkBay 5	Fb16095	LA Soca 1
Fb16020	RB FunkBay 6	Fb16096	LA Soca 2
Fb16021	RB FunkBay 7	Fb16097	LA Soca 3
Fb16022	RB FunkBay 8	Fb16098	LA Soca 4
Fb16023	RB NAWlins 1	Fb16099	LA Tejano 1
Fb16024	RB NAWlins 2	Fb16100	LA Tejano 2
Fb16025	RB NAWlins 3	Fb16101	LA Tejano 3
Fb16026	RB NAWlins 4	Fb16102	LA Tejano 4
Fb16027	RB SlowJam 1	Fb16103	WO Hi-Life 1
Fb16028	RB SlowJam 2	Fb16104	WO Hi-Life 2
Fb16029	RB SlowJam 3	Fb16105	WO Hi-Life 3
Fb16030	RB SlowJam 4	Fb16106	WO Hi-Life 4
Fb16031	RB SlowJam 5	Fb16107	WO Mozambq 1
Fb16032	RB SlowJam 6	Fb16108	WO Mozambq 2
Fb16033	RB SlowJam 7	Fb16109	WO Mozambq 3
Fb16034	RB SlowJam 8	Fb16110	WO Mozambq 4
Fb16035	RB SlowJam 9	Fb16111	WO Reggae 1
Fb16036	RB Slajam 10	Fb16112	WO Reggae 2
Fb16037	RB Slajam 11	Fb16113	WO Reggae 3
Fb16038	RB Souful 1	Fb16114	WO Reggae 4
Fb16039	RB Souful 2	Fb16115	WO Reggae 5
Fb16040	RB Souful 3	Fb16116	WO Reggae 6
Fb16041	RB Souful 4	Fb16117	WO Reggae 7
Fb16042	RB Souful 5	Fb16118	WO Reggae 8
Fb16043	RB Souful 6	Fb16119	WO Reggae 9
Fb16044	RB UpGospl 1	Fb16120	WO Soweto 1
Fb16045	RB UpGospl 2	Fb16121	WO Soweto 2
Fb16046	RB UpGospl 3	Fb16122	WO Soweto 3
Fb16047	RB UpGospl 4	Fb16123	WO Zydeco 1
Fb16048	RB UpGospl 5	Fb16124	WO Zydeco 2
Fb16049	RB UpGospl 6	Fb16125	WO Zydeco 3
Fb16050	JA Afrojaz 1	Fb16126	WO Zydeco 4
Fb16051	JA Afrojaz 2		
Fb16052	JA Afrojaz 3		
Fb16053	JA Fission 1		
Fb16054	JA Fission 2		
Fb16055	JA Fission 3		
Fb16056	JA Fission 4		
Fb16057	JA JazFunk 1		
Fb16058	JA JazFunk 2		
Fb16059	JA JazFunk 3		
Fb16060	JA JazFunk 4		
Fb16061	LA Calient 1		
Fb16062	LA Calient 2		
Fb16063	LA Calient 3		
Fb16064	LA Calient 4		
Fb16065	LA Calypso 1		
Fb16066	LA Calypso 2		
Fb16067	LA Calypso 3		
Fb16068	LA Calypso 4		
Fb16069	LA Corazon 1		
Fb16070	LA Corazon 2		
Fb16071	LA Corazon 3		
Fb16072	LA Corazon 4		
Fb16073	LA Cumbia		
Fb16074	LA Espagno 1		
Fb16075	LA Espagno 2		
Fb16076	LA Espagno 3		

8beat Drum Fill-b(Specific)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Fb08001	RB Blues 1	Fb08077	LA Bossa 2
Fb08002	RB Blues 2	Fb08078	LA Cumbia 1
Fb08003	RB Blues 3	Fb08079	LA Cumbia 2
Fb08004	RB Blues 4	Fb08080	LA Rhumba 1
Fb08005	RB Blues 5	Fb08081	LA Rhumba 2
Fb08006	RB I Feel 1	Fb08082	LA Rhumba 3
Fb08007	RB I Feel 2	Fb08083	LA Rhumba 4
Fb08008	RB I Feel 3	Fb08084	LA Rhumba 5
Fb08009	RB I Feel 4	Fb08085	LA Rhumba 6
Fb08010	RB Motor 1	Fb08086	LA Rhumba 7
Fb08011	RB Motor 2	Fb08087	LA Rhumba 8
Fb08012	RB Motor 3	Fb08088	LA Rhumba 9
Fb08013	RB Motor 4	Fb08089	LA Rhumba 10
Fb08014	RB Motor 5	Fb08090	LA Rhumba 11
Fb08015	RB Motor 6	Fb08091	LA Rhumba 12
Fb08016	RB Motor 7	Fb08092	LA Rhumba 13
Fb08017	RB Motor 8	Fb08093	LA Rhumba 14
Fb08018	RB Motor 9	Fb08094	LA Ska 1
Fb08019	RB Motor 10	Fb08095	LA Ska 2
Fb08020	RB Motor 11	Fb08096	LA Ska 3
Fb08021	RB Motor 12	Fb08097	LA Ska 4
Fb08022	RB Motor 13	Fb08098	WO Ju-Ju 1
Fb08023	RB Motor 14	Fb08099	WO Ju-Ju 2
Fb08024	RB Motor 15	Fb08100	WO Ju-Ju 3
Fb08025	RB Motor 16	Fb08101	WO Ju-Ju 4
Fb08026	RB Motor 17	Fb08102	WO New Age
Fb08027	RB Motor 18	Fb08103	WO Reggae 1
Fb08028	RB R&B 1	Fb08104	WO Reggae 2
Fb08029	RB R&B 2		
Fb08030	RB R&B 3		
Fb08031	RB R&B 4		
Fb08032	RB R&B 5		
Fb08033	RB R&B 6		
Fb08034	RB R&B 7		
Fb08035	RB R&B 8		
Fb08036	RB R&B 9		
Fb08037	RB R&B 10		
Fb08038	RB R&B 11		
Fb08039	RB R&B 12		
Fb08040	RB R&B 13		
Fb08041	RB R&B 14		
Fb08042	RB R&B 15		
Fb08043	RB Slow Jam		
Fb08044	RB Soul 1		
Fb08045	RB Soul 2		
Fb08046	RB Soul 3		
Fb08047	RB Souful 1		
Fb08048	RB Souful 2		
Fb08049	RB Souful 3		
Fb08050	RB Souful 4		
Fb08051	RB Souful 5		
Fb08052	JA Ballad 1		
Fb08053	JA Ballad 2		
Fb08054	JA Ballad 3		
Fb08055	JA Ballad 4		
Fb08056	JA Ballad 5		
Fb08057	JA Maiden 1		
Fb08058	JA Maiden 2		
Fb08059	JA Maiden 3		
Fb08060	JA Maiden 4		
Fb08061	JA Swing 1		
Fb08062	JA Swing 2		
Fb08063	JA Swing 3		
Fb08064	JA Swing 4		
Fb08065	JA Swing 5		
Fb08066	JA Swing 6		
Fb08067	JA Swing 7		
Fb08068	JA Swingin 1		
Fb08069	JA Swingin 2		
Fb08070	JA Swingin 3		
Fb08071	JA Swingin 4		
Fb08072	JA Swingin 5		
Fb08073	JA Swingin 6		
Fb08074	JA Swingin 7		
Fb08075	JA Swingin 8		
Fb08076	LA Bossa 1		

3/4beat Drum Fill-b (Specific)	
Frase Nr.	Frase Naam
Fb34001	JA Vince 1
Fb34002	JA Vince 2
Fb34003	JA Vince 3
Fb34004	JA Vince 4

Frase Lijst (Drum Fill-c:General)

16beat Drum Fill-c(General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Fc16001	GE 4onFloor
Fc16002	GE Ballade 1
Fc16003	GE Ballade 2
Fc16004	GE Ballade 3
Fc16005	GE Ballade 4
Fc16006	GE Ballot 1
Fc16007	GE Ballot 2
Fc16008	GE Ballot 3
Fc16009	GE Ballot 4
Fc16010	GE Ballot 5
Fc16011	GE Ballot 6
Fc16012	GE Ballot 7
Fc16013	GE Ballot 8
Fc16014	GE Bread 1
Fc16015	GE Bread 2
Fc16016	GE Bread 3
Fc16017	GE Bread 4
Fc16018	GE Bread 5
Fc16019	GE Bread 6
Fc16020	GE Bread 7
Fc16021	GE Bread 8
Fc16022	GE Bread 9
Fc16023	GE Bread 10
Fc16024	GE Bread 11
Fc16025	GE Hustlin 1
Fc16026	GE Hustlin 2
Fc16027	GE Hustlin 3
Fc16028	GE Pushed 1
Fc16029	GE Pushed 2
Fc16030	GE Vanilla 1
Fc16031	GE Vanilla 2

8beat Drum Fill-c(General)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Fc08001	GE 4onFlor 1	Fc08077	GE Free 6
Fc08002	GE 4onFlor 2	Fc08078	GE Free 7
Fc08003	GE 68Shuffle	Fc08079	GE Free 8
Fc08004	GE Ballad 1	Fc08080	GE Free 9
Fc08005	GE Ballad 2	Fc08081	GE Free 10
Fc08006	GE Ballad 3	Fc08082	GE Light 1
Fc08007	GE Ballad 4	Fc08083	GE Light 2
Fc08008	GE Ballad 5	Fc08084	GE Light 3
Fc08009	GE Ballad 6	Fc08085	GE Light 4
Fc08010	GE Ballad 7	Fc08086	GE Lighter 1
Fc08011	GE Ballad 8	Fc08087	GE Lighter 2
Fc08012	GE Ballad 9	Fc08088	GE Litest 1
Fc08013	GE Ballade 1	Fc08089	GE Litest 2
Fc08014	GE Ballade 2	Fc08090	GE Litest 3
Fc08015	GE Ballade 3	Fc08091	GE Litest 4
Fc08016	GE Ballade 4	Fc08092	GE Pushed
Fc08017	GE Ballade 5	Fc08093	GE Shuffle 1
Fc08018	GE Ballade 6	Fc08094	GE Shuffle 2
Fc08019	GE BalladG 1	Fc08095	GE Shuffle 3
Fc08020	GE BalladG 2	Fc08096	GE Shuffle 4
Fc08021	GE BalladG 3	Fc08097	GE Shuffle 5
Fc08022	GE BalladG 4	Fc08098	GE Shuffle 6
Fc08023	GE BalladP 1	Fc08099	GE Shuffle 7
Fc08024	GE BalladP 2	Fc08100	GE Shuffle 8
Fc08025	GE BalladP 3	Fc08101	GE Shuffle 9
Fc08026	GE BalladP 4	Fc08102	GE Shuffl 10
Fc08027	GE BalladP 5	Fc08103	GE Shuffl 11
Fc08028	GE BalladP 6	Fc08104	GE Shuffl 12
Fc08029	GE BalladP 7	Fc08105	GE Shuffl 13
Fc08030	GE BalladP 8	Fc08106	GE Shuffl 14
Fc08031	GE BalladP 9	Fc08107	GE Shuffl 15
Fc08032	GE BalladEP 1	Fc08108	GE Shuffled 1
Fc08033	GE BalladEP 2	Fc08109	GE Shuffled 2
Fc08034	GE BalladEP 3	Fc08110	GE Shuffled 3
Fc08035	GE BalladEP 4	Fc08111	GE Shuffled 4
Fc08036	GE BalladEP 5	Fc08112	GE Shuffled 5
Fc08037	GE Ballot 1	Fc08113	GE Shuffin 1
Fc08038	GE Ballot 2	Fc08114	GE Shuffin 2
Fc08039	GE Bumpin' 1	Fc08115	GE Shuffin 3
Fc08040	GE Bumpin' 2	Fc08116	GE Shuffin 4
Fc08041	GE Bumpin' 3	Fc08117	GE Shuffin 5
Fc08042	GE Bumpin' 4	Fc08118	GE Shuffin 6
Fc08043	GE Bumpin' 5	Fc08119	GE Shuffin 7
Fc08044	GE Bumpin' 6	Fc08120	GE Shuffin 8
Fc08045	GE Bumpin' 7	Fc08121	GE Shuffin 9
Fc08046	GE Bumpin' 8	Fc08122	GE Shuffin 10
Fc08047	GE Bumpin' 9	Fc08123	GE Shuffin 11
Fc08048	GE Bumpin 10	Fc08124	GE Shuffin 12
Fc08049	GE Bumpin 11	Fc08125	GE Shuffin 13
Fc08050	GE Bumpin 12		
Fc08051	GE Bumpin 13		
Fc08052	GE Bumpin 14		
Fc08053	GE Bumpin 15		
Fc08054	GE Bumpin 16		
Fc08055	GE Butter 1		
Fc08056	GE Butter 2		
Fc08057	GE Butter 3		
Fc08058	GE Butter 4		
Fc08059	GE Butter 5		
Fc08060	GE Butter 6		
Fc08061	GE Butter 7		
Fc08062	GE Butter 8		
Fc08063	GE Butter 9		
Fc08064	GE Butter 10		
Fc08065	GE Butter 11		
Fc08066	GE Butter 12		
Fc08067	GE Butter 13		
Fc08068	GE Butter 14		
Fc08069	GE Butter 15		
Fc08070	GE Butter 16		
Fc08071	GE Freddy		
Fc08072	GE Free 1		
Fc08073	GE Free 2		
Fc08074	GE Free 3		
Fc08075	GE Free 4		
Fc08076	GE Free 5		

3/4beat Drum Fill-c (General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Fc34001	GE Ballad 1
Fc34002	GE Ballad 2
Fc34003	GE Pop 1
Fc34004	GE Pop 2
Fc34005	GE Pop 3
Fc34006	GE Pop 4
Fc34007	GE Pop 5
Fc34008	GE Pop 6
Fc34009	GE Pop 7
Fc34010	GE Pop 8
Fc34011	GE Pop 9
Fc34012	GE Pop 10
Fc34013	GE Pop 11
Fc34014	GE Pop 12
Fc34015	GE Swaltz 1
Fc34016	GE Swaltz 2

Frase Lijst (Drum Fill-b:Drum Parts)

16beat Drum Parts					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
DP16001	DA AnaBell 1	DP16077	DA SD Fill 4	DP16153 JA	Ride 8
DP16002	DA AnaBell 2	DP16078	DA SD Fill 5	DP16154 JA	Ride 9
DP16003	DA Clap 1	DP16079	DA SD Fill 6	DP16155 JA	Ride 10
DP16004	DA Clap 2	DP16080	DA SD Fill 7	DP16156 JA	Snare 1
DP16005	DA Hats 1	DP16081	DA SD Fill 8	DP16157 JA	Snare 2
DP16006	DA Hats 2	DP16082	DA SD Fill 9	DP16158 JA	Snare 3
DP16007	DA Hats 3	DP16083	DA SD Fil 10	DP16159 JA	Snare 4
DP16008	DA Hats 4	DP16084	DA SD Fil 11	DP16160 JA	Snare 5
DP16009	DA Hats 5	DP16085	DA SD Fil 12	DP16161 JA	Snare 6
DP16010	DA Hats 6	DP16086	PO Hats 1	DP16162 JA	Snare 7
DP16011	DA Hats 7	DP16087	PO Hats 2	DP16163 JA	Snare 8
DP16012	DA Hats 8	DP16088	PO Hats 3	DP16164 JA	Snare 9
DP16013	DA Hats 9	DP16089	PO Hats 4	DP16165 JA	Snare 10
DP16014	DA Hats 10	DP16090	PO Hats 5	DP16166 JA	Snare 11
DP16015	DA Hats 11	DP16091	PO Hats 6	DP16167 JA	Snare 12
DP16016	DA Hats 12	DP16092	PO Hats 7	DP16168 JA	Snare 13
DP16017	DA Hats 13	DP16093	PO Hats 8	DP16169 JA	Snare 14
DP16018	DA Hats 14	DP16094	PO Hats 9	DP16170 JA	Snare 15
DP16019	DA Hats 15	DP16095	PO Hats 10	DP16171 JA	Snare 16
DP16020	DA Hats 16	DP16096	PO Hats 11	DP16172 JA	Snare 17
DP16021	DA Hats 17	DP16097	PO Kick 1	DP16173 JA	Snare 18
DP16022	DA Hats 18	DP16098	PO Kick 2	DP16174 JA	Snare 19
DP16023	DA Hats 19	DP16099	PO PeaSoup 1		
DP16024	DA Hats 20	DP16100	PO PeaSoup 2		
DP16025	DA Hats 21	DP16101	PO PeaSoup 3		
DP16026	DA Hi-Q 1	DP16102	PO Ride 1		
DP16027	DA Hi-Q 2	DP16103	PO Ride 2		
DP16028	DA Hi-Q 3	DP16104	PO Snare 1		
DP16029	DA Hi-Q 4	DP16105	PO Snare 2		
DP16030	DA Kick 1	DP16106	PO Snare 3		
DP16031	DA Kick 2	DP16107 JA	Hats 1		
DP16032	DA Kick 3	DP16108 JA	Hats 2		
DP16033	DA Kick 4	DP16109 JA	Hats 3		
DP16034	DA Kick 5	DP16110 JA	Hats 4		
DP16035	DA Kick 6	DP16111 JA	Hats 5		
DP16036	DA Kick 7	DP16112 JA	Hats 6		
DP16037	DA Kick 8	DP16113 JA	Hats 7		
DP16038	DA Kick 9	DP16114 JA	Hats 8		
DP16039	DA Kick 10	DP16115 JA	Hats 9		
DP16040	DA Kick 11	DP16116 JA	Hats 10		
DP16041	DA Kick 12	DP16117 JA	Hats 11		
DP16042	DA Kick 13	DP16118 JA	Hats 12		
DP16043	DA Kick 14	DP16119 JA	Hats 13		
DP16044	DA Rave	DP16120 JA	Hats 14		
DP16045	DA Ride	DP16121 JA	Hats 15		
DP16046	DA Rim	DP16122 JA	Hats 16		
DP16047	DA Slap 1	DP16123 JA	Kick 1		
DP16048	DA Slap 2	DP16124 JA	Kick 2		
DP16049	DA Snare 1	DP16125 JA	Kick 3		
DP16050	DA Snare 2	DP16126 JA	Kick 4		
DP16051	DA Snare 3	DP16127 JA	Kick 5		
DP16052	DA Snare 4	DP16128 JA	Kick 6		
DP16053	DA Snare 5	DP16129 JA	Kick 7		
DP16054	DA Snare 6	DP16130 JA	Kick 8		
DP16055	DA Snare 7	DP16131 JA	Kick 9		
DP16056	DA Snare 8	DP16132 JA	Kick 10		
DP16057	DA Snare 9	DP16133 JA	Kick 11		
DP16058	DA Snare 10	DP16134 JA	Kick 12		
DP16059	DA Snare 11	DP16135 JA	Kick 13		
DP16060	DA Snare 12	DP16136 JA	Kick 14		
DP16061	DA Snare 13	DP16137 JA	Kick 15		
DP16062	DA Snare 14	DP16138 JA	Kick 16		
DP16063	DA Snare 15	DP16139 JA	Kick 17		
DP16064	DA Snare 16	DP16140 JA	Kick 18		
DP16065	DA Snare 17	DP16141 JA	Kick 19		
DP16066	DA Snare 18	DP16142 JA	Kick 20		
DP16067	DA Snare 19	DP16143 JA	Kick 21		
DP16068	DA Snare 20	DP16144 JA	Kick 22		
DP16069	DA Snare 21	DP16145 JA	Kick 23		
DP16070	DA Snare 22	DP16146 JA	Ride 1		
DP16071	DA Snare 23	DP16147 JA	Ride 2		
DP16072	DA Snare 24	DP16148 JA	Ride 3		
DP16073	DA Snare 25	DP16149 JA	Ride 4		
DP16074	DA SD Fill 1	DP16150 JA	Ride 5		
DP16075	DA SD Fill 2	DP16151 JA	Ride 6		
DP16076	DA SD Fill 3	DP16152 JA	Ride 7		

