

**YAMAHA**

MUSIC SEQUENCER

**QY70**

**Nederlandstalige  
Handleiding**



**XG** GENERAL  
**MIDI**

## SPECIALE MELDINGEN

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 de 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 houdt 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. Krukjes die geleverd zijn door Yamaha zijn alleen ontworpen om op te zitten. Wij raden geen andere vormen van gebruik aan.

### **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 verantwoordings van de eigenaar. Bestudeer deze handleiding a.u.b. goed en raadpleeg uw dealer alvorens 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 produkt 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 een "huishoud" type batterij bevatten. Sommige van dit type batterij kan opgeladen worden. Zorg ervoor dat de batterij die opgeladen wordt inderdaad opgeladen kan worden en dat de oplader bedoeld is voor de batterij die u op wilt laden.

Als u batterijen wilt vervangen meng dan nooit oude- en nieuwe batterijen of verschillende 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 van kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg.

### **AFVAL VOORSCHRIFT:**

Wanneer dit produkt beschadigd 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 produkt. Op dit plaatje staat het modelnummer, 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

# VOORZORGSMAATREGELEN

## LEES ALLES ZORGVULDIG VOOR U VERDER GAAT

\* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor later.

### **WAARSCHUWING**

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

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, stop dan met het gebruiken van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden, plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het snoer van de adaptor beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Gebruik alleen de gespecificeerde adaptor (PA-5B, PA-5C of aanverwante, door Yamaha aangeraden) adaptor. Het gebruik van een verkeerde adaptor kan schade veroorzaken aan het instrument, te wijten aan oververhitting.
- Haal altijd de stekker uit het stopcontact voor u het instrument schoonmaakt. Haal nooit een stekker uit het stopcontact als u natte handen hebt.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker, en verwijder stof en viezigheid die zich verzamelt op de stekker.

### **PAS OP!**

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

- Plaats het stroomsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer, leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt, er over kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.
- Als u de stekker uit het stopcontact haalt moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact die een T-Plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
- Haal het instrument uit het stopcontact als u het lange tijd niet gebruikt, of tijdens onweer.
- De batterijen moeten in het instrument zitten volgens de +/- polariteitsmarkeringen. Doet u dit verkeerd kan oververhitting, brand of lekkende batterijen het resultaat zijn.
- Vervang batterijen altijd tesamen. Meng geen oude en nieuwe batterijen. Meng ook geen verschillende soorten batterijen zoals alkaline en mangaan batterijen, batterijen van verschillende merken, of verschillende typen batterijen van dezelfde fabrikant, aangezien dit kan resulteren in oververhitting, brand of lekkende batterijen.
- Als het instrument voor een langere tijd niet gebruikt wordt, haal dan de batterijen uit het instrument om lekkage te voorkomen.
- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op minimum zetten.

# VOORZORGSMAATREGELEN

## LEES ALLES GOED VOOR U VERDER GAAT

\* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op veilige plaats voor later .

### **PAS OP!**

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

- Stel het instrument niet bloot aan overdreven schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming of in de auto) om verkleuren te voorkomen aan het paneel of schade aan de interne elektronica.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of speakers, aangezien deze interferentie kunnen veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kunnen beïnvloeden.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar deze kan vallen.
- Verwijder alle kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een droge, schone doek. Gebruik geen oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats daarbij geen voorwerpen van vinyl op het instrument aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen verkleuren.
- Leun niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies op kan leveren. Als u gehoorverlies constateert of geruis in uw oren, neem dan contact op met een K.N.O.-arts.

### ■ DE BACKUP BATTERIJ VERVANGEN

- Dit instrument bevat een niet oplaadbare batterij die er voor zorgt dat de interne data bewaard blijft zelfs als het instrument uitstaat. Als de backup batterij aan vervanging toe is, het bericht "Backup Batt. Low" verschijnt in het LCD paneel. Als dit gebeurt backup dan onmiddellijk uw data (met het gerbuik van een extern apparaat zoals een floppy disk-gebaseerd Yamaha MIDI Data Filer MDF2), dan moet gekwalificeerd Yamaha service personeel de batterij vervangen.
- Probeer niet zelf de batterij te vervangen, om mogelijke serieuze schade te voorkomen. Laat altijd de batterij vervangen door gekwalificeert Yamaha service personeel replace the backup battery.
- Plaats de backup batterij nooit op een lokatie dat een kind kan bereiken, aangezien dat een kind de batterij kan inslikken. Als dit gebeurt, raadpleeg onmiddellijk een dokter.

### ■ USER DATA BEWAREN

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die is te wijten aan onzorgvuldig gebruik of modificaties die zijn aangebracht aan het instrument, of data die kwijt is geraakt of vernietigd.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Gooi batterijen niet zomaar weg, maar volg de lokale regels omtrent het weggooien van batterijen.

---

# Inhoud

---

<b>1: De QY70 — Een overzicht</b> .....	<b>5</b>	Opname .....	76
Sequencer Functies .....	6	Step Sequencer Track Opname .....	81
Begeleiding Sequencing .....	7		
Voices & Effecten .....	8		
<b>2: Stroomvoorziening &amp; Aansluitingen</b> .....	<b>9</b>	<b>8: Afspeel Bedieningselementen</b> .....	<b>88</b>
Stroomvoorziening .....	9	Afspeel Effecten .....	94
Het Gebruik van Batterijen .....	9	Groove Quantize .....	96
Wanneer moeten de Batterijen Vervangen Worden ..	10	Drum Table Remappen .....	98
Het Gebruik van de Adaptor .....	11		
Opstellen .....	12	<b>9: De Song Jobs</b> .....	<b>101</b>
De Aansluitingen .....	12	00 : Undo/Redo .....	103
Audio Aansluitingen .....	14	01 : Quantize .....	104
MIDI Aansluitingen .....	15	02 : Modify Velocity .....	107
Het Aansluiten op een Personal Computer .....	16	03 : Modify Gate Time .....	109
Over de MIDI Driver .....	19	04 : Crescendo .....	111
		05 : Transponeren .....	113
<b>3: De Knoppen</b> .....	<b>22</b>	06 : Shift Clock .....	114
		07 : Chord Sort .....	116
<b>4: De Demo's afspelen</b> .....	<b>31</b>	08 : Chord Separate .....	117
		09 : Copy Event .....	118
<b>5: Gemakkelijke Begeleiding</b> .....	<b>33</b>	10 : Erase Event .....	120
Selecteer de Preset Patterns en Speel Deze Af .....	33	11 : Extract Event .....	121
Akkoorden Wijzigen .....	39	12 : Create Continuous .....	123
Fingered Chord Functie .....	43	13 : Thin Out .....	125
Preset Akkoord Templates .....	43	14 : Time Stretch .....	126
Een Complete Begeleiding Opnemen .....	44	15 : Create Measure .....	127
Realtime Begeleidings Opname .....	44	16 : Delete Measure .....	128
Tempo Wijzigingen Opnemen .....	50	17 : Copy Track .....	129
Step Begeleiding Opnemen .....	51	18 : Mix Track .....	130
■ "Pt" — Step Record Patroon Wijzigingen .....	54	19 : Clear Track .....	131
■ "Cd" — Step Record Akkoord Wijzigingen .....	57	20 : Expand Backing .....	132
		21 : Normalize .....	133
<b>6: De Song Voice Mode</b> .....	<b>61</b>	22 : Copy Song .....	134
De Effect Send Display .....	66	23 : Clear Song .....	135
Voice Editten .....	68	24 : Song Name .....	136
Drum Edit .....	72		
<b>7: Een Complete Song Creëren</b> .....	<b>75</b>	<b>10: Het Creëren Van Originele Begeleidings-</b>	<b>137</b>
De Sequencer Tracks Opnemen .....	75	<b>patronen</b> .....	<b>137</b>
Vorbereidingen voor Opnamen		De Preset Phrases .....	137
— Voice Toewijzen .....	75	Het Combineren Van Frases In De Pattern Mode .....	139
Realtime Sequencer Track		Het Opnemen Van Originele Frases .....	144

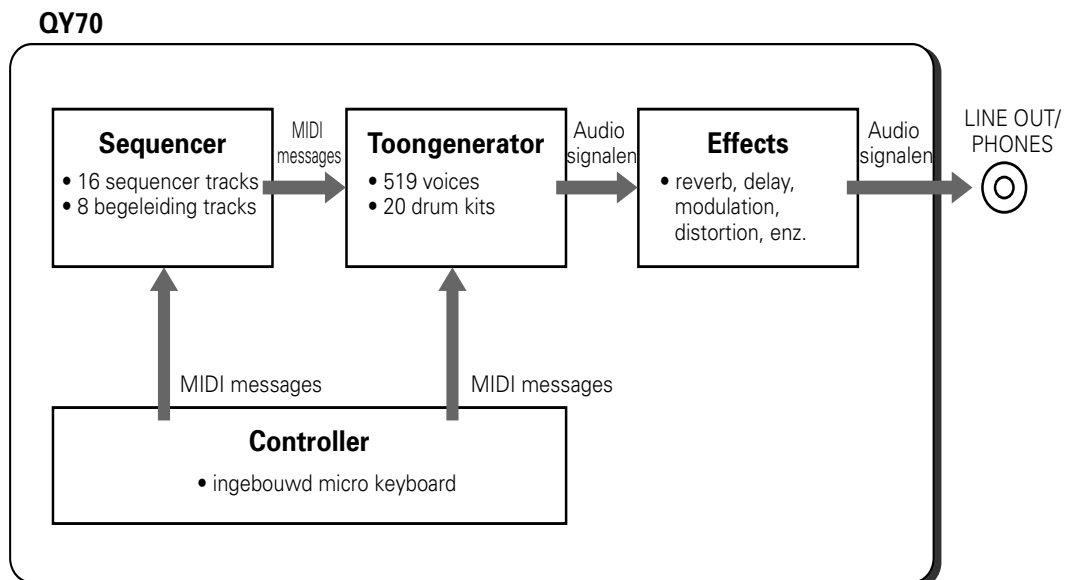
# Inhoud

Realtime Phrase Opname .....	144	XG View .....	208
Step (Stap- voor Stap) Frase Opname .....	150	View Filter .....	209
Pattern Voice mode .....	151	Phrase Table (Alleen Voor Pattern Edit) .....	210
De Effect Send Display .....	152	<b>13: Effecten &amp; Effect Editten .....</b>	<b>212</b>
Voices Editten .....	154	Het Toegang Krijgen Tot & Editten vanb de Effect	
Afspeel Effecten (Play Effects) .....	155	Parameters .....	212
<b>11: De Pattern Jobs .....</b>	<b>157</b>	Effect Editten .....	216
00 : Undo/Redo .....	159	<b>14: Utility Functies .....</b>	<b>218</b>
01 : Quantize .....	160	De Utility Mode Ingaan .....	218
02 : Modify Velocity .....	163	Systeem Parameters .....	220
03 : Modify Gate Time .....	165	MIDI Parameters .....	222
04 : Crescendo .....	167	Bulk Dump .....	225
05 : Transpose .....	169	Fingered Zone .....	227
06 : Shift Clock .....	170	<b>15: Appendix .....</b>	<b>229</b>
07 : Chord Sort .....	172	Specificaties .....	229
08 : Chord Separate .....	173	Troubleshooting (in de probelemen?) .....	231
09 : Copy Event .....	174	Fout Meldingen .....	233
10 : Erase Event .....	176	Trefwoorden Index .....	235
11 : Extract Event .....	177	Index .....	242
12 : Create Continuous .....	179		
13 : Thin Out .....	181		
14 : Time Stretch .....	182		
15 : Copy Phrase .....	183		
16 : Get Phrase .....	184		
17 : Put Phrase .....	185		
18 : Copy Track .....	186		
19 : Mix Track .....	187		
20 : Clear Track .....	188		
21 : Copy Pattern .....	189		
22 : Clear Pattern .....	190		
23 : Style Name .....	191		
<b>12: Het Editten van Songs &amp; Patterns .....</b>	<b>192</b>		
Het activeren van de SONG of PATTERN			
Edit Mode .....	192		
Door De Data Wandelen .....	195		
Change Mode Editten .....	196		
Insert Mode Editten .....	197		

De illustraties van de displays in deze Nederlandstalige Handleiding zijn voor instructie doeleinden en kunnen afwijken van de display's die daadwerkelijk op uw instrument verschijnen.

# De QY70 — Een overzicht

De QY70 is een geavanceerd muziek produceer systeem met een 16-track sequencer, een topkwaliteit toongenerator die 519 voices en 20 drumkits bevat en een geavanceerd automatische begeleiding, dit alles geïntegreert in een compact, gemakkelijk te gebruiken unit. Het bevat ook een ingebouwd micro-toetsenbord voor gemakkelijk programmeren zonder extern MIDI toetsenbord.



## Sequencer Functies

De QY70 sequencer bevat 16 "normal" sequencer tracks waaraan u een willekeurige interne voice kunt toewijzen en waarin u op kunt nemen met het micro-toetsenbord van de QY70 zelf of een extern toetsenbord die u hebt aangesloten op de QY70 MIDI IN aansluiting. In de "replace" real-time record mode neemt de QY70 exact op wat u speelt en zoals u speelt; met de "overdub" real-time record mode kunt u nieuw materiaal aan een voorheen opgenomen track toevoegen; en met de step record mode kunt u noten één voor één invoeren. Met de step record mode kunt u extreem snel of complexe passages opnemen die onmogelijk te spelen zijn in real time. Het is ook bruikbaar om "finishing touches" aan tracks, opgenomen in real time, toe te voegen. Er is ook een "multi" real-time record mode waarmee alle 16 sequencer tracks tegelijkertijd kunnen opgenomen worden.

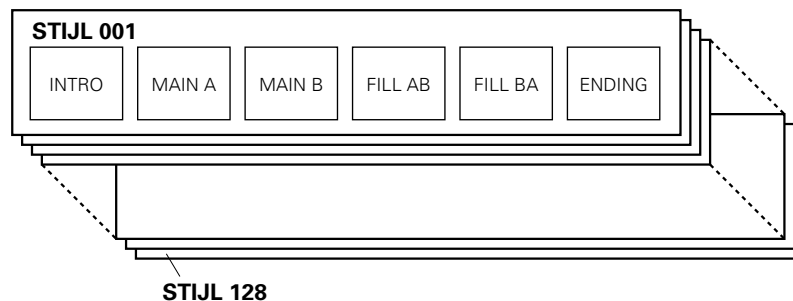
De QY70 heeft een groot bereik van geavanceerde bewerkingsfuncties die het mogelijk maken om uw opgenomen data te modifieren en te verbeteren, een gemakkelijk en efficiënt proces.



## Begeleiding Sequencing

De QY70 bevat een uniek begeleidingssysteem waarmee u een complete begeleiding kunt creëren in allerlei stijlen. Begeleidingen worden geproduceerd door opeenvolgende "patterns" af te spelen in plaats van het opnemen van individuele noten of akkoorden. De QY70 bevat 128 preset begeleidingsstijlen en een geheugen voor 64 originele gebruikersstijlen die uzelf kunt opnemen. Iedere "stijl" kan 6 variationpatronen — intro, main A, main B, fill AB, fill BA en een ending bevatten — die u kunt sequencen, samen met akkoord wijzigingen, om snel een complete begeleiding track te creëren. Akkoord wijzigingen worden geprogrammeerd door de naam van het akkoord in te voeren — Yamaha's geavanceerde ABC (Auto Bass Chord) automatische begeleidingssysteem harmoniseert de patronen vervolgens aan de hand van deze akkoorden. Het begeleidingssequencing onderdeel van de QY70 zorgen er voor dat u een complete begeleiding in een fractie van tijd kunt opwekken, hetgeen normaal gesproken het algemene productieproces aanzienlijk vereenvoudigt en versnelt.

**128 preset begeleidingstijlen met ieder 6 variatiepatronen**



## Voices & Effecten

De interne toongenerator van de QY70, compatibel met XG en GM formaat, bevat 519 topkwaliteit voices plus 20 complete drumkits met verschillende drum- en percussie instrumenten toegewezen aan verschillende noten. U kunt alle voices aan de sequencertracks en patronen toewijzen, of direct spelen vanaf een extern toetsenbord of een andere MIDI controller via het MIDI interface, of direct vanaf een personal computer. De QY70 bevat ook een topkwaliteit intern DSP (Digital Signal Processor) systeem die een aantal van de reverb, delay, modulation, distortion en andere effecten in drie programmeerbare groepen bevat, waardoor er een gepolijst geluid geproduceerd kan worden zonder het gebruik van externe apparatuur.

### ■ DETAIL

- Zie, voor een complete lijst van voices van de QY70, het List Book.
- De effecten van de QY70 worden beschreven op pagina 212.

### GM(General MIDI) System Level 1

“GM System Level 1” is een standaard specificatie die de afspraken tussen voices in een toongenerator en hun MIDI functionaliteit definieert. Dit garandeert dat data gespeeld kan worden met wezenlijk dezelfde geluiden op iedere GM-compatibele toongenerator, ongeacht het merk van het model.

Toongenerators en song data die het “GM System Level 1” ondersteunen dragen dit GM logo.



### XG

“XG” is een toongeneratorformaat die het voice arrangement van de “GM System Level 1” specificatie uitbreidt om de altijd groeiende vraag van de hedendaagse computer randapparatuur tijdperk tegemoet te komen. Dit biedt een rijkere expressie terwijl het de opwaartse compatibiliteit van de data behoudt. “XG” breidt “GM System Level 1” enorm uit door de manier waarop de voices worden uitgebreid of bewerkt en de structuur en het type effect definieert.

Als commerciële beschikbare song data dit XG logo draagt en wordt gespeeld op een toongenerator dat het XG logo draagt, zult u van een volledige muzikale ervaring genieten dat ongelimiteerde uitbreidingen van voices met effect functies inhoudt.



## Stroomvoorziening & Aansluitingen

### Stroomvoorziening

Uw QY70 werkt zowel op batterijen als met een los verkrijgbare AC adaptor. Volg de instructies hieronder over de stroomvoorziening die u wilt gebruiken.

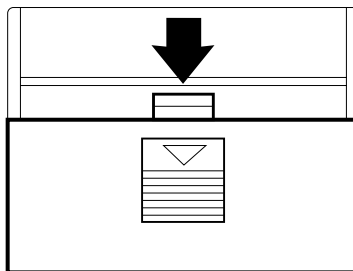
#### Het Gebruik van Batterijen

Zes 1.5V AA (SUM-3 or R6P) of soortgelijke batterijen moeten eerst in het batterijen compartiment geplaatst worden. Alkaline batterijen worden aangeraden voor een langere levensduur. (De QY70 werkt ongeveer 3 uur op alkaline batterijen.)

**Gebruik nooit verschillende batterijtypen door elkaar, zoals alkaline met mangaan batterijen of batterijen van verschillende merken.**

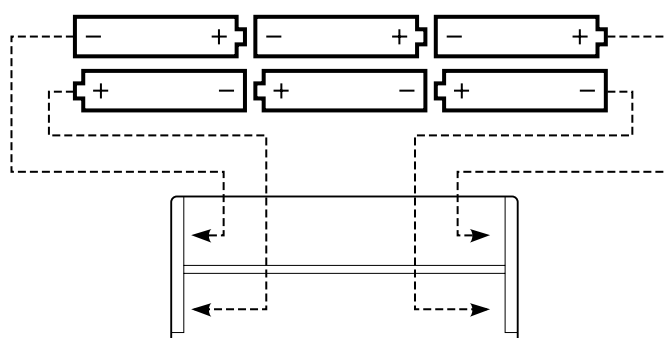
#### **1** Maak het Batterijen Compartiment Open

Maak het batterijen compartiment open — aan de onderkant van het instrument — door op het geribbelde gedeelte van de deksel te drukken en in de richting van de pijl te schuiven, zoals getoond wordt in de illustratie.



#### **2** Batterijen Plaatsen

Plaats de zes batterijen, let op de polariteit die op het bodempaneel staat.

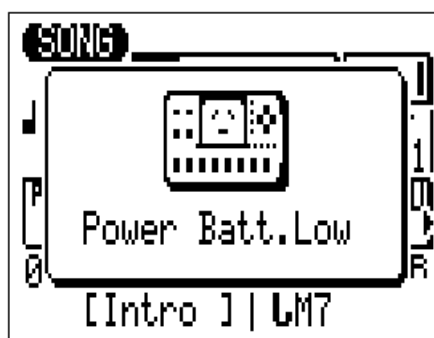


### 3 Plaats het Deksel Terug

Plaats het deksel van het compartiment terug en let er op dat deze stevig dicht zit.

## Wanneer moeten de Batterijen Vervangen Worden

Als de batterijen leeg raken en niet langer meer in staat zijn om de QY70 van stroom te voorzien, kan het zijn dat het geluid niet meer naar behoren klinkt en verschijnt de volgende display:



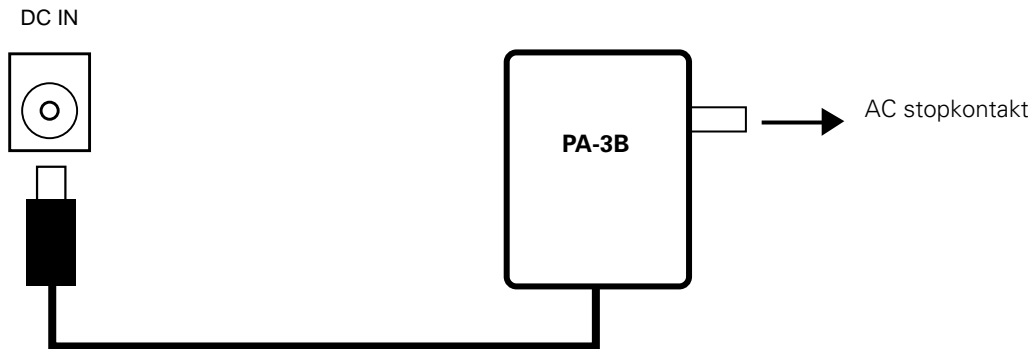
Vervang, als deze display verschijnt, de batterijen met een complete set van zes 6 batterijen. Gebruik nooit oude en nieuwe batterijen door elkaar!

#### ■ WAARSCHUWING!

- Voorkom eventuele schade aan het instrument door batterijlekkage, door de batterijen te verwijderen als u het instrument langere tijd niet gebruikt.

## Het Gebruik van de Adaptor

Steek de DC uitgangskabel van de Yamaha PA-3B AC Adaptor (verkrijgbaar bij uw Yamaha handelaar) in de DC IN jack op het achterpaneel en steek vervolgens de adaptor in een geschikt stopcontact.



### ■ WAARSCHUWING!

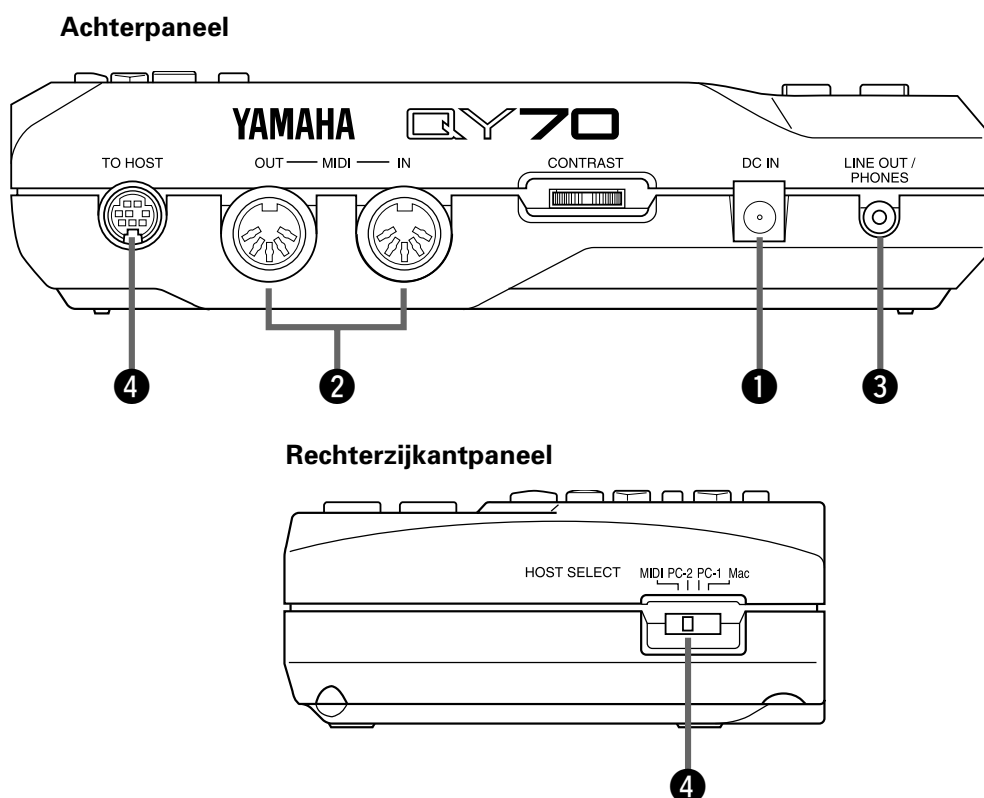
- Gebruik geen andere AC adaptor dan de aangegeven vervanging van uw Yamaha dealer om uw QY70 van stroom te voorzien. Het gebruik van een ongeschikte adaptor kan onherstelbare schade aan uw QY70 veroorzaken en een elektrische schok geven!
- Let er op dat u de AC adaptor uit het stopcontact haalt als u de QY70 niet gebruikt.

## Opstellen

Waar u de QY70 op aansluit en wat u op de QY70 aansluit is geheel afhankelijk van uw individuele behoeften en het zou onmogelijk zijn om alle mogelijkheden hier te vermelden. We geven derhalve slechts een paar voorbeelden om u op weg te helpen.

### De Aansluitingen

#### 1 DC IN Jack



Deze jack wordt alleen gebruikt als u de QY70 van stroom voorziet met een los verkrijgbare AC adaptor in plaats van batterijen. De DC uitgangskabel van de los verkrijgbare Yamaha PA-3B AC Adaptor wordt hier in geplugd.

■ **N.B.**

- De batterijen worden automatisch uitgeschakeld als de stekker in de DC IN jack wordt gestoken.

## ② MIDI IN & OUT Aansluitingen

Als u van plan bent om een MIDI toetsenbord of een ander instrument te gebruiken om de QY70 af te spelen en te programmeren, hoort het in de QY70 MIDI IN aansluiting te worden aangesloten (zie "MIDI Aansluitingen," op pagina 15). De MIDI OUT aansluiting kan worden aangesloten op een externe toongenerator als u externe voices wilt sturen vanuit de QY70 sequencer, of een MIDI data recorder zoals de Yamaha MDF2 als u uw songs en patronen wilt bewaren op een floppy disk (pagina 225).

## ③ LINE OUT/PHONES Jack

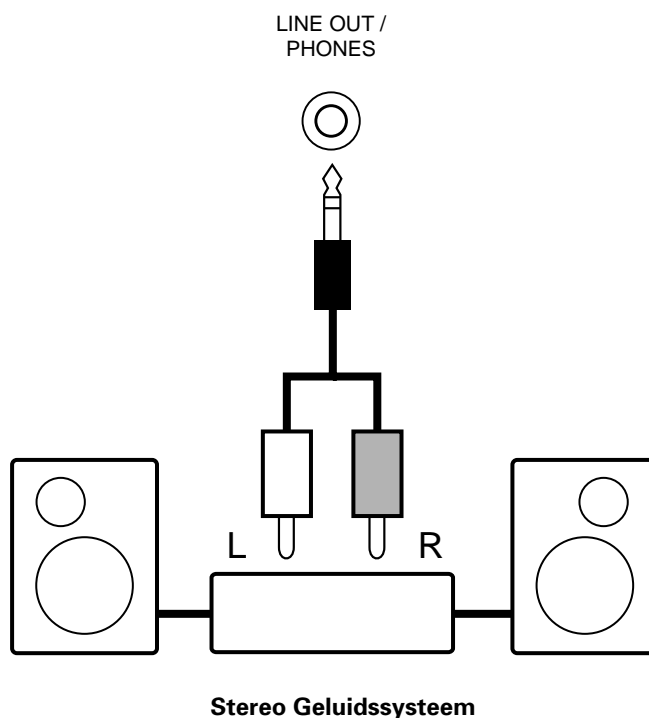
Met deze miniatuur stereo phone jack kan u de uitgang van de QY70 aansluiten op een stereo geluidssysteem, of op een hoofdtelefoon met een miniatuur stereo phone plug voor het handig afluisteren (zie "Geluid aansluitingen," op pagina 14). Het uitgangsniveau kan worden gewijzigd met de VOLUME knop op het linkerdeel van het paneel.

## ④ TO HOST Aansluiting & HOST SELECT Schakelaar

Met deze jack en schakelaar (de schakelaar bevindt zich op het zijpaneel) kunt u een personal computer aansluiten zonder het gebruik van een aparte MIDI interface. Zie, voor details, "Het Aansluiten op een Personal Computer" op pagina 16.

## Audio Aansluitingen

De gemakkelijkste manier om het geluid van de QY70 af te luisteren is via een stereo hoofdtelefoon (miniatuur stereo phone plug type) die u in de LINE OUT/PHONES jack plugt. Als u echter een extern stereosysteem wilt gebruiken, moet u gebruik maken van de bijgeleverde "Y" kabel (miniatuur stereo phone plug naar twee RCA pin pluggen) om de LINE OUT/PHONES jack op de ingangen van het stereo geluidssysteem aan te sluiten. De witte RCA pin plug gaat in de linkerkanaal ingang van uw stereo geluidssysteem en de rode plug gaat in de rechterkanaal ingang.



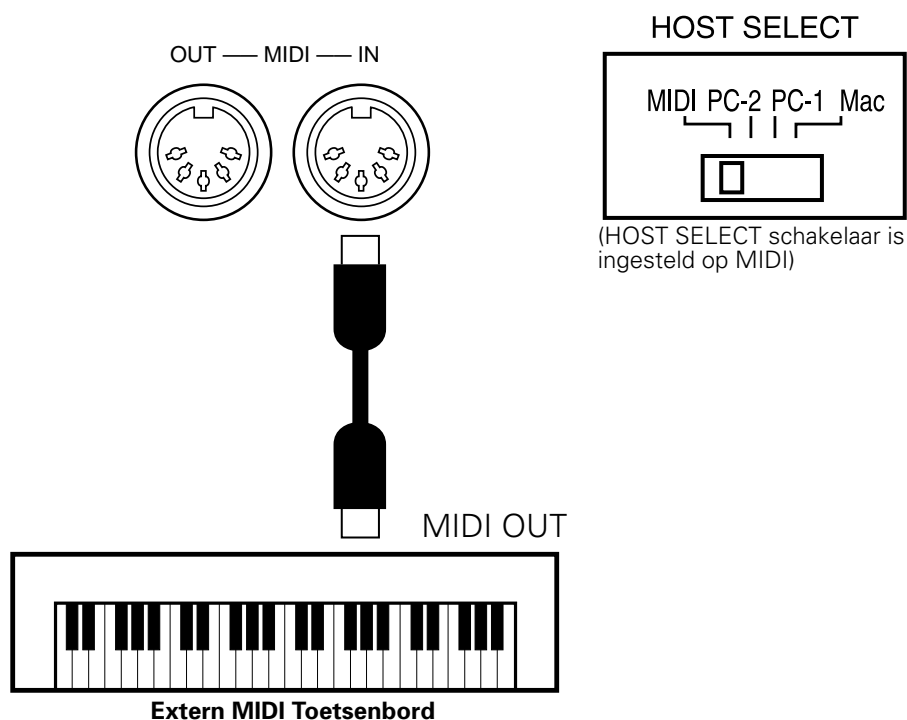
### ■ WAARSCHUWING!

- Let er op dat zowel de QY70 als uw geluidssysteem uitstaan alvorens aansluitingen te maken.



## MIDI Aansluitingen

Alhoewel de QY70 bespeeld en geprogrammeerd kan worden met het ingebouwde micro-toetsenbord, biedt een extern MIDI toetsenbord aangesloten op de MIDI IN aansluiting de extravoordelen van een standaard toetsenbord en key velocity sensitivity (aanslaggevoeligheid) - als uw toetsenbord een velocity-sensitive toetsenbord heeft. Sluit de MIDI OUT aansluiting van het toetsenbord aan op de MIDI IN van de QY70 en let er op dat de QY70 HOST SELECT schakelaar is ingesteld op MIDI. Het aangesloten MIDI toetsenbord speelt de voice toegewezen aan de huidig geselecteerde sequencer track af. Zie pag 61 voor instructies over het toewijzen van de verschillende voices aan sequencer tracks.

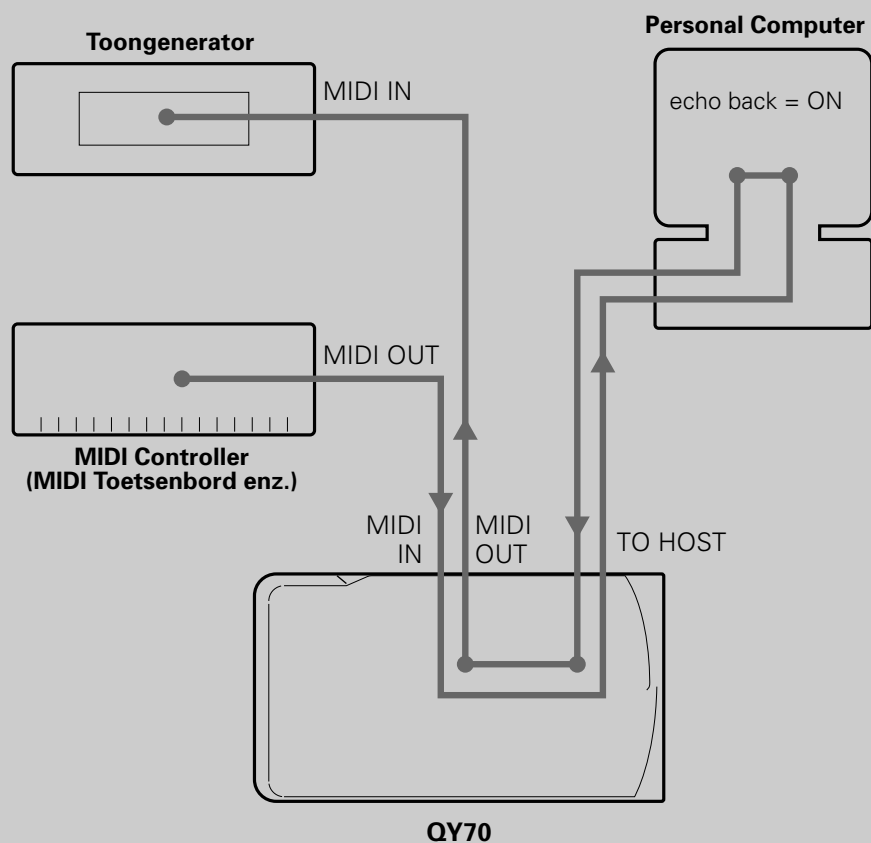


## Het Aansluiten op een Personal Computer

Hoewel de QY70 aangesloten kan worden op een personal computer via de MIDI IN/OUT aansluitingen en een MIDI interface, kunt u met de TO HOST aansluiting en schakelaar direct een Apple Macintosh, IBM-PC/AT, of NEC PC-9801/9821 personal computers aansluiten voor sequencing en andere muziekapplicaties zonder het gebruik van een aparte MIDI interface.

### ■ BELANGRIJK!

- Als de QY70 aangesloten is op een computer via de TO HOST aansluiting en een MIDI controller via de MIDI IN aansluiting, moet de "echo back" (of "MIDI Thru" enz.) functie van de muziek software of sequencer die u gebruikt aanstaan zodat de MIDI note data van de controller terugkeert naar de QY70 en de apparaten die zijn aangesloten op de QY70 MIDI OUT aansluiting.

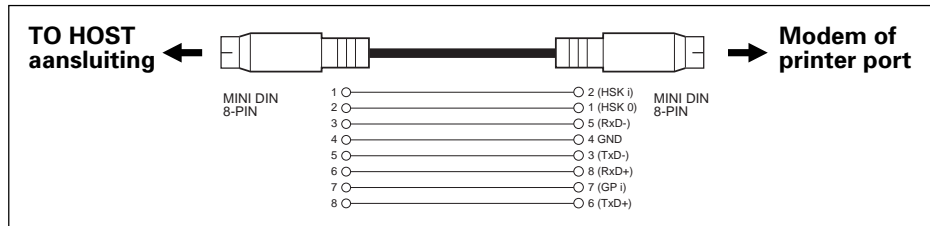


## ● Het Aansluiten op een Apple Macintosh Series Computer

Sluit de TO HOST aansluiting van de QY70 aan op de modem of printerpoort van uw Macintosh, afhankelijk van welke poort uw MIDI software gebruikt voor MIDI data communicatie, gebruik hierbij een standaard Macintosh 8-pin systeem randapparatuur kabel. Zet de HOST SELECT schakelaar in de "Mac" positie.

U moet ook nog andere MIDI interface instellingen maken op de computer, afhankelijk van wat voor soort software u gebruikt (zie uw software handleiding). In ieder geval moet de clocksnelheid op 1MHz. staan.

### "Mac" Aansluitkabel



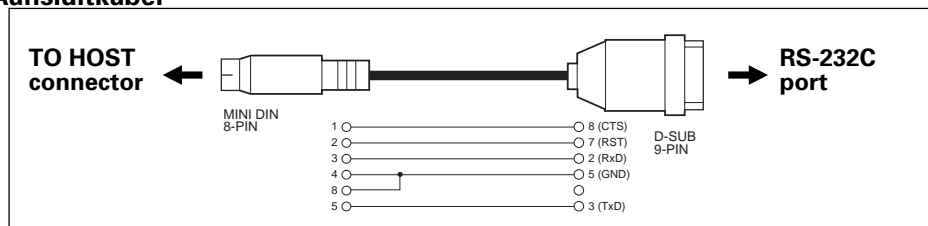
- 8-pin systeem randapparatuur kabel.
- Data overdracht: 31,250 bps.

## ● Het aansluiten op een IBM-PC/AT Series Computer

Sluit de TO HOST connector van de QY70 aan op de RS-232C poort van uw IBM computer, MET EEN standaard 8-pin MINI DIN → 9-pin D-SUB crosskabel. Zet de HOST SELECT schakelaar op de "PC-2" positie.

Zie uw software handleiding voor meer informatie over de instellingen die u moet maken op de computer.

### "PC-2" Aansluitkabel



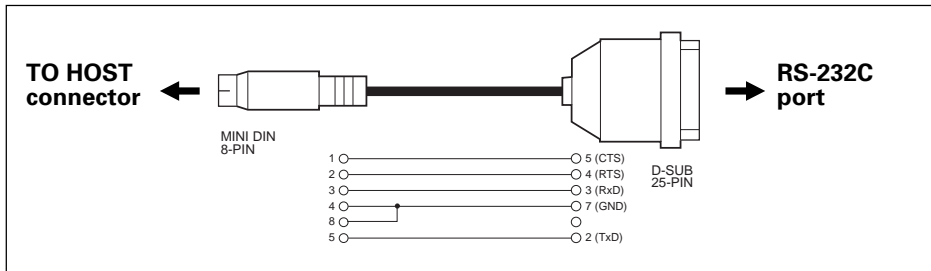
- 8-pin mini DIN → 9-pin D-SUB kabel. Gebruik een "PC-1" type kabel als uw computer een 25-pin seriële poort bevat.
- Data overdracht: 38,400 bps.

### ● Het Aansluiten op een NEC PC-9801/9821 Series Computer

De NEC PC-9801/9821 computers worden veel gebruikt in Japan. Sluit de TO HOST aansluiting van de QY70 aan op de RS-232C poort van uw NEC computer met een standaard 8-pin MINI DIN → 25-pin D-SUB kabel. Zet de HOST SELECT schakelaar op de "PC-1" positie als u Windows 3.1 gebruikt en op de "PC-2" positie als u Windows95 gebruikt.

Zie uw software handleiding voor informatie over de instellingen die u moet maken op de computer.

#### "PC-1" Aansluitkabel



- 8-pin mini DIN → 25-pin D-SUB kabel. Gebruik een "PC-2" type kabel als uw computer een 9-pin seriële poort bevat.
- Data overdracht: 31,250 bps.

#### ■ N.B.

- Als uw systeem niet naar behoren werkt met de aansluitingen en instellingen die hierboven gegeven zijn, kan het zijn dat uw software andere instellingen nodig heeft. Controleer uw software handleiding en zet de HOST SELECT schakelaar op de positie die de geschikte data overdracht biedt.
- Als u Windows95 of Windows 3.1 op uw computer gebruikt, moet de geschikte "MIDI driver" geïnstalleerd worden. Zie pagina 19 voor details.

## Over de MIDI Driver

Als u windows Windows95 of Windows3.1 op uw computer gebruikt moet de toegewezen "MIDI driver" geïnstalleerd worden.

Sluit éérst uw QY70 aan op de computer via de TO HOST jack zoals hierboven getoond en installeer de Yamaha CBX Driver voor Windows 95 (als uw Windows 95 gebruikt) of de Yamaha CBX-T3 Driver (als u Windows 3.1 gebruikt) vanaf de bijgeleverde floppy disk genoemd "QY Data Filer".

(Zie, voor details over iedere MIDI driver, de "Readme" file die in op de floppy disk in iedere folder van de MIDI driver zit).

### ● Installeer de Yamaha CBX Driver voor Windows95

- 1** Steek de floppy disk genoemd "QY Data Filer for Windows" in de floppy disk drive.
- 2** Dubbel klik "Add New Hardware" in het Control Panel.  
De "Add New Hardware Wizard" verschijnt.
- 3** Klik "Next".
- 4** Klik, als u gevraagd wordt of u de auto-detect van de nieuwe hardware wilt gebruiken, op "No" en klik vervolgens op "Next".
- 5** Kies in het hardware scherm "Sound, Video and Game Controllers" en klik vervolgens op "Next".
- 6** Klik de "Have Disk" knop.
- 7** Typ de naam in van de floppy disk drive waar de floppy disk zich bevindt en de naam van de directory die de driver bevat. Klik daarna op "OK".

Als u bijvoorbeeld de disk in drive A gestoken heeft, dient u het volgende te typen:

A:\MIDIDRV

Als u de disk in drive B gestoken heeft dient u het volgende in te typen:

B:\MIDIDRV

- 8** In het "Select Device" scherm ziet u "Yamaha CBX Driver for Windows95". Klik op "OK".
- 9** Klik op "Finish".
- 10** De "YAMAHA CBX Driver Setup" dialoog box verschijnt nadat de drivers gekopieerd zijn. Kies de gewenste COM poort en klik op "OK". (De QY70 ondersteunt niet de Multi-port optie) Het "Do you want to restart Windows?" dialoog verschijnt.
- 11** Verwijder de floppy disk en klik op "OK" om de nieuwe driver te installeren.

Dit maakt de installatie van de MIDI driver compleet.

Vergeet niet om de Host Select schakelaar op PC-2 te zetten als u uw QY70 aansluit op een IBM-PC/AT series of NEC PC-9801/9821 series computer.

### ● **Installeer de Yamaha CBX-T3 Driver (voor Windows3.1)**

- 1** Steek de floppy disk genoemd "QY Data Filer for Windows" in de floppy disk drive.
- 2** Dubbel klik het "Control Panel" icoon die u normaal gesproken kunt vinden gevonden wordt in de Main Group van het Program Manager window. Het Control Panel window verschijnt.
- 3** Dubbel klik het "Drivers" icoon in het Control Panel window. De "Drivers" dialoog box verschijnt.
- 4** Klik op de "Add" knop. De "Add" dialoog box verschijnt.
- 5** Selecteer "Unlisted or Updated Driver" van de lijst box en klik vervolgens op "OK". De "Install Driver" dialoog box verschijnt.

- 6** Typ de naam in van de floppy disk drive waar de floppy disk zich bevindt en de naam van de directory die de driver bevat.

Als u bijvoorbeeld de disk in drive A van een IBM-PC/AT series computer heeft gestoken, dient u het volgende in te typen:

A:\IBMPC

Als u de disk in drive B van een NEC PC-9801/9821 series gestoken heeft, dient u het volgende in te typen:

B:\NECPC98

Klik op "OK".

De "Add Unlisted or Updated Driver" dialoog box verschijnt.

- 7** Klik, met de "Yamaha CBXT3 Serial Driver" opgelicht, op "OK".  
De "Yamaha CBX-T3 Serial Driver Setup" dialoog box verschijnt.
- 8** Klik op de gewenste COM poort om deze te selecteren en klik vervolgens op "OK".  
De System Setup dialoog box verschijnt.
- 9** Klik op "Restart" om de toegevoegde driver effectief te maken.

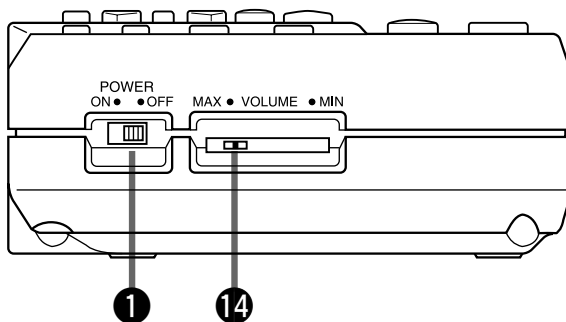
Dit maakt de installatie van de MIDI driver compleet.

Onthoud om de Host Select schakelaar op PC-2 te zetten als u uw QY70 aansluit op een IBM-PC/AT series, of PC-1 als u op een NEC PC-9801/9821 series aansluit.

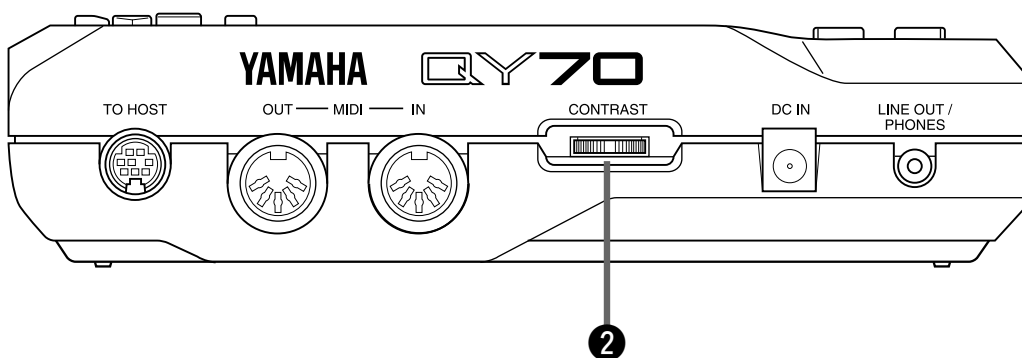
# De Knoppen

De QY70 bevat een redelijk makkelijk, consequente user interface die, als u het eenmaal begrijpt, het bespelen snel en makkelijk maakt, ongeacht welke handeling u mee bezig bent. Als u dit hoofdstuk doorleest en de procedures in de "PROBEER DIT" gedeelten probeert, ondervindt u vast geen problemen bij het bedienen van de vele geavanceerde functies van de QY70.

## Linkerkant Paneel

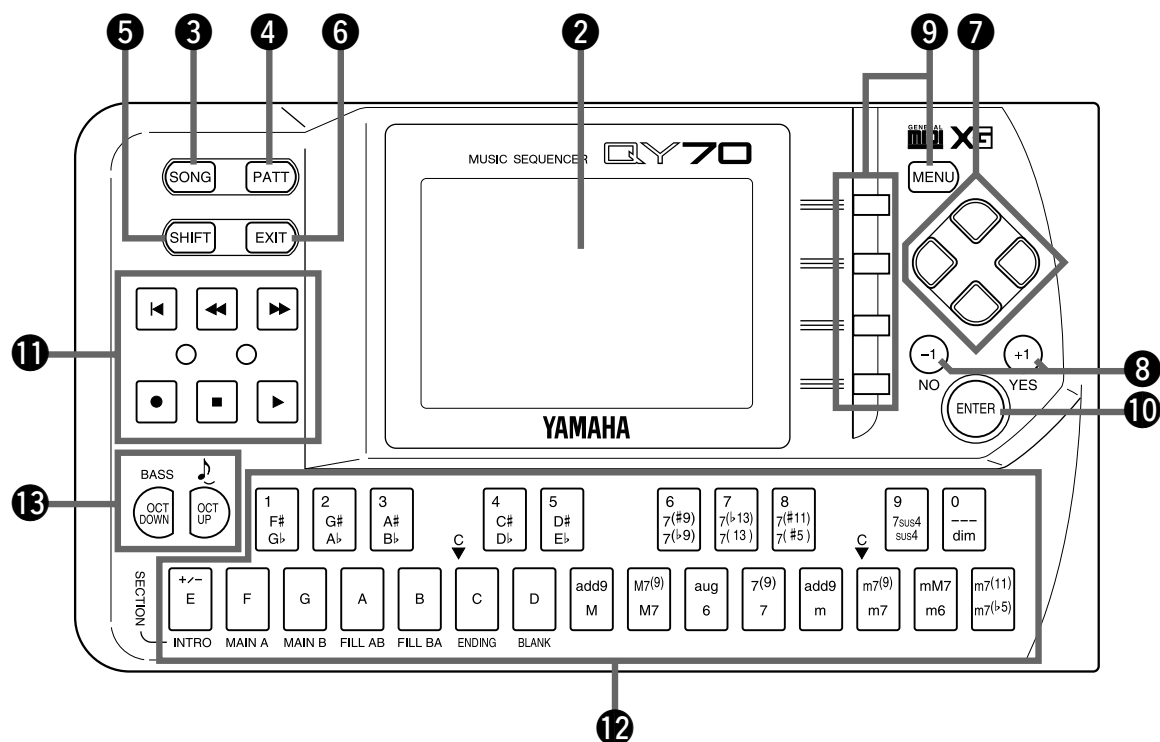


## Achterpaneel





Voorpaneel



**1 POWER Knop**

Zet deze in de "ON" positie om de QY70 aan te zetten, of in de "OFF" positie om deze uit te zetten.

**2 LCD Display & CONTRAST knop**

Deze grote multifunctionele liquid crystal display paneel toont alle parameters en alles wat u nodig heeft om de QY70 met een optimaal gemak en efficiëntie te kunnen bedienen.

Met de CONTRAST knop op het achterpaneel kunt u het beste displaybeeld bereiken (LCD beeld varieert als u het bekijkt onder een andere hoek en lichtinval).

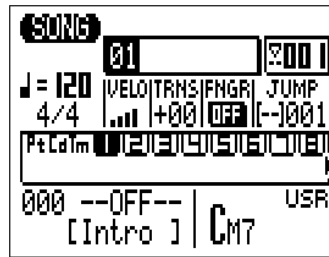
**3 [SONG] Knop**

Met deze knop kunt u de SONG mode van de QY70 vanuit iedere andere mode selecteren en schakelen tussen de SONG, SONG VOICE en SONG EFFECT displays.

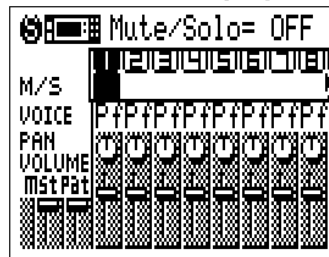
**PROBEER DIT:**

Zet uw QY70 aan (de aan/uit knop zit aan de linkerkant), druk vervolgens een paar keer op de [SONG] knop en kijk hoe de display wijzigt. De [SONG] knop roept de SONG, SONG VOICE en SONG EFFECT displays in volgorde op. De volgorde waarin de displays worden geselecteerd wordt omgedraaid als u de [SONG] knop indrukt terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt.

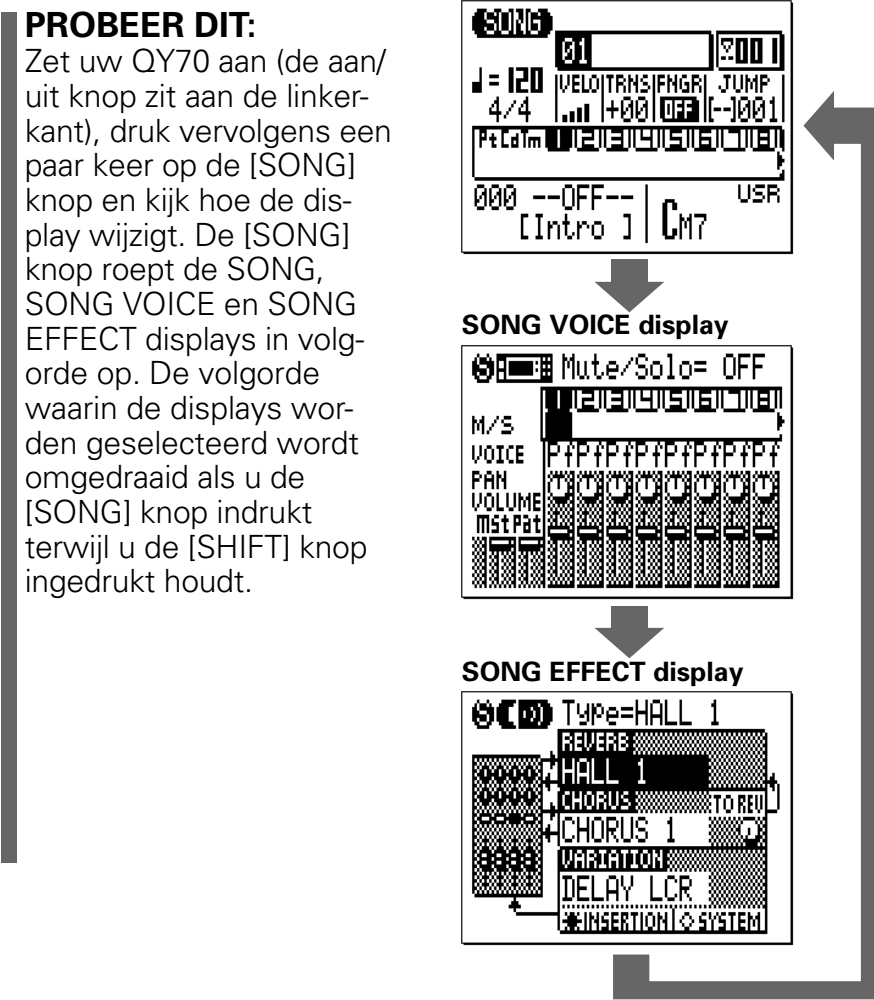
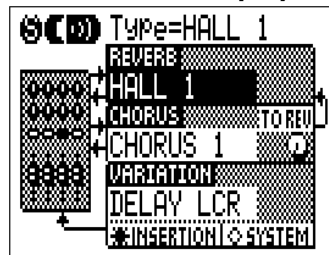
**SONG display**



**SONG VOICE display**



**SONG EFFECT display**



**4 [PATT] knop**

Selecteer in een andere mode met de [PATT] knop de PATTERN mode van de QY70 en schakel tussen de PATTERN, PATTERN VOICE en PATTERN EFFECT displays.

**5 [SHIFT] knop**

Pas met de [SHIFT] knop de functie van bepaalde andere knoppen aan in bepaalde situaties (het draait bijvoorbeeld de volgorde om op de manier waarop de [SONG] of [PATTERN] displays worden geselecteerd, zoals hierboven omschreven). Hierdoor kunt u ook direct numeriek invoeren via de zwarte micro-toetsenbord toetsen (genummerd van 14 t/m 0). Situaties waarin de [SHIFT] knop gebruikt kan worden, worden waar van toepassing, omschreven in de handleiding.

**6 [EXIT] Knop**

Ongeacht waar u bent in de QY70 display rangorde, de [EXIT] knop brengt u naar het vorige niveau (effectief één stap terug — tenzij u al in de laatste display bent).

**7 Cursor Knoppen**

Met deze 4 knoppen kunt u de "cursor" over de display scherm verplaatsen, en deze licht de beschikbare parameters op die bewerkt gaan worden (de cursor van de QY70 verschijnt als een donkere balk met geïnverteerde karakters).

**PROBEER DIT:**

Selecteer de SONG mode display (gebruik de [SONG] knoppen, zoals hierboven omschreven) en probeer vervolgens met de cursorknoppen de cursor over het scherm te verplaatsen.

