

Genos

DIGITAAL WERKSTATION

Naslaggids

Deze naslaggids verklaart geavanceerde functies van de Genos die niet in de gebruikershandleiding worden uitgelegd. Lees de gebruikershandleiding eerst door voordat u deze naslaggids leest.



Inhoud

Functielijst	4
1 Stijlen	6
Stijltypen (kenmerken).....	6
Bestanden registreren op het tabblad Favoriet	7
Het vingerzettingstype voor akkoorden wijzigen	8
De functie Akkoordleraar gebruiken	9
De kanalen van de stijl in- of uitschakelen	10
Stijl Afspelen van bijbehorende instellingen	11
Het tempo aanpassen	12
Stijlen maken/bewerken (Style Creator)	13
2 Voices	27
Display Voice Part Setup.....	27
Displaygerelateerde instellingen voor voiceselectie.....	29
Voicetypen (kenmerken)	30
Bestanden registreren op het tabblad Favoriet	32
Metronoominstellingen	32
Instellingen die betrekking hebben op toetsenbord/joystick.....	33
Instellingen die betrekking hebben op een toetsenpartij (Voice Setting).....	35
De toonhoogte transponeren in halve tonen	36
De toonhoogte fijnregelen (Tuning).....	37
Gedetailleerde instellingen voor Harmony/Arpeggio opgeven	38
Voices bewerken (Voice Edit)	40
Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit)	44
Ensemblevoices bewerken (Voice Edit).....	46
3 Multi Pads	52
Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad-opname).....	52
Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	54
Multi Pads bewerken	56
4 Song afspelen	57
Een songlijst voor het afspelen maken.....	57
De modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken	58
Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken.....	59
Songteksten weergeven en de display opstellen	61
Tekst weergeven en de display opstellen	62
De eigenschappen van de automatische begeleiding gebruiken bij het afspelen van de MIDI-song	63
Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen	64
Instellingen betreffende het afspelen van een song.....	65
5 MIDI-songopname/-bewerking	67
Overzicht van MIDI-songopname	67
Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime opnemen)	69
Een bepaalde sectie opnieuw opnemen, Punch In/Out (realtime opnemen)	71
Paneelinstellingen opnemen in een song.....	73
Kanaalevents van bestaande songdata bewerken.....	74
Songs stapsgewijs opnemen/bewerken (Stapsgewijs bewerken).....	77
6 Audio Multi Recording	86
Uw performance opnemen met Audio Multi Recording	86
Een bestand converteren (Import/Export)	90
De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track-audiobestand)	91
Een Multi Track-audiobestand opnieuw opnemen	94
7 Registratiegeheugen	100
Het terugroepen van bepaalde items uitschakelen (Registration Freeze)	100
Nummers uit het Registration Memory op volgorde oproepen (Registration Sequence)	101
Een Registration Memory-bankbestand zoeken	103

8	Playlist	105
	Music Finder Records in de Playlist importeren	105
9	Microfoon	107
	De microfooninstellingen aanbrengen (Mic Setting).....	107
	Het Vocal Harmony-type (Vocal Harmony) bewerken.....	110
	De Synth Vocoder-typen (Vocal Harmony) bewerken.....	114
10	Mixer	116
	Filterparameters bewerken (Filter)	116
	EQ-parameters bewerken (EQ).....	117
	Effectparameters bewerken (Effect).....	119
	Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb).....	121
	Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/volume)	121
	Hoofdcompressorinstellingen bewerken (Compressor)	122
	Blokdiagram	124
11	Instellingen besturingsfunctie	125
	Specifieke functies aan de pedalen en paneelknoppen toewijzen (Assignable)	125
	Toewijzingstypen van de Live Control-knoppen en -schuifregelaars bewerken (Live Control)	129
12	MIDI-instellingen	132
	Basisprocedure voor MIDI-instellingen.....	132
	System – MIDI-systeeminstellingen	134
	Transmit – MIDI-zendkanaalinstellingen	135
	Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen	136
	On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI.....	137
	Chord Detect – Instellingen van het akkoord voor het afspelen van een stijl via MIDI.....	137
	External Controller – MIDI-besturingsinstellingen	138
13	Netwerkinstellingen	142
	Instellingen van draadloos netwerk	142
	De tijdstellingen opgeven	144
14	Utility	145
	Speaker/Connectivity	145
	Display/Touch Screen	146
	Parameter Lock	146
	Storage – Het station formatteren	146
	System	147
	Factory Reset/Backup	147
15	Handelingen in verband met het uitbreidingspakket	149
	De uitbreidingspakketdata vanaf het USB-flashstation installeren.....	149
	Het bestand met instrumentgegevens op het USB-flashstation opslaan	150
16	Aansluitingen	151
	Toegang tot het User-station van de Genos vanaf de computer (USB Storage-modus)	151
	De uitvoerbestemming van elke geluid selecteren (Line Out).....	152
	Index	153

De PDF-handleiding gebruiken

- Als u snel naar items en onderwerpen wilt gaan waar u meer van wilt weten, klikt u op het gewenste item in de index met Bladwijzers links in het hoofdvenster. (Als de index niet wordt weergegeven, klikt u op het tabblad Bladwijzers om deze te openen.)
- Klik op de paginanummers die in deze handleiding worden weergegeven om rechtstreeks naar de corresponderende pagina te gaan.
- Selecteer 'Werkbalk Zoeken tonen' of 'Geavanceerd zoeken' in het menu Bewerken in Adobe Reader en voer een trefwoord in om de betreffende informatie in het document te zoeken. De namen en posities van menu-items kunnen variëren naargelang de versie van Adobe Reader die wordt gebruikt.

- De afbeeldingen en LCD-displays zoals deze in deze handleiding te zien zijn, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van die op uw instrument. Merk op dat alle displayvoorbeelden in deze handleiding in het Engels zijn.
- De documenten Datalijst en 'Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad' kunnen vanaf de Yamaha-website worden gedownload:
<http://download.yamaha.com/>
- De namen van bedrijven en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Func tielijst

In deze sectie wordt eenvoudig en kort uitgelegd wat u kunt doen op de displays die worden opgeroepen door op de knoppen op het paneel te drukken of door op de pictogrammen op de display Menu te tikken.

Raadpleeg onderstaande pagina of de gebruikershandleiding voor meer informatie. De indicatie '●' geeft aan dat de gedetailleerde functie wordt beschreven in de gebruikershandleiding.

Displays die toegankelijk zijn via de paneelknoppen

Display	Knop voor toegang	Omschrijving	Pagina's	Gebruiks-aanwijzing
Home	[HOME]	Startscherm van de displaystructuur van het instrument, waarin u in één oogopslag informatie over alle huidige instellingen ziet.	-	●
Menu	[MENU]	Door op de pictogrammen te tikken, kunt u de menu's oproepen voor de onderstaande functies.	-	●
Stijlselectie	[STYLE]	Voor het selecteren van stijlbestanden.	-	●
Voicepartijconfiguratie	[VOICE]	Voor het bevestigen van de huidige voice-instellingen en voicegerelateerde instellingen zoals effecten.	27	-
Song Player	[SONG]	Hiermee regelt u het afspelen van een song.	57	●
Playlist	[PLAYLIST]	Voor het selecteren en bewerken van playlists en het beheren van uw repertoire.	105	●
Songopname	[RECORDING]	Voor het opnemen van uw spel.	68, 86	●
Voiceselectie	VOICE SELECT [LEFT]- [RIGHT 3]	Voor het toewijzen van voices aan elk van de toetsenpartijen.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Voor het selecteren van Multi Pads.	56	●
Registration Memory-bankselectie	REGISTRATIEBANK [-] en [+]	Voor het selecteren van Registration Memory-banks.	101	●
Registration Memory-venster	[MEMORY]	Voor het registreren van de huidige paneelinstellingen.	-	●

Functies van de Menu-display

Menu	Omschrijving	Pagina's	Gebruiks-aanwijzing
Mixer	Voor het aanpassen van parameters voor elke partij, zoals volume, pan en EQ. U kunt ook algemene geluidsregelaars, zoals Master Compressor en Master EQ, aanpassen.	116	●
Channel On/Off	Voor het in- en uitschakelen van elk kanaal van de stijl en de MIDI-song.	10, 64	-
Line Out	Bepaalt welke aansluiting wordt gebruikt voor de uitvoer van elke partij en elk drum- en percussie-instrument.	152	-
Score	Hiermee geeft u de muzieknotatie (score) van de huidige MIDI-song weer.	59	●
Lyrics	Voor het weergeven van de songtekst van de huidige song.	61	●
Text Viewer	Hiermee geeft u tekstbestanden weer die u op uw computer hebt gemaakt.	62	-
Mic Setting	Hiermee geeft u instellingen voor het microfoongeluid op.	107	●
Vocal Harmony	Hiermee voegt u Vocal Harmony-effecten toe aan uw zang. U kunt de Vocal Harmony bewerken en als uw originele harmony opslaan.	110, 114	●
Kbd Harmony/Arp	Hiermee voegt u het Harmony/Arpeggio-effect toe aan het rechterhandgedeelte van het keyboard. U kunt parameters zoals Harmony/Arpeggio-type instellen.	38	●
Split & Fingering	Voor het instellen van het splitpunt of het wijzigen van het vingerzettingtype en het akkoorddetectiegebied.	8	●
Regist Sequence	Hiermee bepaalt u de volgorde waarin de Registration Memory-instellingen worden opgeroepen wanneer het pedaal wordt gebruikt.	101	-
Regist Freeze	Bepaalt welke items ongewijzigd blijven, ook als u paneelset-ups oproept uit het registratiegeheugen.	100	-
Tempo	Hiermee past u het tempo van MIDI-songs, stijlen en de metronoom aan. U kunt op de display op dezelfde manier te werk gaan als met de knoppen TEMPO [-]/[+] en [TAP TEMPO].	12	●
Metronome	Voor instellingen van de metronoom en de knop [TAP TEMPO].	32	●

Menu	Omschrijving	Pagina's	Gebruiksaanwijzing
Live Control	Bepaalt de functies die zijn toegewezen aan de Live Control-knoppen en -schuifregelaars.	129	●
Assignable	Bepaalt de functies die zijn toegewezen aan de pedalen, toewijsbare knoppen en de sneltoetsen op de Home-display.	125	●
Panel Lock	Voor het vergrendelen van de paneelinstellingen. Als de paneelinstellingen zijn vergrendeld, gebeurt er niets, ook niet als u op paneelknoppen drukt.	-	●
Demo	Hiermee roept u de Demo-display op.	-	●
Voice Edit	Voor het bewerken van de vooraf ingestelde voices, zodat u zelf voices kunt maken. De display verschilt naargelang een Organ Flutes-voice of een andere voice is geselecteerd.	40, 44, 46	-
Style Creator	Voor het maken van een stijl door de vooraf ingestelde stijl te bewerken of afzonderlijke stijlkanalen op te nemen.	13	-
Song Recording	Voor het opnemen van uw spel. (Dit is hetzelfde als de knop [RECORDING] op het paneel.)	67	●
M.Pad Creator	Voor het maken van een Multi Pad door een bestaande vooraf ingestelde Multi Pad te bewerken of een nieuwe op te nemen.	52, 54	-
Voice Setting	Bepaalt de gedetailleerde instellingen van de toetsenpartijen zoals de toonhoogte voor elk gedeelte, Voice Set-filter en instellingen met betrekking tot Super Articulation-voices.	35	-
Style Setting	Voor het opgeven van instellingen met betrekking tot het afspelen van stijlen, zoals synchronisatie van de OTS-koppeling, dynamiekregeling enzovoort.	11	-
Song Setting	Voor instellingen met betrekking tot het afspelen van songs, zoals de gidsfunctie, kanaalinstellingen, enzovoort.	65	-
Chord Tutor	Geeft aan hoe u akkoorden speelt die overeenkomen met de opgegeven akkoordnamen.	9	-
Tuning	Voor het fijnregelen van de toonhoogte van het totale instrument en het instellen van het type stemming.	37	-
Transpose	Hiermee transposeert u de toonhoogte van het totale geluid in stappen van halve noten of alleen het geluid van het toetsenbord of MIDI-song.	36	●
Keyboard/Joystick	Bepaalt de aanslagrespons van het keyboard en instellingen met betrekking tot de joystick.	33	-
Expansion	Voor het installeren van uitbreidingspakketten met extra inhoud die zijn gedownload van de website of zelf zijn gemaakt met de Yamaha Expansion Manager.	149	-
MIDI	Voor het opgeven van MIDI-gerelateerde instellingen.	132	-
Utility	Voor algemene instellingen, het beheren van de USB-flashstations, het initialiseren van het instrument op de standaardfabrieksinstellingen of het maken van een back-up van de gegevens in het instrument enzovoort.	145	●
Time	Hiermee stelt u de tijd in die op de Home-display wordt weergegeven.	144	-
Wireless LAN*	Voor instellingen voor het aansluiten op het instrument op een smart toestel zoals een iPad via de draadloos-netwerkfunctie.	142	-

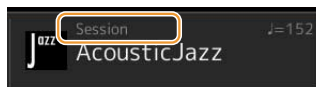
* Dit pictogram wordt alleen weergegeven wanneer de draadloos-netwerkfunctie is meegeleverd.

Inhoud

Stijltypen (kenmerken).....	6
Bestanden registreren op het tabblad Favoriet	7
• Bestanden verwijderen van het tabblad Favoriet.....	7
Het vingerzettingstype voor akkoorden wijzigen	8
De functie Akkoordleraar gebruiken	9
De kanalen van de stijl in- of uitschakelen	10
Stijl Afspelen van bijbehorende instellingen	11
• Setting	11
• Change Behavior	12
Het tempo aanpassen.....	12
Stijlen maken/bewerken (Style Creator)	13
• Stijlgegevensstructuur — bestaat uit bronpatronen.....	13
• Basisprocedure voor het maken van een stijl	14
• Realtime opnemen.....	15
• Stapsgewijs opnemen	18
• Assembly — Het bronpatroon aan ieder kanaal toewijzen	19
• Channel Edit.....	19
• SFF Edit — Instellingen voor stijlfile-indeling maken	21
• De ritmepartij van een stijl (Drumset-up) bewerken.....	25

Stijltypen (kenmerken)

Het desbetreffende type stijl wordt links boven de stijlnaam op de display voor stijlselectie weergegeven. De kenmerkende eigenschappen van deze stijlen en hun voordelen worden hieronder beschreven.

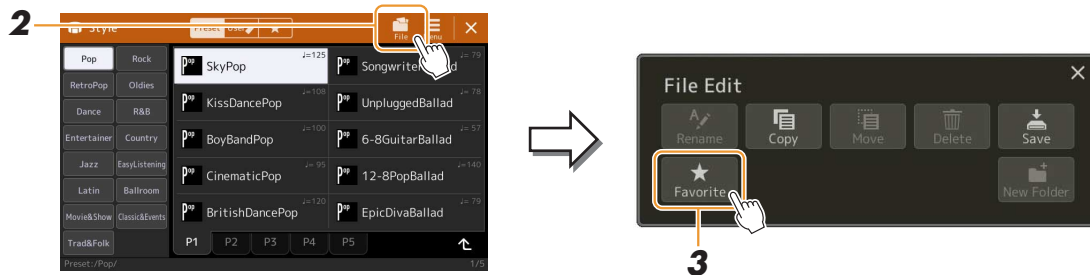


Session	Raadpleeg de Stijlkenmerken in de gebruikershandleiding voor informatie over deze typen.
Free Play	
DJ	
+Audio	<p>De audiostijlen (+Audio) zijn speciaal geproduceerd door het toevoegen van audio-opnames van studiomuzikanten in verschillende opnamestudio's in de hele wereld. Dit geeft een natuurlijke klank, sfeer en warmte aan de drums en percussie van de stijl, zodat u uw performance expressiever kunt maken. Met name de subtiele nuances en grooves die moeilijk zijn te reproduceren met de vooraf ingestelde drum-/percussiekit blijven goed behouden. Dankzij de Yamaha Time Stretch-technologie volgt de audio uw tempowijzigingen zonder dat de toonhoogte wijzigt, zodat alles helemaal blijft kloppen.</p> <p>Audiostijlen kunnen worden afgespeeld en geregeld door dit instrument; standaard beschikt dit instrument echter niet over de gegevens. Audiostijlen of uitbreidingspakketten die audiostijlen bevatten zijn mogelijk beschikbaar op de website van Yamaha.</p> <p>OPMERKING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als het tempo wordt ingesteld op meer dan 160% van de standaardinstelling, wordt de audiopartij gedempt. • Houd er rekening mee dat het laden van audiostijlen langer kan duren dan het laden van andere stijlen, dat er bepaalde beperkingen kunnen zijn en dat er verschillen kunnen zijn in de specifieke functies die kunnen worden verwerkt.

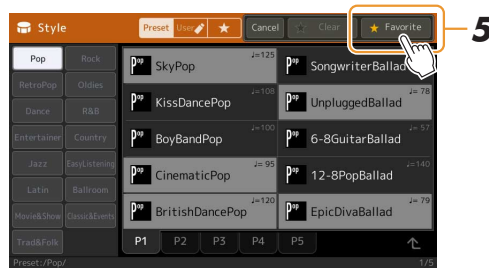
Bestanden registreren op het tabblad Favoriet

U kunt uw favoriete of vaak gebruikte, vooraf ingestelde stijlen of voices snel oproepen als u ze op de display voor bestandsselectie op het tabblad Favoriet registreert.

- 1 Selecteer de gewenste categorie op de display voor bestandsselectie op het tabblad Preset.
- 2 Tik op  (Bestand) om het venster File Edit op te roepen.




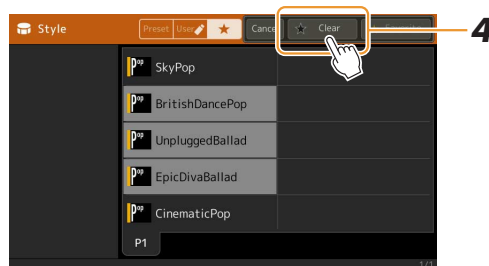
- 3 Tik op [Favorite] om de display op te roepen waar u de bestanden kunt selecteren.
- 4 Selecteer de gewenste bestanden die u wilt registreren op het tabblad Favoriet.



- 5 Tik op [Favorite] om de bestanden nu te registreren op het tabblad Favoriet.
De geselecteerde bestanden worden weergegeven op het tabblad Favoriet.

Bestanden verwijderen van het tabblad Favoriet

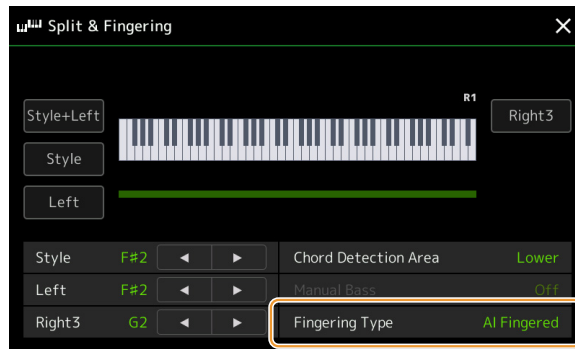
- 1 Tik in de display voor Bestandsselectie op het tabblad Favoriet op  (Bestand) om het venster File Edit op te roepen.
- 2 Tik op [Favorite] om de display op te roepen waar u de bestanden kunt selecteren.
- 3 Selecteer de bestanden die u wilt verwijderen uit het tabblad Favoriet.







- 4 Tik op [Clear] om de bestanden nu te verwijderen uit het tabblad Favoriet.

Het vingerzettingstype voor akkoorden wijzigen

Het vingerzettingstype voor akkoorden bepaalt hoe akkoorden voor het afspelen van een stijl worden gespecificeerd. U kunt het gewenste type op de display selecteren dat u oproept via [MENU] → [Split & Fingering].



Single Finger	<p>Met deze instelling kunt u gemakkelijk een prachtig georkestreerde begeleiding produceren met majeur-, septiem-, mineur- en mineur-septiemakkoorden door slechts op één, twee of drie toetsen te drukken in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>C Majeurakkoord Druk uitsluitend op de grondtoontoets.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7 Septiemakkoord Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en een witte toets links daarvan.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm Mineurakkoord Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en een zwarte toets links daarvan.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7 Mineur septiem-akkoord Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en zowel een witte als een zwarte toets links daarvan.</p> </div> </div>
Multi Finger	Deze instelling detecteert automatisch Single Finger- of Fingered-akkoordvingerzettingen, zodat u beide typen kunt gebruiken zonder te hoeven schakelen tussen vingerzettingstypen.
Fingered	Wanneer ACMP is ingeschakeld of de linkerpartij is ingeschakeld, kunt u het akkoord opgeven door in de linkerhandsectie van het toetsenbord de noten in te drukken waaruit een akkoord bestaat. Als u wilt weten op welke noten u moet drukken voor elk akkoord, zie dan de Datalijst (Akkoordsoorten herkend in de fingered-modus) die u kunt downloaden uit de Yamaha Manual Library of gebruikt u de functie Akkoordleraar, zoals is beschreven in de volgende paragraaf.
Fingered On Bass	Hiermee worden dezelfde vingerzettingen geaccepteerd als met Fingered; de laagste noot die in de akkoordsectie van het toetsenbord wordt gespeeld, wordt echter gebruikt als de basnoot, waardoor u 'op-bas'-akkoorden kunt spelen. (In het Fingered-type wordt altijd de grondtoon van het akkoord als basnoot gebruikt.)
Full Keyboard	Deze instelling detecteert akkoorden in het gehele toetsbereik. Akkoorden worden gedetecteerd op een manier die lijkt op Fingered, zelfs als u een split gebruikt tussen uw linker- en rechterhand. Dit is bijvoorbeeld het geval als u een basnoot speelt met uw linkerhand en een akkoord met uw rechterhand, of als u een akkoord speelt met uw linkerhand en een melodie met uw rechterhand.
AI Fingered	Deze modus is in principe gelijk aan Fingered, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om de akkoorden aan te geven (gebaseerd op het voorgaande gespeelde akkoord enz.).
AI Full Keyboard	Dit type lijkt op Full Keyboard, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om het akkoord aan te geven (gebaseerd op het voorgaand gespeelde akkoord enz.). None- (9), decime- (11) en tredecime-akkoorden (13) kunnen niet worden gespeeld.

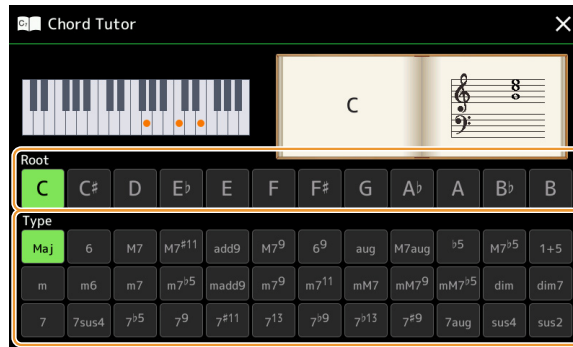
OPMERKING

- AI betekent Artificial Intelligence (kunstmatige intelligentie).
- Wanneer het akkoorddetectiegebied op Upper is ingesteld, is alleen Fingered* beschikbaar. Dit type is in principe hetzelfde als Fingered, behalve dat '1+5', '1+8' Akkoord annuleren niet beschikbaar zijn.

De functie Akkoordleraar gebruiken

De functie Akkoordleraar laat u zien op welke noten u moet drukken om het akkoord op te geven. Gebruik deze functie als u wel de akkoordnaam kent, maar niet hoe u deze moet spelen.

U kunt deze functie gebruiken op de display [MENU] → [Chord Tutor].



Root	Met deze knop kunt u de gewenste grondtoon selecteren.
Type	Met deze knop kunt u het gewenste akkoordtype selecteren.

De noten die u moet spelen, worden weergegeven op de display.

OPMERKING

- Hoewel deze functie weergeeft hoe u een akkoord moet spelen bij Fingered, is de aanwijzing ook nuttig wanneer er een ander type dan Single Finger is geselecteerd.
- Afhankelijk van het akkoord worden enkele noten weggelaten.

De kanalen van de stijl in- of uitschakelen

U kunt variaties toevoegen en de manier wijzigen waarop de stijl overkomt door kanalen selectief aan/uit te zetten terwijl de stijl wordt afgespeeld.

Stijlkanalen

Elke stijl bevat de hieronder genoemde kanalen.

- **Rhythm 1/2:** Dit zijn de basispartijen van de stijl, met de ritmepatronen voor drum en percussie.
- **Bass:** Voor de baspartij worden verschillende instrumentgeluiden gebruikt die passen bij deze stijl.
- **Chord 1/2:** Dit is de ritmische akkoordbegeleiding, in het algemeen bestaand uit piano- of gitaarvoices.
- **Pad:** Deze partij wordt gebruikt voor aangehouden instrumenten, zoals strijkers, orgel, koor enz.
- **Phrase 1/2:** Deze partijen worden gebruikt voor dynamische blazers licks, arpeggio akkoorden en andere extra's die de begeleiding interessanter maken.
- **Audio:** Dit is een audiopartij van de audiostijl.

Stijlkanalen kunnen worden in- of uitgeschakeld op de display die [MENU] → [Channel On/Off] wordt opgeroepen.



Als u slechts één bepaald kanaal wilt afspelen (solo afspelen), tikt u op het gewenste kanaal en houdt u het ingedrukt, totdat de gewenste kanaalnaam paars wordt gemarkeerd. U kunt 'Solo' annuleren door gewoon nogmaals op het (paarse) kanaalnaam te tikken.

OPMERKING

U kunt de kanalen ook in- of uitschakelen vanuit het Mixer-display.

De voice voor elk kanaal wijzigen:

Tik op het pictogram van het instrument onder het gewenste kanaal om de display voor voiceselectie op te roepen en selecteer de gewenste voice.

OPMERKING

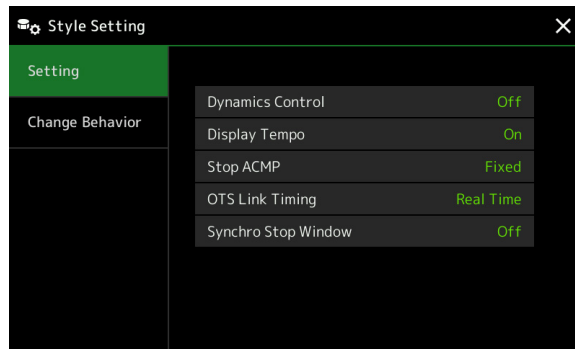
U kunt de voice van het audiopartij van de audiostijl niet wijzigen.

OPMERKING



U kunt deze instellingen in het registratiegeheugen opslaan. Raadpleeg voor meer informatie de gebruikershandleiding.

Stijl Afspelen van bijbehorende instellingen

U kunt talloze instellingen voor het afspelen van de stijl opgeven op de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Style Setting].



Setting

Dynamics Control	<p>Hiermee bepaalt u hoe het afspeelvolume van de stijl wijzigt afhankelijk van de speelsterkte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: het volume blijft hetzelfde, ongeacht de speelsterkte. • Narrow: het volume wijzigt over een smal bereik. • Medium: het volume wijzigt over een gemiddeld bereik. • Wide: het volume wijzigt over een breed bereik.
Display Tempo	Schakelt de indicatie van het tempo in of uit voor iedere stijl op de display Style Selection.
Stop ACMP	<p>Wanneer de knop [ACMP] is ingeschakeld en de knop [SYNC START] is uitgeschakeld, kunt u akkoorden in het akkoordgedeelte van het toetsenbord spelen, terwijl de stijl is gestopt en kunt u toch nog het begeleidingsakkoord horen. In deze situatie, 'Begeleiding stoppen' genoemd, wordt elke geldige akkoordvingerzetting herkend en worden de akkoordgrondtoon en -soort in het stijlgebied van het Home-display getoond. Hier kunt u bepalen of het akkoord dat wordt gespeeld in het akkoordgedeelte klinkt of niet in de status Stop begeleiding.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: het in het akkoordgedeelte gespeelde akkoord klinkt niet. • Style: het akkoord gespeeld in het akkoordgedeelte zal klinken met de voices van het padkanaal en het baskanaal van de geselecteerde stijl. • Fixed: het in het akkoordgedeelte gespeelde akkoord wordt weergegeven via de opgegeven pad-/baskanaal voices, ongeacht de geselecteerde stijl. <p> OPMERKING Wanneer de geselecteerde stijl MegaVoices bevat, kunnen er onverwachte geluiden klinken wanneer deze op Stijl is ingesteld.</p> <p> OPMERKING Wanneer u een song opneemt, kan het akkoord dat wordt gespeeld en herkend tijdens 'Stop begeleiding' ongeacht de instelling hier worden opgenomen. Bedenk dat zowel de weergegeven voice als de akkoordgegevens worden opgenomen bij de instelling Style, en dat alleen de akkoordgegevens worden opgenomen bij de instelling Off of Fixed.</p>
OTS Link Timing	<p>Dit heeft betrekking op de functie OTS Link (OTS-koppeling). Deze parameter bepaalt de timing waarmee de One Touch Settings wijzigen bij een wijziging van MAIN VARIATION [A]–[D]. (De knop [OTS LINK] moet aan zijn.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Real Time: One Touch Setting wordt onmiddellijk opgeroepen wanneer u een Main-variatieknop indrukt. • Next Bar: One Touch Setting wordt opgeroepen bij de volgende maat, nadat u op een Main-variatieknop hebt gedrukt.
Synchro Stop Window	<p>Dit bepaalt hoe lang u een akkoord aan kunt houden voordat de functie Synchro Stop automatisch wordt geannuleerd. Wanneer de knop [SYNC STOP] is aangezet en deze op een andere waarde dan OFF is ingesteld, wordt automatisch de functie Synchro Stop geannuleerd als u een akkoord langer aanhoudt dan de tijd die hier is ingesteld. Zodoende wordt het afspelen van stijl op een handige manier teruggezet naar normaal, zodat u de toetsen los kunt laten en de stijl toch doorspeelt. Met andere woorden: als u de toetsen sneller loslaat dan de tijd die hier is ingesteld, werkt de functie Synchro Stop.</p>

Change Behavior

Section Set	Hiermee wordt de standaardsectie bepaald die automatisch wordt opgeroepen bij het selecteren van andere stijlen (als het afspelen van stijl is gestopt). Wanneer deze parameter op Off is ingesteld en het afspelen van stijl is gestopt, wordt de actieve sectie gehandhaafd, zelfs wanneer er een andere stijl wordt geselecteerd. Wanneer één van de secties Main A–D geen deel uitmaakt van de stijlgegevens, wordt automatisch de dichtstbijzijnde sectie geselecteerd. Als bijvoorbeeld MAIN D geen deel uitmaakt van de geselecteerde stijl, wordt MAIN C opgeroepen.
Tempo	Dit bepaalt of het tempo wordt gewijzigd wanneer u van stijl wijzigt. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Ongeacht de afspelerstatus blijft de tempo-instelling van de vorige stijl behouden. • Hold: Terwijl de stijl wordt afgespeeld, blijft de tempo-instelling van de vorige stijl behouden. Terwijl de stijl wordt gestopt, wijzigt het tempo in het standaardtempo van de geselecteerde stijl. • Reset: Ongeacht de afspelerstatus, wijzigt het tempo in het standaardtempo van de geselecteerde stijl.
Part On/Off	Dit bepaalt of de status van Stijlkanaal aan/uit wijzigt wanneer u van stijl wijzigt. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Ongeacht de afspelerstatus blijft de status Kanaal aan/uit van de vorige stijl behouden. • Hold: Terwijl de stijl wordt afgespeeld, blijft de status Kanaal aan/uit van de vorige stijl behouden. Terwijl de stijl stopt, worden alle kanalen van de geselecteerde stijl op Aan ingesteld. • Reset: Terwijl de stijl stopt, worden alle kanalen van de geselecteerde stijl op Aan ingesteld.

Het tempo aanpassen

U kunt het tempo van de stijl, MIDI-song en metronoom verstellen op de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Tempo].



①	Geeft de tempowaarde aan tijdens het afspelen van de metronoom, stijl en MIDI-song. U kunt het tempo wijzigen met de draaiknop Data, de knoppen [DEC]/[INC] of de knoppen TEMPO [-]/[+]. Wanneer u een audiostijl selecteert (pagina 6), wordt de bovengrens van het tempo op deze manier weergegeven onder de tempowaarde: Audio: ** max. Als het tempo hoger is dan de bovengrens wordt de audiopartij gedempt.
②	Dit is equivalent aan de knop [TAP TEMPO] op het paneel.
③	Geeft de tempowaarde van de huidige MIDI-song aan. De song wordt op dit tempo gestart.
④	Geeft de tempowaarde van de huidige stijl aan. De stijl wordt op dit tempo gestart.

OPMERKING

De tempowaarde van een audiosong wordt ingesteld via de functie Time Stretch (afspeelsnelheid aanpassen). Raadpleeg de gebruikershandleiding.

Stijlen maken/bewerken (Style Creator)

Met de Style Creator-functie kunt u uw originele stijl maken door ritmepatronen op te nemen met het keyboard en eerder opgenomen stijlgegevens te gebruiken. In feite selecteert u een vooraf ingestelde stijl die het type dat u wilt maken het meest benadert. Vervolgens neemt u voor elk kanaal van elke sectie het ritmepatroon, de baslijn, akkoordbegeleiding of frase op (in de Style Creator het bronpatroon genoemd).