8beat Drum Parts			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
08038 PO	Kick 11	DP08114	JA Ride 11
DP08039	PO Kick 12	DP08115	JA Ride 12
DP08040	PO Kick 13	DP08116	JA Ride 13
DP08041	PO Kick 14	DP08117	JA Ride 14
DP08042	PO Ride 1	DP08118	JA Ride 15
DP08043	PO Ride 2	DP08119	JA Ride 16
DP08044	PO Rim 1	DP08120	JA Ride 17
DP08045	PO Rim 2	DP08121	JA Ride 18
DP08046	PO Rim 3	DP08122	JA Ride 19
DP08047	PO Rim 4	DP08123	JA Ride 20
DP08048	PO Snare 1	DP08124	JA Ride 21
DP08049	PO Snare 2	DP08125	JA Ride 22
DP08050	PO Snare 3	DP08126	JA Ride 23
DP08051	PO Snare 4	DP08127	JA Rim
DP08052	PO Snare 5	DP08128	JA Snare 1
DP08053	PO Snare 6	DP08129	JA Snare 2
DP08054	PO SnareFill	DP08130	JA Snare 3
DP08055	CW Nash	DP08131	JA Snare 4
DP08056	JA Brushin'1	DP08132	JA Snare 5
DP08057	JA Brushin'2	DP08133	JA Snare 6
DP08058	JA Brushin'3	DP08134	JA Snare 7
DP08059	JA Brushin'4	DP08135	JA Snare 8
DP08060	JA Brushin'5	DP08136	JA Snare 9
DP08061	JA Compin' 1	DP08137	JA Snare 10
DP08062	JA Compin' 2	DP08138	JA Snare 11
DP08063	JA Compin' 3	DP08139	JA Snare 12
DP08064	JA Compin' 4	DP08140	JA Snare 13
DP08065	JA Compin' 5	DP08141	JA Snare 14
DP08066	JA Compin' 6	DP08142	JA Snare 15
DP08067	JA Compin' 7	DP08143	JA SD Roll 1
DP08068	JA Compin' 8	DP08144	JA SD Roll 2
DP08069	JA Compin' 9	DP08145	JA Toms
DP08070	JA Compin 10		
DP08071	JA Compin 11		
DP08072	JA Compin 12		
DP08073	JA Compin 13		
DP08074	JA Compin 14		
DP08075	JA Compin 15		
DP08076	JA Compin 16		
DP08077	JA Compin 17		
DP08078	JA Compin 18		
DP08079	JA Compin 19		
DP08080	JA Compin 20		
DP08081	JA Crash 1		
DP08082	JA Crash 2		
DP08083	JA Crash 3		
DP08084	JA Hats 1		
DP08085	JA Hats 2		
DP08086	JA Hats 3		
DP08087	JA Hats 4		
DP08088	JA Hats 5		
DP08089	JA Hats 6		
DP08090	JA Hats 7		
DP08091	JA Hats 8		
DP08092	JA Hats 9		
DP08093	JA Hats 10		
DP08094	JA Hats 11		
DP08095	JA Hats 12		
DP08096	JA HatsPed 1		
DP08097	JA HatsPed 2		
DP08098	JA HatsPed 3		
DP08099	JA Kick 1		
DP08100	JA Kick 2		
DP08101	JA Kick 3		
DP08102	JA Kick 4		
DP08103	JA Kick 5		
DP08104	JA Ride 1		
DP08105	JA Ride 2		
DP08106	JA Ride 3		
DP08107	JA Ride 4		
DP08108	JA Ride 5		
DP08109	JA Ride 6		
DP08110	JA Ride 7		
DP08111	JA Ride 8		
DP08112	JA Ride 9		
DP08113	JA Ride 10		

3/4beat Drum Fill-c (General)											
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
DP34001	PO Hats 1	DP34016	PO Kick 3	DP34031	PO Kick 19	DP34046	PO Ride 7	DP34061	PO Snare 6	DP34076	CW Hats 1
DP34002	PO Hats 2	DP34017	PO Kick 4	DP34032	PO Kick 20	DP34047	PO Ride 8	DP34062	PO Snare 7	DP34077	CW Hats 2
DP34003	PO Hats 3	DP34018	PO Kick 5	DP34033	PO Kick 21	DP34048	PO Ride 9	DP34063	PO Snare 8	DP34078	CW Hats 3
DP34004	PO Hats 4	DP34019	PO Kick 6	DP34034	PO Kick 22	DP34049	PO Ride 10	DP34064	PO Snare 9	DP34079	CW Hats 4
DP34005	PO Hats 5	DP34020	PO Kick 7	DP34035	PO Kick 23	DP34050	PO Ride 11	DP34065	PO Snare 10	DP34080	JA Kick 1
DP34006	PO Hats 6	DP34021	PO Kick 8	DP34036	PO Kick 24	DP34051	PO Rim 1	DP34066	PO Snare 11	DP34081	JA Kick 2
DP34007	PO Hats 7	DP34022	PO Kick 9	DP34037	PO Kick 25	DP34052	PO Rim 2	DP34067	PO Snare 12	DP34082	JA Brushin'
DP34008	PO HatsOpen	DP34023	PO Kick 10	DP34038	PO Kick 26	DP34053	PO Rim 3	DP34068	PO Snare 13	DP34083	JA HatsPedal
DP34009	PO HatsPed 1	DP34024	PO Kick 11	DP34039	PO Kick 27	DP34054	PO Rim 4	DP34069	PO Snare 14	DP34084	JA Ride 1
DP34010	PO HatsPed 2	DP34025	PO Kick 12	DP34040	PO Ride 1	DP34055	PO Rim 5	DP34070	PO Toms 1	DP34085	JA Ride 2
DP34011	PO HatsPed 3	DP34026	PO Kick 13	DP34041	PO Ride 2	DP34056	PO Snare 1	DP34071	PO Toms 2	DP34086	JA Ride 3
DP34012	PO HatsPed 4	DP34027	PO Kick 14	DP34042	PO Ride 3	DP34057	PO Snare 2	DP34072	PO Toms 3	DP34087	JA Ride 4
DP34013	PO HatsPed 5	DP34028	PO Kick 15	DP34043	PO Ride 4	DP34058	PO Snare 3	DP34073	PO Toms 4		
DP34014	PO Kick 1	DP34029	PO Kick 16	DP34044	PO Ride 5	DP34059	PO Snare 4	DP34074	CW Brushin'1		
DP34015	PO Kick 2	DP34030	PO Kick 18	DP34045	PO Ride 6	DP34060	PO Snare 5	DP34075	CW Brushin'2		

Frase Lijst (Percussion)

16beat Percussion			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
PC16001	DA Agogo	PC16077	GE Popcsn 18
PC16002	DA Cabasa	PC16078	GE Popcsn 19
PC16003	DA Conga 1	PC16079	GE Popcsn 20
PC16004	DA Conga 2	PC16080	GE Popcsn 21
PC16005	DA Eurobeat	PC16081	GE Popcsn 22
PC16006	DA Shaker		
PC16007	DA Street		
PC16008	DA Triangle		
PC16009	PO Conga 1		
PC16010	PO Conga 2		
PC16011	PO Conga 3		
PC16012	PO Shaker 1		
PC16013	PO Shaker 2		
PC16014	PO Shaker 3		
PC16015	CW Nash		
PC16016	JA Cow		
PC16017	LA Batucda 1		
PC16018	LA Batucda 2		
PC16019	LA Batucda 3		
PC16020	LA Batucda 4		
PC16021	LA Batucda 5		
PC16022	LA Batucda 6		
PC16023	LA Batucda 7		
PC16024	LA Batucda 8		
PC16025	LA Bomba 1		
PC16026	LA Bomba 2		
PC16028	LA Calypso 2		
PC16029	LA Calypso 3		
PC16030	LA Compars 1		
PC16031	LA Compars 2		
PC16032	LA Compars 3		
PC16033	LA Compars 4		
PC16034	LA Compars 5		
PC16035	LA Coro		
PC16036	LA Rhumba 1		
PC16037	LA Rhumba 2		
PC16038	LA Samba		
PC16039	LA SambaPp 1		
PC16040	LA SambaPp 2		
PC16041	LA SambaPp 3		
PC16042	LA SambaPp 4		
PC16043	LA SambaPp 5		
PC16044	LA SambaPp 6		
PC16045	LA Son 1		
PC16046	LA Son 2		
PC16047	LA Son 3		
PC16048	LA Son 4		
PC16049	LA Son 5		
PC16050	LA Son 6		
PC16051	LA Son 7		
PC16052	WO Ghana 1		
PC16053	WO Ghana 2		
PC16054	WO Ghana 3		
PC16027	LA Calypso 1		
PC16055	WO Ghana 4		
PC16056	WO Ghana 5		
PC16057	WO Ghana 6		
PC16058	WO Ghana 7		
PC16059	WO Reggae		
PC16060	GE Popcsn 1		
PC16061	GE Popcsn 2		
PC16062	GE Popcsn 3		
PC16063	GE Popcsn 4		
PC16064	GE Popcsn 5		
PC16065	GE Popcsn 6		
PC16066	GE Popcsn 7		
PC16067	GE Popcsn 8		
PC16068	GE Popcsn 9		
PC16069	GE Popcsn 10		
PC16070	GE Popcsn 11		
PC16071	GE Popcsn 12		
PC16072	GE Popcsn 13		
PC16073	GE Popcsn 14		
PC16074	GE Popcsn 15		
PC16075	GE Popcsn 16		
PC16076	GE Popcsn 17		

8beat Percussion	
Frase Nr.	Frase Naam
PC08001	DA Cabasa
PC08002	DA Eurobeat
PC08003	PO Bongo 1
PC08004	PO Bongo 2
PC08005	PO Conga
PC08006	PO Cowbell
PC08007	PO Tamb 1
PC08008	PO Tamb 2
PC08009	PO Tamb 3
PC08010	PO Tamb 4
PC08011	RO Surfin' 1
PC08012	RO Surfin' 2
PC08013	CW Nash
PC08014	JA N'Awlins
PC08015	LA Bossa 1
PC08016	LA Bossa 2
PC08017	LA Cha Cha 1
PC08018	LA Cha Cha 2
PC08019	LA Cha Cha 3
PC08020	LA Cha Cha 4
PC08021	LA Mambo 1
PC08022	LA Mambo 2
PC08023	LA Mambo 3
PC08024	LA Mambo 4
PC08025	LA Merengu 1
PC08026	LA Merengu 2
PC08027	LA Merengu 3
PC08028	LA Merengu 4
PC08029	LA Merengu 5
PC08030	LA Salsa 1
PC08031	LA Salsa 2
PC08032	LA Salsa 3
PC08033	LA Salsa 4
PC08034	LA Salsa 5
PC08035	GE Popcsn 1
PC08036	GE Popcsn 2
PC08037	GE Popcsn 3
PC08038	GE Popcsn 4
PC08039	GE Popcsn 5
PC08040	GE Popcsn 6
PC08041	GE Popcsn 7
PC08042	GE Popcsn 8
PC08043	GE Popcsn 9
PC08044	GE Popcsn 10
PC08045	GE Popcsn 11
PC08046	GE Popcsn 12
PC08047	GE Popcsn 13
PC08048	GE Popcsn 14
PC08049	GE Popcsn 15

3/4beat Percussion	
Frase Nr.	Frase Naam
PC34001	GE Popcsn 1
PC34002	GE Popcsn 2
PC34003	GE Popcsn 3
PC34004	GE Popcsn 4

Frase Lijst (Percussion Fill)

16beat Percussion Fill	
Frase Nr.	Frase Naam
PF16001	DA Triangle
PF16002	PO Abanico 1
PF16003	PO Abanico 2
PF16004	PO Abanico 3
PF16005	LA Abanico
PF16006	LA Batucda 1
PF16007	LA Batucda 2
PF16008	LA Batucda 3
PF16009	LA Batucda 4
PF16010	LA Batucda 5
PF16011	LA Batucda 6
PF16012	LA Batucda 7
PF16013	LA Batucda 8
PF16014	LA Batucda 9
PF16015	LA Batcda 10
PF16016	LA Batcda 11
PF16017	LA Bomba 1
PF16018	LA Bomba 2
PF16019	LA Bomba 3
PF16020	LA Bomba 4
PF16021	LA Bomba 5
PF16022	LA Bomba 6
PF16023	LA Calypso 1
PF16024	LA Calypso 2
PF16025	LA Calypso 3
PF16026	LA Calypso 4
PF16027	LA Calypso 5
PF16028	LA Compars 1
PF16029	LA Compars 2
PF16030	LA Compars 3
PF16031	LA Compars 4
PF16032	LA Compars 5
PF16033	LA Compars 6
PF16034	LA Compars 7
PF16035	LA Compars 8
PF16036	LA Espagno 1
PF16037	LA Espagno 2
PF16038	LA Espagno 3
PF16039	LA Espagno 4
PF16040	LA Rhumba 1
PF16041	LA Rhumba 2
PF16042	LA Rhumba 3
PF16043	LA Rhumba 4
PF16044	LA Rhumba 5
PF16045	LA Rhumba 6
PF16046	LA Samba 1
PF16047	LA Samba 2
PF16048	LA Samba 3
PF16049	LA SambaPp 1
PF16050	LA SambaPp 2
PF16051	LA Son 1
PF16052	LA Son 2
PF16053	LA Son 3
PF16054	LA Son 4
PF16055	LA Son 5
PF16056	LA Son 6
PF16057	LA Son 7
PF16058	LA Son 8
PF16059	WO Ghana 1
PF16060	WO Ghana 2
PF16061	WO Ghana 3
PF16062	WO Ghana 4
PF16063	WO Ghana 5
PF16064	WO Ghana 6
PF16065	WO Ghana 7
PF16066	WO Ghana 8
PF16067	WO Ghana 9
PF16068	WO Ghana 10
PF16069	GE Ballad
PF16070	GE Popcusr 1
PF16071	GE Popcusr 2
PF16072	GE Popcusr 3
PF16073	GE Popcusr 4
PF16074	GE Popcusr 5
PF16075	GE Popcusr 6

8beat Percussion Fill	
Frase Nr.	Frase Naam
PF08001	LA Abanico 1
PF08002	LA Abanico 2
PF08003	LA Abanico 3
PF08004	LA Cha Cha 1
PF08005	LA Cha Cha 2
PF08006	LA Cha Cha 3
PF08007	LA Mambo 1
PF08008	LA Mambo 2
PF08009	LA Mambo 3
PF08010	LA Mambo 4
PF08011	LA Mambo 5
PF08012	LA Mambo 6
PF08013	LA Mambo 7
PF08014	LA Mambo 8
PF08015	LA Merengu 1
PF08016	LA Merengu 2
PF08017	LA Merengu 3
PF08018	LA Merengu 4
PF08019	LA Merengu 5
PF08020	LA Merengu 6
PF08021	LA Merengu 7
PF08022	LA Salsa 1
PF08023	LA Salsa 2
PF08024	LA Salsa 3
PF08025	LA Salsa 4
PF08026	LA Salsa 5
PF08027	GE Popcusr

3/4beat Percussion Fill	
Frase Nr.	Frase Naam
PF34001	GE Tamb 1
PF34002	GE Tamb 2

16beat Bass -a					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Ba16001	DA ComeOn! 1	Ba16090	RB Funkier 6	Ba16179	LA Rhumba 1
Ba16002	DA ComeOn! 2	Ba16091	RB Funkier 7	Ba16180	LA Rhumba 2
Ba16003	DA ComeOn! 3	Ba16092	RB Funkier 8	Ba16181	LA Rhumba 3
Ba16004	DA Disco	Ba16093	RB Funkier 9	Ba16182	LA Salsa 1
Ba16005	DA DisFunk 1	Ba16094	RB Fnkier 10	Ba16183	LA Salsa 2
Ba16006	DA DisFunk 2	Ba16095	RB Fnkier 11	Ba16184	LA Salsa 3
Ba16007	DA DisFunk 3	Ba16096	RB Fnkier 12	Ba16185	LA Salsa 4
Ba16008	DA DisFunk 4	Ba16097	RB Fnkier 13	Ba16186	LA Samba 1
Ba16009	DA DisFunk 5	Ba16098	RB Fnkier 14	Ba16187	LA Samba 2
Ba16010	DA DisFunk 6	Ba16099	RB Funkyst 1	Ba16188	LA Samba 3
Ba16011	DA DisFunk 7	Ba16100	RB Funkyst 2	Ba16189	LA Samba 4
Ba16012	DA EuroBt. 1	Ba16101	RB FunkBay 1	Ba16190	LA Samba 5
Ba16013	DA EuroBt. 2	Ba16102	RB FunkBay 2	Ba16191	LA Samba 6
Ba16014	DA Gef'Nuff	Ba16103	RB FunkBay 3	Ba16192	LA Samba 7
Ba16015	DA Hip 1	Ba16104	RB FunkBay 4	Ba16193	LA Samba 8
Ba16016	DA Hip 2	Ba16105	RB FunkBay 5	Ba16194	LA Samba 9
Ba16017	DA Hip 3	Ba16106	RB FunkBay 6	Ba16195	LA Samba 10
Ba16018	DA Hip 4	Ba16107	RB FunkBay 7	Ba16196	LA SambaPp 1
Ba16019	DA Hip 5	Ba16108	RB NAWlins 1	Ba16197	LA SambaPp 2
Ba16020	DA Hip 6	Ba16109	RB NAWlins 2	Ba16198	LA SambaPp 3
Ba16021	DA Hip 7	Ba16110	RB NAWlins 3	Ba16199	LA SambaPp 4
Ba16022	DA Hop 1	Ba16111	RB NAWlins 4	Ba16200	LA SambaPp 5
Ba16023	DA Hop 2	Ba16112	RB R&B 1	Ba16201	LA Soca 1
Ba16024	DA Hop 3	Ba16113	RB R&B 2	Ba16202	LA Soca 2
Ba16025	DA Hop 4	Ba16114	RB R&B 3	Ba16203	LA Soca 3
Ba16026	DA Hop 5	Ba16115	RB Slow Jam	Ba16204	LA Soca 4
Ba16027	DA Rap 1	Ba16116	RB Souflf 1	Ba16205	LA Son 1
Ba16028	DA Rap 2	Ba16117	RB Souflf 2	Ba16206	LA Son 2
Ba16029	DA Rap 3	Ba16118	RB Souflf 3	Ba16207	LA Son 3
Ba16030	DA Rap 4	Ba16119	RB Souflf 4	Ba16208	LA Son 4
Ba16031	DA Rap 5	Ba16120	RB Souflf 5	Ba16209	LA Son 5
Ba16032	DA Rave 1	Ba16121	RB Souflf 6	Ba16210	LA Son 6
Ba16033	DA Rave 2	Ba16122	RB Souflf 7	Ba16211	LA Son 7
Ba16034	DA Rave 3	Ba16123	RB Souflf 8	Ba16212	LA Tejano 1
Ba16035	DA Rave 4	Ba16124	RB Souflf 9	Ba16213	LA Tejano 2
Ba16036	DA Rave 5	Ba16125	RB Souflf 10	Ba16214	LA Tejano 3
Ba16037	DA SynBass 1	Ba16126	RB Souflf 11	Ba16215	LA Tejano 4
Ba16038	DA SynBass 2	Ba16127	RB Souflf 12	Ba16216	WO Hi-Life 1
Ba16039	DA SynBass 3	Ba16128	RB Souflf 13	Ba16217	WO Hi-Life 2
Ba16040	DA SynBass 4	Ba16129	RB Souflf 14	Ba16218	WO Hi-Life 3
Ba16041	DA SynBass 5	Ba16130	RB Souflf 15	Ba16219	WO Hi-Life 4
Ba16042	DA SynBass 6	Ba16131	RB SynBass 1	Ba16220	WO Hi-Life 5
Ba16043	DA SynBass 7	Ba16132	RB SynBass 2	Ba16221	WO Hi-Life 6
Ba16044	DA SynBass 8	Ba16133	RB SynBass 3	Ba16222	WO Mozambiqu
Ba16045	DA SynBass 9	Ba16134	RB SynBass 4	Ba16223	WO Reggae 1
Ba16046	DA SyBass 10	Ba16135	RB SynBass 5	Ba16224	WO Reggae 2
Ba16047	DA SyBass 11	Ba16136	RB SynBass 6	Ba16225	WO Reggae 3
Ba16048	DA Tekno 1	Ba16137	RB SynBass 7	Ba16226	WO Reggae 4
Ba16049	DA Tekno 2	Ba16138	JA Afrajaz 1	Ba16227	WO Reggae 5
Ba16050	DA Tekno 3	Ba16139	JA Afrajaz 2	Ba16228	WO Reggae 6
Ba16051	DA Tekno 4	Ba16140	JA Afrajaz 3	Ba16229	WO Reggae 7
Ba16052	DA Tekno 5	Ba16141	JA Afrajaz 4	Ba16230	WO Reggae 8
Ba16053	PO Feel	Ba16142	JA Fission 1	Ba16231	WO Reggae 9
Ba16054	PO Playbak 1	Ba16143	JA Fission 2	Ba16232	WO Reggae 10
Ba16055	PO Playbak 2	Ba16144	JA Fission 3	Ba16233	WO Reggae 11
Ba16056	PO Siren 1	Ba16145	JA Fission 4	Ba16234	WO Soweto 1
Ba16057	PO Siren 2	Ba16146	JA Fission 5	Ba16235	WO Soweto 2
Ba16058	PO Soupy 1	Ba16147	JA Fission 6	Ba16236	WO Soweto 3
Ba16059	PO Soupy 2	Ba16148	JA JazFunk 1	Ba16237	WO Soweto 4
Ba16060	PO Value 1	Ba16149	JA JazFunk 2	Ba16238	WO Zydeco 1
Ba16061	PO Value 2	Ba16150	JA JazFunk 3	Ba16239	WO Zydeco 2
Ba16062	RO Dirge 1	Ba16151	JA JazFunk 4	Ba16240	WO Zydeco 3
Ba16063	RO Dirge 2	Ba16152	JA JazFunk 5	Ba16241	WO Zydeco 4
Ba16064	RO Dirge 3	Ba16153	JA JazFunk 6	Ba16242	WO Zydeco 5
Ba16065	RO Dirge 4	Ba16154	JA JazFunk 7	Ba16243	WO Zydeco 6
Ba16066	RO Metal 1	Ba16155	LA Bomba 1	Ba16244	b# Acid
Ba16067	RO Metal 2	Ba16156	LA Bomba 2	Ba16245	b# Tekno
Ba16068	RO Metal 3	Ba16157	LA Bomba 3		
Ba16069	RO Rocker 1	Ba16158	LA Bomba 4		
Ba16070	RO Rocker 2	Ba16159	LA Bomba 5		
Ba16071	RO Rocker 3	Ba16160	LA Bomba 6		
Ba16072	RO Rocker 4	Ba16161	LA Bomba 7		
Ba16073	RO Rocker 5	Ba16162	LA Calient 1		
Ba16074	RO Rocker 6	Ba16163	LA Calient 2		
Ba16075	RO Rockin' 1	Ba16164	LA Calient 3		
Ba16076	RO Rockin' 2	Ba16165	LA Calypso 1		
Ba16077	RB Esteem 1	Ba16166	LA Calypso 2		
Ba16078	RB Esteem 2	Ba16167	LA Calypso 3		
Ba16079	RB Esteem 3	Ba16168	LA Calypso 4		
Ba16080	RB Funkie 1	Ba16169	LA Calypso 5		
Ba16081	RB Funkie 2	Ba16170	LA Calypso 6		
Ba16082	RB Funkie 3	Ba16171	LA Espagnol		
Ba16083	RB Funkie 4	Ba16172	LA Mambo		
Ba16084	RB Funkie 5	Ba16173	LA Merengu 1		
Ba16085	RB Funkier 1	Ba16174	LA Merengu 2		
Ba16086	RB Funkier 2	Ba16175	LA Merengu 3		
Ba16087	RB Funkier 3	Ba16176	LA Merengu 4		
Ba16088	RB Funkier 4	Ba16177	LA Merengu 5		
Ba16089	RB Funkier 5	Ba16178	LA Merengu 6		