**8 [-1/NO] en [+1/YES] Knoppen**

Bewerk (of wijzig de waarde van) de parameter waarop de cursor staat. De [-1/NO] knop verlaagt (stapsgewijs) de waarde van de geselecteerde parameter, terwijl de [+1/YES] knop de parameter (stapsgewijs) verhoogt. Druk kort op een willekeurige knop om de parameter met één te verlagen of te verhogen, of houdt de toets vast voor een continue verlaging of verhoging in de aangegeven richting.

De [-1/NO] en [+1/YES] knoppen worden ook gebruikt om te antwoorden op "Are you sure?" vragen als deze verschijnen. Druk op [+1/YES] om door te gaan met de handeling, of op [-1/NO] om te annuleren.

**■ N.B.**

- *Druk, voor een snellere verlaging of verhoging, op de tegengestelde verlaging/verhoging knop terwijl u de knop vasthoudt die correspondeert met de richting waarin u wilt verlagen/verhogen.*

**PROBEER DIT:**

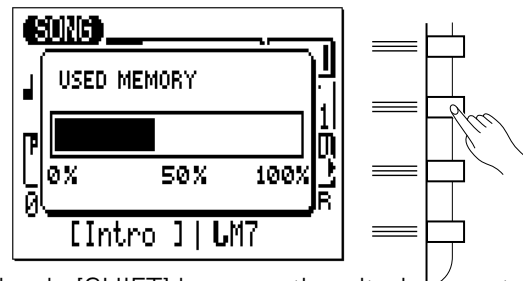
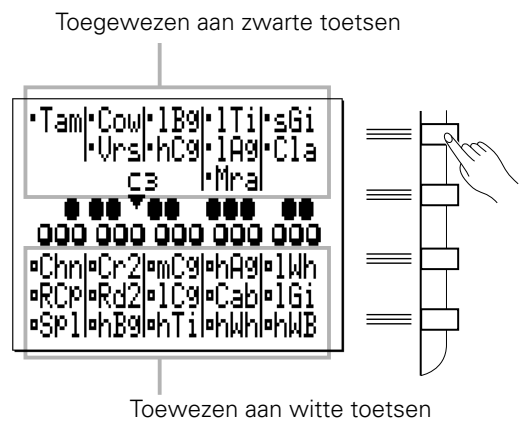
Selecteer de SONG mode display (gebruik de [SONG] knoppen, zoals hierboven omschreven) en selecteer met de cursorknoppen de transpose parameter ("TRNS" in de display) en probeer dan vervolgens met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen de waarde te wijzigen. Zet deze op "+00" alvorens u verder gaat.

## 9 [MENU] en Functie knoppen

De [MENU] knop roept een menu op van de functies of sub-modes waar naar toe gegaan kan worden vanuit huidige QY70 mode, de functie knoppen (de vier kleine knoppen aan de rechterkant van de display) selecteren het corresponderende item van het menu dat in de display verschijnt.

De functieknoppen kunnen ook gebruikt worden, zoals hieronder getoond wordt, met de [SHIFT] knop, in tegenstelling tot het oproepen van een menu met de [MENU] knop.

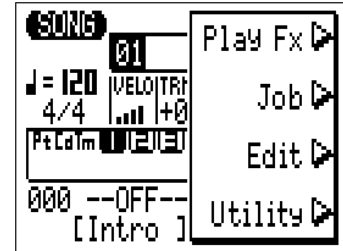
- Drukt u op de bovenste functieknop terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt dan roept u een display op die de druminstrumenttoewijzing van iedere micro- toetsenbordtoets op de huidige octaaf instelling toont.
- Drukt u op de tweede functieknop terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt dan roept u de "Used Memory" display op.



- Drukt u de onderste functieknop in terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt, dan voert u de Undo/Redo handeling uit en wordt de vorige handeling ongedaan gemaakt. (Zie "Undo/Redo" op pagina 103).

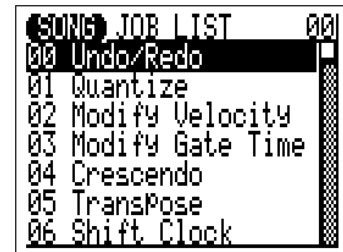
**PROBEER DIT:**

Selecteer de SONG mode display (gebruik de [SONG] knop, zoals hierboven omschreven) en druk vervolgens op de [MENU] knop. U ziet het menu dat rechts getoond wordt:



Druk daarna op de tweede functie knop (de knop direct rechts naast "Job" op het menu) om SONG mode Job List op te roepen:

U kunt nu de cursorknoppen gebruiken (alleen omhoog en omlaag) om de diverse items in de Job List te selecteren. Verlaat de display voor wat het nu is en lees over de [ENTER] knop hieronder.



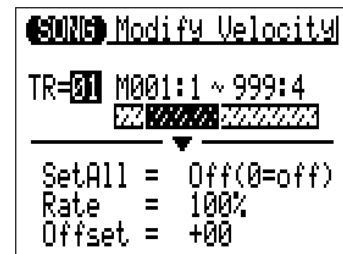
**10 [ENTER] Knop**

In tegenstelling tot het invoeren van akkoorden in de SONG en PATTERN modes (we leren later meer daarover) wordt de [ENTER] knop gebruikt om naar de geselecteerde menufunctie te gaan.

**PROBEER DIT:**

Aangenomen dat u alle "PROBEER DIT" procedures van de [MENU] en de Functieknoppen hierboven heeft doorgenomen, moet u nu de SONG mode Job List op uw QY70 scherm hebben. Selecteer met de cursorknoppen (alleen omhoog en omlaag) job nummer 02 "Modify Velocity". Druk nu op de [ENTER] knop om werkelijk naar de Modify Velocity job te gaan — het scherm hoort er zo uit te zien:

Druk, aangezien we niet echt gebruik willen maken van de Modify Velocity job willen gebruiken, twee keer op de [EXIT] knop (of éénmaal op de [SONG] knop) om terug te gaan naar de SONG mode.



## 11 Sequencer Knoppen

De sequencer knoppen bedienen het opnemen en afspelen in de SONG en PATTERN modes en u kunt hiermee een specifieke maat in een song of pattern lokaliseren. Hun layout en functies zijn gelijk aan de transportknoppen van een cassette recorder.

- [●] **OPNAME KLAAR:** Druk deze knop om naar de record ready mode te gaan. U moet de START knop indrukken om het werkelijke opnemen te starten.
- [■] **STOP:** Druk hierop om het opnemen of afspelen te stoppen.
- [▶] **START:** Druk hierop om het opnemen of afspelen te starten.
- [◀] **GA NAAR BEGIN:** Deze knop brengt u direct naar de eerste maat (het begin) van de huidige song of pattern.
- [◀◀] **GA TERUG:** Druk hierop om één maat terug te gaan, of houdt deze vast om continu te "scrollen".
- [▶▶] **GA VOORUIT:** Druk kort om één maat vooruit te gaan of houdt deze vast om continu te "scrollen".

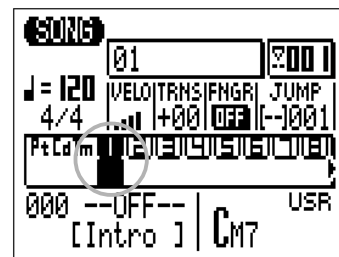
## 12 Micro Toetsenbord

Met dit kleine 2-octaf toetsenbord kunt u de QY70 overal en altijd programmeren, zonder een extern toetsenbord aan te sluiten. Het is zelfs polyfonisch, zodat u zowel akkoorden als enkele noten in kan voeren. Het enige wat het mist is velocity sensitivity (aanslaggevoeligheid). De QY70 ondersteunt echter velocity informatie van een extern MIDI toetsenbord.

Als u begeleiding tracks programmeert wordt het micro-toetsenbord ook gebruikt om het grondakkoord en akkoordsoort in te voeren.

### PROBEER DIT:

Plaats, in de SONG mode, de cursor met de cursor-knoppen op de track 1 positie ("1" in de display).



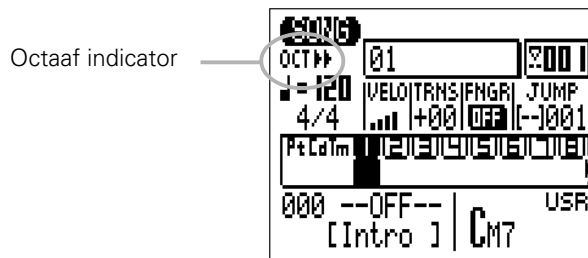
Speel nu op het micro-toetsenbord. U hoort de voice die is toegewezen aan sequencer track 1.

Het micro toetsenbord speelt, in de SONG mode, de voice die is toegewezen aan de geselecteerde track (tenzij u een akkoordtrack aan het opnemen bent, in dat geval wordt het gebruikt om akkoorden te specificeren).

### 13 Octave Knoppen

Aangezien het 2-octaf bereik van het micro- toetsenbord niet voldoende is voor het serieus programmeren van muziek, kunt u met de [OCT DOWN] en de [OCT UP] knoppen de toonhoogte van het toetsenbord in stappen van octaven omhoog of omlaag verschuiven, binnen een bereik van 8 octaven. Iedere keer dat de [OCT DOWN] knop wordt ingedrukt wordt de toonhoogte één octaaf omlaag getransponeerd, totdat het laagste niveau is bereikt. De [OCT UP] knop transponeert de toonhoogte van het toetsenbord op dezelfde manier omhoog. Het aantal octaven dat de toonhoogte van het micro-toetsenbord omlaag of omhoog wordt getransponeerd wordt getoond in de octaaf indicator in de linkerbovenhoek in de display — het aantal pijlen geeft het aantal octaven aan dat verschoven is in de corresponderende richting.

Druk tegelijkertijd op de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen om de toonhoogte naar  $\pm 0$  te verschuiven.



Als u begeleidingsakkoorden in de step mode opneemt, kunt u met de [OCT DOWN] knop de basnoten van de akkoorden ingeven, en met de [OCT UP] knop de syncopische akkoorden invoeren.

Tijdens het spelen van een toon op het micro-toetsenbord transponeert, terwijl u de [OCT DOWN] knop vasthoudt, de toonhoogte omhoog. Als u de [OCT UP] knop vasthoudt voegt deze modulatie toe.

#### 14 VOLUME Knop

Wijzig met de VOLUME knop het volume van het geluid dat wordt uitgestuurd via de LINE OUT/PHONES jack. Zet de schuif op "MAX." om het volume te verhogen of op "MIN." om het volume te verlagen.

##### ■ WAARSCHUWING!

- *Stel de VOLUME knop in op "MIN." als u de QY70 op een geluidssysteem aansluit, verhoog dan gelijkmatig het volumeniveau totdat het gewenste luisterniveau is bereikt. Deze simpele voorzorgsmaatregel kan u behoeden voor onverwachte hoge volumeniveaus die uw luidsprekersysteem beschadigen (en zelfs misschien uw oren!).*



# De Demo Songs Afspelen

Nadat u alles heeft opgesteld en alle benodigde aansluitingen heeft gemaakt, wilt u misschien de demo's van de QY70 spelen om te horen waartoe de QY70 in staat is:

## 1 Selecteer de SONG Mode

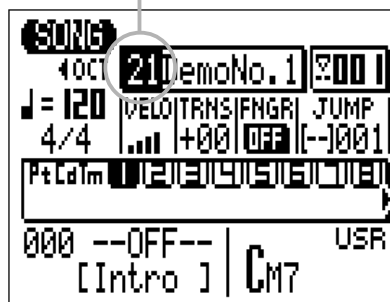
Selecteer, als deze nog niet geselecteerd is, met de [SONG] knop de main SONG mode display (afhankelijk van de huidige mode kan het zijn dat u de [SONG] knop meerdere malen moet indrukken).



## 2 Selecteer een Demo Song

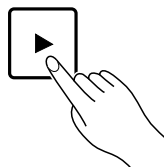
Verplaats met de cursorknoppen de cursor naar het song- nummer en selecteer vervolgens met de [-1] en de [+1] knoppen één van de demo's: songnummer 21, 22, of 23.

Songnummer 21, 22, of 23



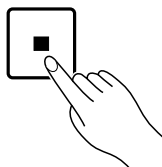
### **3 Het Afspelen Starten**

Start met de sequencer [▶] knop het afspelen. Zet de VOLUME knop op een optimaal luisterniveau.



### **4 Het Afspelen Stoppen**

Hoewel het spelen automatisch stopt als de song is afgelopen, kunt u het spelen op ieder moment stoppen door op de sequencer [■] knop te drukken.



# Gemakkelijke Begeleiding

Met de QY70 preset patronen kunt u op eenvoudige wijze een begeleiding creëren waarmee u mee kunt spelen of zingen. U kunt later ook melodietracks bijvoegen om een complete compositie te creëren.

■ **N.B.**

- In tegenstelling tot de preset patronen, bevat de QY70 een geheugen voor 384 originele patronen (bijv. 64 gebruikersbegeleiding "stijlen" x 6 variatie patronen) die u kunt creëren zoals omschreven in "Originele Begeleiding Patronen Creëren", dat begint op pagina 137.

## Selecteer de Preset Patterns en Speel Deze Af

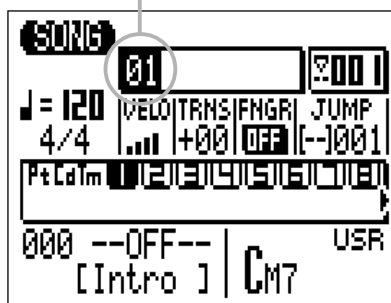
De QY70 bevat 128 preset begeleidingstijlen, die ieder 6 variatie patronen bevatten, en een groot aantal muzikale patterns omvatten. Hier wordt verteld hoe u de patterns in de SONG mode kunt selecteren en af kunt spelen.

### **1** Selecteer de SONG Mode en een "Lege" Song

Selecteer eerst met de [SONG] knop de main SONG mode display. Om de patronen te selecteren en af te spelen zoals omschreven wordt in dit hoofdstuk, moet u eerst een lege song selecteren (m.a.w. een song waarin nog niets is opgenomen). De verschillende songnummers (1 t/m 20) worden geselecteerd door de cursor naar de songnummer te verplaatsen en de songs vervolgens te selecteren met de [-1] en [+1] knoppen (of met de SHIFT-Nummer invoer methode zoals hieronder wordt omschreven).

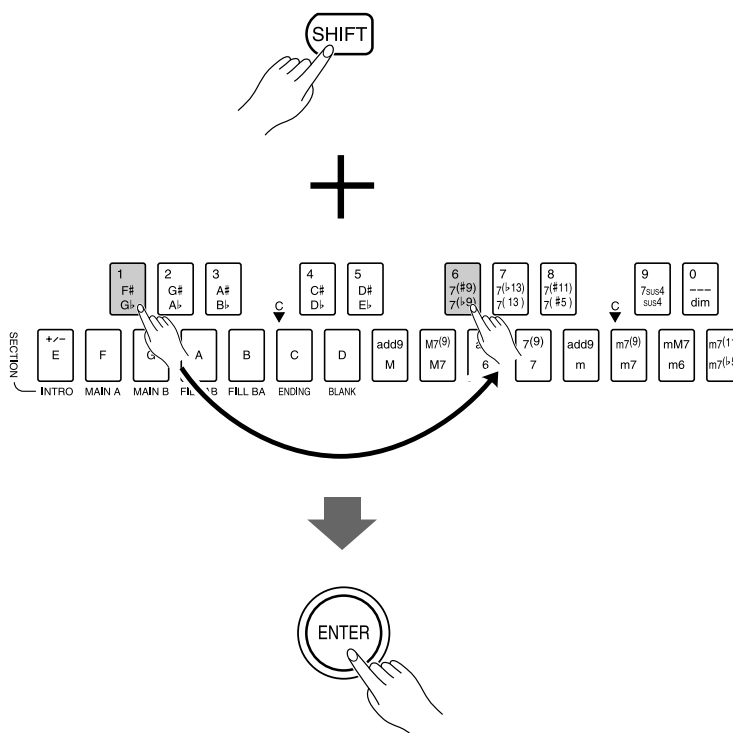


Songnummer (1 ... 20)



### Het SHIFT-Nummer Invoer Methode

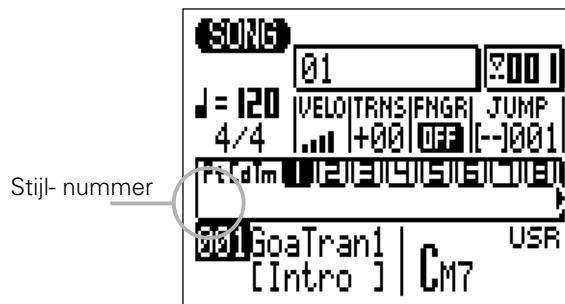
Met de zwarte micro-toetsenbord toetsen (genummerd van 1 t/m 0) kunnen, terwijl u de shift knop vasthoudt, numerieke waarden direct ingevoerd worden. Druk, om bijvoorbeeld nummer "16" in te voeren, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, eerst op de "1" en dan de "6" knop ("F#/G♭" en "7(#9)/7(♭9)") op het micro-toetsenbord). Het ingevoerde nummer — "16" — knippert in de display. Druk op de [ENTER] knop om werkelijk het nummer in te voeren.



Druk, in gevallen waar negatieve nummers ingevoerd moeten worden (een TRANSPOSE waarde bijvoorbeeld) op de meest linker micro-toetsenbordknop — de laagste “E” knop — om tussen “+” en “-” waarden te schakelen alvorens nummers in te voeren.

## 2 Een Stijl Nummer Selecteren

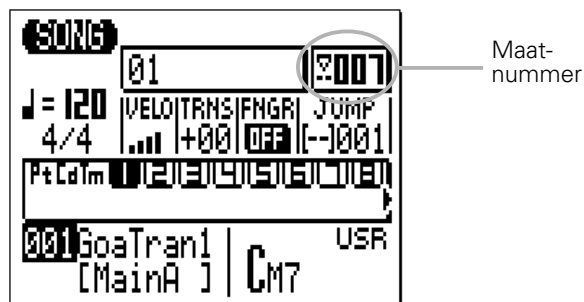
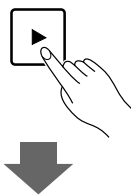
Verplaats met de cursorknoppen de cursor naar het begeleidingsstijlnummer en selecteer vervolgens met de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode de stijl die u wilt spelen. De preset stijlen zijn nummers 001 t/m 128.



## 3 Het Afspelen Starten

Start met de [▶] knop het afspelen van de geselecteerde begeleidingsstijl. De groene LED boven de [▶] knop knippert op het huidige afspeeltempo.

U zult wel merken op dat het maatnummer in de display vooruitgaat bij het afspelen van de maten.



#### 4 Luister naar de Variatie Patronen van de Stijlen

Iedere preset stijl bevat 6 variatie patronen of “gedeelten” — INTRO, MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA en ENDING. Er is ook een “BLANK” gedeelte waarmee u rusten kunt creëren.

**INTRO** .... introductie

**MAIN A** .. normaal patroon, gebruikt voor het couplet van een song.

**MAIN B** .. variatie, normaal gebruikt als een refrein of een brug.

**FILL AB** ... fill-in overgang van MAIN A naar MAIN B.

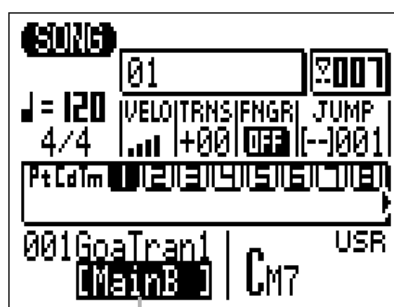
**FILL BA** ... fill-in overgang van MAIN B naar MAIN A.

**ENDING** . beëindigt het patroon.

**BLANK** ... stilte patroon voor rusten.

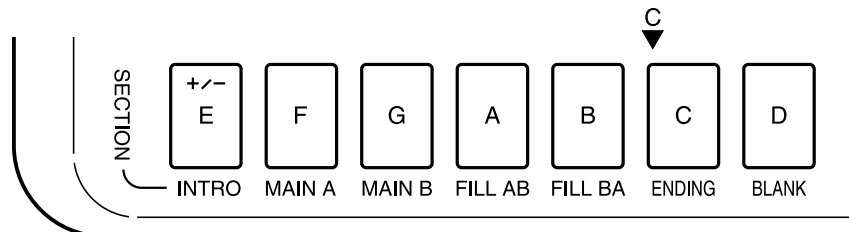
Als de INTRO, FILL AB en FILL BA gedeelten zijn geselecteerd terwijl het patroon in de SONG mode afspeelt, wordt het gedeelte éénmaal gespeeld en automatisch gevolgd door één van beide MAIN A of MAIN B gedeelten. INTRO wordt gevolgd door MAIN A, FILL AB wordt gevolgd door MAIN B en FILL BA wordt gevolgd door MAIN A. De FILL AB en FILL BA gedeelten bieden automatisch een nette “muzikale” overgang tussen de MAIN A en MAIN B gedeelten. Het afspelen stopt automatisch na het ENDING gedeelte.

Het huidige geselecteerde gedeelte wordt getoond tussen vierkante haakjes onder het stijlnummer en de naam.



Huidig geselecteerde gedeelte

Wijzig direct de gedeelten door op de toegewezen knop op het micro-toetsenbord te drukken als de cursor op één van de stijlnummers of de namen van het gedeelte staat in de display.



Het nieuw geselecteerde gedeelte begint met afspelen aan het begin van de volgende maat. "NEXT" verschijnt onder het stijlnummer totdat het nieuwe gedeelte werkelijk begint te spelen.



■ **N.B**

- U kunt ook het gedeelte wijzigen door de cursor op de naam van het gedeelte te plaatsen en vervolgens de [-1] en [+1] knoppen te gebruiken.

## 5 Selecteer Verschillende Stijlen & Patronen (Gedeelten)

Met de cursor op het stijlnummer kunt u met de [-1] en [+1] knoppen verschillende stijlen selecteren en tijdens het spelen met het micro-toetsenbord knoppen de verschillende patronen (gedeelten) selecteren. In alle gevallen begint de nieuw geselecteerde stijl of patroon aan het begin van de volgende maat met afspelen. "NEXT" verschijnt onder het stijlnummer totdat de nieuwe stijl of patroon werkelijk begint af te spelen.

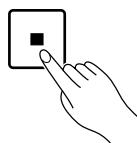
### ■ N.B.

- Als u de cursor plaatst op de tempo parameter (aangegeven door een nootsymbool en een nummer in de linker bovenhoek in de display), kunt u met de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode het afspeel tempo instellen op een waarde van 25 tot 300 beats per minute.



## 6 Stop het Afspelen Als u Klaar Bent

U kunt het afspelen op ieder moment stoppen door op de [■] knop te drukken. Selecteer, voor een muzikaler einde, het ENDING gedeelte. Het afspelen stopt automatisch na het ENDING gedeelte.

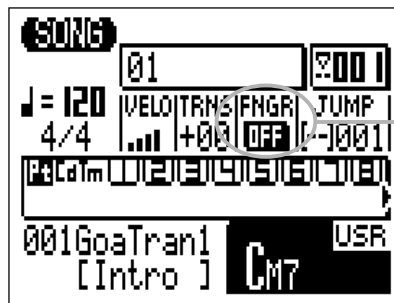




## Akkoorden Wijzigen

De QY70 bevat een geavanceerd ABC (Auto Bass Chord) systeem dat automatisch de begeleiding harmoniseert om deze te laten passen bij de akkoorden die u aangeeft. Dit maakt het creëren van een complete begeleidings-track snel en gemakkelijk..... selecteer een patroon en specificeer vervolgens de nodige akkoordwijzigingen (details in het volgende hoofdstuk). Hier wordt verteld hoe u het micro-toetsenbord kan gebruiken om akkoordwijzigingen te specificeren.

De volgende procedure kan gespeeld worden als "FNGR" (Fingered Chord functie) op "OFF" is ingesteld. Kijk eerst of FNGR op "OFF" is ingesteld alvorens akkoorden te wijzigen. (Zie voor details over de Fingered Chord functie, pagina 43 en 227.)



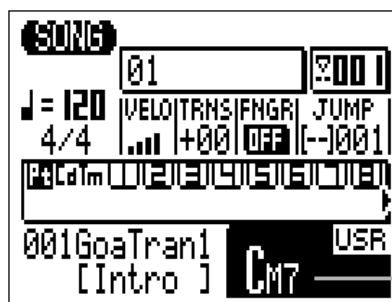
Fingered chord  
functie ON/OFF

### 1 Speel een Patroon Af

Selecteer en speel één van de preset patronen af, zoals omschreven wordt in het volgende gedeelte.

### 2 Verplaats de Cursor naar het Akkoord Symbool

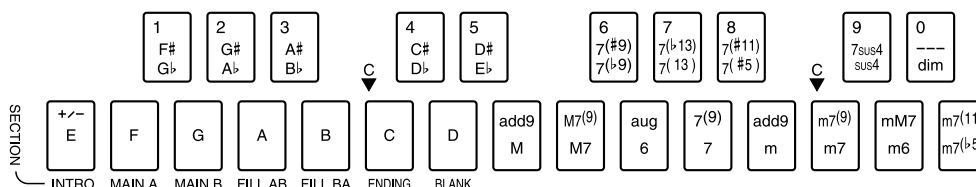
Het micro-toetsenbord kan alleen gebruikt worden om akkoorden in te voeren als de cursor op het akkoordsymbool in de display staat. Verplaats met de cursorknoppen de cursor op het akkoordsymbool onderin de display.



Akkoord symbool

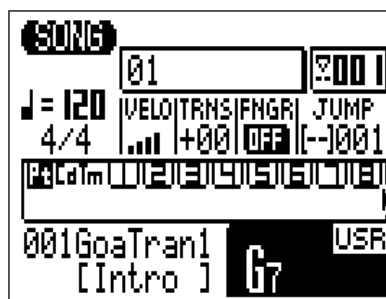
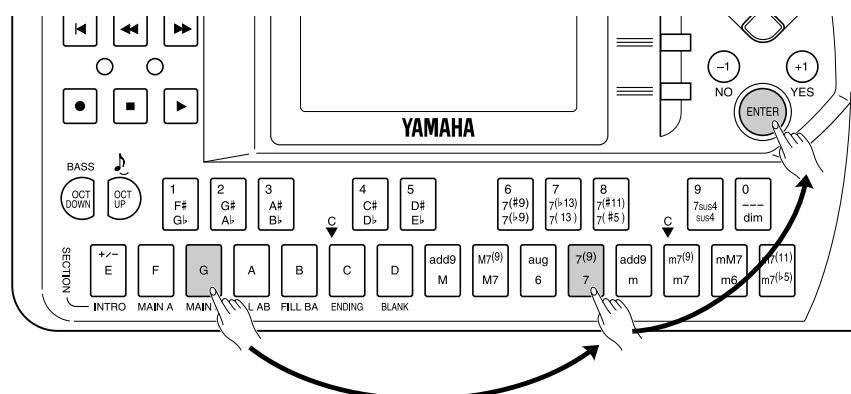
### 3 Voer een Akkoord in

De laagste octaaf van het micro-toetsenbord bevat grondakkoordnamen van "E" t/m "D#/E $\flat$ ", gemarkeerd op de toetsen. De hogere octaafknoppen zijn voorzien van een aantal akkoordtype markeringen.



Druk, om een akkoord in te voeren, op de corresponderende gewenste grondtoon, druk vervolgens op de toets die correspondeert met het gewenste akkoordtype (de akkoordtype toetsen selecteren beurtelings de lagere en hogere gemarkeerde akkoordtypes ... bekijk de display), en tenslotte op de [ENTER] knop.

#### Voorbeeld: voer een G7 Akkoord in



Het akkoord wordt pas ingevoerd als de [ENTER] knop wordt ingedrukt. Het nieuw gespecificeerde grondakkoord en type knippert in de display totdat [ENTER] wordt ingedrukt.

■ **N.B.**

- U kunt feitelijk ook eerst de akkoordsoort ingeven en daarna pas de grondtoon, de volgorde maakt niet uit.

### De Akkoordsoorten

add9	toegevoegde none.
M	majeur.
M7(9)	majeur septiem none.
M7	majeur septiem.
aug	vermeerderd.
6	sext.
7(9)	septiem none.
7	septiem.
add9	mineur toegevoegde none.
m	mineur
m7(9)	mineur septiem none.
m7	mineur septiem.
mM7	mineur majeure septiem.
m6	mineur sext.
m7(11)	mineur undecime.
m7(b5)	mineur septime verminderde kwint.
7(#9)	kleine none.
7(b9)	septiem none.
7(b13)	septiem tredecime.
7(13)	tredecime.
7(#11)	overmatig undecime.
7(#5)	septiem vermeerderde kwint.
7sus4	septime met toegevoegde kwart.
sus4	toegevoegde kwart.
---	non-ABC (Zie "N.B." hieronder).
dim	diminished.

■ **N.B.**

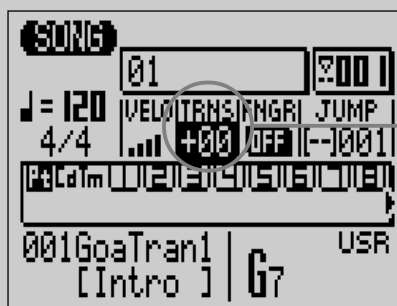
- De "---" akkoordsoort markering is een speciaal "non-ABC" type dat gebruikt kan worden om de begeleidingspatronen naar het grondakkoord te transponeren zonder deze te harmoniseren.
- Als u het grondakkoord invoert zonder een akkoordtype blijft het vorige akkoordtype gehandhaafd. Op dezelfde manier blijft de grondtoon van het volgende akkoord gehandhaafd als alleen het akkoordtype wordt ingevoerd.

#### 4 Probeer Diverse Akkoorden met Verschillende Patronen

U kunt tijdens het afspelen de cursor plaatsen op een stijlnummer, een ander patroon (gedeelte) selecteren en de cursor terug plaatsen op het akkoordsymbool om vervolgens verschillende akkoorden met het nieuwe patroon uit te proberen.

■ **N.B.**

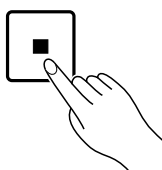
- Als u de cursor verplaatst naar de "TRNS" (transpose) parameter, kunt u met de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode de toonhoogte van de hele patroon omhoog en omlaag transponeren in stappen van halve tonen over een bereik van twee octaven (-24 tot en met +24). Een transpose instelling van "+00" geeft een normale toonhoogte.



TRNS parameter

#### 5 Stop het Afspelen als het Klaar Is

Stop het afspelen door de [■] knop in te drukken. U kunt ook het afspelen stoppen na een toepasselijk einde door het ENDING gedeelte te selecteren (u kunt dit doen door de cursor op het stijlnummer of gedeeltenaam te zetten).



■ **N.B.**

- ENDING en INTRO patterns van iedere preset stijl bevatten eigen akkoord progressies hetgeen betekent dat geselecteerde akkoord types (majeur, mineur, enz.) worden genegeerd. (b.v., preset ENDING en INTRO patterns worden getransponeerd naar het geselecteerde grondakkoord zonder geharmoniseerd te worden.)

## Fingered Chord Functie

Akkoorden kunnen ook gewijzigd worden door het akkoord te spelen zoals deze is, op het micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord. Zet, om de akkoord in te voeren met deze methode, de "FNGR" (Fingered Chord functie) op "ON". Met deze procedure hoeft u voor het nieuw ingevoerde akkoord niet op [ENTER] te drukken.



Fingered chord functie

## Preset Akkoord Templates

De QY70 bevat ook preset akkoordprogressie templates die de begeleidingspatronen kunnen harmoniseren aan de hand van de preset akkoordprogressies.

Dit is handig bij het meespelen of het bestuderen van de "typische" akkoord progressies van een aantal muzikale genres.

Plaats, om deze template te gebruiken, de cursor op "USR" aan de rechterkant van het akkoordsymbool en selecteer de template met de [+1] en [-1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode. De preset akkoord template lijst kunt u vinden in het List Book.



Akkoord template

### ■ N.B.

- De preset akkoord templates spelen herhaaldelijk akkoordprogressies af totdat de [■] knop wordt ingedrukt.
- De preset akkoord templates kunnen opgeslagen worden als een user chord progressie met de "Copy Event" handeling op pagina 118.
- De preset akkoord templates worden alleen juist afgespeeld worden in 4/4 maatsoort songs, aangezien deze templates geprogrammeerd zijn voor 4/4 songs. Kopieer, om een template juist af te spelen in niet 4/4 songs, deze met de "Copy Event" handeling naar "USR" en bewerk vervolgens de Akkoord (Cd) track.

## Een Complete Begeleiding Opnemen

De QY70 kan op twee manieren een begeleiding opnemen door middel van het specificeren van patronen en akkoorden: "realtime" en "step" opname. De realtime methode is het snelste en gemakkelijkste, hierdoor kunt u patroon- en akkoordwijzigingen "on the fly" opnemen. De step methode is gedetailleerder en een uitstekend manier om "finishing touches" aan een begeleiding te geven die opgenomen is in real time.

### Realtime Begeleidings Opname

Als u eenmaal weet hoe u patronen kunt selecteren (bijv. stijlen en gedeelten) en akkoorden in kunt voeren in de SONG mode (zie de volgende hoofdstukken), is een basisbegeleiding in realtime opnemen erg makkelijk. Tempowijzigingen kunnen later toegevoegd worden (pagina 50).

#### 1 Selecteer de SONG Mode & een Lege Song

Selecteer met de [SONG] knop de main SONG mode display en selecteer, met de cursor geplaatst op het songnummer aan de bovenkant van de display, met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode, indien nodig, een leeg songnummer.

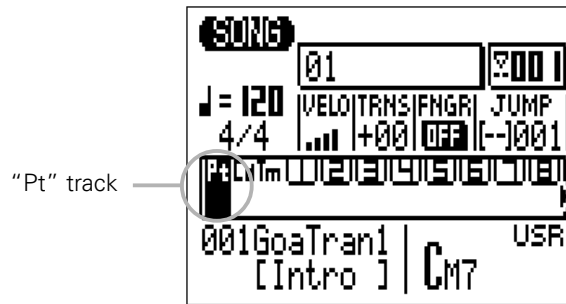


#### ■ N.B.

- *Wis, als om een willekeurige reden alle 20 songs data bevatten, met de "Clear Song" functie, beschreven op pagina 135 een song, zodat er weer opgenomen kan worden.*

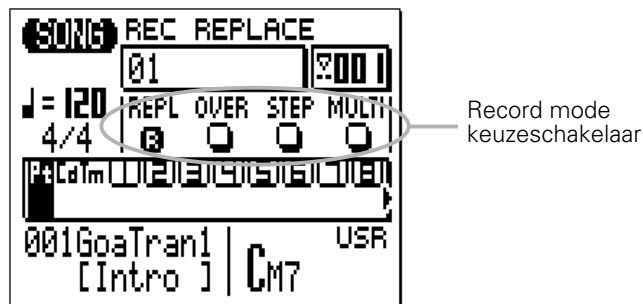
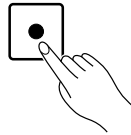
#### 2 Selecteer de "Pt" Track om Pattern Wijzigingen Op Te Nemen

Verplaats de cursor naar het trackgebied van de display en verplaats vervolgens de cursor zijwaarts om "Pt" te selecteren. Als u dit eenmaal geselecteerd heeft, verplaats dan de cursor vertikaal om naar andere gebieden van het scherm te gaan. De geselecteerde track blijft opgelicht, ongeacht waar de cursor zich bevindt.



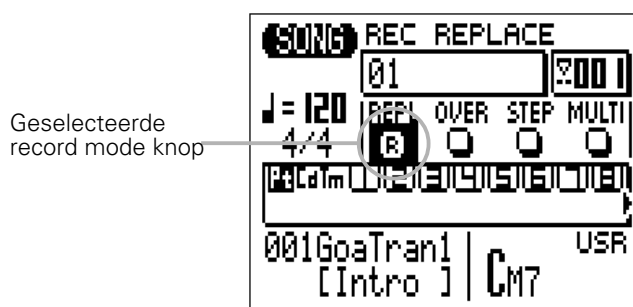
### 3 Ga de Record Ready Mode in

Druk op de [●] toets om de record ready mode in te gaan. De rode LED boven de [●] knop licht op. De record mode keuzeschakelaars verschijnen in het middengedeelte van de display en de naam van de huidige record mode verschijnt bovenin de display.



### 4 Selecteer de Realtime Replace Record Mode

Verplaats de cursor naar het record mode keuzeschakelaar gebied van de display (het gebied met de "REPL", "OVER", "STEP" en "MULTI" knoppen) en plaats deze vervolgens op de "REPL" (realtime replace) knop. Selecteer vervolgens met de [+1/YES] knop de realtime replace record mode (als deze al niet geselecteerd is). Een geïnverteerde "R" verschijnt in de geselecteerde record mode knop.



## 5 Selecteer de Starting Pattern, Akkoord & het Tempo

Plaats de cursor op het stijlnummer, section, chord en tempo parameters en stel deze naar wens in.

### ■ N.B.

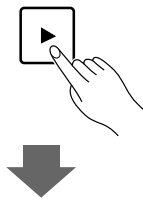
- *Het is soms makkelijker om een laag tempo bij realtime opnamen in te stellen, zodat u voldoende tijd heeft om patroon- en akkoordwijzigingen in te voeren.*



## 6 Opname

Druk op de [▶] knop om de patroonwijzigingen op te nemen. De metronoom klinkt en wordt één maat afgeteld voordat de eerste maat daadwerkelijk wordt opgenomen (het aantal aftelmaten kan ingesteld worden van 1 tot 8 in de Utility mode — pagina 220). Het aftellen wordt ook aangegeven door negatieve nummers in de maatnummer-display. Als het aantal aftelmaten bijvoorbeeld "1" is (de standaard instelling), verschijnt er "-01" tijdens het aftellen, en vervolgens begint de opname vanaf maat "001".



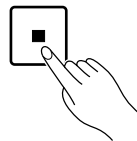


Aangezien u "Pt" track recording heeft geselecteerd, verplaatst de cursor zich automatisch naar het stijlnummer als u het opnemen start. Alles wat u hoeft te doen om patroonwijzigingen op te nemen is de benodigde stijlnummers via de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode te selecteren en gedeelten te wijzigen met de toegewezen micro-toetsenbord toetsen. Houdt er rekening mee dat alle wijzigingen in het patroon voorkomen vanaf het begin van de volgende maat nadat de wijziging is ingevoerd. Houdt er ook rekening mee dat de INTRO automatisch overschakelt naar het MAIN A patroon, FILL AB schakelt automatisch naar het MAIN B patroon en FILL BA schakelt automatisch naar het MAIN A patroon.

U behoort uw begeleiding te beëindigen met een ENDING gedeelte of de "End Pattern" van de QY70 (stijlnummer 129) in te voeren, anders speelt uw begeleiding oneindig door.

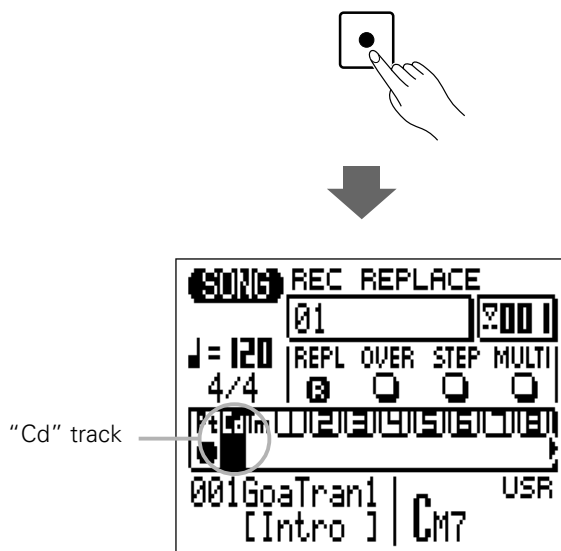
### 7 Stop het Opnemen

Stop de opname door de [■] knop in te drukken. De normale SONG play mode wordt automatisch opnieuw geselecteerd als u stopt met opnemen.



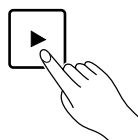
### 3 Ga de Record Ready Opnieuw in en Selecteer "Cd"

Druk op de [●] knop om de record ready mode opnieuw in te gaan (de "REPL" mode blijft geselecteerd), plaats vervolgens de cursor in het trackgedeelte van de display en selecteer "Cd" om akkoordwijzigingen op te nemen.



### 9 Neem Op

Druk op de [▶] knop om het opnemen van de akkoord-wijzigingen te beginnen. De metronoom klinkt en er wordt één maat afgeteld.



Aangezien u "Cd" opname geselecteerd heeft, verplaats de cursor automatisch naar het akkoord als u de opname start. Alles wat u hoeft te doen om akkoord wijzigingen op te nemen is het invoeren van de benodigde akkoorden zoals omschreven in het gedeelte "Akkoorden Wijzigen" (pagina 39).

■ **N.B.**

- Akkoordwijzigingen treden feitelijk op in onderdelen van vierkwartsnoten, dus probeer de [ENTER] knop om ieder akkoord in te voeren exact in te drukken op de tel of een fractie van een gedeelte voor de tel waarop u de akkoordwijziging wilt hebben. Syncoop akkoordwijzigingen kunnen worden geprogrammeerd in de STEP record mode (pag. 59).

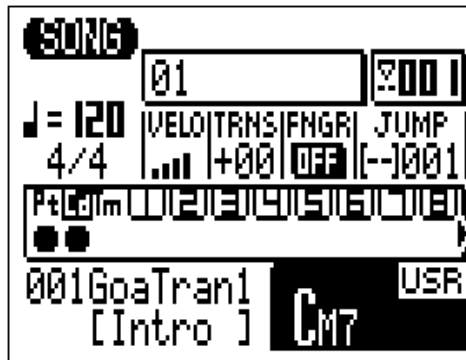
Als de Fingered Chord functie (FNGR) al op "ON" staat kan een akkoordwijziging ingevoerd worden door het akkoord aan te slaan op het micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord. In dit geval hoeft u [ENTER] niet in te drukken voor het nieuw ingevoerde akkoord.

**10 Stop het Opnemen**

Druk, als alle akkoordwijzigingen naar wens zijn ingevoerd, op de [■] knop om het opnemen te stoppen. De normale SONG play mode wordt automatisch opnieuw geselecteerd als u stopt met opnemen.

**11 Luister naar het resultaten**

Druk op de [▶] knop om af te spelen en beluister de begeleiding die u zo juist heeft opgenomen.



■ **N.B.**

- U zult wel merken op dat het huidig spelende akkoord wordt getoond in het akkoordsymbool-gedeelte in de display.
- Maak u geen zorgen als u een paar fouten heeft gemaakt. Eenvoudige vergissingen in de realtime record mode kunnen gewoonlijk worden verbeterd in de step record mode ...hetgeen hierna omschreven zal worden.

## Tempo Wijzigingen Opnemen

Als u wilt dat uw begeleiding ook tempowijzigingen bevat, kunnen deze gemakkelijk toegevoegd worden na het opnemen van de patroon- en akkoordwijzigingen: Selecteer de "Tm" (Tempo) track, druk daarna op de [●] knop om in de record ready mode (alleen realtime replace recording kan voor de tempo track geselecteerd worden) te gaan, druk vervolgens op [▶] om het opnemen te starten (de cursor verplaatst zich automatisch naar de tempo parameter), maak tenslotte met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode de benodigde tempowijzigingen in real time. Druk op [■] om de opname te stoppen.



### ■ N.B.

- Tempowijzigingen kunnen in detail gewijzigd worden, zoals omschreven wordt in "Songs en Patronen Bewerken", dat begint op pagina 192.
- U dient, als u tempowijzigingen wilt toevoegen, tempo data op deze methode op te nemen aan het begin van de song om het begin tempo van de song vast te leggen.

## Step Begeleiding Opnemen

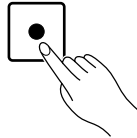
De STEP record mode kan gebruikt worden met de "Pt" (Pattern) en "Cd" (Chord) tracks, waarmee het makkelijk is om precies op de benodigde lokaties individuele patroon- en akkoordwijzigingen in te voeren of te wissen.

### 1 Selecteer een Song om Op te Nemen

Selecteer een lege song als u een nieuwe song in de step mode wilt opnemen, of selecteer een song die al data bevat als u wijzigingen of toevoegingen wilt maken.

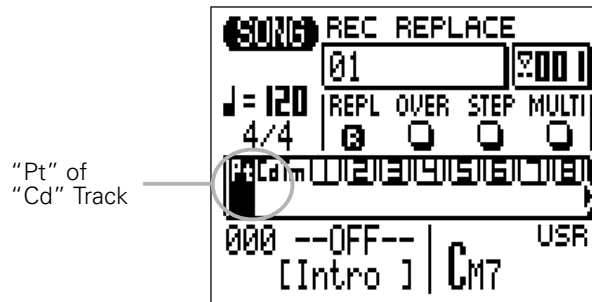
### 2 Ga de Record Ready Mode in

Druk op de [●] knop om de record ready mode binnen te gaan. De rode LED boven de [●] knop licht op.



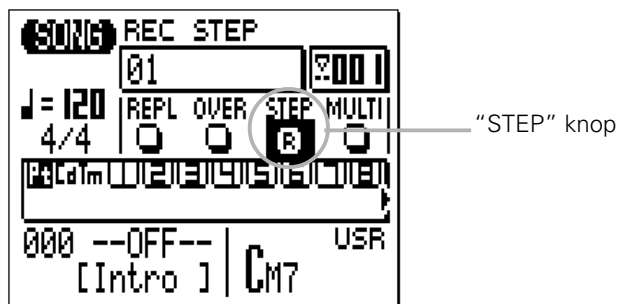
### 3 Selecteer de "Pt" of "Cd" Track

Verplaats de cursor naar het trackgebied in de display en verplaats vervolgens de cursor zijwaarts om "Pt" of "Cd" te selecteren. Eenmaal geselecteerd moet u de cursor vertikaal verplaatsen als u naar andere gebieden in het scherm wilt. De geselecteerde track licht op, ongeacht waar u de cursor plaatst.



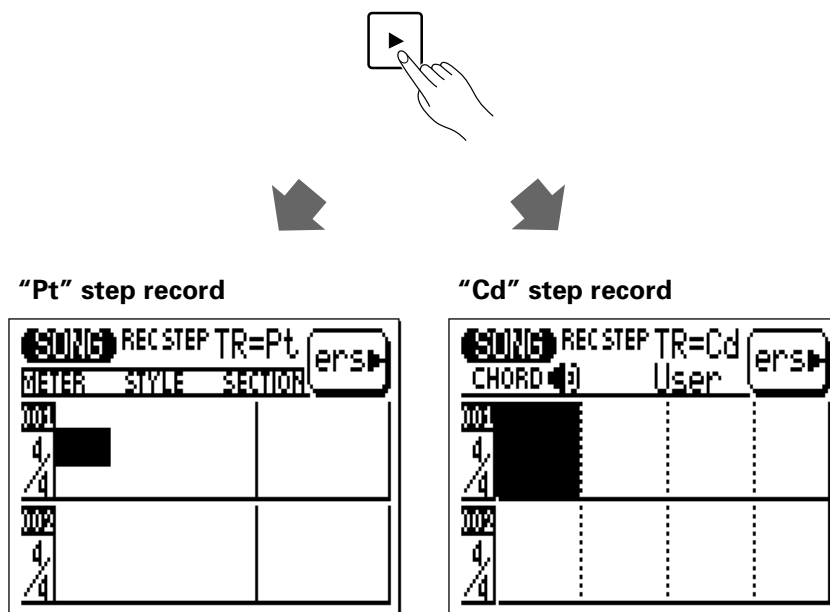
#### 4 Selecteer de Step Record Mode

Verplaats de cursor naar het record mode keuzeschakelaar gebied in de display (het gebied met de "REPL", "OVER", "STEP" en "MULTI" knoppen) en verplaats het naar de "STEP" knop. Druk vervolgens op de [+1/YES] knop om de step record mode te selecteren. Een geïnverteerde "R" verschijnt in de geselecteerde record mode knop.



#### 5 De Opname Starten

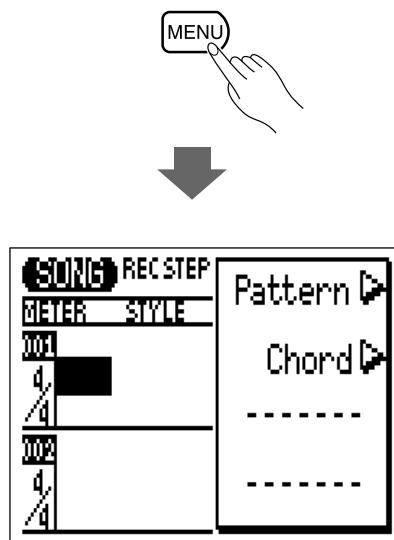
Druk op de [▶] knop om de geselecteerde record display op te roepen.



## 6 Voer de Benodigde Patroon en/of Akkoord Data in.

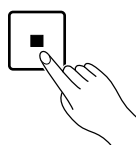
Zie de volgende gedeelten voor details over hoe u de data invoer display van de step-record mode kunt gebruiken.

U kunt, terwijl de step record mode is ingeschakeld, direct tussen de patroon- en akkoorddata invoerdisplays schakelen, druk op de [MENU] knop om het menu hieronder getoond op te roepen en vervolgens de functieknop die correspondeert met het display waar u naartoe wilt gaan.



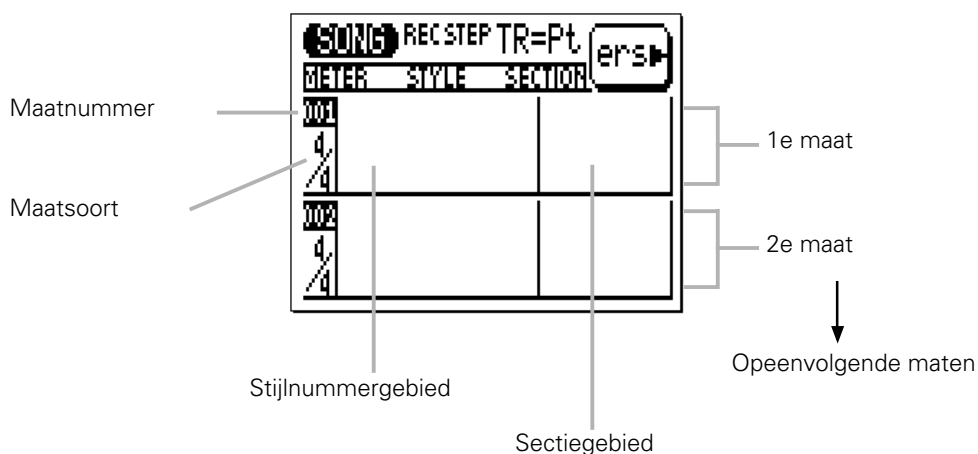
## 7 Het Opnemen Stoppen

Druk op de [■] knop om de step record mode te verlaten en terug te keren naar de normale SONG play mode.



## ■ “Pt” — Step Record Patroon Wijzigingen

Zo ziet de STEP record pattern display er uit als u een lege song hebt geselecteerd (de toegewezen patroondata verschijnen als de geselecteerde song data bevat).



## ● Door de Data Bewegen & Data Invoeren

Zoals gebruikelijk kunt u met de cursorknoppen de cursor op de plek zetten waar u data wilt in voeren en met de [-1] en [+1] knoppen daadwerkelijk de data invoeren of wijzigen.

De cursorknoppen verplaatsen u ook voorwaarts en terugwaarts door de song: verplaatst u de cursor voorbij de onderkant van het scherm krijgt u toegang tot de opvolgende maten, terwijl u als u voorbij de bovenkant van het scherm gaat toegang krijgt tot de voorafgaande maten (als die er zijn). Als u in de patroondisplay zijwaarts gaat, gaat u naar de maatsoort, het stijlnummer en de parts parameters.

In alle STEP record displays kunt u met de sequencerknop ook voorwaarts en terugwaarts door de song gaan.

[◀] Ga naar de eerste maat.

[◀◀] Scroll omhoog (zie de lagere maatnummers)



[▶▶] Scroll omlaag (zie de hogere maatnummers)

### ● Stijl Nummer en Sectie

Ieder preset stijlnummer van 001 t/m 128, de "end pattern" (nummer 129), of ieder gebruikersstijlnummer van U1 t/m U64 kan voor iedere maat worden ingevoerd. De stijlnaam verschijnt aan de rechterkant van het stijlnummer. Alleen één stijl & patroon (gedeelte) kan per maat worden ingevoerd en het patroon begint te spelen vanaf het begin van de maat waarop het ingevoerd is.

Als een patroon eenmaal is ingevoerd speelt deze continu totdat er een ander patroon wordt ingevoerd. Als u gedeelten wilt wijzigen zonder het stijlnummer te wijzigen, hoeft alleen het gedeelte ingevoerd te worden. Het afspelen stopt automatisch als er een "end pattern" (stijlnummer 129) of een ending section wordt gesignaleerd.

In het voorbeeldscherm hieronder, speelt de eerste maat van het intro pattern (gedeelte) van stijl 006 en vervolgens het main A pattern (gedeelte) van dezelfde stijl die geselecteerd is in maat 2.



### ● Maatsoort

Alhoewel de standaard maatsoort van de geselecteerde song automatisch wordt geselecteerd, kan de maatsoortwaarde voor iedere maat, indien nodig, gewijzigd worden. De beschikbare maatsoorten zijn:

1/16 ... 16/16

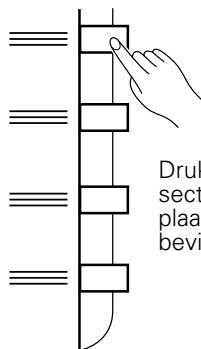
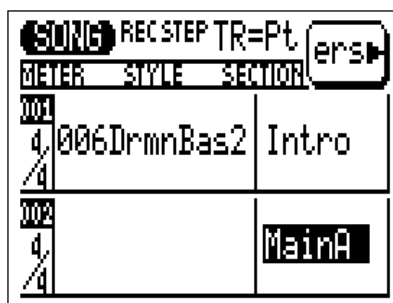
1/8 ... 16/8

1/4 ... 8/4

Als een maatsoort geselecteerd wordt die resulteert in een kortere maat dan de patroonstandaard, dan wordt vervolgens het patroon ingekort (afgeknipt). Als de geselecteerde maatsoort resulteert in langere maten dan de patroonstandaard, dan wordt het patroon herhaald om de specifieke maatlengte in te vullen.

### ● Patroonwijzigingen Wissen

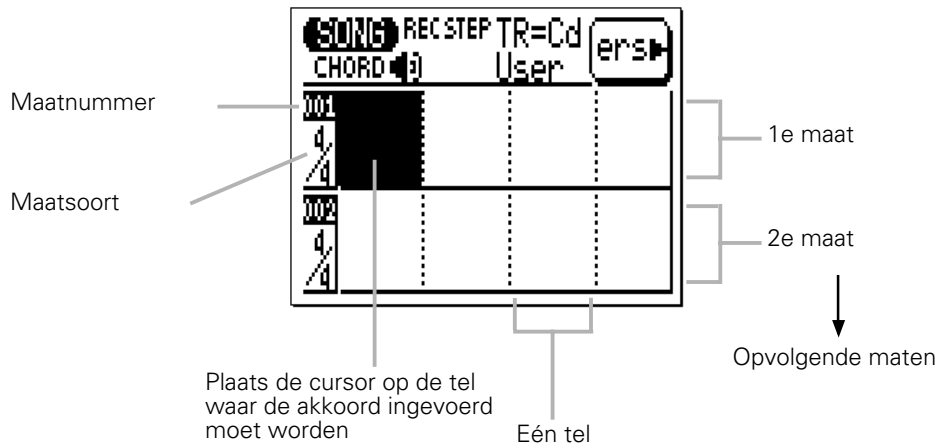
Met de functieknop, direct rechts van "ers" in de display, kunt u het stijlnummer of de sectiedata wissen op de plek waar de cursor zich bevindt.



Druk om de stijl of sectie te wissen op de plaats waar de cursor bevindt.