OPMERKING

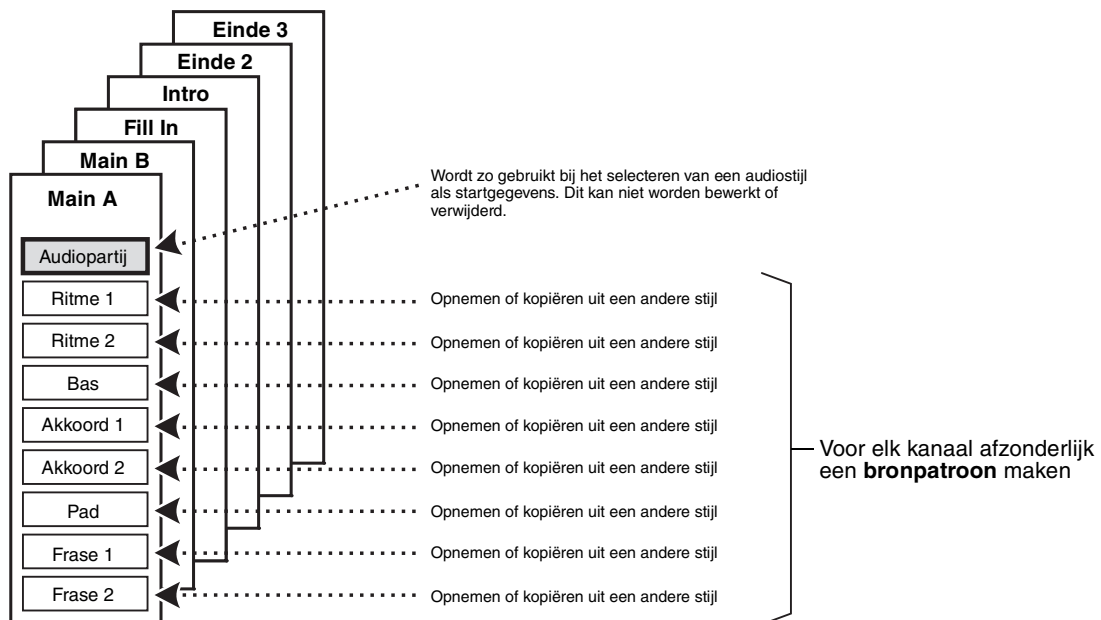
Het bewerken van audiostijlen is niet beschikbaar in firmware versie 1.10 of ouder. Deze functie wordt toegevoegd in een toekomstige upgrade.

1

Stijlen

Stijlgegevensstructuur — bestaat uit bronpatronen

Een stijl bestaat uit verschillende secties (intro, algemeen, einde, enz.) en elke sectie heeft acht afzonderlijke kanalen. Elk kanaal wordt een Bronpatroon genoemd. Met de Style Creator-functie kunt u een stijl maken door voor elk kanaal afzonderlijk het bronpatroon op te nemen of door patroongegevens te importeren uit andere bestaande stijlen.

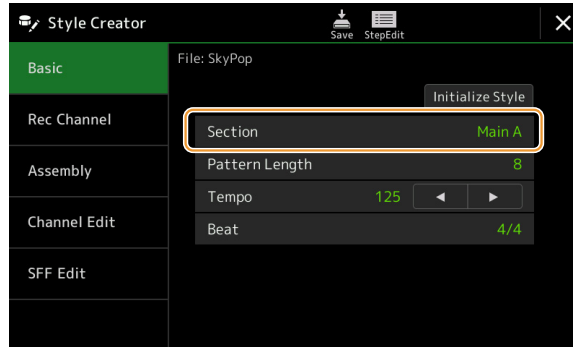


Beperkingen in de audiopartij:

- Als u een audiostijl selecteert als startgegevens, wordt de audiopartij ongewijzigd gebruikt. Het is niet mogelijk om de audiopartij te verwijderen, te bewerken of van begin af aan te maken.
- De gemaakte stijl die de audiopartij bevat, kan alleen worden gebruikt via een instrument dat zowel audiostijlen als de SFF GE-indeling ondersteunt.
- De audiopartij kan niet worden gekopieerd van een andere stijl of sectie in de montagedisplay ([pagina 19](#)). Als u een bepaalde audiopartij wilt gebruiken, zorg er dan voor dat u de overeenkomstige audiostijl selecteert, voordat u de display Style Creator oproept.

Basisprocedure voor het maken van een stijl

- 1** Selecteer de stijl die u wilt gebruiken als de basis voor de nieuwe stijl.
- 2** Roep de display Style Creator op via [MENU] → [Style Creator].
- 3** Selecteer de gewenste sectie op de display Basic.



Wijzig de volgende instellingen, zoals nodig is.

- Druk op [Initialize Style] als u een stijl van de grond af wilt creëren om de huidige stijl te wissen.
- Als u de stijl initialiseert, stel dan de Pattern Length in (aantal maten in het bronpatroon). Tik op [Execute] om de wijzigingen in te voeren, nadat u de waarde hebt ingevoerd. Let erop dat als een audiostijl wordt geselecteerd als startgegevens, het wijzigen van de patroonlengte de overeenkomstige audiopartij verwijdert.
- Stel alle parameters in, zoals Tempo en Beat. Deze instellingen zijn in het algemeen van toepassing op alle secties. Tik op [Execute] om de wijzigingen werkelijk in te voeren, nadat u de beat hebt ingevoerd.

4 Maak het bronpatroon voor elk kanaal.

- **Realtime opnemen (pagina 15)**
Hiermee kunt u de stijl opnemen door gewoon het toetsenbord te bespelen.
- **Stapsgewijs opnemen (pagina 18)**
Hiermee kunt u elke noot afzonderlijk invoeren.
- **Stijl samenstellen (pagina 19)**
U kunt verschillende patronen kopiëren van andere vooraf ingestelde stijlen of van stijlen die u al hebt gemaakt.

5 Bewerk de reeds opgenomen kanaalgegevens.

- **Kanaal bewerken (pagina 19)**
Hiermee kunt u de MIDI-gegevens bewerken van de reeds opgenomen kanalen.
- **SFF bewerken (pagina 21)**
Hiermee kunt u de SFF (stijlfile-indeling) bewerken met betrekking tot parameters van de reeds opgenomen kanalen anders dan ritmekanalen.
- **Drum set-up (pagina 25)**
Hiermee kunt u het ritmedeelte van de stijl bewerken, zoals het wijzigen van de sounds van de afzonderlijke instrumenten.

6 Herhaal stap 3 en 5 zo vaak als gewenst.

7 Tik op (Save) om de gemaakte stijl op te slaan.

LET OP

De gemaakte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Realtime opnemen

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op [pagina 14](#). In de display Rec Channel kunt u de kanaalgegevens maken via realtime opnemen.

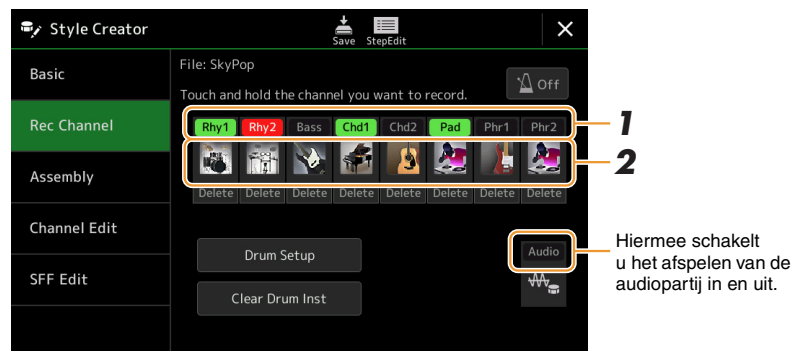
Karakteristieken van realtime opname in de Style Creator

• Loop Recording

Bij het afspelen van stijl worden de ritmepatronen van verscheidene maten herhaald in een 'loop'. Het opnemen van stijl vindt tevens plaats met lussen. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maten MAIN-sectie, worden de twee maten herhaaldelijk opgenomen. Opgenomen noten worden teruggespeeld bij de volgende herhaling (loop), waardoor u opneemt terwijl u het reeds opgenomen materiaal terughooft.

• Overdubben

Bij deze methode wordt nieuw materiaal opgenomen op een kanaal dat reeds gegevens bevat, zonder dat de reeds aanwezige gegevens worden gewist. Bij Stijlopname worden de opgenomen data niet verwijderd, behalve wanneer u functies zoals Clear Drum Inst ([pagina 16](#)) Delete ([pagina's 16, 17](#)) en Remove Event ([pagina 20](#)) gebruikt. Als u bijvoorbeeld de opname start met een twee-maats algemene sectie, dan worden de twee maten voortdurend herhaald. Opgenomen noten worden bij de volgende herhaling al afgespeeld, waardoor u nieuw materiaal kunt 'overdubben' (toevoegen) aan de loop, terwijl u het reeds opgenomen materiaal hoort. Als u een stijl maakt die is gebaseerd op een bestaande interne stijl, wordt overdub-opname alleen toegepast op de ritmekanalen. Bij alle andere kanalen (behalve ritme), moet u de oorspronkelijke gegevens verwijderen voor het opnemen.



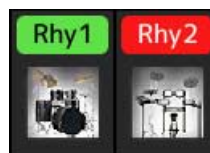
■ Ritmekanalen 1–2 opnemen

Als u een audiostijl als startgegevens selecteert:

Het is niet mogelijk om het afspelen van de audiopartij te bewerken of te verwijderen. Deze kan echter wel worden in- of uitgeschakeld. Let erop dat het ritmepatroon van deze partij wordt gebruikt in de nieuwe stijl die u wilt maken. Volg onderstaande stappen als u een ritme frase wilt maken naast de audiopartij.

1 Tik op de display Rec Channel op het gewenste kanaal en houd dit ingedrukt tot het rood wordt.

Het geselecteerde kanaal wordt het opnamedoel. Het maakt dan niet uit of het kanaal al gegevens bevat of niet. Als de opgenomen gegevens al aanwezig zijn, moet u de aanvullende noten opnemen in het geselecteerde kanaal als Overdub-opname.



2 Selecteer indien nodig een voice en oefen dan het ritmepatroon dat moet worden opgenomen.

Tik op het pictogram van het instrument (afbeelding) om de display voor voiceselectie op te roepen en selecteer dan de gewenste voice, zoals een drumkit. Sluit de display voor voiceselectie, nadat u deze hebt geselecteerd, om terug te gaan naar de display Style Creator. Met de geselecteerde voice oefent u het ritmepatroon dat moet worden opgenomen.

Beschikbare voices voor opname

Voor het Ritme 1 kanaal kunnen alle, behalve Organ Flutes-voices, worden gebruikt voor opnemen.
Voor het Ritme 2 kanaal kunnen alleen Drum-/SFX-kits worden gebruikt voor opnemen.

OPMERKING

Raadpleeg de Drum/SFX Kit List in de datalijst op de website voor een overzicht van welke toets u moet bespelen voor iedere drum-/SFX-sound.

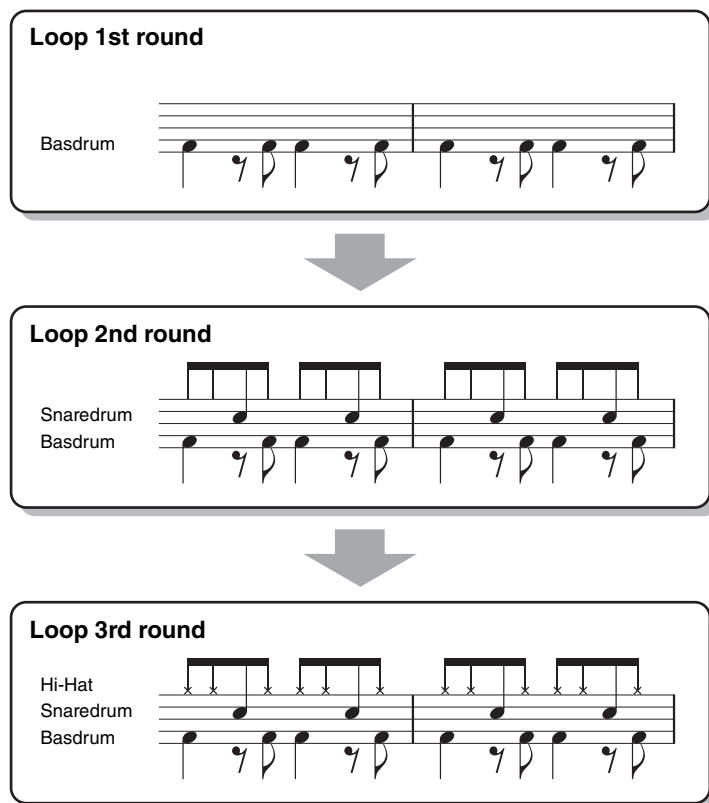
3 Begin de opname door op de knop **STYLE CONTROL [START/STOP]** te drukken.

Schakel elk kanaal in of uit door te tikken op het kanaal van de display Rec Channel, zoals gewenst, aangezien reeds opgenomen gegevens worden afgespeeld. Als u een audiostijl hebt geselecteerd als startgegevens, schakel dan de audiopartij in of uit door te tikken op het [Audio] kanaal.

Verwijder een kanaal, indien nodig, door te tikken op [Delete] onder het gewenste kanaal.

4 Begin met het spelen van het ritmepatroon dat moet worden opgenomen, zodra het afspelen van de lus terugkeert naar de eerste tel in de eerste maat.

Als het ritme te moeilijk is om in één keer te spelen, kunt u het verdelen in afzonderlijke onderdelen, zoals in dit voorbeeld:



The diagram illustrates the progression of a drum loop through three rounds. Each round is shown in a separate box with a downward arrow indicating the sequence.

- Loop 1st round:** Shows a single staff for the Bass Drum with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- Loop 2nd round:** Shows two staves: Snare Drum and Bass Drum. The Snare Drum part has a pattern of eighth notes, while the Bass Drum part continues the pattern from the first round.
- Loop 3rd round:** Shows three staves: Hi-Hat, Snare Drum, and Bass Drum. The Hi-Hat part has a pattern of eighth notes, the Snare Drum part has a pattern of eighth notes, and the Bass Drum part continues the pattern from the first round.

Het verwijderen van onopzettelijk opgenomen noten

Als u fout hebt gemaakt of verkeerde noten speelt, kunt u die specifieke noten verwijderen. Druk op [Clear Drum Inst] om een bericht op te roepen. Druk dan op de overeenkomstige toets op het toetsenbord, terwijl het bericht wordt getoond. Tik op [Exit] om het bericht te sluiten, nadat u het gewenste druminstrument hebt verwijderd.

5 Druk op de knop **[START/STOP]** om het afspelen te stoppen.

Druk opnieuw op de knop [START/STOP] om door te gaan met opnemen als u meer noten wilt toevoegen.

6 Tik op het opnamekanaal en houd dit een tijdje ingedrukt (tot de knop van kleur wijzigt) om de opnamemodus te verlaten.

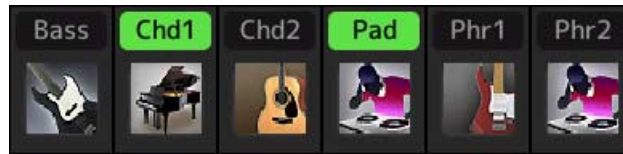
LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op pagina 14).

■ Bas, akkoord 1–2, pad- en frase 1–2 opnemen

1 Tik op de display Rec Channel op het gewenste kanaal en houd dit ingedrukt tot het rood wordt.

Als het geselecteerde kanaal al gegevens bevat, verschijnt een bevestigingsbericht, waarin u wordt gevraagd of u de bestaande gegevens van het geselecteerde kanaal wel of niet wilt verwijderen. Tik op [Yes] om gegevens te verwijderen. Het geselecteerde kanaal wordt dan gespecificeerd als opnamekanaal. Let erop dat het overdubben van de kanaalgegevens anders dan van de ritmekanalen van de vooraf ingestelde stijl niet mogelijk is.



2 Selecteer indien nodig een voice en oefen dan de baslijn, akkoordbegeleiding of frase die moeten worden opgenomen.

Tik op het pictogram van het instrument (afbeelding) om de display voor voiceselectie op te roepen en selecteer dan de gewenste voice. Sluit de display voor voiceselectie, nadat u deze hebt geselecteerd, om terug te gaan naar de display Style Creator. Met de geselecteerde voice oefent u de frase of de akkoordbegeleiding die moeten worden opgenomen.

Beschikbare voices voor opname

Alle, behalve Organ Flutes/Drum kit/SFX kit-voices, kunnen worden gebruikt voor opnemen.

• Neem een frase in CM7 op die de juiste noten zal afspelen als wijzigingsakkoorden tijdens de performance

Regels voor het opnemen van een Algemeen of Fill-in

Met de initiële standaardinstellingen is de brongrondtoon/het akkoord ingesteld op CM7. Dit betekent dat u een bronpatroon moet opnemen dat wordt geactiveerd door het specificeren van CM7 tijdens de normale performance. Neem een baslijn, frase of akkoordbegeleiding op die u kunt horen wanneer CM7 is gespecificeerd. Zie met name de onderstaande regels.

- Gebruik tijdens het opnemen van de bas- en frasekanalen alleen noten uit de CM7-stemming (d.w.z. C, D, E, G, A en B).
- Gebruik tijdens het opnemen van de kanalen Akkoord en Pad alleen de akkoordnoten (d.w.z. C, E, G en B).



C = akkoordnoot
C, R = aanbevolen noot

Als u deze regels in acht neemt, worden noten bij het afspelen van de stijl op de juiste manier geconverteerd, afhankelijk van de akkoordwijzigingen die u tijdens uw performance uitvoert.

Regels voor het opnemen van een intro of einde

Deze secties zijn ontworpen in de veronderstelling dat het akkoord tijdens het afspelen niet wordt gewijzigd. Daarom hoeft u de bovengenoemde regels voor de secties Main en Fill-in niet in acht te nemen en kunt u akkoordprogressie maken bij het opnemen. Volg echter de onderstaande regels, aangezien de brongrondtoon/het akkoord standaard op CM7 is ingesteld.

- Wanneer u de intro opneemt, zorg er dan voor dat de opgenomen frase naar behoren een C-stemming volgt.
- Wanneer u het einde opneemt, zorg er dan voor dat de opgenomen frase naar behoren begint met een C-stemming of deze volgt.

• Stel zo nodig de brongrondtoon/het akkoord in.

Hoewel de standaard brongrondtoon/het akkoord op CM7 is ingesteld, zoals hierboven wordt beschreven, kunt u het wijzigen in elk ander akkoord waarin u graag speelt. Roep de display SFF Edit op, stel de brongrondtoon en het akkoord in op het favoriete of gewenste grondtoon- en akkoordtype. Vergeet niet dat als u het bronakkoord van de standaardwaarde CM7 wijzigt in een ander akkoord, de akkoordnoten en aanbevolen noten ook worden gewijzigd. Raadpleeg voor meer informatie [pagina 22](#).

3 Begin de opname door op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] te drukken.

Schakel elk kanaal in of uit door desgewenst op het kanaal van de display Rec Channel te tikken wanneer reeds opgenomen gegevens worden afgespeeld. Als u een audiostijl hebt geselecteerd als startgegevens, schakel dan de audiopartij in of uit door te tikken op het [Audio] kanaal.

Verwijder een kanaal, indien nodig, door te tikken op [Delete] onder het gewenste kanaal.

4 Begin met het spelen van baslijn, akkoordbegeleiding of frase die moeten worden opgenomen, zodra het afspelen van de lus terugkeert naar de eerste tel in de eerste maat.

5 Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen te stoppen.

Druk opnieuw op de knop [START/STOP] om door te gaan met opnemen als u meer noten wilt toevoegen.

• Om het afspeelgeluid van de reeds opgenomen kanalen met een ander(e) bronakkoord/grondtoon te beluisteren:

- 1) Roep de display SFF Edit op. Stel vervolgens de Target Ch bovenaan de display in op Rhythm1 of Rhythm2.
- 2) Druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] als u met afspelen wilt beginnen.
- 3) Tik op [Play Root/Chord] om de bedieningsdisplay op te roepen.
- 4) Stel op de display Play Root/Chord in op de gewenste akkoordgrondtoon en het akkoordtype.


Dan kunt u horen hoe het bronpatroon wordt afgespeeld via akkoordwijzigingen tijdens de normale performance.

6 Tik op het opnamekanaal en houd dit een tijdje ingedrukt (tot de knop van kleur wijzigt) om de opnamemodus te verlaten.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op pagina 14).

Stapsgewijs opnemen

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op pagina 14. In de display Step Recording (stapsgewijs opnemen, stapsgewijs bewerken) opgeroepen door te tikken op  (Stapsgewijs bewerken) bovenaan de display, kunt u noten één voor één opnemen of bewerken. Deze Step Recording-procedure (stapsgewijze opnameprocedure) is in principe gelijk aan die voor MIDI-song Multi Recording (pagina 77) met uitzondering van de hierna vermelde punten:

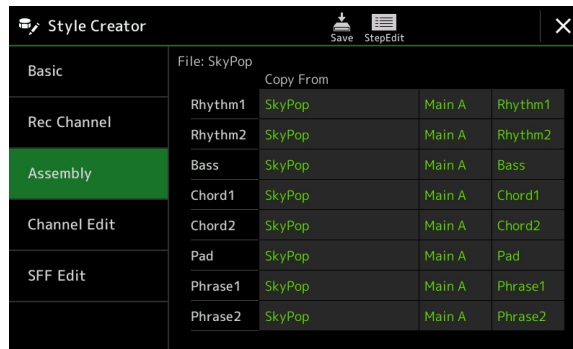
- In de songopname kan de positiemarkering End desgewenst worden gewijzigd; in de Style Creator is dit niet het geval. Dit komt doordat de lengte van de stijl is vastgelegd voor alle kanalen zoals u hebt ingesteld in de display Basic (pagina 14). Als u bijvoorbeeld een stijl maakt op basis van een sectie van vier maten, wordt de positiemarkering End automatisch aan het einde van de vierde maat geplaatst en kan deze niet in de display voor stijlbewerking worden gewijzigd.
- Opnamekanalen kunnen worden gewijzigd in de display Bewerken van de Songopname; dit is echter niet het geval in de Style Creator. Selecteer het opnamekanaal in de display Rec channel.
- In de Style Creator kunnen echter geen akkoordgegevens, songtekstgegevens en systeemeigen gegevens worden ingevoerd. De kanaalgegevens kunnen worden ingevoerd en de systeemeigen gegevens kunnen worden bewerkt (verwijderen, kopiëren of verplaatsen).

OPMERKING

Als u een audios stijl selecteert als startgegevens, wordt de audiopartij ongewijzigd gebruikt. Het is niet mogelijk om de audiopartij te verwijderen, te bewerken of van begin af aan te maken.

Assembly — Het bronpatroon aan ieder kanaal toewijzen

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op [pagina 14](#). De display Assembly toont dat alle kanaalgegevens van de huidige sectie zijn gekopieerd van welke stijl, welke sectie en welk kanaal. Tik voor elk kanaal op de stijlnaam, sectienaam of kanaalnaam, zoals nodig is, om de gewenste te selecteren.



OPMERKING

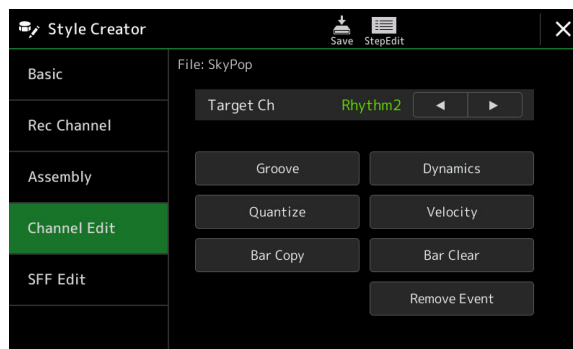
- Een audiopartij kan niet worden gekopieerd van een andere stijl. Als u een bepaalde audiopartij wilt gebruiken, zorg er dan voor dat u de overeenkomstige audiostijl selecteert, voordat u de display Style Creator oproept.
- Als u een audiostijl selecteert als startgegevens, kan de audiopartij niet worden vervangen door andere gegevens.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op [pagina 14](#)).

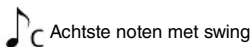
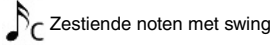
Channel Edit

De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op [pagina 14](#). Met de display Channel Edit kunt u de reeds opgenomen kanaalgegevens bewerken. Selecteer het doelkanaal en bewerk vervolgens de gewenste parameters. Tik op [Execute] om de bewerkingen voor ieder set-upvenster in te voeren, nadat u de gewenste parameter hebt bewerkt. Wanneer de handeling is afgerond, wijzigt deze knop naar [Undo], waardoor u de originele data kunt herstellen als u niet tevreden bent met de resultaten. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde bewerking ongedaan kan worden gemaakt.



OPMERKING

Als u een audiostijl selecteert als startgegevens, wordt de audiopartij ongewijzigd gebruikt. Het is niet mogelijk om de audiopartij te verwijderen, te bewerken of van begin af aan te maken.

Target Ch	Selecteer het gewenste doel dat moet worden bewerkt. Alle items, met uitzondering van Groove dienen te worden toegepast op het kanaal dat hier is gespecificeerd.	
Groove	Hiermee kunt u swing toevoegen aan de muziek of de 'feel' (het gevoel) van de beat wijzigen door subtiele verschuivingen in de timing (kloksignalen) van de stijl te maken. De groove-instellingen worden toegepast op alle kanalen van de geselecteerde sectie.	
	Original Beat	Geeft de tellen aan waarop de Groove-timing wordt toegepast. Het komt erop neer dat als '8 Beat' is geselecteerd, Groove-timing wordt toegepast op de achtste noten; als '12 Beat' is geselecteerd, wordt Groove-timing toegepast op achtstentriolen.
	Beat Converter	Wijzigt in feite de timing van de tellen (zoals opgegeven in de parameter Original Beat hiervoor) in de geselecteerde waarde. Als bijvoorbeeld Original Beat op '8 Beat' is ingesteld en tempo-omzetter op 12 is ingesteld, krijgen alle achtste noten in de sectie de timing van een 1/8-noottriool. De 16A- en 16B-tempo-omzetter die verschijnt wanneer Original Beat op '12 Beat' is ingesteld. Dit zijn variaties op de standaardinstelling voor zestiende noten.
	Swing	Produceert een 'swing'-gevoel door de timing van de backbeats te verschuiven, afhankelijk van de hiervoor genoemde parameter Original Beat. Als bijvoorbeeld de opgegeven Original Beat-waarde '8 Beat' is, vertraagt de swing-parameter selectief de 2e, 4e, 6e en 8e tel van elke maat om een swinggevoel te maken. De instellingen 'A' tot 'E' geven verschillende gradaties van swing, waarbij 'A' de meest subtiele en 'E' de meest uitgesproken vorm is.
	Fine	Selecteert een verscheidenheid aan 'Groove-templates' (sjablonen) die op de geselecteerde sectie worden toegepast. De Push-instellingen zorgen ervoor dat bepaalde tellen eerder worden gespeeld, terwijl Heavy-instellingen de timing van bepaalde tellen vertragen. De genummerde instellingen (2, 3, 4, 5) bepalen op welke tellen ze invloed hebben. Alle tellen tot aan de aangegeven tel (maar niet de eerste tel) wordt eerder of later gespeeld (bijvoorbeeld de 2e en 3e tel als '3' is geselecteerd). In alle gevallen geven de 'A'-typen een minimumeffect, 'B'-typen een gemiddeld effect en 'C'-typen een maximumeffect.
Dynamics	Hierdoor wordt de aanslagsnelheid/het aanslagvolume (of accent) van bepaalde noten gewijzigd bij het afspelen van stijl. De instellingen van de dynamische processor kunnen worden toegepast op elk individueel kanaal of op alle kanalen van de geselecteerde stijl.	
	Accent Type	Hiermee wordt het type accent bepaald dat moet worden toegepast. Met andere woorden, welke noten moeten worden benadrukt.
	Strength	Hiermee wordt bepaald hoe sterk het geselecteerde accenttype (hierboven) wordt toegepast. Des te hoger de waarde, des te sterker het effect
	Expand/Compress	Hiermee wordt het bereik aan aanslagsnelheidswaarden uitgebreid of verminderd. Met waarden van meer dan 100% wordt het dynamische bereik vergroot, terwijl met waarden van minder dan 100% het dynamisch bereik wordt verkleind.
	Boost/Cut	Alle snelheidswaarden worden versneld of vertraagd. Waarden boven 100% versterken de totale aanslagsnelheid, terwijl waarden onder 100% deze dempen.
	Apply To All Channels	Wanneer deze op Aan zijn ingesteld, worden de instellingen in deze display toegepast op alle kanalen van de huidige sectie. Wanneer deze op Uit zijn ingesteld, worden de instellingen in deze display toegepast op het kanaal dat is gespecificeerd bij Target Ch in de display Channel Edit.
Quantize	Hetzelfde als bij MIDI Multi Recording (pagina 75), met uitzondering van de twee hieronder vermelde extra parameters.  	
Velocity	Hiermee wordt de aanslagsterkte van alle noten in het opgegeven kanaal versterkt of verzwakt, volgens het hier opgegeven percentage.	
Bar Copy	Deze functie maakt het mogelijk gegevens te kopiëren van één maat of een groep maten naar een andere locatie binnen het opgegeven kanaal.	
	Source Top	Geeft de eerste (Bron boven) en laatste (Bron laatste) maten aan van het gedeelte dat gekopieerd moet worden.
	Source Last	
Destination	Geeft de eerste maat aan van de bestemmingslocatie, waarnaar de gegevens moeten worden gekopieerd.	
Bar Clear	Deze functie wist alle gegevens in het opgegeven bereik van maten in het geselecteerde kanaal.	
Remove Event	Met deze functie kunt u bepaalde gebeurtenissen verwijderen uit het geselecteerde kanaal.	

LET OP

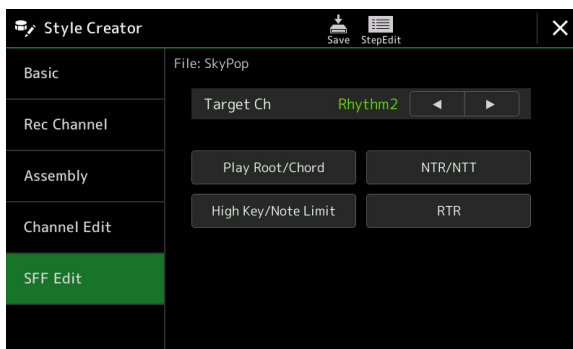
De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op [pagina 14](#)).

SFF Edit — Instellingen voor stijlfile-indeling maken

De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op [pagina 14](#). De stijlfile-indeling (SFF) combineert alle expertise van Yamaha op het gebied van afspelen van stijl in één enkele uniforme indeling. Het instellen van de parameters die bij SFF horen, bepaalt hoe de oorspronkelijke noten worden geconverteerd naar de werkelijk klinkende noten op basis van het akkoord dat u opgeeft in het akkoordgebied van het toetsenbord. Het conversieverloop wordt hieronder aangegeven.

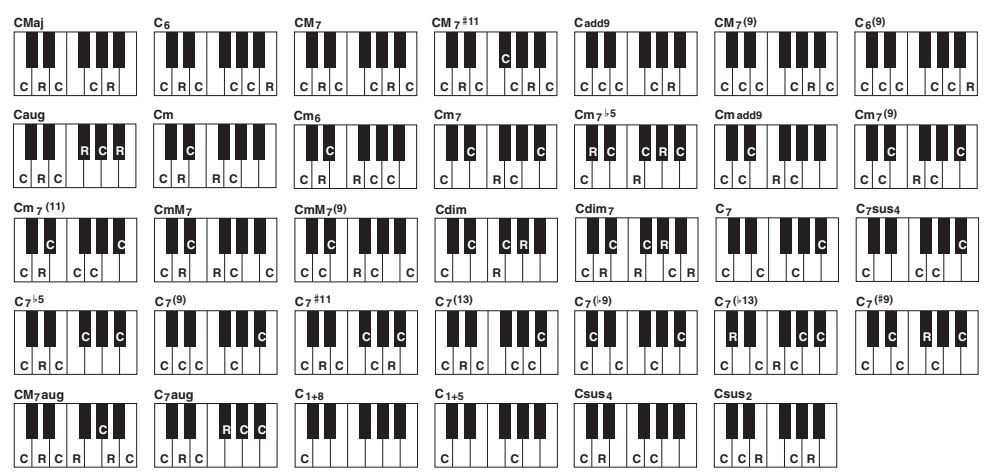








De bovenstaande parameters kunnen worden ingesteld in de display SFF Edit.



OPMERKING

Als u een audiostijl selecteert als startgegevens, wordt de audiopartij ongewijzigd gebruikt. Het is niet mogelijk om de audiopartij te verwijderen, te bewerken of van begin af aan te maken.