8beat Bass -a					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Ba08001	DA Acid	Ba08077	RO Hard 2	Ba08153	JA Fission
Ba08002	DA Disco 1	Ba08078	RO Harder 1	Ba08154	JA Maiden 1
Ba08003	DA Disco 2	Ba08079	RO Harder 2	Ba08155	JA Maiden 2
Ba08004	DA Disco 3	Ba08080	RO Harder 3	Ba08156	JA Maiden 3
Ba08005	DA Much	Ba08081	RO Hardest 1	Ba08157	JA Maiden 4
Ba08006	PO Ethno 1	Ba08082	RO Hardest 2	Ba08158	JA Maiden 5
Ba08007	PO Ethno 2	Ba08083	RO Hardest 3	Ba08159	JA Maiden 6
Ba08008	PO Ethno 3	Ba08084	RO Heavy 1	Ba08160	JA Swing
Ba08009	PO Fly	Ba08085	RO Heavy 2	Ba08161	JA Walkin 1
Ba08010	PO Gated 1	Ba08086	RO Jammin' 1	Ba08162	JA Walkin 2
Ba08011	PO Gated 2	Ba08087	RO Jammin' 2	Ba08163	JA Walkin 3
Ba08012	PO Gated 3	Ba08088	RO Rockaby 1	Ba08164	JA Walkin 4
Ba08013	PO Gated 4	Ba08089	RO Rockaby 2	Ba08165	JA Walkin 5
Ba08014	PO Gated 5	Ba08090	RO Roll	Ba08166	JA Walkin 6
Ba08015	PO Gated 6	Ba08091	RO Sharon	Ba08167	JA Walkin 7
Ba08016	PO Gated 7	Ba08092	RO Surfin' 1	Ba08168	JA Walkin 8
Ba08017	PO Gated 8	Ba08093	RO Surfin' 2	Ba08169	JA Walkin 9
Ba08018	PO Gated 9	Ba08094	RO Surfin' 3	Ba08170	JA Walkin 10
Ba08019	PO Gated 10	Ba08095	RO Surfin' 4	Ba08171	JA Walkin 11
Ba08020	PO Gated 11	Ba08096	RO Surfin' 5	Ba08172	JA Walkin 12
Ba08021	PO Hustler 1	Ba08097	RO Surfin' 6	Ba08173	JA Walkin 13
Ba08022	PO Hustler 2	Ba08098	RO Surfin' 7	Ba08174	LA Bossa 1
Ba08023	PO Hustler 3	Ba08099	RO Surfin' 8	Ba08175	LA Bossa 2
Ba08024	PO Hustler 4	Ba08100	RO Surfin' 9	Ba08176	LA Bossa 3
Ba08025	PO Hustler 5	Ba08101	RO Surfin' 10	Ba08177	LA Bossa 4
Ba08026	PO Hustler 6	Ba08102	RO TheKing 1	Ba08178	LA Cha Cha 1
Ba08027	PO Hustler 7	Ba08103	RO TheKing 2	Ba08179	LA Cha Cha 2
Ba08028	PO Hustler 8	Ba08104	CW BothKinds	Ba08180	LA Cha Cha 3
Ba08029	PO Hustler 9	Ba08105	CW Nash 1	Ba08181	LA Cha Cha 4
Ba08030	PO Hustler10	Ba08106	CW Nash 2	Ba08182	LA Cumbia 1
Ba08031	PO Hustler11	Ba08107	CW Nash 3	Ba08183	LA Cumbia 2
Ba08032	PO Hustler12	Ba08108	CW Nash 4	Ba08184	LA Cumbia 3
Ba08033	PO Hustler13	Ba08109	CW Nash 5	Ba08185	LA Espagnol
Ba08034	PO Look For	Ba08110	CW Nash 6	Ba08186	LA Mambo 1
Ba08035	PO Love 1	Ba08111	CW Nash 7	Ba08187	LA Mambo 2
Ba08036	PO Love 2	Ba08112	CW Nash 8	Ba08188	LA Mambo 3
Ba08037	PO Love 3	Ba08113	RB Eastsid 1	Ba08189	LA Mambo 4
Ba08038	PO Love 4	Ba08114	RB Eastsid 2	Ba08190	LA Rhumba 1
Ba08039	PO Push 1	Ba08115	RB Motor 1	Ba08191	LA Rhumba 2
Ba08040	PO Push 2	Ba08116	RB Motor 2	Ba08192	LA Rhumba 3
Ba08041	PO Push 3	Ba08117	RB Motor 3	Ba08193	LA Rhumba 4
Ba08042	PO Push 4	Ba08118	RB Motor 4	Ba08194	LA Rhumba 5
Ba08043	PO Push 5	Ba08119	RB Motor 5	Ba08195	LA Rhumba 6
Ba08044	PO Push 6	Ba08120	RB Motor 6	Ba08196	LA Rhumba 7
Ba08045	PO Push 7	Ba08121	RB Motor 7	Ba08197	LA Rhumba 8
Ba08046	PO Push 8	Ba08122	RB Motor 8	Ba08198	LA Rhumba 9
Ba08047	PO Push 9	Ba08123	RB R&B 1	Ba08199	LA Rhumba 10
Ba08048	PO Push 10	Ba08124	RB R&B 2	Ba08200	LA Rhumba 11
Ba08049	PO Push 11	Ba08125	RB SlowJam 1	Ba08201	LA Rhumba 12
Ba08050	PO Push 12	Ba08126	RB SlowJam 2	Ba08202	LA Rhumba 13
Ba08051	PO Push 13	Ba08127	RB SlowJam 3	Ba08203	LA Rhumba 14
Ba08052	PO Push 14	Ba08128	RB SlowJam 4	Ba08204	LA Salsa 1
Ba08053	PO Push 15	Ba08129	RB SlowJam 5	Ba08205	LA Salsa 2
Ba08054	PO Shwlin 1	Ba08130	RB SlowJam 6	Ba08206	LA Ska
Ba08055	PO Shwlin 2	Ba08131	RB SlowJam 7	Ba08207	WO JuJu 1
Ba08056	PO Shwlin 3	Ba08132	RB SlowJam 8	Ba08208	WO JuJu 2
Ba08057	PO Soupy 1	Ba08133	RB SlowJam 9	Ba08209	WO JuJu 3
Ba08058	PO Soupy 2	Ba08134	RB Slajam 10	Ba08210	WO JuJu 4
Ba08059	PO Soupy 3	Ba08135	RB Slajam 11	Ba08211	WO JuJu 5
Ba08060	PO Soupy 4	Ba08136	RB Slajam 12	Ba08212	WO New Age 1
Ba08061	PO Soupy 5	Ba08137	RB Slajam 13	Ba08213	WO New Age 2
Ba08062	PO Soupy 6	Ba08138	RB Slajam 14		
Ba08063	PO Soupy 7	Ba08139	RB Slajam 15		
Ba08064	PO Tense	Ba08140	RB Slajam 16		
Ba08065	PO Uzure	Ba08141	RB Slajam 17		
Ba08066	PO Vision	Ba08142	RB Slajam 18		
Ba08067	PO Water	Ba08143	RB Slajam 19		
Ba08068	RO 2Z Top	Ba08144	RB Slajam 20		
Ba08069	RO Anthem	Ba08145	RB Slajam 21		
Ba08070	RO Boogie 1	Ba08146	RB Slajam 22		
Ba08071	RO Boogie 2	Ba08147	RB Slajam 23		
Ba08072	RO Boogie 3	Ba08148	RB Soul 1		
Ba08073	RO Boogie 4	Ba08149	RB Soul 2		
Ba08074	RO Boogie 5	Ba08150	RB Soul 3		
Ba08075	RO Boogie 6	Ba08151	RB Soul 4		
Ba08076	RO Hard 1	Ba08152	RB Soul 5		

3/4beat Drum -a			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Ba34001	CW Tenasee 1	Ba34009	JA Vince 5
Ba34002	CW Tenasee 2	Ba34010	JA Vince 6
Ba34003	CW Tenasee 3	Ba34011	RO Harder
Ba34004	CW Tenasee 4		
Ba34005	JA Vince 1		
Ba34006	JA Vince 2		
Ba34007	JA Vince 3		
Ba34008	JA Vince 4		

Frase Lijst (Bass-b:General)

16beat Bass-b(General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Bb16001	GE Ballad 1
Bb16002	GE Ballad 2
Bb16003	GE Ballad 3
Bb16004	GE Ballade 1
Bb16005	GE Ballade 2
Bb16006	GE Ballot 1
Bb16007	GE Ballot 2
Bb16008	GE Ballot 3
Bb16009	GE Ballot 4
Bb16010	GE Ballot 5
Bb16011	GE Ballot 6
Bb16012	GE Ballot 7
Bb16013	GE Ballot 8
Bb16014	GE Ballot 9
Bb16015	GE Bassics 1
Bb16016	GE Bassics 2
Bb16017	GE Bassics 3
Bb16018	GE Bassics 4
Bb16019	GE Bassics 5
Bb16020	GE Bassics 6
Bb16021	GE Bassics 7
Bb16022	GE Boy 1
Bb16023	GE Boy 2
Bb16024	GE Boy 3
Bb16025	GE Boy 4
Bb16026	GE Bread 1
Bb16027	GE Bread 2
Bb16028	GE Bread 3
Bb16029	GE Bread 4
Bb16030	GE Bread 5
Bb16031	GE Bread 6
Bb16032	GE Bread 7
Bb16033	GE Bread 8
Bb16034	GE Bread 9
Bb16035	GE Bread 10
Bb16036	GE Bread 11
Bb16037	GE Bread 12
Bb16038	GE Bread 13
Bb16039	GE Bread 14
Bb16040	GE Bread 15
Bb16041	GE Bread 16
Bb16042	GE Butter 1
Bb16043	GE Butter 2
Bb16044	GE Hustlin 1
Bb16045	GE Hustlin 2
Bb16046	GE Hustlin 3
Bb16047	GE Hustlin 4
Bb16048	GE Hustlin 5
Bb16049	GE Primer 1
Bb16050	GE Primer 2
Bb16051	GE Primer 3
Bb16052	GE Shtuff
Bb16053	GE Vanilla 1
Bb16054	GE Vanilla 2

8beat Bass-b(General)			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
Bb08001	GE 68Shuffl 1	Bb08119	GE Free 9
Bb08002	GE 68Shuffl 2	Bb08120	GE Free 10
Bb08003	GE 68Shuffl 3	Bb08121	GE Free 11
Bb08004	GE Ballad 1	Bb08122	GE Free 12
Bb08005	GE Ballad 2	Bb08123	GE Light 1
Bb08006	GE Ballad 3	Bb08124	GE Light 2
Bb08007	GE Ballad 4	Bb08125	GE Light 3
Bb08008	GE Ballad 5	Bb08126	GE Light 4
Bb08009	GE Ballad 6	Bb08127	GE Light 5
Bb08010	GE Ballad 7	Bb08128	GE Light 6
Bb08011	GE Ballad 8	Bb08129	GE Light 7
Bb08012	GE Ballad 9	Bb08130	GE Lighter 1
Bb08013	GE Ballad 10	Bb08131	GE Lighter 2
Bb08014	GE Ballad 11	Bb08132	GE Lighter 3
Bb08015	GE Ballad 12	Bb08133	GE Lighter 4
Bb08016	GE Ballad 13	Bb08134	GE Lighter 5
Bb08017	GE Ballad 14	Bb08135	GE Lighter 6
Bb08018	GE Ballad 15	Bb08136	GE Litest 1
Bb08019	GE Ballad 16	Bb08137	GE Litest 2
Bb08020	GE Ballade 1	Bb08138	GE Litest 3
Bb08021	GE Ballade 2	Bb08139	GE Litest 4
Bb08022	GE Ballade 3	Bb08140	GE Pushed 1
Bb08023	GE Ballade 4	Bb08141	GE Pushed 2
Bb08024	GE Ballade 5	Bb08142	GE Pushed 3
Bb08025	GE Ballade 6	Bb08143	GE Pushed 4
Bb08026	GE Ballade 7	Bb08144	GE Pushed 5
Bb08027	GE Ballade 8	Bb08145	GE Pushed 6
Bb08028	GE BalladG 1	Bb08146	GE Pushed 7
Bb08029	GE BalladG 2	Bb08147	GE Pushed 8
Bb08030	GE BalladG 3	Bb08148	GE Pushed 9
Bb08031	GE BalladP 1	Bb08149	GE Pushed 10
Bb08032	GE BalladP 2	Bb08150	GE Pushed 11
Bb08033	GE BalladP 3	Bb08151	GE Pushed 12
Bb08034	GE BalladP 4	Bb08152	GE Shuffle 1
Bb08035	GE BalladP 5	Bb08153	GE Shuffle 2
Bb08036	GE BalladP 6	Bb08154	GE Shuffle 3
Bb08037	GE BalladP 7	Bb08155	GE Shuffle 4
Bb08038	GE BalldEP 1	Bb08156	GE Shuffle 5
Bb08039	GE BalldEP 2	Bb08157	GE Shuffle 6
Bb08040	GE BalldEP 3	Bb08158	GE Shuffle 7
Bb08083	GE Bumpin' 9	Bb08159	GE Shuffle 8
Bb08084	GE Bumpin 10	Bb08160	GE Shuffle 9
Bb08085	GE Bumpin 11	Bb08161	GE Shuffl 10
Bb08086	GE Bumpin 12	Bb08162	GE Shuffl 11
Bb08087	GE Bumpin 13	Bb08163	GE Shuffl 12
Bb08088	GE Bumpin 14	Bb08164	GE Shuffled
Bb08089	GE Bumpin 15	Bb08165	GE Shuffin 1
Bb08090	GE Bumpin 16	Bb08166	GE Shuffin 2
Bb08091	GE Bumpin 17	Bb08167	GE Shuffin 3
Bb08092	GE Bumpin 18	Bb08168	GE Shuffin 4
Bb08093	GE Butter 1	Bb08169	GE Shuffin 5
Bb08094	GE Butter 2	Bb08170	GE Shuffin 6
Bb08095	GE Butter 3		
Bb08096	GE Butter 4		
Bb08097	GE Butter 5		
Bb08098	GE Butter 6		
Bb08099	GE Butter 7		
Bb08100	GE Butter 8		
Bb08101	GE Butter 9		
Bb08102	GE Butter 10		
Bb08103	GE Butter 11		
Bb08104	GE Butter 12		
Bb08105	GE Butter 13		
Bb08106	GE Butter 14		
Bb08107	GE Butter 15		
Bb08108	GE Butter 16		
Bb08109	GE Butter 17		
Bb08110	GE Butter 18		
Bb08111	GE Free 1		
Bb08112	GE Free 2		
Bb08113	GE Free 3		
Bb08114	GE Free 4		
Bb08115	GE Free 5		
Bb08116	GE Free 6		
Bb08117	GE Free 7		
Bb08118	GE Free 8		

3/4beat Bass-b(General)	
Frase Nr.	Frase Naam
Bb34001	GE Ballad 1
Bb34002	GE Ballad 2
Bb34003	GE Pop 1
Bb34004	GE Pop 2
Bb34005	GE Pop 3
Bb34006	GE Pop 4
Bb34007	GE Pop 5
Bb34008	GE Pop 6
Bb34009	GE Pop 7
Bb34010	GE Pop 8
Bb34011	GE Pop 9
Bb34012	GE Pop 10
Bb34013	GE Pop 11
Bb34014	GE Pop 12
Bb34015	GE Pop 13
Bb34016	GE Pop 14
Bb34017	GE Pop 15
Bb34018	GE Pop 16
Bb34019	GE Pop 17
Bb34020	GE Pop 18
Bb34021	GE Pop 19
Bb34022	GE Pop 20
Bb34023	GE Pop 21
Bb34024	GE Pop 22
Bb34025	GE Pop 23
Bb34026	GE Pop 24
Bb34027	GE Shuffled