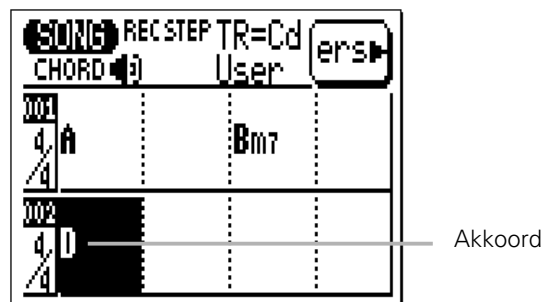
## ■ “Cd” — Step Record Akkoord Wijzigingen

Zo ziet de STEP record akkoorddisplay er uit als u een lege song heeft geselecteerd (de toegewezen akkoorddata verschijnen als de geselecteerde song data bevat).



## ● Akkoorden

Eén akkoord kan per kwartnoot ingevoerd worden. Plaats de cursor op de benodigde kwartnootdivisie in de display en voer het akkoord in door de grondtoon te specificeren en in te toetsen met het micro-toetsenbord (zie pagina 40). In het voorbeeld hieronder, is een majeur op de eerste tel van de eerste maat ingevoerd, een B mineur septiem op de derde tel van de eerste maat en een D majeur op de eerste tel van de twee maat.

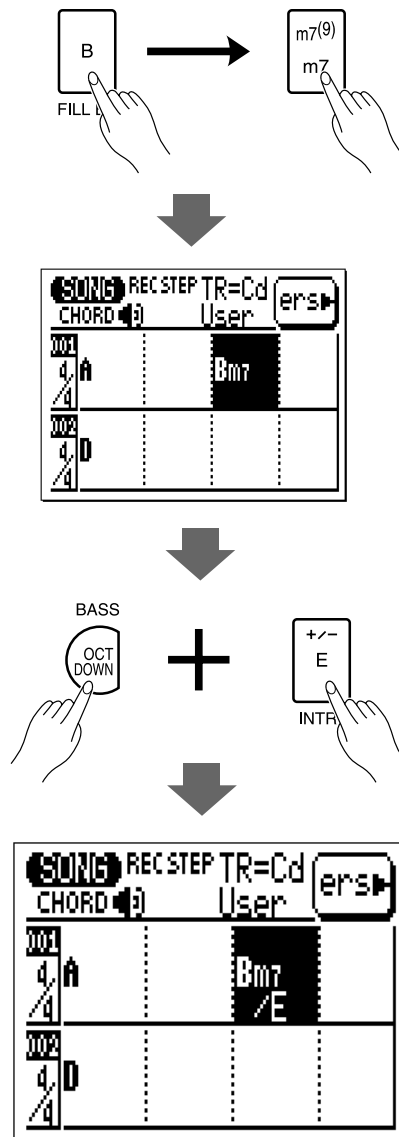


U kunt ook een akkoord invoeren door het akkoord te spelen op het micro-toetsenbord of een extern toetsenbord als Fingered Chord functie (FNGR) ingesteld is op “ON”.

### ● De Basnoot Voor Een Akkoord Specificeren

Met de [OCT DOWN] knop (merk de "BASS" markering boven de knop op) kunt u de basnoot specificeren die voor ieder akkoord gebruikt kan worden. Voer het akkoord in door grondtoon en type te specificeren en druk vervolgens op de toets op het micro-toestembord die correspondeert met de gewenste basnoot terwijl u de [OCT DOWN/BASS] knop vasthoudt. De basnoot verschijnt aan de rechterkant van een slash onder de akkoord- naam.

**voorbeeld: Bm7 met E bass**



■ **N.B.**

- U kunt basnoten toevoegen aan bestaande akkoorden zonder het hele akkoord opnieuw in te voeren door de cursor op het akkoord te plaatsen en met de [OCT DOWN/BASS] knop de basnoot te specificeren. Een basnoot kan verwijderd worden van een akkoord door de cursor op het akkoord te plaatsen en het akkoord opnieuw in te voeren.

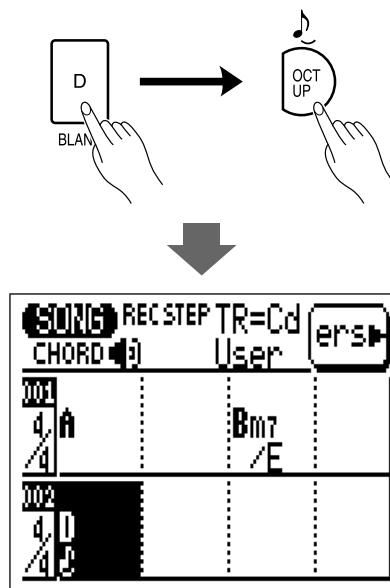
Als FNGR is ingesteld is op "ON", kan een basnoot worden ingevoerd door een toets van de basnoot in te drukken op het linkergedeelte van het micro-toetsenbord of een extern toetsenbord, terwijl u het akkoord vasthoudt. (Het "linkergedeelte" bereik voor het invoeren van basnoten kan worden gespecificeerd in de Utility mode op pagina 227.)

● **Gesyncopeerde Akkoorden**

Akkoorden kunnen gesyncopeerd worden (het akkoord begint bijvoorbeeld daadwerkelijk een achtste of een zestiende noot voor de ingevoerde tel) met de [OCT UP] knop (merk de "♪" markering boven de toets op). Voer het akkoord in en druk vervolgens éénmaal op de [OCT UP] knop voor een achtste noot syncope, of twee keer voor een zestiende noot syncope (het toegewezen syncope symbool verschijnt onder de akkoordnaam).



**Voorbeeld: gesyncopeerd D akkoord (8e noot)**

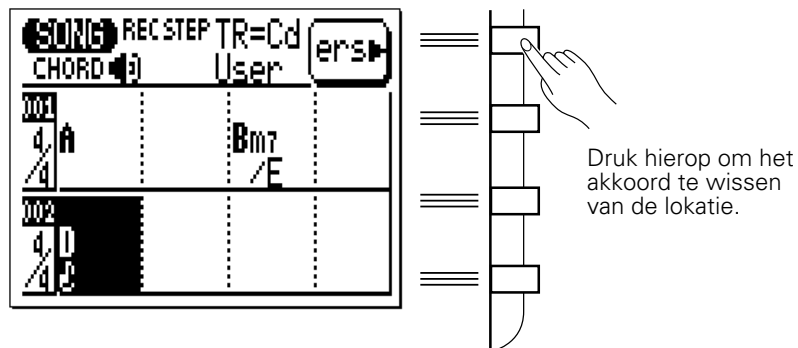


■ **N.B.**

- U kunt syncopen aan een bestaande akkoord toevoegen zonder het gehele akkoord opnieuw in te voeren door de cursor te verplaatsen naar het akkoord en [OCT UP] knop in te drukken. Syncopatie kan van een akkoord worden gewist door de cursor op de akkoord te plaatsen en [OCT UP] één of twee maal in te drukken zodat de syncopatiesymbolen verschijnen.

● **Akkoorden Wissen**

Met de functieknop direct rechts van "ers" in de display kunt u het akkoord wissen waarop de cursor is geplaatst.



● **Geluid On/Off**

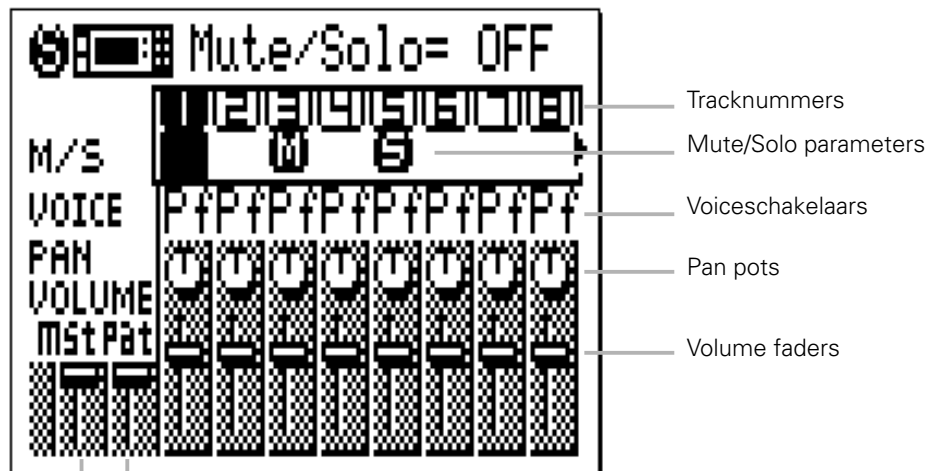
U kunt het geluid van de ingevoerde akkoorden in de step opname horen. Druk, als u het geluid niet wilt horen, op de [MENU] knop en vervolgens de functieknop naast "Sound" om het Sound on/off display op te roepen.

Druk op de [-1/NO] knop om het geluid uit te zetten en op de [+1/YES] knop om het aan te zetten.

## De Song Voice Mode

De QY70 bevat 519 voices en 20 drum kits die u kunt selecteren, spelen en toewijzen aan de 16 SONG mode sequencertracks met de SONG VOICE mode. De VOICE mode bevat een grafisch mengpaneel op het scherm dat mute/solo knoppen, pan pots en faders voor iedere track bevat. De SONG voice mode biedt ook toegang tot de effect send knoppen en een veelzijdig bereik van voice bewerkings parameters (pagina 68).

Selecteer met de [SONG] knop het voice mode mengpaneel-display. Het mengpaneeldisplay toont 8 van de 16 beschikbare tracks tegelijk. Scroll met de cursor knoppen links of rechts naar de resterende tracks (een pijl verschijnt links of rechts van de tracknummers om aan te geven dat er meer tracks toegankelijk zijn door in de corresponderende richting te scrollen).



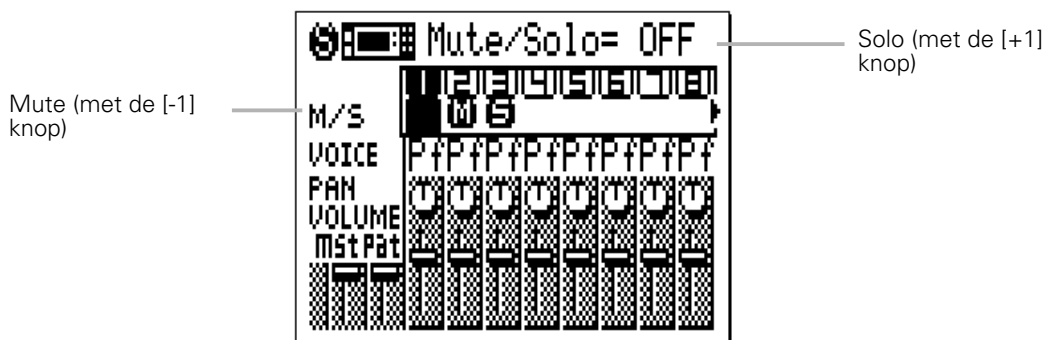
Hoofd fader

Patroon fader

### ● Mute/Solo

Met de Mute/Solo ("M/S") parameters onder ieder tracknummer in de VOICE mode mengpaneel display kan de corresponderende track worden gemute (uitzetten) of op solo (alleen die track wordt afgeluisterd) worden gezet. Verplaats de cursor naar de toegewezen M/S parameter en mute of on-mute met de [-1] knop om die track, of solo of onsolo die track met de [+1] knop. Alle tracknummers kunnen op hetzelfde moment op mute en/of solo gezet worden. Houdt, om meer dan één track op hetzelfde moment op solo te zetten, de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de toegewezen tracks op solo zet nadat u de éérste solotrack heeft gespecificeerd. Houdt ook de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u een enkele track van solo haalt als er meerdere track op solo staan (haalt u een enkele track van solo af zonder de [SHIFT] knop in te houden dan zullen alle tracks die op solo staan van solo afgehaald worden).

De letter "M" verschijnt onder het tracknummer dat gemute is, en de letter "S" verschijnt als een track op solo staat.



#### ■ N.B.

- De mute unctie is een makkelijke manier om een track die u niet wilt horen uit te zetten. Het is ook makkelijk, als u opneemt, om een "drukke" track te mute'n of verschillende tracks die het moeilijik maken om een belangrijke track te horen.
- Solo af luisteren is een geweldige manier om een of twee tracks te isoleren als u zich wilt concentreren op een geluid, terwijl u bijvoorbeeld delicate wijzigingen aan effecten of andere parameters die kunnen worden "bedwelmd" door geluiden van andere tracks uitvoert. Het is ook handig om te luisteren naar kleine vergissingen die u anders misschien over het hoofd ziet.
- Deze zelfde parameters verschijnen ook in de main SONG display. Een track die is gemute of op solo staat in de main SONG display verschijnt ook gemute of als solo in het voice mode mengpaneeldisplay, en omgekeerd.



● **De Voices**

Het groot aantal voices van de QY70 zijn als volgt georganiseerd in 21 categorieën:

<b>Prefix</b>	<b>Categorie</b>
Pf	Piano
Cp	Chromatic Percussion
Or	Organ
Gt	Guitar
Ba	Bass
St	Strings
En	Ensemble
Br	Brass
Rd	Reed
Pi	Pipe
Ld	Lead Synth
Pd	Pad
Fx	Synth Effects
Et	Ethnic instruments
Pc	Percussive
Se	Sound effects
Sfx	More sound effects
Sfk	Sound effect kits (b.v. een verschillend effect onder iedere toets).
Dr	Drum kits
Ds1	Drum set 1 (Drum kit inclusief "bewerkbare" drum instrumenten)
Ds2	Drum set 2 (Drum kit inclusief "bewerkbare" drum instrumenten)

Zie het List Book voor een complete lijst van de voices met hun corresponderende categorie, programmanummer en banknummer.

Verplaats, om een voice van een specifieke track te selecteren, de cursor naar de toegewezen voice parameter en selecteer deze met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode (pagina 34). U kunt ook de eerste voice in iedere categorie overslaan met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt.

U zult wel merken dat bij de huidige geselecteerde voice categorie het nummer en de naam in de bovenkant van de display verschijnt. Let er bovendien op dat sommige voices variaties hebben, dit wordt aangegeven door een plusteken tussen het programmanummer en de voicenaam. Speel op het micro-toetsenbord en u hoort die voice.



■ **N.B.**

- *In iedere QY70 mode speelt het micro-toetsenbord of een extern toetsenbord de voice die is toegewezen aan de huidige geselecteerde track. Een MIDI toetsenbord speelt ook de voice af die is toegewezen aan de track met hetzelfde nummer als het MIDI verstuur signaal van het externe toetsenbord ongeacht de "ECHO BACK" parameter (pagina 223) die is ingesteld op "Rec Monitor".*
- *Gebruik, als u op het micro-toetsenbord speelt, de octaaf-toetsen om toegang te hebben tot het volle bereik van de instrumenten in iedere drum- of effectkit.*
- *Zie het List Book voor een complete lijst van noottoewijzingen (bijv. welke drum en SFX geluiden worden toegewezen aan welke noten) voor alle drum- en SFX-kits.*

● **De Pan Pots**

Net als de pan pots op een mengpaneel kunnen de VOICE mode pan pots gebruikt worden om de positie van het geluid van de corresponderende track overall in het stereogeluid van links naar rechts geplaatst worden. Plaats de cursor op de pan pot, en stel vervolgens met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen de pan positie in. De grafische pan pot draait naar de corresponderende positie. De pan posities hebben ook numerieke waarden (1 t/m 63) die aan de bovenkant in de display verschijnen: "Center" is midden, "Left 63" is helemaal links en "Right 63" is helemaal rechts. Er is ook een "Random" instelling waardoor de pan positie willekeurig wordt ingesteld.

● **De Volume Faders**

Iedere track bevat een grafische volume "fader" die kan worden ingesteld om de beste "mix" (balans) tussen de aantal voices te produceren. Plaats de cursor op een fader en stel vervolgens met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode het fader niveau in. De grafische fader verplaatst zich naar de corresponderende positie (hoger voor een hoger volume en lager voor een lager volume). De fader posities bevatten ook numerieke waarden (000 t/m 127) die in de rechterbovenhoek in de display: verschijnen "000" is het minimum geluid (geen geluid) en "127" is het maximum geluid. De standaardinstelling voor alle tracks is "100". De meest linker "mst" fader is een "master" fader die kan worden gebruikt om het algemene volumeniveau te wijzigen, terwijl de "pat" fader onafhankelijk het patroontrackniveau bestuurt.

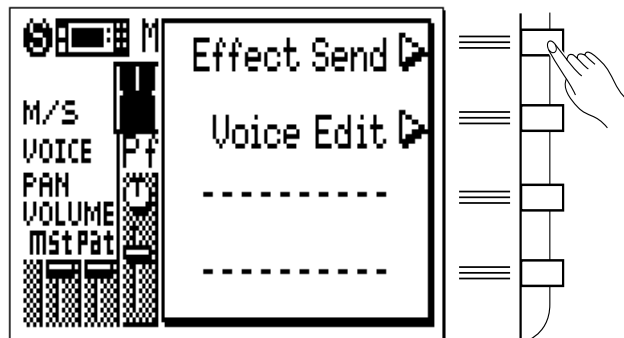
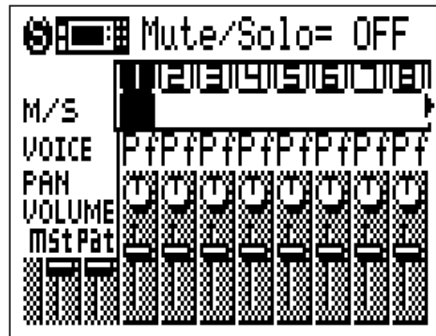
■ **N.B.**

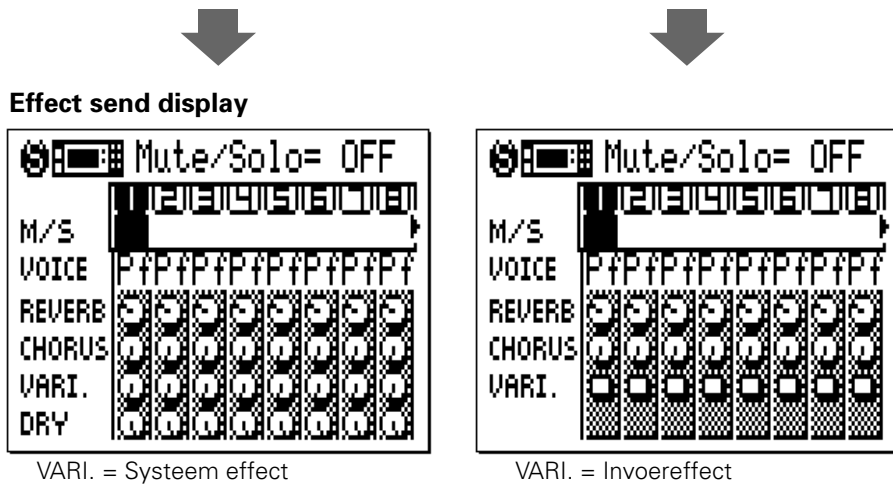
- *U kunt zelfs heen en weer schakelen tussen de SONG en VOICE modes terwijl een song afspeelt. Zo kunt u alle VOICE mode parameters wijzigen (voices, mute tracks, pan wijzigen en volume instellingen wijzigen) terwijl u in realtime naar het resultaat luistert!*

## De Effect Send Display

De QY70 bevat een topkwaliteit intern digitale signaalverwerkingsysteem (signal processing system) die een aantal effecten, inclusief reverb, delay, modulation, distortion en meer bevat. Er zijn drie onafhankelijke effectblokken — Reverb, Chorus en Variation. De individuele effecten worden geselecteerd en gemodificeerd via de EFFECT mode, in detail omschreven op pagina 212. Het VOICE mode mengpaneeldisplay biedt toegang, via het MENU subdisplay, tot onafhankelijke effect send parameters voor ieder van de drie effectblokken: druk op de [MENU] knop en vervolgens op de functie- knop naast "Effect Send" in de display.

VOICE mode mengpaneeldisplay





De VARI. (variatie effect) knop verschijnt als een standaard draaiknop of als een schakelaar, afhankelijk van hoe het variatie effectblok is "aangesloten" op het systeem in de EFFECT mode ("System" or "Insertion" — zie pagina 215).

De effectknoppen — "REVERB", "CHORUS" en "VARI." — stellen het niveau van de corresponderende gedeelten in. Positioneer de cursor op de knop en stel vervolgens met de [-1/NO] en [+1/YES] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode het corresponderende effectniveau in. De grafische knop roteert in de corresponderende richting (met de klok mee voor een hoger niveau en tegen de klok in voor een lager niveau). De knopposities bevatten ook numerieke waarden van (000 t/m 127) die aan de bovenkant in de display verschijnen: "000" is geen effect en "127" is het maximum effectniveau. Zet, als de VARIATION knop als een schakelaar verschijnt, het huidige variatie effect aan of uit (in de schakelaar verschijnt "E" als het variatie effect aan is).

De Mute/Solo en Voice schakelaars in de Effect Send display kopiëren deze in de VOICE mode mengpaneeldisplay en hebben exact dezelfde functies.

U kunt terugkeren naar het SONG VOICE mengpaneeldisplay door op de [EXIT] knop te drukken.

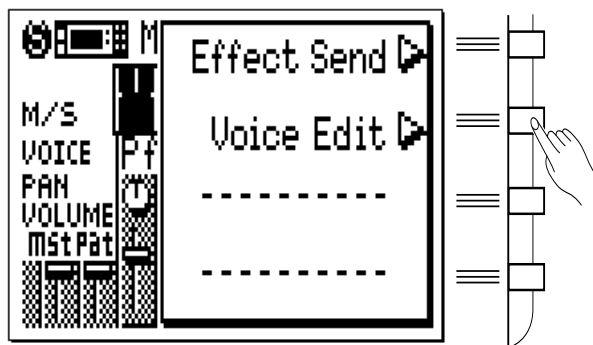
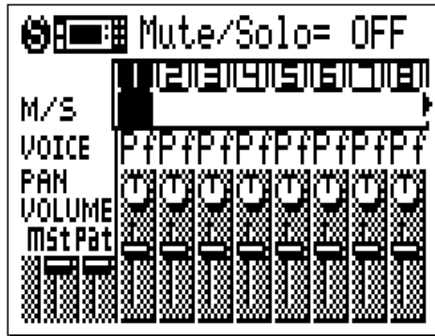
■ **N.B.**

- De effect instellingen beïnvloeden alleen de interne voices van de QY70 — zij beïnvloeden bijvoorbeeld niet het geluid van een externe toongenerator of een synthesizer die wordt bestuurd door de QY70.
- Als de "VARI." knop verschijnt als een standaard draaiknop (i.e. het variatie effectblok is aangesloten als een "Systeem" effect), verschijnt de "DRY" draaiknop ook om het "Dry/Wet" mixen van effecten voor iedere track te besturen.  
Als de "VARI." knop verschijnt als een schakelaar (i.e. het variatie effect blok is aangesloten als een "Insertion" effect), verschijnt de DRY" draaiknop. In dit geval kan het "Dry/Wet" mixen bestuurd worden in de "Vari.Edit" van het Effect Editing display. (pag. 216)

## Voice Editten

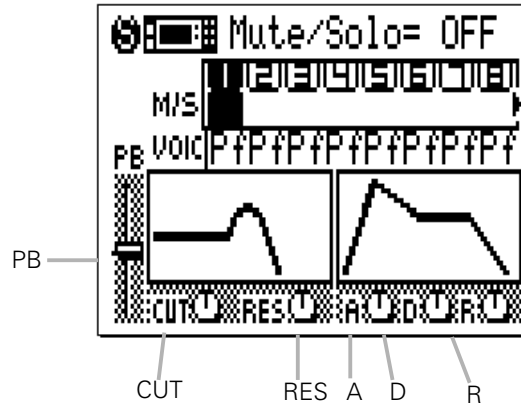
In de QY70 VOICE EDIT mode kunt u het geluid van de voices, die toegewezen zijn aan iedere track, modificeren om deze te laten passen bij uw specifieke muzikale eisen. U kunt naar de VOICE EDIT mode gaan via de SONG VOICE mode door op de [MENU] knop en de functie- knop naast de "Voice Edit" in de display te drukken. Als een Drum Set is geselecteerd ("Ds1" of "Ds2") is de "Drum Voice Edit" mode ook beschikbaar via het menu.

**VOICE mode mengpaneel display**





**VOICE EDIT display**



Verplaats, om een voice parameter te bewerken, de cursor naar de parameter en bewerk deze met de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode.

■ **N.B.**

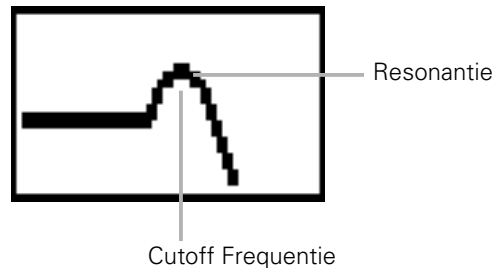
- De Mute/Solo en Voice schakelaar in de VOICE EDIT display kopiëren deze in de VOICE mode mengpaneel display en hebben exact dezelfde functies.
- U kunt terug keren naar de SONG VOICE mengpaneel door op de [EXIT] knop te drukken.

**PB (Pitch Bend Range)**

Deze schuif stelt het maximale pitch bend besturingsbereik in. Het bereik loopt van "-24" via "0" naar "+24". Iedere verhoging correspondeert met één halve toon (100 cents), dus de maximale pitch bend sturbereik is plus of min twee octaven. De waarde hier ingesteld wordt ook toegepast op het pitch bend control bereik, die wordt bediend door de [OCT DOWN] knop terwijl u op het micro toetsenbord speelt.

**● Filter Knoppen**

De filterknoppen beïnvloeden het basis "timbre" van het geluid.

**CUT (Cutoff Frequentie)**

Stelt de cutoff frequentie in van de low-pass filter van "-64" via "0" tot "+63". Negatieve waarden verlagen de cutoff frequentie, en produceren een "donkerder" geluid. Positieve waarden verhogen de cutoff frequentie, en produceren een helderder geluid. De grafische filter response curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

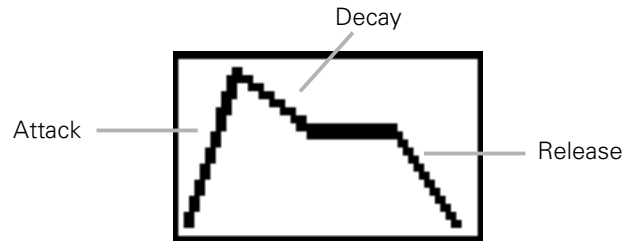
**RES (Resonantie)**

Wijzigt de hoogte van de resonantiepiek van "-64" via "0" tot "+63". Negatieve waarden verlagen de resonantiepiek en produceren een meer "flat" geluid. Positieve waarden verhogen de resonantiepiek, die de onderdelen op de filter cutoff frequentie benadrukt. De piek in de grafische filter response curve groeit of krimpt in om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).



### ● EG (Envelope Generator) Knoppen

De envelope generator knoppen beïnvloeden het “envelope” niveau van het geluid — m.a.w. de attack, decay en release tijden. Weergegeven in tijd ziet het envelope niveau er ongeveer zo uit:



#### **A (Attack Time)**

Wijzigt de hoeveelheid attack van de envelope generator curve van “-64” via “0” tot “+63”. Negatieve waarden produceren een snellere attack terwijl positieve waarden een langzamere attack produceren. De grafische envelope generator curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

#### **D (Decay Time)**

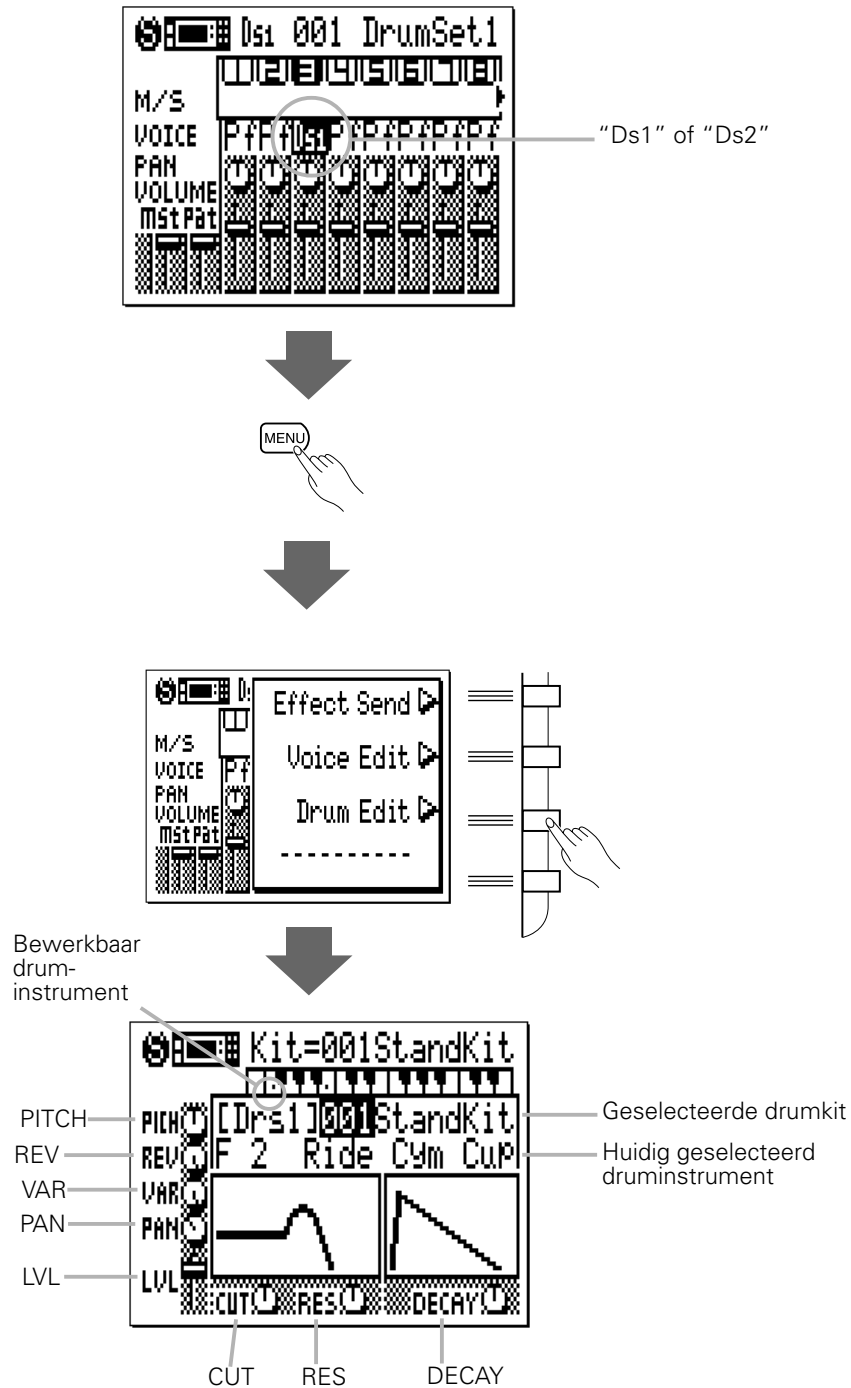
Wijzigt de hoeveelheid decay van de envelope generator curve van “-64” via “0” tot “+63”. Negatieve waarden produceren een snellere decay terwijl positieve waarden een langzamere attack produceren. De grafische envelope generator curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

#### **R (Release Time)**

Wijzigt de hoeveelheid release van de envelope generator curve van “-64” via “0” tot “+63”. Negatieve waarden produceren een snellere release terwijl positieve waarden een langzamere attack produceren. De grafische envelope generator curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

## Drum Edit

Als een Drum Set is geselecteerd ("Ds1" of "Ds2") kan de "Drum Voice Edit" mode geselecteerd worden via het SONG VOICE menu.



Selecteer de geselecteerde te bewerken drum set door de cursor te plaatsen op het drum setnummer en met de [-1] en [+1] knoppen of met de SHIFT-Nummer invoer methode te selecteren. Alleen bepaalde druminstrumenten kunnen bewerkt worden, deze zijn aangegeven door een punt op de toegewezen toetsen in de grafische display aan de bovenin het displaypaneel. Met de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen krijgt u toegang tot het volledige bereik van de druminstrumenten, druk op de corresponderende micro-toetsenbord om een instrument te selecteren dat u wilt wijzigen. Als een druminstrument wordt geselecteerd die niet bewerkt kan worden verschijnen de knoppen in de display in het grijs en zijn ze niet toegankelijk.

### **PITCH (Pitch Coarse)**

Wijzigt de toonhoogte van de geselecteerde druminstrumenten van "-64", "0", t/m "+63". Negatieve waarden verlagen de toonhoogte van het instrument, terwijl positieve waarden de toonhoogte verhogen.

### **REV (Reverb Send)**

Wijzigt onafhankelijk het reverb send niveau van het geselecteerde druminstrument van "0" (geen reverb) tot "127" (maximale reverb).

### **VAR (Variation Send)**

Wijzigt, als het variation effect blok is aangesloten als een systeem effect, onafhankelijk het variation effect send niveau van het geselecteerde druminstrument van "0" (geen effect) tot "127" (maximaal effect), of zet het variation effect "On" (stel het in op een andere waarde dan 0) of "Off (stel het in op 0)" als het variation effect blok is aangesloten als een insertion effect (zie, voor details over de effect-aansluitingen, pag. 215).

### **PAN (Pan Positie)**

Stelt de pan positie van het geselecteerde druminstrument in. "Center" is midden, "Left 63" is helemaal links en "Right 63" is helemaal rechts. Er is ook een "Random" instelling die de pan positie willekeurig instelt.

### **LVL (Level)**

Stelt het niveau (volume) van het geselecteerde drum instrument in van "0" (geen geluid) tot "127" (maximaal volume).

**CUT (Cutoff Frequentie)**

Stelt de cutoff frequentie in van de low-pass filter van "-64", "0" t/m "+63". Negatieve waarden verlagen de cutoff frequentie, hetgeen een "donkerder" geluid produceert. Positieve waarden verhogen de cutoff frequentie, hetgeen een helderder geluid produceert. De grafische filter response curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

**RES (Resonantie)**

Wijzigt de hoogte van de resonantiepiek van de filter van "-64", "0" t/m "+63". Negatieve waarden verlagen de resonantiepiek, die een "flat" geluid produceert. Positieve waarden verhogen de resonantie piek, die de onderdelen op de filter cutoff frequentie benadrukt. De piek in de grafische filter response curve groeit of krimpt in om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

**DECAY (Decay Rate)**

Wijzigt de decay rate van "-64", "0" t/m "+63". Negatieve waarden produceren een langzamere decay terwijl positieve waarden een snellere decay produceren (in tegenstelling tot de Decay Time in de normale Voice Bewerking (pagina 71), stelt deze parameter de rate in voor de hoeveel niveau van het instrument dat wegvalt. Daardoor produceren positieve waarden een snellere decay.). De grafische envelope generator curve verschuift om de huidige instelling aan te geven (de zware standaard instellingslijn blijft in de display staan).

# Een Complete Song Creëren

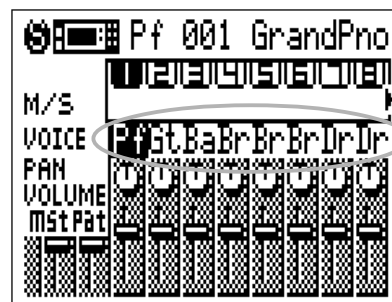
In hoofdstuk 5, "Gemakkelijke Begeleiding", hebben we geleerd hoe we de begeleidingstracks in de SONG mode op kunnen nemen. In dit hoofdstuk leren we hoe we sequencertracks op kunnen nemen om een complete song te creëren.

## De Sequencer Tracks Opnemen

Na het opnemen van de begeleidingstracks in de SONG mode, gebruik makend van de preset patronen (hoofdstuk 5, pag. 44) of originele patronen die u zelf heeft gecreëerd in de PATTERN mode (hoofdstuk 10, pagina 137), heeft u record melody lines, harmony parts, counter-melodies, of enige andere parts nodig om uw compositie op de SONG mode sequencer tracks compleet te maken. De SONG mode biedt realtime replace, realtime overdub, step en multi recording modes voor de sequencer tracks.

## Vorbereidingen voor Opname — Voice Toewijzingen

Alvorens werkelijk met opnemen te beginnen dient u naar de SONG VOICE mode te gaan en de gewenste voices aan de SONG mode sequencertracks (pag. 61) toe te wijzen. Natuurlijk kunt u deze toewijzingen later maken maar het is beter om op te nemen met de voices die u werkelijk in de song wilt gebruiken.

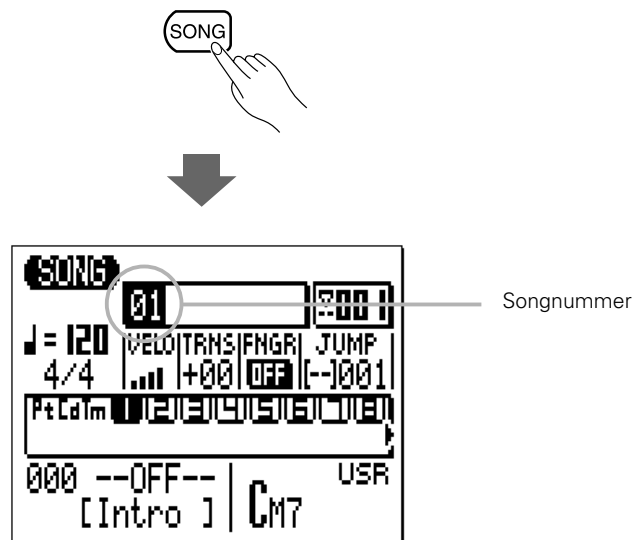


## Realtime Sequencer Track Opname

In de realtime opname mode kunt u een track selecteren waarop u wilt opnemen (1 t/m 16) en speelt vervolgens het gedeelte op het micro-toetsenbord of op een extern toetsenbord in realtime.

### 1 Selecteer de SONG Mode & de Song die Opgenomen Moet Worden

Selecteer met de [SONG] knop de SONG mode display en selecteer, met de cursor gelokaliseerd op het song nummer bovenin de display, met de [-1] en [+1] knoppen of de [SHIFT]-Nummer invoer methode de song die u wilt opnemen.



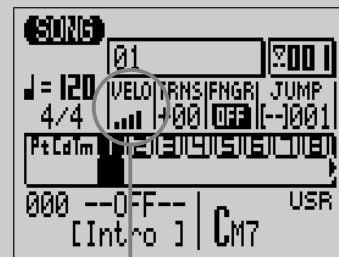
### 2 Selecteer een Track om Op te Nemen

Verplaats de cursor naar het trackgebied in de display en schuif vervolgens de cursor zijwaarts om de track te selecteren die u wilt opnemen: 1 t/m 16. De SONG display toont 8 van de 16 beschikbare tracks tegelijk. Scroll met de cursor knoppen links of rechts naar de resterende tracks (een pijl verschijnt aan de linker of rechter kant van de track nummers om aan te geven dat er meer dan één track toegankelijk is door in de corresponderende richting te scrollen). Verplaats de cursor vertikaal naar andere gebieden van het scherm. De geselecteerde track licht op.



■ **N.B.**

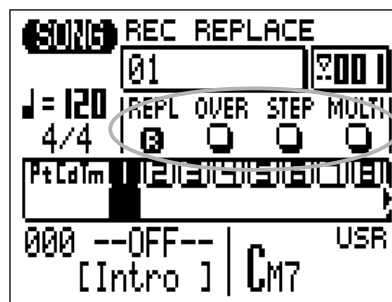
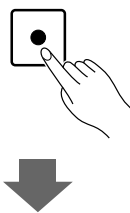
- Alvorens u de record mode in gaat kunt u ook de "velocity" (lett. aanslaggevoeligheid) van het micro-toetsenbord instellen via de "VELO" parameter. De velocity kan worden ingesteld in tien niveaus — Hoe meer balken, hoe hoger de velocity. Er zijn ook vier "willekeurige velocity" instellingen beschikbaar die verschillende toontrappen produceren van willekeurige variaties van velocity. "R1" produceert de kleinste variatie en "R4" produceert de grootste variatie.



"VELO" parameter

**3** Ga de Record Ready Mode in

Druk op de [●] knop om in de record ready mode te gaan. De rode LED boven de [●] knop licht op.



Record mode schakelaar

#### 4 Selecteer de Realtime Replace of Overdub Record Mode

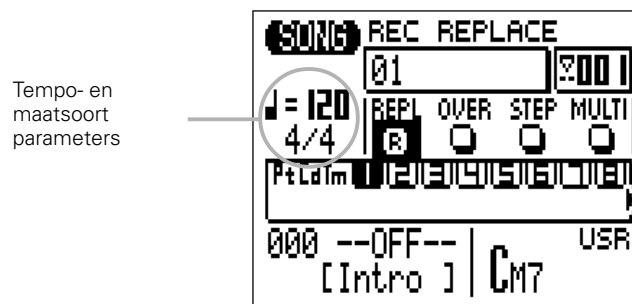
Plaats, om de realtime replace record mode te selecteren — de mode die u wilt gebruiken als u een nieuwe song wilt opnemen— de cursor op de record mode schakelaar in de display (het gebied met de “REPL”, “OVER”, “STEP” en “MULTI” knoppen), plaats deze op de “REPL” (realtime replace) knop en druk vervolgens op de [+1/YES] knop om de realtime replace record mode (als deze al niet geselecteerd is) te selecteren. Een geïnverteerde “R” verschijnt in de geselecteerde record mode knop.



Selecteer, als u nieuw materiaal wilt toevoegen aan de opgenomen track zonder bestaand materiaal te wissen, de realtime overdub record mode (“OVER”) in plaats van de “REPL” mode.

#### 5 Stel, indien nodig, het Tempo- en Maatsoort Parameters in.

Verplaats de cursor op de tempo- en maatsoort parameters en stel, indien nodig, met de [-1] en [+1] knoppen in.





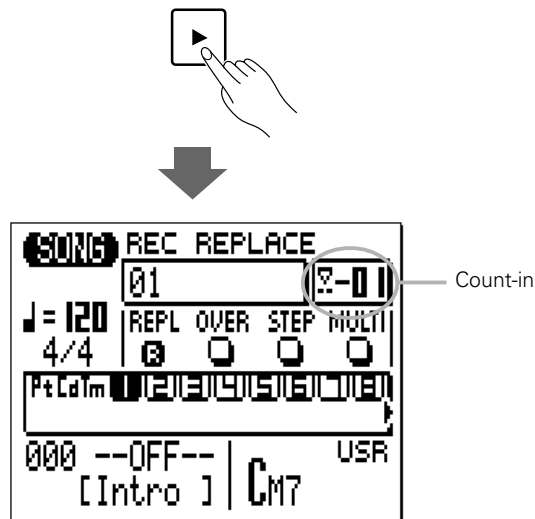
■ **N.B.**

- *Het is soms makkelijker om voor realtime opname een lager tempo in te stellen, zodat u voldoende tijd heeft om de data in te voeren.*

## 6 Opnemen

Druk op de [▶] knop om het opnemen te beginnen. De metronoom klinkt en u wordt één maat afgeteld voordat de eerste maat werkelijk wordt opgenomen. Alhoewel de standaard-aftelling één maat is, kunt u met de utility mode (pagina 220) de QY70 instellen om overal één tot acht maten af te tellen. Het huidige aftel maatnummer wordt aangegeven door een negatieve waarde in het maatnummergeedeelte in de display.

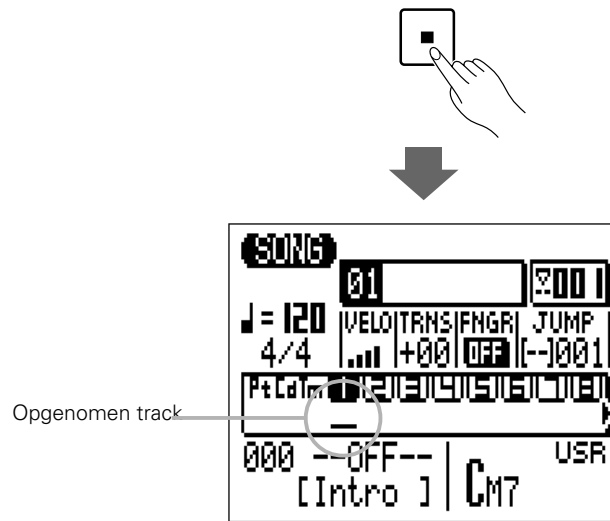
Speel het gewenste gedeelte op het micro-toetsenbord of op een extern MIDI toetsenbord.



## 7 Stop het Opnemen

Druk op de [■] knop om het opnemen te stoppen. De normale SONG play mode wordt automatisch opnieuw geselecteerd als u stopt met opnemen.

U zult wel merken dat als u terugkomt in de SONG play mode er een balk verschijnt onder iedere track die data bevat. Dit is het laagste segment van een "velocitymeter" die velocityniveaus aangeeft op een track tijdens het afspelen.



### 3 Neem de Overgebleven Tracks op

Maak de song af door opnieuw de record mode binnen te gaan, selecteer dan de volgende track die opgenomen moet worden en neem vervolgens op zoals hierboven omschreven wordt.

■ **N.B.**

- Zie het "Het Editten van Songs & Patronen" hoofdstuk, pagina 192, voor informatie over hoe de opgenomen song data bewerkt kan worden.

### Over de "MULTI" Opname

Als u "MULTI" mode in stap 4 selecteert op pagina 78, neemt de QY70 tegelijkertijd data op die wordt opvangen over de MIDI kanalen 1 t/m 16 op de corresponderende sequencertracks (1 t/m 16). Dit is handig als u in real-time een multipart recording wilt opnemen van een computer of een andere sequencer, of als u wilt opnemen van een MIDI instrument (zoals een MIDI gitaar) die uitstuurt over meerdere kanalen.

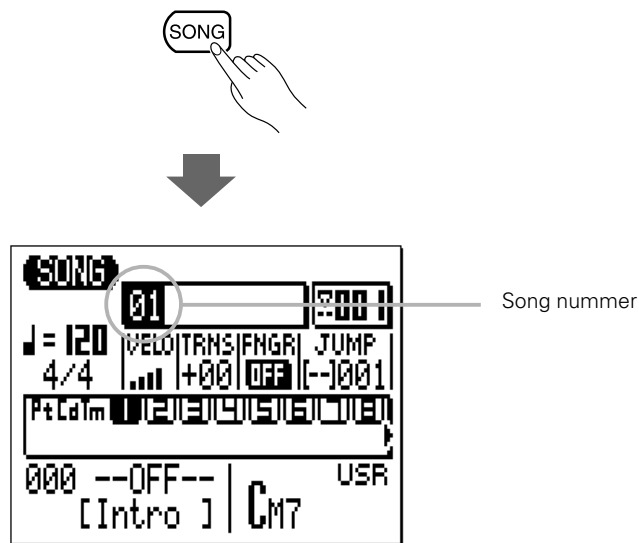
Let er op, alvorens multipart recording te starten, dat u MIDI Sync op "External" (pagina 222) instelt, MIDI Control op "In" of "In/Out" (pagina 222), Rec Count op "OFF" (pagina 221). Ga dan de record ready mode (pagina 77) in en selecteer "MULTI" record mode. Als u de externe computer of sequencer start, begint de QY70 automatisch met multipart recording.

## Step Sequencer Track Opname

Met de step record mode kunt u iedere track noot voor noot invoeren, met een precieze controle over de timing, length en loudness van iedere noot. U kunt gehele tracks opnemen met de step mode, of gebruik het om een bestaande track data te verfraaien of bij te voegen.

### 1 Selecteer de SONG mode & de Song die Opgenomen moet worden

Selecteer met de [SONG] knop de SONG mode display en selecteer, met de cursor gelokaliseerd op het song nummer bovenin de display, met de [-1] en [+1] knoppen of de [SHIFT]-Nummer invoer methode de song die u wilt opnemen.



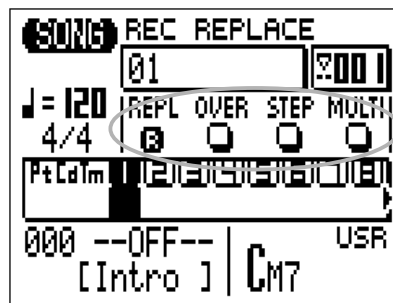
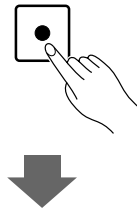
### 2 Selecteer een Track om Op te Nemen

Plaats de cursor in het trackgebied in de display en schuif vervolgens de cursor zijwaarts om de track te selecteren die u wilt opnemen: 1 t/m 16. De SONG display toont 8 van de 16 beschikbare tracks tegelijk. Scroll met de cursorknoppen links of rechts naar de resterende tracks (een pijl verschijnt aan de linker- of rechterkant van de tracknummers om aan te geven dat er meer dan één track toegankelijk is door in de corresponderende richting te scrollen). Verplaats de cursor vertikaal naar andere gebieden van het scherm. De geselecteerde track licht op.



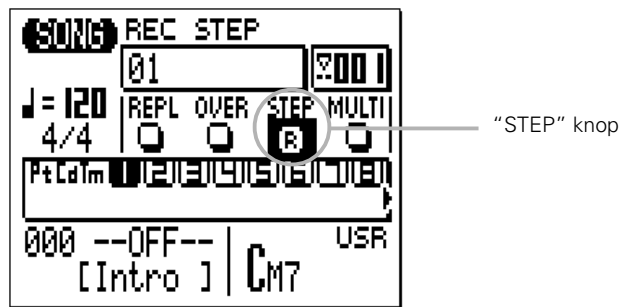
### 3 Ga de Record Ready Mode in

Druk op de [●] knop om naar de record ready mode te gaan. De rode LED boven de [●] knop licht op.



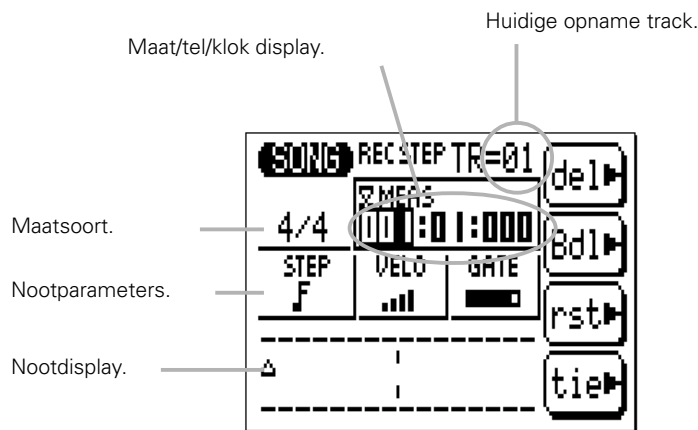
### 4 Selecteer de Step Record Mode

Verplaats de cursor naar het record mode schakelaar- gebied in de display (het gebied met de "REPL", "OVER", "STEP" en "MULTI" knoppen) en ga naar de "STEP" knop, druk dan op de [+1/YES] knop om de step record mode (als deze al niet geselecteerd is) te selecteren. Een geïnverteerde "R" verschijnt in de geselecteerde record mode knop.



### 5 Ga naar de Record Mode

Druk op de [▶] knop om naar de step record mode te gaan. De step record display die hieronder getoond wordt verschijnt.



### 6 Stel, indien nodig, de Noot Parameters in

Verplaats de cursor naar de note, velocity, en gate time parameters en stel, indien nodig, met de [-1] en [+1] knoppen de éérste (of volgende) noot in die moet worden ingevoerd.



**STEP (Note length)**

32e, 16e, 16e triool, 8e, 8e

triool, kwartnoot, kwartnoot triool, halve noot, hele noot.

**VELO (Velocity)**

Meer balken = hogere velocity, wijzigbaar in 10 stappen (ppp, pp, p, mp, normaal, mf, f, ff, fff, ffff).

~ produceert een willekeurige velocity.

**GATE (Gate time)**

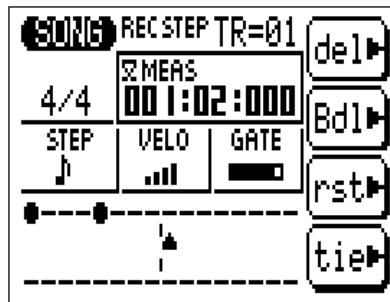
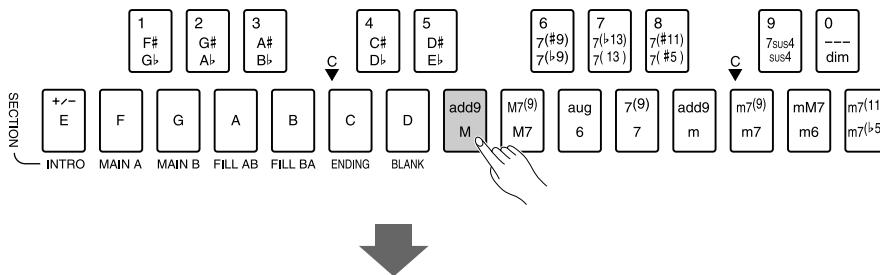
= staccato (50%).

= normal (90%).

= slur (99%).

**7 Een Noot Invoeren**

Als u eenmaal de noot parameter heeft gespecificeerd, kan de noot ingevoerd worden door op de toegewezen toets op het micro-toetsenbord (of op uw externe MIDI toetsenbord) te spelen. Een punt verschijnt in de nootdisplay en de nootaanwijzer wandelt naar de volgende nootpositie. Akkoorden worden ook aangegeven door een punt. Zo ziet de display eruit nadat er twee 8e noten zijn ingevoerd:

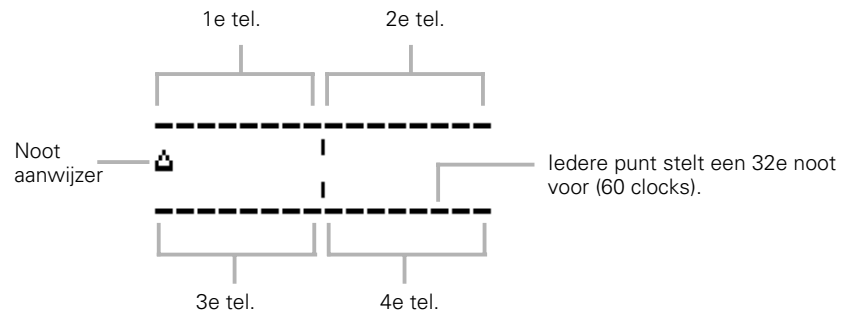


**■ N.B.**

- Als u een extern MIDI toetsenbord gebruikt voor step opname, accepteert de QY70 altijd velocity van het externe toetsenbord ongeacht de "VELO" instelling.

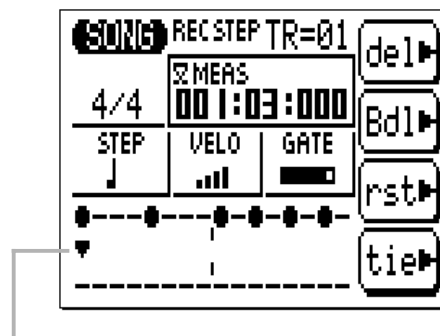
### De Noot Display

De nootdisplay toont maximaal vier 1/4-noten waarde van data tegelijk (dat is één maat in een 4/4 tijd). Als de geselecteerde maatsoort resulteert in meer dan 1/4 noten per maat, dan scrollt de display om extra noten te tonen.



### Verplaatsen in de Noot Display

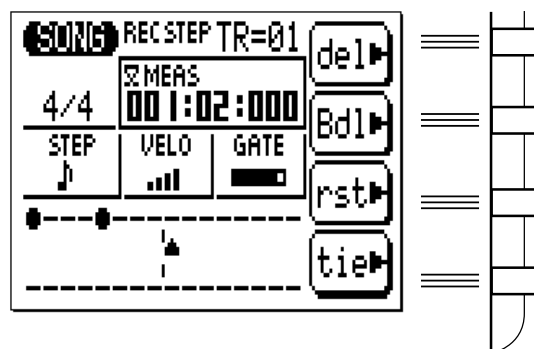
U kunt met de cursor naar beneden naar de nootdisplay gaan (de nootaanwijzer verschijnt opgevuld) en de noot- aanwijzer verplaatsen naar iedere andere positie waar u een noot wilt invoeren, of naar een willekeurige noot die u wilt verwijderen. U hoort de toegewezen noot of akkoord als de nootaanwijzer is verplaatst naar een bestaande noot. Als u de nootaanwijzer voorbij het einde van de noot display verplaatst, verschijnt de volgende maat.