Target Ch	Selecteer het gewenste doel dat moet worden bewerkt.																						
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Deze instellingen bepalen de originele toonsoort van het bronpatroon (dat wil zeggen, de toonsoort die gebruikt wordt voor het opnemen van het patroon naar het kanaal anders dan ritmekanalen). Als u hier Fm7 instelt, zal het opgeven van Fm7 in de akkoordsectie van het toetsenbord de oorspronkelijk opgenomen gegevens afspelen (bronpatroon). De standaardinstelling is CM7 (brongrondtoon = C en bronakkoord = M7). Afhankelijk van het geselecteerde akkoordtype dat hier werd opgegeven, verschillen de speelbare noten (toonladdernoten en akkoordnoten). Wanneer Initialize Style wordt uitgevoerd in de display Basic wordt de standaardinstelling van CM7 automatisch geselecteerd.</p> <p>Speelbare noten in brongrondtoon C:</p>  <p>C = Akkoordnoten C, R = Aanbevolen noten</p> <p>BELANGRIJK Zorg ervoor dat u deze parameters hier instelt voordat u gaat opnemen. Als u de instellingen na het opnemen wijzigt, kan het opgenomen bronpatroon niet naar de juiste noten worden geconverteerd wanneer u het akkoord wijzigt tijdens het spelen op het toetsenbord.</p> <p>OPMERKING Wanneer de parameters voor het geselecteerde doelkanaal op NTR zijn ingesteld: Vaste grondtoon, type NTT: Bypass, of NTT Bass: Uit, de parameters worden hier respectievelijk gewijzigd naar Play Root en Play Chord. In dit geval kunt u akkoorden wijzigen en het resulterende geluid horen van alle kanalen.</p> <p>OPMERKING Deze instellingen worden niet toegepast wanneer NTR op Guitar is ingesteld.</p>																						
NTR/NTT (Noottransponeringsregel/ noottransponeringsstabel)	<p>Deze parameters bepalen hoe de noten van het bronpatroon moeten worden geconverteerd in overeenstemming met de akkoordwijzigingen tijdens het spelen op het toetsenbord.</p> <table border="1" data-bbox="347 1339 1461 1825"> <tr> <td data-bbox="347 1339 491 1406">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1339 1461 1406">Hiermee wordt de noottransponeringsregel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van de akkoordgrondtoon.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="347 1406 491 1574">Root Trans</td> <td data-bbox="491 1406 1165 1574">Als de grondtoonnoot wordt getransponeerd, blijft het interval tussen noten gehandhaafd. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld F3, A3 en C4 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met melodielijnen.</td> <td data-bbox="1165 1406 1461 1574">  <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="347 1574 491 1731">Root Fixed</td> <td data-bbox="491 1574 1165 1731">De noot wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande nootbereik gehouden. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld C3, F3 en A3 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met akkoordgedeelten.</td> <td data-bbox="1165 1574 1461 1731">  <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="347 1731 491 1825">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1731 1461 1825">Dit is exclusief voor het transponeren van gitaarbegeleiding. Noten worden getransponeerd om de akkoorden te benaderen die met de natuurlijke gitaarvingerzettingen worden gespeeld.</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="347 1825 1461 2027"> <tr> <td data-bbox="347 1825 491 1892">NTT Type</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1825 1461 1892">Hiermee wordt de noottransponeringstabel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van het akkoordtype.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="347 1892 1461 1937">● Als NTR op Root Trans of Root Fixed is ingesteld:</td> </tr> <tr> <td data-bbox="347 1937 491 2027">Bypass</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1937 1461 2027">Als NTR op Root Fixed is ingesteld, verricht de gebruikte transponeringstabel geen nootconversie. Als NTR op Root Trans is ingesteld, converteert de gebruikte tabel alleen de noten door het toonhoogteverband tussen de noten te behouden.</td> </tr> </table>		NTR	Hiermee wordt de noottransponeringsregel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van de akkoordgrondtoon.		Root Trans	Als de grondtoonnoot wordt getransponeerd, blijft het interval tussen noten gehandhaafd. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld F3, A3 en C4 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met melodielijnen.	 <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p>	Root Fixed	De noot wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande nootbereik gehouden. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld C3, F3 en A3 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met akkoordgedeelten.	 <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p>	Guitar	Dit is exclusief voor het transponeren van gitaarbegeleiding. Noten worden getransponeerd om de akkoorden te benaderen die met de natuurlijke gitaarvingerzettingen worden gespeeld.		NTT Type	Hiermee wordt de noottransponeringstabel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van het akkoordtype.		● Als NTR op Root Trans of Root Fixed is ingesteld:			Bypass	Als NTR op Root Fixed is ingesteld, verricht de gebruikte transponeringstabel geen nootconversie. Als NTR op Root Trans is ingesteld, converteert de gebruikte tabel alleen de noten door het toonhoogteverband tussen de noten te behouden.	
NTR	Hiermee wordt de noottransponeringsregel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van de akkoordgrondtoon.																						
Root Trans	Als de grondtoonnoot wordt getransponeerd, blijft het interval tussen noten gehandhaafd. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld F3, A3 en C4 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met melodielijnen.	 <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p>																					
Root Fixed	De noot wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande nootbereik gehouden. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld C3, F3 en A3 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met akkoordgedeelten.	 <p>Bij het spelen van een C-majeurakkoord. → Bij het spelen van een F-majeurakkoord.</p>																					
Guitar	Dit is exclusief voor het transponeren van gitaarbegeleiding. Noten worden getransponeerd om de akkoorden te benaderen die met de natuurlijke gitaarvingerzettingen worden gespeeld.																						
NTT Type	Hiermee wordt de noottransponeringstabel geselecteerd, die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd in overeenstemming met de wijziging van het akkoordtype.																						
● Als NTR op Root Trans of Root Fixed is ingesteld:																							
Bypass	Als NTR op Root Fixed is ingesteld, verricht de gebruikte transponeringstabel geen nootconversie. Als NTR op Root Trans is ingesteld, converteert de gebruikte tabel alleen de noten door het toonhoogteverband tussen de noten te behouden.																						

NTR/NTT (Noottransponeringsregel/ noottransponeringstabel)	NTT Type	Melody	Geschikt voor melodielijntansponeringen. Gebruik dit voor melodiekanalen zoals Phrase 1 en Phrase 2.	
		Chord	Geschikt voor transponering van akkoordpartijen. Gebruik dit voor de Chord1- en Chord2-kanalen, vooral als deze piano- of gitaarachtige akkoordpartijen bevatten.	
		Melodic Minor	Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur- in een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de tertinterval in de toonschaal met een halve toon. Als het akkoord wijzigt van een mineur- in een majeurakkoord, wordt de tertsmineurinterval met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor melodiekanalen van secties die alleen op majeur-/mineurakkoorden reageren, zoals Intro's en Endings.	
		Melodic Minor 5th	Als aanvulling op de Melodic Minor-transponering hierboven, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.	
		Harmonic Minor	Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur- in een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de terts- en de sextinterval in de toonschaal met een halve toon. Als het akkoord wijzigt van een mineur- in een majeurakkoord, worden de tertsmineur- en de verminderde sextinterval met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op majeur-/mineurakkoorden, zoals Intro's en Endings.	
		Harmonic Minor 5th	Als aanvulling op de Harmonic Minor-transponering hierboven, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.	
		Natural Minor	Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur- in een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de terts en de sext in de toonschaal met een halve toon. Als het akkoord wijzigt van een mineur- in een majeurakkoord, wordt de mineurterts en de verminderde sext-interval met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op een majeur-/mineurakkoord, zoals Intro's en Endings.	
		Natural Minor 5th	Als aanvulling op de Natural Minor-transponering hiervoor, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.	
		Dorian	Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur- in een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de terts en de sext in de toonschaal met een halve toon. Als het akkoord wijzigt van een mineur- in een majeurakkoord, worden de tertsmineur en de verminderde septiem met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op een majeur-/mineurakkoord, zoals Intro's en Endings.	
		Dorian 5th	Als aanvulling op de Dorian-transponering hiervoor, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.	
		● Als NTR op Guitar is ingesteld:		
		All Purpose	Deze tabel dekt zowel de getokkeld als de arpeggio gespeelde geluiden.	
		Stroke	Geschikt voor tokkelende geluiden van de gitaar. Sommige noten klinken mogelijk gedempt. Dit is de normale situatie wanneer akkoorden op de gitaar door tokkelen worden gespeeld.	
Arpeggio	Geschikt voor arpeggio gespeelde geluiden van de gitaar die in mooie arpeggiogeluiden van vier noten resulteren.			
NTT Bass	Het kanaal waarvoor dit op On is ingesteld, worden teruggespeeld volgens de basgrondtoon als het 'op-bas'-akkoord door het instrument wordt herkend. Als NTR op gitaar is ingesteld en deze parameter op On is ingesteld, wordt alleen de noot die aan de bas is toegewezen door de basgrondtoon gespeeld.			
NTR/NTT-instellingen voor de ritmekanalen Zorg ervoor dat u de volgende instellingen opgeeft omdat de ritmekanalen niet door akkoordwijzigingen mogen worden beïnvloed. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Met de bovenstaande instellingen worden de Source Root- en Source Chord-parameters naar respectievelijk Play Root and Play Chord gewijzigd.				

High Key/Note Limit	Hiermee past u het octaaf aan van de noten die via de NTT en NTR zijn geconverteerd.	
	High Key	<p>Hiermee wordt de hoogste toets (bovenste octaaflimiet) bepaald van de noottransponering voor de akkoordgrondtoonwijziging. Alle noten die hoger berekend worden dan de hoogste toets, worden omlaag getransponeerd naar het octaaf net onder de hoogste toets. Deze instelling is alleen beschikbaar als de NTR-parameter (pagina 22) op Root Trans is ingesteld.</p> <p>Voorbeeld: als de hoogste toets F is.</p> <p>Grondtoonwijzigingen → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Gespeelde noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
Note Limit Low	<p>Hiermee wordt het nootbereik (hoogste en laagste noten) ingesteld voor voices die naar de stijkanalen zijn opgenomen. Door een verstandige instelling van dit bereik kunt u ervoor zorgen dat de voices zo realistisch mogelijk klinken. Met andere woorden, dat er geen noten buiten het natuurlijke bereik klinken (bijvoorbeeld hoge basgeluiden of lage piccologeluiden).</p> <p>Voorbeeld: als de laagste noot C3 is en de hoogste D4.</p> <p>Grondtoonwijzigingen → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Gespeelde noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>	
Note Limit High		
RTR (Retrigger Rule)	Deze instellingen bepalen of noten niet meer klinken en hoe de toonhoogte wijzigt naar aanleiding van akkoordwijzigingen.	
	Stop	De noten stoppen met klinken.
	Pitch Shift	De toonhoogte van de noot buigt af zonder een nieuwe aanslag, in overeenstemming met de nieuwe akkoordsoort.
	Pitch Shift to Root	De toonhoogte van de noot buigt af zonder een nieuwe aanslag, in overeenstemming met de grondtoon van het nieuwe akkoord. De octaafinstelling van de nieuwe noot blijft echter hetzelfde.
	Retrigger	De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe aanslag bij een nieuwe toonhoogte, in overeenstemming met het volgende akkoord.
	Retrigger To Root	De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe aanslag met de grondtoon van het volgende akkoord. De octaafinstelling van de nieuwe noot blijft echter hetzelfde.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op pagina 14).

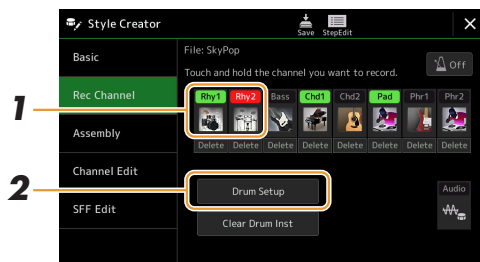
De ritmepartij van een stijl (Drumset-up) bewerken

De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op [pagina 14](#). De ritmepartijen van een vooraf ingestelde stijl bestaan uit een vooraf ingestelde drumkit en elk drumgeluid is aan een afzonderlijke noot toegewezen. Misschien wilt u het geluid en de noottoewijzingen wijzigen of wilt u gedetailleerdere instellingen zoals volumebalans, effect enzovoort opgeven. Met de drumset-upfunctie van de Style Creator kunt u de ritmepartij van een stijl bewerken en deze als een originele stijl opslaan.

- 1** Tik op de display **Rec Channel** op het gewenste ritmekanaal en houd dit ingedrukt tot het rood wordt.

OPMERKING

Als de verschillende drumgeluiden aan elke sectie van het geselecteerde kanaal worden toegewezen, worden de geluiden naar die van de huidige sectie ingesteld om de drumset-upfunctie te gebruiken.



- 2** Tik op **[Drum Setup]** om het venster **Drum Setup** op te roepen.

- 3** Druk indien nodig op de knop **STYLE CONTROL [START/STOP]** om het afspelen van de ritmepartij te starten.

De afgespeelde geluiden op de display van het toetsenbord worden aangegeven waardoor u de te bewerken noot kunt controleren.


- 4** Selecteer de te bewerken noot door op de display te tikken.

OPMERKING

U kunt de noot ook selecteren door op het toetsenbord op de noot te drukken.

- 5** Selecteer de gewenste **Kit**, de gewenste **Category** en het gewenste **Instrument** (in die volgorde).

- 6** Geef indien nodig gedetailleerde instellingen op.

Level	Hiermee past u het volume aan.
Pan	Hiermee stelt u de stereopositie in.
Pitch	Hiermee wordt de fijnregeling van de toonhoogte in stappen van een cent aangepast.  OPMERKING In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)
Cutoff	Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie ofwel het frequentiebereik van het filter. Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.
Resonance	Hiermee bepaalt u hoeveel nadruk het hierboven in de filterafsnijfrequentie ingestelde afsnijfrequentie (resonantie) krijgt. Hogere waarden resulteren in een sterker effect.
Attack	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt, nadat de toets is gespeeld. Hoe hoger de waarde, hoe sneller de aanslag.

Decay 1	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het sustainniveau bereikt (een net iets lager niveau dan het maximum). Hoe hoger de waarde, hoe sneller het wegsterven.
Decay 2	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid wegsterft tot stilte nadat de toets is losgelaten. Hoe hoger de waarde, hoe sneller het wegsterven.
Alt Group	Hiermee wordt de alternerende groep bepaald. Niet elk instrument binnen hetzelfde groepsnummer kan tegelijkertijd klinken. Als u een instrument binnen een genummerde groep afspeelt, stopt dat direct het geluid van een ander instrument in dezelfde groep van hetzelfde nummer. Als dit op 0 is ingesteld, kunnen de instrumenten tegelijkertijd klinken.
Reverb	Hiermee past u de reverbdiepte aan.
Chorus	Hiermee past u de chorusdiepte aan.
Variation	Hiermee past u de diepte van het variatie-effect (DSP1) aan. Als de parameter Connection op de display Mixing Console op Insertion is ingesteld en dit ritmekanaal als de toewijzingspartij is geselecteerd, beïnvloedt deze parameter zoals hieronder. <ul style="list-style-type: none"> • Wanneer Variation Send op 0 is ingesteld: er worden geen effecten op het instrument toegepast (Insertion Off). • Wanneer Variation Send op 1–127 is ingesteld: er worden effecten op het instrument toegepast (Insertion On).
Rcv Note Off	Hiermee wordt bepaald of noot-uitberichten worden ontvangen.
Key Assign	Hiermee wordt de toetstoewijzingsmodus bepaald. Deze parameter is alleen effectief wanneer de XG-parameter van de kit SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN (raadpleeg de datalijst op de website) op INST is ingesteld. <ul style="list-style-type: none"> • Single: Elk achtereenvolgend afspelen van hetzelfde geluid leidt ertoe dat de vorige wordt afgekapt of gedempt. • Multi: Elk geluid gaat door tot het volledig is uitgeklonken, zelfs wanneer dit meerdere keren achtereenvolgens wordt afgespeeld.

7 Druk op de knop [EXIT] om het venster Drum Setup te sluiten.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u van stijl wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren (stap 7 op pagina 14).















Inhoud

Display Voice Part Setup	27
Displaygerelateerde instellingen voor voiceselectie	29
Voicetypen (kenmerken)	30
Bestanden registreren op het tabblad Favoriet	32
Metronoominstellingen	32
• Metronome	32
• Tap Tempo	32
Instellingen die betrekking hebben op toetsenbord/joystick	33
• De aanslagreactie van het toetsenbord instellen	33
• De joystickinstellingen opgeven	34
Instellingen die betrekking hebben op een toetsenpartij (Voice Setting)....	35
• Tune	35
• Voice Set Filter	35
• S.Art2/Arpeggio	35
De toonhoogte transponeren in halve tonen	36
De toonhoogte fijnregelen (Tuning)	37
• Master Tune – De toonhoogte van het gehele instrument fijnregelen	37
• Scale Tune – Een stemming selecteren of maken	37
Gedetailleerde instellingen voor Harmony/Arpeggio opgeven	38
Voices bewerken (Voice Edit)	40
• Bewerkbare parameters op de displays Voice Edit	41
Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit)	44
Ensemblevoices bewerken (Voice Edit)	46
• Bewerkbare parameters op de display Voice Edit voor ensemblevoices	46

Display Voice Part Setup

De display voor de set-up van de voicepartij wordt opgeroepen door op de knop [VOICE] te drukken. Deze biedt een gemakkelijk te begrijpen aanwijzing voor de huidige instellingen van elke toetsenpartij (of elke ensemblepartij voor ensemblevoices). Hier kunt u belangrijke instellingen voor de voices doorvoeren, inclusief EQ en effecten.




①	Voice	<p>Hiermee wordt de huidige voice en de status of de partij aan of uit is aangegeven. Als u op de naam van de voice tikt, wordt de display voor voiceselectie voor de desbetreffende partij opgeroepen. Als u op het pictogram Part tikt, wordt de partij aan- of uitgezet.</p> <p>Als een Organ Flutes-voice wordt geselecteerd, kunt u de display Voice Edit (pagina 44) voor de partij oproepen door op de hier weergegeven  (Organ Flutes) te tikken.</p> <p>Wanneer een voice Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums of Revo SFX wordt geselecteerd, verschijnen de volgende pictogrammen die aangeven wanneer de effecten beschikbaar zijn en hoe u deze kunt gebruiken.</p> <p> : Druk op de knop [ART. 1].</p> <p> : Druk op de knop [ART. 2].</p> <p> : Druk op de knop [ART. 3].</p> <p> : Verplaats de joystick omhoog.</p> <p> : Voeg druk aan een toets toe nadat de noot is gespeeld.</p> <p> : Verplaats de joystick horizontaal om de toonhoogte omhoog of omlaag te buigen. Wanneer meerdere toetsen worden ingedrukt, wordt de toonhoogte van slechts één noot omhoog of omlaag gebogen.</p> <p> : Druk herhaaldelijk op een toets om van geluid (golfvormen) te wisselen.</p> <p> : Speel de toetsen op legatowijze.</p> <p> : Druk terwijl u de ene toets indrukt op een andere toets en laat deze los om trillers te spelen.</p> <p> : Zowel legato als trillers kunnen worden toegepast. Zie hierboven.</p> <p> : Druk stevig op de toets.</p> <p> : Druk stevig op de toets terwijl u de joystick omhoog verplaatst.</p> <p> : Druk stevig op de toets terwijl u de knop [ART.1] ingedrukt houdt.</p>
②	Mono/Poly	Hiermee wordt bepaald of de voice monofoon of polyfoon wordt bespeeld.
	Octave	Hiermee wordt voor elk toetsenpartij het bereik van de toonhoogte wijziging in octaven tot twee octaven omhoog of omlaag bepaald.
	EQ	Hiermee worden de EQ-instellingen op de display Mixer (pagina 117) aangepast. Als u hier tikt, wordt de display Mixer opgeroepen.
	Pan	Hiermee wordt de stereopositie (pan) of het volume voor elke partij aangepast. Deze instellingen zijn equivalent aan die op de display Mixer (pagina 121).
	Volume	
③	Insertion Effect	Hiermee wordt het huidige type invoegeffect voor de partij en de status of het effect aan of uit is, aangegeven. Als u op On of Off tikt, worden de invoegeffecten aan- of uitgezet. Als u op hier op een ander gebied tikt, wordt de instellingendisplay Insertion Effect (pagina 120) voor de desbetreffende partij opgeroepen.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Hiermee wordt de diepte van het invoegeffect, de chorus en de reverb voor de partij aangegeven, die op de display Mixer kan worden aangepast (pagina's 119, 121). Als u hier tikt, wordt de pagina Effect van de display Mixer opgeroepen.

De voicepartijset-up wordt als volgt opgeslagen:

Als u de instellingen op de display Voice Part Setup wilt opslaan, gebruikt u het registratiegeheugen. Druk op de knop [MEMORY] in de sectie REGISTRATION MEMORY, vink vervolgens Voice aan en druk op een van de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10] om de voice-instellingen te registreren.

Displaygerelateerde instellingen voor voiceselectie

Op het pop-upvenster dat wordt opgeroepen door op  (Menu) op de display Voice Selection te tikken, kunt u de volgende instellingen opgeven.

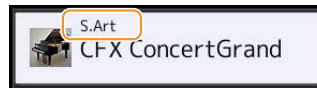
Category	<p>Hiermee bepaalt u hoe de voicecategoriepagina wordt geopend wanneer een voicecategorie wordt geselecteerd.</p> <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: opent de pagina waarbij de eerder geselecteerde voice in de voicecategorie automatisch is geselecteerd.• Open Only: opent de pagina met de geselecteerde voice.
Voice Number	<p>Hiermee wordt bepaald of de voicebank en het voicenummer wel of niet op de display voor de voiceselectie worden weergegeven. Dit is handig als u de bankselectie-MSB/LSB-waarden en het programmanummer wilt controleren, die moeten worden ingesteld als u de voice via een extern MIDI-apparaat selecteert.</p> <p> OPMERKING</p> <p>De hier weergegeven nummers starten vanaf 1. Daardoor zijn de daadwerkelijke MIDI-programmawijzigingsnummers één lager, aangezien dat nummersysteem start vanaf 0.</p>

 **OPMERKING**

De menu's [Voice Edit], [Mixer] en [Voice Setting] zijn hetzelfde als die op de display Menu die via de knop [MENU] wordt opgeroepen.

Voicetypen (kenmerken)

De kenmerkende eigenschappen van de specifieke voicetypen en hun voordelen worden hieronder beschreven. Raadpleeg de voicelijst in de datalijst op de website als u het type van elke voice wilt zien. Alleen de typen die in de onderstaande lijst met '*' zijn gemarkeerd, worden links boven de voicenaam in de voiceselectiedisplay aangegeven.




S.Art (Super Articulation)*	Deze voices bieden veel voordelen met een grote speelbaarheid en expressieve controle in realtime. Als u bijvoorbeeld bij de Saxophone-voice met veel legato een C en vervolgens een D speelt, hoort u de noot naadloos veranderen, zoals wanneer een saxofoonspeler de noten in één adem speelt. Op dezelfde wijze als bij de Concert Guitar-voice schuift de toonhoogte omhoog van C naar E als u een C-noot en vervolgens de hogerliggende E op een legato maar stevig manier speelt. Afhankelijk van hoe u speelt, worden andere effecten zoals schud- of ademgeluiden (voor de Trumpet-voice) of vingergeluiden (voor de Guitar-voice) geproduceerd.
S.Art2 (Super Articulation2)*	Voor blaas- en snaarinstrumentvoices is een speciale technologie gebruikt die AEM wordt genoemd (pagina 31), waarvoor met gedetailleerde samples van de speciale expressieve technieken die op die specifieke instrumenten worden gebruikt, noten worden gebogen of naar noten wordt gegleden, noten worden 'samengevoegd' en expressieve nuances aan het eind van een noot worden toegevoegd, enzovoort. U kunt deze articulaties toevoegen door legato of non-legato te spelen of door een octaaf hoger of lager te spelen. Als u bijvoorbeeld de Clarinet-voice selecteert, kunt u een C aanhouden en de hoger liggende Bb spelen. U hoort dan een glissando naar de Bb. Sommige 'noot-uit' effecten worden ook automatisch geproduceerd wanneer u een noot langer dan een bepaalde tijd aanhoudt. Elke S.Art2-voice heeft zijn eigen standaardvibrato-instelling. Dit betekent dat wanneer u een S.Art2-voice selecteert, de juiste vibrato ongeacht de stand van de joystick wordt toegepast. U kunt het vibrato aanpassen door de joystick verticaal te verplaatsen. Raadpleeg meer informatie over hoe de articulaties worden toegevoegd de S. Arts Voice Effect Assignment List in de datalijst op de website.
Live	Deze akoestische instrumentgeluiden zijn in stereo gesampled, om een echt authentiek, vol geluid voort te brengen, vol sfeer en ambiance.
Cool	Deze voices gebruiken geavanceerde programmering om de dynamische motieven en subtiele nuances van elektrische instrumenten vast te leggen.
Sweet	Deze akoestische instrumentgeluiden profiteren ook van de geavanceerde Yamaha-technologie en beschikken over een precies gedetailleerd en natuurlijk geluid.
Drums	Verscheidene drum- en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u deze via het toetsenbord kunt bespelen.
SFX	Verscheidene geluiden voor speciale effecten en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u deze via het toetsenbord kunt bespelen.
Live Drums	Dit zijn hoogwaardige drumgeluiden die optimaal profiteren van stereosampling en dynamische sampling.
Live SFX	Dit zijn verschillende hoogwaardige geluiden voor speciale effecten en percussiegeluiden die optimaal profiteren van stereosampling en dynamische sampling.
Revo drums*	Deze voices reproduceren het natuurlijke geluid van echte drums door verschillende samples van instrumentgeluiden (of golfvormen) te produceren wanneer u dezelfde toets meerdere keren na elkaar speelt.
Revo SFX*	Deze voices reproduceren het natuurlijke geluid van echte percussie-instrumenten door verschillende samples van instrumentgeluiden (of golfvormen) te produceren wanneer u dezelfde toets meerdere keren na elkaar speelt.
Organ Flutes*	Met deze authentieke orgelvoices kunt u de verschillende voetmaten aanpassen en zo uw eigen originele orgelgeluiden te vervaardigen. Raadpleeg voor meer informatie pagina 44 .

MegaVoice*

Deze voices maken speciaal gebruik van aanslagomschakelingen. Elk aanslagbereik (de mate van speelsterkte) heeft een compleet ander geluid. Een gitaar-MegaVoice bevat bijvoorbeeld de geluiden van meerdere speeltechnieken. Bij conventionele instrumenten zouden verschillende voices waarbij deze geluiden zijn ondergebracht, moeten worden opgeroepen via MIDI en in combinatie moeten worden afgespeeld om het gewenste effect te bereiken. Met MegaVoices kan nu een overtuigende gitaarpartij worden gespeeld met slechts één enkele voice, door specifieke aanslagwaarden te gebruiken om de gewenste geluiden te verkrijgen. Vanwege het complexe karakter van deze voices en de nauwkeurige aanslagsnelheden die nodig zijn om de geluiden af te spelen, zijn ze niet bedoeld om via het toetsenbord gespeeld te worden. Ze zijn echter erg bruikbaar en handig bij het maken van MIDI-data, vooral als u wilt voorkomen dat u meerdere voices voor slechts één instrumentpartij moet gebruiken.

 **OPMERKING**

Tik op  (omhoog) onderaan rechts van de display voor voiceselectie (wanneer voorinstelling is geselecteerd) en selecteer vervolgens pagina 2 om de map MegaVoice te vinden en op te roepen.

 **OPMERKING**

- S.Art, S.Art2 en Mega voices zijn niet compatibel met andere instrumentmodellen. Daarom zullen alle songs of stijlen die u op dit instrument met gebruik van deze voices hebt gemaakt, niet goed klinken als ze worden afgespeeld op instrumenten die niet over deze typen voices beschikken.
- S.Art, S.Art2 en Mega voices klinken anders, afhankelijk van het toetsenbordbereik, de snelheid, aanslag, enzovoort. Dus als u de knop [HARMONY/ARPEGGIO] inschakelt of de transposeerinstelling of voicesetparameters wijzigt, kunnen onverwachte of ongewenste geluiden worden geproduceerd.

 **OPMERKING**

De kenmerken van S.Art2-voices (standaardvibrato-instelling en articulatie-effecten die door de [ART]-knoppen zijn toegepast) gelden alleen voor realtime performance. Deze effecten worden mogelijk niet volledig gereproduceerd wanneer u een MIDI-song afspeelt die met S.Art2-voices is opgenomen. Raadpleeg de voicelijst in de data lijst op de website voor een lijst met vooraf ingestelde voices van dit instrument.

 **OPMERKING**

Tik op  (omhoog) onderaan rechts van de display voor voiceselectie (wanneer voorinstelling is geselecteerd) en selecteer dan pagina 2 om de map Legacy te vinden en op te roepen. Deze map bevat eerdere voices van Yamaha-toetsenborden (zoals de Tyros-serie) voor datacompatibiliteit met andere modellen.

De voices van een MIDI-song naar MegaVoices (MEGAEnhancer) converteren

MEGAEnhancer is een softwareprogramma dat XG/GM-songdata (standard-MIDI-bestand) naar songdata converteert die speciaal is verbeterd om met een instrument of toongenerator die MegaVoices bevat te worden afgespeeld. Door gebruik te maken van de geavanceerde MegaVoices, laat MEGAEnhancer automatisch conventionele songbestanden met gitaar, bas en andere partijen veel realistischer en authentieker klinken.

U kunt de MEGAEnhancer downloaden van de Yamaha-website.

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

AEM-technologie

Als u de piano bespeelt, weerklinkt bij het indrukken van een C-toets een eindige en relatief vaste C-noot. Wanneer u echter een blaasinstrument bespeelt, kan dezelfde vingerzetting afhankelijk van de kracht van de adem, de lengte van de noot, eventuele tril- of buigeffecten en andere speltechnieken verschillende geluiden genereren. Bovendien lopen bij het continu spelen van twee noten (bijvoorbeeld C en D) deze twee noten naadloos in elkaar over. Ze weerklinken niet onafhankelijk van elkaar zoals bij een piano.

AEM (Articulation Element Modeling) is de technologie voor het simuleren van dit kenmerk van instrumenten. Tijdens uw spel worden in realtime achtereenvolgens de meest geschikte geluidssamples geselecteerd uit een enorme hoeveelheid gesampled data. Vervolgens worden ze naadloos samengevoegd en geproduceerd, zoals op natuurlijke wijze plaatsvindt bij een akoestisch instrument.

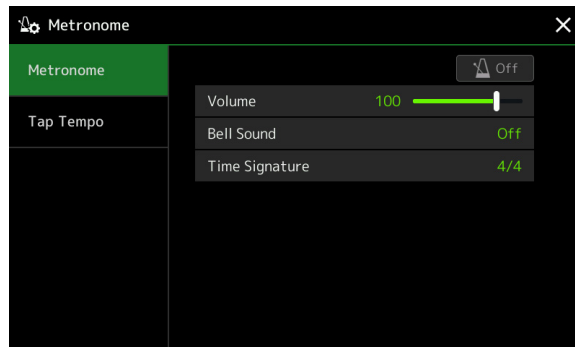
Deze technologie kan verschillende samples naadloos samenvoegen zodat realistische vibrato mogelijk is. Op elektronische muziekinstrumenten wordt vibrato traditioneel toegepast door regelmatig de toonhoogte te wijzigen. AEM-technologie gaat veel verder door de gesampled vibratogolven te analyseren en uit elkaar te halen en deze losse datadelen vervolgens in realtime naadloos weer samen te voegen tijdens uw spel. Als u de joystick verticaal verplaatst (Y: modulatie), wanneer u de SA22-voice (met AEM-technologie) afspeelt, kunt u de diepte van de vibrato regelen en nog steeds een opmerkelijk reële situatie behouden.

Bestanden registreren op het tabblad Favoriet

De procedure voor het registreren van uw favoriete, vooraf ingestelde voices op het tabblad Favoriet is dezelfde als bij stijlen. Raadpleeg voor instructies [pagina 7](#).

Metronoominstellingen

U kunt instellingen voor de metronoom en het tiktempo maken op de display die u oproept via [MENU] → [Metronome].



Metronome

On/Off	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
Volume	Hiermee wordt het volume van het metronoomgeluid bepaald.
Bell Sound	Hiermee wordt bepaald of op de eerste tel van elke maat een belaccent klinkt of niet.
Time Signature	Hiermee wordt de maatsoort van het metronoomgeluid bepaald.

Tap Tempo

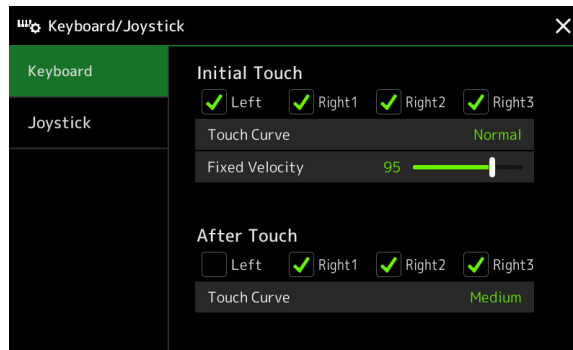
Volume	Hiermee wordt het volume van het geluid aangepast dat ontstaat wanneer de knop [TAP TEMPO] wordt ingedrukt.
Sound	Hiermee wordt het percussie-instrument geselecteerd voor het geluid dat ontstaat wanneer de knop [TAP TEMPO] wordt ingedrukt.

Instellingen die betrekking hebben op toetsenbord/joystick

De aanslagreactie van het toetsenbord instellen

De aanslagreactie bepaalt hoe het geluid op uw speelsterkte reageert. Het geselecteerde type aanslagreactie wordt de algemene instelling voor alle voices.

U kunt de instellingen op de display die u oproept via [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard] opgeven.



OPMERKING

Sommige voices zijn met opzet ontworpen zonder aanslagreactie om de echte kenmerken van het feitelijke instrument (bijvoorbeeld conventionele orgels die geen aanslagreactie hebben) te emuleren.