16beat Guitar Chord			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
GC16001	DA ComeOn! 1	GC16088	LA Bomba 6
GC16002	DA ComeOn! 2	GC16089	LA Bomba 7
GC16003	DA ComeOn! 3	GC16090	LA Bomba 8
GC16004	DA Dis "Y" 1	GC16091	LA Bomba 9
GC16005	DA Dis "Y" 2	GC16092	LA Bomba 10
GC16006	DA DisFunk 1	GC16093	LA Bomba 11
GC16007	DA DisFunk 2	GC16094	LA Calypso
GC16008	DA DisFunk 3	GC16095	LA Espagno 1
GC16009	DA DisFunk 4	GC16096	LA Espagno 2
GC16010	DA DisFunk 5	GC16097	LA Espagno 3
GC16011	DA DisFunk 6	GC16098	LA Espagno 4
GC16012	DA DisGirl 1	GC16099	LA Espagno 5
GC16013	DA DisGirl 2	GC16100	LA Espagno 6
GC16014	DA Hip	GC16101	LA Espagno 7
GC16015	DA Hop 1	GC16102	LA Espagno 8
GC16016	DA Hop 2	GC16103	LA Espagno 9
GC16017	DA Rap 1	GC16104	LA Espagno 10
GC16018	DA Rap 2	GC16105	LA Mereng 1
GC16019	DA Rap 3	GC16106	LA Mereng 2
GC16020	DA Rap 4	GC16107	LA Mereng 3
GC16021	PO Departur1	GC16108	LA Merengu 4
GC16022	PO Departur2	GC16109	LA Merengu 5
GC16023	PO Funkyst 1	GC16110	LA Merengu 6
GC16024	PO Funkyst 2	GC16111	LA Merengu 7
GC16025	PO Hustler 1	GC16112	LA Merengu 8
GC16026	PO Hustler 2	GC16113	LA Merengu 9
GC16027	PO Hustler 3	GC16114	LA Mereng 10
GC16028	PO Hustler 4	GC16115	LA Mereng 11
GC16029	PO Hustler 5	GC16116	LA Mereng 12
GC16030	PO Hustler 6	GC16117	LA Rhumba 1
GC16031	PO Hustler 7	GC16118	LA Rhumba 2
GC16032	PO Hustler 8	GC16119	LA Rhumba 3
GC16033	PO Hustler 9	GC16120	LA Rhumba 4
GC16034	PO Hustler 10	GC16121	LA Rhumba 5
GC16035	PO Hustler 11	GC16122	LA Rhumba 6
GC16036	PO Hustler 12	GC16123	LA Salsa 1
GC16037	PO Hustler 13	GC16124	LA Salsa 2
GC16038	PO Hustler 14	GC16125	LA Salsa 3
GC16039	PO Soupy	GC16126	LA Salsa 4
GC16040	RO Dirge 1	GC16127	LA Samba 1
GC16041	RO Dirge 2	GC16128	LA Samba 2
GC16042	RO Hotel	GC16129	LA Samba 3
GC16043	RO Metal 1	GC16130	LA Samba 4
GC16044	RO Metal 2	GC16131	LA Samba 5
GC16045	RO Metal 3	GC16132	LA Samba 6
GC16046	RO Metal 4	GC16133	LA Samba 7
GC16047	RO Rockin' 1	GC16134	LA SambaPp 1
GC16048	RO Rockin' 2	GC16135	LA SambaPp 2
GC16049	RO Rockin' 3	GC16136	LA SambaPp 3
GC16050	RO Rockin' 4	GC16137	LA SambaPp 4
GC16051	RO Rockin' 5	GC16138	LA Son 1
GC16052	RO Rockin' 6	GC16139	LA Son 2
GC16053	RO Rockin' 7	GC16140	LA Son 3
GC16054	RO Rockin' 8	GC16141	LA Son 4
GC16055	RB Funkie 1	GC16142	LA Son 5
GC16056	RB Funkie 2	GC16143	LA Son 6
GC16057	RB Funkie 3	GC16144	LA Son 7
GC16058	RB Funkyst 1	GC16145	LA Son 8
GC16059	RB Funkyst 2	GC16146	WO Reggae 1
GC16060	RB Funkyst 3	GC16147	WO Reggae 2
GC16061	RB Funkyst 4	GC16148	WO Reggae 3
GC16062	RB FunkBay 1	GC16149	GE BalladG 1
GC16063	RB FunkBay 2	GC16150	GE BalladG 2
GC16064	RB FunkBay 3	GC16151	GE BalladG 3
GC16065	RB FunkBay 4	GC16152	GE BalladG 4
GC16066	RB FunkBay 5	GC16153	GE BalladG 5
GC16067	RB FunkBay 6	GC16154	GE BalladG 6
GC16068	RB FunkBay 7	GC16155	GE Boy 1
GC16069	RB FunkBay 8	GC16156	GE Boy 2
GC16070	RB FunkBay 9	GC16157	GE Bread 1
GC16071	JA Fission 1	GC16158	GE Bread 2
GC16072	JA Fission 2	GC16159	GE Bread 3
GC16073	JA Fission 3	GC16160	GE Bread 4
GC16074	JA JazFunk 1	GC16161	GE Bread 5
GC16075	JA JazFunk 2	GC16162	GE Bread 6
GC16076	JA JazFunk 3	GC16163	GE Bread 7
GC16077	JA JazFunk 4	GC16164	GE Hustlin 1
GC16078	JA JazFunk 5	GC16165	GE Hustlin 2
GC16079	JA Waaou 1	GC16166	GE Hustlin 3
GC16080	JA Waaou 2	GC16167	GE Primer 1
GC16081	JA Waaou 3	GC16168	GE Primer 2
GC16082	JA Waaou 4	GC16169	GE Primer 3
GC16083	LA Bomba 1	GC16170	GE Shuff 1
GC16084	LA Bomba 2	GC16171	GE Shuff 2
GC16085	LA Bomba 3	GC16172	GE Shuff 3
GC16086	LA Bomba 4	GC16173	GE Shuff 4
GC16087	LA Bomba 5		

8beat Guitar Chord							
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
GC08001	DA Celeb	GC08077	RO Surfin' 5	GC08153	GE Ballad 1	GC08229	GE Shuffled 3
GC08002	DA Disco 1	GC08078	RO TheKing 1	GC08154	GE Ballad 2	GC08230	GE Shuffled 4
GC08003	DA Disco 2	GC08079	RO TheKing 2	GC08155	GE Ballad 3	GC08231	GE Shuffin 1
GC08004	DA Disco 3	GC08080	RO TheKing 3	GC08156	GE Ballad 4	GC08232	GE Shuffin 2
GC08005	DA Disco 4	GC08081	RO TheKing 4	GC08157	GE Ballad 5	GC08233	GE Shuffin 3
GC08006	DA Disco 5	GC08082	RO TheKing 5	GC08158	GE BalladG 1	GC08234	GE Shuffin 4
GC08007	DA Disco 6	GC08083	CW BothKin 1	GC08159	GE BalladG 2	GC08235	GE Shuffin 5
GC08008	DA Disco 7	GC08084	CW BothKin 2	GC08160	GE BalladG 3	GC34001	GE Ballad
GC08009	DA Disco 8	GC08085	CW BothKin 3	GC08161	GE BalladG 4	GC34002	CW Tenasee 1
GC08010	DA Disco 9	GC08086	CW BothKin 4	GC08162	GE BalladG 5	GC34003	CW Tenasee 2
GC08011	DA Disco 10	GC08087	CW Nash 1	GC08163	GE BalladG 6	GC34004	CW Tenasee 3
GC08012	PO Drive 1	GC08088	CW Nash 2	GC08164	GE BalladG 7	GC34005	CW Tenasee 4
GC08013	PO Drive 2	GC08089	CW Nash 3	GC08165	GE BalladG 8	GC34006	GE Swaltz 1
GC08014	PO Ethno 1	GC08090	CW Nash 4	GC08166	GE BalladG 9	GC34007	GE Swaltz 2
GC08015	PO Ethno 2	GC08091	CW Nash 5	GC08167	GE BalladG 10	GC34008	GE Swaltz 3
GC08016	PO Feel	GC08092	CW Nash 6	GC08168	GE BalladG 11	GC34009	GE Swaltz 4
GC08017	PO Gated 1	GC08093	CW Nash 7	GC08169	GE BalladG 12	GC34010	GE Swaltz 5
GC08018	PO Gated 2	GC08094	CW Nash 8	GC08170	GE BalladG 13	GC34011	GE Swaltz 6
GC08019	PO Gated 3	GC08095	CW Nash 9	GC08171	GE BalladG 14		
GC08020	PO Gated 4	GC08096	CW Nash 10	GC08172	GE BalladG 15		
GC08021	PO Gated 5	GC08097	CW Nash 11	GC08173	GE BalladG 16		
GC08022	PO Gated 6	GC08098	CW Nash 12	GC08174	GE BalladG 17		
GC08023	PO Gated 7	GC08099	CW Nash 13	GC08175	GE BalladG 18		
GC08024	PO Gino	GC08100	RB Mator 1	GC08176	GE BalladG 19		
GC08025	PO Heart	GC08101	RB Mator 2	GC08177	GE BalladG 20		
GC08026	PO Hustler 1	GC08102	RB R&B	GC08178	GE BalladG 21		
GC08027	PO Hustler 2	GC08103	RB Slow Jam	GC08179	GE BalladG 22		
GC08028	PO LookFor 1	GC08104	RB Soul 1	GC08180	GE Bumpin' 1		
GC08029	PO LookFor 2	GC08105	RB Soul 2	GC08181	GE Bumpin' 2		
GC08030	PO LookFor 3	GC08106	RB Soul 3	GC08182	GE Bumpin' 3		
GC08031	PO Lovin'	GC08107	RB Soul 4	GC08183	GE Bumpin' 4		
GC08032	PO Place	GC08108	RB Soul 5	GC08184	GE Bumpin' 5		
GC08033	PO Push	GC08109	RB Soul 6	GC08185	GE Bumpin' 6		
GC08034	PO Shuffin 1	GC08110	RB Soul 7	GC08186	GE Bumpin' 7		
GC08035	PO Shuffin 2	GC08111	RB Soul 8	GC08187	GE Bumpin' 8		
GC08036	PO Shuffin 3	GC08112	RB Soul 9	GC08188	GE Bumpin' 9		
GC08037	PO Shuffin 4	GC08113	RB Soul 10	GC08189	GE Bumpin 10		
GC08038	PO Shuffin 5	GC08114	JA Compin' 1	GC08190	GE Bumpin 11		
GC08039	PO Soupy 1	GC08115	JA Compin' 2	GC08191	GE Butter 1		
GC08040	PO Soupy 2	GC08116	JA Compin' 3	GC08192	GE Butter 2		
GC08041	PO Soupy 3	GC08117	JA Compin' 4	GC08193	GE Butter 3		
GC08042	PO Soupy 4	GC08118	JA Compin' 5	GC08194	GE Butter 4		
GC08043	PO Suhwing	GC08119	JA Compin' 6	GC08195	GE Butter 5		
GC08044	PO Tense 1	GC08120	JA Compin' 6	GC08196	GE Butter 6		
GC08045	PO Tense 2	GC08121	JA Fission 1	GC08197	GE Butter 7		
GC08046	PO Truckin 1	GC08122	JA Fission 2	GC08198	GE Butter 8		
GC08047	PO Truckin 2	GC08123	JA Maiden 1	GC08199	GE Free 1		
GC08048	PO Truckin 3	GC08124	JA Maiden 2	GC08200	GE Free 2		
GC08049	PO Truckin 4	GC08125	JA Maiden 3	GC08201	GE Free 3		
GC08050	PO Truckin 5	GC08126	JA Maiden 4	GC08202	GE Free 4		
GC08051	PO Truckin 6	GC08127	JA Maiden 5	GC08203	GE Free 5		
GC08052	PO Truckin 7	GC08128	JA Maiden 6	GC08204	GE Light 1		
GC08053	PO Truckin 8	GC08129	LA Bossa 1	GC08205	GE Light 2		
GC08054	PO Uptown	GC08130	LA Bossa 2	GC08206	GE Light 3		
GC08055	RO 2ZTop 1	GC08131	LA Bossa 3	GC08207	GE Light 4		
GC08056	RO 2ZTop 2	GC08132	LA Merengue	GC08208	GE Light 5		
GC08057	RO Hard 1	GC08133	LA Rhumba 1	GC08209	GE Light 6		
GC08058	RO Hard 2	GC08134	LA Rhumba 2	GC08210	GE Lighter 1		
GC08059	RO Hard 3	GC08135	LA Rhumba 3	GC08211	GE Lighter 2		
GC08060	RO Hard 4	GC08136	LA Rhumba 4	GC08212	GE Primer		
GC08061	RO Hard 5	GC08137	LA Rhumba 5	GC08213	GE Pushed 1		
GC08062	RO Harder 1	GC08138	LA Rhumba 6	GC08214	GE Pushed 2		
GC08063	RO Harder 2	GC08139	LA Rhumba 7	GC08215	GE Pushed 3		
GC08064	RO Harder 3	GC08140	LA Rhumba 8	GC08216	GE Shuff		
GC08065	RO Heavy	GC08141	LA Rhumba 9	GC08217	GE Shuff 1		
GC08066	RO Rockin' 1	GC08142	LA Rhumba 10	GC08218	GE Shuff 2		
GC08067	RO Rockin' 2	GC08143	LA Rhumba 11	GC08219	GE Shuff 3		
GC08068	RO Rockin' 3	GC08144	LA Ska	GC08220	GE Shuff 4		
GC08069	RO Rockin' 4	GC08145	WO Ju-Ju 1	GC08221	GE Shuff 5		
GC08070	RO Roll 1	GC08146	WO Ju-Ju 2	GC08222	GE Shuff 6		
GC08071	RO Roll 2	GC08147	WO Ju-Ju 3	GC08223	GE Shuff 7		
GC08072	RO Roll 3	GC08148	WO Ju-Ju 4	GC08224	GE Shuff 8		
GC08073	RO Surfin' 1	GC08149	WO Roxy	GC08225	GE Shuff 9		
GC08074	RO Surfin' 2	GC08150	GE 68Shuff 1	GC08226	GE Shuff 10		
GC08075	RO Surfin' 3	GC08151	GE 68Shuff 2	GC08227	GE Shuffled 1		
GC08076	RO Surfin' 4	GC08152	GE 68Shuff 3	GC08228	GE Shuffled 2		

3/4beat Guitar Chord	
Frase Nr.	Frase Naam
GC34001	GE Ballad
GC34002	CW Tenasee 1
GC34003	CW Tenasee 2
GC34004	CW Tenasee 3
GC34005	CW Tenasee 4
GC34006	GE Swaltz 1

Frase Lijst (Guitar Arpeggio/Guitar Riff)

16beat Guitar Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
GA16001	PO Soupy
GA16002	RB Funkie 1
GA16003	RB Funkie 2
GA16004	JA Fission

8beat Guitar Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
GA08001	PO Mirage
GA08002	PO Soupy
GA08003	RO Roll
GA08004	CW Ballad 1
GA08005	CW Ballad 2
GA08006	CW Ballad 3
GA08007	LA Bossa 1
GA08008	LA Bossa 2
GA08009	WO New Age
GA08010	GE BalladG 1
GA08011	GE BalladG 2
GA08012	GE BalladG 3
GA08013	GE BalladG 4
GA08014	GE BalladG 5
GA08015	GE BalladG 6
GA08016	GE BalladG 7
GA08017	GE BalladG 8
GA08018	GE BalladG 9
GA08019	GE Bumpin'
GA08020	GE Free 1
GA08021	GE Free 2
GA08022	GE Free 3
GA08023	GE Light 1
GA08024	GE Light 2
GA08025	GE Light 3
GA08026	GE Pushed 1
GA08027	GE Pushed 2
GA08028	GE Shuffle
GA08029	GE Shuffled 1
GA08030	GE Shuffled 2
GA08031	GE Shuffled 3
GA08032	GE Shuffled 4
GA08033	GE Shufflin 1
GA08034	GE Shufflin 2

3/4beat Guitar Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
GA34001	CW Tenasee 1
GA34002	CW Tenasee 2
GA34003	CW Tenasee 3
GA34004	GE Swaltz

16beat Guitar Riff	
Frase Nr.	Frase Naam
GR16001	DA Disco
GR16002	DA DisFunk
GR16003	DA DisGirl
GR16004	DA Funkiest
GR16005	DA Hip
GR16006	PO Funkyst 1
GR16007	PO Funkyst 2
GR16008	PO Funkyst 3
GR16009	PO Funkyst 4
GR16010	PO Hustler 1
GR16011	PO Hustler 2
GR16012	PO LookFor 1
GR16013	PO LookFor 2
GR16014	PO Sledge 1
GR16015	PO Sledge 2
GR16016	PO Soupy 1
GR16017	PO Soupy 2
GR16018	PO Tiger
GR16019	RO Dirge 1
GR16020	RO Dirge 2
GR16021	RO Funkyst 1
GR16022	RO Funkyst 2
GR16023	RO Funkyst 3
GR16024	RO Funkyst 4
GR16025	RO Heavy
GR16026	RO Rocker 1
GR16027	RO Rocker 2
GR16028	RB Funkier 1
GR16029	RB Funkier 2
GR16030	RB Funkier 3
GR16031	RB Funkyst 1
GR16032	RB Funkyst 2
GR16033	RB Slow Jam
GR16034	JA Fission
GR16035	JA JazFunk
GR16036	JA Waaou
GR16037	WO Soweto 1
GR16038	WO Soweto 2
GR16039	b# Funked
GR16040	b# Funkyst 1
GR16041	b# Funkyst 2
GR16042	GE Shuff

8beat Guitar Riff	
Frase Nr.	Frase Naam
GR08001	PO Mine
GR08002	PO Tense
GR08003	PO Truckin 1
GR08004	PO Truckin 2
GR08005	PO Truckin 3
GR08006	PO Truckin 4
GR08007	RO Boogie 1
GR08008	RO Boogie 2
GR08009	RO Boogie 3
GR08010	RO Boogie 4
GR08011	RO Heavy
GR08012	RO Roll
GR08013	RO Surfin' 1
GR08014	RO Surfin' 2
GR08015	RO Surfin' 3
GR08016	RO Surfin' 4
GR08017	RO Surfin' 5
GR08018	RO Surfin' 6
GR08019	RO Surfin' 7
GR08020	RO Surfin' 8
GR08021	CW Ville 1
GR08022	CW Ville 2
GR08023	CW Ville 3
GR08024	CW Ville 4
GR08025	CW Ville 5
GR08026	CW Ville 6
GR08027	CW Ville 7
GR08028	CW Ville 8
GR08029	JA Compin' 1
GR08030	JA Compin' 2
GR08031	JA Compin' 3
GR08032	b# Jazzy
GR08033	b# Slide
GR08034	GE Butter
GR08035	GE Shuffle

3/4beat Guitar Riff	
Frase Nr.	Frase Naam
GR34001	b# Night 1
GR34002	b# Night 2
GR34003	GE Ride 1
GR34004	GE Ride 2