Cursor verplaatst naar de noot aanwijzer (aanwijzer vol). Merk op dat de aanwijzer de noten in de bovenste rij en naar beneden naar de onderste rij benadrukt.

### De Step Mode Functie Knoppen

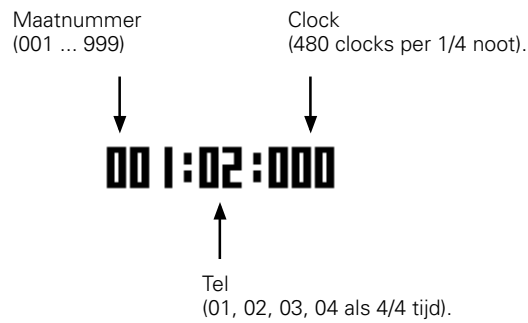
De vier functieknoppen direct rechts van de display bieden een aantal handige functies in de step opname mode. De "del" (delete) knop verwijdert de noot of het akkoord op de nootaanwijzer. De "Bdl" (back delete) knop verplaatst de nootaanwijzer terugwaarts voorbij de huidige geselecteerde nootlengte en verwijdert de noot op die positie. De "rst" (rest) knop voert een rust in vanaf de huidige geselecteerde nootlengte tot de positie van de nootaanwijzer. En de "tie" knop verlengt de vorig ingevoerde noot door er een andere noot aan vast te "binden" van dezelfde lengte (gespecificeerd door de STEP parameter) en stemt deze af. De "tie" knop werkt alleen onmiddellijk nadat u een noot heeft ingevoerd.



### De Maat/Tel/Clocks Display

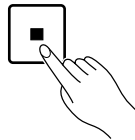
Het "Meas" gebied van de step record display toont de huidige positie van de nootaanwijzer in maten, tellen en clocks (er zijn 480 clocks per 1/4 noot). Controleer, als niet zeker bent wat voor soort maat u ziet in de nootdisplay terwijl u opneemt, de maat, tel, clockdisplay. U kunt de noot aanwijzer verplaatsen naar iedere maat door met de cursor naar het maatnummer te gaan en de waarde in te voeren met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode.





## 8 De Song Afmaken

Herhaal stappen **6** en **7** tot de huidige track klaar is, druk dan op de **[■]** om de opname te stoppen en de volgende track voor opname, indien nodig, te selecteren.

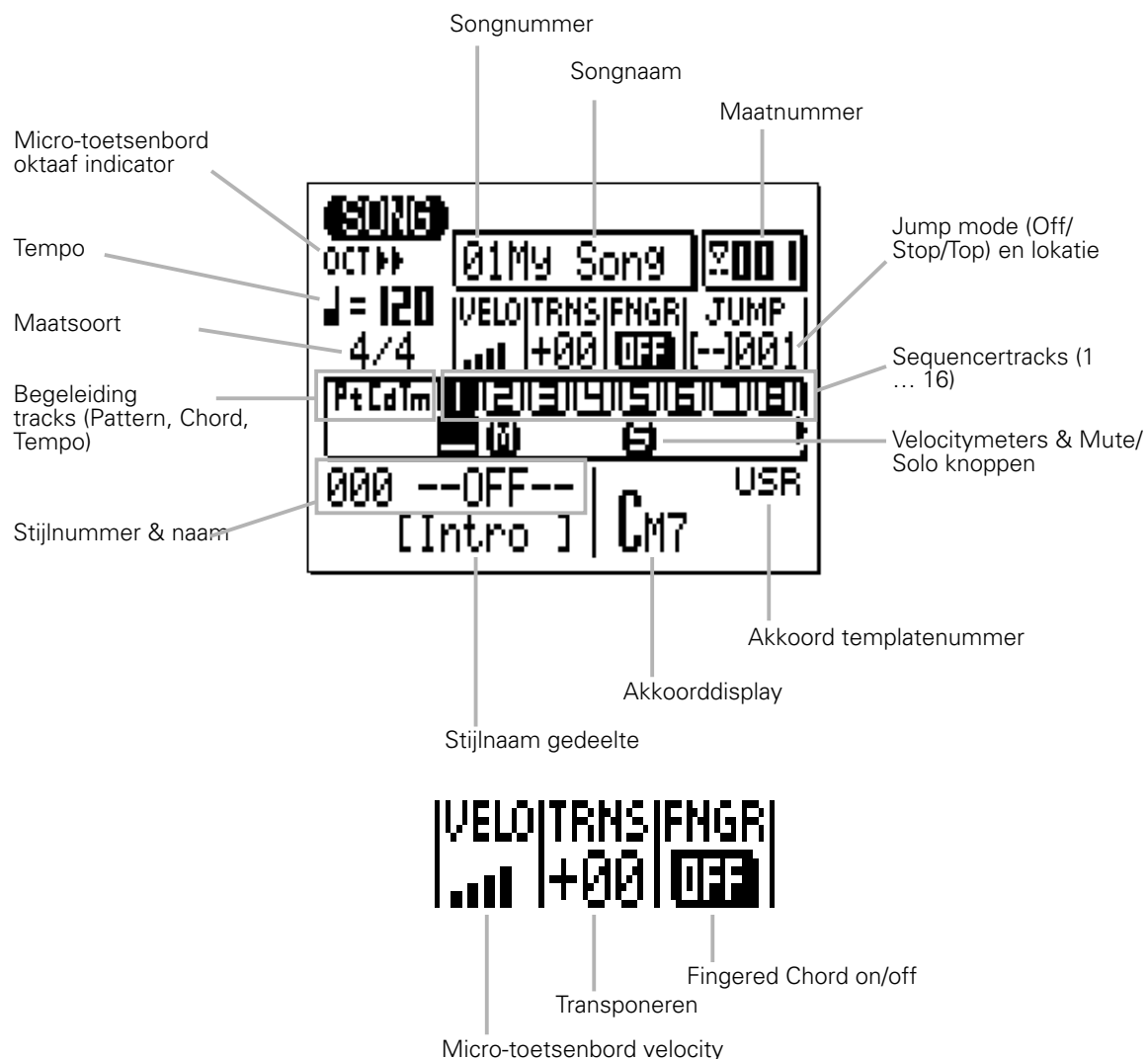


### ■ N.B.

- Zie het "Het Editten van Songs & Patronen" hoofdstuk, p.192, voor informatie over hoe u de opgenomen song data kunt bewerken.

# Af speel Bedieningselementen

De normale SONG mode display bevat alle parameters en knoppen die u nodig heeft om een song af te spelen. Druk op de [SONG] knop om naar de SONG play mode (afhankelijk van de huidige mode te gaan. Het kan zijn dat u de [SONG] knop meer dan één maal moet indrukken).



## ● Een Song Selecteren

De QY70 kan tot 20 verschillende songs tegelijkertijd in het geheugen bewaren: songnummers 01 t/m 20 (drie demo songs zijn opgenomen als songnummers 21 t/m 23). Selecteer een song om af te spelen met de cursorknoppen, verplaats de cursor naar de lokatie van het songnummer (het songnummer licht op), en gebruik vervolgens de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode zoals hieronder wordt omschreven om het gewenste song nummer te selecteren. Als u een naam hebt gegeven aan de song (dit wordt gedaan via de Song Name handeling, beschreven op pag. 136), verschijnt de naam rechts van het songnummer.

### De SHIFT-Nummer Invoer Methode

Numerieke waarden kunnen direct ingevoerd worden met de zwarte micro-toetsenbordtoetsen (genummerd van 1 t/m 0) terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt. Om bijvoorbeeld het nummer 16 in te voeren, moet u de "1" en vervolgens de "6" toets ("F#/G♭" en "7(#9)/7(♭9)") op het micro-toetsenbord indrukken terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt. Het ingevoerde nummer — "16" — knippert in de display. Druk op de [ENTER] knop om daadwerkelijk het nummer in te voeren.

Negatieve waarden kunnen waar van toepassing worden ingevoerd, door éérs de "E" (" - ") knop op het micro-toetsenbord in te drukken terwijl u de [SHIFT] knop vasthoudt, en dan de waarde zoals hierboven omschreven in te voeren.

## ● Speel de Geselecteerde Song af

U start het afspelen van de geselecteerde song door op de ▶ ("PLAY") sequencer knop te drukken. De groene LED knippert op het afspeeltempo. De song speelt door tot het einde en stopt automatisch. Het afspelen van een song kan ook op ieder gewenst moment gestopt worden door de ■ sequencerknop in te drukken.

### ■ N.B.

- *Als een song geselecteerd wordt, worden zijn voice en effect instellingen opgeroepen. Daarom moet u ongeveer 1 seconde wachten voordat u de ▶ knop indrukt na het selecteren van een song.*

### ● **Het Afspelen Herhalen**

Druk op de [▶] knop terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt om de geselecteerde song nogmaals af te spelen. Het herhalingsafspeelsymbool (◀▶) verschijnt in de rechter bovenhoek in de display tijdens het herhaaldelijk afspelen. In deze mode wordt de song oneindig herhaald totdat u op de [■] knop drukt.

### ● **Maatnummer**

De maatnummer parameter in de display toont het huidige maatnummer tijdens het afspelen van de song (en opname). U kunt ook de cursor hier plaatsen en met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoermethode een willekeurig maatnummer invoeren van waar u het afspelen of opnemen wilt starten. De sequencer [◀◀] en [▶▶] knoppen kunnen gebruikt worden om heen en weer door de maten van de song te wandelen of te scrollen, ongeacht waar de cursor staat.

### ● **Jump Functies**

Om makkelijker te kunnen navigeren is de de QY70 uitgerust met twee "jump" modes waarmee u naar een gespecificeerd maatnummer kunt springen.

<b>Jump Mode</b>	<b>Symbool</b>	<b>Functie</b>
Stop Jump	[■]	Als deze mode is geselecteerd springt de QY70 automatisch naar het gespecificeerde maatnummer wanneer de sequencer [■] (Stop) knop wordt ingedrukt.
Top Jump	[⏪]	In deze mode springt de QY70 automatisch naar het gespecificeerde maatnummer als de sequencer [⏪] (Top) knop wordt ingedrukt en het huidige maatnummer groter is dan de gespecificeerde springlokatie. Als het huidige maatnummer lager is dan de gespecificeerde springlokatie dan springt de QY70 naar het begin van de song (maat 001).
Jump Off	[-]	De springfunctie staat uit.

Selecteer de jumpmodes door de cursor op het jump mode symbool te zetten en selecteer vervolgens met de [-1] en [+1] knoppen, of met de volgende knoppen, combinaties:

Mode	Toets Combinatie
Stop Jump	[SHIFT] + [■]
Top Jump	[SHIFT] + [◀]
Jump Off	[SHIFT] + [◀◀] or [▶▶]

Plaats, om een maatnummer te specificeren waarnaar u wilt springen, de cursor op de jumplokatieparameter en gebruik de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoermethode om volgens wens in te stellen.

### ● Afspeeltempo

Het afspeeltempo kan worden ingesteld van 25 t/m 300 kwartsnoot tellen per minuut, door de cursor op de tempo parameter te zetten en met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoermethode het tempo vervolgens naar wens in te stellen.

### ● Track Selectie

Alhoewel trackselectie meer een opnamefunctie is dan een afspeelfunctie, is het nodig om tracks te selecteren in de afspeel mode voor de muting en solo af luisterbediening (hieronder). De SONG display toont de pattern ("Pt"), chord ("Cd") en tempo ("Tm") begeleidings-tracks en tevens 8 van de 16 beschikbare sequencertracks. Plaats de cursor op het trackgebied en scroll links of rechts door de resterende tracks (een pijl verschijnt aan de linker- of rechterkant van de tracknummers om aan te geven dat er meer tracks toegankelijk zijn door in de corresponderende richting te scrollen). Het aantal geselecteerde tracks lichten op als de cursor verplaatst wordt naar andere gebieden in de display.

## ● De Velocity Meters

Het gebied onder ieder sequencer tracknummer is een 5-segment "velocity" meter die tijdens het afspelen de benaderde MIDI velocity in de corresponderende track toont. Als het afspelen is gestopt, verschijnt het laagste segment van de velocity meter alleen onder tracks die data bevatten.

## ● Mute/Solo

Het velocity meter gebied onder ieder tracknummer in de SONG mode functioneert ook als een mute/solo knop waarmee u de corresponderende track kunt mute'n (uitzetten) of op solo te zetten (alleen die track wordt afgeluisterd). Plaats de cursor op de track, mute of te on-mute die track vervolgens met de [-1] knop, of zet de track op of van solo met de [+1] knop. Ieder aantal tracks kunnen tegelijk gemute'd en/of op solo gezet worden. Houd, om meer dan één track tegelijkertijd op solo te zetten, de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de toegewezen extra tracks ,nadat de éérste solotrack is gespecificeerd, op solo zet. Houdt ook de [SHIFT] knop ingedrukt als u een enkele track van solo haalt als er meerdere tracks op solo staan (als u een enkele track van solo haalt zonder de [SHIFT] knop ingedrukt te houden, haalt dit alle tracks op solo van solo af).

De letter "M" verschijnt onder het nummer van de tracks die zijn gemute en de letter "S" verschijnt als een track op solo staat.

### ■ N.B.

- *De mute functie is een makkelijke manier om een track die u niet wilt horen uit te zetten. Het is ook makkelijk, tijdens het opnemen, om een "drukke" track te mute'n of meerdere tracks te mute'n die het moeilijk maken om een belangrijke track te horen.*
- *Solo afluisteren is een geweldige manier om een track of twee te isoleren als u zich wilt concentreren op een geluid als u, bijvoorbeeld, delicate wijzigingen aan effecten maakt of andere parameters die kunnen worden "onderdrukt" door geluiden van andere tracks. Het is ook handig bij het zoeken naar kleine vergissingen die u anders misschien over het hoofd zou zien.*

### ● **Velocity**

Deze parameter stelt de "velocity" (bijv. luidsterkte) van het micro-toetsenbord in. De velocity kan worden ingesteld in 10 niveaus — hoe meer balken hoe hoger de velocity. Er zijn ook vier "willekeurige velocity" instellingen die verschillende gradaties van willekeurige velocity variatie produceren. "R1" produceert de kleinste variatie en "R4" produceert de grootste variatie.

### ● **Transpositie**

Met de transpose ("TRNS") parameter kunt u de toonhoogte van het afspelen van een song omhoog of omlaag transponeren met een maximum van 2 octaven in stappen van halve tonen. Een transpositie instelling van "+00" produceert een normale toonhoogte. Plaats, om het afspelen van een song te transponeren, de cursor op de "TRNS" parameter en stel, met de [-1] en [+1] knoppen of de SHIFT-Nummer invoer methode, deze naar wens in. Verminderde instellingen transponeren omlaag en vermeerderde instellingen transponeren omhoog met de gespecificeerde hoeveelheid. Iedere verhoging correspondeert met één halve toon. Het maximum bereik loopt van "-24", "+00" t/m "+24".

### ● **Fingered Chord**

Deze parameter kan op "OFF" of "ON" worden gezet. Als deze aanstaat dan worden de gespeelde akkoorden in het gespecificeerde "fingered gebied" van het micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord herkend door de QY70 en de akkoordbegeleiding vervolgens geharmoniseerd. Zie, voor details, pag. 227.

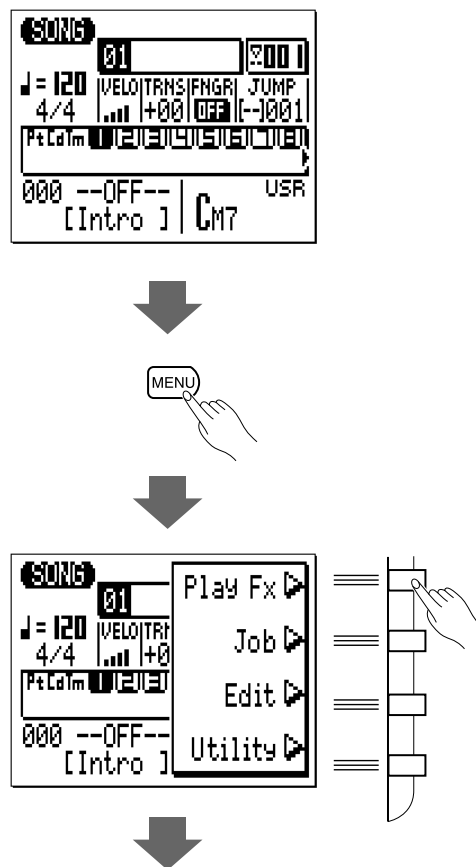
## Af speel Effecten

De "Afspeel Effecten" van de QY70 beïnvloeden het sequence afspelen in real time en worden niet opgenomen in de sequence data. De Speel Effecten bevatten Groove Quantization en Drum Table Remapping.

Druk, om toegang te krijgen tot de Play Effecten, op de [MENU] knop vanuit de SONG mode en druk op de functieknop naast "Play Fx" in de display. De "Groove" en "Drum Table" displays kunnen geselecteerd worden door op de [MENU] knop te drukken en vervolgens, indien nodig, op de functieknop naast "Groove" of "Drum Table" in de display.

■ **N.B.**

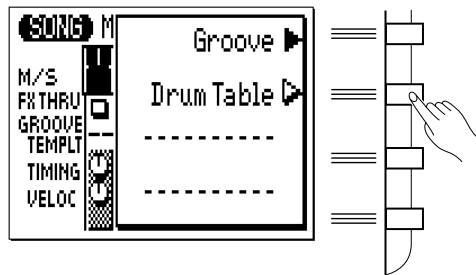
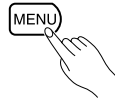
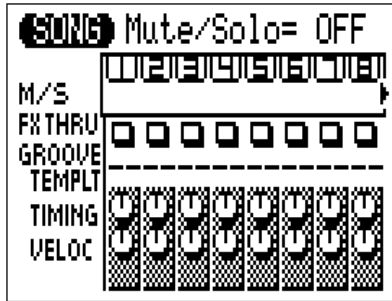
- De Speel Effecten instellingen kunnen voor iedere song worden ingesteld.
- Zie de "Normalize" handeling op pagina 133 om de Speel Effecten aan de sequence data toe te voegen.



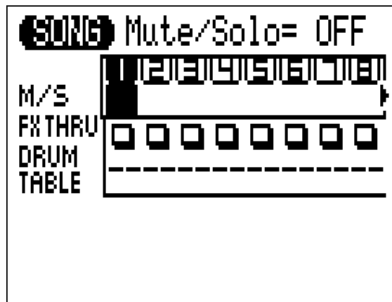




**Groove Quantize display**



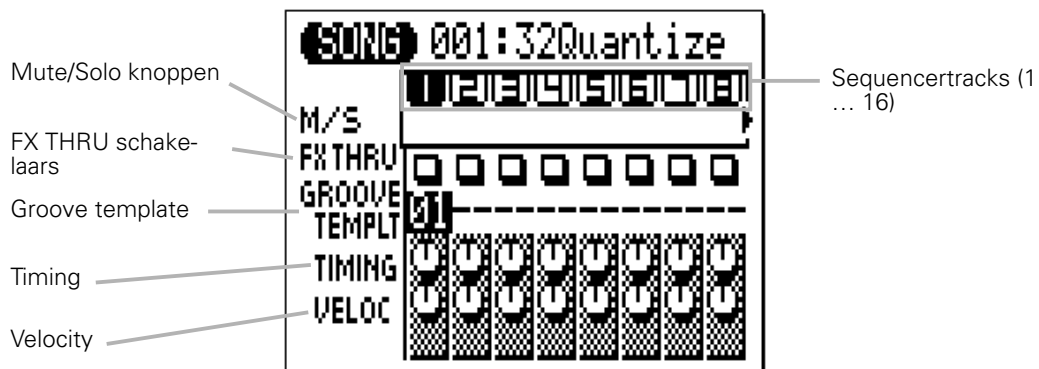
**Drum Table display**



## Groove Quantize

Druk, als de Groove display - die hieronder getoond wordt - niet verschijnt als "Play Fx" wordt geselecteerd, nog een keer op de [MENU] knop en druk op de functie knop naast "Groove" in de display.

"Groove Quantization" verschilt hierin van de standaard quantization dat de specifieke tellen in een track verschuiven van de precieze op-de-tel timing om een natuurlijke "groove" te creëren. De timing en velocity van bepaalde noten kunnen beïnvloed worden door groove quantize.



De Groove display toont 8 van de 16 beschikbare tracks tegelijkertijd. Scroll met de cursor knoppen links en rechts door de resterende tracks (een pijl verschijnt links of rechts van de tracknummers om aan te geven dat er nog meer tracks toegankelijk zijn door in de corresponderende richting te scrollen).

## ● M/S (Mute/Solo)

De Mute/Solo ("M/S") parameters onder ieder tracknummer in de Groove display kunnen de corresponderende track mute'n (uitzetten) of op solo zetten (alleen die track wordt afgeluisterd). Plaats de cursor op de toegewezen M/S parameter en mute of on-mute vervolgens die track met de [-1] knop, of zet de track met de [+1] knop op of van solo. Een aantal willekeurige tracks kunnen tegelijkertijd gemute' en/of op solo gezet worden. Houdt, om meer dan één track tegelijkertijd op solo te zetten, de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de toegewezen extra tracks nadat de éérste solo track is gespecificeerd, op solo zet. Houdt ook de [SHIFT] knop ingedrukt als u een enkele track van solo haalt als er meerdere tracks op solo staan (als u een enkele track van solo haalt zonder de [SHIFT] knop ingedrukt te houden, haalt dit alle tracks op solo van solo af).

De letter "M" verschijnt onder het nummer van de tracks die zijn gemute en de letter "S" verschijnt als een track op solo staat.

### ■ N.B.

- De M/S parameters dupliceren deze in de SONG play mode en de SONG VOICE displays en hebben exact hetzelfde effect.

## ● FX THRU

Deze "schakelaars" activeren of bypassen het effect van de corresponderende tracks. Als een FX THRU schakelaar verschijnt als een leeg vierkant, is het effect van die track enable (aktief). Verplaats, om het effect van die track te bypassen, de cursor naar de toegewezen FX THRU schakelaar, en druk op de [+1] knop zodat een "T" (THRU) in het vierkant verschijnt. Gebypassde tracks kunnen weer ge-enable'd (geactiveerd) worden door de [-1] knop in te drukken.

## ● GROOVE TEMPLT

Deze parameter selecteert één van de 100 beschikbare groove templates van de corresponderende track. Iedere groove template beïnvloedt verschillende tellen op verschillende manieren, dus creëert verschillende grooves. Zie het List Book voor een opsomming van de beschikbare groove templates. Plaats, om een groove template voor een track te selecteren, de cursor op de toegewezen GROOVE TEMPLT parameter en selecteer vervolgens met de [-1] en [+1] parameters of met de SHIFT-Nummer invoermethode de gewenste template. Er is geen groove template geselecteerd als er "--" verschijnt in de GROOVE TEMPLT parameter.

● **TIMING**

De TIMING knop bepaalt in welke mate de timing van de noten in de corresponderende track wordt beïnvloed door de geselecteerde groove template. Het bereik loopt van "000" t/m "200". Hogere waarden produceren een grotere variatie in timing ("100" is de standaard instelling).

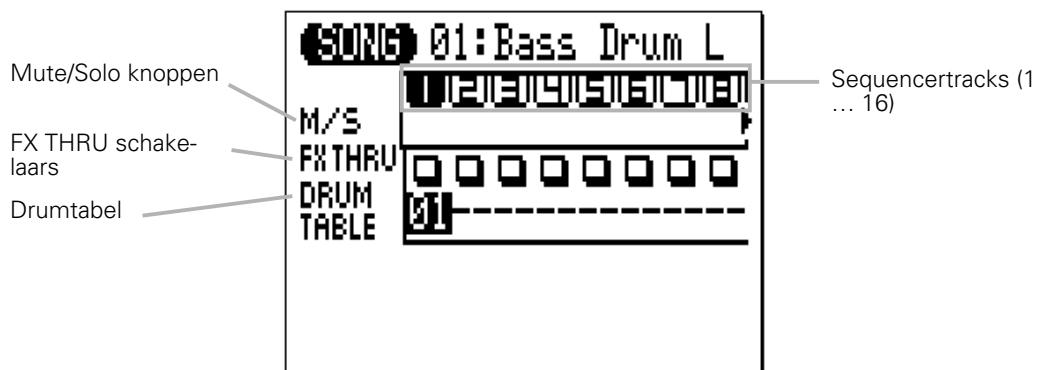
● **VELOC**

De VELOC knop bepaalt in welke mate de velocity van de noten op de corresponderende track wordt beïnvloed door de geselecteerde groove template. Het bereik loopt van "000" t/m "200". Hogere waarden produceren een grotere variatie in velocity ("100" is de standaard instelling).

**Drum Table Remappen**

Druk, als de Drum Table display - die hieronder getoond wordt - niet verschijnt als "Play Fx" wordt geselecteerd, nog een keer op de [MENU] knop en druk op de functieknoop naast "Drum Table" in de display.

Met Drum Tabel remapping kunt u de druminstrumenten "remappen" zodat u bijvoorbeeld, een medium snare drum met een high snare of rimshot kunt vervangen zonder de data in de drumtrack te beïnvloeden.



## ● M/S (Mute/Solo)

De Mute/Solo ("M/S") parameters onder ieder tracknummer in de Drum Table display kunnen de corresponderende track mute'n (uitzetten) of op solo zetten (alleen die track wordt afgeluisterd). Plaats de cursor op de toegewezen M/S parameter en mute of on-mute die track vervolgens met de [-1] knop, of zet met de [+1] knop de track op solo of van solo. Ieder aantal tracks kunnen tegelijk gemute en/of op solo gezet worden. Houdt, om meer dan één track tegelijkertijd op solo te zetten, de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de toegewezen extra tracks nadat de eerste solo track is gespecificeerd op solo zet. Houdt de [SHIFT] knop ook ingedrukt als u een enkele track van solo haalt als er meerdere tracks op solo staan (als u een enkele track van solo haalt zonder de [SHIFT] knop ingedrukt te houden, haalt dit alle tracks op solo van solo af).

De letter "M" verschijnt onder het nummer van de tracks die zijn gemute en de letter "S" verschijnt als een track op solo staat.

### ■ NOTE

- De M/S parameters zijn hetzelfde als deze parameters in de SONG play mode en de SONG VOICE displays en hebben exact hetzelfde effect.

## ● FX THRU

Deze "schakelaars" enable'n (aktiveren) of bypassen het effect van de corresponderende tracks. Als een FX THRU schakelaar verschijnt als een leeg vierkant, is het effect voor die track enable (aktief). Plaats, om het effect van die track te bypassen, de cursor op de toegewezen FX THRU schakelaar, en druk op de [+1] knop zodat een "T" (THRU) in het vierkant verschijnt. Gebypasde tracks kunnen ge-enable'd (geactiveerd) worden door de [-1] knop in te drukken.

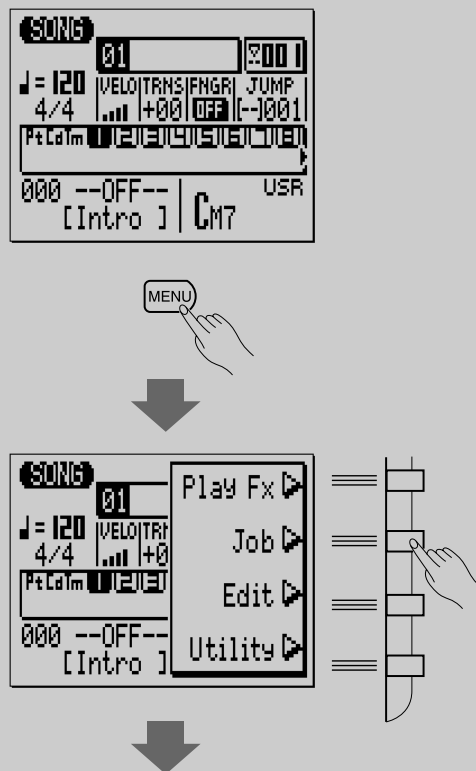
## ● DRUM TABEL

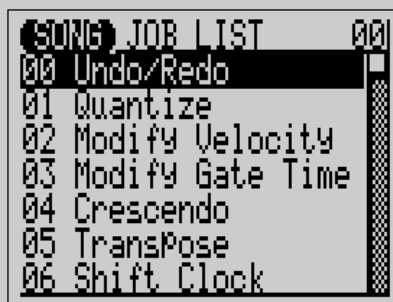
Deze parameter specificieert het druminstrument dat moet worden “ge-remapped” voor een geselecteerde track. Er zijn 24 keuzes beschikbaar (in aanvulling op “--” of “OFF”), onderverdeeld in 6 remapping categoriën, zoals wordt getoond in de tabel hieronder. Een geselecteerd instrument verplaatst ieder ander instrument in dezelfde categorie. Als een drumtrack bijvoorbeeld een Snare M instrument gebruikt en u selecteert DRUM TABLE nummer 7 voor die track, dan wordt iedere voorkomend Snare M instrument vervangen door het Open Rimshot instrument.

Nr.	Categorie	Instrument
1		Bass Drum L
2	Bass Drum	Bass Drum M
3		Bass Drum H
4		Snare L
5	Snare	Snare M
6		Snare H
7		Open Rimshot
8		Brush Slap
9		Side Stick
10		Hand Clap
11		Mid Tom
12	Hi Hat	Ride Cymbal
13		Cabasa
14		Maracas
15		Triangle
16		Shaker
17	Tambourine	
18	Bongo-Conga	Bongo-Conga
19		Solo BassDr
20	Solo	Solo SnareDr
21		Solo Hi-Hat
22	Mute	Mute BassDr
23		Mute SnareDr
24		Mute Hi-Hat

# De Song Jobs

De SONG mode bevat 25 song "jobs" met een aantal belangrijke functies. Druk, om tot de song jobs toegang te krijgen en deze te gebruiken, op de [MENU] knop vanuit de main SONG play mode en druk vervolgens op de "Job" functieknop. Dit roept de song job lijst op. U kunt iedere job selecteren door de cursor te plaatsen op de benodigde job en op [ENTER] te drukken. Met de functie knoppen kunt u de cursor direct op de eerste job in de categorie plaatsen: Event, Measure, Track, of Song (druk op de [MENU] knop en vervolgens op de toegewezen functie knop).





00: Undo/Redo	<b>“Measure” categorie</b>
<b>“Event” categorie</b>	15: Create Measure
01: Quantize	16: Delete Measure
02: Modify Velocity	<b>“Track” categorie</b>
03: Modify Gate Time	17: Copy Track
04: Crescendo	18: Mix Track
05: Transpose	19: Clear Track
06: Shift Clock	20: Expand Backing
07: Chord Sort	21: Normalize
08: Chord Separate	<b>“Song” categorie</b>
09: Copy Event	22: Copy Song
10: Erase Event	23: Clear Song
11: Extract Event	24: Song Name
12: Create Continuous	
13: Thin Out	
14: Time Stretch	

■ **Terugkeren naar de SONG Mode**

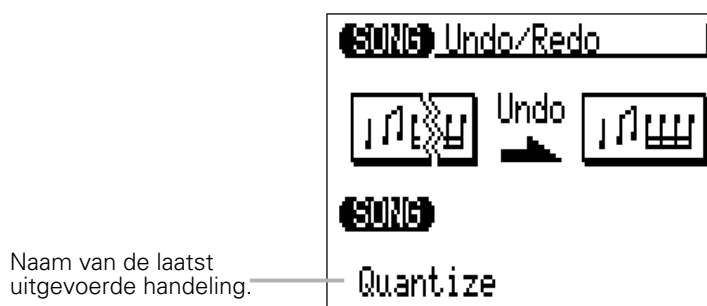
Met de [EXIT] knop kunt u iedere song job verlaten, en vervolgens van de job lijst terugkeren naar de normale song play mode. U kunt ook de [SONG] knop indrukken om direct naar de SONG mode terug te keren.





## 00 : Undo/Redo

Deze handeling maakt iedere andere song/patroon job, bewerking, of opname functie ongedaan als deze werd uitgevoerd voor er een andere handeling wordt uitgevoerd. In alle gevallen wordt de gewijzigde data teruggeroepen in de vorige staat alvorens de job, bewerking, of opnamefunctie werd uitgevoerd. Deze handeling maakt ook de laatste "undo" handeling (redo) ongedaan.



De naam van de laatst uitgevoerde handeling verschijnt in de display (m.a.w. de handeling die ongedaan wordt gemaakt). In het voorbeeldscherm hierboven, wordt een quantize handeling ongedaan gemaakt.

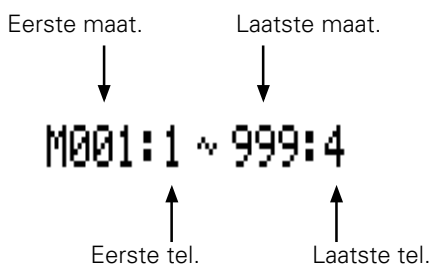
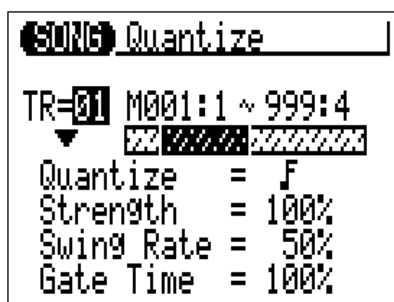
Druk op [ENTER] om de Undo/Redo handeling uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ DETAIL

- De UNDO/REDO job maakt geen Clear Song ("All"), Clear Pattern ("All" stijlen), Song Naam of Stijl Naam jobs ongedaan.

## 01 : Quantize

Verplaatst de noten in de gespecificeerde track naar of dicht in de buurt van de dichtstbijzide gespecificeerde tel.



Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed wordt door de Quantize handeling: "01" ... "16" voor individuele tracks, of "All" om alle 16 tracks tegelijkertijd te quantizen.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gequantized moet worden.

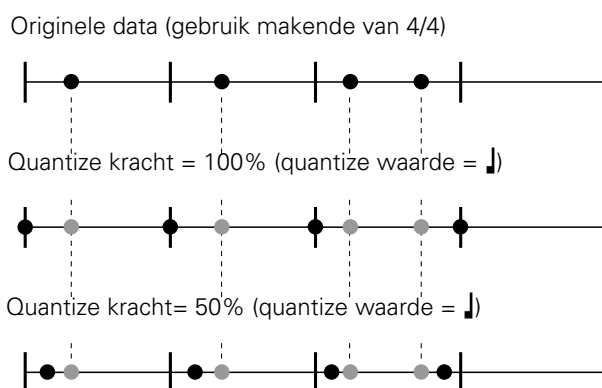
De "Quantize" parameter bepaalt naar welke tellen de data van de noten in de gespecificeerde track moet worden verschoven. Als u bijvoorbeeld "F" selecteert, worden alle noten in de track verschoven naar de dichtstbijzide 16e-noot tel, in een mate die wordt vastgesteld door de "Strength" parameter.

### Quantize Waarden

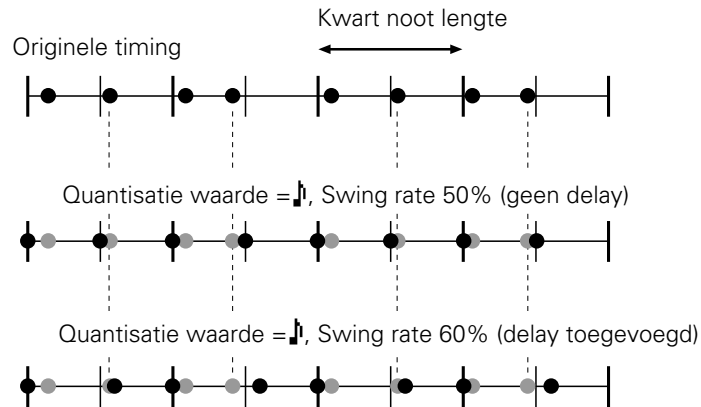
Waarde	Effect
<b>F</b>	Verschuiving naar de dichtstbijzide 32e noot.
<b>F</b> $\frac{3}{4}$	Verschuiving naar de dichtstbijzide 16e noot triool.
<b>F</b>	Verschuiving naar de dichtstbijzide 16e noot.
<b>F</b> $\frac{4}{4}$	Verschuiving naar de dichtstbijzide 8e noot triool.
<b>F</b>	Verschuiving naar de dichtstbijzide 8e noot.
<b>F</b> $\frac{4}{4}$	Verschuiving naar de dichtstbijzide kwartnoot triool.
<b>F</b>	Verschuiving naar de dichtstbijzide kwartnoot.

<b>F</b> +	Verschuiving naar de dichtstbijzijnde 16e noot + 16e noot triool.
<b>J</b> +	Verschuiving naar de dichtstbijzijnde 8e noot + 8e noot triool.

De “**Strength**” parameter bepaalt hoe “sterk” de noten worden verschoven naar de gespecificeerde quantize waarde. Het sterktebereik loopt van 0% t/m 100%. Op een instelling van “0%” komt geen quantize voor, terwijl een instelling van “100%” er voor zorgt dat alle noten precies naar de dichtstbijzijnde gespecificeerde telwaarde worden verschoven. In de tussen liggende instellingen wordt een corresponderende verschuiving in de positie van alle off-beat noten naar de dichtstbijzijnde telwaarde geproduceerd. Met bijvoorbeeld een waarde instelling van “J” en een sterkte instelling van 50%, wordt een noot die niet precies in een kwart tel valt ongeveer halverwege verschoven naar de dichtstbijzijnde tel.



De “**Swing Rate**” parameter produceert een “swingend” gevoel door de timing van de “back beats” te verschuiven, zoals gespecificeerd door de quantize waarde. Als bijvoorbeeld de gespecificeerde quantize waarde een 8e noot is, dan verschuift het swing effect de 2e, 4e, 6e en 8e noten van iedere maat vooruit om een swingend gevoel te creëren. Als de quantize waarde op een triool nootlengte is ingesteld, dan verschuift de laatste noot in iedere trioolgroep. Als de quantize waarde is ingesteld op een samengestelde nootlengte (b.v. 8e noot + 8e noot triool) dan verschuiven de even-genummerde back beats. De “Swing Rate” parameter bepaalt hoeveel de timing de beïnvloedde noten verschuiven. Het bereik loopt van 50% (geen swing) t/m 75% (maximum swing) voor even nootlengten, van 66% t/m 83% voor triool noot lengten en van 50% t/m 66% voor even-plus-triool nootlengten (bijv. 8e noot + 8e noot triool).

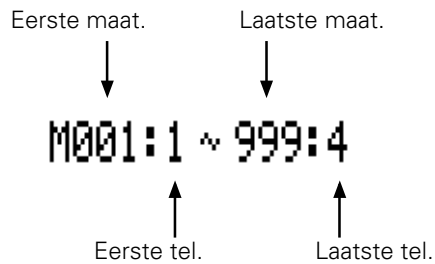
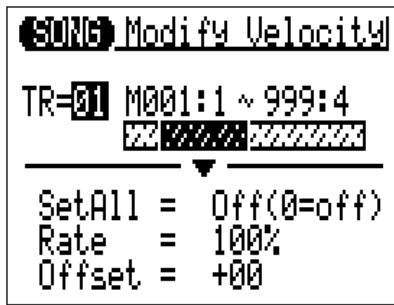


De “**Gate Time**” parameter verhoogt of verlaagt de gate times (lengte) van alle noten die beïnvloed zijn door de swing parameter. Het bereik loopt van 0% tot 200%. De “Gate Time” parameter stelt de verhouding in tussen de kortere en langere gate time waarden. Een instelling van “100%” handhaaft de originele verhouding tussen de noten, lagere waarden produceren een smaller gate time bereik en hogere waarden produceren een breder gate time bereik.

Druk, nadat u de parameters, zoals nodig, heeft ingesteld, op [ENTER] om de Quantize handeling uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data bewerkt wordt, vervolgens verschijnt er “Completed” als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 02 : Modify Velocity

Verhoogt of verlaagt de velocity waarden van alle noten in de gespecificeerde track en in het bereik van maten.

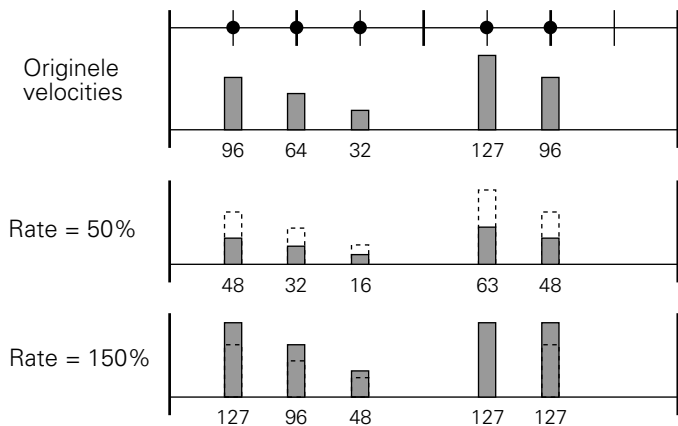


Selecteer met de "TR" parameter de track waar de Modify Velocity job effect op moet uitoefenen: "01" ... "16".

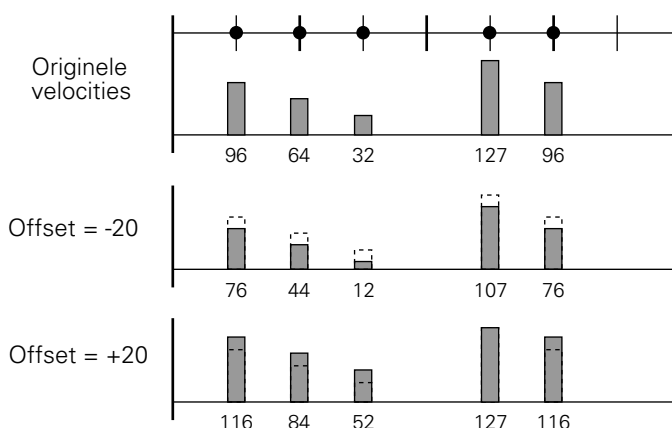
Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

Met de "SetAll" parameter kunt u alle noten in het gespecificeerde bereik op een enkele velocity waarde van "1" t/m "127" zetten. "Set All" kan ook worden uitgezet als de "Rate" en "Offset" parameters hieronder, worden gebruikt voor het aanpassen van de velocity.

Met de "Rate" parameter kunt u de Velocity waarde van iedere noot wijzigen zonder de velocityverhouding tussen de noten te beïnvloeden (proportioneel wijzigen). Een instelling van "100%" handhaaft de absolute velocityverschillen tussen noten, terwijl lagere (hogere) waarden de velocitywaarden naar de corresponderende percentage verlagen (verhogen), hetgeen resulteert in een smaller (breder) dynamisch bereik. Het bereik loopt van "0%" t/m "200%".



Met de "Offset" parameter kunt u alle velocitywaarden met een absolute hoeveelheid wijzigen. "-" instellingen verlagen de velocity van iedere noot met de corresponderende hoeveelheid, "+" instellingen verhogen overeenkomstig de velocity. Het bereik loopt van "-99", "0" t/m "+99".



**Nieuwe Velocity = Originele Velocity x mate/100 + offset**

(Als de rechterkant van de formule 0 of minder is, wordt de Nieuwe Velocity 1. Als de rechterkant van de formule 128 of meer is, wordt de Nieuwe Velocity 127.)

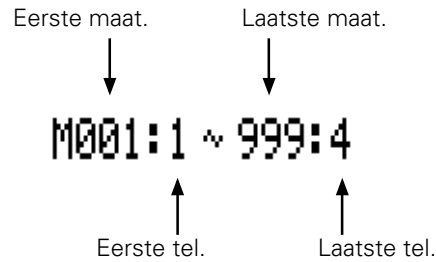
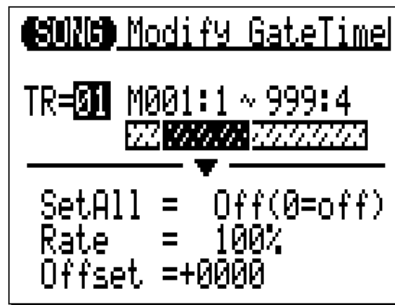
Druk, nadat u de parameter naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Modify Velocity handeling uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een modeknop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

**■ N.B.**

- De Modify Velocity handeling is een geweldige manier om het geluid van het materiaal dat een te grote variatie tussen de zachtste en hardste noten heeft te verzachten, of omgekeerd om een extra duwtje aan saai klinkend materiaal te geven. Experimenteer met de parameters om een gevoel te krijgen wat deze parameter kan doen.

### 03 : Modify Gate Time

Verhoogt of verlaagt de gate tijden (lengten) van alle noten in een gespecificeerde track en in het bereik van maten.

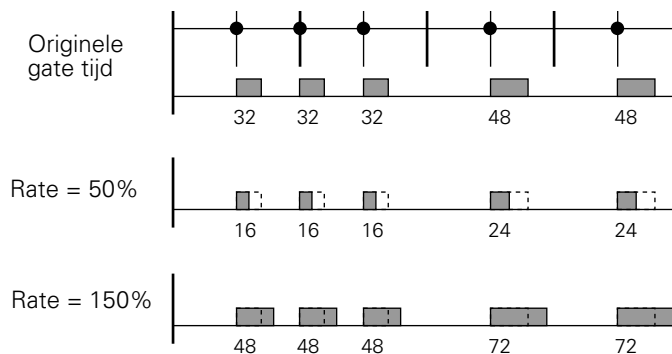


Selecteer met de "TR" parameter de track waarop de Gate Time job effect moet hebben: "01" ... "16".

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

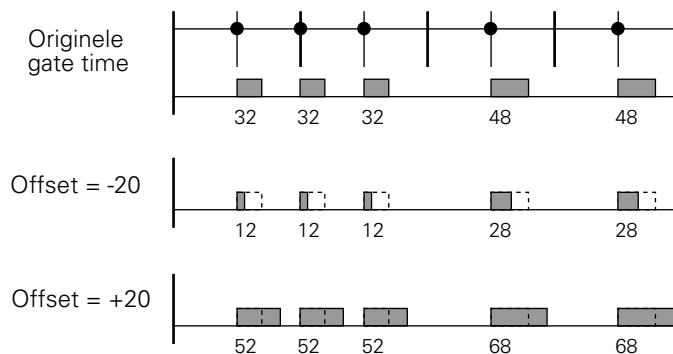
Met de "SetAll" parameter kunt u alle noten binnen het gespecificeerde bereik op een enkele Gate Time waarde van "1" t/m "127" zetten. "Set All" kan ook worden uitgezet als de "Rate" en "Offset" parameters hieronder worden gebruikt voor het modifieren van de velocity.

Wijzig met de "Rate" parameter de Gate Time waarde van iedere noot zonder de velocityverhouding tussen de noten te beïnvloeden (proportioneel wijzigen). Een instelling van "100%" handhaaft de absolute Gate Time verschillen tussen noten, terwijl lagere (hogere) waarden de Gate Time waarden naar de corresponderende percentage verlagen (verhogen), hetgeen resulteert in een smaller (breder) dynamisch bereik. Het bereik loopt van "0%" t/m "200%" .-



Met de “**Offset**” parameter kunt u alle gate tijd waarden met een absolute hoeveelheid wijzigen. “-” instellingen verlagen de gate tijd van iedere noot met de corresponderende hoeveelheid, “+” instelling verhogen overeenkomstig de gate time. Het bereik loopt van “-9999”, “0” t/m “+9999”.

**New Gate Time = Originele Gate Time x mate/100 + offset**



(Als de rechterkant van de formule 0 of minder is, wordt de Nieuwe Gate Time 1)

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Modify Gate Time job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt kortstondig “Completed” als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode terug te keren.

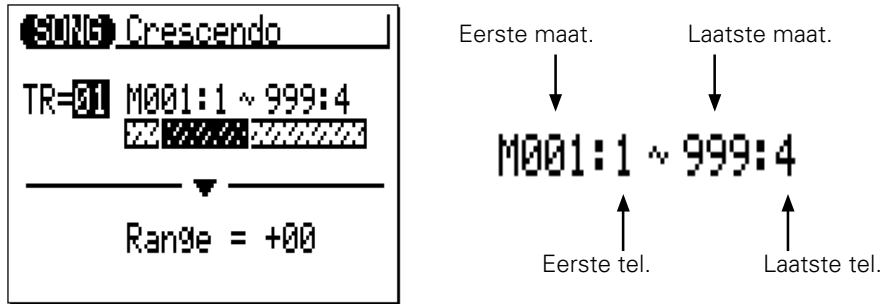
**■ N.B.**

- De Modify Gate Time handeling kan worden gebruikt om, indien nodig, een meer staccato of legato gevoel te produceren. Experimenteer met de parameters om het gevoel te krijgen wat deze functie doet.



## 04 : Crescendo

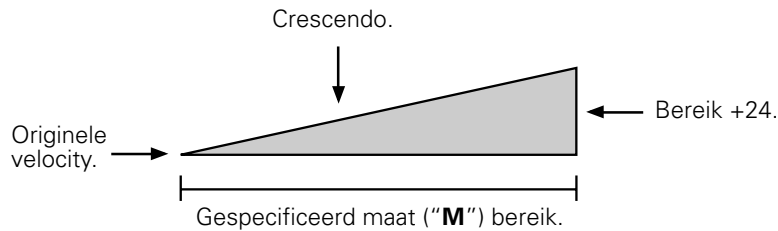
Produceert een stapsgewijze crescendo (verhoging in noot velocity) of decrescendo (verlaging in noot velocity) in de gespecificeerde track in het gespecificeerde bereik van maten.



Selecteer met de **"TR"** parameter de track waarop de Crescendo job effect moet hebben: "01" ... "16".

Specificeer met de **"M"** parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

Stel met de **"Range"** parameter het bereik van velocitywaarden vast waarover de crescendo voorkomt. Een instelling van **" +24"** bijvoorbeeld, zorgt ervoor dat de MIDI velocity waarden met 24 verhogen binnen het gespecificeerde maat bereik (Het MIDI velocity waarde bereik loopt van 1 t/m 127).

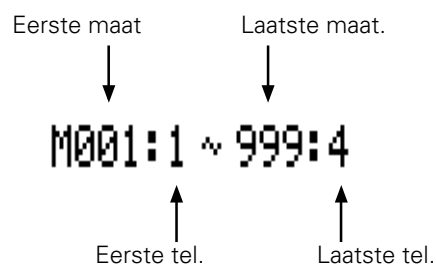
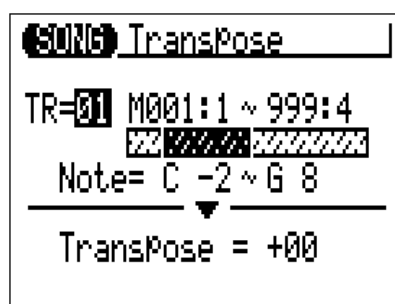


Negatieve waarden veroorzaken een corresponderende verlaging van velocity en daarbij een decrescendo in plaats van een crescendo. Het bereik van deze parameter loopt van **" -99"**, **"0"** t/m **" +99"**.

Druk, nadat u de parameters naar heeft ingesteld, op [ENTER] om de Crescendo job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt kortstondig "Completed" als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de joblijst, of druk op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 05 : Transponeren

Transponeert alle noten in het gespecificeerde gedeelte met het gespecificeerde aantal halve tonen omhoog of omlaag.



Selecteer met de "TR" parameter de track waarop de Transpose job effect moet hebben: "01" ... "16" voor de sequencer tracks, of "Cd" voor de begeleidingsakkoordtrack.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

De "Note" parameters specificeren het te beïnvloeden bereik van de noten. Het maximum bereik is van "C-2" tot "G8".

The "Transpose" parameter stelt de hoeveelheid transpositie in verhogingen van halve tonen in. Negatieve (-) waarden transponeren omlaag terwijl positieve (+) waarden omhoog transponeren. Het bereik loopt van "-99", "0" t/m "+99".

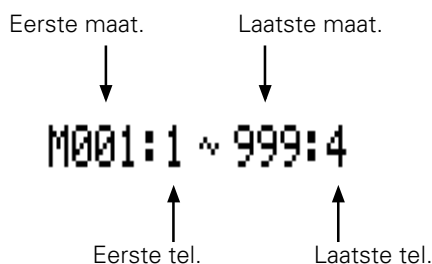
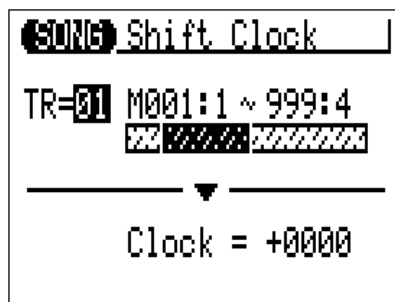
Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Transpose job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een modeknop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- Natuurlijk kunt u alle tracks, indien nodig, transponeren om de gehele song in een andere toonhoogte te zetten, maar de Transpose job is eigenlijk bedoeld om de toonhoogte van een gedeelte of een enkele track te wijzigen. Dit kan gedaan worden door een tijdelijke "modulatie" te produceren in een andere toonhoogte, of harmonie te creëren met een andere track.

## 06 : Shift Clock

Verplaatst alle noten en gebeurtenissen in de gespecificeerde track en in het bereik van maten voorwaarts of achterwaarts aan de hand van het gespecificeerde aantal clocks (480 clocks per 1/4 noot).



Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed moet worden door de Shift Clock job: "01" ... "16" voor de sequencertracks, of "Tm" voor de tempo track.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

De "Clock" parameter stelt de richting en het aantal clocks vast waarin de noten in het gespecificeerde maat bereik verschoven worden. "+" instellingen verschuiven de noten voorwaarts (naar het einde van de song) en "-" instellingen verschuiven de noten terug (naar het begin van de song). Het bereik loopt van "-9999", "0000" t/m "+9999".

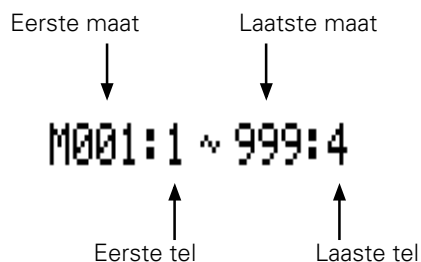
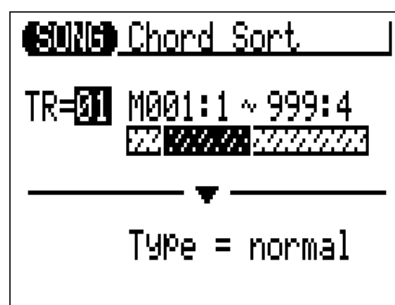
Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Shift Clock job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt, dan verschijnt "Completed" kort als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- *De Shift Clock handeling verschuift geen data verder dan het gespecificeerde maat bereik. Events aan het begin en aan het einde van het gespecificeerde bereik kunnen daarom in sommige gevallen "samengetrokken" klinken.*
- *Aangezien de Shift Clock handeling de timing van alle noten en andere events binnen de gespecificeerde maten werkelijk heen en weer verschuift, kan dit het "gevoel" van de song aanzienlijk wijzigen. U kunt de noten voorwaarts verplaatsen ("+" instelling) om een meer "teruggehouden" gevoel te creëren, of terug("-" settings) om een meer "gedreven" gevoel te produceren. Natuurlijk kunt u ook eerst de Shift Clock gebruiken om de timing te corrigeren die in de eerste instantie verkeerd was.*

## 07 : Chord Sort

Sorteert alle noten in het gespecificeerde maat bereik die op dezelfde tel vallen (b.v. akkoorden) zodat de noten worden gerangschikt in volgorde van de hoogste naar de laagste noot.



Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed moet worden door de Chord Sort job: "01" ... "16".

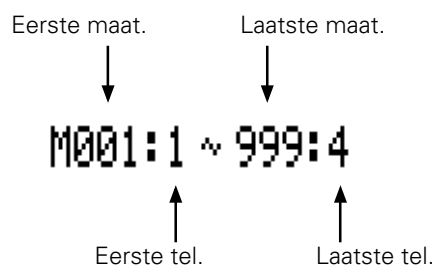
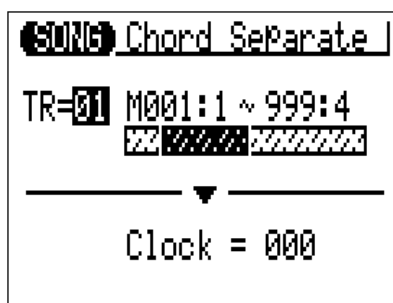
Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

De "Type" parameter stelt vast of de akkoorden in het gespecificeerde bereik worden gerangschikt van de laagste tot de hoogste noot ("Normal") of van de hoogste naar de laagste noot ("Reverse").