Initial Touch

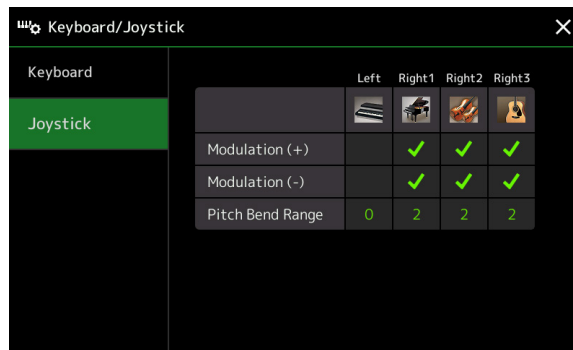
Touch Curve	<p>Hiermee wordt het eerste type aanslagreactie bepaald. Zorg dat u vinkjes in de vakken van de gewenste toetsenpartijen plaatst.</p> <ul style="list-style-type: none">• Normal: standaardaanslagreactie.• Easy 1: produceert gemakkelijk zowel een hoog als een laag volume, afhankelijk van uw speelsterkte.• Easy 2: produceert een hoger volume (dan Easy 1) bij spelen met gemiddelde speelsterkte en kan gemakkelijk worden geregeld. Het beste voor beginnende spelers.• Soft 1: produceert een hoog volume bij spelen met gemiddelde sterkte. Het is moeilijker om een lager volume te spelen.• Soft 2: produceert een hoog volume zelfs bij een lichte speelsterkte. Het best voor spelers met een lichte aanslag.• Hard 1: vereist matig sterk spelen voor een hoger volume.• Hard 2: vereist sterk spelen om een hoog volume te produceren. Het best voor spelers met een harde aanslag.
Fixed Velocity	<p>Hiermee wordt het vaste volumeniveau bepaald wanneer de aanslagreactie is ingesteld op Off. Als u het vinkje uitschakelt, blijft het volume van de toetsenpartijen tijdens het spelen vast ingesteld, ongeacht uw speelsterkte.</p>

After Touch

Touch Curve	<p>Hiermee bepaalt u het Aftertouch-responstype. Zorg dat u vinkjes in de vakken van de gewenste toetsenpartijen plaatst.</p> <ul style="list-style-type: none">• Soft: met slechts een heel lichte Aftertouch-druk worden er al relatief grote veranderingen geproduceerd.• Medium: produceert een redelijk standaard Aftertouch-reactie.• Hard: er is een relatief sterke After Touch-druk nodig om een verandering te produceren.
-------------	---

De joystickinstellingen opgeven

U kunt vanaf de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick] bepalen of de effecten die door de joystick worden geregeld, onafhankelijk voor elke toetsenpartij worden toegepast of niet.



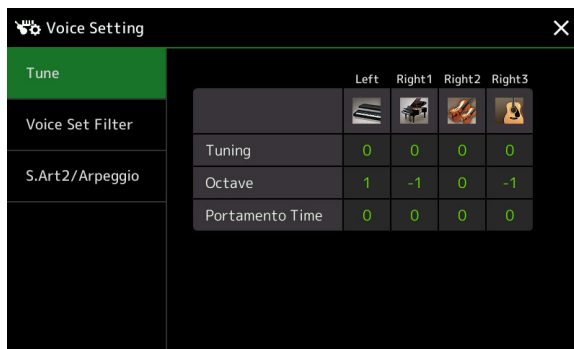
Modulation (+), (-)	Hiermee worden de toetsenpartijen bepaald waarop de modulatie-effecten worden toegepast wanneer u de joystick naar een verticale richting verplaatst. Plaats de vinkjes voor de gewenste partij.
Pitch Bend Range	Hiermee wordt het pitchbendbereik voor elke toetsenpartij bepaald wat wordt beïnvloed door de joystick in een horizontale richting te verplaatsen. Het bereik is van 0 tot 12 waarbij elke stap overeenkomt met één halve noot.

Instellingen die betrekking hebben op een toetsenpartij (Voice Setting)

In deze sectie gaan we in op de instellingen voor de toetsenpartij en andere voicegerelateerde instellingen die op de via [MENU] → [Voice Setting] opgeroepen display kunnen worden ingesteld.

OPMERKING

De display kan ook worden opgeroepen vanuit [Menu] op de display voor voiceselectie.



Tune

U kunt de parameters voor de toonhoogte voor elke toetsenpartij instellen.

Tuning	Hiermee wordt de toonhoogte van elke toetsenpartij bepaald.
Octave	Hiermee wordt voor elk toetsenpartij het bereik van de toonhoogte wijziging in octaven bepaald tot twee octaven omhoog of omlaag.
Portamento Time	Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte maakt van de noot die het eerst op het toetsenbord wordt gespeeld naar de volgende. De portamentotijd bepaalt de overgangstijd van de toonhoogte. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogte wijzigingstijd. De instelling 0 resulteert in geen effect. Deze parameter is beschikbaar voor toetsenpartijen die zijn ingesteld op Mono (pagina 41).

Voice Set Filter

Elke voice is gekoppeld aan zijn standaard Voice Set-parameterinstellingen die equivalent zijn aan die op de display Voice Edit (pagina 40) voor alle voices behalve de Organ Flutes-voices. Hoewel deze instellingen gewoonlijk automatisch worden opgeroepen wanneer een voice wordt geselecteerd, kunt u deze functie ook uitschakelen. Als u bijvoorbeeld de voice wilt wijzigen maar hetzelfde Harmony-effect wilt behouden, verwijdert u het vinkje van Toetsenbord Harmony/arpeggio.

S.Art2/Arpeggio

S.Art2 Auto Articulation

Bepaalt of articulatie automatisch aan S.Art2-voices wordt toegevoegd voor de timing van de volgende respectievelijke toetsen:

- **Head:** wanneer de eerste toets wordt ingedrukt.
- **Joint:** wanneer de toets wordt ingedrukt of losgelaten terwijl (een) andere toets(en) ingedrukt blij(f)(t)(ven).
- **Tail:** wanneer de laatste toets wordt losgelaten.

OPMERKING

Dit heeft niet alleen gevolgen voor de S.Art2-voices van uw toetsenspel, maar ook voor de S.Art2-voices in songs of stijlen.

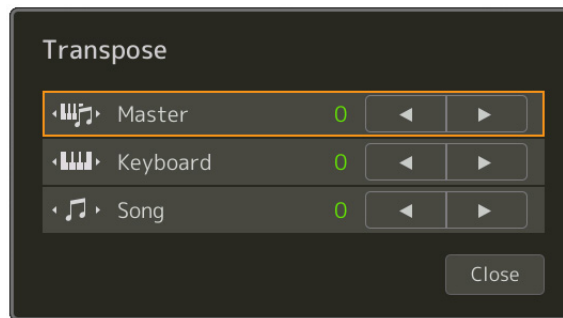
Arpeggio

Quantize	Hiermee wordt de timing van de functie voor het quantizeren van arpeggio bepaald. Afspelen van arpeggio moet worden gesynchroniseerd met het afspelen van een song of stijl om kleine onvolkomenheden in deze timing te corrigeren.
Hold	Hiermee zet u de functie voor het aanhouden van Arpeggio aan/uit. Wanneer deze op Aan is ingesteld, zorgt het draaien aan de knop [HARMONY/ARPEGGIO] ervoor dat het afspelen van arpeggio's doorgaat, zelfs nadat de noot is losgelaten. Druk nogmaals op de knop [HARMONY/ARPEGGIO] als u het afspelen wilt stoppen.

De toonhoogte transponeren in halve tonen

U kunt de totale toonhoogte van het instrument (het geluid van het toetsenbord, het afspelen van een stijl of MIDI-song, enzovoort) in stappen van een halve toon transponeren.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Transpose].



Master	Transponeert de toonhoogte van het totale geluid met uitzondering van de audiosong en ingangsgeluid uit een microfoon of de [AUX IN]-aansluitingen.
Keyboard	De toonhoogte van het toetsenbord transponeren, inclusief de akkoordgrondtoon voor het activeren van het afspelen van een stijl.
Song	Transponeert de toonhoogte van de MIDI-songs.

OPMERKING

U kunt ook de toonhoogte transponeren door de knoppen TRANSPOSE [-]/[+] te gebruiken.

OPMERKING

De toonhoogte van een audiosong wordt versteld via de functie voor toonhoogteverschuiving. Raadpleeg de gebruikershandleiding.

OPMERKING

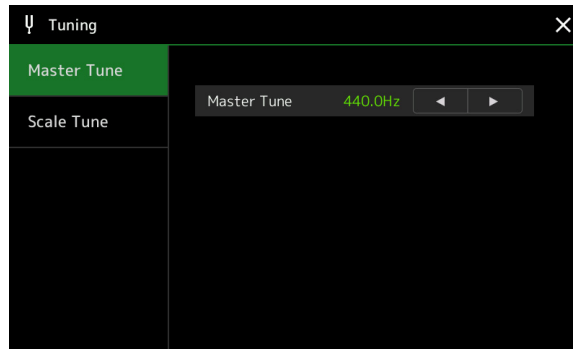
Transponeren kan niet worden toegepast op drumkits en SFX-kitvoices.

De toonhoogte fijnregelen (Tuning)

Master Tune – De toonhoogte van het gehele instrument fijnregelen

De toonhoogte van het hele instrument kan in stappen van 0,2 Hz nauwkeurig worden fijngeregeld. Dit is handig wanneer u de Genos samen met andere instrumenten of met muziek van een cd bespeelt. De stemfunctie heeft geen invloed op de drumkit of SFX-kitvoices en audiosongs.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Tuning] → [Master Tune].

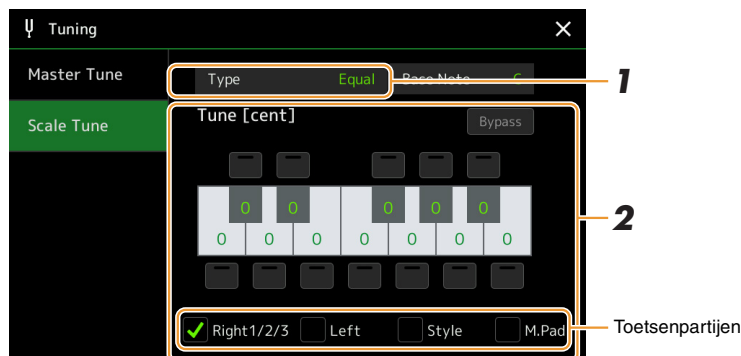


Als u de standaard eerste instellingen (440,0 Hz) wilt herstellen, tikt u op de instelwaarde en houdt deze een tijdje ingedrukt.

Scale Tune – Een stemming selecteren of maken

U kunt verschillende toonschalen selecteren voor het spelen van aangepaste stemmingen voor bepaalde historische tijdperken of muziekgenres.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Tuning] → [Scale Tune].



1 Selecteer het gewenste stemschaaltipe (stemming).

Type	
	<ul style="list-style-type: none">• Equal: Het toonhoogtebereik van elke octaaf is gelijk onderverdeeld in twaalf delen, waarbij de toonhoogte tussen elke halve toon gelijkmatig is verdeeld. Dit is de meest gebruikte stemming in de hedendaagse muziek.• Pure Major, Pure Minor: Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke toonladder in stand, vooral voor drieklanken (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het beste horen met echte vocale harmonieën, zoals bij koren en a-capellazang.• Pythagorean: Deze toonschaal is uitgevonden door de beroemde Griekse filosoof en wordt samengesteld door een serie reine kwinten, die zijn samengebracht in een enkel octaaf. De tertsen in deze stemming zijn lichtelijk onstabiel, maar de kwarten en kwinten zijn prachtig en geschikt voor bepaalde solo's.• Mean-Tone: Deze stemschaal is gemaakt als een verbetering van de Pythagoreaanse stemming door het majeur tertsinterval meer 'in stemming' te brengen. Deze stemming was vooral populair van de 16e tot de 18e eeuw. Händel gebruikte onder andere deze toonschaal.• Werckmeister, Kirnberger: Deze samengestelde toonschaal combineert de systemen van Werckmeister en Kirnberger die op zich verbeteringen van de middentoon- en Pythagoreaanse toonschalen waren. De belangrijkste eigenschap van deze stemming is dat elke toets zijn eigen unieke karakter heeft. De stemming werd op grote schaal gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven en wordt zelfs nu nog vaak gebruikt als er muziek uit een bepaald tijdperk wordt gespeeld op een klavecimbel.• Arabic1, Arabic2: Gebruik deze stemmingen bij het spelen van Arabische muziek.

2 Wijzig indien nodig de volgende instellingen.

Base Note	Hiermee wordt de grondtoon voor elke toonschaal bepaald. Als de grondtoon wordt gewijzigd, wordt de toonhoogte van het toetsenbord getransponeerd. De oorspronkelijke toonhoogterelatie tussen de noten blijft echter gehandhaafd.		
Tune [cent]	Tik op de gewenste noot die u wilt stemmen en stem deze in cents. Met de vakken aan de hoogste en de laagste zijde van de toetsenbordillustratie kunt u gemakkelijk de toonhoogtes van de gewenste noot verlagen met 50 cents. Als u deze parameter bewerkt, wordt (Edited) aan de rechterkant van Type in stap 1 weergegeven. OPMERKING In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)		
	<table border="1"><tr><td>Bypass</td><td>Door deze in te schakelen, wordt de instelling voor Scale Tune tijdelijk gereset naar 0, waardoor u het geluid hoort voor vergelijkingsdoeleinden.</td></tr></table>	Bypass	Door deze in te schakelen, wordt de instelling voor Scale Tune tijdelijk gereset naar 0, waardoor u het geluid hoort voor vergelijkingsdoeleinden.
Bypass	Door deze in te schakelen, wordt de instelling voor Scale Tune tijdelijk gereset naar 0, waardoor u het geluid hoort voor vergelijkingsdoeleinden.		
(Toetsenpartijen)	Selecteer de partij waarop de Scale Tune-instelling wordt toegepast door een vinkje in het vakje te plaatsen.		

U bewaart de Scale Tune-instellingen als volgt:

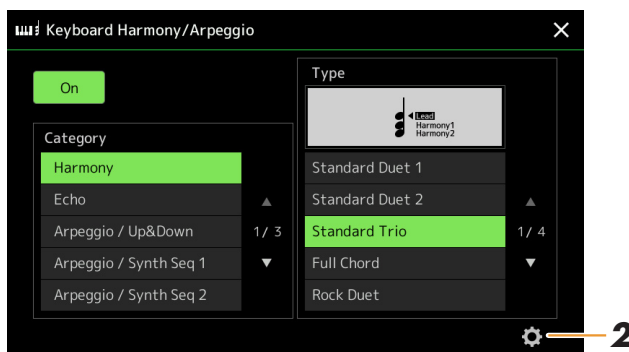
Als u de Scale Tune-instellingen wilt bewaren, gebruikt u het registratiegeheugen. Druk op de knop [MEMORY] in de sectie REGISTRATION MEMORY, plaats vervolgens een vinkje bij Scale Tune en druk op een van de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10] om de Scale Tune-instellingen te registreren.

Gedetailleerde instellingen voor Harmony/Arpeggio opgeven

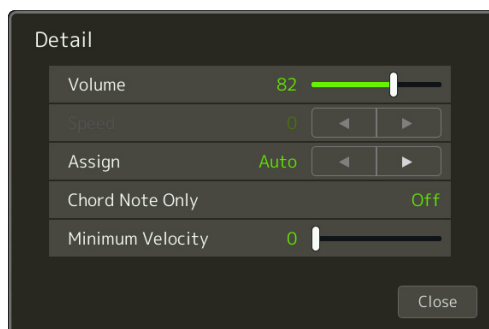
U kunt verschillende instellingen voor de functies Harmony en Arpeggio voor het toetsenbord inclusief het volumeniveau opgeven.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Selecteer de gewenste categorie en het type voor Harmony/Arpeggio.





2 Tik op (Instelling) om het venster met gedetailleerde instellingen op te roepen.



3 Geef naar wens verschillende instellingen voor Harmony/Arpeggio op.

Wanneer één van de arpeggiotypen wordt geselecteerd, kunnen alleen de parameters worden ingesteld die in de onderstaande lijst met een '*' worden aangegeven. Wanneer in de harmony-categorie het type Multi Assign is geselecteerd, zijn geen van de parameters in de onderstaande lijst beschikbaar.

Volume*	<p>Bepaalt het volumeniveau van de Harmony/arpeggio-noten die worden gegenereerd door de functie Harmony/arpeggio.</p> <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer u bepaalde voices zoals Organ-voices gebruikt waarin de Touch Sensitivity Depth op de display Voice Edit (pagina 41) op 0 is ingesteld, wijzigt het volume niet.</p>
Speed	<p>Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de categorie Echo (echo, tremolo of triller) is geselecteerd. De parameter bepaalt de snelheid van de Echo-, Tremolo- en Trill-effecten.</p>
Assign*	<p>Hiermee wordt de toetsenpartij bepaald waaraan het effect wordt toegewezen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto: past het effect toe op de partij (Right 1–3) voor welke Part On/Of is ingeschakeld. Als de categorie Harmony/echo is geselecteerd, krijgen de partijen prioriteit in de volgende volgorde: Right 1, Right 2, Right 3 (wanneer alle partijen zijn ingeschakeld).• Multi: deze parameter is beschikbaar wanneer de categorie Harmony/echo is geselecteerd. Wanneer verschillende partijen zijn ingeschakeld, klinkt de noot die wordt gespeeld op het toetsenbord bij de partij Right 1 en zijn de harmony-geluiden (effect) verdeeld over Right 1 en andere partijen. Wanneer er slechts één partij is ingeschakeld, klinken de noot die op het toetsenbord wordt gespeeld en het effect via die partij.• Right 1, Right 2, Right 3: past het effect toe op de geselecteerde partij (Right 1, Right 2 of Right 3). <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer de categorie Harmony wordt geselecteerd, wordt de toetsenpartij die op het type Mono en Legato is ingesteld, geselecteerd (pagina 41) omdat de voice als Uit wordt beschouwd. Wanneer Right 1 bijvoorbeeld is ingesteld op Legato (mono) en Right 2 op Poly en beide partijen zijn ingeschakeld, wordt door het draaien aan de knop [HARMONY/ARPEGGIO] het Harmony-effect alleen toegepast op de partij Right 2.</p>
Chord Note Only	<p>Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de categorie Harmony is geselecteerd. Wanneer deze op On is ingesteld, wordt het Harmony-effect toegepast op de noot (gespeeld met de rechterhandpartij van het toetsenbord) die hoort bij een akkoord dat in het akkoordgedeelte van het toetsenbord wordt gespeeld.</p>
Minimum Velocity	<p>De parameter bepaalt de laagste aanslagsnelheid waarbij de harmony-, echo-, tremolo- of trillernoot klinkt. Dit maakt het u mogelijk om harmony door middel van de speelsterkte selectief toe te passen. Hierdoor kunt u harmony-accenten maken in de melodie. Het harmony-effect wordt toegepast als u de toets hard indrukt (boven de ingestelde waarde).</p>

 **OPMERKING**

De instellingen voor de functie voor het quantizeren van arpeggio en de functie arpeggio aanhouden kunnen worden opgegeven op de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (pagina 35).

Voices bewerken (Voice Edit)

Met de functie Voice Edit kunt u uw eigen voices maken door enkele parameters van de bestaande voices te bewerken. Als u eenmaal een voice heeft gemaakt, kunt u deze als een bestand in het interne geheugen (User-station) of op externe apparaten voor toekomstig gebruik opslaan.

In deze sectie gaan we in op het bewerken van voices anders dan de Organ Flutes-voices en Ensemble-voices, omdat deze verschillende bewerkingsmethoden hebben dan die hier beschreven zijn. Raadpleeg voor instructies over het bewerken van de Organ Flutes-voices [pagina 44](#). Raadpleeg voor instructies over het bewerken van de Ensemble-voices [pagina 46](#).

1 Selecteer de gewenste voice (een andere dan een Organ Flutes-voice/Ensemble-voice).

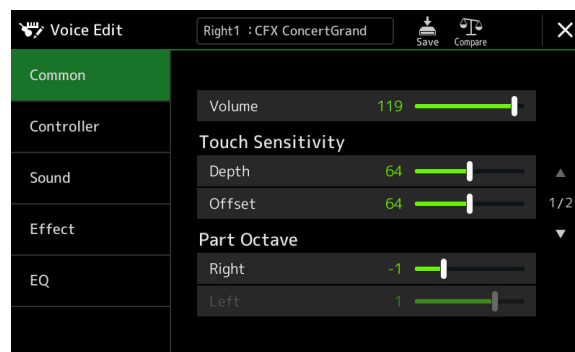
2 Tik op de display voor voiceselectie op  (Menu) en vervolgens op [Voice Edit] om de display Voice Edit op te roepen.


OPMERKING

De display kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

Raadpleeg voor informatie over de bewerkbare parameters [pagina 41-43](#).



U kunt het geluid van de bewerkte voice vergelijken met dat van de originele (onbewerkte) voice door herhaaldelijk op  (Vergelijken) te tikken.

4 Tik op  (Opslaan) om de bewerkte voice op te slaan.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u een andere voice wilt bewerken, tikt u op de voicenaam bovenaan de display Voice Edit om de toetsenpartij te selecteren. Of druk op één van de knoppen VOICE SELECT om de partij te selecteren waaraan de gewenste voice wordt toegewezen. Bevestig de voicenaam bovenaan de display Voice Edit, voer naar wens de bewerkingen uit en sla daarna op.

Automatische selectie van voice-instellingen (effecten, enzovoort) uitschakelen

Elke voice is gekoppeld aan standaard parameterinstellingen voor de voiceset die gelijkwaardig zijn aan degene op de display Voice Edit. Hoewel deze instellingen gewoonlijk automatisch worden opgeroepen wanneer een voice wordt geselecteerd, kunt u deze functie ook uitschakelen door de juiste instellingen op de display Voice Set Filter op te geven. Raadpleeg voor meer informatie [pagina 35](#).

Bewerkbare parameters op de displays Voice Edit

Common

Volume	Hiermee wordt het volume van de huidige bewerkte voice aangepast.	
Touch Sensitivity	Depth	<p>Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid (snelheidsgevoeligheid) bepaald, oftewel in welke mate het volume reageert op uw speelsterkte.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diepte aanslaggevoeligheid Wijzigingen in snelheidscurve op basis van de aanslagdiepte (met Offset ingesteld op 64)</p> <p>Feitelijke snelheid voor de toengenerator</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Offset aanslaggevoeligheid Wijzigingen in snelheidscurve op basis van de aanslag</p> <p>Feitelijke snelheid voor de toengenerator</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: bepaalt de snelheidsgevoeligheid of hoeveel het niveau van de voice wijzigt in reactie op uw speelsterkte (snelheid). • Offset: Hiermee bepaalt u de mate waarin ontvangen aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect.
	Offset	
Part Octave	Right	Hiermee wordt het octaafbereik van de geselecteerde voice omhoog of omlaag verschoven in octaven. Wanneer de bewerkte voice als een van de partijen Right 1-3 wordt gebruikt, is de parameter Right 1/Right 2/Right 3 beschikbaar. Wanneer de bewerkte voice als de linkerpartij wordt gebruikt, is de linkerparameter beschikbaar.
	Left	
Mono	Mono/Poly	Hiermee wordt bepaald of de bewerkte voice monofoon of polyfoon wordt afgespeeld.
	Mono Type	<p>Hiermee wordt het gedrag van de noten van wegstervende geluiden bepaald, zoals van de gitaar wanneer deze met legato worden gespeeld, waarbij hierboven de voice-instelling is ingesteld op Mono.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: de volgende noot die na de eerdere noot klinkt, wordt gestopt. • Legato: het geluid van de eerder gespeelde noot wordt gehandhaafd en alleen de toonhoogte wijzigt naar die van de volgende noot. <p>OPMERKING Deze parameter is niet beschikbaar voor Super Articulation-voices en Drum-/SFX Kit-voices en gedraagt zich hetzelfde als de instelling Normal wanneer deze voices worden geselecteerd.</p> <p>OPMERKING Wanneer legato wordt geselecteerd, kan het gedrag (anders dan wat hier wordt beschreven) verschillen van Normal, afhankelijk van de paneelinstellingen.</p>
	Portamento Time	<p>Hiermee wordt de portamentotijd (transitietijd toonhoogte) bepaald wanneer de bewerkte voice hierboven werd ingesteld op Mono.</p> <p>OPMERKING Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte maakt van de noot die het eerst op het toetsenbord wordt gespeeld naar de volgende.</p>
Panel Sustain	Hiermee wordt het sustainniveau bepaald dat wordt toegepast op de bewerkte voice wanneer de knop [SUSTAIN] op het paneel is ingeschakeld.	
Kbd Harmony/Arpeggio	In principe hetzelfde als op de display die via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] wordt opgeroepen, behalve dat (Instelling) zich in een andere positie bevindt. Raadpleeg de gebruikershandleiding en 'Gedetailleerde instellingen voor Arpeggio opgeven' op pagina 38 .	

Controller


Modulation (+), Modulation (-)	De joystick kan worden gebruikt om de parameters hieronder zowel als de toonhoogte (vibrato) te moduleren. Hier kunt u de mate instellen waarin de joystick elke van de volgende parameters moduleert.	
	Filter	Hiermee wordt de mate bepaald waarin de joystick de Filter Cutoff moduleert. Frequentie. Zie hieronder voor details over het filter.
	Amplitude	Hiermee wordt de mate bepaald waarin de joystick de amplitude (het volume) moduleert.
	LFO Pitch	Hiermee wordt de mate bepaald waarin de joystick de toonhoogte of het vibrato-effect moduleert.
	LFO Filter	Hiermee wordt de mate bepaald waarin de joystick de filtermodulatie of het wah-effect moduleert.
	LFO Amplitude	Hiermee wordt de mate bepaald waarin de joystick de amplitude of het tremolo-effect moduleert.
After Touch	Aftertouch kan worden gebruikt om de onderstaande parameters te moduleren. Hier kunt u de mate instellen waarin aftertouch elke van de volgende parameters moduleert.	
	Filter	Hiermee wordt de mate bepaald waarin aftertouch de filterafsnijfrequentie moduleert.
	Amplitude	Hiermee wordt de mate bepaald waarin aftertouch de amplitude (het volume) moduleert.
	LFO Pitch	Hiermee wordt de mate bepaald waarin aftertouch de toonhoogte of het vibrato-effect moduleert.
	LFO Filter	Hiermee wordt de mate bepaald waarin aftertouch de filtermodulatie of het wah-effect moduleert.
	LFO Amplitude	Hiermee wordt de mate bepaald waarin aftertouch de amplitude of het tremolo-effect moduleert.

Sound

Filter	Filter is een processor die de klankkleur of klank van een geluid wijzigt door een bepaald frequentiebereik te onderdrukken of door te laten. De parameters hieronder bepalen de totale klankkleur van het geluid door een bepaald frequentiebereik op te krikken of te verzwakken. Filter kan er niet alleen voor zorgen dat het geluid helderder of milder wordt, maar kan tevens worden gebruikt om elektronische, synthesizerachtige effecten te maken.	
	Cutoff	<p>Hiermee wordt de afsnijfrequentie of het effectieve frequentiebereik van het filter bepaald (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.</p>
	Resonance	<p>Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie (resonantie) wordt gegeven, die hierboven bij Cutoff is ingesteld (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een sterker effect.</p>

EG	<p>De EG (Envelopgenerator)-instellingen bepalen hoe het niveau van het geluid wijzigt in de tijd. Dit laat u veel geluidskenmerken van natuurlijke akoestische instrumenten reproduceren zoals de snelle aanslag en het wegsterven van percussiegeluiden of de lange release van een pianoklank met sustain.</p>	
Attack	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt nadat de toets is gespeeld. Hoe lager de waarde, hoe sneller de aanslag.</p> <p>OPMERKING Sommige voices (zoals piano- en E. Piano-voices) worden door deze instellingen mogelijk niet beïnvloed.</p>	
Decay	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het sustainniveau bereikt (een net iets lager niveau dan het maximum). Hoe lager de waarde, hoe sneller het wegsterven.</p>	
Release	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid wegsterft tot stilte nadat de toets is losgelaten. Hoe lager de waarde, hoe sneller het wegsterven.</p>	
Vibrato	<p>Vibrato is een trillend, vibrerend geluidseffect dat wordt geproduceerd door de toonhoogte van de voice gelijkmatig te moduleren.</p>	
Depth	<p>Hiermee wordt de intensiteit van het vibrato-effect bepaald. Hogere instellingen resulteren in een meer geprononceerde vibrato.</p>	
Speed	<p>Hiermee wordt de snelheid bepaald van het vibrato-effect.</p>	
Delay	<p>Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het vibrato-effect. Hogere instellingen vergroten de delay (vertraging) van de vibrato-activering.</p>	

Effect

Insertion Effect	On/Off	Hiermee worden de invoegeffecten aan- of uitgezet.
	Type	Hiermee wordt het type invoegeffect geselecteerd. Hiermee wordt de categorie en vervolgens het type geselecteerd. U kunt de gedetailleerde parameters aanpassen door op  (Instelling) te tikken en deze op te slaan. Raadpleeg voor meer informatie 'De effectinstellingen bewerken en opslaan' (pagina 120).
	Depth	Hiermee wordt de invoegeffectdiepte aangepast.
Reverb Depth	Hiermee wordt de reverbdiepte aangepast.	
Chorus Depth	Hiermee wordt de chorusdiepte aangepast.	

EQ

Hiermee bepaalt u de frequentie en versterking van de EQ-banden. Raadpleeg voor meer informatie over EQ [pagina 117](#).

Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit)

De Organ Flutes-voices kunnen worden bewerkt door de voetmaathendels aan te passen, het aanslaggeluid toe te voegen, effect en equalizer toe te passen, enzovoort.

Er zijn drie orgeltypen en elk orgeltype heeft een eigen display, die de werkelijke aanblik van het instrument op prachtige wijze weergeeft. Bovendien bieden alle typen realistische en intuïtieve besturing van het geluid met speciale voetmaathendels, tabs en schakelaars, waarmee u het geluid met nagenoeg hetzelfde gevoel kunt aanpassen als op een echt instrument.



1 Selecteer de gewenste Organ Flutes-voice.

Tik op [Organ] in de subcategorieën en selecteer daarna de gewenste Organ Flutes-voice.

2 Tik op de display voor voiceselectie op (Menu) en vervolgens op [Voice Edit] om de display Voice Edit op te roepen.

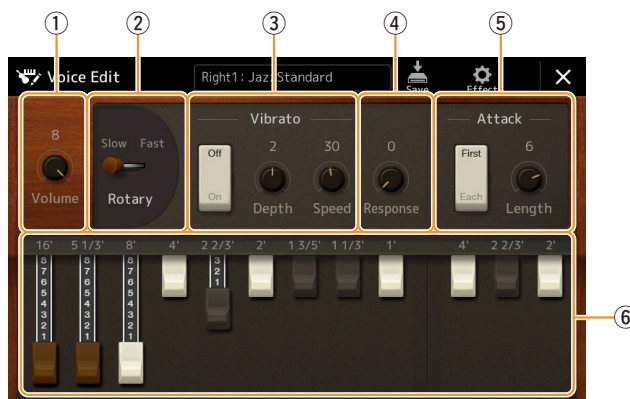
OPMERKING

De display Voice Edit voor de Organ Flutes-voices kunt u ook oproepen door op de Home-display of de display Voice Part Setup rechts onder de naam van de Organ Flutes-voice op het pictogram Organ Flutes te tikken. De display kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

OPMERKING

Wanneer de display Voice Edit voor een Organ Flutes-voice wordt opgeroepen, worden de toewijzingstypen voor de Live Control-regelaars automatisch gewijzigd, waardoor u de voetmaten kunt regelen via de regelaars.



De parameters die worden aangegeven door "*", zijn alleen beschikbaar voor het type Vintage en Home. Het type geselecteerde Organ Flutes-voice kan worden onderscheiden in het design van de display Voice Edit, zoals hierboven is beschreven.

①	Volume	Hiermee past u het totaalvolume van de Organ Flutes aan.
②	Rotary/Tremolo*	Stelt de snelheid van de roterende luidspreker beurtelings in op Slow en Fast. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een effect (pagina 43) met 'Rotary' in de naam wordt toegepast.
③	Vibrato*	Hiermee schakelt u vibrato in of uit en past u de diepte en de snelheid aan.

④	Response	Heeft invloed op zowel het attack- als het release-gedeelte (pagina 43) van het geluid door op basis van de voetmaatregelaars de responstijd van het aanzwellen en uitsterven te verlengen of te verkorten. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer het aanzwellen en uitsterven.
⑤	Attack	Hiermee selecteert u First of Each als modus Attack en past u de attacklengte van het geluid aan. In de modus First wordt attack (percussief geluid) alleen toegepast op de eerste noten die worden gespeeld en tegelijkertijd worden vastgehouden. Terwijl deze eerste noten worden vastgehouden, wordt er geen attack toegepast op alle noten die daarna worden gespeeld. In de modus Each wordt attack toegepast op alle noten. De attacklengte produceert onmiddellijk na de aanvangsattack een langer of korter wegsterven. Hoe langer de lengte, hoe langer de wegsterftijd.
⑥	Footage	Hiermee wordt het basisgeluid van de Organ Flutes bepaald.

4 Tik indien nodig op (Effect) en stel vervolgens de parameters voor de effecten en EQ in.

De parameters zijn gelijk aan die op de display Effect en EQ uit het vorige hoofdstuk, Voices bewerken (Voice bewerken) (pagina 43).