16beat Keyboard Chord	
Frase Nr.	Frase Naam
KC16001	DA Come On
KC16002	DA DisFunk 1
KC16003	DA DisFunk 2
KC16004	DA DisFunk 3
KC16005	DA DisFunk 4
KC16006	DA EuroBt. 1
KC16007	DA EuroBt. 2
KC16008	DA EuroBt. 3
KC16009	DA Hop 1
KC16010	DA Hop 2
KC16011	DA Hop 3
KC16012	DA Hop 4
KC16013	DA Keys 1
KC16014	DA Keys 2
KC16015	DA Keys 3
KC16016	DA Keys 4
KC16017	DA Keys 5
KC16018	DA Keys 6
KC16019	DA Keys 7
KC16020	DA Keys 8
KC16021	DA Keys 9
KC16022	DA Rap 1
KC16023	DA Rap 2
KC16024	DA Rap 3
KC16025	DA Rap 4
KC16026	DA Rave 1
KC16027	DA Rave 2
KC16028	DA Rave 3
KC16029	DA Tekno
KC16030	RB Funkyst 1
KC16031	RB Funkyst 2
KC16032	RB Funkiest
KC16033	RB FunkBay 1
KC16034	RB FunkBay 2
KC16035	RB FunkBay 3
KC16036	RB FunkBay 4
KC16037	RB FunkBay 5
KC16038	RB FunkBay 6
KC16039	RB FunkBay 7
KC16040	RB FunkBay 8
KC16041	RB FunkBay 9
KC16042	RB FunkBa 10
KC16043	RB FunkBa 11
KC16044	RB R&B 1
KC16045	RB R&B 2
KC16046	RB R&B 3
KC16047	RB R&B 4
KC16048	JA Fission 1
KC16049	JA Fission 2
KC16050	JA Fission 3
KC16051	LA Bossa
KC16052	LA Caliente
KC16053	LA Samba 1
KC16054	LA Samba 2
KC16055	LA Samba 3
KC16056	LA Samba 4
KC16057	LA Samba 5
KC16058	LA Samba 6
KC16059	LA Son 1
KC16060	LA Son 2
KC16061	LA Son 3
KC16062	LA Son 4
KC16063	WO Reggae 1
KC16064	WO Reggae 2
KC16065	WO Reggae 3
KC16066	GE Boy
KC16067	GE Free
KC16068	GE Primer 1
KC16069	GE Primer 2
KC16070	GE Shtuff

8beat Keyboard Chord	
Frase Nr.	Frase Naam
KC08001	DA Disco 1
KC08002	DA Disco 2
KC08003	PO Ethno
KC08004	PO Gated
KC08005	PO Love
KC08006	PO Suhwing 1
KC08007	PO Suhwing 2
KC08008	RO Dirge
KC08009	RO Harder
KC08010	RO Hardest
KC08011	RO Rockin'
KC08012	RO SirFrock
KC08013	CW Ville 1
KC08014	CW Ville 2
KC08015	CW Ville 3
KC08016	CW Ville 4
KC08017	CW Ville 5
KC08018	CW Ville 6
KC08019	CW Ville 7
KC08020	CW Ville 8
KC08021	RB R&B 1
KC08022	RB R&B 2
KC08023	JA Compin' 1
KC08024	JA Compin' 2
KC08025	JA Compin' 3
KC08026	JA Compin' 4
KC08027	JA Compin' 5
KC08028	JA Maiden 1
KC08029	JA Maiden 2
KC08030	JA Maiden 3
KC08031	JA Maiden 4
KC08032	LA Mambo 1
KC08033	LA Mambo 2
KC08034	LA Mambo 3
KC08035	LA Mambo 4
KC08036	LA Rhumba
KC08037	LA Samba
KC08038	LA Ska
KC08039	GE BalladP 1
KC08040	GE BalladP 2
KC08041	GE BalladP 3
KC08042	GE BalladP 4
KC08043	GE BalladP 5
KC08044	GE BalladP 6
KC08045	GE BalladP 7
KC08046	GE BalladP 8
KC08047	GE Boy
KC08048	GE Bread 1
KC08049	GE Bread 2
KC08050	GE Bread 3
KC08051	GE Bread 4
KC08052	GE Bumpin' 1
KC08053	GE Bumpin' 2
KC08054	GE Bumpin' 3
KC08055	GE Bumpin' 4
KC08056	GE Bumpin' 5
KC08057	GE Bumpin' 6
KC08058	GE Bumpin' 7
KC08059	GE Butter 1
KC08060	GE Butter 2
KC08061	GE Free 1
KC08062	GE Free 2
KC08063	GE Free 3
KC08064	GE Free 4
KC08065	GE Free 5
KC08066	GE Free 6
KC08067	GE Free 7
KC08068	GE Lighter
KC08069	GE Litest 1
KC08070	GE Litest 2
KC08071	GE Primer
KC08072	GE Shuff
KC08073	GE Shuffle 1
KC08074	GE Shuffle 2

3/4beat Keyboard Chord	
Frase Nr.	Frase Naam
KC34001	RO Ballad
KC34002	CW Tenasee 1
KC34003	CW Tenasee 2
KC34004	CW Tenasee 3
KC34005	CW Tenasee 4
KC34006	CW Tenasee 5
KC34007	CW Tenasee 6
KC34008	JA Vince 1
KC34009	JA Vince 2
KC34010	GE Ballad
KC34011	GE Walt's 2
KC34012	GE Walt's 3

Frase Lijst (Keyboard Arpeggio/Keyboard Riff)

16beat Keyboard Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
KA16001	DA ComeOn! 1
KA16002	DA ComeOn! 2
KA16003	DA EuroBt. 1
KA16004	DA EuroBt. 2
KA16005	DA EuroBt. 3
KA16006	DA EuroBt. 4
KA16007	DA Sequenc 1
KA16008	DA Sequenc 2
KA16009	DA Sequenc 3
KA16010	DA Sequenc 4
KA16011	DA Sequenc 5
KA16012	DA Sequenc 6
KA16013	DA Sequenc 7
KA16014	DA Sequenc 8
KA16015	DA Sequenc 9
KA16016	DA Sequen 10
KA16017	DA Sequen 11
KA16018	DA Sequen 12
KA16019	DA Sequen 13
KA16020	DA Tekno 1
KA16021	DA Tekno 2
KA16022	PO Cherry
KA16023	PO Ethno
KA16024	PO Wand
KA16025	RO Hardest 1
KA16026	RO Hardest 2
KA16027	LA Soca 1
KA16028	LA Soca 2
KA16029	LA Soca 3
KA16030	LA Soca 4

8beat Keyboard Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
KA08001	DA Sequenc 1
KA08002	DA Sequenc 2
KA08003	RO Sequenc 3
KA08004	RO Sequenc 4
KA08005	LA Rhumba 1
KA08006	LA Rhumba 2
KA08007	LA Rhumba 3
KA08008	LA Rhumba 4
KA08009	LA Rhumba 5
KA08010	LA Rhumba 6
KA08011	LA Rhumba 7
KA08012	LA Rhumba 8
KA08013	LA Rhumba 9
KA08014	GE BalladP 1
KA08015	GE BalladP 2
KA08016	GE BalladP 3
KA08017	GE BalladP 4
KA08018	GE BalladP 5
KA08019	GE BalladP 6
KA08020	GE BalladP 7
KA08021	GE BalladP 8
KA08022	GE BalladP 9
KA08023	GE BalladP 10
KA08024	GE BalladP 11
KA08025	GE BalladP 12
KA08026	GE Harp 1
KA08027	GE Harp 2
KA08028	GE Harp 3
KA08029	GE Harp 4
KA08030	GE Harp 5
KA08031	GE Harp 6

3/4beat Keyboard Arpeggio	
Frase Nr.	Frase Naam
KA34001	RO Ballad 1
KA34002	GE Ballad 2
KA34003	GE Ballad 3

16beat Keyboard Riff			
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
KR16001	DA Come On	KR16057	LA Montuno22
KR16002	DA Disco	KR16058	LA Tejano 1
KR16003	DA Hop	KR16059	LA Tejano 2
KR16004	DA Rave	KR16060	LA Tejano 3
KR16005	DA Sequenc 1	KR16061	LA Tejano 4
KR16006	DA Sequenc 2	KR16062	LA Tejano 5
KR16007	DA Sequenc 3	KR16063	LA Tejano 6
KR16008	DA Sequenc 4	KR16064	b# AcidPiano
KR16009	DA Sequenc 5	KR16065	b# Clap
KR16010	PO Ethno	KR16066	b# Cutting 1
KR16011	RO Dirge 1	KR16067	b# Cutting 2
KR16012	RO Dirge 2	KR16068	b# Cutting 3
KR16013	RO Dirge 3	KR16069	b# Cutting 4
KR16014	RB Funkyst 1	KR16070	b# Cutting 5
KR16015	RB Funkyst 2	KR16071	b# Funkiest
KR16016	RB Funk_Bay	KR16072	b# Ground
KR16017	RB NAwlins 1	KR16073	b# HousPiano
KR16018	RB NAwlins 2	KR16074	b# Rollin'
KR16019	RB NAwlins 3	KR16075	GE Boy 1
KR16020	RB NAwlins 4	KR16076	GE Boy 2
KR16021	RB Ronnie 1	KR16077	GE Boy 3
KR16022	RB Ronnie 2	KR16078	GE Primer
KR16023	RB Ronnie 3	KR16079	GE Shuff
KR16024	RB Ronnie 4		
KR16025	JA AfroJaz 1		
KR16026	JA AfroJaz 2		
KR16027	JA AfroJaz 3		
KR16028	JA AfroJaz 4		
KR16029	JA Fission 1		
KR16030	JA Fission 2		
KR16031	LA Calient 1		
KR16032	LA Calient 2		
KR16033	LA Calient 3		
KR16034	LA Calient 4		
KR16035	LA Montuno		
KR16036	LA Montuno 1		
KR16037	LA Montuno 2		
KR16038	LA Montuno 3		
KR16039	LA Montuno 4		
KR16040	LA Montuno 5		
KR16041	LA Montuno 6		
KR16042	LA Montuno 7		
KR16043	LA Montuno 8		
KR16044	LA Montuno 9		
KR16045	LA Montuno10		
KR16046	LA Montuno11		
KR16047	LA Montuno12		
KR16048	LA Montuno13		
KR16049	LA Montuno14		
KR16050	LA Montuno15		
KR16051	LA Montuno16		
KR16052	LA Montuno17		
KR16053	LA Montuno18		
KR16054	LA Montuno19		
KR16055	LA Montuno20		
KR16056	LA Montuno21		

8beat Keyboard Riff	
Frase Nr.	Frase Naam
KR08001	DA Sequencer
KR08002	PO Ethno 1
KR08003	PO Ethno 2
KR08004	PO Ethno 3
KR08005	PO Ethno 4
KR08006	PO Ethno 5
KR08007	PO Ethno 6
KR08008	RO Harder
KR08009	RO Roll
KR08010	CW Ville
KR08011	RB R&B 1
KR08012	RB R&B 2
KR08013	JA Compin' 1
KR08014	JA Compin' 2
KR08015	JA Maiden
KR08016	LA Montuno 1
KR08017	LA Montuno 2
KR08018	WO New Age 1
KR08019	WO New Age 2
KR08020	WO Zydeco 1
KR08021	WO Zydeco 2
KR08022	WO Zydeco 3
KR08023	WO Zydeco 4
KR08024	WO Zydeco 5
KR08025	b# AcidJazz

3/4beat Keyboard Riff	
Frase Nr.	Frase Naam
KR34001	b# Choppin
KR34002	b# Tonk
KR34003	GE Walt's 1
KR34004	GE Walt's 2

Frase Lijst (Pad/Brass/Sound Effect)

16beat Pad	
Frase Nr.	Frase Naam
PD16001	GE 2 Voice 1
PD16002	GE 2 Voice 2
PD16003	GE 2 Voice 3
PD16004	GE 3 Voice 1
PD16005	GE 3 Voice 2
PD16006	GE 3 Voice 3
PD16007	GE 4 Voice 1
PD16008	GE 4 Voice 2
PD16009	GE 4 Voice 3
PD16010	GE 4 Voice 4
PD16011	GE 5 Voice 1
PD16012	GE 5 Voice 2
PD16013	GE 5 Voice 3
PD16014	GE 5 Voice 4
PD16015	GE 5 Voice 5
PD16016	GE Hi 5th 1
PD16017	GE Hi 5th 2
PD16018	GE Hi 5th 3
PD16019	GE Hi Oct 1
PD16020	GE Hi Oct 2
PD16021	GE Hi Oct 3
PD16022	GE Hi Oct 4
PD16023	GE Hi Pad 1
PD16024	GE Hi Pad 2
PD16025	GE Hi Pad 3
PD16026	GE Hi Pad 4
PD16027	GE Low Pad

8beat Pad	
Frase Nr.	Frase Naam
PD08001	GE 2 Voice 1
PD08002	GE 2 Voice 2
PD08003	GE 2 Voice 3
PD08004	GE 3 Voice 1
PD08005	GE 3 Voice 2
PD08006	GE 3 Voice 3
PD08007	GE 4 Voice 1
PD08008	GE 4 Voice 2
PD08009	GE 4 Voice 3
PD08010	GE 4 Voice 4
PD08011	GE 5 Voice 1
PD08012	GE 5 Voice 2
PD08013	GE 5 Voice 3
PD08014	GE 5 Voice 4
PD08015	GE 5 Voice 5
PD08016	GE Hi 5th 1
PD08017	GE Hi 5th 2
PD08018	GE Hi 5th 3
PD08019	GE Hi Oct 1
PD08020	GE Hi Oct 2
PD08021	GE Hi Oct 3
PD08022	GE Hi Oct 4
PD08023	GE Hi Pad 1
PD08024	GE Hi Pad 2
PD08025	GE Hi Pad 3
PD08026	GE Hi Pad 4
PD08027	GE Low Pad

3/4beat Pad	
Frase Nr.	Frase Naam
PD34001	GE 2 Voice 1
PD34002	GE 2 Voice 2
PD34003	GE 2 Voice 3
PD34004	GE 3 Voice 1
PD34005	GE 3 Voice 2
PD34006	GE 3 Voice 3
PD34007	GE 4 Voice 1
PD34008	GE 4 Voice 2
PD34009	GE 4 Voice 3
PD34010	GE 4 Voice 4
PD34011	GE 5 Voice 1
PD34012	GE 5 Voice 2
PD34013	GE 5 Voice 3
PD34014	GE 5 Voice 4
PD34015	GE 5 Voice 5
PD34016	GE Hi 5th 1
PD34017	GE Hi 5th 2
PD34018	GE Hi 5th 3
PD34019	GE Hi Oct 1
PD34020	GE Hi Oct 2
PD34021	GE Hi Oct 3
PD34022	GE Hi Oct 4
PD34023	GE Hi Pad 1
PD34024	GE Hi Pad 2
PD34025	GE Hi Pad 3
PD34026	GE Hi Pad 4
PD34027	GE Low Pad

16beat Brass	
Frase Nr.	Frase Naam
BR16001	RB Funkie 1
BR16002	RB Funkie 2
BR16003	RB Funkie 3
BR16004	RB Funkyst 1
BR16005	RB Funkyst 2
BR16006	RB R&B
BR16007	JA JazFunk 1
BR16008	JA JazFunk 2
BR16009	JA JazFunk 3
BR16010	JA JazFunk 4
BR16011	JA JazFunk 5
BR16012	LA Mambo 1
BR16013	LA Mambo 2
BR16014	LA Mambo 3
BR16015	LA Merengu 1
BR16016	LA Merengu 2
BR16017	LA Merengu 3
BR16018	LA Merengu 4
BR16019	LA Merengu 5
BR16020	LA Salsa 1
BR16021	LA Salsa 2
BR16022	LA Salsa 3
BR16023	LA Salsa 4
BR16024	LA Salsa 5
BR16025	LA Salsa 6
BR16026	LA Salsa 7
BR16027	LA Salsa 8
BR16028	LA Son 1
BR16029	LA Son 2
BR16030	LA Son 3
BR16031	LA Son 4
BR16032	LA Son 5
BR16033	LA Son 6
BR16034	LA Son 7
BR16035	LA Son 8
BR16036	LA Son 9
BR16037	b# AcidTrump

8beat Brass	
Frase Nr.	Frase Naam
BR08001	RO Punch
BR08002	RB Motor 1
BR08003	RB Motor 2
BR08004	RB Motor 3
BR08005	RB R&B 1
BR08006	RB R&B 2
BR08007	JA Saxtion 1
BR08008	JA Saxtion 2
BR08009	JA Saxtion 3
BR08010	JA Saxtion 4
BR08011	LA Mambo 1
BR08012	LA Mambo 2
BR08013	LA Mambo 3
BR08014	LA Mambo 4
BR08015	LA Merengu 1
BR08016	LA Merengu 2
BR08017	LA Merengu 3
BR08018	LA Merengu 4
BR08019	b# Hit
BR08020	b# BigEnd
BR08021	GE Shuff

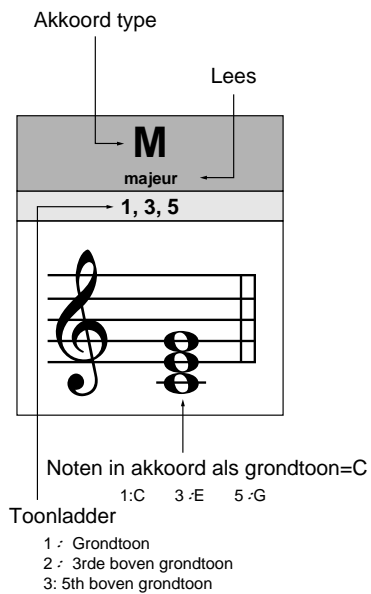
3/4beat Brass	
Frase Nr.	Frase Naam
BR34001	GE Widdly 1
BR34002	GE Widdly 2

16beatSound Effect	
Frase Nr.	Frase Naam
SE16001	DA Water
SE16002	b# Waaou
SE16003	b# Dream 1
SE16004	b# Dream 2
SE16005	b# Dream 3
SE16006	b# Dream 4

8beat Sound Effect					
Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam	Frase Nr.	Frase Naam
SE08001	b# Filter 1	SE08023	GE DoorSlam	SE08045	GE Punch
SE08002	b# Filter 2	SE08024	GE DoorSque	SE08046	GE Rain
SE08003	b# Filter 3	SE08025	GE Explosion	SE08047	GE ScratchNz
SE08004	b# Gliss	SE08026	GE Feed		
SE08005	PO Gated	SE08027	GE Firework	SE08048	GE Scream
SE08006	GE Crowd 1	SE08028	GE Fireworks	SE08049	GE Shore
SE08007	GE Crowd 2	SE08029	GE FootSteps	SE08050	GE Siren
SE08008	GE Bird	SE08030	GE Fret 1	SE08051	GE Starship
SE08009	GE Birds	SE08031	GE Fret 2	SE08052	GE Storm
SE08010	GE BrdsTweet	SE08032	GE Ghost	SE08053	GE Stream
SE08011	GE Bubble	SE08033	GE Ghosts	SE08054	GE Submarine
SE08012	GE Burst	SE08034	GE Gunshot	SE08055	GE TeleDial
SE08013	GE CarCrash	SE08035	GE Haunted	SE08056	GE Telephone1
SE08014	GE CarEngine	SE08036	GE Heart	SE08057	GE Telephone2
SE08015	GE CarPass	SE08037	GE Horreur	SE08058	GE Thunder
SE08016	GE CarStop	SE08038	GE Horse	SE08059	GE Train
SE08017	GE Coaster	SE08039	GE Jetplane	SE08060	GE W.Chime 1
SE08018	GE Copter	SE08040	GE Laser	SE08061	GE W.Chime 2
SE08019	GE Crash	SE08041	GE Laughing	SE08062	GE War
SE08020	GE Cutting 1	SE08042	GE Mach.Gun	SE08063	GE Wind
SE08021	GE Cutting 2	SE08043	GE MadMan		
SE08022	GE Dog	SE08044	GE Maoou		

3/4beat Sound Effect	
Frase Nr.	Frase Naam
SE34001	b# Wonder

Akkoord Type Lijst



M
majeur
1, 3, 5

M7
majeur septime
1, 3, 5, 7

6
sext
1, 3, 5, 6

7
septime
1, 3, 5, b7

m
mineur
1, b3, 5

m7
minor seventh
1, b3, 5, b7

m6
mineur sext
1, b3, 5, 6

mM7
mineur majeure septime
1, b3, 5, 7

m7(b5)
mineur septime verminderde kwint
1, b3, b5, b7

dim
verminderd
1, b3, b5, 6

aug
vermeerderd
1, 3, #5

sus4
toegevoegde kwart
1, 4, 5

Madd9
toegevoegde none
1, 3, 5, 9

M7(9)
majeur septime none
1, 3, 5, 7, 9

6(9)
sext met toev. none
1, 3, 5, 6, 9

7(9)
septime met toev. none
1, 3, 5, b7, 9

madd9
mineur met toev. none
1, b3, 5, 9

m7(9)
mineur septime met toev. none
1, b3, 5, b7, 9

m7(11)
mineur undecime
1, b3, 5, b7, 11

7(b5)
septime verminderde kwint
1, 3, b5, b7

7(#5)
septime vermeerderde kwint
1, 3, #5, b7

7(b9)
verminderde none
1, 3, 5, b7, b9

7(#9)
septime met toev. none
1, 3, 5, b7, #9

7(13)
tredecime
1, 3, 5, b7, 13

7(b13)
Verminderd tredecime
1, 3, 5, b7, b13

7sus4
septime toegevoegde kwart
1, 4, 5, b7

7(#11)
overmatig undecime
1, 3, 5, b7, #11

thru

De noten van de frase blijven zoals ze waren, en worden in toonhoogte geconverteerd naar aanleiding van de grondtoon, en daarna afgespeeld.