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Chord Sort job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 08 : Chord Separate

Verschuift iedere noot binnen het gespecificeerde maatbereik die op dezelfde tel valt (b.v. akkoorden) voorwaarts in volgorde van laagste naar hoogste of andersom, overeenkomstig de Chord Sort instellingen, met het aantal gespecificeerde clocks, aldus de akkoord noten door de gespecificeerde aantal clocks "scheidend".



Selecteer met de "**TR**" parameter de track die moet worden beïnvloed door de Chord Separate job: "01" ... "16".

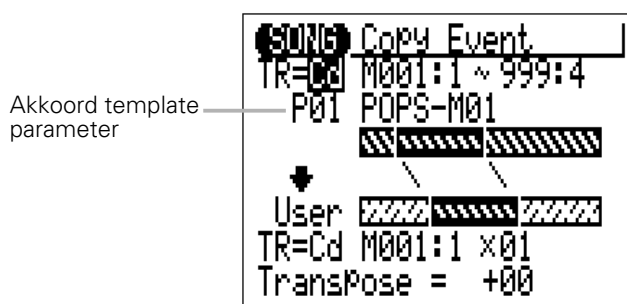
Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

De "**Clock**" parameter bepaalt het aantal clocks waarmee de noten van de akkoorden worden gescheiden: "000" tot "999".

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Chord separate job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 09 : Copy Event

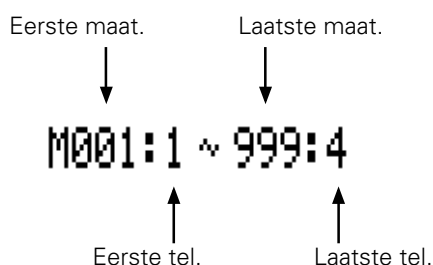
Kopiëert alle data van een gespecificeerd bereik maten in een track naar de gespecificeerde maat in de gespecificeerde bestemmingstrack. De gekopieerde data kunnen indien nodig ook worden getransponeerd. Deze handeling overschrijft de data vanaf het begin van de gespecificeerde bestemmingsmaat met de data van de bronmaat. Vorige data in de overschreven maten gaan daarom verloren.



Selecteer met de bovenste "TR" parameter de brontrack — m.a.w. de track waarvan de data gekopieerd moet worden: "01" ... "16" voor de sequencertracks, de begeleidings "Pt" track, de begeleidings "Cd" track, de "Tm" track, of "Al" (Alle) tracks. Als "Pt", "Cd", "Tm" of "Al" wordt geselecteerd wordt de onderste "TR" parameter automatisch op dezelfde track ingesteld.

De onderste "TR" parameter selecteert de bestemmingstrack — m.a.w. de track waarin de data wordt gekopieerd: "01" ... "16" voor de sequencertracks, de begeleidings "Pt" track, de "Cd" track, de "Tm" track, of "Al" (All) tracks. Als "Pt", "Cd", "Tm" of "Al" wordt geselecteerd wordt de bovenste "TR" parameter automatisch op dezelfde track ingesteld.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gekopieerd moet worden.





Specificeer met de “**M**” parameters onder de grafische balk de maat:tel bestemming waarnaar de data word gekopieerd en tevens het aantal malen dat de data gekopieerd moet worden.



De “**Transpose**” parameter stelt een transpositie waarde in voor de gekopieerde data in stappen van halve tonen van “-24”, “+00” t/m “+24”.

De Chord template parameter, boven de grafische balk verschijnt alleen als de “Cd” track is geselecteerd op de “**TR**” parameter. Deze parameter specificeert welke akkoordprogressies, één van de beide gebruikersakkoordprogressies geprogrammeerd in de bron “Cd” track van de preset chord template, worden gekopieerd naar de **User** chord progressie.

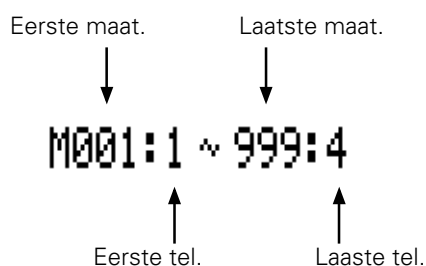
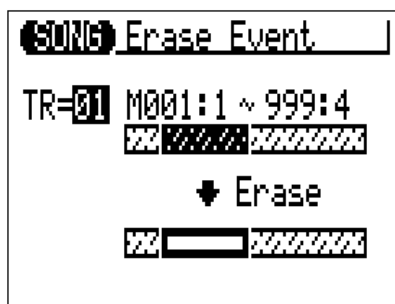
Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] om de Copy Event job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- *Vorige data, in maten die overschreven worden door de Copy Event job, worden compleet gewist en vervangen door de gekopieerde data.*
- *De maatsoort wordt gekopieerd door de Copy Event job, maar Voice en Play Effect data worden niet gekopieerd.*
- *De Copy Event job maakt het makkelijk om frases of zelfs complete gedeelten (een geheel refrein bijvoorbeeld) op meer dan één plaats in een song te gebruiken. U kunt een frase gespeeld door één voice kopiëren en later in de song herhalen met een andere voice. U kunt altijd de gekopieerde gedeelten bewerken om variaties te creëren.*

## 10 : Erase Event

Wist alle noten en eventdata van de gespecificeerde maat of bereik van maten in de gespecificeerde track. Een wishandeling laat de maat intact maar leeg.



De "TR" parameter selecteert de track die moet worden beïnvloed door de Erase Event job: "01" ... "16" voor de sequencer tracks, de begeleidings "Pt" track, de begeleidings "Cd" track, of de "Tm" track.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik dat gewist moet worden.

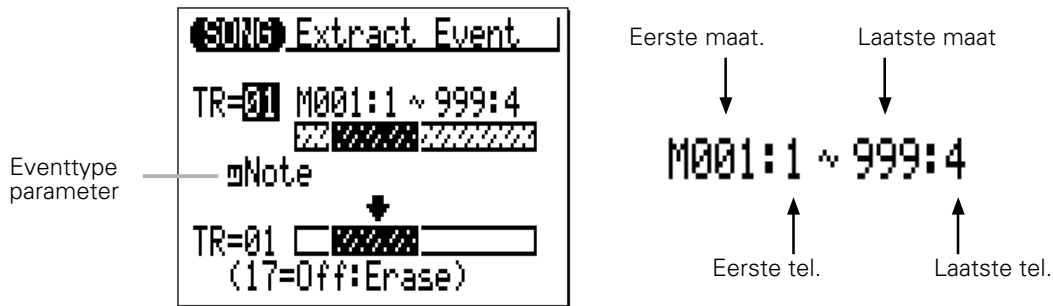
Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Erase Event job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- In tegenstelling tot de Delete Measure handeling wist de Erase Event handeling de data van gespecificeerde maat alleen in de gespecificeerde track. De data worden gewist maar de maten blijven intact (b.v. opeenvolgende noten worden niet teruggeschoven). Na een wishandeling kunt u, indien nodig, nieuw materiaal in de resulterende lege bank opnemen.

## 11 : Extract Event

Hiermee kunt u een gespecificeerd eventtype — noot, program change, pitch bend, control change, channel aftertouch, polyphonic aftertouch, of systeem exclusive — verwijderen uit een gespecificeerd bereik van maten op een gespecificeerde track. De verwijderde data kan verplaatst worden naar hetzelfde bereik van maten op een andere gespecificeerde track.



De bovenste "TR" parameter selecteert de brontrack — i.e. de track waarvan de eventdata moet worden gewist: "01" ... "16".

De onderste "TR" parameter selecteert de bestemmingstrack — b.v. de track waarnaar de gewiste data moet worden verplaatst: "01" ... "17", of "Off" als u de gespecificeerde eventdata wilt weggooien.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste maat:tel van het bereik van waar de eventdata gewist moet worden.

De eventtype parameter in de buurt van de bovenste grafische balk bepaald het type eventdata dat gewist moet worden:

<b>NOTE</b>	Note events.
<b>PC</b>	Program change events.
<b>PB</b>	Pitch bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit eventtype wordt geselecteerd verschijnt een control change nummer parameter rechts van het eventtype. De control change parameter bepaalt de uit te halen MIDI control change nummer(s) : "000" ... "127" or "All".
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>PAT</b>	Polyphonic aftertouch events.
<b>EXC</b>	Exclusive events.

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Extract Event job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- *Alhoewel u events individueel kunt verwijderen in de edit mode (pagina 192), kunt u met de Extract Event handeling op gemakkelijke wijze alle voorkomende gespecificeerde events met één handeling te verwijderen. Dit is bijzonder handig bij het verwijderen van trage toonhoogte buigingen of volume wijzigingen die veel individuele events gebruiken, en om zo een enkel effect te creëren.*
- *Als de bestemmingstrack al data bevat, worden de verwijderde eventdata samengevoegd.*

## 12 : Create Continuous

Met deze handeling kunt u continuous data creëren van het gespecificeerde type om een gelijkmatige toonhoogtebuigingen, tempo wijzigingen, enz. te creëren.

**SONG** Create  
Continuous Data

TR=01 M001:1 ~ 999:4

▣PB Pitch Bend  
Data= -8192 ~ +8191  
Clock= 001  
Curve= +00

Eerste maat      Laatste maat

↓                    ↓

M001:1 ~ 999:4

↑                    ↑

Eerste tel.      Laatste tel

Data type parameter

Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed moet worden door de Create Continuous handeling: "01" ... "16" voor de sequencer tracks, of "Tm" voor de tempo track. Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

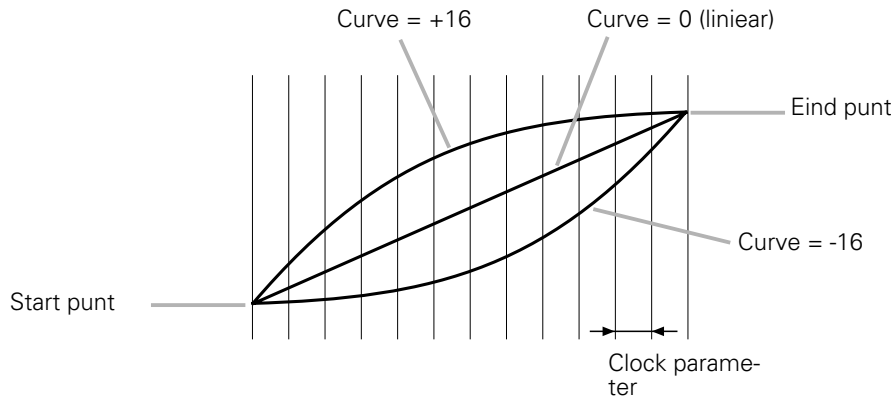
De data type parameter bepaalt het type data dat gecreëerd moet worden.

<b>PB</b>	Pitch Bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit eventtype wordt geselecteerd verschijnt een control change nummer parameter rechts van de type parameter. De control change parameter bepaalt het te creëren MIDI control change nummer: "000" ... "127".
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>EXC</b>	Master volume.
<b>TMP</b>	Tempo events (kan alleen geselecteerd worden voor de Tm (Tempo) track).

De "Data" parameters stellen het bereik in van data die gecreëerd worden: het linker-nummer stelt de startwaarde in en het rechternummer stelt de eindwaarde in. Het beschikbare bereik van waarden hangt af van het type event dat is geselecteerd.

De "Clock" parameter stelt de ruimte tussen de gecreëerde events in clocks in: "000" ... "999".

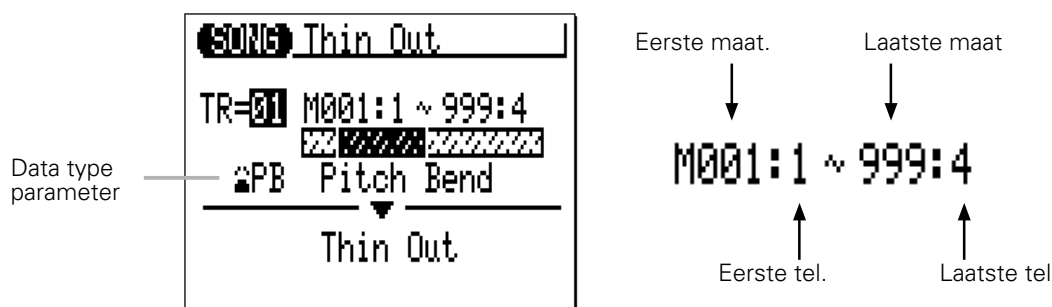
De "**Curve**" parameter stelt de mate van de positieve of negatieve "kromming" in die wordt toegevoegd aan de doorlopende data : "-16" ... "00" ... "+16".



Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Create Continuous job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een modeknop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 13 : Thin Out

“Dunt” gespecificeerde datatypes “uit” door iedere andere event van het gespecificeerde type weg te halen. Dit is bijzonder handig om het volume van data te reduceren dat nodig is voor pitch bend, aftertouch en andere control change handelingen, zodat u efficiënter gebruik kunt maken van het beschikbare geheugen.



Selecteer met de “**TR**” parameter de track die beïnvloed moet worden door de Thin Out job: “01” ... “16” voor de sequencer tracks, if “Tm” voor de tempo track.

Specificeer met de “**M**” parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

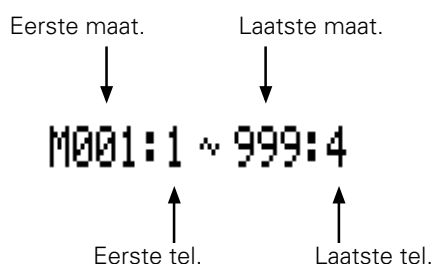
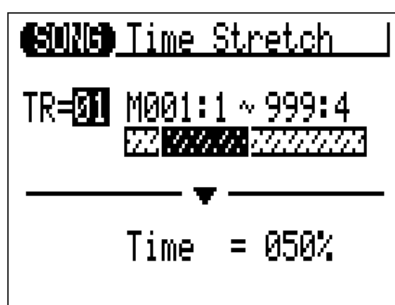
De data type parameter bepaalt het type data dat uitgedunt wordt.

<b>PB</b>	Pitch bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit eventtype wordt geselecteerd verschijnt een control change nummer parameter rechts van het type parameter. De control change parameter bepaalt het uit te dunnen MIDI control change nummer: “000” ... “127”.
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>PAT</b>	Polyphonic aftertouch events.
<b>TMP</b>	Tempo events (kan alleen worden geselecteerd voor de Tm (Tempo) track).

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Chord separate job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de handeling klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 14 : Time Stretch

Verlengt of verkort de gespecificeerde track met een gespecificeerd percentage zonder het tempo of de toonhoogte te beïnvloeden.



Selecteer met de “**TR**” parameter de track die beïnvloed moet worden door de Time Stretch job: “01” ... “16” voor de sequencer tracks, of “Al” voor alle sequencer tracks.

Specificeer met de “**M**” parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

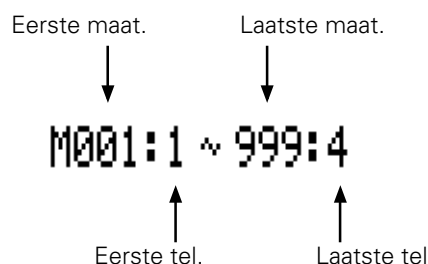
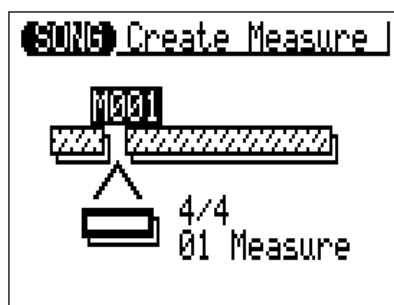
Specificeer met de “**Time**” parameter het percentage waarmee de tijd verlengt of verkort moet worden: “50%” ... “200%”. De Gate tijd van de noten op de gespecificeerde track en maten worden ook overeenkomstig deze instelling gewijzigd.

Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Chord separate job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.



## 15 : Create Measure

Creëert een gespecificeerd aantal lege maten met de gespecificeerde maatsoort voor alle tracks. De gecreëerde maten worden ingevoerd op een gespecificeerde maatnummer en alle volgende maten worden naar voren verplaatst om ruimte te maken.



Specificeer met de "**M**" parameter boven de grafische balk de maat waar de nieuw gecreëerde maten worden ingevoerd.

De maatsoort onder de grafische balk bepaald de maatsoort die wordt gecreëerd: 1/16 ... 16/16, 1/8 ... 16/8, 1/4 ... 8/4.

De "**Measure**" parameter onder de balk specificeert het aantal maten die worden gecreëerd.

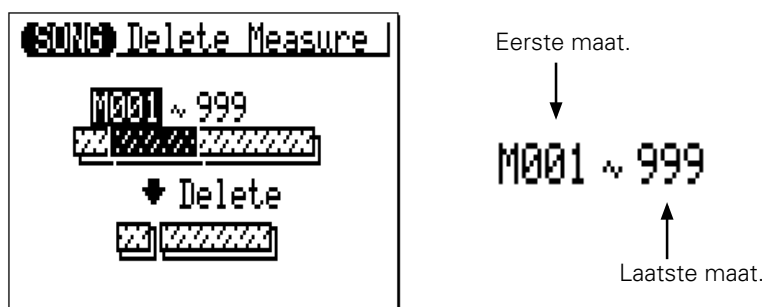
Druk, nadat u de parameters naar wens heeft ingesteld, op [ENTER] om de Create Measure handeling uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of op een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- Alle bestaande maten achter het punt waar de nieuwe maten worden gecreëerd schuiven naar voren om ruimte te maken voor de nieuwe maten.
- Als u de Create Measure handeling in een lege song gebruikt, worden de gespecificeerde maten alleen in track 1 geplaatst.
- Gebruik Create Measure als u nieuw materiaal ergens in het midden van al opgenomen data wilt invoegen, zonder de bestaande data wissen. Creëer eerst de benodigde maten en kopiëer de data van een bestaande maat met de Copy Event functie, of neem, indien nodig, nieuwe data op.

## 16 : Delete Measure

Wist het gespecificeerde bereik van maten in alle tracks tegelijk.



Met de "M" parameters boven de grafische balk kunt u de eerste maat en de laatste maat van het te wissen bereik specificeren.

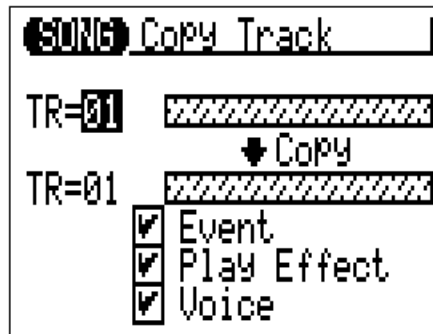
Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] om de Delete Measure job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data verwerkt wordt. Vervolgens verschijnt kortstondig "Completed" als de job gedaan is. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- *Delete Measure is een goede manier om ongewenste data geheel uit een song te halen. Het is echter wel belangrijk om te onthouden dat een wishandeling effect heeft op alle tracks tegelijk, en dat de maten die volgen op het gewiste bereik, naar voren springen en de plaats innemen van de gewiste data.*

## 17 : Copy Track

Kopiëert alle data in een gespecificeerde track naar een andere gespecificeerde track.



De bovenste "**TR**" parameter selecteert de brontrack — m.a.w. de track waarvan de data wordt gekopieerd: "01" ... "16".

De onderste "**TR**" parameter selecteert de bestemmingstrack — m.a.w. de track waar de data naartoe wordt gekopieerd: "01" ... "16".

Met de "**Event**", "**Play Effect**", en "**Voice**" controle vierkantjes is het mogelijk om te specificeren of de corresponderende soorten data wel of niet wordt gekopieerd (de data wordt gekopieerd als er een v-teken is ingevuld) .

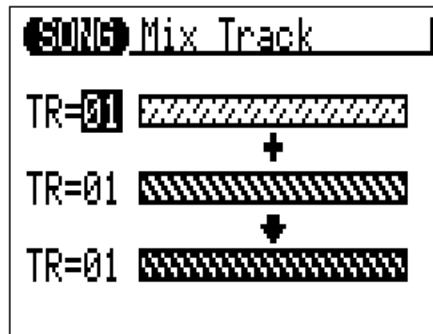
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Track job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- Als de bestemmingstrack reeds data bevat, wist en vervangt de gekopieerde track de vorige data.

## 18 : Mix Track

Combineert de data van twee gespecificeerde tracks en plaatst het resultaat in een derde track (hetgeen dezelfde track kan zijn als de tweede track).



De bovenste en middelste "TR" parameters selecteren de eerste en tweede brontracks — i.e. de tracks die worden vermengd: "01" ... "16".

De onderste "TR" ("01" ... "16") parameter specificeert de bestemmingstrack waar de gemixte data naartoe wordt gekopieerd.

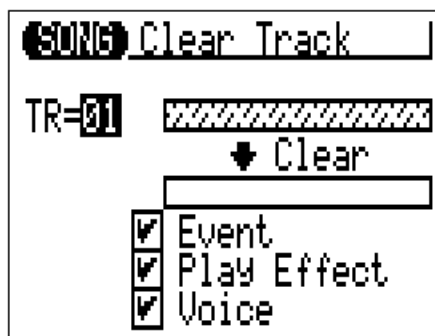
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Mix Track job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ NOTE

- Als er geen data op de tweede brontrack staat, wordt de data van de eerste brontrack eenvoudig gekopieerd naar de bestemmingstrack.

## 19 : Clear Track

Wist de gespecificeerde track geheel uit de huidige geselecteerde song (inclusief alle Play Effect parameters).



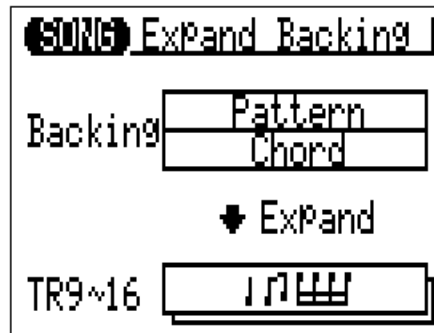
De "**TR**" parameter selecteert de te wissen track(s): "01" ... "16" voor de sequencer tracks, de begeleidings "Pt" track, de begeleidings "Cd" track, de "Tm" track, of "Al" (Alle) tracks.

Met de "**Event**", "**Play Effect**" en "**Voice**" controle vierkantjes is het mogelijk om te specificeren of de corresponderende soorten data wel of niet worden gewist (de data worden gewist als er een v-teken in het vierkantje staat) .

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Clear Track job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 20 : Expand Backing

“Breidt” de begeleidingstrack data “uit”— m.a.w. de patroon- en akkoorddata — en plaatst de resultaten in de normale sequencer tracks na het converteren van de data naar standaard MIDI formaat. De uitgebreide data worden geplaatst in sequencer tracks 9 t/m 16 (zie de lijst hieronder). Alle vorige data in deze tracks worden gewist!



Druk op [ENTER] om de Expand Backing job ui te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

Pattern Track	Sequencer Track
D1	9
D2	10
PC	11
BA	12
C1	13
C2	14
C3	15
C4	16

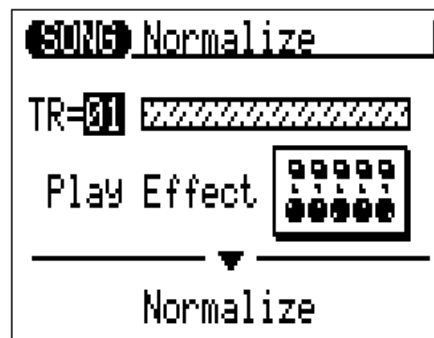
**■ NOTE**

- Als de “Ds3” (Drum set 3) wordt toegewezen aan de D1, D2 of PC track van het uitgebreide patroon, worden de drumvoice instellingen gekopieerd naar “Ds2” (Drum set 2). De vorige instellingen op Ds2 worden overschreven (gewist).

## 21 : Normalize

Past de Play Effect instellingen daadwerkelijk toe op de sequence data, en modificeert de sequence data overeenkomstig. De Play Effect instellingen worden na uitvoering geïnitieerd.

De "TR" parameter selecteert de track(s) waarop de Normalize job effect moet hebben:

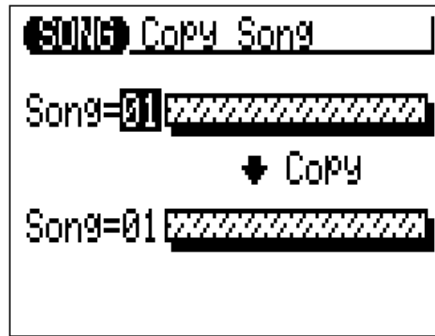


"01" ... "16" voor de sequencer tracks, of "Al" (All) voor alle sequencer tracks.

Druk, na het naar wens instellen van de parameter op [ENTER] om de Normalize job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 22 : Copy Song

Kopiëert de data in alle tracks van de gespecificeerde song naar een ander gespecificeerde song (inclusief song name, play effect en voice toewijzing instellingen).



De bovenste "**Song**" parameter selecteert de bronsong — i.e. de song waarvan de data wordt gekopieerd: "01" ... "20".

De onderste "**Song**" parameter selecteert de bestemmingssong — i.e. de song waar de data naar toe wordt gekopieerd: "01" ... "20"

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Song job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

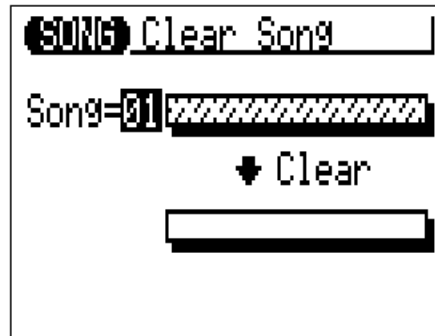
### ■ NOTE

- Als de bestemmingssong reeds data bevat, wist en vervangt de gekopieerde song de vorige song.



## 23 : Clear Song

Wist alle data geheel van alle tracks in de huidig geselecteerde song. Initialiseert tevens de play effect en voice instellingen.



De "**Song**" parameter selecteert de te wissen song: "01" ... "20" of "Al"(All)

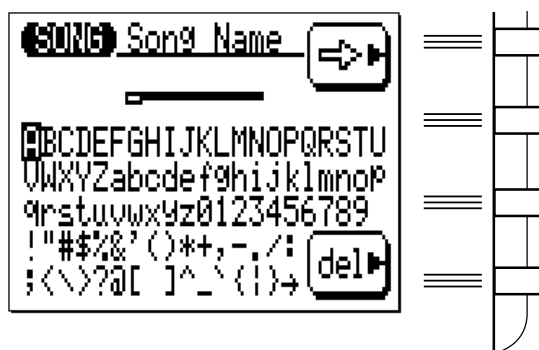
Druk, na het naar wens instellen van de parameter op [ENTER] om de Clear Song job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ NOTE

- Het wissen van "All" songs kan niet ongedaan worden gemaakt met de "Undo/Redo" job.

## 24 : Song Name

Hiermee kunt u een originele naam van maximaal 8 karakters geven aan de huidige song.



Plaats de cursor met de cursorknoppen op het karakter dat ingevoerd moet worden, en druk vervolgens op de [ENTER] toets. Het karakter verschijnt op de karaktercursorlokatie en de karaktercursor verspringt naar de volgende karakterpositie.

De karaktercursor wordt verplaatst met de functietoets rechts van "←→"

Druk, om een karakter te wissen, op de functietoets rechts van "del". Het karakter links van de cursor wordt gewist en de cursor verplaatst zich naar de positie van het gewiste karakter.

Druk, als de naam is ingevoerd, op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode toets om direct naar de geselecteerde mode te gaan (het is niet nodig om op de [ENTER] toets te drukken om een gespecificeerde naam in te voeren).

■ **N.B.**

- Het invoeren van een songnaam kan niet ongedaan worden gemaakt met de "Undo/Redo" job.

# Het Creëren Van Originele Begeleidingspatronen

De QY70 begeleidingspatronen worden gecreëerd door het combineren van "frases" — preset of origineel — in de PATTERN mode. Een frase is eenvoudig gezegd een individueel "part" van een patroon — bijv. een drumfrase, een basfrase, een toetsenbordfrase, etc. — met een enkele voice. De QY70 bezit 4,167 preset frases en 384 geheugenlokaties voor originele patronen (i.e., 64 gebruikers-stijlen, ieder met onafhankelijke INTRO, MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA en ENDING secties).

U kunt tevens frase componenten van de preset patronen in de PATTERN mode zien.

## De Preset Frases

De QY70 bevat in totaal 4,167 preset frases die kunnen worden gecombineerd om een vrijwel oneindige variëteit van begeleidingspatronen te creëren. De preset frasenummers bestaan uit drie gedeelten, zoals hieronder wordt getoond. De cursor kan op ieder van deze drie gedeelten worden geplaatst om naar wens te kunnen selecteren.




Rock Tek   1/4M	
[Intro] VEL...	
JOB 4/4	FNGR OFF
clerk	
(01)	01_0054 RkTek-1U
(02)	01_0058 RkTek-2U
(E0)	01_0032 RkTek-1U
(E8)	01_0037 RkTek-1U

Nummer  
Tel  
Categorie

### Categorie

Da	Drum-a (Pop&Rock)
Db	Drum-b (Specific)
Fa	Drum Fill-a (Pop&Rock)
Fb	Drum Fill-b (Specific)
PC	Percussion
Ba	Bass-a (Pop&Rock)
Bb	Bass-b (Specifiek)
Ga	Guitar Chord-a (Pop&Rock)
Gb	Guitar Chord-b (Specifiek)
GR	Guitar Riff
KC	Keyboard Chord
KR	Keyboard Riff
PD	Pad
BR	Brass
SE	Sound Effects

### Tel

	16 e tel
	8e tel
	3/4 e tel

### Nummer

Verschildt afhankelijk van de categorie

#### ■ NOTE

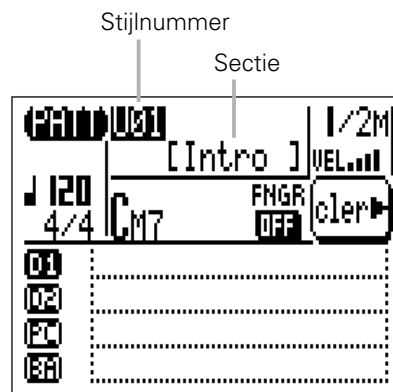
- Zie de Preset Frase Lijst voor details over de frase categorie, beat (tel) en nummer.

## Het Combineren van Frases In de Pattern Mode

De frases worden gecombineerd om patronen te creëren die kunnen worden gebruikt in begeleidingen in de PATTERN mode.

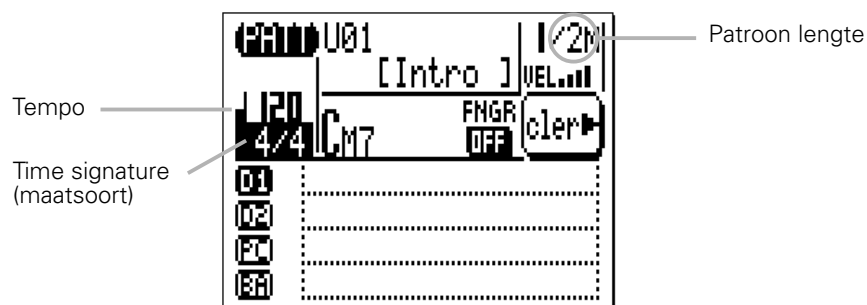
### 1 Selecteer de PATTERN Mode, een Gebruikersstijl, & een Sectie

Druk op de [PATT] toets om PATTERN mode te selecteren en selecteer vervolgens, met de cursor op het stijlnummer geplaatst, een "user" stijl: "U00" t/m "U64". Verplaats de cursor op de sectienaam en selecteer het gedeelte die u wilt creëren.



### 2 Stel de Pattern Lengte, Maatsoort & Tempo naar Wens in

Plaats, als u begint met een leeg patroon, de cursor op de pattern length parameter en stel de gewenste patroonlengte in met 1 t/m 8 maten. Plaats, indien nodig, de cursor naar de time signature (maatsoort) parameter en stel de maatsoort naar wens in (1/16 ... 16/16, 1/8 ... 16/8, 1/4 ... 8/4). Het standaard tempo is 120, maar u kunt de cursor verplaatsen naar de tempo parameter en ieder ander tempo instellen dat past bij uw patroon.



■ **NOTE**

- De standaard patroonlengte van de INTRO, MAIN A, MAIN B en ENDING secties is 2 maten, terwijl de standaardlengte van de FILL AB en FILLBA secties 1 maat is.

**3 Selecteer een Patroon Track**

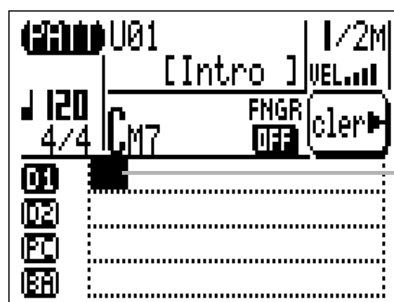
Frases kunnen worden toegewezen aan elk van de 8 “tracks” in de PATTERN mode. De PATTERN mode tracks en de frases die aan iedere track kunnen worden toegewezen, worden hieronder opgesomd:

Track	Part	Beschikbare Frases
D1	Drum 1	Drum Frase
D2	Drum 2	Drum Frase
PC	Percussion	Percussie Frase
BA	Bass	Bas Frase
C1	Chord 1	Akkoord backing frase (Gitaar, Toetsenbord, etc.)
C2	Chord 2	Akkoord backing frase (Gitaar, Toetsenbord, etc.)
C3	Chord 3	Akkoord backing frase (Gitaar, Toetsenbord, etc.)
C4	Chord 4	Akkoord backing frase (Gitaar, Toetsenbord, etc.)

■ **N.B.**

- Zie de Preset Frase Lijst voor details over de beschikbare frases.

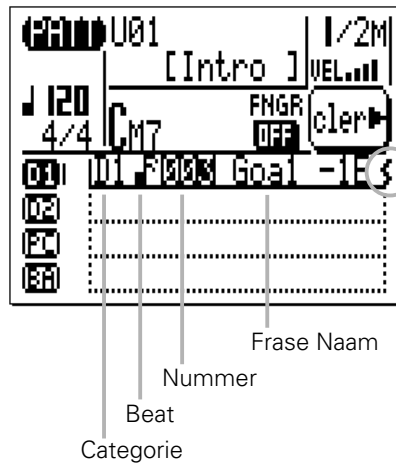
Plaats de cursor op het frase-invoergebied van de track waaraan u een frase wilt toewijzen.



Cursor op D1 track

**4 Voer het Gewenste Frasennummer in**

Ga met de cursortoetsen naar de categorie, beat of nummerparameter, en selecteer de gewenste frase voor die track met de [-1] en [+1] toetsen of de SHIFT-Nummer invoermethode.



Als de toegewezen frase langer is als de patroonlengte, verschijnt dit symbool (\$). In dit geval wordt het overschrijdende deel van de frase niet afgespeeld.

### Het Patroon Afluisteren

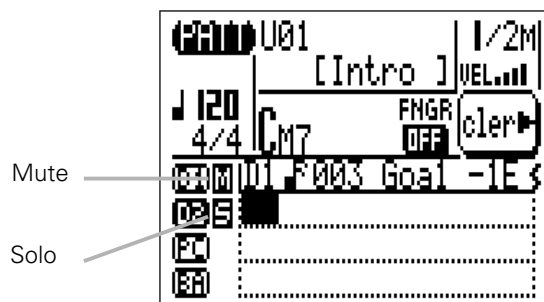
Als u op de [▶] knop drukt onder het invoeren van frases, kunt u horen hoe het patroon klinkt als de verscheidene frases worden toegevoegd. Druk op [■], om het afspelen te stoppen.



### De Patroon Tracks Mute'n en Solo'en

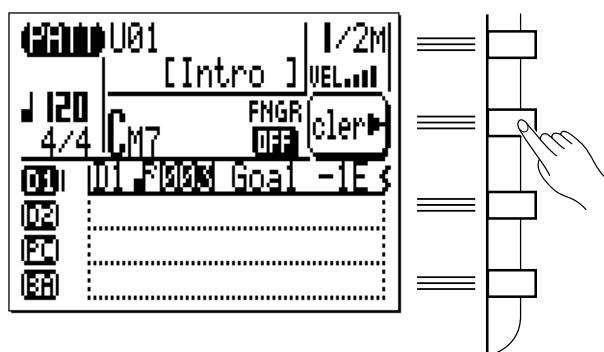
Eén of meerdere PATTERN mode tracks kunnen worden gemute of gesolo'd door de cursor onmiddellijk links van de track te plaatsen (op de velocity-meter positie) en met de [-1] of [+1] de track naar wens te mute'n of solo'en. Met de [-1] toets kunt u de geselecteerde track beurtelings mute'n of on-mute'n en met de [+1] toets kunt u de track beurtelings op solo zetten of van solo halen. Een willekeurig aantal tracks kunnen tegelijkertijd worden gemute' en/of gesolo'd. Houdt, om meer den één track tegelijkertijd te solo'en, de [SHIFT] toets ingedrukt terwijl u meerdere tracks solo't nadat de eerste solo-track is gespecificeerd. Houdt de [SHIFT] toets ook vast bij het van solo halen van een enkele track als meerdere tracks worden gesolo'd (het van solo halen van een enkele track zonder de [SHIFT] toets vast te houden haalt alle tracks van solo).

De letter "M" verschijnt naast de tracks die worden ge-mute en de letter "S" verschijnt als een track wordt ge-solo'd.



### Het Wissen van Frases

Frasen kunnen worden gewist door de cursor op het juiste frase nummer, categorie of beat te plaatsen en het drukken op de functietoets naast "Cler" in de display.



### Het Wijzigen van de Pattern Playback Chord

Het akkoord dat wordt gebruikt voor het afspelen van het patroon kan worden gewijzigd door de cursor op de akkoordlokatie te plaatsen en het akkoord in te voeren met het micro-toetsenbord en de [ENTER] toetsen als beschreven op pag. 40. De basnoot voor "on-bass" akkoorden kan worden ingevoerd met de lagere octaaf van het micro-toetsenbord terwijl u de [OCT DOWN/BASS] toets ingedrukt houdt (de basnoot verschijnt rechts van een slash (lett. schrap) naast de akkoordnaam).



U kunt het akkoord ook invoeren door het akkoord exact zoals het is te spelen op het micro-toetsenbord of een extern toetsenbord als "FNGR" (Fingered Chord functie) is ingesteld op "ON". In dit geval kan een basnoot worden ingevoerd met het indrukken van een toets voor een basnoot op de linkerhelft van het micro-toetsenbord of een extern toetsenbord terwijl u het akkoord ingedrukt houdt. (Het "left part" bereik voor het invoeren van een basnoot kan worden gespecificeerd in de Utility mode op pag. 227.)

### **5 Herhaal Voor Zoveel Tracks als Nodig**

Herhaal stappen **3** en **4** om de frases in te voeren op zoveel tracks als u wilt (u hoeft niet alle 8 patroontracks te programmeren).

### **6 Herhaal Voor de Andere Secties**

Herhaal de bovenstaande procedure om de resterende secties van de stijl overeenkomstig uw wens af te maken.

#### **■ NOTE**

- Zie "De Pattern Jobs" op pag. 157 voor details over de QY70's patroon jobs die het creëren en modificeren van patronen aanzienlijk uitbreidt.
- U kunt tevens de frases op een preset patroon opnieuw combineren. Voer, om de nieuwe combinatie op te slaan, de "Copy Pattern" (pag. 189) of "Copy Track" (pag. 186) job uit voor u het stijlnummer van het patroon wijzigt.

## Het Opnemen van Originele Frases

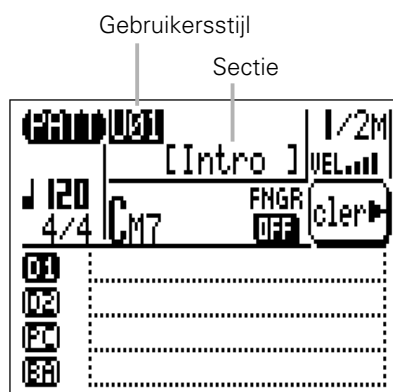
De QY70 maakt het u gemakkelijk om originele begeleidingsfrases te creëren. De PATTERN mode kent twee manieren om originele frases te creëren: realtime en step opname.

### Realtime Phrase Opname

In de realtime record mode kunt u de track selecteren die u wilt opnemen en de voice waarmee u wilt opnemen en vervolgens de part op de micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord in realtime afspelen.

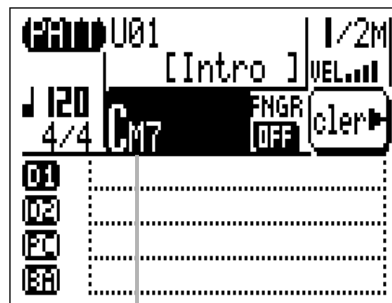
#### 1 Selecteer een Gebruikersstijl en Sectie

Zoals wordt beschreven in het voorgaande gedeelte, moet u beginnen met het selecteren van een gebruikersstijl ("U01" t/m "U64") en een sectie ("INTRO", "MAIN A", etc.) in de PATTERN mode.



#### 2 Selecteer een Bron Akkoord

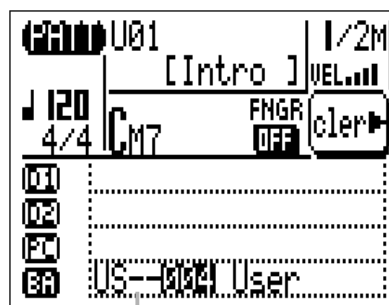
Plaats de cursor op de akkoordparameter en voer met de akkoord invoer-procedure zoals hierboven beschreven de "bronakkoord" in van de frase die u opneemt (i.e. het akkoord waarop de frase is gebaseerd). Onthoudt dat u geen "on-bass" akkoord kan invoeren als "bronakkoord".



Bronakkoord

### 3 Selecteer een Patroon Track en zijn “Gebruikers” Frase

Plaats de cursor op de track waarvoor u een originele frase wilt creëren. Selecteer om bijvoorbeeld een basfrase te creëren de “BA” (Bass) track. Selecteer dan met de [+1] toets de gebruikersfrase van die track (“Us--001” voor Intro sectie’s D1 track t/m “Us--048” voor Ending sectie’s C4 track, afhankelijk van de geselecteerde sectie en track.) Als de track waarop u wilt opnemen leeg is, hoeft u geen gebruikersfrase voor die track te selecteren.



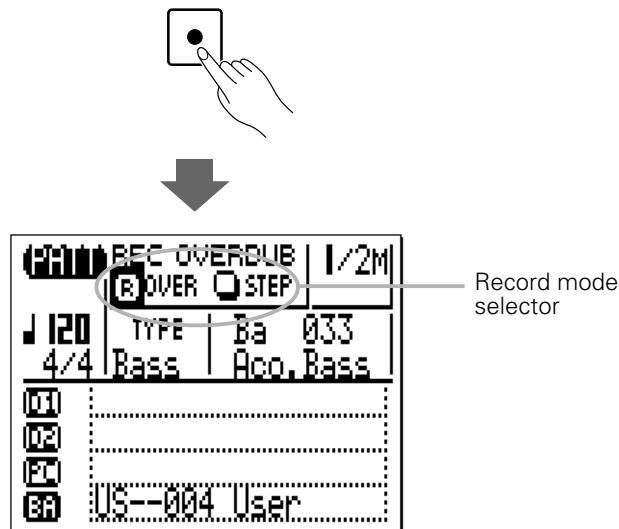
“User” of gebruikersfrase

#### ■ N.B.

- U kunt voordat u de record mode activeert ook de “velocity” van het micro-toetsenbord instellen met de “VEL” parameter in de rechter bovenhoek van de display. De velocity kan op tien niveaus worden ingesteld — hoe meer balken, hoe hoger de velocity. Er zijn ook vier “randon velocity” instellingen die verschillende graden van random velocity variatie produceren. “R1” produceert de kleinste variatie en “R4” produceert de grootste variatie.
- U kunt tevens de octaaf van het micro-toetsenbord instellen voordat u de record mode activeert, met het indrukken van de [OCT UP] of [OCT DOWN] toets.

#### 4 Activeer de Phrase Record Ready Mode

Druk op de [●] toets om de phrase record ready mode te activeren. De rode LED licht op en in de display verschijnt iets vergelijkbaars met dit:

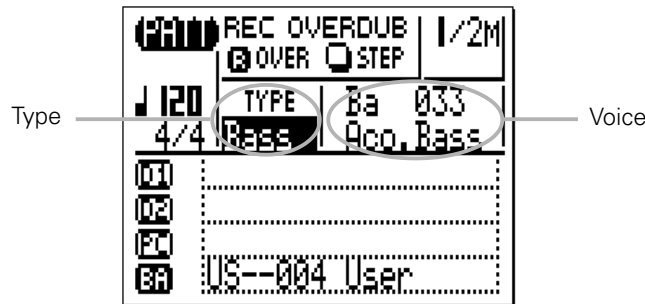


#### 5 Selecteer de Realtime Overdub Record Mode

Plaats de cursor in het record mode selectie gedeelte van de display (het gedeelte met de "OVER" en "STEP" knoppen) en plaats deze op de "OVER" (realtime overdub) knop. Druk vervolgens op de [+1/YES] toets om de realtime overdub record mode te selecteren (als deze al niet geselecteerd was). Een geïnverteerde "R" verschijnt in de record mode knop.

#### 6 Stel het Frase Type en de Voice in

Er worden een standaard "TYPE" en voice voor de geselecteerde track getoond. Deze kunnen naar wens worden gewijzigd voordat u de frase opneemt. De standaardtypes en voices van iedere patroontrack worden hieronder getoond. De "TYPE" parameter is eigenlijk de "Note Transition Table Type" en bepaalt hoe de corresponderende track opnieuw wordt geharmoniseerd indien deze wordt gebruikt in een begeleiding met akkoordwijzigingen. De verschillende frasetypes worden hieronder beschreven.



Track	Standaard Type	Standaard Voice
D1 (Drum 1)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
D2 (Drum 2)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
PC (Percussion)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
BA (Bass)	Bass	Ba 033: Acoustic Bass
C1 (Chord 1)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C2 (Chord 2)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C3 (Chord 3)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C4 (Chord 4)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano

### Frase Type

Bypass	De frase wordt niet opnieuw geharmoniseerd — i.e. akkoordwijzigingen hebben geen effect — als dit type wordt geselecteerd. Dit type moet worden gebruikt voor drum- en percussiefrazen, anders worden de druminstrumenten opnieuw geharmoniseerd en wijzigen als er een akkoordwijziging wordt doorgevoerd.
Bass	Als het "Bass" type wordt geselecteerd, wordt de frase opnieuw geharmoniseerd op dezelfde manier als het Chord 1 frase type hieronder, behalve dat de grondtoon altijd wordt gebruikt als de eerste noot en onmiddellijk wordt gevolgd door een akkoordwijziging. In het geval van een "on-bass" akkoord, speelt de basfrase altijd de "on-bass" noot.
Chord 1	De bron nootdata wordt "gereharmoniseerd" op basis van de grondtoon van het gespecificeerde akkoord.
Chord 2	De bron nootdata wordt gereharmoniseerd met de dichtstbij mogelijke "voice leading" van het voorgaande akkoord. Dit resulteert in de meest soepele akkoordwijzigingen.
Parallel	Als dit type wordt geselecteerd, wordt de bron nootdata eenvoudig getransponeerd naar de grondtoon van het nieuwe akkoord zonder reharmonisatie.

## 7 Stel de Patroon Lengte, Maatsoort & Tempo naar Wens in

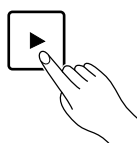
Plaats, als u een frase creëert voor een leeg patroon, de cursor op de pattern lengte parameter en stel de gewenste patroonlengte in van 1 tot 8 maten. Plaats de cursor indien nodig ook op de time signature parameter en stel de maatsoort in naar wens (1/16 ... 16/16, 1/8 ... 16/8, 1/4 ... 8/4). Het standaard tempo is 120, maar u kan de cursor op de tempo parameter plaatsen en elk tempo instellen dat bij uw opname past.



## 8 Neem op

Druk op de [▶] toets om met opnemen te beginnen. De metronoom klinkt en er wordt één-maat afgeteld voordat de eerste maat werkelijk wordt opgenomen.

Speel het gewenste deel ofwel op het micro-toetsenbord of op een extern MIDI toetsenbord. De frase herhaalt zich voortdurend van de eerste tot de laatste maat, zodat u door kunt gaan met het toevoegen van noten tot de part compleet is.

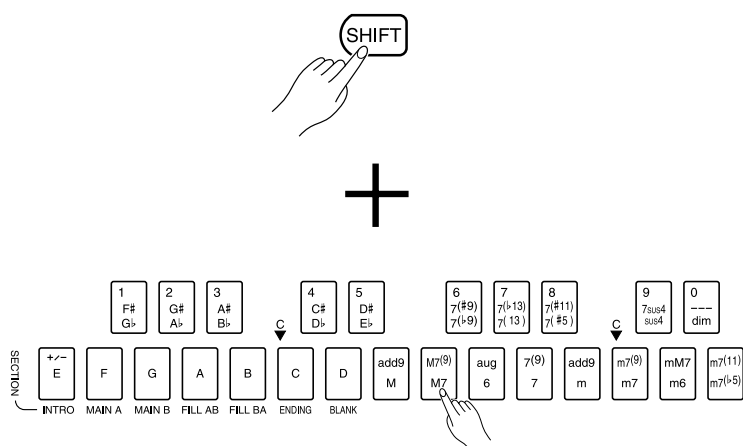


### ■ N.B.

- Aangezien uw originele frase automatisch wordt gereharmoniseerd zoals wordt vereist door het QY70 ABC systeem, geven we hierbij een paar regels om te volgen, om u van de beste resultaten te verzekeren:
  - 1: Houdt u aan de harmonische gebied van uw bronakkoord.
  - 2: Gebruik voornamelijk de grondtoon, terts, kwint en majeur septiem.
  - 3: Houdt het ritmisch ... vermijdt melodische lijnen.

## 9 Wis Fouten Indien Nodig

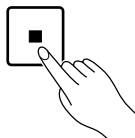
Wis fouten door de te wissen noot eenvoudig op het micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord te spelen terwijl u de [SHIFT] toets ingedrukt houdt. Alle voorkomende corresponderende noten worden gewist zolang de toets wordt ingedrukt.



## 10 Stop de Opname

Druk op de [■] toets om het opnemen te stoppen. De normale PATTERN play mode wordt automatisch opnieuw geselecteerd als u het opnemen stopt.

## 11 Herhaal Dit Bij Zoveel Tracks en Secties als Nodig is



Herhaal de vereiste stappen van bovenstaande procedure om frases op te nemen voor zoveel tracks en secties als nodig is.

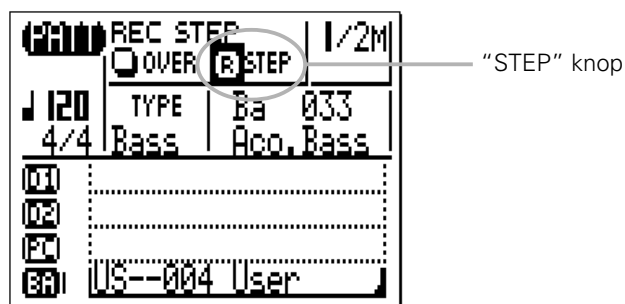
### ■ NOTE

- Zie "De Pattern Jobs" op pag. 157 voor details over de QY70's pattern jobs die het creëren en modificeren van patronen aanzienlijk uitbreiden.

## Step (Stap-voor Stap) Frase Opname

Met de "step phrase record mode" kunt u frases noot-voor-noot invoeren, met precieze controle over de timing, lengte en hardheid (loudness) van iedere noot. U kunt complete frases opnemen met step mode, of het gebruiken om de bestaande frase op te poetsen en er data aan toe te voegen.

Stappen **1** t/m **7** zijn dezelfde als bij frase realtime opname hierboven, met uitzondering van stap **5** waarin u de "STEP" record mode moet selecteren in plaats van "OVER" (pag. 146). Het eigenlijke opnameproces is vervolgens hetzelfde als het stap-voor-stap opnemen van SONG tracks met uitzondering van de measure/beat/clock display die zowel het totaal aantal maten in het patroon toont als het huidige maatnummer. Zie pag. 81 t/m 87 voor details over step opname.



### ■ N.B.

- De opgenomen gebruikersfrase kan worden gewist door het indrukken van de functietoets naast "cler", zoals wordt getoond op pag. 142. In dit geval kunt u de gewiste frase oproepen met het opnieuw selecteren van een gebruikersfrase voor die track met de [+1]/[-1] toets. Voer om de opgenomen frase helemaal te wissen, de "Clear Track" job op pag. 188 uit.



## Pattern Voice mode

Iedere patroonfrase heeft zijn eigen voice of het nu een preset frase of een gebruikersfrase is. (De gebruikersfrase voice wordt gespecificeerd in de phrase record ready mode, zoals beschreven wordt op pag. 146).

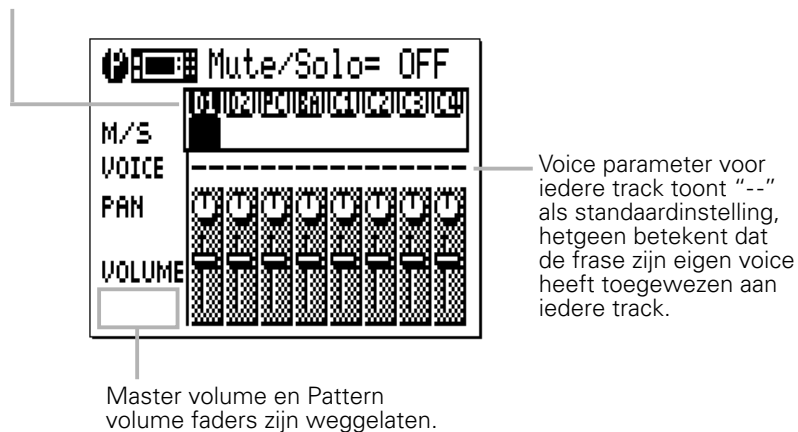
U kunt echter ook een van de QY70's 519 voices en 20 drumkits aan de 8 patroonfrase tracks (D1, D2, PC, BA, C1...C4) toewijzen in de PATTERN VOICE mode.

De VOICE mode is voorzien van een grafisch "on-screen mengpaneel" met mute/solo parameters, pan pots, en faders voor iedere track. De PATTERN voice mode biedt ook toegang tot effect send parameters en een uitgebreid bereik van voice editing parameters.

Druk op de [PATT] toets om de voice mode mengpaneeldisplay te selecteren. De mengpaneeldisplay toont 8 patroonfrase tracks tegelijk.

The VOICE mode mengpaneeldisplay ziet er bijna hetzelfde uit als die van de SONG VOICE mode behalve:

De tracknummers zijn D1, D2, PC, BA en C1...C4.

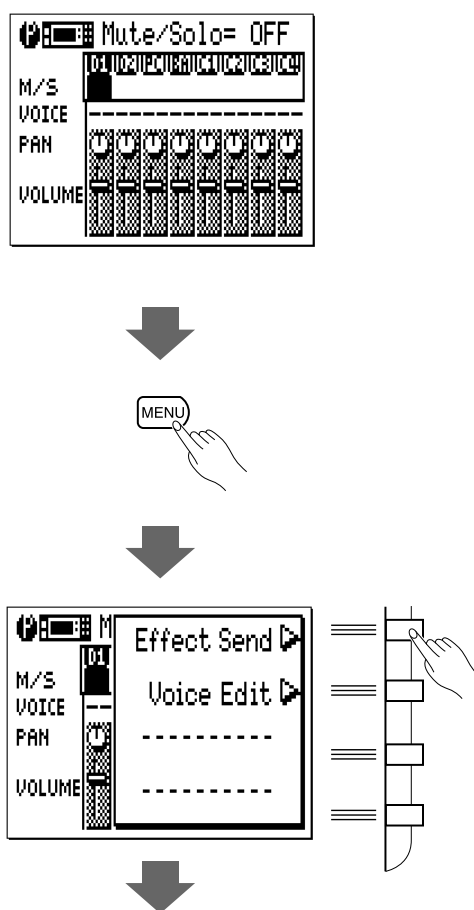


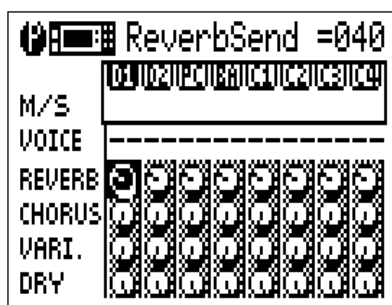
Zie, voor details over iedere parameter van de VOICE mengpaneel-display, "De Song Voice Mode" op pag. 61. Houdt er rekening mee dat iedere track's voice toewijzing, pan en volume instellingen voor een preset patroon in de VOICE mode niet in het geheugen worden opgeslagen.