5 Tik op (Opslaan) om de gemaakte Organ Flutes-voice op te slaan.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u een andere voice wilt bewerken, tikt u op de voicenaam bovenaan de display Voice Edit om de toetsenpartij te selecteren. Of druk op één van de knoppen VOICE SELECT om de partij te selecteren waaraan de gewenste voice wordt toegewezen. Bevestig de voicenaam bovenaan de display Voice Edit, voer naar wens de bewerkingen uit en sla daarna op.

Ensemblevoices bewerken (Voice Edit)

U kunt de vooraf ingestelde instellingen gebruiken, maar u kunt ook uw eigen originele ensemblevoice maken door diverse parameters te bewerken op de manier die hier wordt beschreven. Deze relevante parameters bepalen welke noot door elke partij wordt gespeeld, welke vooraf ingestelde voice bij elke partij wordt gebruikt, wanneer geluiden daadwerkelijk worden geproduceerd en hoe de toonhoogteverandering wordt geproduceerd. Deze instellingen resulteren in een uiterst realistisch ensemblegeluid, alsof akoestische instrumenten door echte artiesten worden bespeeld.

1 Selecteer de gewenste ensemblevoice.

Tik op [Ensemble] in de subcategorieën en selecteer daarna de gewenste ensemblevoice.

2 Tik op de display voor voiceselectie op (Menu) en vervolgens op [Voice Edit] om de display Voice Edit op te roepen.

OPMERKING

De display Voice Edit voor de ensemblevoices kan ook worden opgeroepen door op de Home-display op het pictogram rechts boven de voicenaam te tikken of via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

Raadpleeg voor informatie over de bewerkbare parameters pagina 46–51.

4 Tik op (Opslaan) om de bewerkte voice op te slaan.

LET OP

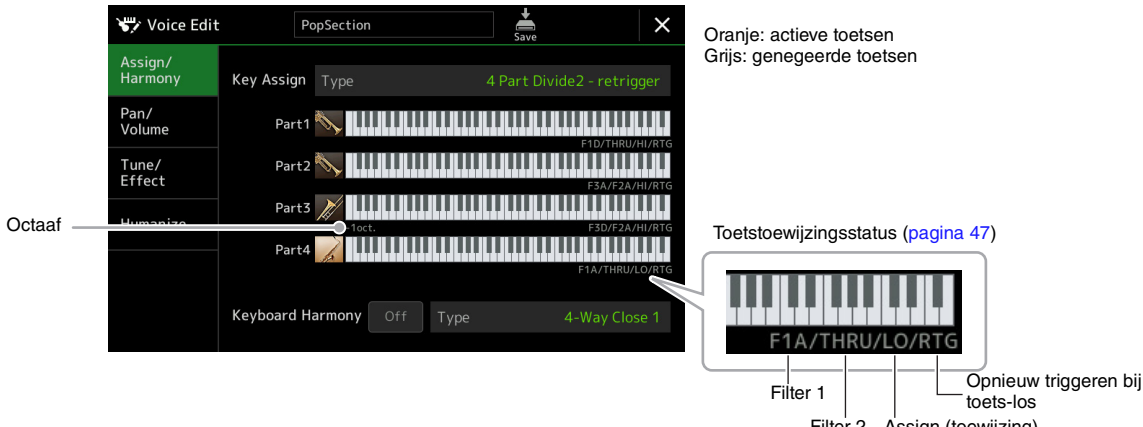
De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u nog een andere voice wilt bewerken, drukt u eerst op één van de knoppen VOICE SELECT om een ensemblevoice te selecteren. Vervolgens gaat u terug naar de display Voice Edit, brengt u de gewenste wijzigingen aan en slaat u daarna op.

Bewerkbare parameters op de display Voice Edit voor ensemblevoices

Assign/Harmony



Oranje: actieve toetsen
Grijs: genegeerde toetsen

Toetstoewijzingsstatus (pagina 47)

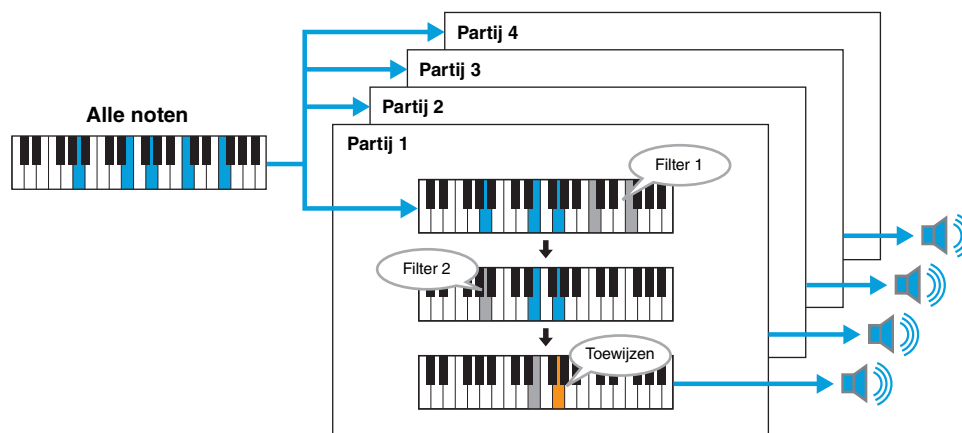
Filter 1
Filter 2
Assign (toewijzing)
Opnieuw triggeren bij toets-los

Key Assign Type	Hiermee wordt het type toetstoewijzing bepaald. Deze parameter wordt doorgaans toegepast op alle voicepartijen. Raadpleeg voor details de lijst met toetstoewijzingsstypen voor ensemblevoices op pagina 48 .	
Keyboard Harmony	On/Off	Hiermee zet u Keyboard Harmony aan of uit.
	Type	Hetzelfde als op de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Raadpleeg het hoofdstuk over Keyboard Harmony in de gebruikershandleiding. Alleen de harmonietypen die effectief voor ensemblevoices kunnen worden gebruikt, zijn beschikbaar.





Structuur van de toetstoewijzing voor ensemblevoices

Elke partij luistert alle ingedrukte noten af en speelt de desbetreffende noten af met de instellingen die u hebt opgegeven.

Raadpleeg voor details over de instellingen de lijst met toetstoewijzingsstatussen voor ensemblevoices hieronder. U kunt de instellingen voor alle partijen gemakkelijk in één keer oproepen. De huidige instelling van elke partij (toetstoewijzingsstatus) wordt op het scherm weergegeven onder de eigen toetsenbordafbeelding (zie hierboven).

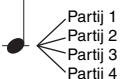
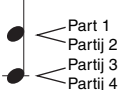
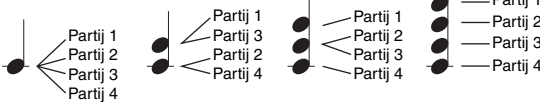
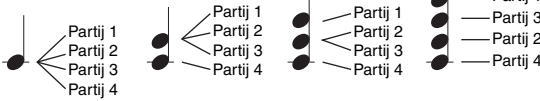

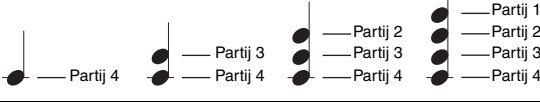


■ Lijst met toetstoewijzingsstatussen voor ensemblevoices (alleen indicatie)

Parameter	Weergave op scherm	Volledige naam	Omschrijving
Filter 1/ Filter 2	F*D	First * in Descending	De hoogste * noten (* geeft het aantal noten aan) worden uit de invoernoten geselecteerd en naar het volgende podium verzonden. 
	A*D	After *-th in Descending	De *e hoogste noot en hogere noten klinken niet, maar alle lagere noten worden uit de invoernoten geselecteerd en naar het volgende podium verzonden. 
	F*A	First * in Ascending	De laagste * noten worden uit de invoernoten geselecteerd en naar het volgende podium verzonden. 
	A*A	After *-th in Ascending	De *e laagste noot en lagere noten klinken niet, maar alle hogere noten worden uit de invoernoten geselecteerd en naar het volgende podium verzonden. 
	THRU	Through	Alle invoernoten worden in de huidige staat naar het volgende podium verzonden.
Toewijzen	HI	Highest	Uit de noten die overblijven na filter 2 wordt de hoogste noot geselecteerd.
	LO	Lowest	Uit de noten die overblijven na filter 2 wordt de laagste noot geselecteerd.
	EA	Earliest	Uit de noten die overblijven na filter 2 wordt de noot die als eerste is ingevoerd geselecteerd.
	LA	Latest	Uit de noten die overblijven na filter 2 wordt de noot die als laatste is ingevoerd geselecteerd.
Opnieuw triggeren bij toets-los	RTG	Retrigger	De toetstoewijzing wordt bijgewerkt wanneer enkele toetsen worden losgelaten (en noten die aan alle geldende voorwaarden voldoen worden gespeeld)
	(Niet weergegeven)	-	Wanneer toetsen worden losgelaten, stoppen de bijbehorende partijen eenvoudig met spelen en worden ze niet opnieuw toegewezen. Maar wanneer u legato speelt, worden noten opnieuw getriggerd, ongeacht of opnieuw triggeren bij toets-los aan of uit staat (Ja of nee in de volgende lijst).

* Geeft een geheel getal van 1 of hoger aan.

■ Lijst met toetstoewijzingstypen voor ensemblevoices

Type toetstoewijzing	Omschrijving	Opnieuw triggeren bij toets-los (*3)
Unison1 - latest	Deze instelling resulteert in een compleet unisono. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen dezelfde noot. Als meerdere toetsen worden gespeeld, wordt de unisononoot geselecteerd op basis van de laatst gespeelde noot. 	Ja
Unison2 - highest and lowest	Deze instelling produceert een unisono of een harmonie van twee noten. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen dezelfde noot. Maar als twee of meer toetsen worden gespeeld, worden de partijen verdeeld tussen de laagste en de hoogste noot. 	Ja
4 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling is geschikt voor gesloten akkoorden. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen een geluid. Als twee of meer toetsen worden gespeeld, worden de partijen verdeeld over de verschillende noten van het akkoord. 	Ja
4 Part Divide1		Nee
4 Part Divide2 - retrigger	Deze instelling is geschikt voor open akkoorden. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen een geluid. Als twee of meer toetsen worden gespeeld, worden de partijen verdeeld over de verschillende noten van het akkoord. 	Ja
4 Part Divide2		Nee
4 Part Incremental1 - retrigger	Hoe meer toetsen er worden gespeeld, hoe groter het aantal partijen dat een geluid produceert, waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Partij 1 wordt bijvoorbeeld gespeeld voor één toets, Partij 1 en 2 worden gespeeld voor twee toetsen enzovoort. 	Ja
4 Part Incremental1		Nee
4 Part Incremental2 - retrigger	Hoe meer toetsen er worden gespeeld, hoe groter het aantal partijen dat een geluid produceert, waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Partij 4 wordt bijvoorbeeld gespeeld voor één toets, Partij 4 en 3 worden gespeeld voor twee toetsen enzovoort. 	Ja
4 Part Incremental2		Nee
3 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van drie noten voor gesloten akkoorden. (*1)	Ja
3 Part Divide1		Nee
3 Part Divide2 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van drie noten voor open akkoorden. (*1)	Ja
3 Part Divide2		Nee

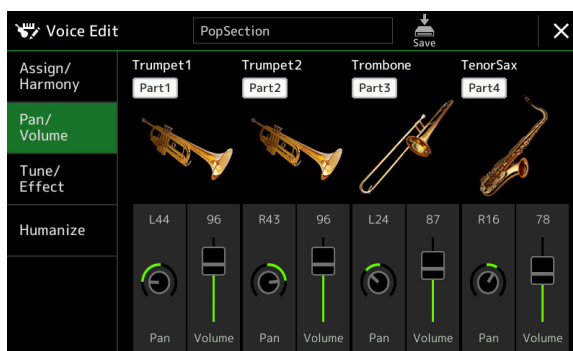
3 Part Incremental1 - retrigger	Een versie met drie noten van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Partij 1 en 4 worden bijvoorbeeld gespeeld voor één toets, Partij 1 en 4 en Partij 2 worden gespeeld voor twee toetsen enzovoort. (*1)	Ja
3 Part Incremental1		Nee
3 Part Incremental2 - retrigger	Een versie met drie noten van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Partij 3 wordt bijvoorbeeld gespeeld voor één toets, Partij 3 en 2 worden gespeeld voor twee toetsen enzovoort. (*1)	Ja
3 Part Incremental2		Nee
2 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van twee noten voor gesloten akkoorden. (*2)	Ja
2 Part Divide1		Nee
2 Part Incremental1 - retrigger	Een versie met twee noten van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Partij 1 en 3 worden bijvoorbeeld gespeeld voor één toets en Partij 1 en 3 en Partij 2 en 4 worden gespeeld voor twee toetsen. (*2)	Ja
2 Part Incremental1		Nee
2 Part Incremental2 - retrigger	Een versie met twee noten van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Partij 2 en 4 worden bijvoorbeeld gespeeld voor één toets en Partij 1 en 3 en Partij 2 en 4 worden gespeeld voor twee toetsen. (*2)	Ja
2 Part Incremental2		Nee

*1: In een ensemble van drie voices beweegt Partij 4 op dezelfde manier als Partij 1.

*1: In een ensemble van twee voices beweegt Partij 3 op dezelfde manier als Partij 1. Partij 4 beweegt op dezelfde manier als Partij 2.

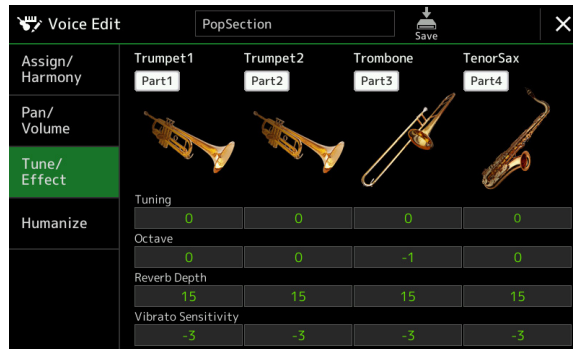
*3: Bij ensembletypen die opnieuw triggeren bij toets-los ondersteunen, wordt een partij die ophoudt met spelen omdat de bijbehorende toets wordt losgelaten opnieuw toegewezen op basis van de toetsen die nog steeds ingedrukt zijn en speelt deze partij de desbetreffende noot.



Pan/Volume



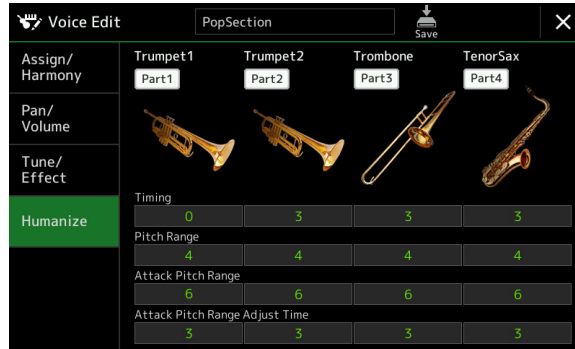
Part aan/uit	Hiermee zet u elke ensemblepartij aan of uit. De instellingen voor Part 1-4 corresponderen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren. OPMERKING Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Pan	Hiermee bepaalt u de stereopositie van de geselecteerde partij.
Volume	Hiermee bepaalt u het volume van elke partij, waardoor u de balans van alle partijen kunt fijnregelen. Deze parameters hebben betrekking op de parameters Left en Right 1-3 van het tabblad Pan/Volume op de display Mixer (pagina 121).

Tune/Effect

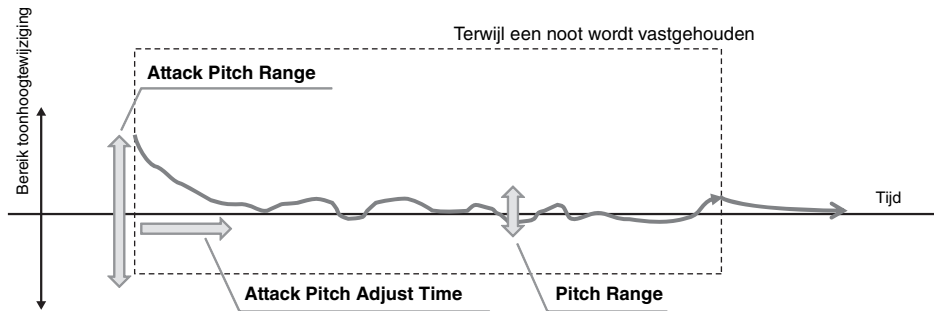


Part aan/uit	Hiermee zet u elke ensemblepartij aan of uit. De instellingen voor Part 1-4 corresponderen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren.  OPMERKING Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Tuning	Hiermee wordt de toonhoogte van elke ensemblepartij bepaald in cents.  OPMERKING In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100e van een halve noot. (100 cents komt overeen met één halve noot.)
Octave	Hiermee wordt voor elk toetsenpartij het bereik van de toonhoogtewijziging in octaven tot twee octaven omhoog of omlaag bepaald. De hier ingestelde waarde wordt toegevoegd aan de instelling die via de knoppen OCTAVE [-]/[+] is opgegeven.
Reverb Depth	Hiermee wordt de reverbdiepte aangepast.
Vibrato Sensitivity	Hiermee wordt de intensiteit van het vibrato-effect bepaald. Hogere instellingen resulteren in een geprononceerder vibrato.

Humanize



Part aan/uit	Hiermee zet u elke ensemblepartij aan of uit. De instellingen voor Part 1-4 corresponderen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren. OPMERKING Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Timing	Hiermee wordt de vertragingstijd bepaald tussen het moment waarop u op een noot op het toetsenbord drukt en het moment waarop het daadwerkelijke geluid voor elke partij wordt geproduceerd.
Pitch Range	Hiermee wordt de toonhoogtevariatie (het toonhoogtebereik) bepaald wanneer het geluid wordt geproduceerd. Hoe hoger de waarde is, hoe groter het toonhoogtebereik is.
Attack Pitch Range	Hiermee wordt direct nadat het geluid wordt geproduceerd de huidige toonhoogteverandering bepaald. Hoe hoger de waarde is, hoe groter het toonhoogtebereik is.
Attack Pitch Adjust Time	Hiermee wordt de tijd bepaald tussen het moment waarop het geluid wordt geproduceerd en het moment waarop de toonhoogteverandering de juiste waarde bereikt.



Inhoud

Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad-opname)	52
• Multi Pad – Realtime opnemen via MIDI	52
• Multi Pad – Stapsgewijs opnemen via MIDI	54
Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad).....	54
• De Audio Link Multi Pads afspelen	55
Multi Pads bewerken	56

Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad-opname)

Met deze functie kunt u uw originele Multi Pad-frasen maken en bestaande Multi Pad-frasen te bewerken om op die manier uw eigen Multi Pad-frasen te maken. Net als bij een MIDI-songopname bevat een MIDI Multi Pad-opname het Realtime opnemen en Stapsgewijs opnemen. Bij een MIDI Multi Pad-opname bestaat elke Multi Pad echter slechts uit één kanaal en zijn handige functies zoals Punch In/Out niet beschikbaar.

Multi Pad – Realtime opnemen via MIDI

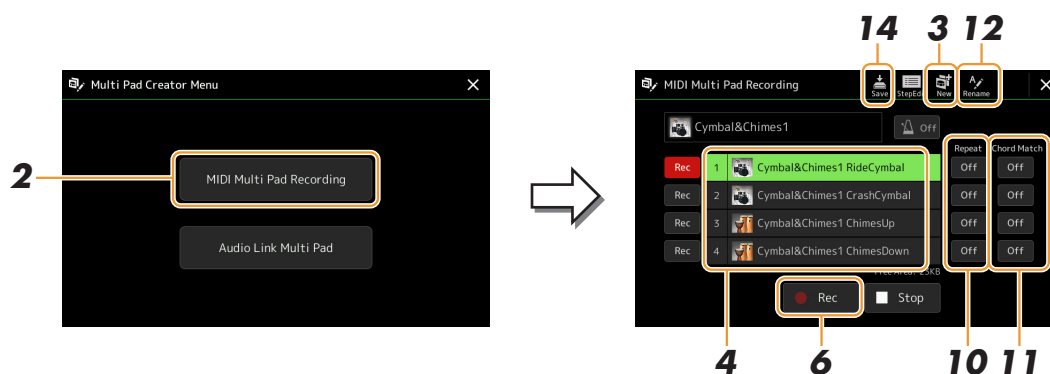
Voordat u de functie gaat gebruiken, moet u op de volgende punten letten:

- Omdat alleen de performance van de partij Right 1 als een Multi Pad-frase wordt opgenomen, moet u vooraf de gewenste voice van de partij Right 1 selecteren.
- De Super Articulation-voices en de Organ Flutes-voices kunnen niet voor Multi Pad-opname worden gebruikt. Als een van deze voices voor de partij Right 1 wordt ingesteld, wordt deze bij het opnemen door de Grand Piano-voice vervangen.
- Omdat opnemen samen met en gesynchroniseerd met het afspelen van een stijl kan worden gedaan, moet u vooraf de gewenste stijl selecteren. U moet er echter wel rekening mee houden dat de stijl niet wordt opgenomen.

1 Als u een nieuwe Multi Pad in een bestaande bank wilt maken, selecteert u de gewenste Multi Pad-bank via de knop MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Als u een nieuwe Multi Pad in een lege nieuwe bank wilt maken, is deze stap niet nodig.

2 Roep de bedieningsdisplay op via [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].



3 Als u een nieuwe Multi Pad in een lege nieuwe bank wilt maken, tikt u op  (Nieuw).


4 Tik om een bepaalde Multi Pad voor opname te selecteren.

5 Selecteer indien nodig de gewenste voice via de knop VOICE SELECT [RIGHT 1].

Na het selecteren van de voice, drukt u op de knop [EXIT] om naar de voorgaande display terug te keren.

6 Tik op  (Rec) om de stand-bystatus van de opname voor de in stap 4 geselecteerde Multi Pad te activeren.

 **OPMERKING**

Als u de opname wilt annuleren, tikt u nogmaals op  (Rec) voordat u naar stap 7 gaat.

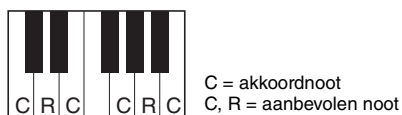
7 Bespeel het toetsenbord om de opname te starten.

Als u er zeker van wilt zijn dat de opname synchroon loopt met het tempo, tikt u op [Metronome] om de metronoom aan te zetten.

Als u vóór de werkelijke frase een stilte wilt invoegen, drukt u op STYLE CONTROL [START/STOP] om zowel het opnemen als het afspelen van het ritme (van de huidige stijl) te starten. Bedenk wel dat de ritmepartij van de huidige stijl tijdens het opnemen wordt afgespeeld, hoewel deze niet wordt opgenomen.

Aanbevolen noten voor de Chord Match-frase

Als u van plan bent een Chord Match-frase te maken, gebruikt u de noten C, D, E, G, A en B of met andere woorden speelt u de frase in de toonsoort C-majeur. Dit zorgt ervoor dat de frase harmonisch constant blijft en overeenkomt met welk akkoord u ook in de linkerhandsectie van het toetsenbord speelt.



8 Stop de opname.

Druk op de knop MULTI PAD CONTROL [STOP] of de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het opnemen te stoppen als u klaar bent met het spelen van de frase.

9 Beluister uw nieuwe opgenomen frase door op de betreffende knop MULTI PAD CONTROL [1]–[4] te drukken. Herhaal de stappen 6–8 om de frase opnieuw op te nemen.

10 Tik voor elke pad op Repeat (herhalen) [On]/[Off] om deze aan of uit te zetten.

Als de parameter Repeat voor de geselecteerde pad aan staat, gaat het afspelen van de corresponderende pad door totdat de knop MULTI PAD CONTROL [STOP] wordt ingedrukt. Als u op een Multi Pad drukt waarvoor Repeat tijdens het afspelen van de song of stijl is aangezet, start het afspelen en wordt het in de maat herhaald.


Als de parameter Repeat voor de geselecteerde pad uit is, wordt het afspelen eenvoudigweg eenmaal uitgevoerd en stopt dit automatisch zodra het eind van de frase is bereikt.

11 Tik voor elke pad op Chord Match [On]/[Off] om deze aan of uit te zetten.

Als de parameter Chord Match voor de geselecteerde pad aan staat, wordt de corresponderende pad afgespeeld volgens het akkoord dat in de akkoordsectie van het toetsenbord is opgegeven door de [ACMP] aan te zetten of dat in de partij LEFT van het toetsenbord is opgegeven door [LEFT] aan te zetten (wanneer de [ACMP] uit staat).

12 Tik op  (Naam wijzigen) en voer vervolgens de gewenste naam voor elke Multi Pad in.


13 Als u andere Multi Pads wilt opnemen, herhaalt u de stappen 4–12.

14 Tik op  (Opslaan) om de Multi Pad op te slaan en vervolgens de Multi Pad-data op te slaan als een bank die een set van vier pads bevat.

LET OP

De bewerkte Multi Pad-data gaan verloren als u een andere Multi Pad-bank selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling hebt uitgevoerd.

Multi Pad – Stapsgewijs opnemen via MIDI

Stapsgewijs opnemen kan in de pagina Stapsgewijs bewerken worden uitgevoerd. Na het selecteren van een Multi Pad in stap 4 op [pagina 53](#), tikt u op  (Stapsgewijs bewerken) om de pagina Stapsgewijs bewerken op te roepen. De pagina Stapsgewijs bewerken geeft de eventlijst aan waarmee u noten met een absoluut precieze timing kunt opnemen. Deze Step Recording-procedure (stapsgewijze opnameprocedure) is in principe gelijk aan die voor MIDI-songopnamen ([pagina 77](#)), met uitzondering van de volgende punten:

- In de Multi Pad Creator kunnen alleen kanaalevents en systeemeigen berichten worden ingevoerd. Akkoord- en songtekstevents zijn niet beschikbaar. U kunt tussen de twee typen eventlijsten schakelen door op [Ch]/[SysEx] te tikken.

Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

U kunt een nieuwe Multi Pad maken door de koppelingen met audiobestanden (WAV-indeling: 44,1 kHz samplefrequentie, 16-bits resolutie) voor elke Multi Pad te maken op het User-station en het USB-flashstation. De audiobestanden (WAV) kunnen data zijn die u op dit instrument hebt opgenomen of kunnen in de handel verkrijgbare bestanden zijn. Multi Pads waaraan audiobestanden zijn gekoppeld, worden Audio Link Multi Pads genoemd. U kunt de nieuwe Audio Link Multi Pads opslaan in het User-station of USB-flashstation.

OPMERKING

Een audiobestand kan niet aan een MIDI Multi Pad worden gekoppeld.

- 1 Als u audiobestanden (WAV) in het USB-flashstation wilt gebruiken, sluit u het USB-flashstation dat de data bevat aan op de aansluiting [USB TO DEVICE].**

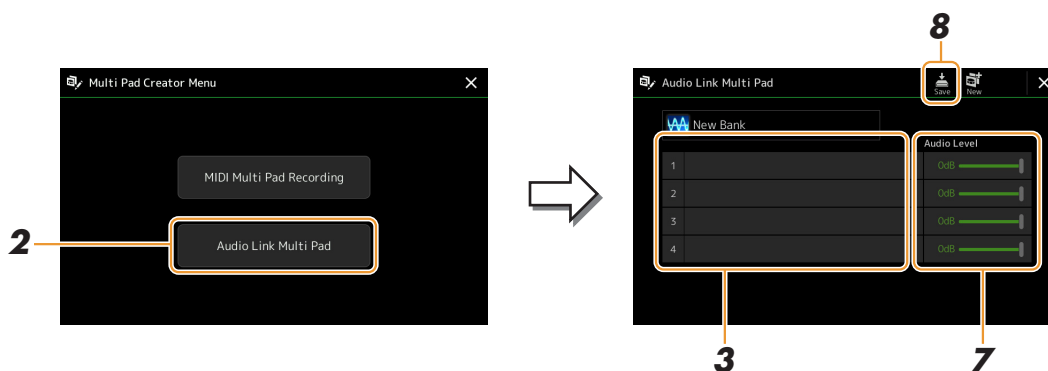
OPMERKING

Lees voordat u een USB-flashstation gaat gebruiken in de gebruikershandleiding het gedeelte over USB-apparaten aansluiten.

- 2 Roep de bedieningsdisplay op via [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].**

OPMERKING

De display kan ook worden opgeroepen vanuit [Menu] op de display Multi Pad Selection.



OPMERKING


Als er een Audio Link Multi Pad is geselecteerd wanneer u de display Audio Link Multi Pad oproept, verschijnen de koppelingen die voor de geselecteerde pad zijn gemaakt. Zorg ervoor dat u op [New] tikt om een nieuwe pad te maken. Anders selecteert u gewoon de koppeling in de geselecteerde pad opnieuw.

- 3 Tik om de gewenste pad te selecteren.**

De display voor audiobestandsselectie wordt weergegeven.

4 Selecteer het gewenste audiobestand.

De informatie van het geselecteerde audiobestand bevestigen

Door op  (Menu) en vervolgens [Song Information] op de display voor bestandsselectie te tikken, kunt u de gegevens bevestigen (titel, bitsnelheid en samplefrequentie, enzovoort).

5 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Audio Link Multi Pad.

6 Als u andere audiobestanden aan andere pads wilt koppelen, herhaalt u stap 3 tot 5.

7 Pas desgewenst het volumeniveau van elk audiobestand aan door op de schuifregelaar voor het audioniveau te tikken.

Door op de gewenste knop MULTI PAD CONTROL [1]–[4] te drukken, kunt u tijdens het afspelen van de Multi Pad-frase het volume aanpassen.

8 Tik op (Opslaan) om de Multi Pad op te slaan en vervolgens de Audio Link Multi Pad-data op te slaan als een bank die een set van vier pads bevat.

LET OP

De instelling gaat verloren als u een andere Audio Link Multi Pad selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

9 Druk op de knop MULTI PAD CONTROL [SELECT] om de nieuwe Audio Link Multi Pad op de display Multi Pad-bankselectie te controleren.

De nieuwe Audio Link Multi Pad die u hebt gemaakt wordt aangegeven met Audio Link boven de bestandsnaam.

Als u de koppelingsinstelling wilt wijzigen:

Selecteer de gewenste Audio Link Multi Pad en voer dezelfde bewerkingen uit als in de stappen 2 tot 9.

De Audio Link Multi Pads afspelen

U kunt de Multi Pad waaraan het audiobestand is toegewezen, afspelen door deze in het User- of USB-station van de display Multi Pad-bankselectie te selecteren. Hoewel u de Multi Pad via dezelfde bewerkingen kunt spelen als de Multi Pad die geen koppelingen met audiobestanden heeft, moet u op de volgende beperkingen letten:

- Zorg dat u het USB-flashstation aansluit dat de overeenkomstige audiobestanden bevat.
- Automatisch herhaaldelijk afspelen is niet beschikbaar.
- Er kan slechts één pad tegelijk worden afgespeeld.
- Chord Match (akkoordaanpassing) kan niet worden toegepast.

OPMERKING

Het laden van audiobestanden (WAV) duurt iets langer dan het laden van MIDI-bestanden.

Multi Pads bewerken

U kunt uw gemaakte Multi Pad-bank en elk van de Multi Pads die tot de bank behoren beheren (de naam wijzigen, kopiëren, plakken en verwijderen). Raadpleeg voor instructie over het beheren van het Multi Pad-bankbestand Basishandelingen in de gebruikershandleiding. In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe elke Multi Pad kan worden beheerd.

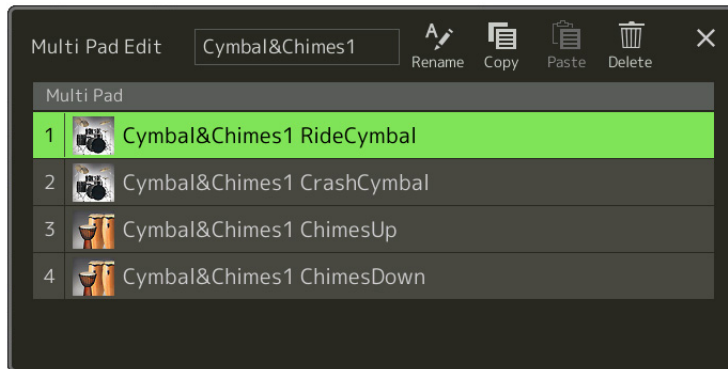
1 Selecteer de Multi Pad-bank die de te bewerken Multi Pad bevat.

Druk op de knop MULTI PAD CONTROLE [SELECT] om de display Multi Pad-bankselectie op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste Multi Pad-bank.

OPMERKING

Als u een vooraf ingestelde Multi Pad-bank selecteert en vervolgens de Multi Pads bewerkt, moet u uw bewerkingen op het User-station opslaan als een gebruikersbank.

2 Tik op de display Multi Pad-bankselectie op (Menu) en vervolgens op [Multi Pad Edit] om het venster Multi Pad Edit op te roepen.




3 Selecteer een bepaalde te bewerken Multi Pad.

4 Bewerk de geselecteerde pad.

Rename	Wijzigt de naam van elke Multi Pad.
Copy	Kopieert de geselecteerde Multi Pad (zie hieronder).
Paste	Plakt de gekopieerde Multi Pad.
Delete	Verwijdert de geselecteerde Multi Pad.