Groove Template Lijst

No.	Template name	No.	Template name
1	32Quantize	51	16SlipBeat
2	24Quantize	52	16 Swing
3	16Quantize	53	16Swing+24
4	16+24Quant	54	16LiteSwng1
5	12Quantize	55	16LiteSwng2
6	08Quantize	56	16MidSwing
7	08+12Quant	57	16HevySwng
8	06Quantize	58	16FullSwng
9	04Quantize	59	16 Tardy
10	32 Swing	60	16 WayBack
11	24>16+12	61	16 Zydeco
12	24>16+12of	62	12>8+6
13	24 Drunk	63	12>8+6 ofs
14	24 Sambody	64	12 Ashanti
15	24Shfflin1	65	12AshntRev
16	24Shfflin2	66	12 Drunk
17	16AccntDwn	67	12 Ju-Ju
18	16AccentUp	68	12Ju-JuRev
19	16AcidJazz	69	12Shfflin1
20	16 Baion	70	12Shfflin2
21	16BaionBmb	71	12Shfflin3
22	16Batucada	72	08'70Disco
23	16beatRock	73	08AccntDwn
24	16 Bomba	74	08AccentUp
25	16 Caixa	75	08 Charlie
26	16 Cuban	76	08 Drunk
27	16 Drunk	77	08 Late1&3
28	16 Dun-Dun	78	08 Late2
29	16GetFunky	79	08 Late2&3
30	16Guaguanc	80	08 Late2&4
31	16 HipHop	81	08 Late234
32	16 House	82	08 Push 1
33	16 Jungle	83	08 Push 3
34	16 Late 2	84	08 Push1&3
35	16 Late2&4	85	08 Push2&4
36	16 Late234	86	08 Push234
37	16 Later	87	08 PushAll
38	16LatinRck	88	08PushStrg
39	16Overeas	89	08 Swing
40	16 Push1&3	90	08Swing+12
41	16 Push2&4	91	08 HardBop
42	16 Push234	92	08 Bebop
43	16 PushAll	93	08 UpSwing
44	16 Rap	94	08MidSwing
45	16Repiniqu	95	08SlowSwng
46	16Roadhous	96	08JzBallad
47	16 Robot	97	08 WayBack
48	16Rustaman	98	06>4+3
49	16 Samba	99	06>4+3 ofs
50	16 UpSamba	100	04 Swing

Tone generator parts

(1) TRANSMIT FLOW

```

MIDI <- [ ] ---- NOTE ON/OFF          9nH
OUT  | SW2
      | +[]-PITCH BEND                 EnH, BnH, 01H-77H(except 20H), DnH
      | SW2
      | +[]-ASSIGNABLE WHEEL           EnH, BnH, 01H-77H(except 20H), DnH
      | SW3
      | +[]-FOOT SW                   Bn, 40H 42H
      |
      |----- SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE
      | <BULK DUMP>
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | |----- SYSTEM INFORMATION   FOH 43H 1nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | |
      | |----- <PARAMETER CHANGE>
      | |----- MIDI MASTER TUNING   FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H cch F7H
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |
      | |----- <PARAMETER CHANGE>
      | |----- MIDI MASTER TUNING   FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H cch F7H
      | |----- XC SYSTEM ON         FOH 43H 1nH 4CH 00H 00H 7EH 00H F7H
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |
      | |----- <PARAMETER CHANGE>
      | |----- MIDI MASTER TUNING   FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H cch F7H
      | |----- XC SYSTEM ON         FOH 43H 1nH 4CH 00H 00H 7EH 00H F7H
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | |
      | |----- <PARAMETER REQUEST>
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |
      | |----- <SYSTEM INFORMATION>
      | |----- <PARAMETER REQUEST>
      | |----- XC SYSTEM             FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- MULTI EFFECT          FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- MULTI PART            FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |----- DRUM SETUP            FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | |
      | |----- SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE
      | | CM MODE ON                   FOH 7EH 7EH 09H 01H F7H
      | | MIDI MASTER VOLUME          FOH 7EH 7EH 04H 01H 11H mmH F7H
      | | IDENTITY REQUEST            FOH 7EH 0nH 06H 01H F7H
      | |
      | |----- ACTIVE SENSING        FEH
  
```

```

SW1 [ ] MIDI Transmit Channel
        MIDI Transmit Channel is selected by Output MIDI CH.
SW2 [ ] Assignable Wheel
        selected by the UTILITY parameter WHEEL.
SW3 [ ] FOOT SWITCH
        selected by the UTILITY parameter FOOT SWITCH.
  
```

(2) RECEIVE FLOW

```

MIDI >>>-----
IN  >>>-----
      |
      |----- SW1
      | |----- NOTE OFF             8nH
      | |
      | |----- NOTE ON/OFF          9nH
      | |
      | |----- CONTROL CHANGE
      | | |----- BANK SEL MSB       BnH, 00H
      | | |----- BANK SEL LSB       BnH, 20H
      | | |----- MODULATION          BnH, 01H
      | | |----- PORTAMENTO TIME      BnH, 05H
      | | |----- DATA ENTRY MSB     BnH, 06H
      | | |----- DATA ENTRY LSB     BnH, 26H
      | | |----- MAIN VOLUME         BnH, 07H
      | | |----- PANPOT              BnH, 0AH
      | | |----- EXPRESSION           BnH, 0BH
      | | |----- AC1 CONTROLLER       BnH, 10H
      | | |----- SUSTAIN SWITCH       BnH, 40H
      | | |----- PORTAMENTO SWITCH    BnH, 41H
      | | |----- SOSTENUTO            BnH, 42H
      | | |----- SOFT PEDAL           BnH, 43H
      | | |----- HARMONIC CONTENT     BnH, 47H
      | | |----- RELEASE TIME         BnH, 48H
      | | |----- ATTACK TIME          BnH, 49H
      | | |----- BRIGHTNESS           BnH, 4AH
      | | |----- PORTAMENTO CONTROL    BnH, 54H
      | | |----- EFFECT SEND LEVEL 1  BnH, 5BH
      | | |----- EFFECT SEND LEVEL 3  BnH, 5DH
      | | |----- EFFECT SEND LEVEL 4  BnH, 5EH
      | | |----- DATA ENTRY INC      BnH, 60H
      | | |----- DATA ENTRY DEC      BnH, 61H
      | |
      | |----- NRPN
      | | |----- VIBRATO RATE         BnH, 63H, 01H, 62H, 08H, 06H, mmH
      | | |----- VIBRATO DEPTH        BnH, 63H, 01H, 62H, 09H, 06H, mmH
      | | |----- VIBRATO DELAY        BnH, 63H, 01H, 62H, 0AH, 06H, mmH
      | | |----- FILTER CUTOFF FREQ.  BnH, 63H, 01H, 62H, 20H, 06H, mmH
      | | |----- FILTER RESONANCE     BnH, 63H, 01H, 62H, 21H, 06H, mmH
      | | |----- AEG ATTACK TIME      BnH, 63H, 01H, 62H, 63H, 06H, mmH
      | | |----- AEG DECAY TIME       BnH, 63H, 01H, 62H, 64H, 06H, mmH
      | | |----- AEG RELEASE TIME     BnH, 63H, 01H, 62H, 66H, 06H, mmH
      | | |----- DRUM INST
      | | | |----- CUTOFF FREQ.        BnH, 63H, 14H, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- FILTER RESONANCE   BnH, 63H, 15H, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- AEG ATTACK RATE     BnH, 63H, 16H, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- AEG DECAY RATE     BnH, 63H, 17H, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- PITCH COARSE       BnH, 63H, 18H, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- LEVEL              BnH, 63H, 1AH, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- PANPOT              BnH, 63H, 1CH, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | | |----- REVERB SEND        BnH, 63H, 1DH, 62H, rrH, 06H, mmH
  
```

```

      | | CHORUS SEND                 BnH, 63H, 1EH, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | VARIATION SEND              BnH, 63H, 1FH, 62H, rrH, 06H, mmH
      | | RPN
      | | PITCH BEND SENS.            BnH, 64H, 00H, 65H, 00H, 06H, mmH
      | | FINE TUNING                 BnH, 64H, 01H, 65H, 00H, 06H, mmH, 26H, 11H
      | | COARSE TUNING              BnH, 64H, 02H, 65H, 00H, 06H, mmH
      | | RPN RESET                   BnH, 64H, 7FH, 65H, 7FH
      | | ALL SOUND OFF               BnH, 78H, 00H
      | | RESET ALL CONTROLLERS       BnH, 79H, 00H
      | | ALL NOTE OFF                BnH, 7BH
      | | OMNI MODE OFF               BnH, 7CH
      | | OMNI MODE ON                BnH, 7DH
      | | MONO MODE                   BnH, 7EH
      | | POLY MODE                   BnH, 7FH
      | |
      | |----- PROGRAM CHANGE        CnH
      | |----- CHANNEL AFTER TOUCH   DnH
      | |----- PITCH BEND CHANGE     FnH
      | |
      | |----- SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE
      | | <BULK DUMP>
      | | |----- XC SYSTEM           FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | | |----- MULTI EFFECT        FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | | |----- MULTI PART          FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | | |----- DRUM SETUP          FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | | |----- SYSTEM INFORMATION  FOH 43H 1nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH
      | | |                               ddt.....ddH cch F7H
      | | |
      | | |----- <PARAMETER CHANGE>
      | | |----- MIDI MASTER TUNING FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H cch F7H
      | | |----- XC SYSTEM           FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |----- MULTI EFFECT        FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |----- MULTI PART          FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH ddt.....ddH
      | | |                               cch F7H
      | | |----- DRUM SETUP          FOH 43H 0nH 4CH bbH bbH aaH aaH aaH ddt.....ddH
      | | |                               cch F7H
      | | |
      | | |----- <PARAMETER CHANGE>
      | | |----- MIDI MASTER TUNING FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H cch F7H
      | | |----- XC SYSTEM ON        FOH 43H 1nH 4CH 00H 00H 7EH 00H F7H
      | | |----- XC SYSTEM           FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |----- MULTI EFFECT        FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |----- MULTI PART          FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |----- DRUM SETUP          FOH 43H 1nH 4CH aaH aaH aaH ddH.....ddH F7H
      | | |
      | | |----- <PARAMETER REQUEST>
      | | |----- XC SYSTEM           FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- MULTI EFFECT        FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- MULTI PART          FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- DRUM SETUP          FOH 43H 2nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |
      | | |----- <SYSTEM INFORMATION>
      | | |----- <PARAMETER REQUEST>
      | | |----- XC SYSTEM           FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- MULTI EFFECT        FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- MULTI PART          FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |----- DRUM SETUP          FOH 43H 3nH 4CH aaH aaH aaH F7H
      | | |
      | | |----- SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE
      | | | CM MODE ON                 FOH 7EH 7EH 09H 01H F7H
      | | | MIDI MASTER VOLUME        FOH 7EH 7EH 04H 01H 11H mmH F7H
      | | | IDENTITY REQUEST          FOH 7EH 0nH 06H 01H F7H
      | | |
      | | |----- ACTIVE SENSING      FEH
  
```

SW1 [] Data received from MIDI-A will be sounded by Part "n" ("n" being the receive channel), and data received from MIDI-B will be sounded by Part "n + 16".

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

```

STATUS 1000nnnn(8nH)    n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER 0kkkkkkk    k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY 0vvvvvvv      "v" is ignored
  
```

Received only.

(3-1-2) NOTE ON/OFF

```

STATUS 1001nnnn(9nH)    n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER 0kkkkkkk    k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY 0vvvvvvv      (v≠0) NOTE ON
                       (v=0)  NOTE OFF
  
```

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

```

STATUS 1100nnnn(CnH)    n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER 0ppppppp  p = 0 ~ 127
  
```

* Correspondence between XG Drum Voice number and Program Number

P = 1	DR1	Standard
P = 2	DR2	Standard2
P = 9	DR3	Room
P = 17	DR4	Rock
P = 25	DR5	Electric
P = 26	DR6	Analog
P = 33	DR7	Jazz
P = 41	DR8	Brush
P = 49	DR9	Classic

* Correspondence between XG SFX Kit number and Program number

P = 1	DR10	SFX1
P = 2	DR11	SFX2

MIDI Data Formaat

If while a Drum Voice is being selected, a program change for a different Drum Voice is received, the Drum Setup that was currently being used by the Drum Voice will be reset to the setting of the new Drum Voice.

(3-1-4) CHANNEL AFTER TOUCH

STATUS 1101nnnn(DnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 VALUE 0vvvvvvv v = 0 ~ 127 AFTER TOUCH VALUE

Transmitted according to the Assignable Wheel and Pitch Bend settings.

(3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn(EnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 LSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB
 MSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

14 bit resolution

MSB	
00000000B (00H)	minimum value
01000000B (40H)	center value
01111111B (7FH)	maximum value

Transmitted according to the Assignable Wheel and Pitch Bend settings.

(3-1-6) CONTROL CHANGE

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0ccccccc
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv

* Control numbers transmitted

c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0: XG NORMAL, 64: SFX NORMAL, 126: XG SFX KIT, 127: XG DRUM
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 *3
 c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127 *2
 c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 - 127
 c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127
 c = 16 FOOT CONTROLLER ; v = 0 - 127 *2
 c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0-63: OFF, 64-127: ON *2

c = 1 - 119 (except 32) are transmitted according to the Assignable Wheel and Pitch Bend settings.

c = 64, 66 are transmitted according to the Foot Switch setting.

* Control numbers received

c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0: XG NORMAL, 64: SFX NORMAL, 126: XG SFX KIT, 127: XG DRUM
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127
 c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127 *2
 c = 5 PORTAMENTO TIME ; v = 0 - 127 *2
 c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 *1
 c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 *1
 c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 - 127
 c = 10 PANPOT ; v = 0 - 127
 c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127
 c = 16 AC1 CONTROLLER ; v = 0 - 127
 c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0-63: OFF, 64-127: ON *2
 c = 65 PORTAMENTO SWITCH ; v = 0-63: OFF, 64-127: ON *2
 c = 66 SOSTENUTO ; v = 0-63: OFF, 64-127: ON *2
 c = 67 SOFT PEDAL ; v = 0-63: OFF, 64-127: ON *2
 c = 71 HARMONIC CONTENT ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2
 c = 72 RELEASE TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2
 c = 73 ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2
 c = 74 BRIGHTNESS ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *2
 c = 84 PORTAMENTO CONTROL ; v = 0 - 127 *2
 c = 91 EFFECT SEND LEVEL 1 ; v = 0 - 127
 c = 93 EFFECT SEND LEVEL 3 ; v = 0 - 127
 c = 94 EFFECT SEND LEVEL 4 ; v = 0 - 127 (only when Connection=1 (System))
 c = 96 DATA ENTRY INC ; v = 127 *1
 c = 97 DATA ENTRY DEC ; v = 127 *1

*1 Used only to set the parameter specified by RPN.

*2 Not valid for rhythm voices.

*3 When MSB is other than 0 or 127, this is 0.

When MSB = 0, this is

0, 1, 3, 5, 8, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 96, 97, 98, 99, 100, 101

When MSB = 127, this is 0.

Modulation controls the depth of vibrato.

Portamento Time adjust the speed of the pitch change if Portamento Switch = ON. A setting of 0 produces the shortest portamento time, and 127 produces the longest portamento time.

For consistency with the GMX portamento control standard, this value is valid only for the portamento switch (Ctrl#65).

Panpot produces change relative to the preset value of the voice, both for melody voices and for rhythm voices.

For Portamento Control, the portamento time is always fixed at 0.

Effect Send Level 1 controls the reverb send.

Effect Send Level 3 controls the chorus send.

Effect Send Level 4 controls the variation send.

Harmonic Content adjusts the resonance specified by the voice.

This is a relative parameter, and specifies an increase or decrease centered at 64. Higher values will produce a more distinctive tone. For some voices, the effective range may be less than the range of the setting.

Release Time adjusts the envelope release time specified by the voice.

This is a relative parameter, and specifies an increase or decrease centered at 64.

Attack Time adjusts the envelope attack time specified by the voice.

This is a relative parameter, and specifies an increase or decrease centered at 64.

Brightness adjusts the cutoff frequency specified by the voice.

This is a relative parameter, and specifies an increase or decrease centered at 64. Decreasing the value will make the sound more mellow. For some voices, the effective range may be less than the range of the setting.

The following Bank Select -related operations will all occur when a Program Change is received.

Bank Select MSB: 60H-6FH are not sounded on models which do not support GMx, but since on the QY700 these are for future expansion of melodic voices, they will be sounded for the present by MSB 00H.

If Bank Select MSB is other than 0, 40H, 60H-6FH, 7EH, or 7FH, voice OFF will be selected.

If Bank Select MSB = 0, 40H, 60H-6FH, 7EH, or 7FH is selected, unsupported Bank Select LSB numbers will be ignored.

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0ccccccc c = CONTROL NUMBER
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

Turn off the sound of all currently sounding notes on the corresponding channel. The status of channel messages such as Note On and Hold On is also turned off.

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

Resets the values of the following controllers.

PITCH BEND CHANGE 0 (center)
 AFTER TOUCH 0 (minimum)
 MODULATION 0 (off)
 AC1 CONTROLLER 0 (minimum)
 EXPRESSION 127 (maximum)
 SUSTAIN SWITCH 0 (off)
 PORTAMENTO SWITCH 1 (on)
 SOSTENUTO SWITCH 0 (off)
 SOFT PEDAL 0 (off)
 NRPN Un-set status. Internal data will not change.
 RPN Un-set status. Internal data will not change.
 PORTAMENTO CONTROL reset

The following data will not change.

PROGRAM CHANGE, BANK SELECT MSB/LSB, VOLUME, PAN, HARMONIC CONTENT, RELEASE TIME, ATTACK TIME, BRIGHTNESS, DRY SEND LEVEL, EFFECT SEND LEVEL 1, EFFECT SEND LEVEL 3, EFFECT SEND LEVEL 4, PITCH BEND SENSITIVITY, FINE TUNING, COURSE TUNING

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

Turns off all notes of the corresponding channel which are on. However if Sustain or Sostenuto are on, the sound will continue until these are turned off.