## De Effect Send Display

De QY70 bevat een hoge-kwaliteit intern digitaal signaal verwerkingsysteem (signal processor) die een scala aan effecten biedt, inclusief reverb, delay, modulatie, distortion, en meer. Er zijn drie onafhankelijke effectblokken — Reverb, Chorus, en Variation. De individuele effecten worden geselecteerd en gemodificeerd met de EFFECT mode, in detail beschreven op pag. 212. De VOICE mode mengpaneeldisplay biedt toegang tot onafhankelijke effect send controls voor ieder van de drie effect blokken met de MENU sub-display. Druk op de [MENU] knop, en vervolgens op de functietoets naast "Effect Send" in de display.

De Effect Send display ziet er bijna hetzelfde uit als de SONG VOICE mode's Effect Send display met uitzondering van de tracknummers en de toegewezen voice ("--" betekent dat de frase zijn eigen voice bevat).





Zie "De Effect Send Display" van de Song Voice mode op pag. 66 voor details over iedere parameter van de Effect Send display.

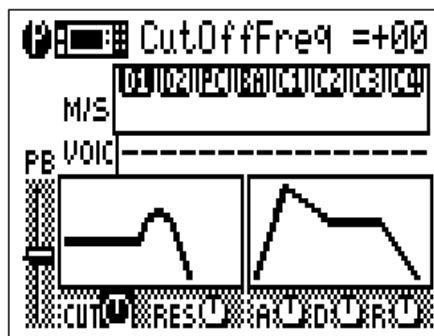
## Voices Editten

Met de QY70's VOICE EDIT mode kunt u het geluid van de voices toegewezen aan iedere track wijzigen zodat deze passen bij uw muzikale behoeften. U kunt naar de VOICE EDIT mode gaan vanuit de PATTERN VOICE mode door op de [MENU] knop te drukken en vervolgens op de functietoets naast "Voice Edit" in de display. Als er een Drum Set is geselecteerd (i.e., als een drumtrack, waaraan een "Ds3" drumset voice is toegewezen, wordt geselecteerd) is de "Drum Voice Edit" mode ook beschikbaar in het menu.

### ■ N.B.

- "Ds1" en "Ds2" drumsets kunnen alleen worden geselecteerd in de SONG VOICE mode. In de PATTERN VOICE mode kan "Ds3" drumset worden geselecteerd om druminstrumenten te wijzigen.

De VOICE EDIT display ziet er bijna hetzelfde uit als de SONG VOICE mode's VOICE EDIT display met uitzondering van de tracknummers en de toegewezen voice ("--" betekent dat de frasevoice zijn eigen voice bevat).



Zie "Voice Editten" van de Song Voice mode op pag. 68 voor details over iedere parameter van de VOICE EDIT display.

## Afspiel Effecten (Play Effects)

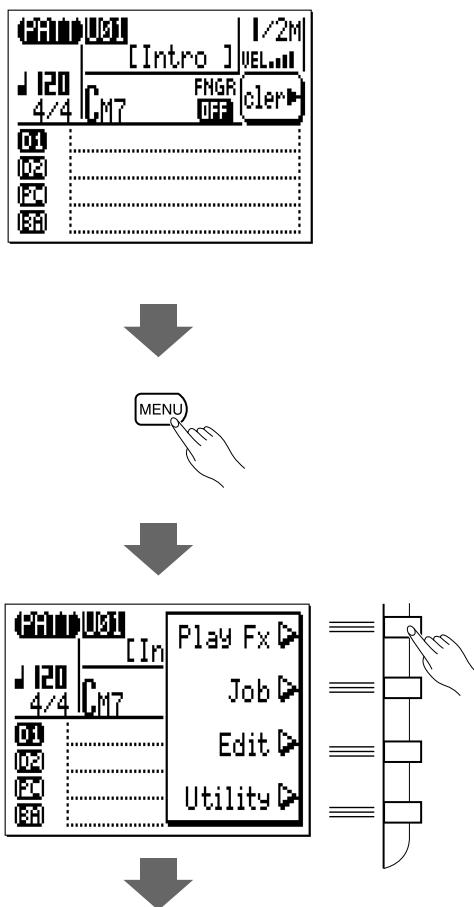
De QY70 "Afspeel Effecten" kunnen zowel het afspelen van het patroon in realtime als het afspelen van de song beïnvloeden, en worden niet echt opgenomen in de frase data. De Speel Effecten bevatten Groove Quantization en Drum Table Remapping.

Druk om toegang te krijgen tot de Speel Effecten op de [MENU] toets vanuit PATTERN play mode en druk op de functietoets naast "Play Fx" in de display. De "Groove" en "Drum Table" displays kunnen vervolgens worden geselecteerd met de [MENU] toetsen en daarna met de functietoets naast "Groove" of "Drum Table" in de display, zoals gewenst.

■ **N.B.**

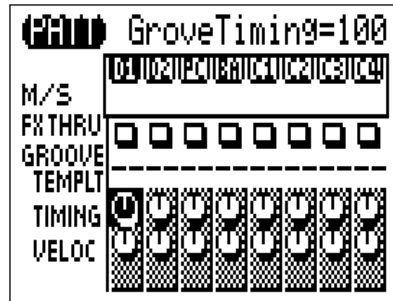
- De Speel Effecten instellingen kunnen worden opgeslagen voor iedere gebruikersstijl. Deze instellingen zijn ook effectief als de gebruikersstijl is toegewezen aan en gespeeld wordt in de SONG mode's pattern (Pt) track.

De "Groove" en "Drum Table" displays zijn precies hetzelfde als die in de SONG mode met uitzondering van tracknummers (D1, D2, PC, BA, C1...C4). Zie "Speel Effecten" van de SONG mode op pag. 94 voor details.

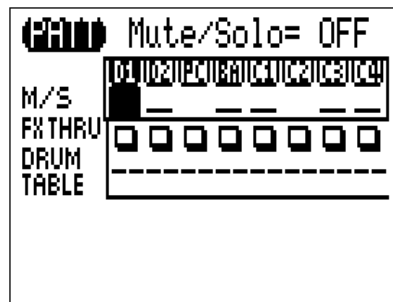




**Groove Quantize display**

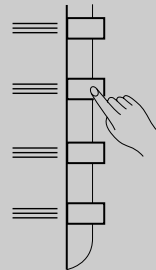


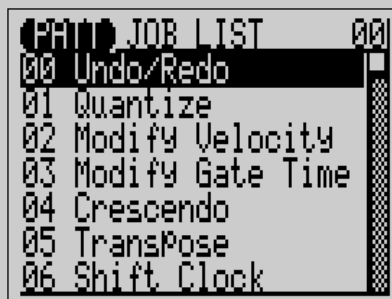
**Drum Table display**



## De Pattern Jobs

De PATTERN mode bevat 24 pattern "jobs" die een aantal belangrijke functies uitvoeren. Druk, om toegang te krijgen tot de pattern jobs en deze te gebruiken, op de [MENU] knop terwijl u in de PATTERN mode bent en druk vervolgens op de "Job" functie knop. Dit roept de pattern job lijst op. Selecteer de verschillende jobs in de lijst door de cursor naar de benodigde job te verplaatsen en op [ENTER] te drukken. De functie knop kan ook gebruikt worden om de cursor direct naar de eerste job in de corresponderende category te verplaatsen: Event, Phrase, Track, of Pattern (druk op de [MENU] knop en vervolgens op de toegewezen functie knop).





00: Undo/Redo	14: Time Stretch
<b>"Event" categorie</b>	<b>"Phrase" categorie</b>
01: Quantize	15: Copy Phrase
02: Modify Velocity	16: Get Phrase
03: Modify Gate Time	17: Put Phrase
04: Crescendo	<b>"Track" categorie</b>
05: Transpose	18: Copy Track
06: Shift Clock	19: Mix Track
07: Chord Sort	20: Clear Track
08: Chord Separate	<b>"Pattern" categorie</b>
09: Copy Event	21: Copy Pattern
10: Erase Event	22: Clear Pattern
11 : Extract Event	23: Style Name
12: Create Continuous	
13: Thin Out	

### ■ Terugkeren naar de PATTERN Mode

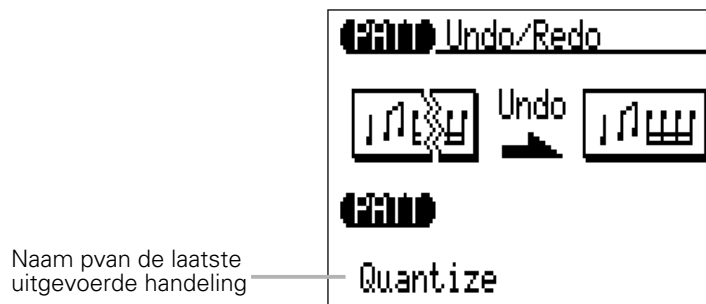
Verlaat met de [EXIT] knop iedere pattern job en dan de job lijst waarmee u terugkeert naar de normale PATTERN mode. U kunt ook de [PATTERN] knop indrukken om direct terug te keren naar de PATTERN mode.





## 00 : Undo/Redo

Deze handeling “undo’t (ongedaan maken)” iedere andere pattern/song job, edit, of record functie als het is uitgevoerd alvorens iedere andere handeling wordt uitgevoerd. In alle gevallen wordt de beïnvloedde data hersteld naar de staat dat het was voor het uitvoeren van de job, edit, of record handeling. Deze job undo’t ook de laatste undo handeling (redo).



De naam van de laatste handeling verschijnt in de display (d.w.z. de handeling die ongedaan gemaakt wordt). In het voorbeeld display, hierboven, wordt een quantize handeling ongedaan gemaakt.

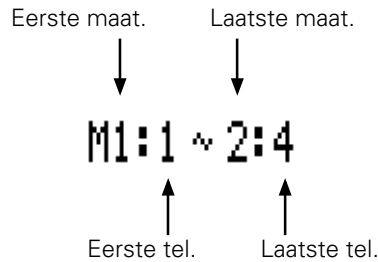
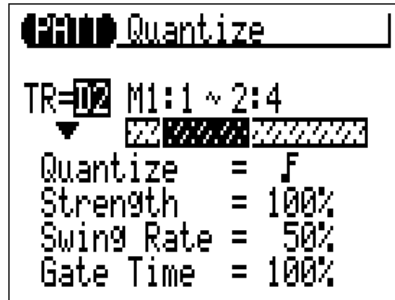
Druk op [ENTER] om de Undo/Redo job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt, en er verschijnt kortstondig “Completed” als de job klaar is. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ DETAIL

- De UNDO/REDO job kan niet de Clear Song (“All”), de Clear Pattern (“All” styles), de Song Name, of Style Name jobs ongedaan maken.

## 01 : Quantize

Verplaatst noten in de gespecificeerde track naar of dicht bij de gespecificeerde tel.



Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed moet worden door de Quantize job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gequantiseerd moet worden.

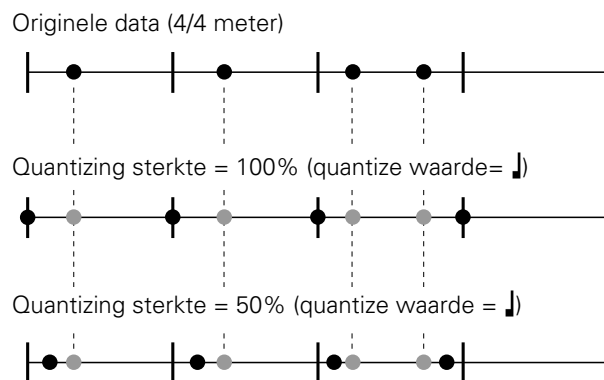
De "Quantize" parameter bepaald naar welke tellen de noot data in de gespecificeerde track gericht worden. Als u bijvoorbeeld "F" selecteert, worden alle noten in de track gericht naar de dichtsbijzijnde 16e noot tel, naar een graad bepaald door de "Strength" parameter.

### Quantize Waarden

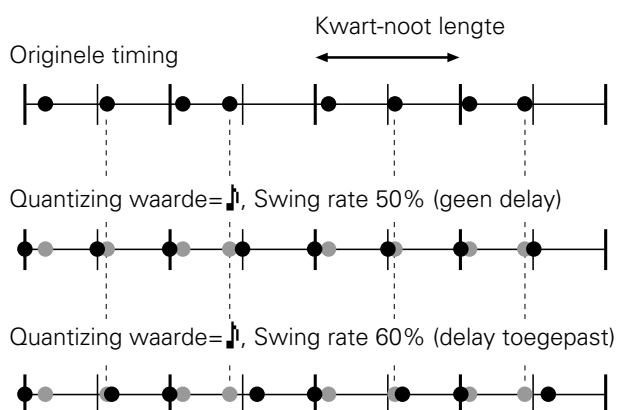
Waarde	Effect
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 32e noot.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 16e noot triool.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 16e noot.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 8e noot triool.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 8e noot.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde kwart noot triool.
	Verplaats naar de dichtstbijzijnde kwart noot.

<b>F+3</b>	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 16e noot + 16e noot triool.
<b>3/4+3</b>	Verplaats naar de dichtstbijzijnde 8e noot + 8e noot triool.

De "**Strength**" parameter bepaalt hoe "sterk" de noten worden verplaatst naar de gespecificeerde quantize waarde. Het sterkte bereik loopt van 0% tot 100%. Op een instelling van "0%" komt geen quantizatie voor, terwijl een instelling van "100%" veroorzaakt dat alle noten precies worden verplaatst naar de dichtstbijzijnde gespecificeerde tel waarde. Tussen-instellingen produceren een corresponderende verschuiving in de positie van alle off-beat noten naar de gespecificeerde tel waarde. Met een waarde instelling van "↓" en een sterkte instelling van 50%, bijvoorbeeld, wordt een noot die niet precies op een kwart-noot valt ongeveer halverwege naar de dichtstbijzijnde kwart noot tel verschoven.



De "**Swing Rate**" parameter produceert een "swing" gevoel door het verschuiven van de timing van "back beats", zoals gespecificeerd door de quantize waarde value. Bijvoorbeeld, als de gespecificeerde quantisatie waarde een 8e noot is, dan verschuift het swing effect de 2e, 4e, 6e en 8e tellen van iedere maat vooruit om een swingend gevoel te creëren. Als de quantize waarde is ingesteld op een triool noot lengte, wordt de laatste noot in iedere triool groep verschoven. Als de quantize waarde is ingesteld op een samengestelde noot lengte (d.w.z. 8e noot + 8e noot triool) worden de even-genummerde back beats verschoven. De "Swing Rate" parameter bepaald hoe veel de timing van de beïnvloede noten wordt verschoven. Het bereik loopt van 50% (geen swing) tot 75% (maximale swing) voor even noot lengten en van 66% tot 83% voor triool noot lengten en van 50% tot 66% voor even-plus-triool noot lengten (d.w.z. 8e noot + 8e noot triool).

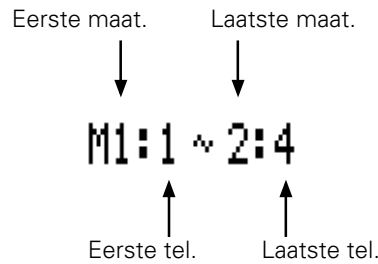
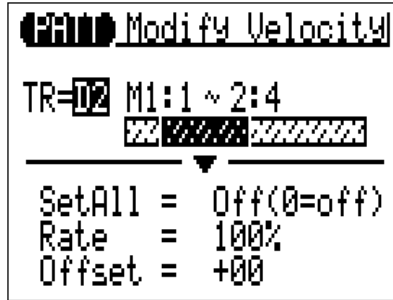


De "**Gate Time**" parameter verhoogt of verlaagt de gate times (lengte) van alle noten beïnvloedt door de swing parameter. Het bereik loopt van 0% tot 200%. De "Gate Time" parameter stelt het ratio in tussen de kortere en langere gate time waarden. Een instelling van "100%" handhaaft de originele verhouding tussen de noten, lagere waarden produceren een kleiner gate time bereik en hogere waarden produceren een breder gate time bereik.

Druk, nadat u de parameters zoals nodig heeft ingesteld, op [ENTER] om de Quantize job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt, vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de is gedaan. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 02 : Modify Velocity

Verhoog of verlaag de velocity waarden van alle noten in de gespecificeerde track en het bereik van maten.

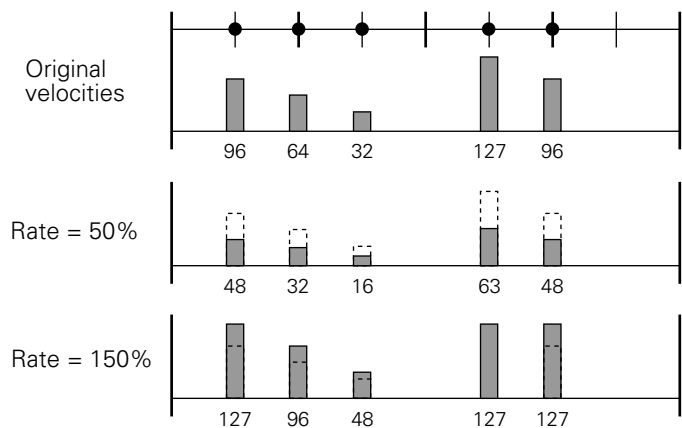


Selecteer met de **"TR"** de track die beïnvloed moet worden door de Modify Velocity job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

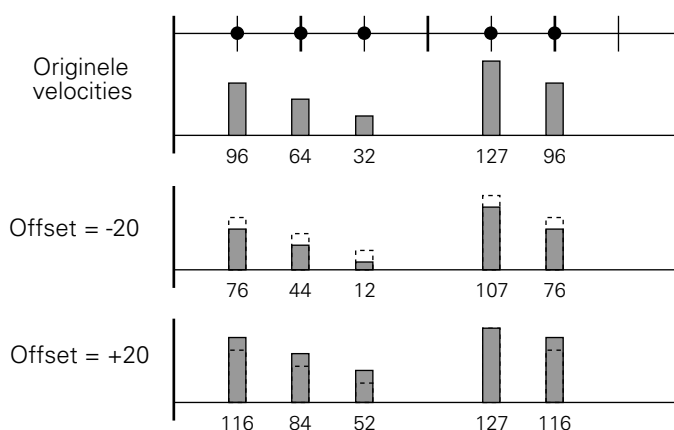
Specificeer met de **"M"** parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

Met de **"SetAll"** parameter kunt u alle noten in het gespecificeerde bereik zetten op een enkele velocity waarde van "1" tot "127". "Set All" kan ook op "Off" worden uitgezet als de "Rate" en "Offset" parameters, hieronder, worden gebruikt voor velocity modificatie.

Met de **"Rate"** parameter kunt u de Velocity waarde van iedere noot wijzigen zonder de velocity ratios tussen noten (proportionele wijziging) te beïnvloeden. Een instelling van "100%" handhaaft de absolute velocity verschillen tussen noten, terwijl lagere (hogere) waarden de velocity waarden verlagen (verhogen) naar het corresponderende percentage, dit resulteert in een kleiner (breder) dynamisch bereik. Het bereik loopt van "0%" tot "200%".



Met de “**Offset**” parameter kunt u alle velocity waarden wijzigen met een absolute hoeveelheid. “-” instellingen verlagen de velocity van iedere noot door de corresponderende hoeveelheid, “+” instellingen verhogen vervolgens de velocity. Het bereik loopt van “-99”, “0” tot “+99”.



**Nieuwe Velocity = Originele Velocity x rate/100 + offset**

(Als de rechterkant van de formule 0 of minder is, dan wordt de Nieuwe Velocity 1. Als de rechterkant van de equatie 128 of meer is, dan wordt de Nieuwe Velocity 127.)

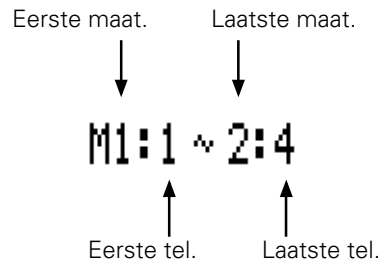
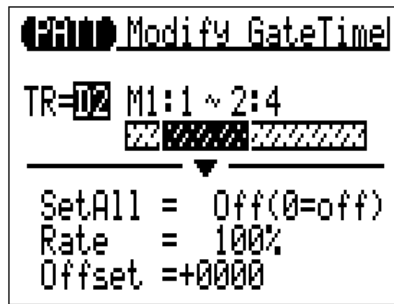
Druk, nadat u de parameters zoals nodig heeft ingesteld, op [ENTER] om de Modify Velocity job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt, vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de is gedaan. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct terug te keren naar de geselecteerde mode.

**■ NOTE**

- De Modify Velocity job is een geweldige manier om het geluid van materiaal met te grote variaties tussen de zachtste en luidste noten te verzachten, of omgekeerd, om een extra duwtje in saai-klinkend materiaal te geven. Experimenteer met de parameters om een gevoel van wat ze kunnen doen te krijgen.

### 03 : Modify Gate Time

Verhoog of verlaag de gate times (lengte) van alle noten in de gespecificeerde track en bereik van maten.

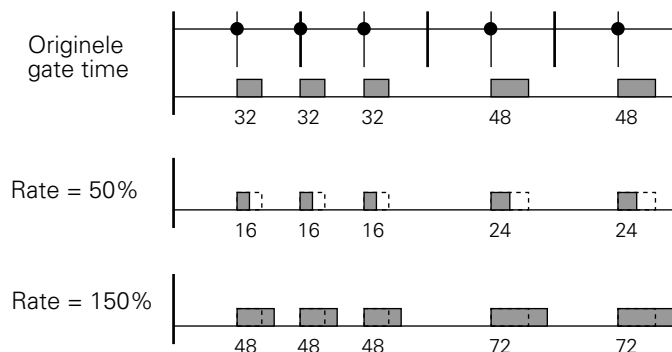


Selecteer met de "**TR**" de track die beïnvloed moet worden door de Gate Time modifi-  
ceer job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

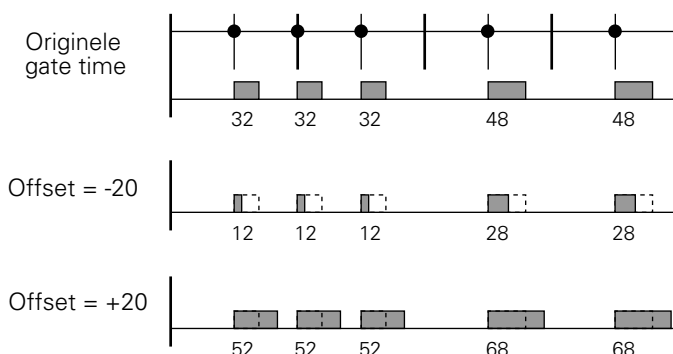
Specificeer met de "**M**" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en laatste  
maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

Met de "**SetAll**" parameter kunt u alle noten instellen in het gespecificeerde bereik naar  
een enkele gate time waarde van "1" tot "9999". "Set All" kan ook op "Off" worden gezet als  
de "Rate" en "Offset" parameters, hieronder, worden gebruikt voor gate time modificatie.

Met de "**Rate**" parameter kunt u de Gate Time waarde van iedere noot wijzigen zonder  
de gate time ratios tussen noten (proportioneel wijzigen) te beïnvloeden. Een instelling van  
"100%" handhaaft de absolute gate time verschillen tussen noten, terwijl lagere (hogere)  
waarden de gate time waarden verlaagd (verhoogd) naar het corresponderende percentage. Het  
beriek loopt van "0%" tot "200%".



Met de "**Offset**" parameter kunt u alle gate time waarden wijzigen met een absolute hoeveelheid. "-" instellingen verlagen de gate time van iedere noot met de corresponderende hoeveelheid, "+" instellingen verhogen vervolgens de gate time. Het bereik loopt van "-9999", "0" tot "+9999".



**Nieuwe Gate Time = Originele Gate Time x rate/100 + offset**

(als de rechterkant van de formule 0 of minder is, wordt de Nieuwe Gate Time 1)

Druk, nadat u de parameters naar wens hebt ingesteld, op [ENTER] om de Modify Velocity job uit te voeren. Het metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt bewerkt, vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de is gedaan. Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de job lijst, of een mode knop om direct terug te keren naar de geselecteerde mode.

**■ NOTE**

- De Modify Gate Time job kan gebruikt worden om, zoals nodig, een meer staccato of legato gevoel te produceren. Experimenteer met de parameters om het gevoel, van wat ze kunnen doen, te krijgen.



## 04 : Crescendo

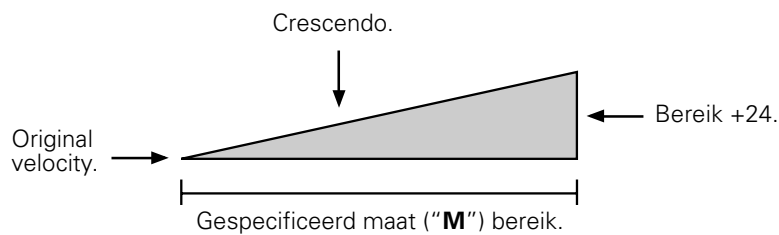
Produceert een geleidelijke crescendo (verhoging in noot velocity) of decrescendo (verlaging in noot velocity) in de gespecificeerde track over het gespecificeerde bereik van maten.



Selecteer met de "TR" parameter de track die beïnvloed moet worden door de Crescendo job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Specificeer met de "M" parameters boven de grafische balk de eerste maat:tel en de laatste maat:tel van het bereik dat gemodificeerd moet worden.

De "Range" parameter bepaald het bereik van velocity waarden waarin de crescendo voorkomt. Een instelling van "+24", bijvoorbeeld zorgt er voor dat de MIDI velocity waarden met 24 verlagen in het gespecificeerde bereik (Het MIDI velocity waarde bereik loopt van 1 tot 127).

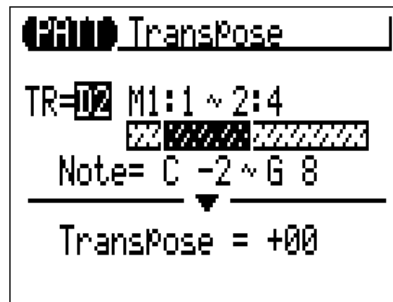


Negatieve waarden veroorzaken een corresponderende verlaging van velocity, daarbij produceert het een decrescendo in plaats van een crescendo. Het bereik van deze parameter loopt van "-99", "0" tot "+99".

Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] om de Crescendo job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direkt naar de geselecteerde mode te gaan.

## 05 : Transpose

Transponeert alle noten in het gespecificeerde part op of neer met het gespecificeerde aantal halve tonen.



De "TR" parameter selecteert de track waarop Transpose job effect moet hebben: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "M" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te modifieren bereik.

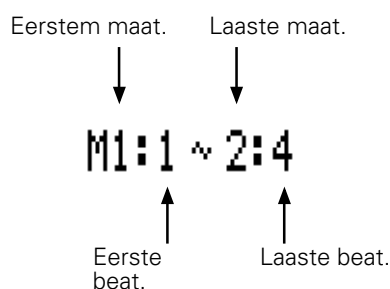
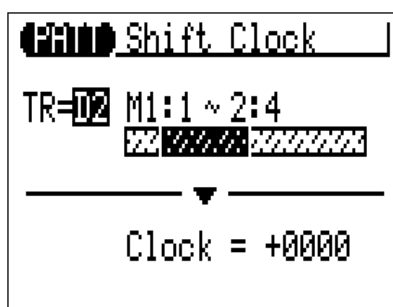
De "Note" parameters specificeren het te beïnvloeden bereik van noten. Het maximum bereik is van "C-2" t/m "G8".

De "Transpose" parameter bepaalt de hoeveelheid transpositie in halve toon toename. Min (-) waarden transponeren naar beneden terwijl plus (+) waarden naar boven transponeren. Het bereik is van "-99" t/m "0" t/m "+99".

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Transpose job uit tvere job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direkt naar de geselecteerde mode te gaan.

## 06 : Shift Clock

Schuift alle noten en events in het gespecificeerde track en bereik van maten vooruit of terug aan de hand van het gespecificeerde aantal clocks (480 clocks per 1/4 noot).



De "**TR**" parameter selecteert de te beïnvloeden track met de Shift Clock job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "**M**" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

De "**Clock**" parameter bepaalt de richting en het aantal clocks waarmee de noten in het gespecificeerde maatbereik worden verschoven. "+" instellingen schuiven de noten naar voren (naar het eind van het patroon) en "-" instellingen schuiven de noten terug (naar het begin van het patroon). Het bereik is van "-9999" t/m "0000" t/m "+9999".

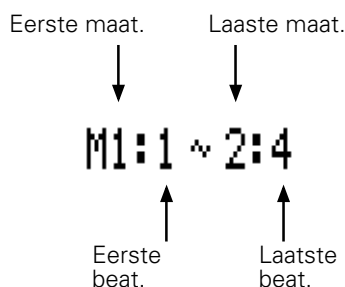
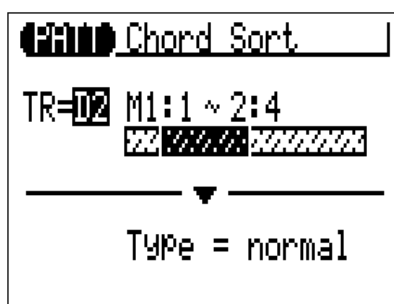
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Shift Clock job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- *De Shift Clock job verschuift geen data achter het gespecificeerde maatbereik. Daarom kunnen events aan het begin van het gespecificeerde bereik "samengeperst" klinken en events aan het eind van het gespecificeerde bereik soms "afgesneden" kunnen klinken.*
- *Aangezien de Shift Clock job eigenlijk de timing van alle noten en andere events in de gespecificeerde maten vooruit en terug schuift, kan het de "feel" van het patroon aanmerkelijk wijzigen. U kunt de noten naar voren schuiven ("+" instellingen) om een meer "laid back" feel te creëren, of terug ("-") instellingen) om een meer "driving" feel te produceren. Natuurlijk kunt u de Shift Clock ook gebruiken voor het corrigeren van timing die gewoon niet goed is.*

## 07 : Chord Sort

Sorteert alle noten in het gespecificeerde maatbereik die op dezelfde beat vallen (m.a.w. akkoorden) zodat de noten in volgorde van de laagste tot de hoogste of van de hoogste tot de laagste worden gerangschikt.



De "**TR**" parameter selecteert de te beïnvloeden track door de Chord Sort job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

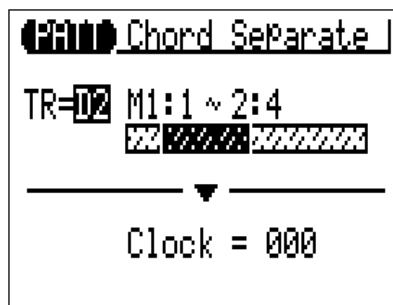
Met de "**M**" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

De "**Type**" parameter bepaalt of de akkoorden in het gespecificeerde bereik van laagste naar hoogste noot ("Normal") of van hoogste naar laagste noot ("Reverse") worden gerangschikt.

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Chord Sort job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 08 : Chord Separate

Schuift iedere noot in het gespecificeerde maatbereik die op dezelfde beat valt (m.a.w. akkoorden) naar voren in de volgorde van de laagste naar de hoogste of vice versa overeenkomstig de Chord Sort instellingen, met het gespecificeerde aantal clocks, om zo de akkoordnoten te "scheiden (separate)" met het gespecificeerde aantal clocks.



De "**TR**" parameter selecteert de te beïnvloeden track met de Chord Separate job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

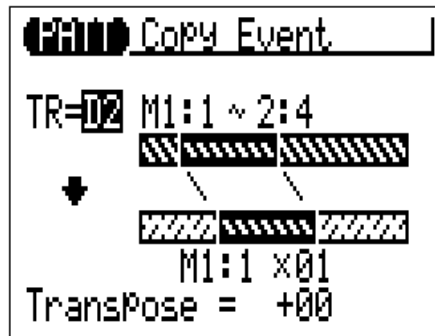
De "**M**" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

De "**Clock**" parameter bepaalt het aantal clocks waarmee de noten van het akkoord worden gescheiden: "000" t/m "999".

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Chord Separate job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 09 : Copy Event

Kopiëert alle data van een gespecificeerd bereik van maten naar de geselecteerde plaats op dezelfde track. De gekopieerde data kan indien gewenst ook worden getransponeerd. Deze handeling overschrijft de data van het begin van de gespecificeerde bestemmingsmaat met de data van de bronmaten. De vorige data in de overschreven maten gaat dus verloren.



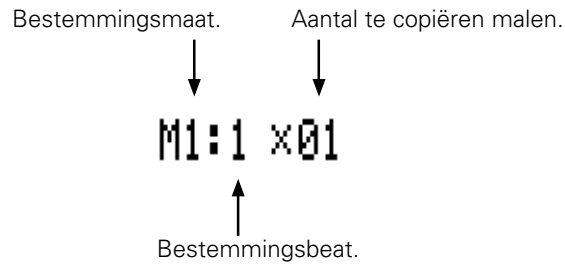
De bovenste "**TR**" parameter selecteert de brontrack — m.a.w. de track waarin de data wordt gekopieerd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "**M**" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te modifieren bereik.





Met de "M" parameters onder de onderste grafische balk wordt de bestemmingsmaat gespecificeerd: zowel de beat waarheen de data wordt gekopieerd, als het aantal malen dat de data wordt gekopieerd.



De "Transpose" parameter stel een transpose waarde in voor de gekopieerde data in halve tonen toename van "-24" t/m "+00" t/m "+24".

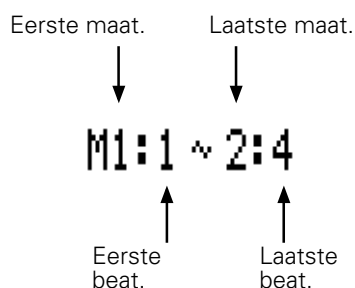
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Event job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **NOTE**

- *Voorgaande data waarvan de maten worden overschreven door de Copy Event job worden geheel gewist en vervangen door de gekopieerde data.*

## 10 : Erase Event

Wist alle noot- en eventdata van de gespecificeerd maat of het bereik van maten in de gespecificeerde track. Een wishandeling laat de gespecificeerde maat intact, maar leeg.



De "TR" parameter selecteert de te beïnvloeden track door de Erase Event job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "M" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het te wissen bereik.

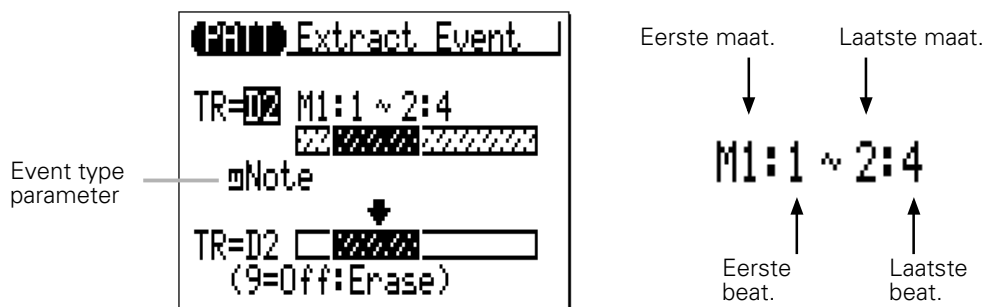
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Erase Event job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is uitgevoerd. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- De Erase Event job wist de data van de gespecificeerde maten alleen in de gespecificeerde track. De data worden gewist maar de maten blijven intact (m.a.w. de opeenvolgende maten schuiven niet achteruit). Na een wishandeling kunt u naar wens nieuw materiaal opnemen op de verkregen lege maten.

## 11 : Extract Event

Hiermee kan een gespecificeerd type event — noot, program change, pitch bend, control change, channel aftertouch, polyphonic aftertouch, of system exclusive — verwijderd (extract) worden van een gespecificeerd bereik van maten in een gespecificeerde track. De verwijderde data kan worden verplaatst naar hetzelfde bereik van maten in een andere gespecificeerde track.



De bovenste "TR" parameter selecteert de brontrack — m.a.w. de track waarvan de eventdata wordt verwijderd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

De onderste "TR" parameter selecteert de bestemmingstrack — m.a.w. de track waar naar de ge-extracte eventdata wordt verplaatst: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4, of "Off" als u de gespecificeerde event eenvoudig wilt negeren.

Met de "M" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd: beat en laatste maat:beat van het bereik waarvan de eventdata wordt uitgetrokken.

De event type parameter naast de bovenste grafische balk bepaalt het type event data dat wordt verwijderd:

<b>NOTE</b>	Noot events.
<b>PC</b>	Program change events.
<b>PB</b>	Pitch bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit event type wordt geselecteerd, verschijnt een control change nummer parameter rechts van het eventtype. De control change parameter bepaalt de te verwijderen MIDI control change nummer(s): "000" ... "127" of* "All".
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>PAT</b>	Polyphonic aftertouch events.
<b>EXC</b>	Exclusive events.

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Extract Event job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

■ **N.B.**

- *Hoewel u de events individueel kunt verplaatsen in de edit mode (pag. 192), maakt de Extract Event job het eenvoudig om alle gevallen van het gespecificeerde event binnen het gespecificeerde maatbereik in één handeling te verwijderen. Dit is met name handig voor het verwijderen van langzame pitch bends of volume wijzigingen die vele individuele events bevatten om een enkel effect te creëren.*
- *Als de bestemmingstrack reeds data bevat, wordt de uitgetrokken eventdata gemerged.*

## 12 : Create Continuous

Met deze job is het mogelijk om continuous data van het gespecificeerde type te creëren om soepele pitch bends, aftertouch, etc te produceren.

```

12111 Create
Create
Continuous Data
TR=01 M1:1 ~ 1:4
████████████████████
PB Pitch Bend
Data= -8192 ~ +8191
Clock= 060
Curve= +00
            
```

Data type parameter →

Eerste maat.      Laatste maat.

↓                      ↓

M1:1 ~ 1:4

↑                      ↑

Eerste beat.      Laaste beat.

De "**TR**" parameter selecteert de te beïnvloeden track door de Create Continuous job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "**M**" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd:beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

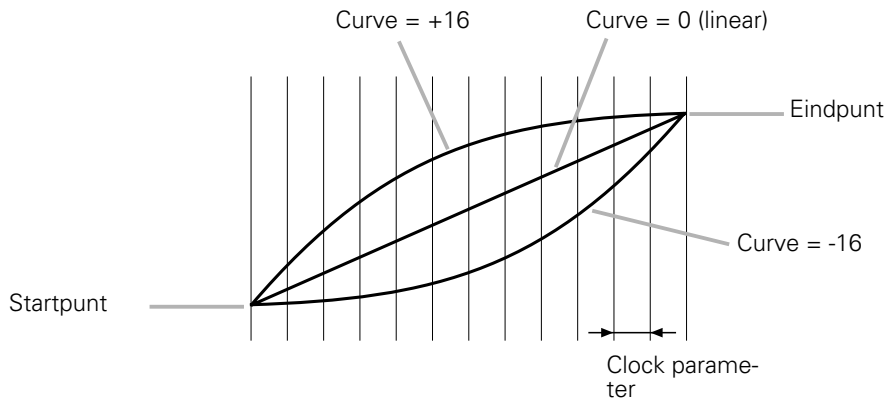
De data type parameter bepaalt het type te creëren data.

<b>PB</b>	Pitch bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit eventtype wordt geselecteerd verschijnt een control change nummer parameter rechts van de type parameter. De control change parameter bepaalt het te creëren MIDI control change nummer: "000" ... "127".
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>EXC</b>	Master volume.

De "**Data**" parameters stellen het bereik van de te creëren data waarden in: het linker nummer stelt de startwaarde in en het rechter nummer stelt de eindwaarde in. Het bereik van beschikbare waarden is afhankelijk van het geselecteerde eventtype.

De "**Clock**" parameter stelt de ruimte in tussen de gecreëerde events in clocks: "000" ... "999".

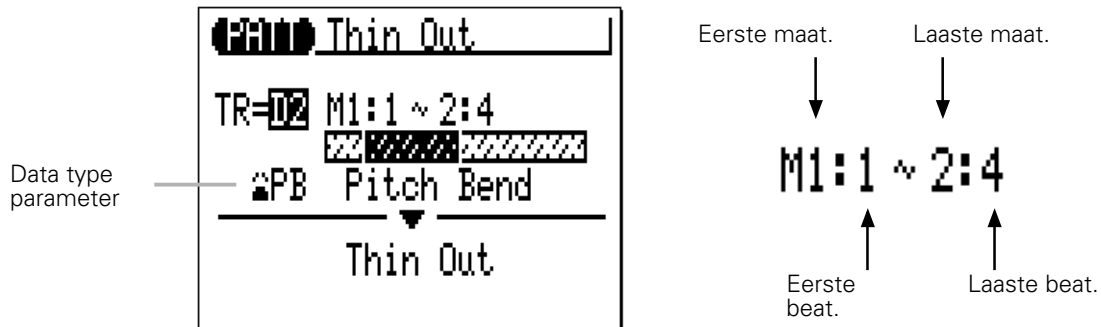
De "**Curve**" parameter stelt de mate van positieve of negatieve "curvature" in dat wordt toegepast op de continuous data: "-16" ... "00" ... "+16".



Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] om de Create Continuous job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 13 : Thin Out

“Dunt” de gespecificeerde typen data “uit” door ieder ander event van het gespecificeerde type te verwijderen. Dit is met name handig voor het verminderen van het volume van de data dat nodig is voor pitch bends, aftertouch en andere control change handelingen, waardoor er efficiënter gebruik wordt gemaakt van het beschikbare geheugen.



De “**TR**” parameter selecteert de te beïnvloeden track met de Thin Out job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de “**M**” parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd:beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

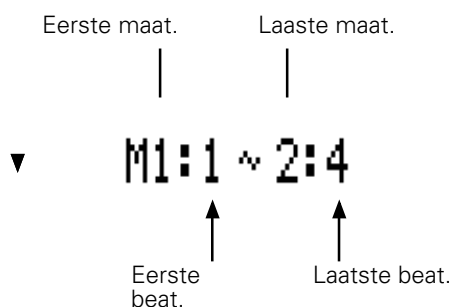
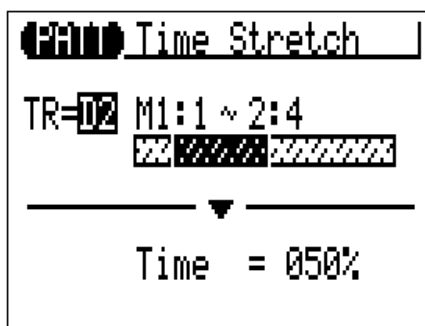
De data type parameter bepaalt het type uit te dunnen data.

<b>PB</b>	Pitch bend events.
<b>CC</b>	Control change events. Als dit event type wordt geselecteerd verschijnt de control change nummer parameter rechts van het type parameter. De control change parameter bepaalt het uit te dunnen MIDI control change nummer: “000” ... “127”.
<b>CAT</b>	Channel aftertouch events.
<b>PAT</b>	Polyphonic aftertouch events.

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Thin Out job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt “Completed” kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 14 : Time Stretch

Verlengt of verkort de gespecificeerde track met een gespecificeerd percentage zonder het tempo of de toonhoogte te beïnvloeden.



De "TR" parameter selecteert de te beïnvloeden track door de Time Stretch job: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "M" parameters boven de grafische balk wordt de eerste maat gespecificeerd:beat en laatste maat:beat van het te modificeren bereik.

De "Time" parameter specificeert het percentage waarmee de tijd wordt verlengd of verkort: "50%" ... "200%". De gate tijd van noten op de gespecificeerde track en maten wordt tevens overeenkomstig deze instelling gewijzigd.

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Time Stretch jobuit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

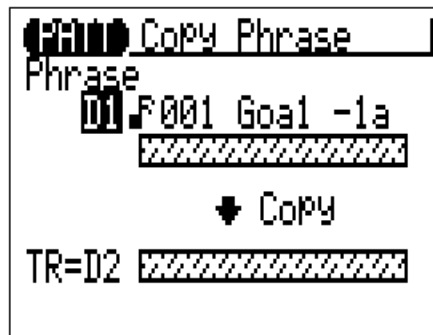
### ■ NOTE

- Als de gespecificeerde track wordt ingekort, speelt de frase van de track herhaaldelijk af om de patroonlengte op te vullen.
- Als de gespecificeerde track wordt verlengd, wordt het overschrijdende deel van de frase afgesneden.



## 15 : Copy Phrase

Kopiëert de gespecificeerde preset frase naar een gespecificeerde PATTERN mode track als een gebruikersfrase.



De "**Phrase**" parameter selecteert de bronfrase — m.a.w. de preset frase die wordt gekopieerd (preset frase nummers bevatten drie delen die kunnen worden gespecificeerd: categorie, beat, en nummer — pag. 137).

De "**TR**" parameter selecteert de bestemmingstrack: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

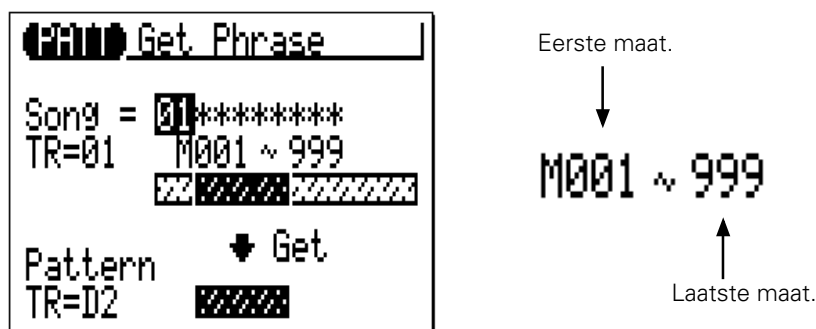
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Phrase job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ NOTE

- Als de gespecificeerde preset frase korter is als de patroonlengte, wordt de frase herhaaldelijk gekopieerd om de patroonlengte op te vullen.
- Als de gespecificeerde preset frase langer is als de patroonlengte, wordt het overschrijdende deel van de gekopieerde frase afgesneden.
- Als de bestemmingstrack reeds data bevat, wist en verplaatst de gekopieerde frase de vorige frase data.

## 16 : Get Phrase

Kopiëert de data van het gespecificeerde bereik van maten op de gespecificeerde track van een gespecificeerde song naar de gespecificeerde frase.



De "**S**ong" parameter selecteert de bronsong — m.a.w. de song waarvan de data wordt gekopieerd: "01" ... "20".

De "**T**R" parameter selecteert de song brontrack — m.a.w. de track waarvan de data wordt gekopieerd: "01" ... "16".

Met de "**M**" parameters boven de bovenste grafische balk worden de eerste maat en de laatste maat van het te kopiëren bereik gespecificeerd.

De onderste "**T**R" parameter specificeert de track waarnaar de data wordt gekopieerd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

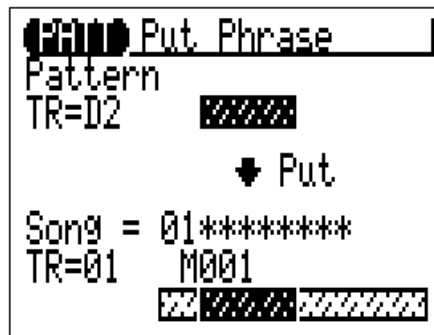
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Get Phrase job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ NOTE

- De Get Phrase job is een handige manier om nieuwe frases te creëren door het kopiëren van enkele juiste maten van songs.
- Als de bestemmingstrack reeds data bevat, wist en verplaats de gekopieerde data de vorige frase data.

## 17: Put Phrase

Kopiëert de frase data van een gespecificeerd patroontrack naar de gespecificeerde maten in de gespecificeerde track van een gespecificeerde song.



De "**Pattern TR**" parameter specificeert de bronpatroontrack: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

De "**Song**" parameter selecteert de bestemmingssong — m.a.w. de song waarnaar de frase data wordt gekopiëerd: "01" ... "20".

De "**TR**" parameter selecteert de bestemmingssongtrack — m.a.w. de track waarnaar de frasedata wordt gekopiëerd: "01" ... "16".

De "**M**" parameter specificeert de maat van de bestemmingstrack waarin de frasedata wordt gekopiëerd.

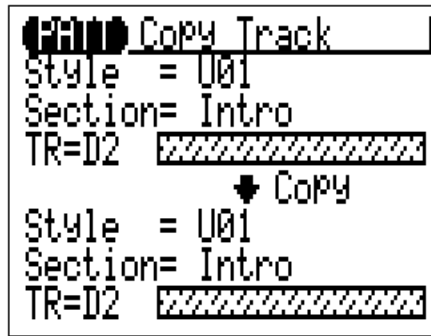
Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] om de Put Phrase job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- De maatsoort van de frase heeft geen effect op de maatsoort van de song.
- Als de bestemmingssongtrack reeds data bevat, wist en verplaatst de gekopiëerde frasedata de vorige songtrackdata.
- De bronpatroondata wordt opnieuw geharmoniseerd naar het huidige akkoord gespecificeerd in de PATTERN play mode voordat het wordt gekopiëerd naar de bestemmingssongtrack.

## 18 : Copy Track

Kopiëert alle data van de gespecificeerde track in het gespecificeerde deel van de gespecificeerde stijl naar een andere gespecificeerde track in het gespecificeerde deel van de gespecificeerde stijl.



De "**Style**" parameter specificeert de bronstijl: "001" ... "128", "U01" ... "U64".

De bovenste "**Section**" parameter specificeert het brondeel: "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending".

De bovenste "**TR**" parameter selecteert de brontrack — m.a.w. de track waarvan de data wordt gekopieerd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

De onderste "**Style**" parameter specificeert de bestemmingsstijl: "U01" ... "U64".

De onderste "**Section**" parameter specificeert het bestemmings-deel: "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending".

De onderste "**TR**" parameter selecteert de bestemmingstrack — m.a.w. de track waarnaar de data wordt gekopieerd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

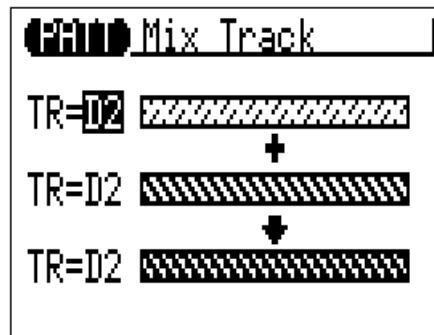
Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Track job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- Als de bestemmingstrack reeds data bevat, wist en vervangt de gekopieerde data de vorige data.

## 19 : Mix Track

Combineert de data in twee gespecificeerde tracks en plaatst het resultaat op een derde track (hetgeen dezelfde track kan zijn als de tweede track).



De bovenste en middelste "TR" parameters selecteren de eerste en tweede brontracks — m.a.w. de tracks die worden gemixt: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

De onderste "TR" parameter specificeert de bestemmingstrack waarin de gemixte data wordt gekopieerd: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Mix Track jobuit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- Als er geen data in de tweede brontrack zit, wordt de data van de eerste brontrack gekopieerd naar de bestemmingstrack.
- Zelfs als een preset frase voorheen was toegewezen aan de bestemmingstrack, wordt deze gemixt met de eerste brontrack en wordt het een gebruikersfrase.

## 20 : Clear Track

```

[Metronome] Clear Track
Section= Intro
TR=D2 [hatched bar]
  ↓ Clear
[ ]
 Event & Patch
 Play Effect
 Voice
  
```

Wist de gespecificeerde track in het gespecificeerde gedeelte.

De "**Section**" parameter specificeert het te wissen gedeelte: "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending".

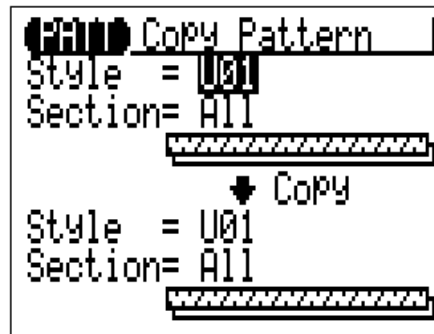
De "**TR**" parameter selecteert de te wissen track: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Met de "**Event**", "**Play Effect**" en "**Voice**" controle vierkantjes is het mogelijk om te bepalen of de corresponderende soorten data wel of niet worden gewist (de data worden gewist als er een v-teken in het vierkantje staat).

Druk, na het naar wens instellen van de parameters, op [ENTER] to om de Clear Track job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

## 21 : Copy Pattern

Kopiëert alle data van het gespecificeerde gedeelte van de gespecificeerde stijl naar een ander gespecificeerd gedeelte van de gespecificeerde stijl.



De bovenste "**Style**" parameter specificeert de bron (source) stijl: "001" ... "128", "U01" ... "U64".

De bovenste "**Section**" parameter specificeert de bronsectie: "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending" en "All".

De onderste "**Style**" parameter specificeert de bestemmingsstijl: "U01" ... "U64".

De onderste "**Section**" parameter specificeert de bestemmings-sectie: "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending" en "All".

Druk, na naar wens het instellen van de parameters op [ENTER] om de Copy Pattern job uit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ NOTE

- Als het bestemmingspatroon data bevat, wist en vervangt de gekopiëerde data de vorige patroondata.

## 22 : Clear Pattern

Wist alle data in het gespecificeerde deel van de gespecificeerde stijl.



De "**Style**" parameter specificeert de stijl: "U01" ... "U64" en "All".

De "**Section**" parameter specificeert het deel van de te wissen stijl : "Intro", "MainA", "MainB", "FillAB", "FillBA", "Ending" en "All".

Druk, na het naar wens instellen van de parameters op [ENTER] om de Clear Pattern jobuit te voeren. De metronoom icoon verschijnt in de display terwijl de data wordt verwerkt. Vervolgens verschijnt "Completed" kortstondig als de job is gedaan. Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode key om direct naar de geselecteerde mode te gaan.

### ■ N.B.

- Wissen van "All" stijlen kan niet ongedaan (ge-undo'd) gemaakt worden met de "Undo/Redo" job.



## 23 : Style Name

Hiermee kan een originele naam van minimaal 8 karakters worden toegewezen aan de huidige stijl.



Verplaats de cursor, om een karakter in te voeren, met de cursortoetsen naar het in te voeren karakter en druk dan op de [ENTER] toets. Het karakter verschijnt op de karaktercursorlocatie en de karakter cursor springt vooruit naar de volgende karakterpositie.

De karaktercursor kan worden verplaatst met een druk op de functietoets rechts van "→".

Druk, om een karakter te wissen, op de functietoets rechts van "del". Het karakter links van de cursor wordt gewist en de cursor verplaatst zich naar de positie van het gewiste karakter.

Druk, als de naam is ingevoerd, op de [EXIT] toets om terug te keren naar de job lijst, of op een mode toets om direct naar de geselecteerde mode te gaan (het is niet nodig om op de [ENTER] toets te drukken om een gespecificeerde naam in te voeren).

**■ N.B.**

- U kunt een "naam" niet alleen invoeren voor de gebruikersstijl, maar ook voor de preset stijl. Als u een nieuw ingevoerde "naam" voor de preset stijl wilt invoeren, voer dan de "Copy Pattern" Job uit voordat u het stijlnummer wijzigt.
- Het invoeren van een stijlnaam kan niet ongedaan worden gemaakt met de "Undo/Redo" job.