De Multi Pad kopiëren

- 1 Selecteer de in stap 4 hierboven te kopiëren Multi Pad.
- 2 Tik op [Copy].
De geselecteerde Multi Pad wordt naar het klembord gekopieerd.
- 3 Selecteer de bestemmingslocatie.
Als u de geselecteerde pad naar een ander bank wilt kopiëren, selecteert u de gewenste bank op de display Multi Pad-bankselectie, roept u vervolgens het venster Multi Pad Edit via  (Menu) op en selecteert u daarna de bestemming.
- 4 Tik op [Paste] om de kopieerbewerking uit te voeren.

OPMERKING

MIDI- en Audio-pads kunnen niet in dezelfde bank bestaan.

5 Sla de huidige bank die de bewerkte Multi Pads bevat op.

Druk op de knop [EXIT] om het bevestigingsvenster op te roepen, tik op [Save] om het User-station op te roepen en tik vervolgens op [Save here] om de opslagbewerking uit te voeren. Raadpleeg voor meer informatie Basishandelingen in de gebruikershandleiding.

Inhoud

Een songlijst voor het afspelen maken	57
De modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken	58
Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken	59
• Afspelinstanting	59
• Weergave-instelling	60
• Detail-instelling	60
Songteksten weergeven en de display opstellen.....	61
Tekst weergeven en de display opstellen	62
De eigenschappen van de automatische begeleiding gebruiken bij het afspelen van de MIDI-song	63
Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen.....	64
Instellingen betreffende het afspelen van een song	65
• Guide – Toetsenbord- en stemoefeningen met de gidsfunctie	65
• Part Ch.....	66
• Lyrics	66
• Play	66

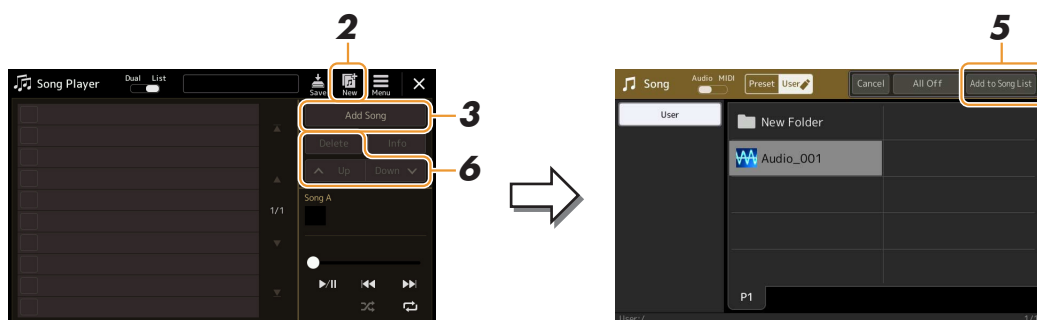
Een songlijst voor het afspelen maken

Door uw favoriete song aan de songlijst toe te voegen, kunt u gewenste songs zo rangschikken dat ze continu worden afgespeeld in de volgorde die u opgeeft.

1 Druk op de knop [SONG] om de display Song Player op te roepen.

Controleer of de modus Song List is geselecteerd.

2 Tik op (Nieuw) om een nieuwe songlijst te maken.



3 Tik op [Add Song] om de display voor songselectie op te roepen.

4 Tik op de gewenste songnamen om de geselecteerde song(s) aan de songlijst toe te voegen.

Als u alle songs in de geselecteerde map wilt toevoegen, tikt u op [Select All].

5 Tik op [Add to Song List] om aan de lijst toe te voegen.

De geselecteerde songs worden op de display Song Player weergegeven.

6 Bewerk de songlijst indien nodig.

- **Delete:** Hiermee wordt de geselecteerde song uit het lijst verwijderd.
- **Up:** Hiermee wordt de geselecteerde song omhoog verplaatst.
- **Down:** Hiermee wordt de geselecteerde song omlaag verplaatst.

7 Tik op (Opslaan) om de songlijst op te slaan.

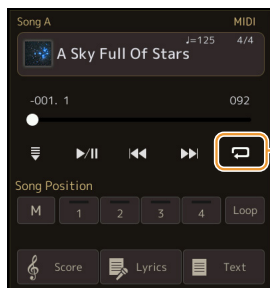
LET OP

De gemaakte songlijst gaat verloren als u een andere songlijst selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

De modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken

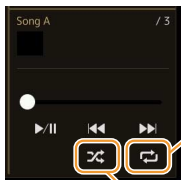
U kunt vanaf de via de knop [SONG] is opgeroepen display Song Player instellen hoe het afspelen van de huidige song wordt herhaald.

Dual Player-modus







Hiermee wordt de modus Single Repeat aan of uitgezet. Wanneer deze is aangezet, wordt de geselecteerde song herhaaldelijk afgespeeld.

Song List-modus



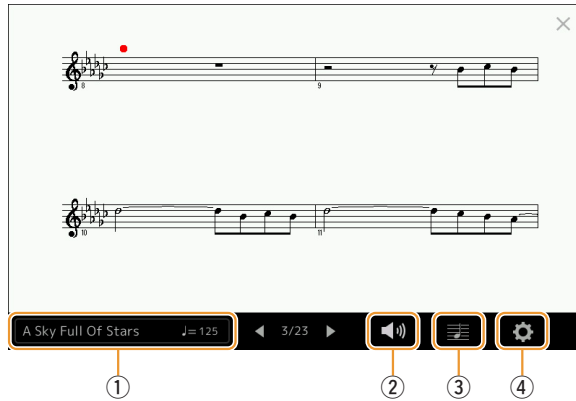
Als u hier tikt, wordt er van herhalingsmodus gewisseld.

-  **(Uit):** De herhalingsmodus is uit. Alle songs in de geselecteerde songlijst worden eenmaal afgespeeld en het afspelen stopt automatisch aan het eind van de laatste song in de lijst.
-  **(Alle herhalen):** Alle songs in de geselecteerde songlijst worden herhaaldelijk afgespeeld.
-  **(Afzonderlijke herhaald):** Alleen de geselecteerde song wordt herhaaldelijk afgespeeld.

Als u  **(Shuffle)** aanzet, wordt de volgorde van de songs in de geselecteerde songlijst willekeurig afgespeeld. Als u dit uitzet, wordt er naar de oorspronkelijke volgorde teruggezet.

Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken

Selecteer een MIDI-song in de Dual Player-modus van de display Song Player en tik vervolgens op [Score] om de muzieknotatie van de huidige MIDI-song op te roepen. U kunt de notatie-indicatie desgewenst aanpassen aan uw persoonlijke voorkeur.




①	Geeft de naam van de huidige song aan. De tempowaarde wordt ook de rechterkant weergegeven. Als u de song wilt wijzigen, tikt u op de songnaam om de display voor songselectie op te roepen.
②	Hiermee kunt u de parameters instellen die het afspelen van partijen van de MIDI-song betreffen. Raadpleeg voor meer informatie Afspeelinstelling (pagina 59).
③	Hiermee kunt u de notatie-indicatieparameters, inclusief notatiegrootte, akkoorddisplay, enzovoort instellen. Raadpleeg voor meer informatie Weergave-instelling (pagina 60).
④	Hiermee kunt u meer gedetailleerde parameters instellen die de notatie-indicatie betreffen. Raadpleeg Detail-instelling (pagina 60).

OPMERKING


De display Score kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Score].



Afspeelinstelling

U kunt vanaf de via  (Afspeelinstelling) opgeroepen display de parameters instellen die op het afspelen van de huidige MIDI-song betrekking hebben.


Extra	Hiermee wordt het afspelen van alle kanalen aan- of uitgezet, behalve degene die aan de linker- en rechterhandpartijen zijn toegewezen.
Left	Hiermee zet u het afspelen aan of uit voor de linkerhandpartij waaraan u het gewenste kanaal op de display Song Setting (pagina 66) kunt toewijzen.
Right	Hiermee zet u het afspelen aan of uit voor de rechterhandpartij waaraan u het gewenste kanaal op de display Song Setting (pagina 66) kunt toewijzen.
Guide	Hiermee wordt de functie Guide aan- of uitgezet. Raadpleeg voor meer informatie pagina 65.

Weergave-instelling

U kunt vanaf de via  (Weergave-instelling) opgeroepen display de parameters instellen die op de weergave van de notatie betrekking hebben.

Size	Hierdoor wordt de grootte van de notatie gewijzigd.
Left	Hiermee wordt de linkerhandnotatie aan of uitgezet. Als een indicatie '-' bij deze parameter verschijnt en niet beschikbaar is, gaat u naar de display Detail-instelling (pagina 60) en stelt u vervolgens Left Ch op een willekeurige kanaal in behalve Auto. Of stelt u vervolgens op de via [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] opgeroepen display Left op een willekeurige kanaal in behalve Off (pagina 66).  OPMERKING Zowel Right (hieronder) en Left kunnen niet tegelijkertijd worden uitgezet.
Right	Hiermee wordt de rechterhandnotatie aan of uitgezet.  OPMERKING Zowel Right als Left (hierboven) kunnen niet tegelijkertijd worden uitgezet.
Chord	Hiermee zet u de indicatie van de akkoorden aan of uit. Als de huidige song geen akkoorddata bevat, worden er zelfs als dit is gecontroleerd geen akkoordgegevens weergegeven.
Lyrics	Hiermee zet u de indicatie van de songteksten aan of uit. Als de huidige song geen songtekstdata bevat, worden er zelfs als dit is gecontroleerd geen songteksten weergegeven. Als de song pedaalevents bevat, wordt door hier te tikken tussen Lyrics en Pedal geschakeld. Als Pedal is gecontroleerd, worden pedaalevents in plaats van songteksten op de display weergegeven.
Note	Hiermee zet u de indicatie van de nootnamen aan of uit. Als dit is gecontroleerd, wordt elke nootnaam links van elke noot weergegeven. Als de song vingerzettingsevents bevat, wordt door hier te tikken tussen Note en Fingering geschakeld. Als Fingering is gecontroleerd, worden vingerzettingsevents in plaats van songteksten op de display weergegeven.
Color	Als dit is gecontroleerd, verschijnen de noten in de display in onderscheidende kleuren (C: rood, D: geel, E: groen, F: oranje, G: blauw, A: paars en B: grijs).

Detail-instelling

Vanaf de display die via  (Detail-instelling) wordt opgeroepen, kunt u meer gedetailleerde parameters instellen.

Right Ch	Hiermee bepaalt u welk MIDI-kanaal in de MIDI-songdata voor het rechter-/linkerhandpartij wordt gebruikt. Deze instelling gaat terug naar Auto als er een andere song wordt geselecteerd. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: de MIDI-kanalen in de MIDI-songdata voor de rechter- en linkerhandpartijen worden automatisch toegewezen. Hierbij wordt elke partij ingesteld naar het kanaal dat op het Part Ch (pagina 66) op de display Song Setting is opgegeven. • 1–16: wijst een opgegeven MIDI-kanaal (1–16) aan elk van de linker- en rechterhandpartijen toe. • Off (alleen Left Ch): geen kanaaltoewijzing. Dit schakelt de weergave van de linkerhandnotatie uit.
Left Ch	
Key Signature	Hiermee kunt u de toonsoort invoeren bij de huidige positie van de MIDI-song waar deze is gestopt. Deze instelling is handig voor songs die u met toonsoortwisselingen hebt opgenomen, zodat de toonsoortwisselingen correct in de notatie worden weergegeven.
Quantize	Hiermee kunt u de nootresolutie in de notatie regelen, waarbij u de timing van alle weergegeven noten kunt verschuiven of corrigeren zodat ze worden rechtgetrokken naar een bepaalde nootwaarde. Zorg ervoor dat u de kleinste nootwaarde selecteert die in de song wordt gebruikt.
Note Name	Hiermee wordt het type nootnaam geselecteerd dat links van de noot in de notatie wordt aangegeven. De hierna volgende drie typen zijn mogelijk. Deze instellingen zijn beschikbaar als de parameter Note in Weergave-instelling is gecontroleerd. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Nootnamen worden aangegeven met letters (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do: Nootnamen worden aangegeven in solfège en verschillen afhankelijk van de geselecteerde taal. • Movable Do: Nootnamen worden aangegeven in solfège volgens de toonladderintervallen en zijn daardoor relatief ten opzichte van de toonsoort. De grondtoon wordt aangegeven als Do. In de toonsoort G-majeur zou bijvoorbeeld de grondtoon Sol worden aangegeven als Do. Net als bij Fixed Do is de indicatie verschillend en afhankelijk van de geselecteerde taal.

Songteksten weergeven en de display opstellen

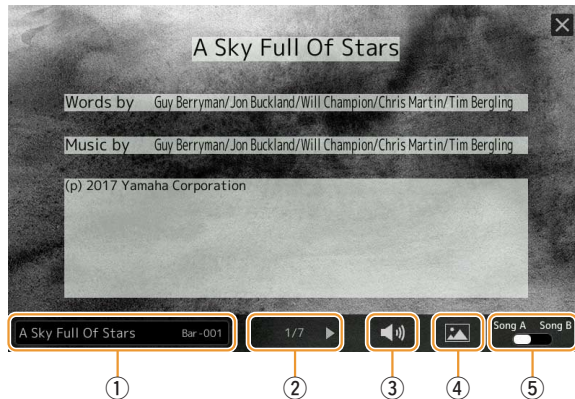
Niet alleen MIDI-songs maar ook audiosongs kunnen songteksten weergeven als de specifieke song compatibele songtekstdata bevat.

1 Selecteer een song in de Dual Player-modus van de display Song Player.

2 Tik op [Lyrics] om de songtekstdisplay op te roepen.

Als de song compatibele songtekstdata bevat, worden de songteksten op de display weergegeven. Tijdens het afspelen van de song wijzigt de kleur van de tekst om de huidige positie aan te geven.

3 Geef indien nodig de gewenste instellingen op.



OPMERKING

De songtekstdisplay kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Lyrics].

OPMERKING

Als de songteksten verminkt of onleesbaar zijn, kunt u dit mogelijk oplossen door de instelling van de taal voor de songteksten te wijzigen op de display die via [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics] wordt aangeroepen.

①	Geeft de naam van de huidige song aan. Als u de song wilt wijzigen, tikt u hier op de songnaam om de display voor songselectie op te roepen. Voor MIDI-songs wordt het huidige maatnummer aan de rechterkant weergegeven. Voor audiosongs wordt de verstreken tijd aan de rechterkant weergegeven.
②	Geeft de huidige pagina en het totaal aantal pagina's aan. Als u door de hele songtekst wilt bladeren, tikt u op [◀] of [▶] wanneer het afspelen van de song is gestopt. OPMERKING Afhankelijk van de song kunnen de pagina's niet meer worden gewijzigd door op [◀]/[▶] te tikken.
③	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI-song: hiermee kunt u de parameters instellen die het afspelen van partijen van de MIDI-song betreffen. Raadpleeg voor meer informatie Afspeelinstelling (pagina 59). • Audiosong: hiermee kunt u de Vocal Cancel-functie aan- of uitzetten. Raadpleeg voor meer informatie de gebruikershandleiding.
④	Hiermee kunt u de achtergrondillustratie van de songtekst- en tekstdisplay wijzigen. U kunt naast de in het tabblad Preset geboden verschillende illustraties een origineel illustratiebestand (een bitmapbestand met minder dan 800 x 480 pixels) in het USB-flashstation selecteren. Het originele illustratiebestand kan vanaf het USB-flashstation naar het interne gebruikersgeheugen worden gekopieerd. OPMERKING Deze instelling wordt ook op de tekstdisplay toegepast.
⑤	Hiermee kunt u het songtekstdisplay wisselen van song A naar B.

Prioriteit van songtekstdata van een audiosong (MP3-bestand)

Wanneer de songtekstdata van een audiosong (MP3-bestand) wordt weergegeven, wordt slechts één type data (volgens de onderstaande prioriteitsvolgorde) weergegeven:

- 1) CDG-bestand (*.cdg) met dezelfde naam als het MP3-bestand in dezelfde map.
- 2) Songteksten in het MP3-bestand met de LYRICSBEGIN-tag.
- 3) Songteksten in het MP3-bestand met de SLT/SYLT-tag.
- 4) Songteksten in het MP3-bestand met de ULT/USLT-tag.
- 5) Tekstbestand (*.txt) met dezelfde naam als het MP3-bestand in dezelfde map.

Tekst weergeven en de display opstellen

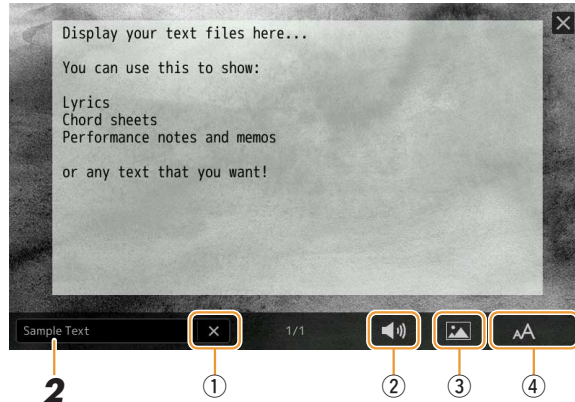
U kunt het tekstbestand (.txt) bekijken dat is gemaakt door een computer op de display van het instrument te gebruiken. Deze functie biedt u verschillende handige mogelijkheden, zoals het weergeven van songteksten, akkoordnamen en tekstnotities.

- 1** Tik in de Dual Player-modus van de display Song Player op [Text] om de tekstdisplay op te roepen.

OPMERKING

De tekstdisplay kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Text Viewer].

- 2** Tik op de linkerbenedenhoek van de display om de display Text File Selection op te roepen.



U kunt op de display Text File Selection een tekstbestand op het USB-flashstation of tekstdata die naar het interne gebruikersgeheugen is gekopieerd selecteren.


- 3** Selecteer het gewenste tekstbestand en sluit de display voor bestandsselectie om de tekst in de display weer te geven.

Als de tekst zich over meerdere pagina's uitstrekt, kunt u door de hele tekst bladeren door op [◀] of [▶] te tikken die aan de linker- en rechterzijde van de pagina worden weergegeven.

OPMERKING

- Regeleindes worden niet automatisch ingevoerd in het instrument. Als een zin niet volledig wordt weergegeven vanwege beperking in de schermruimte, voert u handmatig regeleindes in op uw computer door vooraf een teksteditor enzovoort te gebruiken.
- Informatie over tekstbestandselectie kan in het registratiegeheugen worden opgeslagen. Raadpleeg voor meer informatie de gebruikershandleiding.

- 4** Geef indien nodig de gewenste instellingen op.


①	Hiermee wist u de tekst van de display. Deze bewerking verwijdert niet het tekstbestand zelf, maar laat eenvoudigweg de display leeg zonder een tekstbestand.
②	hiermee kunt u de parameters instellen die het afspelen van partijen van de MIDI-song betreffen. Raadpleeg voor meer informatie Afspeelinstelling (pagina 59).
③	Hiermee kunt u de achtergrondillustratie van de songtekst- en tekstdisplay wijzigen. U kunt naast de in het tabblad Preset geboden verschillende illustraties uw origineel illustratiebestand (een bitmapbestand met minder dan 800 x 480 pixels) in het USB-flashstation selecteren. UW originele illustratiebestand kan vanaf het USB-flashstation naar het interne gebruikersgeheugen worden gekopieerd.  OPMERKING Deze instelling wordt ook op de songtekstdisplay toegepast.
④	Hiermee kunt u de gewenste lettergrootte of het type selecteren. Small, Medium, of Large houdt elk teken op dezelfde breedte en is geschikt voor het weergeven van songteksten met akkoordnamen erboven, enzovoort. Proportional Small, Proportional Medium, en Proportional Large zijn geschikt voor het weergeven van songteksten zonder akkoordnamen of verklarende opmerkingen.

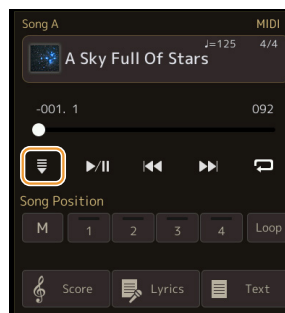
OPMERKING

Als de tekst verminkt of onleesbaar is, kunt u dit mogelijk oplossen door de instelling van de systeemtaal te wijzigen op de display die via [MENU] → [Utility] → [System] wordt aangeroepen.

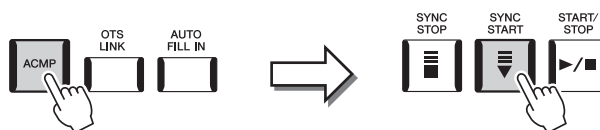
De eigenschappen van de automatische begeleiding gebruiken bij het afspelen van de MIDI-song

Wanneer een MIDI-song en een stijl tegelijkertijd worden afgespeeld, worden de kanalen 9-16 van de songdata vervangen door stijlkanalen zodat u zelf de begeleidingspartijen van de song kunt spelen. Probeer eens akkoorden mee te spelen met de afgespeelde song volgens de volgende instructies.

- 1 Selecteer een stijl.
- 2 Selecteer een MIDI-song.
- 3 Tik in de Dual Player-modus van de display Song Player op  (Synchron starten) om de song gesynchroniseerd te laten starten.



- 4 Druk op de knop [ACMP] om de functie voor automatische begeleiding aan te zetten en druk vervolgens op de knop STYLE CONTROL [SYNC START] om de begeleiding synchroon te laten starten.



- 5 Druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] of speel akkoorden in de akkoordsectie.

De song en stijl beginnen te spelen. Door tijdens het spelen van akkoorden Chord op de display Score (pagina 60) aan te zetten, kunt u de akkoordgegevens zien.

Wanneer het afspelen van de song wordt gestopt, wordt tegelijkertijd het afspelen van de stijl gestopt.

OPMERKING

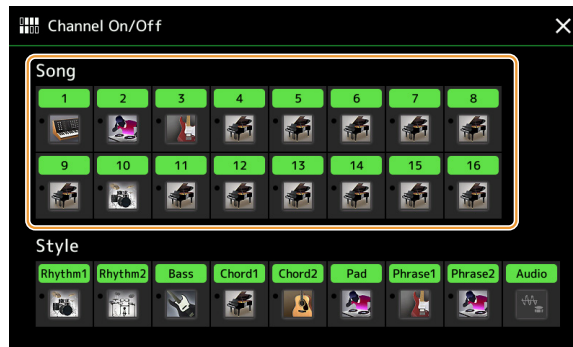
Bij het gelijktijdig afspelen van een song en een stijl wordt automatisch de tempowaarde gebruikt die is ingesteld in de song.

OPMERKING

De Style Retrigger-functie (pagina 130) kan tijdens het afspelen van een song niet worden gebruikt.

Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen

Een MIDI-song bestaat uit 16 afzonderlijke kanalen. Elk kanaal van de geselecteerde afgespeelde song kan afzonderlijk worden in- of uitgeschakeld op de display die via [MENU] → [Channel On/Off] wordt opgeroepen.



Als u slechts één bepaald kanaal wilt afspelen (solo afspelen), tikt u op het gewenste kanaal en houdt u het ingedrukt totdat het gewenste kanaal paars wordt gemarkeerd. U kunt solo annuleren door gewoon nogmaals op het (paarse) kanaal te tikken.

OPMERKING

Gewoonlijk wordt elke partij in de volgende kanalen opgenomen:

- **Kanalen 1–4:** toetsenpartijen (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Kanalen 5–8:** Multi Pad-partijen
- **Kanalen 9–16:** stijlpartijen

OPMERKING

U kunt de kanalen ook in- of uitschakelen vanuit het Mixer-display.

De voice voor elk kanaal wijzigen:

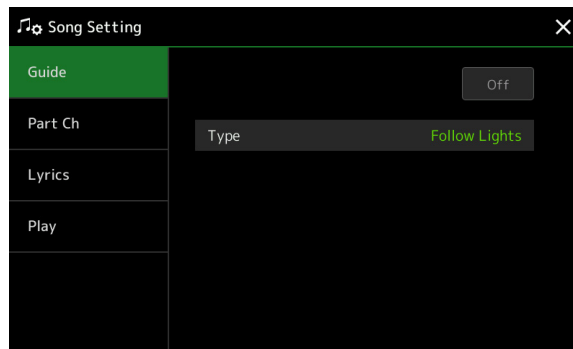
Tik op het pictogram van het instrument onder het gewenste kanaal om de display voor voiceselectie op te roepen en selecteer de gewenste voice.

Instellingen betreffende het afspelen van een song

U kunt talloze instellingen voor het afspelen van een song opgeven op de display die wordt opgeroepen via [MENU] → [Song Setting].

OPMERKING

De display kan ook worden opgeroepen vanuit [Menu] op de display Song Player of Song Selection.



Guide – Toetsenbord- en stemoefeningen met de gidsfunctie

Met de gidsfunctie geeft het instrument in de muzieknotatiedisplay de timing aan die u nodig hebt om noten te spelen zodat ze gemakkelijk te leren zijn. Ook als u via een aangesloten microfoon met een MIDI-song meezingt, past het instrument automatisch de timing van de MIDI-song aan uw zang aan.

- 1** Selecteer een MIDI-song en roep de Score-display op ([pagina 59](#)).
- 2** Geef gidsinstellingen op de display op die via [MENU] → [Song Setting] → [Guide] wordt opgeroepen.

On/Off	Zet deze aan om de gidsfunctie te gebruiken. De functie kan ook worden aan-/uitgezet vanaf het venster Play Setting van de display Score (pagina 59).
Type	Hiermee kunt u het gewenste gidstype selecteren. Gidsmenu voor toetsoefeningen <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights: Als deze functie is geselecteerd, wordt het afspelen van de song onderbroken en wordt gewacht tot u de noten juist speelt. Als u de juiste noten speelt, wordt het afspelen van de song voortgezet. Follow Lights is ontwikkeld voor de Yamaha Clavinova-serie. Deze functie wordt gebruikt voor oefendoeleinden, met ingebouwde lampjes op het toetsenbord om de noten die moeten worden gespeeld aan te geven. Hoewel de Genos niet over deze lampjes beschikt, kunt u dezelfde functie gebruiken door de indicaties in de weergegeven notatie met de functie Song Score te gebruiken.• Any Key: Met deze functie kunt u de melodie van een song afspelen door op een willekeurige toets (elke toets voldoet) te drukken in de maat met het ritme. Het afspelen van de song wordt onderbroken en er wordt gewacht tot u op een willekeurige toets drukt. U hoeft alleen maar in de maat van de muziek een toets op het toetsenbord te spelen en het afspelen van de song wordt voortgezet.• Your Tempo: Hetzelfde als Follow Lights, behalve dat het afspelen van de song overeenkomt met de snelheid waarop u speelt. Gidsmenu voor zingen <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key: Met deze functie kunt u terwijl u meezingt de timing van de afgespeelde song met slechts één vinger regelen. Dit is erg handig voor het zingen bij uw eigen optreden. Het afspelen van de song wordt onderbroken en er wordt gewacht tot u gaat zingen. U hoeft alleen maar op een toets op het toetsenbord te drukken (het spelen op het toetsenbord produceert geen geluid) om het afspelen van de song voort te zetten.

3 Ga indien nodig terug naar de display Score door herhaaldelijk op de knop [EXIT] te drukken.

4 Druk op de knop [▶/II] (PLAY/PAUSE) om het afspelen te starten.

Oefen het spelen van het toetsenbord of het zingen samen met het gidstype dat in stap 2 is geselecteerd.

5 Bespeel het toetsenbord samen met het afspelen van de song.

 **OPMERKING**

De gidsinstellingen kunnen worden opgeslagen als een onderdeel van songdata (pagina 73). Als u de opgeslagen song de volgende keer selecteert, worden de overeenkomende gidsinstellingen ook opgeroepen.

Part Ch

Right	Hiermee bepaalt u welk kanaal aan de rechterhandpartij is toegewezen.
Left	Hiermee bepaalt u welk kanaal aan de linkerhandpartij is toegewezen.
Auto Set	Als deze op On is ingesteld, stelt dit automatisch de juiste MIDI-kanalen in voor de rechter- en linkerhandpartijen die in de commercieel beschikbare songdata zijn voorgeprogrammeerd. Normaal zou deze op On moeten zijn ingesteld.

Lyrics

Language	<p>Hiermee bepaalt u de taal van de weergegeven songteksten.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto: als de taal in de songdata is aangegeven, worden de songteksten overeenkomstig weergegeven. Als de taal niet in de songdata aangegeven, wordt de taal van de songteksten als International beschouwd (zie onder).• International: hierdoor worden de weergegeven songteksten als een westerse taal behandeld.• Japanese: hierdoor worden de weergegeven songteksten als Japans behandeld.
----------	---

Play

Phrase Mark Repeat	Een frasemarkering is een voorgeprogrammeerde partij van sommige songdata, die een bepaalde locatie (een aantal maten) in de song aangeeft. Als dit op On is ingesteld, wordt het gedeelte dat overeenkomt met het aangegeven frasemarkeringsnummer herhaaldelijk afgespeeld. Deze parameter is alleen beschikbaar als de MIDI-song die de frasemarkeringsinstellingen bevat, is geselecteerd.
Quick Start	Bij enkele afzonderlijk verkrijgbare MIDI-songdata worden bepaalde aan de MIDI-song gerelateerde instellingen (zoals voiceselectie, volume, enzovoort) vóór de daadwerkelijke nootgegevens opgenomen in de eerste maat. Als Quick Start (Snel Starten) op On is ingesteld, leest het instrument alle initiële niet-nootgegevens van de song op de hoogst mogelijke snelheid, om vervolgens om te schakelen naar het passende tempo bij de eerste noot. Dit maakt het u mogelijk om het afspelen zo snel mogelijk te beginnen, met een minimale pauze voor het lezen van gegevens.
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Hiermee wordt het type snel vooruitspoelen bepaald wanneer u tijdens het afspelen van de MIDI-song op [NEXT] (▶▶) drukt.</p> <ul style="list-style-type: none">• Jump: als u op [NEXT] (▶▶) drukt, wordt de afspelpositie zonder geluid eenmalig direct naar de volgende maat ingesteld. Als u [NEXT] (▶▶) ingedrukt houdt, wordt er continu vooruitgespoeld.• Scrub: als u [NEXT] (▶▶) ingedrukt houdt, hoort u de MIDI-song op hoge snelheid afspelen.

Inhoud

Overzicht van MIDI-songopname	67
Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime opnemen).....	69
Een bepaalde sectie opnieuw opnemen, Punch In/Out (realtime opnemen).....	71
Paneelinstellingen opnemen in een song	73
Kanaalevents van bestaande songdata bewerken	74
• Functiedetails	75
Songs stapsgewijs opnemen/bewerken (Stapsgewijs bewerken)	77
• Basisprocedure voor stapsgewijs opnemen/bewerken	77
• Melodieën opnemen via stapsgewijs opnemen	78
• Akkoord-/sectiewijzigingsevents opnemen via stapsgewijs opnemen	81
• Bepaalde MIDI-events van de opgenomen data bewerken	83
• Songpositiemarkeringen bewerken	85

Overzicht van MIDI-songopname

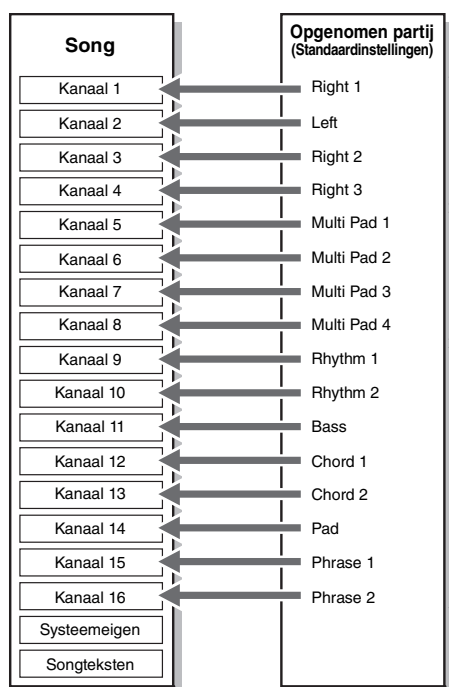
In de gebruikershandleiding wordt uitgelegd hoe u een originele MIDI-song kunt maken door uw toetsenspel op te nemen zonder kanalen op te geven (Quick Recording genaamd). In deze naslaghandleiding kunt u lezen hoe u een originele song kunt maken door uw toetsenspel op te nemen in een opgegeven kanaal of door noten een voor een in te voeren (Multi Recording genaamd), en hoe u een al gemaakte song kunt verbeteren door de gedetailleerde parameters te bewerken.

■ Realtime opnemen en stapsgewijs opnemen

Wanneer u een MIDI-song maakt, zijn deze twee opnamemethoden beschikbaar. Met realtime opnemen neemt dit instrument de speeldata op terwijl deze worden gespeeld. Met stapsgewijs opnemen kunt u uw performance componeren door deze event voor event te 'noteren'.

■ Datastructuur van MIDI-songs

Een MIDI-song bestaat uit 16 MIDI-kanalen. U kunt data voor een MIDI-song creëren door uw performance realtime op te nemen in een of meer specifieke kanalen of door stapsgewijs opnemen te gebruiken.



Toetsenspel

● Realtime opnemen:

Uw toetsenspel wordt standaard opgenomen in MIDI-kanaal 1-4. Als u tijdens het opnemen een ensemblevoice gebruikt, worden de performances van partij 1, 2, 3 en 4 respectievelijk opgenomen in kanaal 2, 1, 3 en 4.