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

Performs the same processing as when All Note Off is received.

Sets the Voice Receive Channel to OMNI OFF and channel 1.

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

Performs the same processing as when All Note Off is received.

Sets the Voice Receive Channel to OMNI ON.

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0)

Performs the same processing as when All Sound Off is received, and if the 3rd byte (mono number) is in the range 0--16, sets the corresponding channel to Mode 4 (m = 1).

If in Voice mode, Mode 2 (m=1) is also possible, according to the Voice Receive Channel.

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

Performs the same processing as when All Sound Off is received, and sets the

corresponding channel to Mode 3.

When in Voice mode, Mode 2 (m=1) is also possible, according to the Voice Receive Channel.

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS 1011nnnn(BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
 LSB 01100100 (64H)
 RPN LSB 0ppppppp p = RPN LSB (refer to table on following page)
 MSB 01100101 (65H)
 RPN MSB 0qqqqqqq q = RPN MSB (refer to table on following page)
 DATA ENTRY MSB 00000110 (06H)
 DATA VALUE 0mmmmmm m = Data Value
 DATA ENTRY LSB 00100110 (26H)
 DATA VALUE 01111111 1 = Data Value

First transmit an RPN MSB and RPN LSB to specify the parameter that is to be controlled. Then use Data Entry to set the value of the specified parameter.

RPN	D.ENTRY	PARAMETER NAME	DATA RANGE
LSB MSB MSB LSB			
00H 00H mmH ---		PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0-24 semitones)
01H 00H mmH 11H		MASTER FINE TUNE	(mmH,11H) = (00H,00H) - (40H,00H) - (7FH,7FH) (-8192*100/8192) - 0 - (+8192 *100/8192)
02H 00H mmH ---		MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24-0-+24 semitones)
7FH 7FH --- ---		RPN RESET	Set to a condition in which RPN number is unspecified. Internal settings will not change.

(3-4) NON REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	01100010(62H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = NRPN LSB (refer to table below)
MSB	01100011(63H)	
RPN MSB	0qqqqqqq	q = NRPN MSB (refer to table below)
DATA ENTRY MSB	00000110(06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmmm	m = Data Value

First transmit an NRPN MSB and NRPN LSB to specify the parameter that is to be controlled. Then use Data Entry to set the value of the specified parameter.

NRPN	ENTRY	PARAMETER NAME	DATA RANGE
MSB LSB MSB LSB			
01H 08H mmH ---		VIBRATO RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 09H mmH ---		VIBRATO DEPTH	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 0AH mmH ---		VIBRATO DELAY	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 20H mmH ---		FILTER CUTOFF FREQUENCY	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 21H mmH ---		FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 63H mmH ---		EG ATTACK TIME	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 64H mmH ---		EG DECAY TIME	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 66H mmH ---		EG RELEASE TIME	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
14H rrH mmH ---		DRUM INST FILTER CUTOFF FREQ.	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
15H rrH mmH ---		DRUM INST FILTER RESONANCE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
16H rrH mmH ---		DRUM INST AEG ATTACK RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
17H rrH mmH ---		DRUM INST AEG DECAY	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
18H rrH mmH ---		DRUM INST PITCH COARSE RATE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
19H rrH mmH ---		DRUM INST PITCH FINE	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
1AH rrH mmH ---		DRUM INST LEVEL	00H - 7FH (0 - maximum)
1CH rrH mmH ---		DRUM INST PANPOT	00H ,01H - 40H - 7FH (random,left - center - right)
1DH rrH mmH ---		DRUM INST REVERB SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - maximum)
1EH rrH mmH ---		DRUM INST CHORUS SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - maximum)
1FH rrH mmH ---		DRUM INST VARIATION SEND LEVEL	00H - 7FH (0 - maximum)

MSB 14h-1fh (for drum) are valid only if that channel is set to Drum Set mode.
rrh : drum instrument note number

(3-5) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-5-1) ACTIVE SENSING

STATUS	11111110	(FEH)
--------	----------	-------

Transmitted at intervals of approximately 200 msec.
Not transmitted during disk read/write operations.

Once this message is received, sensing will begin. If neither status nor data messages are received for an interval longer than approximately 350 msec, the MIDI receive buffer will be cleared, and all sounding notes and the Sustain switch will be forced off. Also, the various controls will be reset to specific values.

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-6-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

FOH 7EH 7FH 09H 01H F7H

The following controller values will be reset.

VOLUME	100
PAN	Center
PROGRAM CHANGE	1 (Grandpnc)
BANK SELECT MSB	0
REVERB DEPTH	4
PITCH BEND CHANGE	0 (center)
MODULATION	0 (off)
EXPRESSION	127 (maximum)
SUSTAIN SWITCH	0 (off)
SOSTENUTO SWITCH	0 (off)
RPN	condition of un-specified number
PORTAMENT CONTROL	reset
MIDI MASTER VOLUME	127 (maximum)
PITCH BEND SENSITIVITY	02 (2 semitones)
FINE TUNING	0
COURSE TUNING	0

(3-6-1-2) IDENTITY REQUEST (received only)

FOH 7EH 0nH 06H 01H F7H ("n" is the device number, but the QY700 receives this in Omni)

(3-6-1-3) IDENTITY REPLY (transmitted only)

FOH 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 01H F7H
dd;Device Number Code QY700 = 01H,79H

(3-6-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME

FOH 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H

Modifies the Master Volume value.
The value of "mm" is used as the MIDI master volume. ("11" value is ignored)

(3-6-3) PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1) MIDI MASTER TUNING

FOH 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH 11H ccH F7H

Modifies the Master Tune value.
The "mm" and "11" values are used as the MIDI master tuning. ("n" and "cc" values are ignored)

T = M*200/256-100

Where T: actual tuning value (-99 - +99)

M: a one-byte value with MSB of "mm" bits 0-3, and LSB of "11" bits 0-3.

(3-6-3-2) XG SYSTEM ON

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	00	Address High
0aaaaaaa	00	Address Mid
0aaaaaaa	7E	Address Low
00000000	00	Data
11110111	F7	End of Exclusive

When ON is received, the System Mode will be changed to XG.
Since approximately 50 ms is required in order to execute this message, an appropriate interval must be allowed before the next message.
Controllers will be reset, and all Multi Part and Effect data of the attached table, together with the values of all data of All System that are noted as (XG), will be reset to the default values.

(3-6-3-3) XG PARAMETER CHANGE

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Low
0ddddddd	ddddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

For parameters with a data size of 2 or 4, the corresponding amount of data will be transmitted.

For addresses and byte counts, refer to the attached tables.

The following four types are transmitted and received. (Transmitted only if a Parameter Change Request is received.)

Multi Effect Data	(ignored in Voice mode)
Multi Part Data	(ignored in Voice mode)
Drums Setup Data	

(3-6-4) BULK DUMP

(3-6-4-1) XG BULK DUMP

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0n	device Number
01001100	4C	Model ID
0bbbbbbb	bbbbbbb	ByteCount
0bbbbbbb	bbbbbbb	ByteCount
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
00000000	00	Data
0ccccccc	ccccccc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

For addresses and byte counts, refer to the attached tables.

Check sum is the value which produces a lower 7 bits of zero when the Byte Count, Start Address, Data, and the Check-sum itself are added.

513 bytes or more must not be transmitted at once. Thus, if a dump request for 513 or more bytes is received, the data will be divided into packets of 512 bytes or less, and transmitted at an appropriate timing interval (120 msec or longer).

MIDI Data Format

The following five types are transmitted and received. (Transmitted only if a Bulk Dump Request is received)

System Data
 Multi Effect Data (for each module)
 Multi Part Data (for each part)
 Drums Setup Data (for each note)
 System Information (transmitted only)

(3-6-6) DUMP REQUEST (3 6 6 1) XG DUMP REQUEST

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Refer to the appended tables for Address and Byte Count.
 The following four types are received.

System Data
 Multi Effect Data (for each module)
 Multi Part Data (for each part)
 Drums Setup Data (for each note)

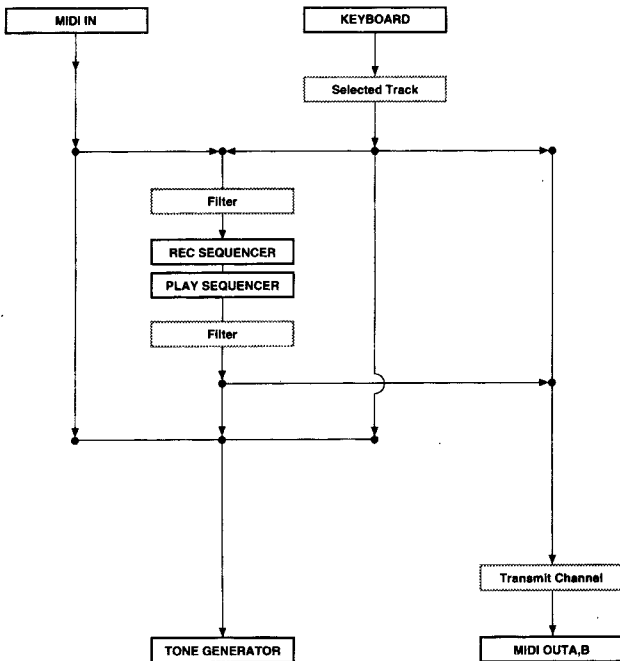
(3-6-5) XG PARAMETER REQUEST

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Refer to the appended tables for Address and Byte Count.
 The following four types are received.

System Data
 Multi Effect Data
 Multi Part Data
 Drums Setup Data

4) Diagram of connections between the keyboard/switch block, sequencer block, and tone generator block



Sequencer part

(1) TRANSMIT FLOW

MIDI <- [] -- [] --	SW1 SW3	CHANNEL VOICE MESSAGE
OUT		NOTE ON/OFF 9nH
		KEY'S AFTER TOUCH AnH
		CONTROL CHANGE BnH
		PROGRAM CHANGE CnH
		CHANNEL AFTER TOUCH DnH
		PITCH BEND CHANGE EnH
		SW3
		CHANNEL MODE MESSAGE
		ALL SOUND OFF BnH 78H
		RESET ALL CONTROLLERS BnH 79H
		LOCAL CONTROL BnH 7AH
		OMNI MODE OFF BnH 7CH
		OMNI MODE ON BnH 7DH
		MONO MODE ON BnH 7EH
		POLY MODE ON BnH 7FH
		SW2
		SYSTEM REALTIME MESSAGE
		TIMING CLOCK F8H
		START FAH
		CONTINUE FBH
		STOP FCH
		SW2
		SYSTEM COMMON MESSAGE
		SONG POSITION POINTER F2H
		SW3
		SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE F0H F7H
		SW2 SW4
		MIDI MACHINE CONTROL
		STOP F0H 7FH 7FH 06H 01H F7H
		DEFERRED PLAY F0H 7FH 7FH 06H 03H F7H
		LOCATE F0H 7FH 7FH 06H 44H 06H 01H hrH mnH sch frH
		fff F7H

- SW1 [] MIDI Transmit Channel
For each track, transmission can be turned on/off, and the transmit channel can be set.
- SW2 [] MIDI Control Out
Transmission can be turned on/off.
- SW3 [] MIDI Filter
Transmission can be turned on/off.
- SW4 [] MIDI Sync
Transmitted when MIDI Sync = MTC

(2) RECEIVE FLOW

MIDI >-([])-->	SW1	<CHANNEL VOICE MESSAGE>
IN		NOTE OFF 8nH
		[SW3]- NOTE ON/OFF 9nH
		KEY'S AFTER TOUCH AnH
		CONTROL CHANGE BnH
		PROGRAM CHANGE CnH
		CHANNEL AFTER TOUCH DnH
		PITCH BEND CHANGE EnH
		SW3
		CHANNEL MODE MESSAGE
		ALL SOUND OFF BnH 78H
		RESET ALL CONTROLLERS BnH 79H
		LOCAL CONTROL BnH 7AH
		OMNI MODE OFF BnH 7CH
		OMNI MODE ON BnH 7DH
		MONO MODE ON BnH 7EH
		POLY MODE ON BnH 7FH
		SW2
		SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE F0H F7H
		SW4
		TIMING CLOCK F8H
		SW4
		MTC QUATER FRAME MESSAGE F1H
		SW2
		SYSTEM REALTIME MESSAGE
		START FAH
		CONTINUE FBH
		STOP FCH
		SW2
		SYSTEM COMMON MESSAGE
		SONG POSITION POINTER F2H
		SW2
		SYSTEM EXCLUSIV MESSAGE
		SECTION CONTROL F0H 43H 7EH 00H ssH dH F7H
		TEST ENTRY F0H 43H 10H 18H 5AH 00H F7H
		LCD HARD COPY F0H 43H 10H 18H 5AH 01H F7H

- SW1 [] Input Filter
Reception can be turned on/off using the various Input Filter settings.
- SW2 [] MIDI Control In
Reception can be turned on/off.
- SW3 [] Velocity Filter
Step recording and editing input of velocity can be turned on/off.

SW4 (1) MIDI Sync

Select whether timing will be determined by the internal clock, or by MIDI Clock messages or MTC received at MIDI IN.

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGE

Transmitted only during recording and playback.

Transmission channel can be turned on/off and the transmit channel set for each track.

Received only during recording. All channels are always received.

During multi track record, data of MIDI channels 0-15 received on either MIDI IN A or B will be recorded separately onto tracks 1-16.

* In Record mode, recording is normally Omni ON.

However during multi track record, this will be Omni OFF, and data of MIDI channels 0-15 received on either MIDI IN A or B will be recorded separately onto tracks 1-16.

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS 1000nnnn(8nH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (GB)
 VELOCITY 0vvvvvvv v is ignored

Only recorded.

During recording, converted into 9nH kKH 00H.

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS 1001nnnn(9nH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (GB)
 VELOCITY 0vvvvvvv (v≠0) NOTE ON
 00000000 (v=0) NOTE OFF

During recording, step recording and edit input of velocity can be turned on/off.

(3-1-3) POLYPHONIC KEY PRESSURE

STATUS 1010nnnn(8nH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (GB)
 VALUE 0vvvvvvv v = 0 ~ 127

(3-1-4) CONTROL CHANGE

STATUS 1011nnnn(8nH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 CONTROL NUMBER 0ccccccc
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv

All control change messages are recorded and played back.

(3-1-5) PROGRAM CHANGE

STATUS 1100nnnn(ChH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 PROGRAM NUMBER 0ppppppp p = 0 ~ 127

(3-1-6) CHANNEL PRESSURE

STATUS 1101nnnn(DnH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 VALUE 0vvvvvvv v = 0 ~ 127

(3-1-7) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn(EnH) n = 0 ~ 15 TRACK CHANNEL NUMBER
 LSB 0vvvvvvv PITCH BEND LSB 0 ~ 127
 MSB 0vvvvvvv PITCH BEND MSB 0 ~ 127

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGE

The following messages are recorded and played back.

RESET ALL CONTROLLERS BnH 78H
 LOCAL CONTROL BnH 7AH
 OMNI MODE OFF BnH 7CH
 OMNI MODE ON BnH 7DH
 MONO MODE ON BnH 7EH
 POLY MODE ON BnH 7FH

(3-3) SYSTEM COMMON MESSAGE

These are transmitted and received as control messages for QY700 functions. They are not recorded as sequence data.

(3-3-1) SONG POSITION POINTER

STATUS 11110010(F2H)
 LSB 0vvvvvvv SONG POSITION LSB
 MSB 0vvvvvvv SONG POSITION MSB

Transmitted when you move to a different measure in Song Play mode. Received when in Song Play standby.

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

Not recorded as sequence data.

(3-4-1) TIMING CLOCK

STATUS 11110000(F8H)

You can select whether the internal clock will be used as the timing clock, or whether Timing Clock messages from MIDI IN will be used. Transmission and reception can be turned on/off independently.

(3-4-2) START

STATUS 11111010(FAH)

Transmission/reception can be turned on/off.

(3-4-3) CONTINUE

STATUS 11111011(FBH)

Transmission/reception can be turned on/off.

(3-4-4) STOP

STATUS 11111100(FCH)

Transmission/reception can be turned on/off.

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

All system exclusive messages are recorded and played back. Even if time intervals existed within the actual data that was received, the entire message between F0 and F7 will be recorded into one timing location. For playback, an interval time can be specified for each 1K bytes.

(3-6) SECTION CONTROL

11100000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01111110	7E	Style
00000000	00	Section Control
00000000	55	Section
00000000	dd	On/Off
11110111	F7	End of Exclusive

"System Software" 0RH-0FH, dd=ON is received, and the Pattern will be converted into QY700 sections A-H respectively.

(3-7) MIDI TIME CODE(QUARTER FRAME MESSAGE)

STATUS 11110001(F1H)
 0r.mxxxx

If MTC is selected as the Timing Clock, MTC Quarter Frame messages will be received.

(3-8) MIDI MACHINE CONTROL

These will be received if MTC is selected as the Timing Clock.

(3-8-1) STOP(MCS)

11110000	F0	Exclusive status
01111111	7F	RealTime Header
01111111	7F	device ID
00000110	06	MMC Command Message
00000001	01	STOP(MCS)
11110111	F7	End of Exclusive

Transmitted when the STOP key is pressed.

(3-8-2) DEFERRED PLAY(MCS)

11110000	F0	Exclusive status
01111111	7F	RealTime Header
01111111	7F	device ID
00000110	06	MMC Command Message
00000001	01	DEFERRED PLAY(MCS)
11110111	F7	End of Exclusive

Transmitted when the RUN key is pressed.

(3-8-3) LOCATE(MCP)

11110000	F0	Exclusive status
01111111	7F	RealTime Header
01111111	7F	device ID
00000110	06	MMC Command Message
00000001	01	LOCATE(MCP)
00000110	06	Byte Count
00000001	01	"TARGET" Sub Command
0tthhbhh	hr	standard time specification with sub-frames
0cmmmmm	mh	
0kssssss	sc	
0gffffff	fr	
0bbbbb	ff	
11110111	F7	End of Exclusive

Transmitted when you move between measures in Song Play mode.