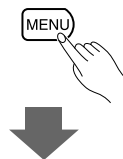
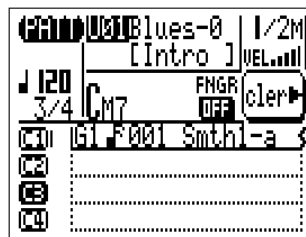
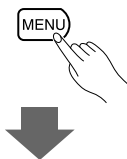
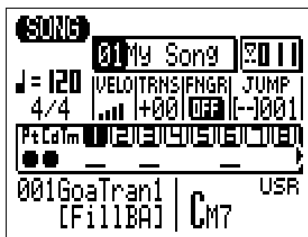
# Het Editten van Songs & Patterns

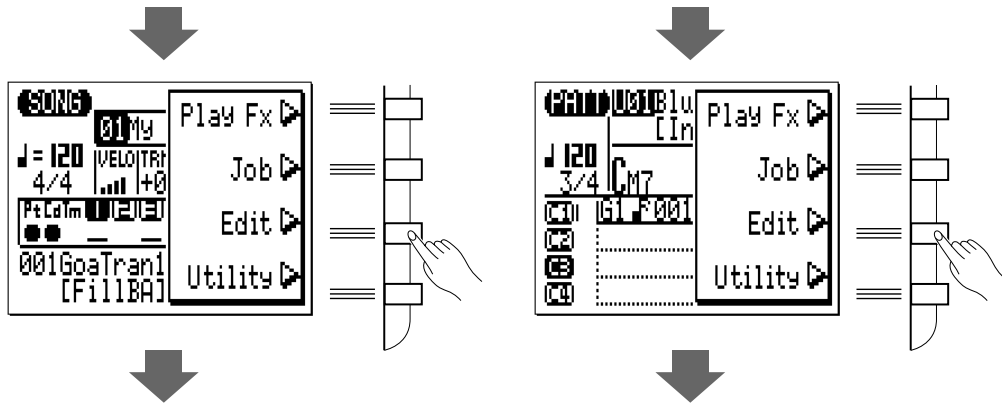
Met de edit functies van de QY70 kunt u fouten te corrigeren die zijn gemaakt bij het opnemen van song- of patroonfrase data, en kunt u het geluid in het algemeen verfijnen.

Met de song en patroon edit "change" mode kunt u individueel de timing, toonhoogte, gate tijd (lengte) en velocity (loudness) van iedere noot of andere events in de song of het patroon wijzigen. Er is ook een edit "insert" beschikbaar waarmee u noten, program change, sustain on/off, pitch bend, modulatie, pan, volume, expressie en andere events op ieder punt in de song of het patroon kunt inzetten.

## Het activeren van de SONG of PATTERN Edit Mode

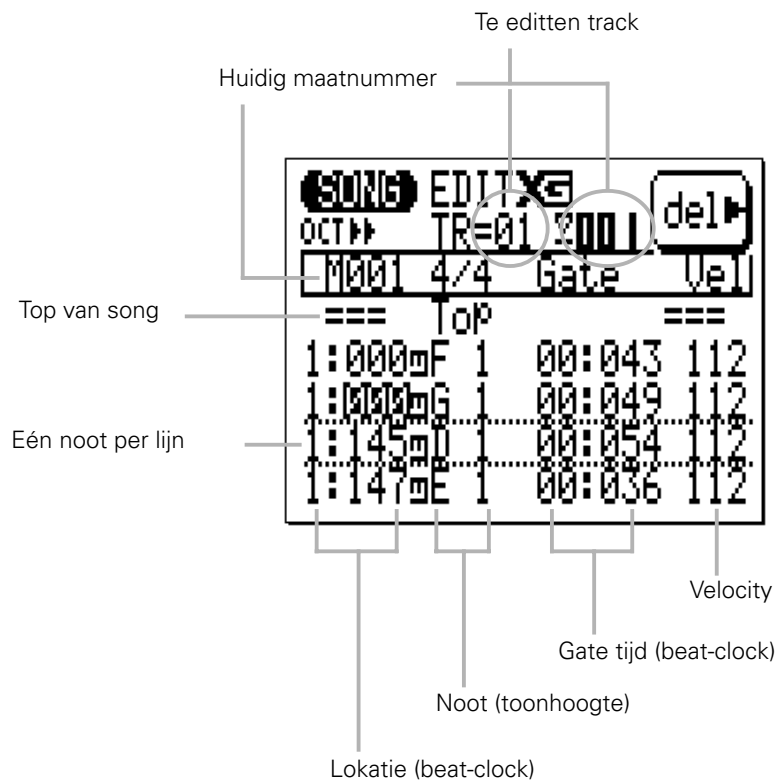
Plaats, om de edit mode te activeren, de cursor op de track die u wilt editten in de normale SONG of PATTERN mode, druk op de [MENU] toets, en vervolgens op de functietoets naast [Edit] in de display.



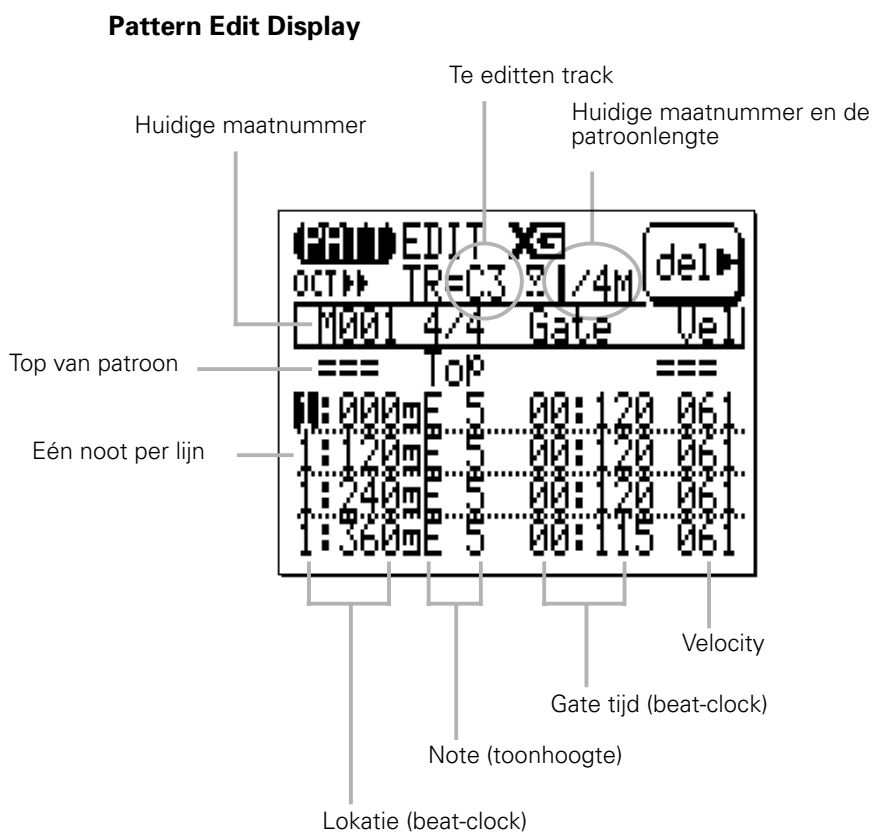


De edit display ziet er ongeveer zo uit (natuurlijk wijkt de nootdata af).

### Song Edit Display



De pattern edit display is bijna exact hetzelfde. De enige verschillen zijn de naam van de te editten track en de huidige maatdisplay.

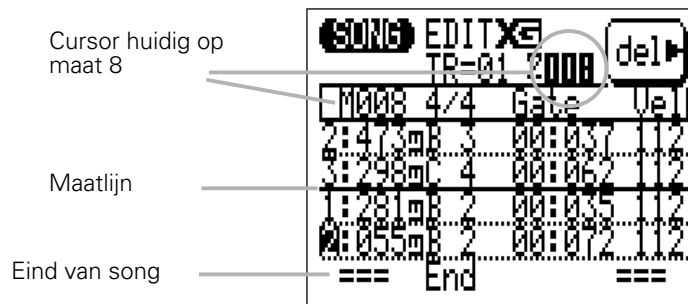


Als u de cursor op "Pt" (pattern) of "Cd" (chord) track plaatst in de SONG mode en de edit mode activeert, is de edit display exact hetzelfde als de step opname display die wordt beschreven op pag. 54.

## Door de Data Wandelen

De lokatie, toonhoogte, gate tijd en velocity waarden van iedere noot worden getoond in een enkele lijn in de display. De noten worden op volgorde gerangschikt van boven naar onderen. U kunt door de song of het patroon wandelen door eenvoudig de cursor te verplaatsen. Als u deze onder de display plaatst scrollt de nootdata naar beneden, naar het eind van de song of het patroon. Het tegenovergestelde gebeurt als u boven de display uit scrollt.

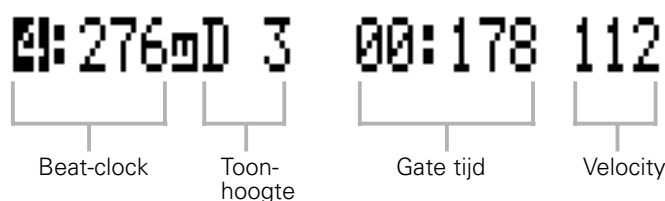
In aanvulling op de lijnen van nootdata, zijn er tekens voor de top van de song/het patroon en het eind van de song/het patroon. Maatlijnen worden aangegeven door dikke lijnen tussen lijnen nootdata (niet-maat grenzen tussen lijnen van data verschijnen als stippellijnen).



## Change Mode Editten

De "Change" edit mode wordt in eerste instantie geselecteerd als de edit mode wordt geactiveerd. Plaats, om een noot of een andere event in de song of het patroon te editen, de cursor op de juiste lijn en vervolgens op de juiste parameter binnen die lijn. U kan dan met de [-1] en [+1] toetsen een nieuwe waarde selecteren voor de geselecteerde parameter. De gewijzigde lijn knippert als een parameter wordt gewijzigd. Dit geeft aan dat er een wijziging is gemaakt, maar nog niet ingevoerd. Druk op de [ENTER] toets om de wijzigingen daadwerkelijk in te voeren, of verplaats de cursor naar een andere lijn om de wijzigingen te annuleren.

De beschikbare parameters hangen af van het geselecteerde event type. De nootevent-parameters worden hieronder opgesomd. Zie "Het invoegen van Mode Editing" (pag. 197) voor andere eventtypes.



### Beat-clock

De eerste kolom bevat de nootlokatiegegevens. Het linkernummer is de beat binnen de huidige maat (1 t/m 4 in een 4/4 maat, bijvoorbeeld.), en het rechternummer is de clock binnen die beat (000 t/m 479 in het geval van een 1/4-noot beat). De beat en clock waarden kunnen onafhankelijk worden geselecteerd en gewijzigd.

### Toonhoogte

Dit is de werkelijke toonhoogte van de noot. Het bereik is van C-2 t/m G8.

### Gate Tijd

De Gate tijd is de lengte van de noot in beats en clocks. Het nummer links van de dubbele punt is 1/4-beats en het nummer rechts ervan is clocks binnen een 1/4-beat. Een normale 1/4 noot bijvoorbeeld, is 432 clocks lang. Dit is ongeveer 90% van de werkelijke lengte van een 1/4-noot, welke 480 clocks is. De "normale" lengte van de noot is iets ingekort om te voorkomen dat noten in elkaar overgaan en 'slurred' klinken(aan elkaar). Een slur wordt geproduceerd door het instellen van de volledige nootlengte). Het beat-clock bereik is van 00:001 t/m 99:479.

### Velocity

Deze parameter bepaalt de velocity (loudness) van de noot. Het bereik is van 001 t/m 127.

### Het Wissen van Events

Noten en andere events (sustain on/off, pitch bend, etc.) kunnen worden gewist door de cursor op de lijn corresponderend met het te wissen event te plaatsen, en vervolgens op de functietoets te drukken naast "del" in de display.

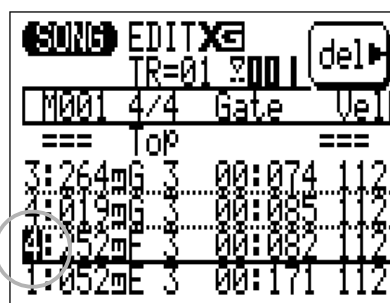
## Insert Mode Editten

Met de edit insert mode kunt u nieuwe noten en andere events invoegen op een gespecificeerde lokatie in de song of het patroon.

### 1 Plaats de cursor op de invoeglokatie.

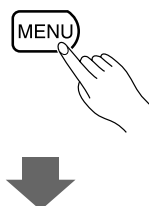
Plaats de cursor op de edit lijn corresponderend met (of naast) de lokatie waar u de nieuwe data wilt invoegen.

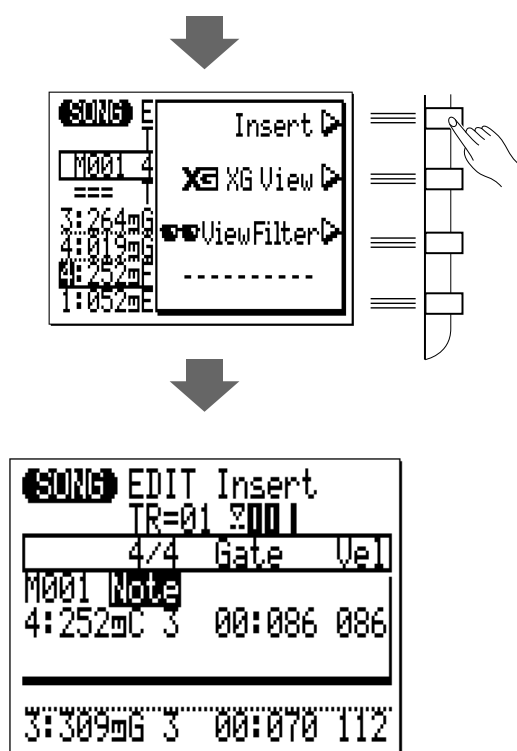
Plaats de cursor  
op de invoeg-  
lokatie



### 2 Activeer de insert edit mode.

Druk op de [MENU] toets en vervolgens op de functietoets naast "Insert" in de display om naar de insert edit mode te schakelen.





### 3 Selecteer een Event Type om in te Voegen, en Stel de Event Parameters in

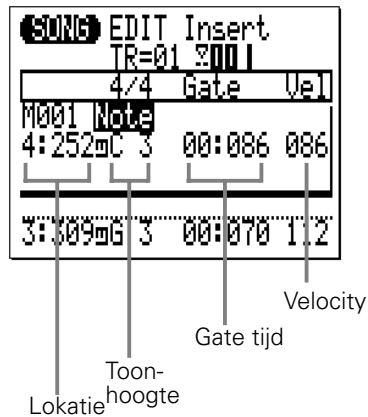
Als de display corresponderend met het type event dat u in wilt voegen niet onmiddellijk verschijnt, selecteer dan met de [-1] en [+1] toetsen het gewenste eventtype.

Alle events bevatten op zijn minst twee parameters — gewoonlijk de lokatie van de event (Measure-Beat-Clock) en de eventwaarde. Plaats de cursor op de event parameters en stel deze naar wens in met de [-1] and [+1] toetsen of de SHIFT-Number invoermethode.

#### **N.B.**

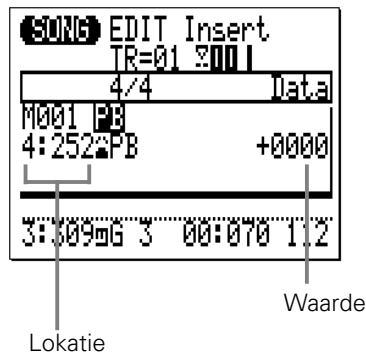
Nieuwe noten kunnen op elke gespecificeerde lokatie worden ingevoegd. Het nootbereik reikt van "C-2" t/m "G8". Gate tijd en velocity kunnen ook worden ingegeven.





### PB (Pitch Bend)

Met Pitch bend events kunnen pitch bend effecten geproduceerd worden. De pitch bend waarden corresponderen met de pitch bend wiel posities van "-8192" (laagste positie) t/m "+0000" (midden) t/m "+8191" (hoogste positie). Om soepele pitch bends te produceren moet u verschillende kleine pitch bend events op de juiste intervallen invoegen. Onthoudt dat u meer pitch bend events moet gebruiken om de normale toonhoogte terug te krijgen na een bend.

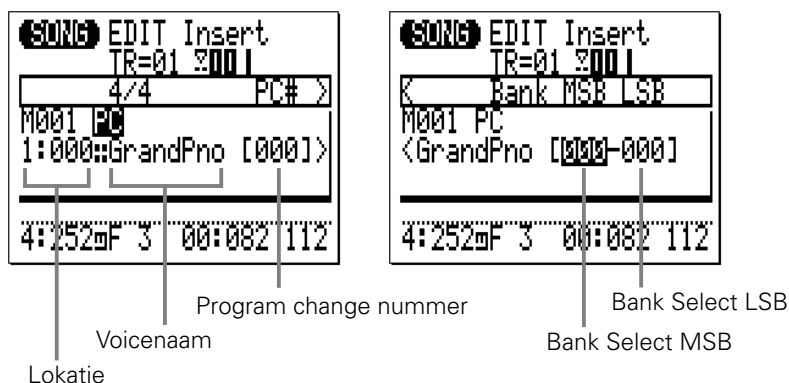


### PC (Program Change)

Met program change events kunnen op ieder punt van de track voices worden gewisseld.

De Bank Select (MSB en LSB) parameters worden gebruikt voor bank-

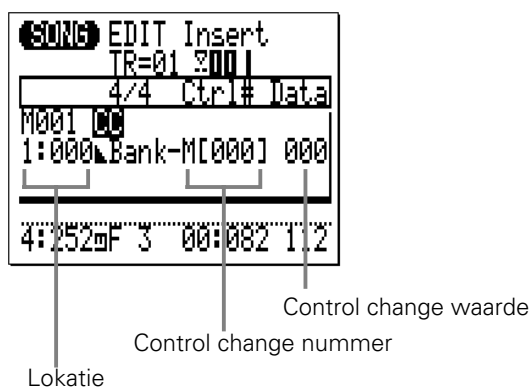
selectie bij het selecteren van XG voices. Zie de XG Normale/Drum voice lijst in het List Book voor details.



Let op, het programnummer in de XG Normale/Drum voice lijst (zie het Lijst Boek) en het MIDI program change nummer is verschillend: i.e., het programnummer voor "Grand Piano" is "1" terwijl het MIDI program change nummer ervan "0" is. (Programnummers, die worden gedefinieerd in General MIDI, reiken van 1 - 128, terwijl MIDI program change nummers reiken van 0 - 127.)

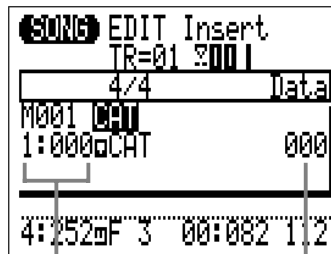
### CC (Control Change)

Ieder MIDI control change nummer van 000 t/m 127 kan worden ingevoerd met de juiste control waarde waar dat van toepassing is. Control change nummers worden gebruikt voor modulatie, volume, panning, expressie en andere besturingsfuncties. Sommige control change nummers worden toegewezen aan specifieke functies en andere niet. Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



### CAT (Channel Aftertouch)

Voegt een channel aftertouch boodschap in met de gespecificeerde aftertouch waarde.



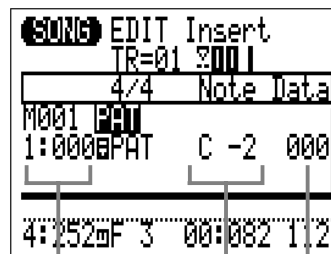
Lokatie

Aftertouch waarde

### PAT (Polyphonic Aftertouch)

Voegt een polyfonische aftertouch boodschap in voor de gespecificeerde noot met de gespecificeerde aftertouch waarde.

PAT aftertouch events beïnvloeden een enkele gespecificeerde noot, in tegenstelling tot CAT aftertouch events die simultaan effect hebben op alle noten op hetzelfde kanaal (track).



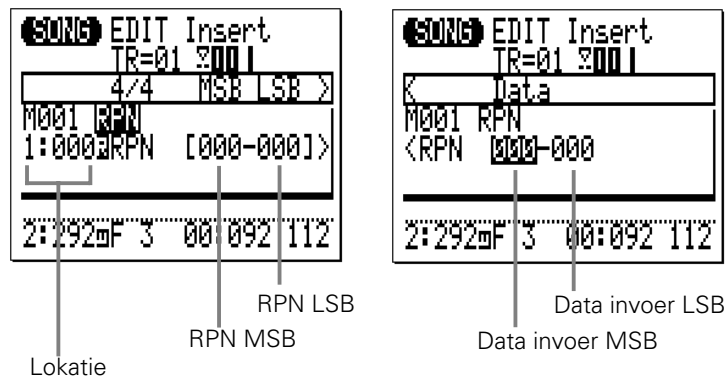
Location

Note

Aftertouch value

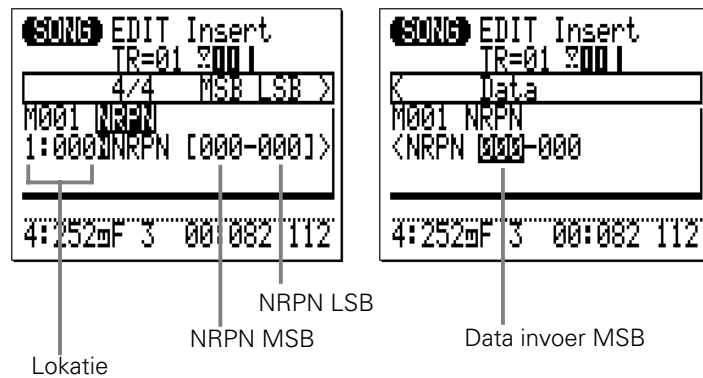
## RPN

Voegt RPN data in. RPN is een afkorting voor "Registered Parameter Number", hetgeen een MIDI message is voor het besturen van part instellingen als pitch bend gevoeligheid, stemmen, etc. Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



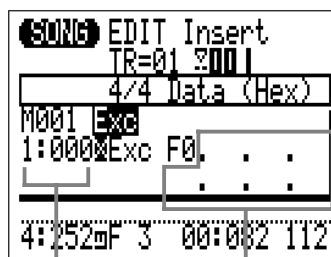
## NRPN

Voegt NRPN data in. NRPN is een afkorting voor "Non Registered Parameter Number", hetgeen een MIDI message is voor het besturen van voice instellingen als vibrato, filter, envelope generator, drum setup, etc. Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



### Exc (Exclusive)

Voegt een System Exclusive message in hexadecimaal formaat in. Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



Lokatie

Data (in hexadecimale, begint met "F0" en eindigt met "F7")

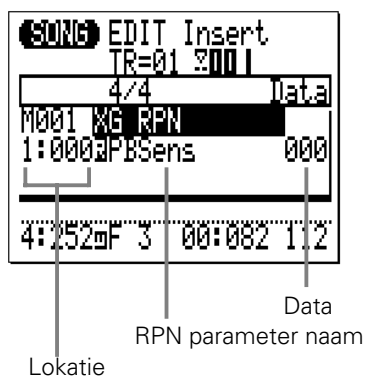
#### ■ Hexadecimale Nummer Invoer

Voer de hexadecimale waarden in met de [SHIFT] en het micro-toetsenbord.

- Druk op een zwarte toets terwijl u de [SHIFT] toets ingedrukt houdt om het corresponderende nummer in te voeren.
- Druk op een witte toets op het linkerhandgedeelte van het micro-toetsenbord (E - D geen G) terwijl u de [SHIFT] toets ingedrukt houdt om het corresponderende karakter, "A" t/m "F", in te voeren.
- Verplaats, na het invoeren van een hexadecimale waarde op een plek, de cursor naar de volgende plek en voer de volgende waarde in.
- Voer "F7" aan het eind van iedere exclusive boodschap in.

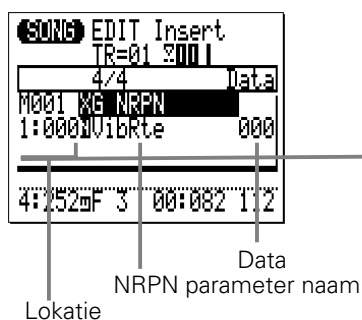
### XG RPN

Voegt RPN (Registered Parameter Number) data in met een XG parameter naam ("RPN" hierboven moet met nummers worden ingevoerd). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



### XG NRPN

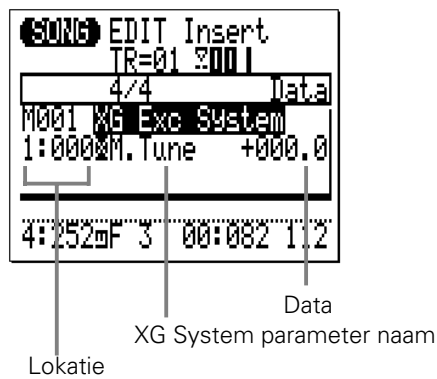
Voegt NRPN (Non Registered Parameter Number) data in met een XG parameter naam ("NRPN" hierboven moet met nummers worden ingevoerd). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



\* "Note" verschijnt als een drum setup parameter wordt geselecteerd om een druminstrument te specificeren.

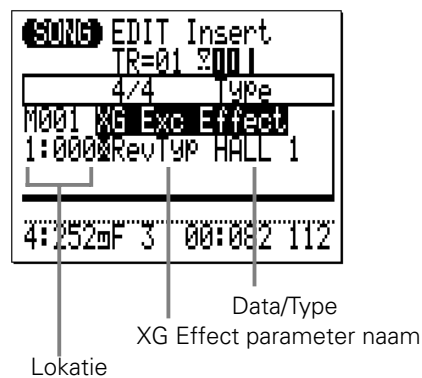
### XG Exc System

Voegt een System Exclusive (XG System) message in met een XG parameter naam ("Exc" hierboven moet worden ingevoerd met hexadecimale waarden). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



### XG Exc Effect

Voegt een System Exclusive (XG Effect) message in met een XG parameter naam ("Exc" hierboven moet worden ingevoerd met hexadecimale waarden). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



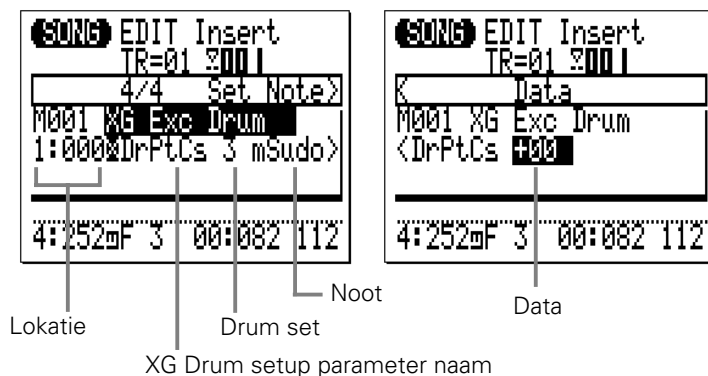
### XG Exc Multi

Voegt een System Exclusive (XG Multi part) message in met een XG parameter naam ("Exc" hierboven moet worden ingevoerd met hexadecimale waarden). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



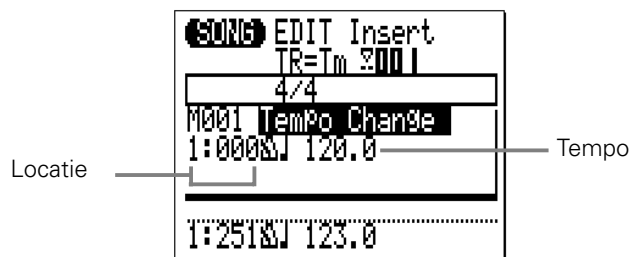
### XG Exc Drum

Voegt een System Exclusive (XG Drum setup) message in met een XG parameter naam ("Exc" hierboven moet worden ingevoerd met hexadecimale waarden). Zie het "MIDI Data Formaat" gedeelte van de handleiding (zie het List Book) voor details.



### Tempo Change (Tempo track (Tm) only)

Voegt tempo change data in met de gespecificeerde tempo waarde (25.0 - 300.0).





#### 4 Voer het Gespecificeerde Event in

Druk op de [ENTER] toets om het event als gespecificeerd in te voegen.



#### 5 Keer terug naar de Change Edit Mode

Druk op de [EXIT] toets om terug te keren naar de change edit display en ga, indien gewenst, door met editen.



[SONG] EDIT XG		[del]	
TR=01 300			
M001	4/4	data	
0:0000PB		+0041	
3:264mG	3	00:074	112
4:019mG	3	00:085	112
4:252mE	3	00:082	112
1:052mE	3	00:171	112

Ingevoegd pitch bend event. Als deze eenmaal is ingevoegd, kunt u de lokatie en waarde van het event in de change edit mode editen.

#### 6 Verlaat de Edit Mode

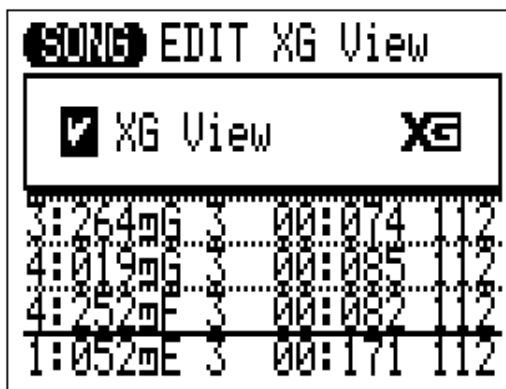
Druk op de [SONG] of [PATT] toets om de EDIT mode te verlaten en keer terug naar de normale SONG of PATTERN play mode. Met de [EXIT] toets kunt u ook vanuit de EDIT mode terugkeren naar de SONG of PATTERN mode .

##### ■ N.B.

- Als u andere Control Change data dan Modulation (#1), Expression (#11), Harmonic Content (#71) en Brightness (#74) in het gebruikerspatroon invoegt, wordt deze data niet gereset, zelfs niet als het patroon wordt gewijzigd, en heeft dit effect op het nieuw geselecteerde patroon. Om dit te vermijden moet u niet vergeten de waarde in te voeren om te resetten aan het eind van de frase als u deze control change data invoegt.

## XG View

De XG View functie toont XG-gerelateerde events (RPN, NRPN, System Exclusive, etc.) in de display, met de naam gedefinieerd door het XG formaat. Druk om de XG View functie te activeren, op de [MENU] toets vanuit de EDIT mode, en druk vervolgens op de functieknoop naast "XG View" in de display.



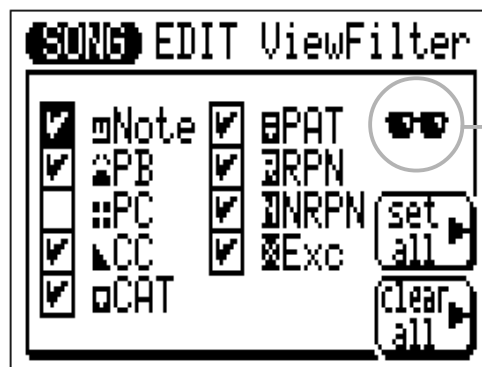
Als het vierkant links van "XG View" is aangekruist, worden XG-gerelateerde events in de display getoond met de corresponderende XG formaatnaam.

Als het vierkant niet is aangekruist, worden de XG-gerelateerde events in de display getoond als MSB/LSB waarden, of als hexadecimale nummers.

Druk op de [+1] toets om het XG View vierkant aan te kruisen of op de [-1] toets om het vierkant leeg te maken.

## View Filter

Met het View Filter kunt u gespecificeerde typen events "uitfilteren" zodat zij niet in de EDIT mode display verschijnen. Druk, om toegang te krijgen tot het View Filter op de [MENU] toets vanuit de EDIT mode, en druk vervolgens op de functiekноп naast "View Filter" in de display.



De "zonnebril" verschijnt als events niet zijn aangekruist.

Als het vierkant naast een eventtype is aangekruist, worden die events getoond in de EDIT display. Eventtypes die niet zijn aangekruist verschijnen niet in de EDIT display.

Plaats, om een bepaald type event uit te filteren, de cursor eenvoudig op het corresponderende vierkant en druk op de [-1] toets om het vierkant te "leggen" (of op de [+1] toets om het vierkant aan te kruisen, indien nodig).

De "Set All" functietoets kruist alle vierkanten tegelijk aan, terwijl de "Clear All" functie-toets alle vierkanten leeg maakt.

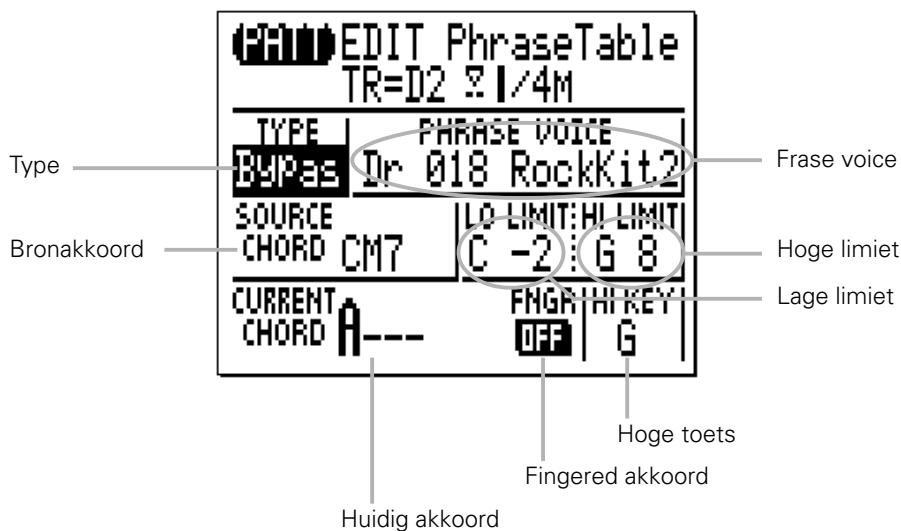
### De View Filter Event Typen

Afkorting	Event Type
Note	Note
PB	Pitch Bend
PC	Program Change
CC	Control Change
CAT	Channel Aftertouch
PAT	Polyphonic Aftertouch
RPN	Registered Parameter Number
NRPN	Non Registered Parameter Number
Exc	System Exclusive

## Phrase Table (Alleen voor Pattern Edit)

Met Phrase Table kunt u frase instellingen editen van de patroon-track die huidig worden gewijzigd.

Druk, om toegang te krijgen tot de Phrase Table functie, op de [MENU] toets vanuit de EDIT mode, en druk vervolgens op de functieknoop naast "Phrase Table" in de display.



Plaats, om een Phrase Table parameter te editen, de cursor op de parameter en edit met de [-1] en [+1] knoppen, de SHIFT-Number invoer methode, of het micro-toetsenbord naar wens. Alleen de "CURRENT CHORD" en "FNGR" parameters kunnen worden geëdit voor preset frases.

### TYPE

Selecteert het frase (noottransitie) type: Chord 1, Chord 2, Bass, Bypass of Parallel. Zie "De Frase Typen" op pag. 147 voor informatie over de verschillende frasetypen.

### PHRASE VOICE

Selecteert de in de frase te gebruiken voice. Zie de XG Normale/Drum voice lijst in het List Book.

### **SOURCE CHORD**

Stelt het bronakkoord in voor de frase (i.e. het akkoord waarop de frase is gebaseerd). U kunt geen "on-bass" akkoord als bronakkoord invoeren.

### **LO LIMIT**

#### **HI LIMIT**

Stelt het nootbereik in waarover de gereharmoniseerde frase wordt gespeeld (C-2 t/m G8). Als gereharmoniseerde frasenoten het hier ingestelde bereik overschrijden, schuiven de noten automatisch in octaafstappen op en neer zodat ze binnen het gespecificeerde bereik vallen.

### **CURRENT CHORD**

Toont het huidig geselecteerde akkoord van de PATTERN play mode. Het huidige akkoord kan hier worden gewijzigd.

### **FNGR (Fingered Chord)**

Toont de huidige Fingered Chord instelling, ON of OFF. De ON/OFF instelling kan hier worden gewijzigd.

### **HI KEY**

Selecteert de hoogste grondtoon (C t/m B) in het geval dat het frase (noottransitie) type ofwel Chord 1 of Bass is.

## Effecten & Effect Editten

De QY70 is uitgerust met een veelzijdig intern effectensysteem dat bestaat uit drie onafhankelijke effecten: REVERB, CHORUS, en VARIATION. De REVERB en CHORUS functioneren als "systeem effecten", en het VARIATION effect kan zowel als systeem als "insertie" effect worden gebruikt. Zie de signaalbaan diagrammen op pag. 214 voor het verschil tussen "systeem" en "insertie" effecten.

### Het Toegang Krijgen tot & Editten van de Effect Parameters

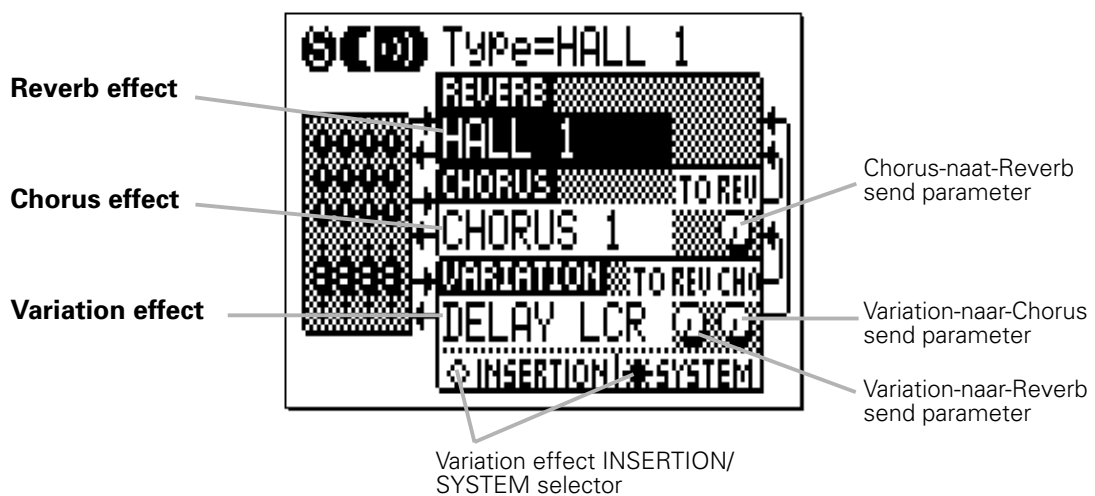
U kunt als volgt vanuit de SONG or PATTERN mode naar de EFFECT aansluitingdisplay en de effect edit displays gaan:

#### 1 Selecteer de Effect Aansluiting Display

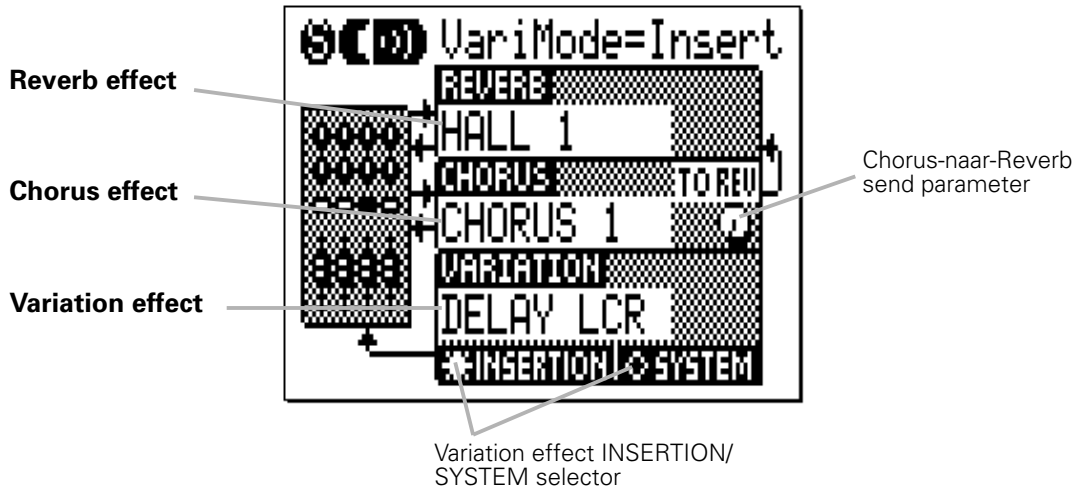
Druk net zo lang op de [SONG] of [PATT] tot de SONG of PATTERN effect aansluiting display verschijnt.

#### Song Mode Effect Aansluiting Display

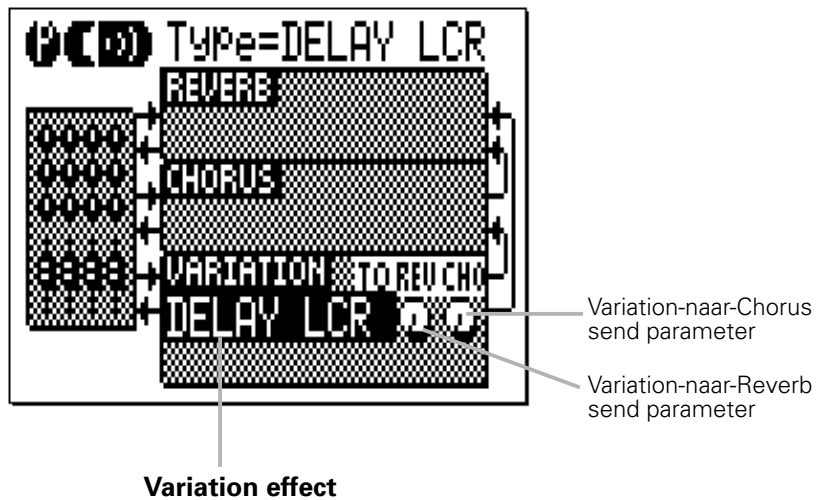
(Variation effect: SYSTEEM)



(Variation effect: INSERTION)



**Pattern Mode Effect Aansluiting Display**



Houdt er rekening mee dat in de PATTERN mode effect aansluiting display alleen het variation effect toegankelijke parameters heeft. Het reverb type voor het PATTERN mode effect is altijd "HALL 1" en het chorus type is altijd "CHORUS 1".

## **2 Stel de Effect Parameters Naar Wens in**

Plaats de cursor op de gewenste parameter en stel met de [-1] en [+1] toetsen de geselecteerde parameter naar wens in. Met de REVERB, CHORUS en VARIATION effect parameters kunt u een beschikbaar effecttype voor ieder effect selecteren.

De VARIATION effect INSERTION/SYSTEM selector bepaalt of het VARIATION effect functioneert als een insertie effect of systeem effect. Zie de onderstaande "Effect Signaalbaan" diagrammen en tekst. (In de PATTERN mode effect aansluiting display wordt het VARIATION effect altijd gebruikt als een systeem effect dat wordt toegepast op alle 8 tracks van de pattern).

### **Effect Signaalbaan**

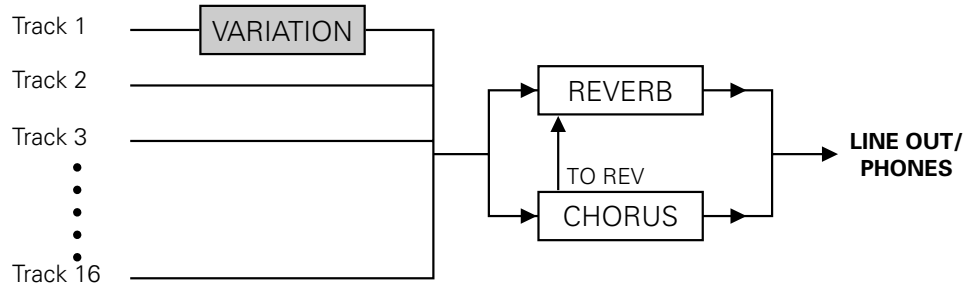
De volgende diagrammen helpen u te begrijpen hoe de QY70 effecten in relatie staan tot de algehele signaalbaan.

Het signaal van ieder part (track) van de toongenerator wordt gestuurd naar de reverb, chorus en variation effecten. De reverb en chorus effecten zijn altijd verbonden als "Systeem" effecten, hetgeen betekent dat zij effect hebben op alle parts (tracks). De effect sterkte van iedere track kan worden gevarieerd met de "REVERB" en "CHORUS" send parameters in de EFFECT SEND display (pag. 66). Met de chorus "TO REV" parameter kan een beetje of alle output van de chorus naar de reverb worden gestuurd.

Het variation effect kan worden toegepast op ofwel één specifiek part (track) als het is aangesloten als een "Insertion" effect, of op alle parts (tracks) als het is aangesloten als een "Systeem" effect.

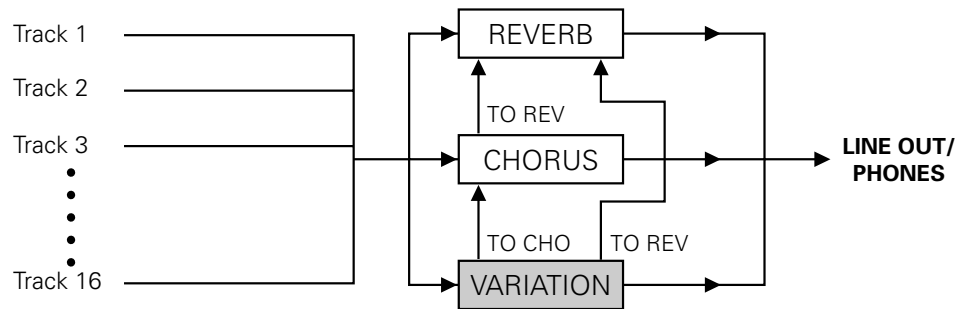


### Als Variation een Insertion Effect is



In dit geval wordt het variation effect toegepast op een specifiek part (track) met "Dry/Wet" mix capaciteit beschikbaar in "Vari. Edit" (Zie "Effect Editten" op pag. 216). De track waarop het variation effect wordt toegepast kan worden geselecteerd in de EFFECT SEND display (pag. 66).

### Als de Variation Fase een System Effect is



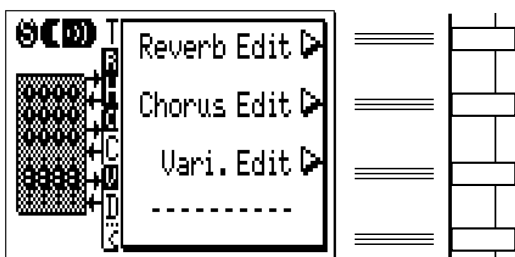
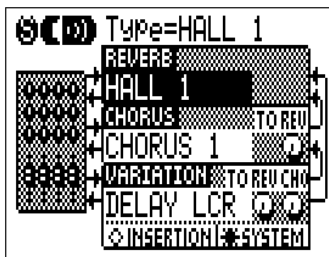
In dit geval wordt het variation effect toegepast op alle parts (tracks). Met de variation fase "TO REV" en "TO CHO" parameters kan een beetje of alle output worden verstuurd van de variation fase naar de reverb en chorus effecten. Variation send niveau en het "Dry/Wet" mixen van iedere track kan worden gevarieerd met de parameters in de EFFECT SEND display (pag. 66).

## Effect Editten

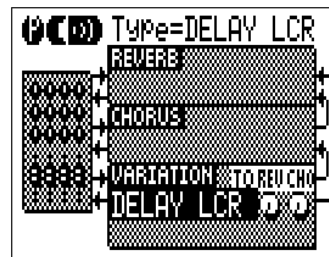
U kunt vanuit de Effect Aansluiting display naar de Reverb Edit, Chorus Edit, en Variation Edit displays gaan door op de [MENU] toets te drukken en vervolgens op de functietoets te drukken naast "Reverb Edit", "Chorus Edit", of "Vari. Edit" in de display. Alleen "Vari. Edit" is beschikbaar vanuit de PATTERN mode Effect Aansluiting display.

Selecteert met de "Type" parameter bovenin de display het effect type van het huidige effect (REVERB, CHORUS of VARIATION). Ieder effect heeft verschillende parameters die in het onderste gedeelte in de display verschijnen. Plaats de cursor op de verschillende parameters en stel ze naar wens in met de [-1] en [+1] toetsen. Zie de "Effect Type Lijst" en de "Effect Parameter Lijst" (zie het List Book) voor een complete lijst van de beschikbare parameters voor ieder effect en het bereik.

**Song Mode Effect Aansluiting Display**



**Pattern Mode Effect Aansluiting Display**





Reverb Edit Display

REVERB EDIT	
Type	HALL 1
Reverbtime	2.1s
Diffusion	10
InitDelay	08
HPF Cutoff	90Hz
LPF Cutoff	5.6kHz



Chorus Edit Display

CHORUS EDIT	
Type	CHORUS 1
LFO Freq	0.25Hz
LFO PM Dpt	054
FB Level	+13
Delay Ofst	106



Variation Edit Display

VARIATION EDIT	
Type	DELAY LCR
Lch Delay	396.1ms
Rch Delay	247.8ms
Cch Delay	715.0ms
FB Delay	500.0ms
FB Level	+36

■ **N.B.**

- Met deze effect displays kunt u niet alle parameters editen, maar alleen de belangrijkste parameters van ieder effecttype. (Zie de "Effect Parameter Lijst" in het List Book.) Stuur, om het effect gedetailleerd te editen, de juiste system exclusive boodschap naar de toongeneratorsectie van de QY70.

### Hoe het Variation Effect Werkt in de SONG Mode

Vergeet niet dat de variation effect instellingen in de SONG effect aansluiting & edit display ineffectief worden als een song met "Pt"(pattern track) data wordt afgespeeld. In dit geval worden de variation effect instellingen van het patroon gebruikt in de song (dat is ingesteld in de PATTERN effect aansluiting and edit display) gebruikt.

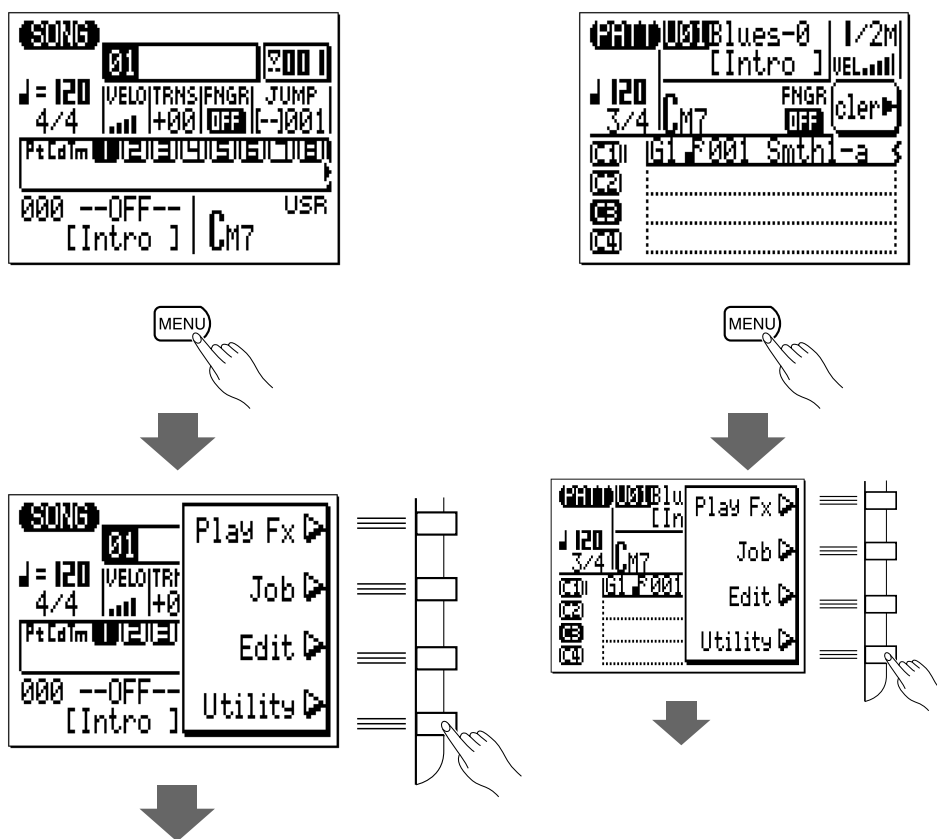
Speel, om de variation effect instellingen in de SONG effect aansluiting & edit display te gebruiken, een song af die alleen sequencer track (1...16) data bevat. Het is soms nuttig om de Expand Backing job op pag. 132 uit te voeren om de pattern track data "uit te breiden" naar de sequencer tracks.

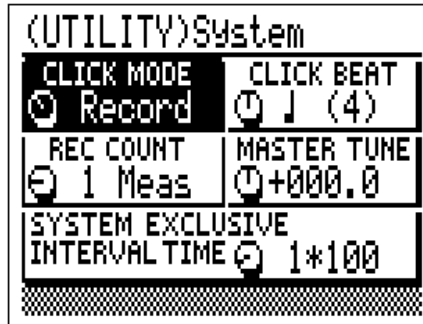
## Utility Functions

De QY70 utility mode bevat een aantal functies die belangrijk zijn voor de algehele werking — bijv. MIDI data behandeling, interfacing met externe apparatuur, song en patroon data op een extern opslagmedium opslaan, ABC systeemwerking, etc.

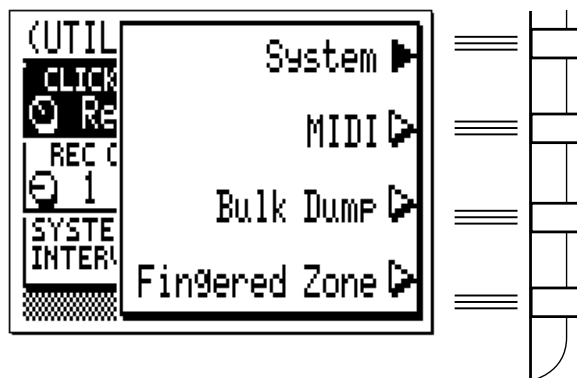
### De Utility Mode Ingaan

U kunt vanuit de SONG of PATTERN mode naar de utility mode gaan. Druk eenvoudig op de [MENU] toets en vervolgens op de functietoets naast "Utility" in de display.





Als de utility mode is geselecteerd, kan elk van de vier utility displays worden opgeroepen met het indrukken van de [MENU] toets en de juiste functietoets, zoals hieronder wordt getoond.

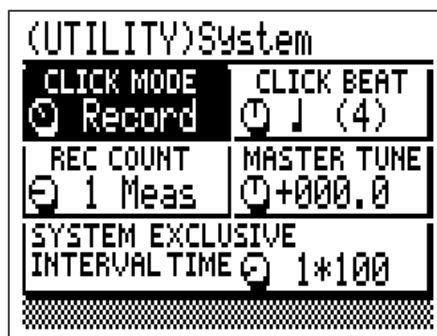


■ **N.B.**

- Als de utility mode wordt geactiveerd vanuit de SONG of PATTERN mode, verschijnt het laatst geselecteerde display het eerst.

## System Parameters

De "System" display bevat 5 parameters die effect hebben op de basiswerking van de QY70. Plaats de cursor op de aan te passen parameter en stel naar wens in met de [-1] en [+1] toetsen.



### CLICK MODE

#### Instellingen: Off, Record, Rec/Play, Always

Bepaalt wanneer de QY70 metronoom klinkt. Normaal gesproken klinkt de QY70 metronoom alleen tijdens realtime opname — de "Record" instelling. Met deze parameter kunt u de metronoom echter op "Off" zetten - zodat deze nooit klinkt, op "Rec/Play" zetten zodat deze klinkt tijdens opname en afspelen of op "Always" zetten zodat de metronoom altijd klinkt.

### CLICK BEAT

#### Instellingen: 16, 8, 4, 2, 1

Bepaalt op welke tellen de QY70 metronoom klinkt. De normale instelling is "4", waardoor de metronoom op elke kwart tel klinkt. De metronoom kan ook worden gezet om op iedere 16e, 8e, 1/2, of hele noot beat te klinken.

**REC COUNT****Instellingen: OFF, 1 Meas ... 8 Meas**

Deze parameter bepaalt het aantal aftelmaten voordat realtime opname begint in de SONG en PATTERN mode. De standaard instelling is "1".