● Stapsgewijs opnemen:

U kunt de melodieën of noten op het muzieknotatieblad een voor een invoeren in het gewenste kanaal, zonder dat u de toetsenpartij opgeeft.

Multi Pad afspelen

● Realtime opnemen:

Een afgespeelde Multi Pad wordt standaard opgenomen in MIDI-kanaal 5-8.

● Stapsgewijs opnemen:

Events voor het afspelen van Multi Pads kunnen niet via stapsgewijs opnemen worden ingevoerd.

Stijl afspelen

● Realtime opnemen:

Een afgespeelde stijl wordt standaard opgenomen in MIDI-kanaal 9-16.

● Stapsgewijs opnemen:

Na het invoeren van de events voor de akkoord-/sectiewijziging tikt u op [Expand] om de nootdata daadwerkelijk op te nemen in MIDI-kanaal 9-16.

OPMERKING

Audiodata zoals de ritmekanalen die zijn gemaakt via de audiodata van Audio Link Multi Pad en audiosongs kunnen niet worden opgenomen in de MIDI-songs.

■ Structuur van de display MIDI Multi Recording

De display MIDI Multi Recording is de portaaldisplay voor Multi Recording en kan worden opgeroepen via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save	Hiermee slaat u de bewerkte song op.
②	Step Edit	Hiermee kunt u een song maken of bewerken via stapsgewijs opnemen. Raadpleeg pagina 77 voor meer informatie.
③	Setup	Hiermee selecteert u de paneelinstellingen die bovenaan de song moeten worden opgenomen. Raadpleeg pagina 73 voor meer informatie.
④	New	Hiermee roept u een lege song op.
⑤	Menu	Hiermee kunt u de display Mixer oproepen of het afspeelvolumen van de momenteel opgenomen song instellen om de balans aan te passen wanneer u andere kanalen opneemt.
⑥	Songnaam	Hiermee wordt het huidige songnaam aangegeven. Als u hierop tikt wordt de display voor songselectie opgeroepen voor het selecteren van een MIDI-song.
⑦	Maat. Tel	Geeft het huidige maatnummer en de tel aan.
⑧	Opnamemodus	Geeft de opnamemodus aan (pagina 71) die kan worden ingesteld vanaf de display die wordt opgeroepen door hier te tikken.
⑨	Metronoom	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
⑩	Kanalen	Hiermee geeft u de kanalen op die moeten worden bewerkt.
⑪	Songbesturing	Hiermee bestuurt u het afspelen of opnemen van de song.
⑫	Functies	Hiermee kunt u kanaalevents bewerken. Raadpleeg voor meer informatie pagina 74 .

OPMERKING

De display MIDI Multi Recording kan ook worden opgeroepen via [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].

OPMERKING

Wanneer u de opnamemodus activeert, wordt de MIDI-songselectie in de display Song Player gereset en kan er geen MIDI-song worden geselecteerd.

OPMERKING

De Style Retrigger-functie ([pagina 130](#)) kan niet worden gebruikt bij het overdubben naar bestaande data.

Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime opnemen)

Bij MIDI-opname kunt u een MIDI-song van 16 kanalen maken door uw performance in elk kanaal een voor een op te nemen. Als u een pianostuk opneemt, kunt u bijvoorbeeld de rechterhandpartij opnemen in kanaal 1 en de linkerhandpartij in kanaal 2, waardoor u een volledig stuk maakt dat misschien moeilijk is om live met beide handen te spelen. Als u bijvoorbeeld een performance wilt opnemen tijdens het afspelen van een stijl, neemt u de stijl op in de kanalen 9–16 en neemt u de melodieën op in kanaal 1 terwijl u de eerder opgenomen stijl beluistert. Op deze manier kunt u een volledige song maken die anders misschien moeilijk, of zelfs onmogelijk, live te spelen is.

1 Roep de display MIDI Multi Recording op via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Er wordt automatisch een lege song voor opname ingesteld en de songnaam op de display MIDI Multi Recording wordt ingesteld op New Song.



2 Als u een bestaande song wilt opnemen, selecteert u de gewenste song door op de songnaam te tikken en vervolgens op de knop [EXIT] te drukken om terug te keren naar de display MIDI Multi Recording.

Als u een volledig nieuwe song wilt opnemen, slaat u deze stap over.

3 Tik op het instrumentpictogram van het doelkanaal om het venster met instellingen voor de partij op te roepen en geeft vervolgens de partij voor opname op.

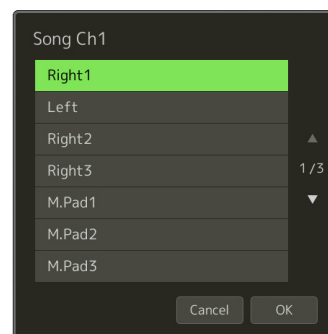
Als u op [OK] tikt, wordt [Rec] van het doelkanaal automatisch ingeschakeld en ingesteld in de stand-bystatus voor opname.

LET OP

Eerder opgenomen data worden overschreven als u [Rec] aanzet voor kanalen die al opgenomen data bevatten.

OPMERKING

Als u de opname wilt annuleren, tikt u voordat u naar stap 4 gaat op de display op [●] (Opnemen) en drukt u vervolgens op de knop [EXIT] om de opnamemodus af te sluiten.



Als u tijdens de opname de andere kanalen in of uit wilt schakelen, tikt u op het kanaalnummer van het gewenste kanaal.

4 Bespeel het toetsenbord om de opname te starten.

U kunt het opnemen ook starten door op [●] (Opnemen) of [▶/II] (Spelen/Pauze) te tikken.

Wanneer u opneemt naar de song die opgenomen data bevat, kunt u al opgenomen kanalen in- of uitschakelen door op het kanaalnummer te tikken..



5 Als u klaar bent met uw performance, tikt u op [■] (Stop) om de opname te stoppen.

6 Als u de opgenomen performance wilt beluisteren, tikt u op [▶/II] (Spelen/Pauze).

7 Neem uw performance in een ander kanaal op door stap 3-6 te herhalen.

8 Tik op  (Opslaan) om de opgenomen performance op te slaan.

LET OP

De opgenomen song gaat verloren als u van song wijzigt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Een bepaalde sectie opnieuw opnemen, Punch In/Out (realtime opnemen)

Als u een bepaalde sectie van een reeds opgenomen MIDI-song opnieuw wilt opnemen, gebruikt u de functie Punch In/Out. Bij deze methode worden alleen de data tussen het punch-inpunt en het punch-outpunt overschreven door de nieuw opgenomen data. Bedenk dat er niet over de noten vóór het punch-inpunt en na het punch-outpunt heen wordt opgenomen en dat u deze noten normaal afgespeeld hoort als hulpmiddel bij de timing van Punch In/Out.

- 1 Selecteer op de display MIDI Multi Recording een song die u opnieuw wilt opnemen en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MIDI Multi Recording.




- 2 Tik op [Start/Stop] om de bedieningsdisplay op te roepen.

- 3 Stel verschillende parameters in, bijvoorbeeld hoe de opname moet starten/stoppen of de positie voor Punch In/Out.

OPMERKING

De parameters in deze display kunnen niet worden ingesteld tijdens opname.

Rec Start	<p>Bepaalt het gedrag bij het starten van de opname.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: het overschrijven van de opname begint zodra het afspelen van de song wordt gestart via de knop [▶/] (Spelen/Pauze) op de display MIDI Multi Recording of wanneer u het toetsenbord bespeelt in de Synchro Standby-modus. • First Key On: de song wordt normaal afgespeeld en het overschrijven van de opname begint zodra u het toetsenbord bespeelt. • Punch In At: de song wordt normaal afgespeeld tot het begin van de hier opgegeven maat. Vervolgens begint het overschrijven van de opname bij dit punt.
Rec Stop	<p>Bepaalt het gedrag bij het stoppen van de opname, ofwel hoe data worden verwerkt nadat de opname is gestopt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: hiermee worden alle data gewist na het punt waarop het opnemen is gestopt. • Punch Out: de songpositie waarop het opnemen wordt gestopt, wordt als het punch-outpunt beschouwd. Deze instelling handhaaft alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt. • Punch Out At: het feitelijke overschrijven van de opname gaat door tot het begin van de hier opgegeven BAR (maat), op welk punt het opnemen stopt en het normaal afspelen wordt voortgezet. Deze instelling handhaaft alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt.
Pedal Punch In/Out	<p>Als dit is ingesteld op On, kunt u voetpedaal 2 gebruiken om de punch-in- en punch-outpunten te regelen. Wanneer u voetpedaal 2 indrukt en ingedrukt houdt terwijl er een song wordt afgespeeld, wordt punch-in-opname onmiddellijk geactiveerd, terwijl de opname stopt wanneer u het pedaal loslaat (punch-out). U kunt voetpedaal 2 zo vaak indrukken en loslaten als u wilt tijdens het afspelen. Merk op dat de huidige functietoewijzing van het middenpedaal wordt geannuleerd als de functie Pedal Punch In/Out is ingesteld op On.</p> <p> OPMERKING</p> <p>De werking van Pedal Punch In/Out kan worden omgekeerd, afhankelijk van het specifieke pedaal dat u op het instrument hebt aangesloten. Wijzig indien nodig de polariteit van het pedaal om de werking om te draaien (pagina 125).</p>

4 Tik op de display MIDI Multi Recording op [Rec] van het gewenste kanaal om het opnieuw opnemen weer aan te zetten.

5 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om het opnemen te starten.

Bespeel het toetsenbord bij het punch-inpunt dat in stap 3 is opgegeven om de daadwerkelijke opname te starten. Stop het bespelen van het toetsenbord bij het punch-outpunt dat in stap 3 is opgegeven.

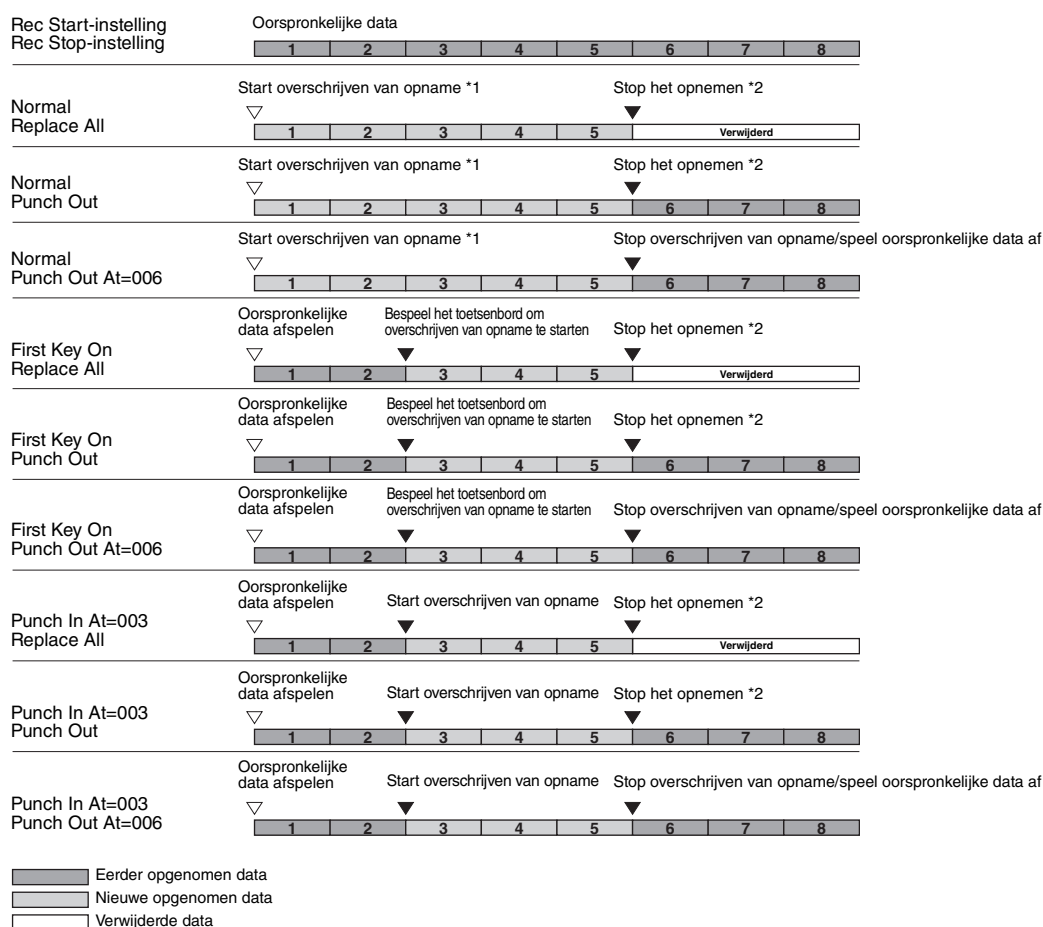
6 Tik op  (Opslaan) om de opgenomen performance op te slaan.

LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

■ Voorbeelden van opnieuw opnemen met verschillende instellingen voor Punch In/Out

Dit instrument kent verschillende methoden voor het gebruik van de functie Punch In/Out. In de volgende illustraties ziet u verschillende situaties waarin de geselecteerde maten in een frase van acht maten opnieuw worden opgenomen.




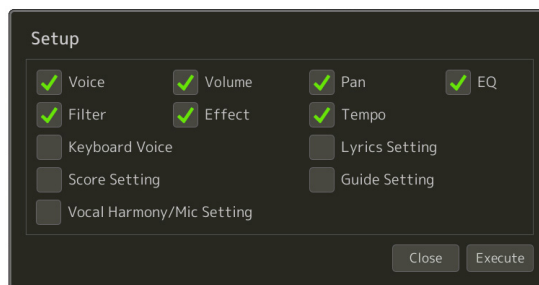
Paneelinstellingen opnemen in een song


De huidige instellingen van de display Mixer en de overige paneelinstellingen kunnen bij de beginpositie van de song worden opgenomen als set-updata. De hier opgenomen mixer- en paneelinstellingen worden automatisch opgeroepen wanneer de song begint.

- 1 Selecteer op de display MIDI Multi Recording een song voor het opnemen van de set-updata en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MIDI Multi Recording.



- 2 Tik op [■] (Stop) om de songpositie naar het begin van de song te verplaatsen.
- 3 Tik op  (Set-up) om het venster Setup op te roepen.
- 4 Vink de afspreekeigenschappen en -functies aan die automatisch samen met de geselecteerde song moeten worden opgeroepen.



- 5 Tik op [Execute] om de data op te nemen en tik vervolgens op [Close].
- 6 Tik op  (Opslaan) om de opslagbewerking uit te voeren.

LET OP


De bewerkte songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

Kanaalevents van bestaande songdata bewerken

Met de functies die rechtsonder op de display MIDI Multi Recording worden weergegeven, kunt u het specifieke gedeelte van de bestaande songdata corrigeren of converteren.

- 1** Selecteer op de display MIDI Multi Recording een song die u wilt bewerken en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display MIDI Multi Recording.



- 2** Tik op de gewenste functie en bewerk de parameters.
Door nogmaals op de functie te tikken, sluit u deze af en kunt u een andere functie selecteren. Raadpleeg voor meer informatie over de functies en de beschikbare instellingen [pagina 75](#).
- 3** Tik voor de huidige functie op [Execute] om de bewerkingen daadwerkelijk in te voeren.
Wanneer de handeling is afgerond, wijzigt deze knop naar [Undo], waardoor u de originele data kunt herstellen als u niet tevreden bent met de resultaten. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde bewerking ongedaan kan worden gemaakt.
- 4** Tik op  (Opslaan) om de opslagbewerking uit te voeren.

LET OP

De bewerkte songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

Functiedetails

Quantize

Met de functie Quantize kunt u de timing van alle noten in een kanaal gelijkmaken. Als u bijvoorbeeld de hieronder getoonde muziekfrase opneemt, speelt u deze mogelijk niet met absolute precisie en loopt u met uw performance mogelijk iets voor of achter op de precieze timing. Quantize is een gemakkelijke manier om dit te corrigeren.



Tik op de knop [Select] onder het instrumentpictogram voor het kanaal dat u wilt quantizeren en bewerk vervolgens de parameters.

<p>Size</p>	<p>Hiermee selecteert u de quantizeringsgrootte (resolutie). Voor de beste resultaten moet u de quantizeringsgrootte instellen op de kortste nootwaarde in het kanaal. Als bijvoorbeeld achtste noten de kortste noten zijn in het kanaal, kunt u het beste achtste noten gebruiken als de quantizeringsgrootte.</p> <p>Instellingen:</p> <p> </p> <p>De drie met een sterretje (*) gemarkeerde quantizeringsinstellingen zijn erg handig, omdat u hiermee twee verschillende nootwaarden tegelijk kunt quantizeren. Als bijvoorbeeld de gewone achtste noten en achtste-noottriolen deel uitmaken van hetzelfde kanaal en u quantizeert op de gewone achtste noten, worden alle noten in het kanaal gequantizeerd naar gewone achtste noten waardoor elk trioolgevoel volledig wordt geëlimineerd. Als u echter de instelling achtste noot + achtste-noottriool gebruikt, worden zowel de normale noten als de triolen juist gequantizeerd.</p>
<p>Strength</p>	<p>Hiermee bepaalt u hoe sterk de noten worden gequantizeerd. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. Als een waarde lager dan 100% wordt geselecteerd, worden de noten volgens het aangegeven percentage in de richting van de opgegeven quantizeringstel gequantizeerd. Het gebruik van een quantizering van minder dan 100% zorgt ervoor dat er nog wat 'menselijk' gevoel in de opname gehandhaafd blijft.</p>

Delete

U kunt de data van het opgegeven kanaal in de song verwijderen. Tik op [Delete] en zet de functie aan voor het gewenste kanaal waarvan u de data wilt verwijderen. Tik vervolgens op [Execute] om de data daadwerkelijk te verwijderen.

Mix

Deze functie laat u de data van twee kanalen mixen en plaatst de resultaten in een ander kanaal. Tik op een van onderstaande menu-items en tik vervolgens op het onderstaande instrumentpictogram of vak voor het gewenste kanaal.

Source 1	Bepaalt het MIDI-kanaal (1–16) dat moet worden gemixt. Alle MIDI-events van het kanaal dat hier is aangegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Source 2	Bepaalt het MIDI-kanaal (1–16) dat moet worden gemixt. Alleen nootevents van het kanaal dat hier wordt aangegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Destination	Bepaalt het kanaal waarin de mixresultaten zullen worden geplaatst.

Copy

Met deze functie kunt u data van het ene naar het andere kanaal kopiëren. Tik op een van onderstaande menu-items en tik vervolgens op het onderstaande instrumentpictogram of vak voor het gewenste kanaal.

Source	Bepaalt het MIDI-kanaal (1–16) dat moet worden gekopieerd. Alle MIDI-events van het kanaal dat hier is aangegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Destination	Bepaalt het kanaal waarin de kopieerresultaten zullen worden geplaatst.

Transpose

Hiermee kunt u de opgenomen data van afzonderlijke kanalen met een maximum van twee octaven in stappen van halve noten omhoog of omlaag transponeren. Tik op het vak onder het instrumentpictogram voor het kanaal dat u wilt transponeren en bewerk vervolgens de waarde. Als u alle kanalen tegelijk wilt transponeren, gebruikt u onderstaand menu.

All +	Verhoogt de transposeerwaarde voor alle kanalen met 1.
All -	Verlaagt de transposeerwaarde voor alle kanalen met 1.

OPMERKING

Zorg ervoor dat u kanaal 9 en 10 niet transposeert. Doorgaans worden aan deze kanalen drumkits toegewezen. Als u de kanalen van drumkits transposeert, worden de instrumenten gewijzigd die aan elke toets zijn toegewezen.

OPMERKING

Als u de data wilt beluisteren zoals ze op dat moment zijn bewerkt, speelt u ze af voordat u op [Execute] tikt. Als u op [Execute] tikt, wordt de toonhoogte getransponeerd en wordt de waarde teruggezet op 0, zodat u de toonhoogte indien nodig nog verder kunt transponeren.

Songs stapsgewijs opnemen/bewerken (Stapsgewijs bewerken)

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u met de functie voor stapsgewijs bewerken een nieuwe song maakt of een bestaande song bewerkt.

Basisprocedure voor stapsgewijs opnemen/bewerken

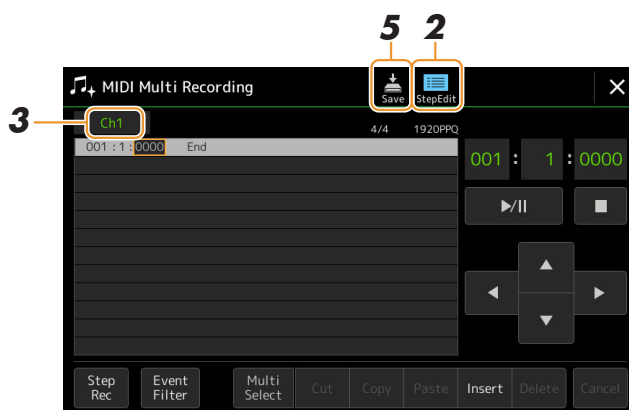
In deze sectie wordt de basisprocedure voor stapsgewijs opnemen beschreven.

- 1** Roep de display MIDI Multi Recording op via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].
Er wordt automatisch een lege song voor opname ingesteld en de songnaam op de display MIDI Multi Recording wordt ingesteld op New Song. Als u een bestaande song wilt opnemen, selecteert u de gewenste song door op de songnaam te tikken.

- 2** Tik bovenaan deze display op  (Stapsgewijs bewerken) om de display voor stapsgewijs bewerken op te roepen.

OPMERKING

U keert terug naar de display MIDI Multi Recording door op de display voor stapsgewijs bewerken op [StepEdit] te tikken.



- 3** Tik op [Ch1] linksboven op deze display om het doelkanaal voor opname te selecteren.

- Als u het toetsenspel wilt opnemen, selecteert u een van de kanalen Ch1-Ch8. Als u niet van plan bent om het afspelen van een stijl voor de song te gebruiken, kan kanaal Ch9-Ch16 worden geselecteerd.
- Als u de systeemeigen data wilt bewerken, selecteert u SysEx.
- Als u songteksten wilt bewerken, selecteert u Lyrics.
- Als u het afspelen van een stijl wilt opnemen (akkoord- en sectiewijzigingsevents), selecteert u Chord.

- 4** Voer naar gelang uw selectie in stap 3 stapsgewijs opnemen of databewerkingen uit.

- **Als een van de kanalen Ch1-Ch16 wordt geselecteerd:**

Raadpleeg [pagina 83](#) voor instructies over het bewerken van al opgenomen data.

Tik voor instructies over het invoeren van melodieën via stapsgewijs opnemen op [Step Rec] linksonder op de display en raadpleeg vervolgens [pagina 78](#).

- **Wanneer SysEx wordt geselecteerd:**

Bewerk de al opgenomen data volgens de uitleg op [pagina 83](#). Stapsgewijs opnemen is niet beschikbaar.

- **Wanneer Lyrics wordt geselecteerd:**

Bewerk de al opgenomen data volgens de uitleg op [pagina 83](#). Stapsgewijs opnemen is niet beschikbaar.

- **Wanneer Chord wordt geselecteerd:**

Raadpleeg [pagina 83](#) voor instructies over het bewerken van al opgenomen data.

Tik voor instructies over het invoeren van akkoord-/sectiewijzigingsevents voor het afspelen van een stijl via stapsgewijs opnemen op [Step Rec] en raadpleeg vervolgens [pagina 81](#).

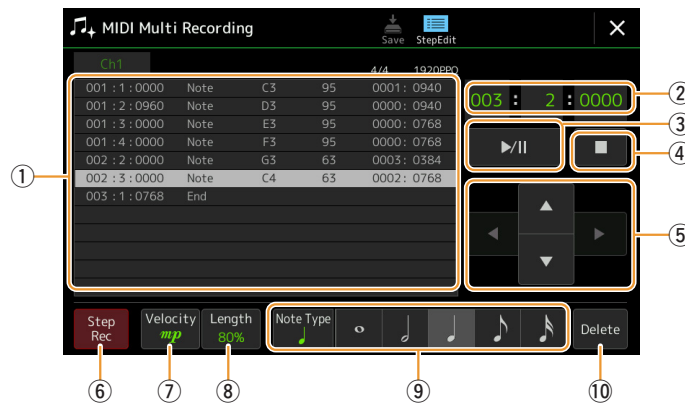
- 5** Tik op  (Opslaan) om de gemaakte song op te slaan.

LET OP

De gemaakte songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

Melodieën opnemen via stapsgewijs opnemen

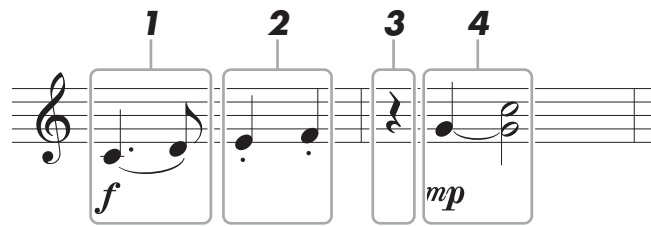
Deze uitleg is van toepassing als in stap 4 op [pagina 77](#) een van de kanalen Ch1-Ch16 is geselecteerd. Wanneer [Step Rec] linksonder op de display is ingeschakeld, kunt u de noten een voor een invoeren via onderstaande regelaars.



Namen van regelaars en functies

①	Eventlijst	Geeft events aan zoals noot- en voiceselecties die zijn ingevoerd. Raadpleeg voor meer informatie pagina 83 .
②	Songpositie (maat: tel: clock)	Geeft de huidige songpositie aan. Events zoals door u ingevoerde noot- en voiceselecties worden opgenomen op de hier aangegeven positie. U kunt de huidige positie wijzigen (maat: tel: clock*) met de draaiknop Data. * Clock: kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 clocks.
③	▶/ (Spelen/ Pauze)	Start of pauzeert het afspelen van de huidige song.
④	■ (Stop)	Stopt de huidige song en gaat terug naar het begin van de song.
⑤	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.
⑥	Step Rec	Als u deze functie aanzet, wordt de display voor stapsgewijs opnemen weergegeven. Als u de functie uitzet, wordt de display voor stapsgewijs bewerken weergegeven.
⑦	Velocity	Bepaalt de aanslag (luidheid) van de noot die moet worden ingevoerd. U kunt een aanslagwaarde binnen het bereik van 1 tot 127 opgeven. Hoe hoger de aanslagwaarde, des te luider het geluid. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd.Vel: feitelijk resulterende aanslag • <i>fff</i> : 127 • <i>ff</i> : 111 • <i>f</i> : 95 • <i>mf</i> : 79 • <i>mp</i> : 63 • <i>p</i> : 47 • <i>pp</i> : 31 • <i>ppp</i>: 15
⑧	Length	Bepaalt de gate-tijd (nootlengte) van de in te voeren noot. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ██████████ 80% Staccato : ██████████ 40% Staccatissimo : ██████████ 20% Manual: voor het vrij instellen van de gate-tijd. Tik op Manual en sluit het pop-upvenster door op OK te tikken. Stel vervolgens met de draaiknop Data de gate-tijd in op het gewenste percentage.
⑨	Note Type, nootaanduiding	Als u herhaaldelijk op [Note Type] tikt, wijzigt rechts telkens het type nootaanduiding in de volgende volgorde: normaal, gepunteerd en triool. Selecteer een van de drie typen en selecteer (actieve) vervolgens een van de nootaanduidingen waarmee de volgende noot wordt ingevoerd. Als u nogmaals op de geselecteerde nootaanduiding (de actieve aanduiding) tikt, wordt een rust met de corresponderende lengte ingevoerd.
⑩	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde data.

Voorbeeld van stapsgewijs opnemen: melodieën



* De in de illustratie vermelde nummers corresponderen met de nummers van de volgende stappen.

OPMERKING

De hier getoonde illustratie is slechts een sample. Omdat de muzieknotatie (opgeroepen via [MENU] → [Score]) wordt gegenereerd op basis van opgenomen MIDI-data, ziet deze er mogelijk niet exact hetzelfde uit als het voorbeeld hierboven. Symbolen voor de muziekperformance die geen betrekking hebben op noten, worden niet op de display met de muzieknotatie getoond, ook niet als u ze hebt ingevoerd.

In dit gedeelte worden de instructies beschreven voor het invoeren van de melodieën van bovenstaande notatie via stapsgewijs opnemen. Voordat u begint, moet u op de volgende punten letten:

- Als u de noot met het verbindingsboogje in stap 4 wilt invoeren, moet u de stap uitvoeren zonder de toets los te laten. Ga verder met de procedure en lees daarbij de instructies zorgvuldig.
- Voordat u op de hieronder beschreven manier noten invoert, moet u de gewenste voice selecteren door op de knop [VOICE] te drukken om de display voor voiceselectie op te roepen. Zelfs als de voice al is geselecteerd, moet u deze zelfde voice nogmaals selecteren om het voicenummer in te voeren in de eventlijst. Onthoud dat met stapsgewijs opnemen alleen events voor noot- en voiceselectie kunnen worden ingevoerd.

OPMERKING

Op de display voor stapsgewijs bewerken functioneert de knop [VOICE] anders. De knop wordt hier niet gebruikt om de display Voice Part Setup op te roepen.

1 De eerste en tweede noot invoeren met een legato.

1-1 Tik op [Velocity] om *f* te selecteren.

1-2 Tik op [Length] om 99% (Tenuto) te selecteren.

1-3 Tik eenmaal of tweemaal op [Note Type] om het gepunteerde nootype op te roepen.

1-4 Tik op de gepunteerde kwartnootlengte (♩) om deze aan te zetten.

1-5 Druk op toets C3.

Via bovenstaand procedure is de eerste noot ingevoerd. Vervolgens voert u de tweede noot in.

1-6 Tik eenmaal of tweemaal op [Note Type] om de aanduidingen voor normale noten op te roepen.

1-7 Tik op de achtste-nootlengte (♩) om deze aan te zetten.

1-8 Druk op toets D3.

De eerste en tweede noot worden ingevoerd met een legato.

2 Voer de volgende noten in met een staccato.

2-1 Tik op [Length] om 40% (Staccato) te selecteren.

2-2 Tik op de kwartnootlengte (♩) om deze aan te zetten.

2-3 Bespeel achtereenvolgens de toetsen E3 en F3.

De eerste maat is nu voltooid.

3 Voer een kwartrust in.

Tik eenmaal op de kwartnoot (♩), die al aan staat, om een kwartrust in te voeren.

Zorg ervoor dat u niet verschillende keren op dezelfde noot (die aan staat) tikt. Dit heeft tot gevolg dat er meerdere rusten met de bijbehorende lengte worden ingevoerd. Rusten worden in de eventlijst niet daadwerkelijk als zodanig aangeduid, maar aan de hand van de songpositie kunt u controleren of er rusten zijn ingevoerd.

4 Voer de volgende noten in en pas een legato toe.

4-1 Tik op [Velocity] om *mp* te selecteren.

4-2 Tik op [Length] om 80% (Normal) te selecteren.

4-3 Tik terwijl u de toets G3 op het toetsenbord ingedrukt houdt op de kwartnoot (♩).

Laat de toets G3 nog niet los. Houd deze ingedrukt terwijl u de volgende stappen uitvoert.

4-4 Druk op de toets C4 terwijl u de toets G3 ingedrukt houdt.

Laat de toetsen G3 en C4 nog niet los. Houd de noten vast terwijl u de volgende stap uitvoert.

4-5 Tik terwijl u de toetsen G3 en C4 ingedrukt houdt op de halve noot (♩).

Nadat u op de halve noot (♩) hebt getikt, laat u de toetsen los.

De tweede maat is nu voltooid.

5 Tik op [■] (Stop) om naar het begin van de song terug te keren en beluister vervolgens de nieuw ingevoerde song door op [▶/||] (Spelen/Pauze) te tikken.

Akkoord-/sectiewijzigingsevents opnemen via stapsgewijs opnemen

Deze uitleg is van toepassing als in stap 4 op [pagina 77](#) Chord is geselecteerd. Wanneer [Step Rec] linksonder op de display is ingeschakeld, kunt u de akkoord-/sectiewijzigingsevents voor het afspelen van een stijl een voor een invoeren.



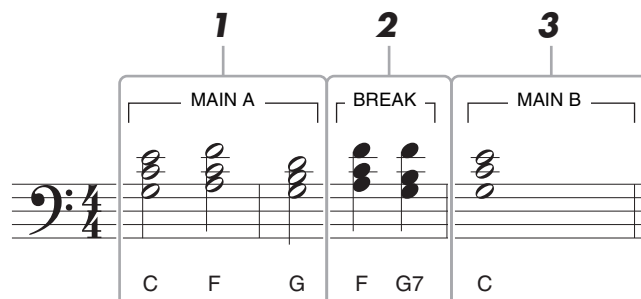
OPMERKING

De audiopartij van een audiostijl kan niet worden opgenomen.

Namen van regelaars en functies

①	Eventlijst	Geeft events aan zoals akkoord- en sectiewijzigingen die zijn ingevoerd. Raadpleeg voor meer informatie pagina 83 .
②	Songpositie (maat: tel: clock)	Geeft de huidige songpositie aan. Events zoals door u ingevoerde akkoord- en sectiewijzigingen worden opgenomen op de hier aangegeven positie. U kunt de huidige positie wijzigen (maat: tel: clock*) met de draaiknop Data. * Clock: kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 clocks.
③	▶/ (Spelen/Pauze)	Start of pauzeert het afspelen van de huidige song.
④	■ (Stop)	Stopt de huidige song en gaat terug naar het begin van de song.
⑤	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.
⑥	Step Rec	Als u deze functie aanzet, wordt de display voor stapsgewijs opnemen weergegeven. Als u de functie uitzet, wordt de display voor stapsgewijs bewerken weergegeven.
⑦	Noot aanduidingen	Selecteer een van de vier nootlengten voor invoer van de volgende event.
⑧	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde data.