MIDI Data Formaat

<Table 1-1>

Parameter	Base Address	Parameter Change Address	(H) (M) (L)	Description
SYSTEM		00 00 00		System
		00 00 7D		Drum Setup Reset
		00 00 7E		XG System On
		00 00 7F		All Parameter Reset
INFORMATION		01 00 00		System Information
EFFECT 1		02 01 00		Effect1(Reverb,Chorus,Variation)
		02 40 00		Reserved
		:	:	:
		:	:	:
MULTI PART		08 00 00		Multi Part 1
		:	:	:
		08 0F 00		Multi Part 32
		:	:	:
		08 10 00		Reserved
		:	:	:
DRUM		30 18 00		Drum Setup 1-----Address Parameter
		31 18 00		Drum Setup 2
		:	:	:
		32 18 00		Reserved 3n 18 00 note number 24
		:	:	:
		3F nn nn		Reserved 3n 54 00 note number 84

<Table 1-2>

MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
00 00 00	4	0000	Master Tune	-102.4...+102.3[cent]	00 04 00 00
01	1	..07FF		1st bit3-0→bit15-12 (0400)	
02	1			2nd bit3-0→bit11-8 (not reset by XG or GM ON)	
03	1			3rd bit3-0→bit7-4	
04	1	00..7F	Master Volume	0..127	7F
05	1	00..7F	Not Used		
06	1	28..58	Transpose	-24...+24[semitones]	40
7D	n		Drum Setup Reset	n=Drum Setup Number	
7E	00		XG System On	00=XG Sytem on (receive only)	
7F	00		All Parameter Reset	00=on (receive only)	

TOTAL SIZE 06

<Table 1-3>

MIDI Parameter table (System information)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
01 00 00	E	20..7F	Model Name	(*QY700 *)	
:	:	:	:	:	:
0E	1	00			
0F	1	00	XG Support Level	0..127	

TOTAL SIZE 10

(Transmitted in response to a Dump Request. Not received. Bulk Dump Only)

<Table 1-4>

MIDI Parameter Change table (EFFECT 1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
02 01 00	2	00..7F	Reverb Type MSB	refer to Effect Type List	01(=HALL1)
		00..7F	Reverb Type LSB	00 : basic type	00
02	1	00..7F	Reverb Parameter 1	refer to Ef. Parameter List	depends on Reverb type
03	1	00..7F	Reverb Parameter 2	*	*
04	1	00..7F	Reverb Parameter 3	*	*
05	1	00..7F	Reverb Parameter 4	*	*
06	1	00..7F	Reverb Parameter 5	*	*
07	1	00..7F	Reverb Parameter 6	*	*
08	1	00..7F	Reverb Parameter 7	*	*
09	1	00..7F	Reverb Parameter 8	*	*
0A	1	00..7F	Reverb Parameter 9	*	*
0B	1	00..7F	Reverb Parameter 10	*	*
0C	1	00..7F	Reverb Return	-∞...+6dB(0..96..127)	60
0D	1	01..7F	Reverb Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40

TOTAL SIZE 0E

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
02 01 10	1	00..7F	Reverb Parameter 11	refer to Ef. Parameter List	depends on Reverb type
11	1	00..7F	Reverb Parameter 12	*	*
12	1	00..7F	Reverb Parameter 13	*	*
13	1	00..7F	Reverb Parameter 14	*	*
14	1	00..7F	Reverb Parameter 15	*	*
15	1	00..7F	Reverb Parameter 16	*	*

TOTAL SIZE 6

02 01 20	2	00..7F	Chorus Type MSB	refer to Effect Type List	41(=Chorus1)
		00..7F	Chorus Type LSB	00 : basic type	00
22	1	00..7F	Chorus Parameter 1	refer to Ef. Parameter List	depends on Chorus Type
23	1	00..7F	Chorus Parameter 2	*	*
24	1	00..7F	Chorus Parameter 3	*	*
25	1	00..7F	Chorus Parameter 4	*	*
26	1	00..7F	Chorus Parameter 5	*	*
27	1	00..7F	Chorus Parameter 6	*	*
28	1	00..7F	Chorus Parameter 7	*	*
29	1	00..7F	Chorus Parameter 8	*	*
2A	1	00..7F	Chorus Parameter 9	*	*
2B	1	00..7F	Chorus Parameter 10	*	*
2C	1	00..7F	Chorus Return	-∞...+6dB(0..96..127)	60
2D	1	01..7F	Chorus Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
2E	1	00..7F	Send Chorus To Reverb	-∞...+6dB(0..96..127)	00

TOTAL SIZE 0F

02 01 30	1	00..7F	Chorus Parameter 11	refer to Ef. Parameter List	depends on Chorus Type
31	1	00..7F	Chorus Parameter 12	*	*
32	1	00..7F	Chorus Parameter 13	*	*
33	1	00..7F	Chorus Parameter 14	*	*
34	1	00..7F	Chorus Parameter 15	*	*
35	1	00..7F	Chorus Parameter 16	*	*

TOTAL SIZE 6

MIDI Parameter Change table (EFFECT 1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
02 01 40	2	00..7F	Variation Type MSB	refer to Ef. Parameter List	*05(=DELAY L.C.R)*
		00..7F	Variation Type LSB	00 : basic type	00
42	2	00..7F	Variation Param 1 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 1 LSB	*	*
44	2	00..7F	Variation Param 2 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 2 LSB	*	*
46	2	00..7F	Variation Param 3 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 3 LSB	*	*
48	2	00..7F	Variation Param 4 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 4 LSB	*	*
4A	2	00..7F	Variation Param 5 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 5 LSB	*	*
4C	2	00..7F	Variation Param 6 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 6 LSB	*	*
4E	2	00..7F	Variation Param 7 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 7 LSB	*	*
50	2	00..7F	Variation Param 8 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 8 LSB	*	*
52	2	00..7F	Variation Param 9 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 9 LSB	*	*
54	2	00..7F	Variation Param 10 MSB	refer to Ef. Parameter List	depends on vari. type
		00..7F	Variation Param 10 LSB	*	*
56	1	00..7F	Variation Return	-∞...+6dB(0..96..127)	60
57	1	01..7F	Variation Pan	L63..C..R63(1..64..127)	40
58	1	00..7F	Send Variation To Rev.	-∞...+6dB(0..96..127)	00
59	1	00..7F	Send Variation To Cho.	-∞...+6dB(0..96..127)	00
5A	1	00..01	Variation Connection	0:insertion,1:system	00
5B	1	00..1F	Variation Part	part1..32(0..31),off(127)	7F
5C	1	01..7F	MW Variation Ctrl Depth	-63...+63	00
5D	1	01..7F	PB Variation Ctrl Depth	-63...+63	00
5E	1	01..7F	AT Variation Ctrl Depth	-63...+63	00
5F	1	01..7F	AC1 Variation CtrlDepth	-63...+63	00
60	1	01..7F	AC2 Variation CtrlDepth	-63...+63	00

TOTAL SIZE 21

02 01 70	1	00..7F	Variation Parameter 11 option Parameter		depends on vari. type
71	1	00..7F	Variation Parameter 12	*	*
72	1	00..7F	Variation Parameter 13	*	*
73	1	00..7F	Variation Parameter 14	*	*
74	1	00..7F	Variation Parameter 15	*	*
75	1	00..7F	Variation Parameter 16	*	*

TOTAL SIZE 6

<Table 1-5>

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Description	Default value(H)
08 nn 00	1	00..20	Element Reserve	0..32	0 (Part10) , 2 (Others)
nn 01	1	00..7F	Bank Select MSB	0..127	7F (Part10) , 00 (Others)
nn 02	1	00..7F	Bank Select LSB	0..127	00
nn 03	1	00..7F	Program Number	1..128	00
nn 04	1	00..0F.7F	Rcv Channel	0..15;1..16,127;off	Part No.7F
nn 05	1	00..01	Mono/Poly Mode	0:mono,1:poly	01
nn 06	1	00..02	Same Note Number Key on Assign	0:single 1:multi 2:inst (for DRUM)	01

```

nn 07 1 00..02 Part Mode 0:normal 00 (other than
nn 08 1 28..58 Note Shift 1..3:drum thru,drum1..2 01 (Part10)
nn 09 2 00..FF Detune -12.8..+12.7(Hz) 08 00
nn 0A 1 00..7F Volume 0..127 (80)
nn 0B 1 00..7F Velocity Sense Depth 0..127
nn 0C 1 00..7F Velocity Sense Offset 0..127
nn 0E 1 00..7F Pan 0:random 40
nn 0F 1 00..7F Note Limit Low 163..C..R63(1..64..127) 00
nn 10 1 00..7F Note Limit High C-2..G8 7F
nn 11 1 00..7F Dry Level0..127 7F
nn 12 1 00..7F Chorus Send 0..127 00
nn 13 1 00..7F Reverb Send 0..127 28
nn 14 1 00..7F Variation Send 0..127 00

nn 15 1 00..7F Vibrato Rate -64..+63 40
nn 16 1 00..7F Vibrato Depth -64..+63 40
nn 17 1 00..7F Vibrato Delay -64..+63 40
nn 18 1 00..7F Filter Cutoff Frequency -64..+63 40
nn 19 1 00..7F Filter Resonance -64..+63 40
nn 1A 1 00..7F EG Attack Time -64..+63 40
nn 1B 1 00..7F EG Decay Time -64..+63 40
nn 1C 1 00..7F EG Release Time -64..+63 40

nn 1D 1 28..58 MW Pitch Control -24..+24[semitones] 40
nn 1E 1 00..7F MW Filter Control -9600..+9450[cent] 40
nn 1F 1 00..7F MW Amplitude Control -64..+63 40
nn 20 1 00..7F MW LFO FMod Depth 0..127 0A
nn 21 1 00..7F MW LFO FMod Depth 0..127 00
nn 22 1 00..7F MW LFO AMod Depth 0..127 00

nn 23 1 28..58 Bend Pitch Control 24..+24[semitones] 42
nn 24 1 00..7F Bend Filter Control -9600..+9450[cent] 40
nn 25 1 00..7F Bend Amplitude Control -64..+63 40
nn 26 1 00..7F Bend LFO FMod Depth 0..127 00
nn 27 1 00..7F Bend LFO FMod Depth 0..127 00
nn 28 1 00..7F Bend LFO AMod Depth 0..127 00

TOTAL SIZE 29

nn 30 1 00..01 Not Used
nn 31 1 00..01 Not Used
nn 32 1 00..01 Not Used
nn 33 1 00..01 Not Used
nn 34 1 00..01 Not Used
nn 35 1 00..01 Not Used
nn 36 1 00..01 Not Used
nn 37 1 00..01 Not Used
nn 38 1 00..01 Not Used
nn 39 1 00..01 Not Used
nn 3A 1 00..01 Not Used
nn 3B 1 00..01 Not Used
nn 3C 1 00..01 Not Used
nn 3D 1 00..01 Not Used
nn 3E 1 00..01 Not Used
nn 3F 1 00..01 Not Used
nn 40 1 00..01 Not Used

nn 41 1 00..7F Not Used
nn 42 1 00..7F Not Used
nn 43 1 00..7F Not Used
nn 44 1 00..7F Not Used
nn 45 1 00..7F Not Used
nn 46 1 00..7F Not Used
nn 47 1 00..7F Not Used
nn 48 1 00..7F Not Used
nn 49 1 00..7F Not Used
nn 4A 1 00..7F Not Used
nn 4B 1 00..7F Not Used
nn 4C 1 00..7F Not Used

nn 4D 1 28..58 Ch's AT Pitch Control -24..+24[semitones] 40
nn 4E 1 00..7F Ch's AT Filter Control -9600..+9450[cent] 40
nn 4F 1 00..7F Ch's AT Amp. Control -100..+100[%] 40
nn 50 1 00..7F Ch's AT LFO FMod Depth 0..127 00
nn 51 1 00..7F Ch's AT LFO FMod Depth 0..127 00
nn 52 1 00 Ch's AT LFO AMod Depth 0..127 00

nn 53 1 28..58 Not Used
nn 54 1 00..7F Not Used
nn 55 1 00..7F Not Used
nn 56 1 00..7F Not Used
nn 57 1 00..7F Not Used
nn 58 1 00 Not Used

nn 59 1 00..5F Not Used
nn 5A 1 28..58 Not Used
nn 5B 1 00..7F Not Used
nn 5C 1 00..7F Not Used
nn 5D 1 00..7F Not Used
nn 5E 1 00..7F Not Used
nn 5F 1 00..7F Not Used

nn 60 1 00..5F Not Used
nn 61 1 28..58 Not Used
nn 62 1 00..7F Not Used
nn 63 1 00..7F Not Used

```

```

nn 64 1 00..7F Not Used
nn 65 1 00..7F Not Used
nn 66 1 00..7F Not Used
nn 67 1 00..01 Portamento Switch off/on 00
nn 68 1 00..7F Portamento Time 0..127 00

nn 69 1 00..7F Pitch EG Initial Level -64..+63 40
nn 6A 1 00..7F Pitch EG Attack Time -64..+63 40
nn 6B 1 00..7F Pitch EG Release Level -64..+63 40
nn 6C 1 00..7F Pitch EG Release Time -64..+63 40
nn 6D 1 00..7F Not Used
nn 6E 1 00..7F Not Used

```

TOTAL SIZE 3F

nn = PartNumber

For the Drum Part, the following parameters have no effect.

- * Bank Select LSB
- * Amp EG
- * Portamento
- * Soft Pedal
- * Mono/Poly
- * Scale Tuning
- * Pitch EG

<Table 1-6>

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address	Size	Data	Parameter Name	Description	Default value(H)
3n rr 00 1	00	00	Pitch Coarse	-64..+63	relative effect 00
3n rr 01 1	00	00	Pitch Fine	-64..+63[cent]	relative effect 00
3n rr 02 1	00	00	Level	0..127	absolute effect XG Drum1
3n rr 03 1	00	00	Alternate Group	0:off,1..127	absolute effect XG Drum1
3n rr 04 1	00	00	Pan	0:random	absolute effect XG Drum1
3n rr 05 1	00	00	Reverb Send Level	163..C..R63(1..64..127)	absolute effect XG Drum1
3n rr 06 1	00	00	Chorus Send Level	0..127	absolute effect XG Drum1
3n rr 07 1	00	00	Variation Send Level	0..127	absolute effect XG Drum1
3n rr 08 1	00	00	Key Assign	0:single,1:multi	absolute effect XG Drum1
3n rr 09 1	00	00	Rcv Note Off	off/on	absolute effect XG Drum1
(invalid for voices for which GMx does not specify Note-Off recognition)					
3n rr 0A 1	00	00	Rcv Note On	off/on	absolute effect XG Drum1
3n rr 0B 1	00	00	Filter Cutoff Frequency	-64..63	relative effect 00
3n rr 0C 1	00	00	Filter Resonance	-64..63	relative effect 00
3n rr 0D 1	00	00	EG Attack Rate	-64..63	relative effect 00
3n rr 0E 1	00	00	EG Decay1 Rate	-64..63	relative effect 00
3n rr 0F 1	00	00	EG Decay2 Rate	-64..63	relative effect 00

TOTAL SIZE 10

n:Drum Setup Number - 1

rr:note number(0D - 5B)

When XG System ON or GM System ON messages are received, all Drum Setup parameters will be initialized.

Drum Setup Reset message allows individual Drum Setup parameters to be initialized.

<Table 1-7>

Effect Type List

REVERB TYPE

[] is the order of display

TYPE MSB	TYPE LSB	
DEC HEX	00	01
000 0	[00]No Effect	
001 1	[01]Rev Hall 1	[02]Rev Hall 2
002 2	[03]Rev Room	[04]Rev Room 2
003 3	[06]Rev Stage 1	[07]Rev Stage 2
004 4	[08]Rev Plate	
005 5	No Effect	
:	:	:
015 F	No Effect	
016 10	[09]Rev WhiteRm	
017 11	[10]Rev Tunnel	
018 12	No Effect	
019 13	[11]Rev Basement	
020 14	No Effect	
:	:	:
127 7F	No Effect	

MIDI Data Formaat

```

CHORUS TYPE
TYPE MSB          TYPE LSB
DEC  HEX          00          01          02          08
000  0             [00]No Effect
001  1             No Effect
:      :           :
064  40            No Effect
065  41            [01]Chorus 1   [02]Chorus 2   [03]Chorus 3   [04]Chorus 4
066  42            [05]Celeste 1   [06]Celeste 2   [07]Celeste 3   [08]Celeste 4
067  43            [09]Flanger 1   [10]Flanger 2   [11]Flanger 3
068  46            No Effect
069  45            No Effect
:      :           :
:      :           :
127  7F           No Effect
  
```

```

VARIATION TYPE(0~63)
TYPE MSB          TYPE LSB
DEC  HEX          00          01          02
000  0             [00]No Effect
001  1             [01]Rev Hall 1   [02]Rev Hall 2
002  2             [03]Rev Room 1   [04]Rev Room 2 [05]Rev Room 3
003  3             [06]Rev Stage1   [07]Rev Stage2
004  4             [08]Rev Plate
005  5             [09]DelayL,C,R
006  6             [10]Delay L,R
007  7             [11]Echo
008  8             [12]CrossDelay
009  9             [13]EarlyRef.1   [14]EarlyRef.
010  A             [15]GateReverb
011  B             [16]ReverbGate
012  C             No Effect (sys),THRU (ins)
:      :           :
019  13           No Effect (sys),THRU (ins)
020  14           [17]RevKaraok1   [18]RevKaraok2 [19]RevKaraok3
021  15           No Effect (sys),THRU (ins)
:      :           :
063  3F           No Effect (sys),THRU (ins)
  
```

```

VARIATION TYPE(64~127)
TYPE MSB          TYPE LSB
DEC  HEX          00          01          02          08
064  40            [43]THRU
065  41            [20]Chorus 1   [21]Chorus 2   [22]Chorus 3   [23]Chorus 4
066  42            [24]Celeste 1   [25]Celeste 2   [26]Celeste 3   [27]Celeste 4
067  43            [28]Flanger 1   [29]Flanger 2   [30]Flanger 3
068  44            [31]Symphonic
069  45            [32]RotarySp.
070  46            [33]Tremolo
071  47            [34]Auto PAN
072  48            [35]Phaser 1     [36]Phaser 2
073  49            [37]Distortion
074  4A            [38]Overdrive
075  4B            [39]G-Amp.Sim.
076  4C            [40]1 Band EQ
077  4D            [41]2 Band EQ
078  4E            [42]Auto Wah
079  4F            THRU
:      :           :
127  7F           THRU
  
```

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: Memorized
Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
Mode Default	: 3	: 1 - 4(m=1)	: Memorized
Mode Messages	: x	: 1 - 4(m=1)	:
Mode Altered	: *****	: x	:
Note Number : True voice	: 0 - 127 : *****	: 0 - 127 : 0 - 127	: Transpose
Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
Velocity Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	:
After Key's	: x	: o	:
Touch Ch's	: o	: o	:
Pitch Bender	: o	: o 0-24 semi	: 7 bit resolution:
Control 0-95	: x	: o	: Assignable Cntrl:
Control 71-74	: x	: o	: Sound Controller:
Control 84	: x	: o	: Portamento Cntrl:
Control 91,93,94	: x	: o	: Effect SendLevel:
Control 96,97	: x	: o	: Data Inc,Dec
Control 98,99	: x	: o	: NRPN LSB,MSB
Control 100,101	: x	: o	: RPN LSB,MSB
Control 120	: x	: o	: All Sound Off
Control 121	: x	: o	: Reset All Cntrls:
Prog Change : True #	: o 0 - 127 : *****	: o 0 - 127 : 0 - 127	:
System Exclusive	: o	: o	:
System : Song Pos	: x	: x	:
System : Song Sel	: x	: x	:
Common : Tune	: x	: x	:
System :Clock	: x	: x	:
Real Time :Commands	: x	: x	:
Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
Aux :All Notes OFF	: x	: o(123-127)	:
Mes- :Active Sense	: o	: o	:
sages:Reset	: x	: x	:

Notes:
 :
 :
 :
 :
 :

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: Memorized
Channel Changed	: x	: x	:
Mode Default	: x	: x	:
Mode Messages	: x	: x	:
Mode Altered	: *****	: x	:
Note Number : True voice	: 0 - 127 *****	*1: 0 - 127	*2:
Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
Velocity Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	:
After Key's	: o	*1: o	*2:
Touch Ch's	: o	*1: o	*2:
Pitch Bender	: o	*1: o	*2:
Control Change	: 0-121	*1: o	*2:
Prog Change : True #	: o 0 - 127 *****	*1: o 0 - 127	*2:
System Exclusive	: o	*1: o	*2:
System : Song Pos	: o	*4: o	*5:
System : Song Sel	: x	: x	:
Common : Tune	: x	: x	:
System :Clock	: o	*4: o	*3:
Real Time :Commands	: o	*4: o	*5:
Aux :Local ON/OFF	: o	: o	:
Aux :All Notes OFF	: x	: x	:
Mes- :Active Sense	: o	: x	:
sages:Reset	: x	: x	:
Notes:	*1 Transmit if filter out is pass.		
	*2 receive if filter in is pass.		
	*3 receive clock at MIDI sync mode.		
	*4 if MIDI control in is on. *5 if MIDI control out is on.		
	send MMC(stop,deffered play,locate) if sync mode is MTC.		
	receive MTC quater frame message if sync mode is MTC.		

Copyright

© Yamaha Corporation. Alle rechten zijn voorbehouden.

Er mag geen gedeelte van de *Nederlandse Handleiding* worden gereproduceerd of uitgegeven in wat voor vorm dan ook, of op wat voor manier dan ook zonder toestemming van de Yamaha Corporation.