**MASTER TUNE****Instellingen: -102.4 ... +000.0 ... +102.3**

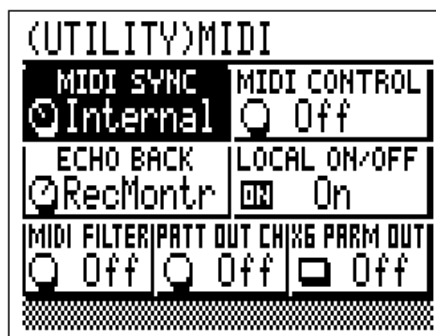
Stemt de algehele toonhoogte van het QY70 geluid. Het Master Tune bereik reikt van "-102.4" t/m "+000" t/m "+102.3". Iedere toename correspondeert met ongeveer 1 honderste (een honderste is 1/100e van een halve toon). De instelling "+000" produceert de normale toonhoogte: A4 = 440 Hz.

**SYSTEM EXCLUSIVE INTERVAL TIJD****Instellingen: 0\*100 ... 9\*100**

Deze parameter stelt de delay tijd in tussen exclusive data blokken tussen 0 en 900 milliseconden in stappen van 100-milliseconden. Deze delay is soms nodig om het soepele afspelen van songdata met grote system exclusive messages te garanderen.

## MIDI Parameters

De parameters in de "MIDI" display staan allen in relatie tot MIDI besturing.



### MIDI SYNC

#### Instellingen: Internal, External

Als deze parameter op "Internal" staat wordt de QY70 bestuurd door zijn eigen interne klok. Indien ingesteld op "External" wordt de QY70 bestuurd door een MIDI kloksignaal dat wordt ontvangen van een extern medium zoals een sequencer of muziek-computer (i.e., het afspelen van QY70 wordt gesynchroniseerd met een externe sequencer of een ander medium. Hou er rekening mee dat de QY70 niet uit zichzelf gaat lopen als deze parameter op "External" is ingesteld. De QY70 kan ook het afspelen van een externe MIDI sequencer besturen als deze parameter is ingesteld op "Internal".

### MIDI CONTROL

#### Instelling: Off, In, Out, In/Out

Deze parameter zet de MIDI besturing van de QY70 (m.a.w. gesynchroniseerd afspelen) aan of uit. Als deze op "Off" staat reageert de QY70 niet op externe MIDI besturing. De "In" instelling (alleen MIDI invoer) staat besturing toe van de QY70 vanaf een extern MIDI apparaat, met de "Out" instelling (alleen MIDI uitvoer) kan de QY70 een extern MIDI apparaat besturen en met de "In/Out" instelling (MIDI invoer en uitvoer) kan de QY70 zowel bestuurd worden door een extern MIDI apparaat als een extern Midi apparaat besturen.



### **ECHO BACK**

#### **Instellingen: Off, Thru, RecMontr**

Bepaalt of de ontvangen MIDI data via de MIDI IN aansluiting simultaan worden herverstuurd ("echoed back") via de MIDI OUT aansluiting. Als deze parameter is ingesteld op "Off" vindt er geen echo back plaats. Als deze is ingesteld op "Thru" worden de ontvangen MIDI data herverstuurd zonder modificatie. Als "RecMontr" (Record Monitor) wordt geselecteerd, worden de ontvangen data herverstuurd via het MIDI kanaal corresponderend met de huidige geselecteerde opnametrack, en worden de data beïnvloed door de hieronder beschreven MIDI FILTER instellingen.

### **LOCAL CONTROL**

#### **Instellingen: Off, On**

Bepaalt of de interne toongenerator van de QY70 al of niet wordt bestuurd door zijn eigen micro-toetsenbord. Als LOCAL CONTROL aanstaat ("on"), bestuurt het micro-toetsenbord de interne toongenerator. Als deze uitstaat ("off") bestuurt het micro-toetsenbord de interne toongenerator niet en brengt geen geluid voort.

### **MIDI FILTER**

#### **Instellingen: Off, PB, CC, AT, Exc**

Het MIDI FILTER specificeert een eventtype dat niet wordt ontvangen via MIDI gedurende sequence opname. De instellingen zijn als volgt:

<b>Off</b>	Alle events worden ontvangen.
<b>PB</b>	Pitch bend events worden niet ontvangen.
<b>CC</b>	Control Change events worden niet ontvangen.
<b>AT</b>	Kanaal en polyfonische aftertouch events worden niet ontvangen.
<b>Exc</b>	System exclusive data wordt niet ontvangen.

**PATT OUT CH****Instellingen: Off, 1~8, 9~16**

Deze parameter specificeert de MIDI kanalen waarover QY70 patroon afspeeldata worden verstuurd. Als deze is ingesteld op "Off", wordt patroon afspeeldata niet verstuurd. Als deze is ingesteld op "1~8" wordt patroon afspeeldata verstuurd over MIDI kanalen 1 t/m 8, en indien ingesteld op "9~16" wordt patroon afspeeldata verzonden over MIDI kanalen 9 t/m 16.

<b>D1</b>	kanaal 1 of 9
<b>D2</b>	kanaal 2 of 10
<b>PC</b>	kanaal 3 of 11
<b>BA</b>	kanaal 4 of 12
<b>C1</b>	kanaal 5 of 13
<b>C2</b>	kanaal 6 of 14
<b>C3</b>	kanaal 7 of 15
<b>C4</b>	kanaal 8 of 16

**XG PARM OUT****Instellingen: Off, On**

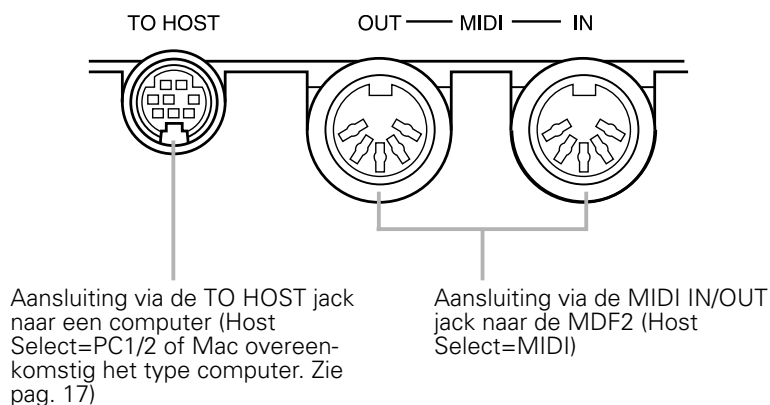
Bepaalt of de XG voice en effect parameters worden verstuurd als de corresponderende parameterwaarden worden gewijzigd of een nieuwe song of patroon wordt geselecteerd. Indien deze wordt ingesteld op "Off", worden er geen XG parameters verstuurd. De juiste XG parameters worden verstuurd naar een aangesloten XG toongenerator als deze parameter wordt ingesteld op "On".

## Bulk Dump

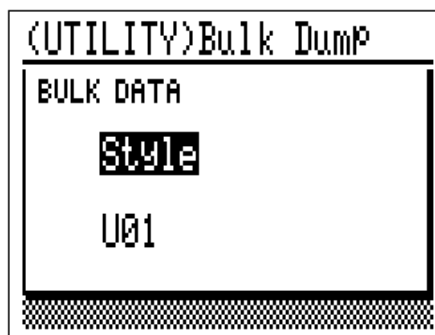
Hoewel de QY70 een geheugen heeft voor 20 songs en 64 gebruikersstijlen, wilt u uw song- en patroondata misschien op een externe MIDI data recorder, computer, of soortgelijk apparaat opslaan, om zo een grotere opslagcapaciteit te verkrijgen of om eenvoudig uw data te beschermen voor het per ongeluk wissen of het stuk gaan van de data.

Let op dat u de QY70 goed op een MIDI data recorder (zoals de Yamaha MDF2 MIDI Data Filer) of een computer aansluit en stel de HOST SELECT schakelaar in op de juiste positie voordat u de Bulk Dump transmissie/receptie uitvoert.

Zie ook de handleiding van het aangesloten medium hoe u bulkdata kunt ontvangen/versturen van/naar de QY70.



Selecteer, om song en/of patroon data naar een extern medium te versturen (dumpen), eerst de UTILITY Bulk Dump mode.



Plaats de cursor op de bovenste parameter en selecteer met de [-1] en [+1] toetsen "Song" als u de data wilt opslaan van één song of alle songs, "Style" als u de data wilt opslaan van één stijl of alle stijlen, of "All" als u alle songs, stijlen en systeem setup data wilt opslaan.

Als u "Song" selecteert, plaats de cursor dan op de songnummer parameter en selecteer een songnummer (01 ... 20), of "All" om alle songs op te slaan.

Als u "Style" selecteert, plaats de cursor dan op de stijlnummer parameter en selecteer een stijlnummer (U01 ... U64), of "All" om alle stijlen op te slaan. Houdt er rekening mee dat alle 6 variation patronen (Intro, Main A/B, Fill AB/BA and Ending) in één stijl tegelijkertijd worden opgeslagen.

Druk, als de parameters naar wens zijn ingesteld, op [ENTER]. "Are you sure?" verschijnt in de display. Druk op [+1/YES] om door te gaan met de bulkdump handeling, of [-1/NO] om te annuleren. "Completed!" verschijnt als het versturen voltooid is.

### ● Bulk Reception of Song & Pattern Data

Als er geen andere handeling huidig wordt uitgevoerd (bijvoorbeeld opnemen) ontvangt de QY70 automatisch bulk song- en patroondata die worden verstuurd van een compatibel extern apparaat. Als u de QY70's MIDI aansluitingen gebruikt in plaats van de TO HOST aansluiting, zorg er dan voor dat de MIDI OUT van het externe apparaat is aangesloten op de MIDI IN van de QY70.

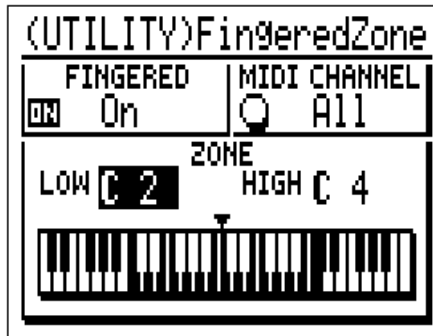
Selecteer de QY70 SONG play mode voor het ontvangen van één of alle song bulk data, en selecteer de PATTERN play mode voor het ontvangen van één of alle stijl bulk data. "All" data, inclusief alle songs, stijlen en system setup data, kunnen worden ontvangen in zowel de SONG of PATTERN play mode. Denk eraan dat één of alle song/stijl data huidig in het geheugen van de QY70' worden overschreven als één of alle song/stijl bulk data worden ontvangen. Alle data in het geheugen van de QY70 worden overschreven als "All" data wordt ontvangen.

#### ■ N.B.

- Zie de QY Data Filer's handleiding als u een QY Data Filer gebruikt voor bulk dump receptie/transmissie.

## Fingered Zone

Het geavanceerde ABC systeem van de QY70 kan worden bestuurd vanaf het QY70 micro-toetsenbord of een extern toetsenbord. De Fingered Zone utility functie stelt het bereik van noten in waarin gespeelde akkoorden worden herkend door het QY70 ABC systeem.



Met de "FINGERED" parameter stelt u de QY70's Fingered Chord functie voor het ABC systeem naar wens in op "On" of "Off". Als deze is ingesteld op "ON", kan het ABC systeem worden bestuurd door het spelen van een akkoord op een externe toetsenbord of het micro-toetsenbord. Als deze uitstaat ("OFF"), wordt het ABC systeem bestuurd door het specificeren van de akkoord grondtoon en type vanaf het micro- toetsenbord in plaats van het akkoord zo te spelen. De MIDI CHANNEL en de "LOW"/"HIGH" parameters die hieronder besproken worden gelden niet meer indien deze is ingesteld op "OFF".

De MIDI CHANNEL parameter specificeert het MIDI kanaal via welke de akkoorddata worden ontvangen van een extern MIDI toetsenbord: stel in op "All" voor alle kanalen, of specificeer een enkel MIDI kanaal van "01" t/m "16".

De "LOW" en "HIGH" parameters boven de grafische toetsenbord- display stellen het Fingered Chord functiebereik in. Het maximum bereik reikt van C-2 t/m G8 (de "HIGH" parameter kan niet lager worden ingesteld dan de "LOW" parameter). Het gespecificeerde bereik wordt aangegeven door het geïnverteerde deel in de grafische toetsenborddisplay. Als de "FINGERED" parameter in deze display en de "FNDR" parameter in de SONG or PATTERN mode display aanstaan ("On"), worden akkoorden die worden gespeeld binnen het gespecificeerde Fingered Chord functiebereik herkend door het ABC systeem en het begeleidingsakkoord wijzigt overeenkomstig gedurende het afspelen van song of patroon, of akkoord-track opname. Akkoorden die worden gespeel binnen het gespecificeerde bereik van ofwel het QY70 micro-toetsenbord of een extern MIDI toetsenbord, worden herkend. Een lijst van akkoorden die worden herkend door de QY70 is te vinden in het List Book.

Als u een lagere noot speelt dan de gespecificeerde "LOW" noot terwijl u een akkoord vasthoudt, wordt het herkend als een basnoot van het on-bass akkoord.

■ **N.B.**

- *Als de Fingered Chord functie aanstaat ("on"), brengen de lager gespeelde noten dan de gespecificeerde "HIGH" noot geen geluid voort.*

# Appendix

## Specificaties

### Sequencer blok

Data capaciteit	ongeveer 32,000 noten
Noot resolutie	480 clocks per kwart noot
Polyfonie	64 noten
Tempo	25-300
Moden	SONG mode (SONG, SONG VOICE, SONG EFFECT) PATTERN mode (PATTERN, PATTERN VOICE, PATTERN EFFECT)
Opname moden	Realtime replace, Realtime overdub, Step, Multi
Tracks	Song: 16 sequencer tracks, pattern track(Pt), chord track(Cd), tempo track(Tm) Patroon: 8 pattern phrase tracks
Songs	20 songs + 3 demo songs
Patronen	768 preset patronen (128 preset stijlen x 6 secties) 384 user patronen (64 gebruikersstijlen x 6 secties)
Frases	Sections: Intro, Main A, Main B, Fill AB, Fill BA, Ending 4,167 preset frases 48 gebruikersfrases per gebruikersstijl
Akkoordtypen	26 typen (inclusief "non-ABC" type)
Akkoord templates	99 preset akkoord templates 1 gebruikers akkoordprogressie per song
Afspeel effect	Groove quantize, Drum table remapping

### Toongenerator blok

Type	AWM2 toongenerator
Maximum Polyfonie	32 stemmen
Multi-timbrale capaciteit	24 timbres (laatste noot prioriteit met element reserve, DVA)
Preset voices	519 normale voices, 20 drum voices
Effecten	3 blokken (Reverb, Chorus, Variation) Reverb: 11 typen Chorus: 11 typen Variation 43 typen

### Knoppen & display

Micro-toetsenbord	25 toetsen (2 octaven)
Octaaf toetsen	[OCT DOWN], [OCT UP]
Cursortoetsen	op, neer, links, rechts
Sequencertoetsen	[▶], [■], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]
	[SONG], [PATT], [SHIFT], [EXIT], [MENU], [-1(NO)], [+1(YES)], [ENTER], Functietoetsen
Volume knop	
Contrast knop	
HOST SELECT schakelaar	
Display	128 x 64 punt grafische LCD

## Aansluitingen

LINE OUT/PHONES	stereo mini jack x 1
MIDI TO HOST	IN x1, OUT x1
DC IN	voor PA-3B

## Stroomvoorziening

Extra PA-3B adaptor  
Zes 1.5v AA (SUM-3 or R6P) of soortgelijke alkaline batterijen

## Afmetingen

(B x L x H) 188 x 104 x 43 mm (7-3/8" x 4-1/8" x 1-11/16")

## Gewicht

550g (1 lbs., 3 oz) zonder batterijen

## Bijbehorende onderdelen

QY Data Filer	2HD floppy disk x 2
Audiokabel	miniatuur stereo hoofdtelefoonplug naar dual RCA pin plugs
Handleiding set	QY70 handleiding, Lijst boek, QY Data Filer handleiding
Creepers	

\* Specificaties en beschrijvingen in deze handleiding zijn alleen voor informatieve doelen. Yamaha Corp. houdt zich het recht voor om producten ten alle tijde of specificaties zonder voorafgaande waarschuwing te wijzigen of aan te passen. Controleer, aangezien specificaties, apparatuur of opties niet overal hetzelfde zijn, de gegevens bij uw Yamaha dealer.



## Troubleshooting (In de Problemen?)

Als u problemen ondervindt, als er “geen geluid” of “verkeerd geluid” is of “de sequencer werkt niet” moet u de volgende punten controleren alvorens aan te nemen dat het apparaat stuk is. In vele gevallen helpt het nalopen van deze punten u het probleem op te lossen.

Als dit het probleem niet oplost, neem dan contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha handelaar of de geautoriseerde distributeur voor uw land.

Probleem	Mogelijke oorzaken	Zie pag.
Geen geluid	Staat het volume hoog genoeg op de QY70 en/of de externe geluidsapparatuur?	
	Is de hoofdtelefoon of zijn de luidsprekers goed aangesloten?	p.14
	Staat het Master Volume en/of het volume van iedere track hoog genoeg?	p.64
	Als de REVERB, CHORUS, VARI en DRY instellingen allen zijn ingesteld op 0, wordt het geluid van die track niet voortgebracht.	p.66
	Staat de Fingered Chord functie aan? Als u een noot speelt binnen de Fingered Zone, wordt het geluid niet voortgebracht.	p.43, 227
	Staat de MUTE instelling aan?	p.62, 92, 141
	Is de MIDI IN jack of TO HOST jack goed aangesloten?	p.15, 16
	Staat de HOST SELECT schakelaar goed?	p.17
	Staat MIDI local op OFF?	p.223
Het geluid klinkt vervormd.	Zijn er onnodige effecten ingesteld?	p.212
Noten worden afgebroken (noten sputteren of stotteren).	Overschrijdt het aantal huidig klinkende noten de maximum 32-stemmen van de QY70?	p.229
Het afspelen start niet als u op [▶] drukt.	Bevat de geselecteerde song/patroon data?	p.80, 137
	Staat MIDI Sync op external?	p.222
	Is Style Number 129 (Eind Patroon) geselecteerd in de Song Mode display?	p.35
De lengte van een patroon (aantal maten) kan niet gewijzigd worden.	De lengte van een patroon (aantal maten) kan niet worden gewijzigd als het opgenomen gebruikersfrases bevat.	p.148

<b>Probleem</b>	<b>Mogelijk oorzaken</b>	<b>Zie pag.</b>
Het afspelen van een song stopt in het midden.	Is Style Number 129 (Eind patroon) ingesteld in het midden van de Pattern Track?	p.54
Ritme of noottiming worden anders afgespeeld als opgenomen.	Worden Afspeel Effect instellingen gebruikt?	p.94
Noten die met dezelfde kracht op het toetsenbord worden gespeeld resulteren in noten van verschillende loudness.	Is de toetsenbord velocity ingesteld tussen R1 en R4 (Random)?	p.77, 145
Kan de Fingered Chord functie niet gebruiken.	Staat Fingered Chord uit?	p.43
	Drukt u toetsen in binnen de Fingered Zone?	p.227
Kan het klik-geluid niet horen.	Staat de klik op iets anders dan "off" in de Utility mode?	p.220
Als de song start, verdwijnen de gemaakte voice of effect instellingen.	Bevat het begin van de song data die de toongenerator reset?	p.192
	Als er data op de Pattern track staat, zijn de Variation effect instellingen voor het patroon effectief.	p.217
De "Memory Full" boodschap verschijnt terwijl er nog ongebruikte songs zijn.	Druk op tegelijkertijd op "SHIFT" en "F2" om de huidige geheugencapaciteit te controleren. De QY70 geheugencapaciteit (ongeveer 32,000 noten) is voor de totale data van alle songs en frases. Dit betekent dat als er songs of frases met grote hoeveelheden data, het geheugen evengoed vol kan zijn ook al zijn er nog ongebruikte songs of patronen.	p.26
De QY70 (toongenerator) is slaved aan een externe sequencer maar er is geen geluid al de performance wordt afgespeeld van de externe sequencer.	Staat de Utility mode's MIDI Echo Back op RecMontr? Wijzig de Echo Back instelling op Off of Thru.	p.223

## Foutmeldingen

### ● Monitor

No Data	Als een job wordt uitgevoerd, verschijnt dit als de geselecteerde track of gebied geen data bevat, hetgeen de job ongeldig maakt. Selecteer opnieuw-.
Illegal Input	Dit verschijnt in antwoord op een onjuiste handeling of invoer. Controleer uw invoermethode.
Preset Phrase	Dit verschijnt als u een Preset Frase probeert te editten. Kopiëer, om een preset frase te editten, de frase naar een User Phrase en edit de User Phrase.
Preset Pattern	Dit verschijnt als u op een Preset Pattern probeert op te nemen. U kunt niet opnemen in Preset Patterns.
Preset Chord	Dit verschijnt als u een Preset Chord Template met een Job (transpose, etc.) handeling probeert te wijzigen.

### ● Systeem

Memory Full	Dit verschijnt als het interne geheugen vol is en het niet mogelijk is om op te nemen, te wijzigen, een job uit te voeren, MIDI te ontvangen, etc. Wis onnodige songs, gebruikerspatronen of gebruikersfrases en probeer de handeling opnieuw uit te voeren.
Backup Batt. Low	Dit verschijnt als de interne backup batterij van de QY70 op is. Neem contact op met de dichtstbijzijnde Yamaha handelaar of de geautoriseerde distributeur voor uw land om de batterij te laten vervangen.
Power Batt. Low	Dit verschijnt als de batterijen (Formaat AA x6) die de QY70 van stroom voorzien, op zijn. Vervang de gehele set oude batterijen zo snel mogelijk met een nieuwe set batterijen.
Factory Set	Als het apparaat is aangezet, loopt er een systeem diagnose door het QY70 systeem. Als de diagnose vindt dat de RAM stuk is defective, verschijnt deze boodschap en wordt het geheugen gereset naar zijn oorspronkelijke fabrieks-instellingen. Data voor Song, User Patterns, en User Phrases wordt gewist.

● **MIDI**

MIDI Data Error	Dit verschijnt als de ontvangen QY bulkdata een fout bevat.
Now Running	Dit verschijnt als de QY70 bulkdata ontvangt. Er kunnen vanaf dit moment geen andere MIDI signalen meer ontvangen worden.
MIDI Buffer Full	Dit verschijnt als de MIDI ontvangstbuffer van de QY70 vol is, en verwerking is niet mogelijk. Probeer de hoeveelheid data te verminderen of de tijdsinterval te vergroten en probeer vervolgens de data nog eens te versturen opnieuw.
XG Data Error	Dit verschijnt als de ontvangen XG parameter wijziging een data formaat fout bevat.
XG Adrs Error	Dit verschijnt als de ontvangen XG data een adresfout bevat.
XG Size Error	Dit verschijnt als de ontvangen XG bul data een data formaat fout bevat.
Checksum Error	Dit verschijnt als de ontvangen XG data een Checksum error bevat.
Host is OffLine	Als de QY70 is aangesloten op een computer, verschijnt dit als de computer uit staat. Zet de computer aan.

● **Andere meldingen als foutmeldingen**

Can't Undo OK? (Yes/No)	Als de uitvoering van een job zoveel intern geheugen in beslag neemt dat Undo niet beschikbaar wordt, verschijnt deze melding. Druk, als u er zeker van bent dat u deze job niet ongedaan hoeft te maken, op "YES". Druk op "NO" om te annuleren zonder de job uit te voeren.
Are You Sure? (Yes/No)	Voordat een handeling wordt uitgevoerd, vraagt deze melding om bevestiging. Druk op "YES" om de handeling uit te voeren. Druk op "NO" om de handeling te annuleren.
Completed	Dit verschijnt als de huidige uitvoering gereed is.
Executing...	Dit verschijnt als de job wordt uitgevoerd. Even wachten alstublieft.
Transmitting...	Deze melding verschijnt bij het versturen van MIDI bulkdata.
Receiving...	Deze melding verschijnt bij het ontvangen van MIDI bulkdata.

## Trefwoorden Index

---

### A

---

**Aftertouch:**

MIDI messages die worden verstuurd als er extra druk wordt toegepast op het toetsenbord na het spelen van de noten.

**Akkoordsoort:**

Een symbolische of numerieke indicatie van hoe een akkoord wordt samengesteld (Majeur, mineur, septiem, etc.). Met de QY70 kunt u uit 26 (inclusief "non-ABC") akkoord- typen selecteren.

**Attack time:**

De tijd waarin het volume toeneemt van 0 bij het spelen van een noot, tot het maximum volume wordt bereikt.

**Auto Bass Chord (ABC):**

Een functie die automatisch de begeleidingspatronen reharmoniseert aan de hand van ingegeven akkoordprogressies.

**AWM 2 tone generator:**

Een methode voor het genereren van geluid ontwikkelt door Yamaha, gebaseerd op digitaal opgenomen golfvormen. Aangezien het de complexe golfvorm van echte akoestische instrumenten genereert, biedt het extreem realistische geluiden. Digitale filters zijn ook ingebouwd, hetgeen precieze besturing van de toon biedt. AWM2 is een acroniem van Advanced Wave Memory 2.

---

### B

---

**Beat:**

Bij het afspelen of opnemen van een song, één "beat" (een ritmische onderafdeling van een maat).

**Bulk data:**

Een soort System Exclusive message die een verzameling data bevat voor de interne instellingen van een medium.

**Bulk dump:**

Het proces van versturen van bulkdata in MIDI System Messages naar externe MIDI media.

---

### C

---

**Chord root:**

Een letter die de grondtoon van een akkoord aangeeft. In de QY70 kunt u 12 verschillende akkoordgrondtonen aangeven.

**Chord template:**

Een verzameling van preset modellen voor akkoordprogressies. De verzameling bevat generieke akkoordprogressies voor zowel Populaire stijlen als Blues en Tension stijlen.

**Chord track (Cd):**

Een track waarmee u Chord Roots en Chord Types kunt opnemen en afspelen in de Auto Bass Chord (ABC) functie.

**Chorus:**

Een type effect dat breedte en diepte aan het geluid toevoegt, vergelijkbaar met wat gebeurt als er meerdere geluidsbronnen tegelijk hoorbaar zijn.

**Click:**

Een metronoom die klinkt tijdens het afspelen of opnemen met een sequencer.

**Clock:**

Timing resolutie eenheid. Op de QY70 is één clock gelijk aan 1/480ste kwartnoot.

**Control change:**

Een groep van MIDI messages waarmee voicebanken kunnen worden geselecteerd en volume, pan, etc kan worden bestuurd. Ze worden tevens verstuurd als een parameter (modulatie wiel, foot controller, etc.) wordt bediend. Iedere parameter heeft zijn eigen control-nummer.

**Cutoff frequentie:**

Filtret laten een deel van het signaal lager dan de gegeven frequentie door, en snijden het deel erboven. Deze frequentie wordt de cutoff frequentie genoemd. Zie Low Pass Filter.

---

**D**

---

**Decay time:**

De tijdsduur waarin het maximum volume van een noot bereikt wordt tot het punt van sustain niveau bereikt.

**Delay:**

Een effect die een audiosignaal vertraagd (echo). In het QY70 Variation effect kan een delay worden opgeroepen.

**Depth (sterkte):**

De hoeveelheid of mate (sterkte) van een instelling of effect.

**Droog geluid (dry):**

Het audiosignaal dat niet wordt bewerkt door een effect. Normaal gesproken passeren bij gebruik van een effect niet alle audiosignalen het effect. In plaats daarvan wordt de mate van effect aangepast door het mixen van het geluid dat wel door het effect gaat (het 'wet' (nat) geluid) met het geluid dat aan het effect voorbij gaat ('dry' (droge) geluid). Zie ook Wet sound.

**Drum table remapping:**

Eén van de afspeel effect functies. Met deze functie kunt u gespecificeerde ritme instrumenten in de drum speeldata wijzigen in andere ritme instrumenten als een song of patroon wordt afgespeeld.

---

**E**

---

**Echo back:**

De actie of het proces waarmee ontvangen data via de MIDI IN aansluiting opnieuw wordt verstuurd via de MIDI OUT aansluiting.

**Edit:**

Het wijzigen ofwel editten van data.

**Effect:**

Een onderdeel dat het geluid bewerkt door verschillende effecten toe te voegen. De QY70 bevat twee systeem effecten (reverb en chorus), en één effect (variatie) dat kan worden gebruikt als een systeem effect of als een insertie effect.

**Element:**

Een 'blok' in de AWM2 toongenerator dat een geluid genereert. De voices van de QY70 bevatten 1 of 2 elementen. Voices die 2 elementen gebruiken hebben meestal een dikker geluid dat niet bereikt kan worden met 1 element. Met 2 verschillende element voices zoals piano en violen, kunnen geluiden tot een enkele voice worden gemixt.

**Envelope generator (EG):**

Een onderdeel dat het niveau van de toongenerator modificeert vanaf het moment dat een noot wordt gespeeld tot het geluid vertraagd tot stilte.

**Event:**

Een stuk data (zoals Note On/Off of Program Change messages) die gezamenlijk een sequence vormen.

**Exclusive:**

Zie System Exclusive Message.

**Expression:**

Een MIDI control change message waarmee het volume van een part (track) wordt bestuurd.

---

**F**

---

**Filter:**

Een onderdeel dat de toon modificeert door het afsnijden (cutten) van de uitvoer van een specifiek frequentiedeel van het geluid. De low pass filters van de QY70 maken de toon meer 'mellow' door de overtonen boven een gespecificeerde frequentie af te snijden, of helderder door ze door te laten. Zie ook Low pass filter.

**Fingered chord:**

Een functie die automatisch akkoorden "bespeurd" op basis van de combinatie van noten die op het toetsenbord worden gespeeld, en die het het afspelen van patronen converteert aan de hand van de bespeurde akkoorden.

---

**G**

---

**Gate Time:**

De lengte in tijd dat een noot werkelijk klinkt. Langere gate tijden produceren slurred (aan elkaar klinkende) noten, kortere gate tijden produceren staccato noten.

**GM:**

Een acroniem voor General MIDI. Een specificatie die de rangschikking van voices in een toongenerator bepaalt en zijn MIDI functionaliteit bepaalt, hetgeen u er van verzekert dat data met in principe dezelfde geluiden afgespeeld kan worden op iedere GM-compatible toongenerator.

**Groove quantize:**

Een Afspeel Effect functie dat kan worden toegepast op Song of Pattern data tijdens het afspelen. Met dit effect kan de "feel" of "groove" van de song (plaatst het ritme voor of achter de beat) worden gewijzigd zonder de status van de originele data te wijzigen.

**Groove templates:**

Een verzameling van groove templates die gebruikt kunnen worden in de Groove Quantize functie.

---

**H**

---

**Hexadecimal number:**

Een nummeringssysteem op basis van 16, waarin de digits verhogen in eenheden van n- den van 16. De alfabetische karakters A-F worden gebruikt om de nummers 10-15 mee uit te drukken. Dit nummeringssysteem wordt gebruikt voor MIDI data.

---

**I**

---

**IBM-PC/AT Series:**

Een soort van personal computer geprodu-

ceerd en verkocht door de International Business Machine Corporation. Compatibele computers worden geproduceerd en verkocht door vele bedrijven.

**Insertion (effect):**

Een effect dat kan worden toegepast op een specifiek part (track). Met dit effect kunt u effecten "unieker" toepassen op uw song. (bijv. rotary speaker effecten op orgelgeluiden of "wah" effecten op gitaargeluiden.)

**Interval time:**

Een delay tijd die is ingevoegd met regelmatige intervallen van één kilobyte bij het versturen van system exclusive data die zijn opgenomen op een sequence track naar toongenerators (of externe MIDI toongenerators).

---

**L**

---

**LFO:**

De afkorting van Low Frequency Oscillator, een onderdeel dat een signaal produceert op een lage frequentie die synthesizers gebruiken voor het creëren van geluid. Het signaal van de LFO kan worden gebruikt om de toonhoogte, het volume of toon te moduleren om effecten als vibrato, tremolo en wah te produceren.

**Lokatie:**

De plek in een song of patroon waar noten worden ingevoerd of het afspelen wordt gestart, aangegeven als maat, beat, en clock.

**Low Pass Filter:**

Een soort filter die hoge frequenties boven een gespecificeerd punt afsnijdt (cut). Het geluid kan helderder worden gemaakt door de cutoff frequentie van een filter te verhogen, of donkerder door deze te verlagen.

**LSB:**

De afkorting van Least Significant Byte, verwijzend naar de lagere databyte als MIDI control change data wordt verdeeld in twee bytes voor versturing.

---

**M**

---

**Maximum Polyfonie:**

Het maximum aantal noten die tegelijkertijd kunnen worden voortgebracht. De QY70 kan 32 stemmen tegelijkertijd produceren (geteld in 1-element eenheden). Als MIDI messages worden ontvangen die meer stemmen nodig hebben dan de maximum polyfonie toestaat, worden de huidig klinkende stemmen uitgezet en de later-ontvangen stemmen afgespeeld.

**Measure (Maat):**

Een eenheid van muzikale duur bestaande uit verschillende beats.

**MIDI:**

Een acroniem voor Musical Instruments Digital Interface, een standaard voor het versturen van data tussen muziek-instrumenten. De meeste moderne elektronische muziekinstrumenten implementeren de MIDI specificatie en zijn voorzien van MIDI aansluitingen. Zulke instrumenten kunnen gemakkelijk op elkaar worden aangesloten om op afstand besturing bij het muziek maken, of automatische muziek systemen te creëren.

**MIDI Data Filer:**

Een MIDI medium dat bulkdata van de interne instellingen van een MIDI medium ontvangt in de vorm van System Exclusive messages, en slaat deze op een disk op. Een voorbeeld is de Yamaha MDF2 MIDI data filer.

**Mixer:**

Op de QY70 is dit de display pagina waarop u instellingen kunt maken als pan, volume, etc. voor de voice van iedere song of patroon track, tijdens het afspelen.

**Modulation:**

Een functie waarmee u het volume, de toon of toonhoogte cyclisch kunt wijzigen tijdens het spelen. Op de QY70 kunt u modulatie toepassen door de [OCT UP] toets vast te houden terwijl u een noot speelt op het micro-toetsenbord.

**MSB:**

De afkorting voor Most Significant Byte, verwijzend naar bovenste byte data als de MIDI control change data is verdeeld in twee bytes voor versturing.

**Multi-timbrale toongenerator:**

Een toongenerator die meer dan één voice tegelijk kan produceren.

**Mute:**

Een functie die de gespecificeerde track tijdelijk niet laat klinken of het volume verlaagt.

---

**N**

---

**NRPN:**

De afkorting voor Non Registered Parameter Number. Dit is een soort MIDI control change message, en wordt gebruikt om geluiden via MIDI te editten, waarmee u filter of EG instellingen kunt editten, of de toonhoogte of het niveau van ieder instrument van een drum voice kunt aanpassen.

---

**O**

---

**On-bass:**

Een functie waarmee u een grondtoon voor de bas onafhankelijk van het akkoord kunt specificeren, zodat het afspelen van een basfrase waarvan het Frase Type Bass is, vaststaat op die grondtoon.

**Overdub:**

Een methode van real-time opname waarmee nieuw materiaal wordt opgenomen zonder vorig opgenomen tracks te wissen.

---

**P**

---

**Pan:**

De parameter die de stereolokatie van een geluid instelt als er in stereo wordt afgespeeld. ("Pan" of "panpot" zijn afkortingen van "panoramic potentiometer".)

**Parameter:**

Een instelling van data onderdelen die u kunt modifieren in de verschillende mode en sub-mode displays.



**Patch:**

Een toewijzing van frases voor iedere track om patronen te creëren.

**Pattern:**

Een auto begeleidingspatroon bestaande uit drums, bas en akkoordbegeleiding.

**Pattern track (Pt):**

De track die de patroondata opneemt en afspeelt.

**PC-9801/9821 Series:**

Een soort van personal computer geproduceerd en verkocht door de NEC Corporation in Japan. Compatibele computers worden geproduceerd en verkocht door de EPSON Company.

**Phrase (Frase):**

De kleinste eenheid waaruit een begeleidingspatroon is opgebouwd. Een frase, zoals een drumfrase, basfrase, etc., kan worden toegevoegd aan een van de 8 tracks van het patroon.

**Phrase categorie:**

Een classificatie van frases die zijn gecategoriseerd door instrumenten en performance stijlen.

**Pitch bend:**

Een soort MIDI message die de toonhoogte 'buigt'.

**Pitch bend wiel:**

Een parameter die de toonhoogte buigt. Op de QY70 kan pitch bend worden toegepast door de [OCT DOWN] toets vast te houden terwijl u een noot speelt op het micro-toetsenbord.

**Portamento:**

Een effect dat soepel de toonhoogte wijzigt van de ene noot naar een andere noot. Hogere instellingen van Portamento Time produceren een langzamere wijziging, en er is geen effect bij de instelling 0.

**Preset:**

Een voorinstelling (preset) geheugen dat in een medium is ingebouwd. De QY70 bevat preset geheugens voor voices, frasen, patronen, etc.

**Program change:**

Een event of MIDI message die een voice selecteert.

**Program number:**

Op de QY70 is dit een nummer die een van de GM-bepaalde voices specificeert.

---

**Q**

---

**Quantize:**

Een function die de niet exacte timing van noten en andere events die in real-time zijn ingevoerd "strak maakt" .

**QY Data Filer:**

Een computer software toepassing waarmee QY70 data tussen de computer en de QY70 kunnen worden uitgewisseld. Data van de QY70 kunnen worden opgeslagen in de computer en opgeslagen QY data in de computer kunnen worden verstuurd naar de QY70. Commercieel beschikbare SMF song data of XG song data kunnen ook van de computer naar de QY70 worden verzonden.

---

**R**

---

**Realtime opname:**

Een opnamemethode waarmee uw spel precies zo wordt opgenomen als u speelt, net zoals met een conventionele multi-track recorder. Aangezien de uitvoering zoals u hem speelt wordt opgenomen, worden de muzikale expressie en de nuances van uw uitvoering accuraat opgenomen.

**Redo:**

Roept de handeling weer op die tevoren is geannuleerd door Undo.

**Release time:**

De tijd die verstrijkt als het volume van het sustain niveau begint te vervallen (beginnend op het moment dat de noot wordt losgelaten) tot stilte.

**Replace:**

Een real-time opnamemethode waarmee voorheen opgenomen data wordt gewist (vervangen) als er nieuw materiaal wordt opgenomen.

**Resonantie:**

Een parameter die het niveau van het signaal boost in het gebied van de cutoff frequentie. Door het benadrukken van de overtonen in dit gebied, produceert dit een distinctieve "peaky" toon, hetgeen het geluid helderder en harder maakt.

**Return niveau:**

Zie Send niveau.

**Reverb:**

Een effect die de akoestische reflectie (echo) van een kamer of ruimte simuleert. Het geluid dat uw oor bereikt bestaat gewoonlijk niet alleen uit het directe geluid, maar ook uit weerkaatst geluid van de muren of plafond. Reverb creëert deze indirecte reflecties kunstmatig.

**RPN:**

Een acroniem voor Registered Parameter Number. Dit is een soort MIDI control change message waarmee Part instellingen worden ingesteld zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning, etc.

**Send niveau:**

De hoeveelheid signaal dat wordt verstuurd naar een gespecificeerde bus lijn voor bewerking door een effect. De hoeveelheid signaal dat wordt teruggestuurd door het effect is het "return niveau".

**Sequencer:**

Een onderdeel (of medium) dat een muzikale performance in de vorm van MIDI messages opneemt, edit, wijzigt en afspeelt.

**Sequencer tracks:**

Tracks die normale MIDI sequence data opnemen en afspelen. De QY70 is voorzien van 16 sequencer tracks.

**SMF:**

Zie Standaard MIDI File.

**Solo:**

Deze functie mute het afspelen van alle tracks behalve de geselecteerde track zolang de track wordt gesolo'd.

**Song:**

Een muzikale compositie gecreëerd door opname performance data op iedere track.

**Standaard MIDI File (SMF):**

SMF is een acroniem voor Standaard MIDI File; een standaard formaat dat gecreëerd is om gemakkelijke uitwisseling van song data tussen verschillende sequencers mogelijk te maken. De meeste moderne software en hardware fabrikanten produceren sequencers die Standaard MIDI files kunnen creëren en afspelen.

**Step opname (stap-voor-stap):**

Een opnamemethode waarmee muziek wordt ingevoerd door de noten één voor één in te voeren, waarbij de nootlengte, velocity, toonhoogte etc. van iedere noot wordt gespecificeerd.

---

**S**

---

**Sectie (gedeelte):**

Een term die verwijst naar ieder van de zes typen patroon die een stijl uitmaken. Patronen worden geselecteerd door het specificeren van de stijl en de sectie.

**Stijl:**

Een collectieve naam voor patrooncategorieën (hip hop, U.K. techno, etc. muziekgenres). De stijlen zijn ingedeeld in zes secties (intro, fill-in, ending, etc.).

**Sustain niveau:**

Het volumeniveau van de noot vanaf het moment nadat het maximum niveau van de noot is bereikt, totdat de gespeelde noot op het toetsenbord wordt losgelaten.

**Synchronisatie:**

De functie of werking van het overeenstemmen van het afspelende of opnemende tempo van een medium met een apart, extern medium zoals een andere sequencer of een drumcomputer.

**Sync:**

Zie Synchronisatie

**Systeem (effect):**

Een effect dat kan worden toegepast op alle parts (tracks) door de Send niveaus en Return niveaus aan te passen. Bij systeem-effecten kunnen reverb of chorus worden toegepast op de gehele muziek. De QY70 biedt Reverb en Chorus als systeem-effecten. Het Variation effect kan ook als een systeemeffect worden gebruikt.

**System Exclusive Message:**

Een soort MIDI message om data uit te wisselen die uniek zijn voor een specifiek model of type van een apparaat.

---

**T**

---

**Tempo track (Tm):**

De track waarop data die het afspeeltempo van de song bepalen wordt opgenomen.

**Track:**

Een locatie waar muziekperformancedata worden opgenomen op de sequencer. U kunt een piano op track 1, bas op track 2, etc opnemen.

**Transpose (transponeren):**

Verschuift de toonhoogte van opgenomen data in stappen van halve tonen.

**Tremolo:**

Een effect dat wordt geproduceerd door het cyclisch moduleren van het volume.

**Tuning:**

Het proces van het overeenstemmen van de toonhoogte van twee of meer instrumenten bij het spelen in een ensemble. Normaal gesproken wordt A3 afgestemd op 440Hz.

---

**U**

---

**Undo:**

Dit commando annuleert de voorgaande handeling en roept de data op in de status van voor het uitvoeren van deze handeling. Op de QY70 kan dit commando worden uitgevoerd na JOB, EDIT en RECORDING handelingen. Zie ook Redo.

**Utility:**

Op de QY70 is dit de display waarmee MIDI instellingen en systeeminstellingen kunnen worden gemaakt.

---

**V**

---

**Variatie effect:**

Eén van de QY70 effecten die kan functioneren als een insertie effect of een systeem-effect, een grote variëteit biedend aan effect-programs zoals delay, rotary speaker, auto pan, amp simulation en auto wah in aanvulling op reverb en chorus.

**Velocity:**

Een numerieke waarde die de snelheid (kracht) aangeeft waarmee een noot wordt ingedrukt.

**Vibrato:**

Een performance effect geproduceerd door het cyclisch wijzigen van de toonhoogte.

**Voice:**

Een in de toongenerator ingebouwd geluid dat kan worden geselecteerd en afgespeeld.

---

**W**

---

**Wet sound :**

Het audiosignaal dat niet wordt bewerkt door een effect. Normaal gesproken passeren bij gebruik van een effect niet alle audiosignalen het effect. In plaats daarvan wordt de mate van effect aangepast door het mixen van het geluid dat wel door het effect gaat (het 'wet' (nat) geluid) met het geluid dat aan het effect voorbij gaat ('dry' (droge) geluid).. Zie ook Dry sound.

---

**X**

---

**XG:**

Een toongenerator formaat dat is ontwikkeld door Yamaha welke de GM specificatie uitbreidt om een rijkere expressiviteit te bieden en opwaartse datacompatibiliteit die een vereiste is vanwege het geavanceerde hedendaagse computertijdperk.

## Index

■: List Book

### A

Aansluitingen ..... 14, 15, 16  
 Aansluiting Display ..... 212  
 AC Adaptor ..... 1, 11, 12, 230  
 Aftertouch ..... 201, 235  
 Afspeel Effecten ..... 94, 155  
 Afspelen Herhalen ..... 90  
 Akkoord/Chord .....  
 39  
     Chord Separate ..... 117, 173  
     Chord Sort ..... 116, 172  
     Current Chord ..... 211  
     Grondakkoord ..... 40, 235  
     Source Chord ..... 144, 211  
     Template ..... 43, 119, 229, 235  
     Template List ..... ■  
     Track ..... 48, 57, 235  
     Type ..... 40, 41, 235, ■  
 Alkaline Batterijen ..... 1, 9, 230  
 Attack Time ..... 71, 235  
 Auto Bass Chord (ABC) ..... 235

### B

BA ..... 140  
 Back Delete ..... 86  
 Backup Batterij ..... 2, 233  
 Bdl ..... 86  
 Beat ..... 86, 235  
 Bulk Dump ..... 225, 235

### C

C1, C2, C3, C4 ..... 140  
 CAT ..... 201  
 CC (Control Change) ..... 200, 235  
 Cd ..... 48, 57  
 Channel After Touch ..... 201  
 Chorus ..... 66, 152, 212, 214, 216, 235  
 CHORUS (Chorus Send) ..... 67  
 Clear Pattern ..... 190  
 Clear Song ..... 135  
 Clear Track ..... 131, 188  
 Click Beat ..... 220  
 Click Mode ..... 220  
 Clock .....

86, 235  
 Contrast ..... 23  
 Control Change ..... 200, 235  
 Copy Event ..... 118, 174  
 Copy Pattern ..... 189  
 Copy Phrase ..... 183  
 Copy Song ..... 134  
 Copy Track ..... 129, 186  
 Create Continuous ..... 123, 179  
 Create Measure ..... 127  
 Crescendo ..... 111, 167  
 Current Chord ..... 211  
 Cursor ..... 25  
 CUT ..... 70, 74

### D

D1, D2 ..... 140  
 DC In .....  
 12  
 Decay .....  
 71, 74, 236  
 del ..... 86, 197  
 Delete ..... 86, 128, 197  
 Delete Measure ..... 128  
 Demo Song ..... 31  
 Display (LCD) ..... 23  
 Drum Table Nummer ..... 100, ■  
 Drum Table ..... 100  
 Drum Table Remappen ..... 98, 236  
 Drum Voice ..... 26, 63, ■  
 Drum Voice Edit ..... 72  
 DRY/WET ..... 67, 215, 236, 241  
 Ds1, Ds2 ..... 63, 72  
 Ds3 ..... 154

### E

Echo Back ..... 223, 236  
 Edit ..... 192, 236  
 Effect .....  
 212, 236  
     Chorus ..... 66, 152, 212, 214, 216, 235  
     Data Assign Table ..... ■  
     Effect Send ..... 66, 73, 152, 215  
     Insertion Effect ..... 212, 215, 237

System Effect ..... 212, 214, 215, 241  
     Type List ..... **■**  
     Variation Effect  
         ..... 66, 152, 212, 214, 215, 217, 241  
 EG ..... 71, 236  
 Erase Event ..... 120, 176  
 ers ..... 56, 60  
 Exc ..... 203  
 Exclusive ..... 203, 241  
 Expand Backing ..... 132  
 Expression ..... 236  
 Extract Event ..... 121, 177

**F**

Filter Cutoff Frequentie ..... 70, 74, 236  
 Filter Resonantie ..... 70, 74, 240  
 FINGERED ..... 227  
 Fingered Chord ..... 43, 93, 211, 227, 237, **■**  
 Fingered Zone ..... 227  
 FNGR .....  
 39, 43, 143, 211, 227  
 Fout Meldingen ..... 233  
 Functie Knoppen ..... 26  
 FX THRU ..... 97, 99

**G**

GATE .....  
 84  
 Gate Time ... 84, 106, 109, 162, 165, 196, 237  
 "Gebruiker" Pattern ..... 139  
 "Gebruiker" Phrase ..... 145  
 Gedeelten ..... 36, 55, 139, 240  
 Get Phrase ..... 184  
 Groove Quantization ..... 96, 155, 237  
 Groove Template ..... 97, 237  
 Groove Template List ..... **■**

**H**

HI KEY ..... 211  
 HI LIMIT ..... 211  
 Hoofdtelefoon ..... 13  
 HOST SELECT ..... 13, 15, 17

**I**

Insert .....  
 197  
 INSERTION ..... 212  
 Insertion Effect ..... 73, 215, 237

**J**

JUMP .....  
 90

**L**

LINE OUT/PHONES ..... 13, 14, 230  
 LOCAL ON/OFF ..... 223  
 LO LIMIT ..... 211  
 LVL ..... 73

**M**

M/S ..... 62, 97, 99  
 Master Tune ..... 221  
 Master Volume ..... 30, 64  
 Maximum Polyfonie ..... 229, 238  
 Measure/Maat ..... 86, 90, 238  
     Create Measure ..... 127  
     Delete Measure ..... 128  
 Mengpaneel Display ..... 61, 238  
 Micro Toetsenbord ..... 28  
 MIDI .....  
 222, 238  
     MIDI Channel ..... 227  
     MIDI Control ..... 222  
     MIDI Data Format ..... **■**  
     MIDI Driver ..... 19  
     MIDI Filter ..... 223  
     MIDI Implementation ..... **■**  
     MIDI IN/OUT ..... 13, 15, 16  
     MIDI Sync ..... 222  
 Mix Track ..... 130, 187  
 Modify Gate Time ..... 109, 165  
 Modify Velocity ..... 107, 163  
 Modulation ..... 238  
 mst ..... 64  
 Multi ..... 80  
 Mute ..... 62, 92, 97, 99, 141, 238

**N**

Normalize ..... 133  
 Normale Voice ..... 63, **■**  
 Noot .....  
 196, 198  
 Noot Display ..... 85  
 Noot Aanwijzer ..... 85  
 NRPN .....  
 202, 238

<b>O</b>	
OCT .....	29
Octave .....	29
On-Bass .....	58, 238
Opname Klaar .....	28, 45, 48, 51, 77, 82, 146
OVER .....	
78, 146	
Overdub .....	78, 146, 238
<b>P</b>	
Pan .....	64, 73, 238
Pat .....	64
PAT .....	201
Pattern .....	7, 137, 239
Afspelen .....	33
Afspeel Effecten .....	155
Clear Pattern .....	190
Copy Pattern .....	189
Effect Mode .....	212
Frase Track .....	140, 145
Job .....	157
Mode .....	137
Output Kanaal .....	224
Track (Pt) .....	44, 54, 239
Track fader .....	61
Voice Mode .....	151
PATT OUT CH .....	224
PB .....	69, 199, 239
PC (Percussie) .....	140
PC (Program Change) .....	199, 239
Phrase/Frase .....	137, 239
Beat .....	137
Categorie .....	137, 239
Copy .....	183
Edit .....	192
Edit Insert .....	197
Get .....	184
"Gebruikers" Phrase .....	145
Naam .....	141
Nummer .....	137
Put .....	185
Recording .....	144, 150
Table .....	210
Track .....	140, 145
Type .....	146, 210
Voice .....	147, 210
Pitch .....	
73	
Pitch Bend .....	69, 199, 239
Pitch Coarse .....	73
Play Effect Thru .....	97, 99
Play Fx .....	94, 155
Polyphonic Aftertouch .....	201
Preset Pattern .....	33, 229
Preset Phrase .....	137, 229, ■
Preset Style .....	35, ■
Program Change .....	199, 239
Program Nummer .....	63, 239
Pt .....	44, 54
Put Phrase .....	185
<b>Q</b>	
Quantize .....	104, 160, 239
Gate Time .....	106, 162
Quantize Waarden .....	104, 160
Strength .....	105, 161
Swing Rate .....	105, 161
QY Data Filer .....	239
<b>R</b>	
Realtime Opname .....	44, 76, 144, 239
Chord Track .....	48
Overdub .....	78, 146, 238
Pattern Track .....	44
Phrase .....	144
Replace .....	45, 78, 240
Sequencer Track .....	76
Tempo Track .....	50
Rec Count .....	221
Record Mode .....	45, 77, 82, 146
Redo .....	
26, 103, 159, 239	
Release Time .....	71, 239
REPL .....	
45, 78	
Replace .....	45, 78, 240
RES .....	70, 74
Rest .....	86
REV .....	73
Reverb .....	66, 152, 212, 214, 216, 240
REVERB (Reverb Send) .....	67
RPN .....	202, 240
rst .....	86
<b>S</b>	
Sequencer Knop .....	28
Sequencer Track .....	75, 229, 240
Shift Clock .....	114, 170
Slur .....	84

Solo .....	62, 92, 97, 99, 141, 240	Toetsenbord Velocity .....	77, 84, 93
Song .....		TO CHO .....	215
88, 240		TO HOST .....	13
Afspelen .....	89	TO REV .....	215
Afspeel Effecten .....	94	Toongenerator .....	5, 8, 16
Clear Song .....	135	Track .....	
Copy Song .....	134	6, 91, 241	
Edit .....	192	Chord Track .....	48, 57, 235
Edit Insert .....	197	Clear Track .....	131, 188
Effect Mode .....	212	Copy Track .....	129, 186
Job .....	101	Mix Track .....	130, 187
Mode .....	88	Pattern Phrase Track .....	140, 145
Name .....	136	Pattern Track (Pt) .....	44, 54, 239
Nummer .....	88	Sequencer Track .....	75, 229, 240
Opname .....	44, 75	Tempo Track .....	50, 241
Song Name .....	136	Transpositie .....	93, 113, 169, 241
Voice Mode .....	61	TRNS .....	
Sound on/off .....	60	93	
SOURCE CHORD .....	144, 211	TYPE .....	
Specificaties .....	229	146, 210	
Swing Rate .....	105, 161		
Staccato .....	84	<b>U</b>	
STEP .....		Undo .....	
52, 82, 84, 150		26, 103, 159, 241	
Step Recording .....	51, 81, 150, 240	Used Memory .....	26
Chord Track .....	57	USR .....	43
Frase .....	150	Utility .....	
Pattern Track .....	54	218, 241	
Sequencer Track .....	81	<b>V</b>	
Stroomvoorziening .....	9, 11, 23	VAR .....	73
Stijl .....	7, 240	VARI. (Variation Send) .....	67
Naam .....	55, 191	Variation Effect	
Nummer .....	35, 55, 139	.....	66, 152, 212, 214, 215, 217, 241
Syncopatie .....	59	View Filter .....	209
Systeem Parameters .....	22	VELO .....	
SYSTEEM .....	212	77, 84, 93	
System Effect .....	212, 214, 215, 241	VELOC .....	98
System Exclusive Interval Time .....	221, 237	Velocity .....	77, 84, 93, 98, 107, 163, 241
<b>T</b>		Velocity Meter .....	92
Tempo .....	46, 50, 91	Voice .....	
Tempo Change .....	50, 206	61, 151, 241	
Tempo Track .....	50, 241	Categorie .....	63
Thin Out .....	125, 181	Drum Voice .....	26, 63, <b>■</b>
Thru .....	223	Edit .....	68, 154
Tie .....	86	Naam .....	<b>■</b>
Time Stretch .....	126, 182	Normale Voice .....	<b>■</b>
TIMING .....	96, 98	Variation (Voice) .....	63, <b>■</b>
Tm .....	50, 241	Volume .....	30, 64






**X**

XG Exc Drum .....	206
XG Exc Effect .....	205
XG Exc Multi .....	206
XG Exc System .....	205
XG PARM OUT .....	224
XG NRPN .....	204
XG RPN .....	204
XG View .....	208

**Z**

ZONE .....	227
------------	-----

**Knoppen & Display Symbolen**

[◀] .....	28
[◀◀] .....	28
[▶▶] .....	28
[●] .....	28
[■] .....	28
[▶] .....	28
[-1(NO)]/[+1(YES)] .....	25
[ENTER] .....	27
[EXIT] .....	25
[F1] - [F4] (Function Keys) .....	26
[MENU] .....	26
[OCT DOWN]/[OCT UP] .....	29
[PATT] .....	24
[SHIFT] .....	24
[SONG] .....	23
Cursor knoppen .....	25
Micro Toetsenbord .....	28
 .....	90
 .....	141
 .....	209

**NEDERLAND**

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:  
 Yamaha Music Nederland Service Afdeling  
 Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
 Tel. 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.



### **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.