Voorbeeld van stapsgewijs opnemen: akkoord-/sectie-events



* De in de illustratie vermelde nummers corresponderen met de nummers van de volgende stappen.

In deze procedure wordt beschreven hoe u de akkoord-/sectiewijzigingsevents van bovenstaande notatie via stapsgewijs opnemen invoert. Voordat u begint, moet u op de volgende punten letten:

- Schakel de knop STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] op het paneel uit.
- Selecteer een gewone vierkwartsmaat.

1 Voer de akkoorden voor de sectie Main A in.

1-1 Druk op de knop MAIN VARIATION [A].

1-2 Tik op de halve-nootlengte (♩) om deze aan te zetten.

1-3 Speel de akkoorden C, F en G in de akkoordsectie van het toetsenbord.

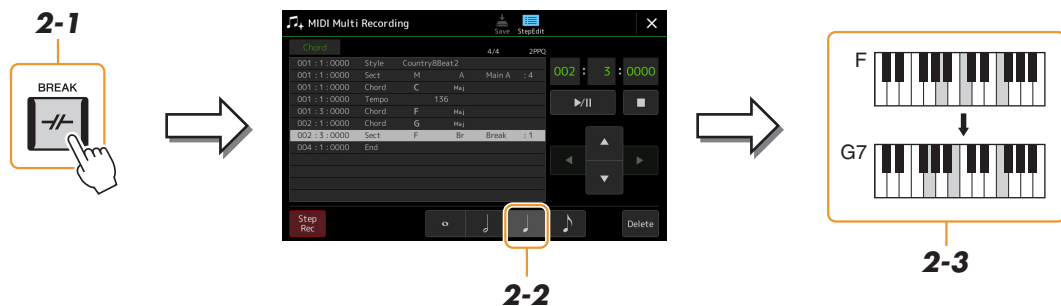


2 Voer de akkoorden voor de sectie Break in.

2-1 Druk op de knop [BREAK].

2-2 Tik op de kwartnootlengte (♩) om deze aan te zetten.

2-3 Speel de akkoorden F en G7 in de akkoordsectie van het toetsenbord.



OPMERKING

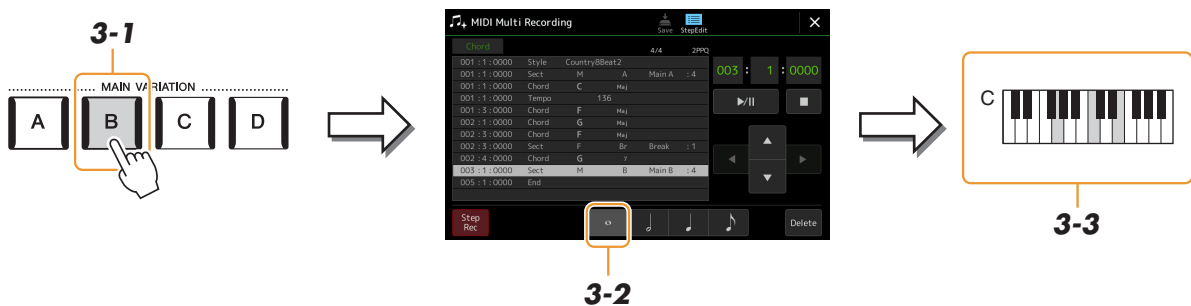
Als u fill-ins wilt invoeren, zet u de knop [AUTO FILL IN] aan en drukt u eenvoudig op de gewenste knop MAIN VARIATION [A]–[D].

3 Voer de akkoorden voor de sectie Main B in.

3-1 Druk op de knop MAIN VARIATION [B].

3-2 Tik op de hele-nootlengte (♩) om deze aan te zetten.

3-3 Speel het C-akkoord in de akkoordsectie van het toetsenbord.



De akkoord- en sectiewijzigingsevents zijn nu ingevoerd.

4 Tik op [■] (Stop) om naar het begin van de song terug te keren en beluister vervolgens de nieuw ingevoerde song door op [▶/||] (Spelen/Pauze) te tikken.

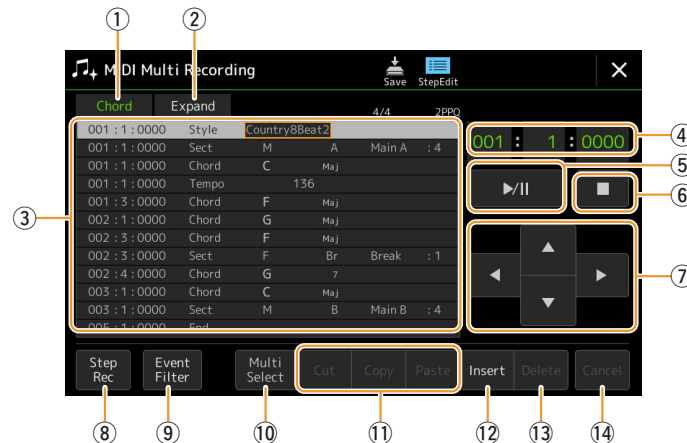
5 Tik op [Step Rec] en schakel de functie uit om de display voor stapsgewijs bewerken op te roepen.

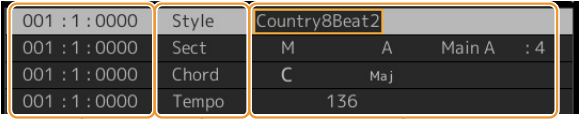
6 Tik op [Expand] linksboven op de display voor stapsgewijs bewerken om de akkoord-/sectiewijzigingsevents te converteren naar de songdata.

Met bovenstaande bewerking (stap 1-3) worden alleen akkoord- en sectiewijzigingsevents opgenomen. Dit betekent dat de werkelijke songdata niet zijn gemaakt en de stijlpartij geen geluid kan produceren, zelfs niet als u het afspelen van de song start nadat u de display MIDI Multi Recording hebt afgesloten. Zorg er dus voor dat u de functie Expand uitvoert nadat u klaar bent met invoeren. Als u nog niet alles hebt ingevoerd, kunt u de song opslaan om de opgenomen events te behouden en vervolgens desgewenst later verdergaan met het invoeren van extra events.

Bepaalde MIDI-events van de opgenomen data bewerken

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 op [pagina 77](#). Vanuit de display voor stapsgewijs bewerken kunt u bepaalde MIDI-events zoals nootdata- en voiceselectie-events bewerken die via realtime opnemen of stapsgewijs opnemen zijn gemaakt.



①	Bewerkdoel	<p>Hiermee geeft u het bewerkdoel op.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch1-Ch16: wanneer een van deze kanalen is geselecteerd, kunt u de kanaaldata bewerken. • SysEx: hiermee kunt u systeemeigen data bewerken die voor alle kanalen gelden. • Lyrics: hiermee kunt u songtekstdata bewerken. • Chord: hiermee kunt u akkoord-/sectiewijzigingsevents voor het afspelen van een stijl bewerken. 																
②	Expand	<p>Deze functie wordt weergegeven wanneer hierboven Chord is geselecteerd. U kunt hiermee de door u via stapsgewijs opnemen ingevoerde akkoord-/sectiewijzigingsevents converteren naar werkelijk klinkende nootdata. Zorg ervoor dat u deze functie uitvoert wanneer u songdata voltooit. Als u de display MIDI Multi Recording afsluit zonder deze functie te hebben uitgevoerd, wordt voor de stijlpartij geen geluid geproduceerd wanneer u het afspelen van de song start.</p>																
③	Eventlijst	<p>In dit gedeelte worden de events van de songdata vermeld en kunnen ze worden bewerkt. Op elke regel staat één event. Elke event kan worden geselecteerd met de cursorknoppen (⑦) op de display en kan worden bewerkt met behulp van de draaiknop Data.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Geeft de songpositie aan (maat: tel: clock) van de desbetreffende event.</p> <p>Geeft het eventtype aan.</p> <p>Geeft de eventwaarde of -details aan.</p> <p>Afhankelijk van het bewerkdoel hierboven (①) kunnen de vermelde en bewerkbare events verschillen, zoals hieronder wordt beschreven.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op een van de kanalen Ch1-Ch16:</th> </tr> <tr> <td style="width: 30%;">Note</td> <td>Een afzonderlijke noot in een song. Hierbij worden tevens de nootnaam vermeld die overeenkomt met de gespeelde toets, een aanslagwaarde die is gebaseerd op de kracht waarmee de toets is gespeeld en de waarde voor de gate-tijd (de lengte van de noot).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (besturingswijziging)</td> <td>Instellingen voor het besturen van de voice, zoals volume, pan, filter en effectdiepte (bewerkt via de mixer), etc.</td> </tr> <tr> <td>Prog (programmawijziging)</td> <td>MIDI-programmawijzigingsnummer voor het selecteren van een voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (pitchbend)</td> <td>Data voor het aanhoudend wijzigen van de toonhoogte van een voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (aftertouch)</td> <td>Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat deze toets is ingedrukt.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op SysEx:</th> </tr> <tr> <td>ScBar (beginmaat muzieknotatie)</td> <td>Hiermee wordt bepaald dat het eerste maatnummer het startpunt van de songdata is.</td> </tr> </table>	● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op een van de kanalen Ch1-Ch16:		Note	Een afzonderlijke noot in een song. Hierbij worden tevens de nootnaam vermeld die overeenkomt met de gespeelde toets, een aanslagwaarde die is gebaseerd op de kracht waarmee de toets is gespeeld en de waarde voor de gate-tijd (de lengte van de noot).	Ctrl (besturingswijziging)	Instellingen voor het besturen van de voice, zoals volume, pan, filter en effectdiepte (bewerkt via de mixer), etc.	Prog (programmawijziging)	MIDI-programmawijzigingsnummer voor het selecteren van een voice.	P.Bnd (pitchbend)	Data voor het aanhoudend wijzigen van de toonhoogte van een voice.	A.T. (aftertouch)	Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat deze toets is ingedrukt.	● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op SysEx:		ScBar (beginmaat muzieknotatie)	Hiermee wordt bepaald dat het eerste maatnummer het startpunt van de songdata is.
● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op een van de kanalen Ch1-Ch16:																		
Note	Een afzonderlijke noot in een song. Hierbij worden tevens de nootnaam vermeld die overeenkomt met de gespeelde toets, een aanslagwaarde die is gebaseerd op de kracht waarmee de toets is gespeeld en de waarde voor de gate-tijd (de lengte van de noot).																	
Ctrl (besturingswijziging)	Instellingen voor het besturen van de voice, zoals volume, pan, filter en effectdiepte (bewerkt via de mixer), etc.																	
Prog (programmawijziging)	MIDI-programmawijzigingsnummer voor het selecteren van een voice.																	
P.Bnd (pitchbend)	Data voor het aanhoudend wijzigen van de toonhoogte van een voice.																	
A.T. (aftertouch)	Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat deze toets is ingedrukt.																	
● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op SysEx:																		
ScBar (beginmaat muzieknotatie)	Hiermee wordt bepaald dat het eerste maatnummer het startpunt van de songdata is.																	

		Tempo	Hiermee wordt de tempowaarde bepaald.
		Time (maatsoort)	Hiermee wordt de maatsoort bepaald.
		Key (toonsoort)	Hiermee wordt de toonsoort, evenals de majeur/mineur-instelling, bepaald voor de muzieknotatie die wordt weergegeven op de display.
		XGPrm (XG-parameters)	Hiermee kunt u verscheidene gedetailleerde wijzigingen aanbrengen in de XG-parameters. Raadpleeg de datalist (MIDI-data-indeling) op de website.
		Sys/Ex. (systeemeigen)	Hiermee worden de systeemeigen data in de song weergegeven. U kunt hier geen nieuwe data maken of inhoud van data wijzigen. U kunt de data echter wel verwijderen, knippen, kopiëren en plakken.
		Meta (meta-event)	Hiermee worden de SMF-meta-events in de song weergegeven. U kunt hier geen nieuwe data maken of inhoud van data wijzigen. U kunt de data echter wel verwijderen, knippen, kopiëren en plakken.
		● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op Lyrics:	
		Name	Hiermee kunt u de songnaam invoeren.
		Lyrics	Hiermee kunt u songteksten invoeren.
		Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: hiermee voert u een regeleinde in de songtekst in. • LF: wist de momenteel getoonde songteksten en toont de volgende set songteksten.
		● Wanneer het bewerkdoel is ingesteld op Chord:	
		Style	Stijlnaam
		Tempo	Tempo-instelling
		Chord	Akkoordgrondtoon, akkoordtype, op-bas-akkoord
		Sect (sectie)	Stijlsectie (Intro, Main, Fill in, Break, Ending)
		OnOff	Aan/uit-status voor elke partij (elk kanaal) van de stijl
		CH.Vol (kanaalvolume)	Volume voor elke partij (elk kanaal) van de stijl
		S.Vol (stijlvolume)	Totaalvolume van de stijl
④	Songpositie (maat: tel: clock)	Geeft de huidige songpositie aan. De events die u invoert, worden opgenomen op de hier aangegeven positie. U kunt de huidige positie wijzigen (maat: tel: clock*) met de draaiknop Data. * Clock: kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 clocks.	
⑤	▶/ (Spelen/Pauze)	Start of pauzeert het afspelen van de huidige song.	
⑥	■ (Stop)	Stopt de huidige song en gaat terug naar het begin van de song.	
⑦	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.	
⑧	Step Rec	Als u deze functie aanzet, wordt de display voor stapsgewijs opnemen weergegeven. Als u de functie uitzet, wordt de display voor stapsgewijs bewerken weergegeven.	
⑨	Event Filter	Roept het venster voor de eventfilter op, waarmee u kunt selecteren welke events u in de eventlijst wilt zien. <input checked="" type="checkbox"/> : hiermee vinkt u alle items aan. <input type="checkbox"/> : hiermee verwijdert u de vinkjes van alle items. <input checked="" type="checkbox"/> : hiermee keert u het vinkjesgebruik bij alle items om.	
⑩	Multi Select	Nadat u deze functie hebt aangezet, kunt u met de cursorknoppen (⑦) op de display meerdere events selecteren.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Gebruik deze functies wanneer u de geselecteerde events wilt kopiëren of verplaatsen.	
⑫	Insert	Hiermee voegt u een nieuwe event toe.	
⑬	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde events.	
⑭	Cancel	Hiermee wordt het bewerken geannuleerd en wordt de oorspronkelijke waarde teruggezet.	

Songpositiemarkeringen bewerken

Dit gedeelte behandelt twee extra aan markeringen gerelateerde eigenschappen en details. Raadpleeg de gebruikershandleiding voor basisinformatie over het gebruik van de markeringen voor het afspelen met sprongen en het afspelen van loops.

■ Sprongmarkers

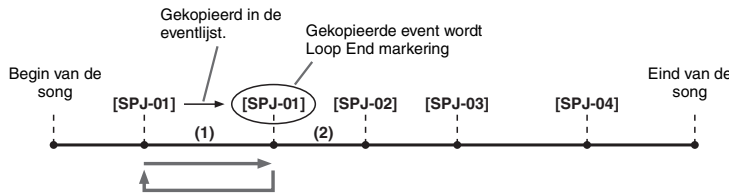
De markeringen die in de gebruikershandleiding worden besproken, heten ook wel sprongmarkers. In de eventlijst van de systeemeigen data (pagina 83) worden ze aangeduid met SPJ-01 - SPJ-04. In de eventlijst kunnen ze naar believen naar andere posities worden verplaatst en kunnen ze zelfs worden gekopieerd om identieke markeringsnummers op andere posities te maken. Als hetzelfde markeringsnummer zich op meerdere locaties in de song bevindt, wordt het laatst voorkomende nummer gebruikt als Loop End markering (zie hieronder).

■ Loop End markering

Loop End markeringen kunnen worden gebruikt om extra markeringen in songdata te plaatsen, voor nog meer veelzijdige mogelijkheden. Een Loop End markering wordt gemaakt in de eventlijst (en niet via de display Song Player) door gewoon één SPJ-sprongmarkerevent naar een andere positie in de song te kopiëren.

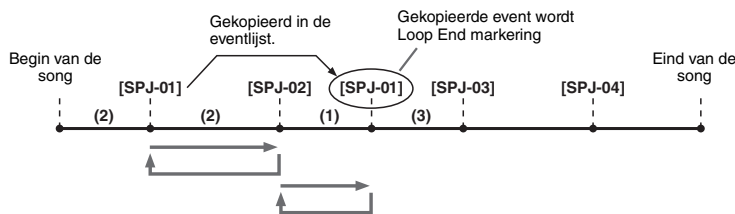
Het voorbeeld hieronder laat zien hoe Loop End markeringen kunnen worden gebruikt bij het afspelen van een song op de display Song Player.

Voorbeeld 1



- (1) Als de song wordt afgespeeld tussen de twee SPJ-01-punten, resulteert het aanzetten van [Loop] in het afspelen van een loop tussen deze punten.
- (2) Als de song wordt afgespeeld tussen het tweede SPJ-01-punt en het SPJ-02-punt en [Loop] is aangezet, springt het afspelen terug naar het eerste SPJ-01-punt en wordt het gedeelte tussen de twee SPJ-01-punten in een loop afgespeeld.

Voorbeeld 2



- (1) Als de song wordt afgespeeld tussen SPJ-02 en de tweede SPJ-01, resulteert het aanzetten van [Loop] in het afspelen van een loop tussen deze punten.
- (2) Als [Loop] wordt aangezet terwijl de song wordt afgespeeld vanaf het begin tot SPJ-02, wordt het gedeelte tussen SPJ-01 en SPJ-02 vervolgens in een loop afgespeeld.
- (3) Als de song wordt afgespeeld tussen de tweede SPJ-01 en SPJ-03 en [Loop] wordt aangezet, springt het afspelen terug naar SPJ-02 en wordt het gedeelte tussen SPJ-02 en de tweede SPJ-01 (Loop End markering) in een loop afgespeeld.

In de bovenstaande voorbeelden zijn de daadwerkelijke data van de Loop End markering identiek aan die van de event waarvan de markering is gekopieerd. Alleen de locatie van de gekopieerde markering zorgt voor deze andere functie.

Bij het afspelen van de song worden de markeringen met de notatie SPJ-xxxx (xxxx: elk letterteken behalve 01-04 en elk aantal letters is goed) als Loop End markeringen verwerkt.

Aangezien u in de eventlijst van de functie MIDI Multi Recording markeringen niet vrijelijk een naam kunt geven, worden bovenstaande instructies aanbevolen voor het maken van nieuwe markeringen.

Met sequencersoftware op een computer kunt u echter nieuwe markeringen maken en er geschikte namen aan toewijzen. Door markeringen op deze manier een naam te geven, kunt u Loop End markeringen en sprongmarkers in de eventlijst gemakkelijk van elkaar onderscheiden.

OPMERKING

Problemen bij het afspelen van een loop kunnen zich voordoen als achtereenvolgende markeringen te dicht op elkaar staan.

OPMERKING

Als de effectinstellingen van de sprongbestemming (de positie waar u naar toe springt) verschillen van die van de sprongbron (de positie waar u vandaan springt), kan dit leiden tot fouten en drop-outs bij het geluid. Dit komt door beperkingen in de effectprocessors van dit instrument.

OPMERKING

Wanneer u de gidsfunctie (pagina 65) gebruikt bij afspelen met sprongen, moet u bedenken dat de gidsaanduiding mogelijk niet in de maat kan blijven met de sprongen.

Inhoud

Uw performance opnemen met Audio Multi Recording	86
• Structuur van de display Audio Multi Recording	87
• Basisprocedure van Audio Multi Recording	88
Een bestand converteren (Import/Export)	90
• Import – Een WAV-/MP3-file converteren naar een Multi Track-audiobestand (.aud).....	90
• Export – Een Multi Track-audiobestand (.aud) converteren naar een WAV-file.....	90
De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track-audiobestand)	91
• Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren	91
• Een track normaliseren.....	91
• Een track verwijderen.....	91
• De volumebalans van afspelen aanpassen	92
• De start- en eindpunten instellen voor opnemen en afspelen	92
Een Multi Track-audiobestand opnieuw opnemen.....	94
• Opnamemodus Normal – Alle gegevens vervangen of overdubben	94
• Opnamemodus Punch In/Out – Een bepaald bereik aan gegevens vervangen of overdubben	96
• Opnamemodus Bounce – De Main-en Sub-tracks samenvoegen op de Main-track	99

Uw performance opnemen met Audio Multi Recording

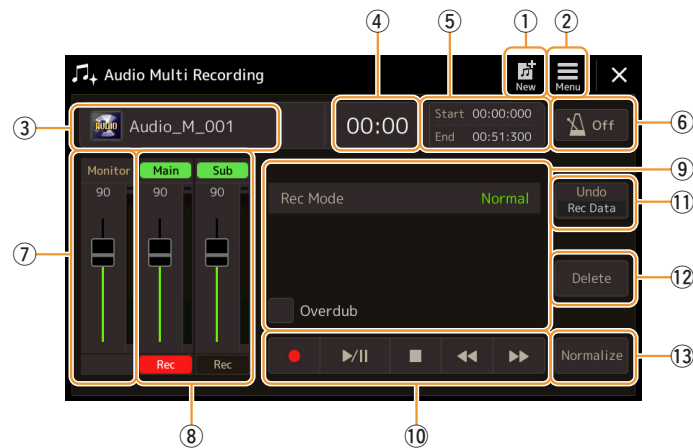
Met Audio Multi Recording kunt u uw performance meerdere keren opnemen om een complete song te maken. U kunt bijvoorbeeld 1) uw toetsenspel opnemen op de Main-track en dan 2) uw stemgeluid met de microfoon opnemen op de Sub-track.

U kunt de volgende indeling voor Multi Track-audiobestanden gebruiken:

Modus	Bestandsextensie	Beschikbare locatie	Diverse opnamemethoden (Bounce, Punch In/Out enz.)
Audio Multi Recording (Opnemen en afspelen)	.aud (Genos-bestandsindeling: 44,1 kHz samplefrequentie, 16-bits resolutie, stereo)	Intern User-station	Ja

Structuur van de display Audio Multi Recording

De display Audio Multi Recording kan worden opgeroepen via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



①	New	Hiermee opent u een nieuw, leeg Multi Track-audiobestand.
②	Menu	Hiermee roept u de functies op of stelt u gerelateerde parameters in. <ul style="list-style-type: none"> • Hiermee roept u de display Mixer op. • Hiermee kunt u het totaalvolume voor het afspelen van het Multi Track-audiobestand tijdelijk aanpassen (pagina 92). • Hiermee roept u functies op voor bestandsconversie (Import /Export).
③	Bestandsnaam	Hiermee wordt de huidige bestandsnaam aangegeven. Als u hierop tikt, wordt de display voor selectie van een Multi Track-audiobestand opgeroepen en kunt u een bestand selecteren.
④	Audio Position	Hiermee wordt de huidige positie van het opnemen/afspelen aangegeven. Als u hierop tikt, wordt de instellingendisplay opgeroepen.
⑤	Start/End	Hiermee worden de start- en eindpunten voor opnemen en afspelen aangegeven. Als u hierop tikt, wordt de instellingendisplay voor de start- en eindpunten opgeroepen.
⑥	Metronoom	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
⑦	Monitor (schuifregelaar)	Hiermee kunt u het ingangsniveau van de opname controleren en aanpassen.
⑧	Main/Sub Tracks (besturing)	Hiermee kunt u het volume van elke track controleren en aanpassen (pagina 92) en de opnamebestemming opgeven (pagina 88).
⑨	Rec Mode	Hiermee wordt de opnamemodus aangegeven.
⑩	Opname-/afspeelbesturing	Hiermee bestuurt u het opnemen of afspelen.
⑪	Undo/Redo	Hiermee kunt u de voorgaande bewerking annuleren of opnieuw uitvoeren. Zie pagina 89 voor meer informatie.
⑫	Delete	Hiermee kunt u een track verwijderen. Zie pagina 91 voor meer informatie.
⑬	Normalize	Hiermee kunt u een track normaliseren. Zie pagina 91 voor meer informatie.

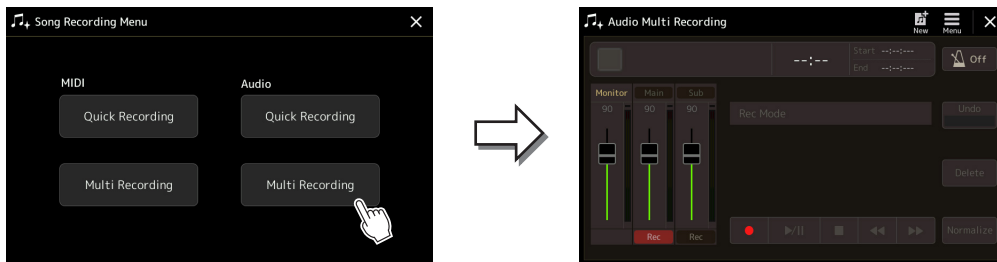
Basisprocedure van Audio Multi Recording

In deze sectie wordt de basisprocedure van Audio Multi Recording beschreven. De bedieningsstappen kunnen als volgt worden samengevat: 1) Neem uw toetsenspel op de Main-track op en 2) neem uw stemgeluid op de Sub-track op.

OPMERKING

U kunt maximaal 80 minuten aan een stuk opnemen in één opnamebewerking.

- 1** Geef de benodigde instellingen op, zoals de selectie van voice/stijl en de microfoonaansluiting (als u stemgeluid wilt opnemen).
- 2** Roep de display Audio Multi Recording op via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].

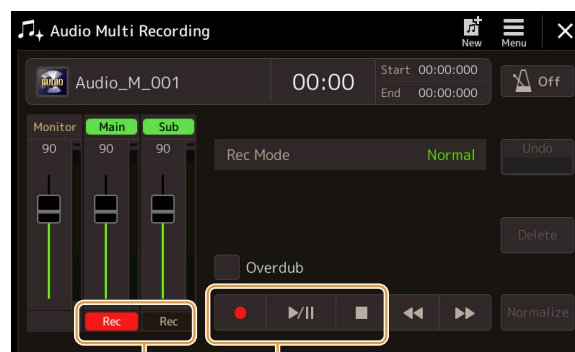


- 3** Tik op  (New) on de display.
Hiermee maakt u een nieuw, leeg Multi Track-audiobestand met de naam 'Audio_M_***.aud.'.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u af en toe een back-up van uw gegevens maken. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat u niet binnen een map op het User-station kunt kopiëren, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

- 4** Neem op de Main-track op.



4-1

Geeft aan welke track is geselecteerd als bestemming.

4-2, 4-3, 4-4, 4-5

- 4-1** Zorg ervoor dat de Main-track is geselecteerd als bestemming.
Als de Main-track niet is geselecteerd, tikt u op [Rec] onder de schuifregelaar van 'Main' om deze track te selecteren.
- 4-2** Tik op [●] (Opnemen) om opnemen te activeren.
- 4-3** Tik op [▶/||] (Spelen/Pauze) om de opname te starten.
- 4-4** Tik op [■] (Stoppen) om de opname te stoppen als u klaar bent met spelen.
- 4-5** Tik op [▶/||] (Spelen/Pauze) om uw nieuwe opname te beluisteren.

Undo/Redo (ongedaan maken/opnieuw)

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw performance, kunt u de Undo-functie gebruiken om de opname te wissen en het opnieuw te proberen.

- 1 Tik op [Undo] op de display.
De meest recente opname wordt geannuleerd. Als u de handeling opnieuw wilt uitvoeren, tikt u op [Redo] voordat u naar stap 2 gaat.
- 2 Begin opnieuw met stap 4 in 'Basisprocedure van Audio Multi Recording'.

Neem nu uw zangpartij op de Sub-track op. U kunt uw stemgeluid opnemen terwijl u luistert naar het afspelen van de Main-track.

5 Oefen de partij (zing in de microfoon) om het niveau te testen en pas het opnamevolume op de meter 'Monitor' aan met de overeenkomstige schuifregelaar op de display.

Pas de regelaar zodanig aan dat het volume niet constant in het rood staat en de indicator niet oplicht. Als dat wel het geval is, moet u wellicht het ingangsniveau van de microfoon iets lager zetten.

OPMERKING

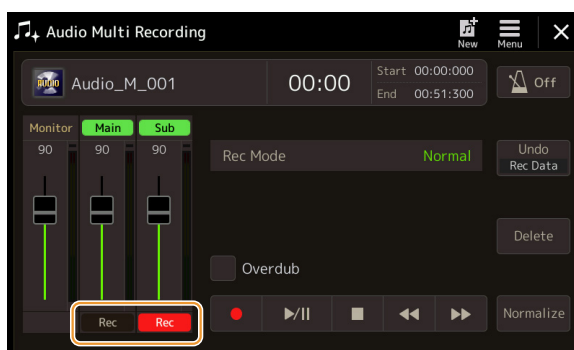
- Druk tegelijkertijd op de knoppen [DEC] en [INC] als u het opnamevolume onmiddellijk wilt terugzetten op 90.
- Als u een andere display opent, drukt u op de knop [RECORDING] om terug te gaan naar de display Audio Multi Recording.

6 Neem op de Sub-track op.

- 6-1** Tik op [Rec] onder de schuifregelaar van 'Sub' om deze track te selecteren. De Sub-track wordt nu geselecteerd als bestemming.

OPMERKING

Zorg ervoor dat de opnamemodus 'Rec Mode' op de display is ingesteld op 'Normal'.



- 6-2** Tik op [●] (Opnemen) om opnemen te activeren.
- 6-3** Tik op [▶/||] (Spelen/Pauze) om de opname te starten.
Zing direct na deze handeling mee met het afspelen van de Main-track.
- 6-4** Tik op [■] (Stoppen) om de opname te stoppen als u klaar bent met spelen.
- 6-5** Tik op [▶/||] (Spelen/Pauze) om uw nieuwe opname te beluisteren.

De volumebalans tussen de Main-track en Sub-track aanpassen

Met de meters en schuifregelaars voor 'Main' en 'Sub' op de display kunt u het afspeelvolume van de Main-track en Sub-track afzonderlijk aanpassen. U kunt de tracks ook dempen door op [Main] of [Sub] te tikken om de overeenkomstige track uit te schakelen.

7 Druk op de knop [EXIT] om de display Audio Multi Recording af te sluiten.

Op dit punt zijn de opgenomen gegevens niet bewerkt met de Export-functie (waarbij het Multi Track-audiobestand wordt omgezet in een WAV-file). Zie 'Export – Een Multi Track-audiobestand (.aud) converteren naar een WAV-file' op [pagina 90](#) als u het audiobestand wilt omzetten.

OPMERKING

Het Multi Track-audiobestand (.aud) kan alleen worden afgespeeld op de Genos. U kunt het bestand converteren naar de WAV-bestandsindeling met de Export-functie.

Een bestand converteren (Import/Export)

Import – Een WAV-/MP3-file converteren naar een Multi Track-audiobestand (.aud)

U kunt audiobestanden (.wav/.mp3), zoals commercieel verkrijgbare samples, loops, en geluidseffecten, converteren naar een Multi Track-audiobestand (.aud), zodat u met de twee tracks kunt werken of de diverse opnamemethoden van het instrument (Bounce, Punch In/Out enz.) kunt gebruiken.

- 1** Sluit het USB-flashgeheugen met het audiobestand aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
- 2** Roep de display Audio Multi Recording op via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 3** Tik op  (Menu) en vervolgens op [Import].
De display voor songselectie wordt opgeroepen waar u het audiobestand kunt selecteren dat u wilt importeren.
- 4** Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en tik vervolgens op [OK] om het bestand te importeren.

Het audiobestand (.wav/.mp3) wordt geconverteerd naar de Multi Track-audiobestandsindeling (.aud) en geladen in de Main-track. Na de Import-bewerking gaat u automatisch terug naar de display Audio Multi Recording en wordt het geïmporteerde bestand automatisch geselecteerd.

U kunt nu diverse opnamemethode gebruiken met het bestand. U kunt bijvoorbeeld de Sub-track opnemen met de bewerkingen van stap 6 in 'Basisprocedure van Audio Multi Recording' op [pagina 89](#).

OPMERKING

De benodigde tijd om een Multi Track-audiobestand te converteren, is afhankelijk van de grootte van het audiobestand (.wav/.mp3).

LET OP

Als dezelfde bestandsnaam al bestaat, wordt een bericht weergegeven met de vraag of u het bestaande bestand wilt overschrijven. Als u op [YES] tikt, wordt het bestand geconverteerd en de Main-track overschreven. De gegevens van de Sub-track worden verwijderd.

Export – Een Multi Track-audiobestand (.aud) converteren naar een WAV-file

U kunt een Genos Multi Track-audiobestand (.aud) converteren naar een WAV-file, zodat u het bestand kunt afspelen op andere apparaten dan de Genos. U kunt het bestand dan ook afspelen op de Genos vanaf een USB-flashstation.

LET OP

Als u het bestand wilt opslaan op een USB-flashstation, sluit u het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

- 1** Roep de display Audio Multi Recording op via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2** Tik op het gebied met de bestandsnaam ([pagina 87](#)) om de display voor selectie van een Multi Track-audiobestand op te roepen.
- 3** Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de display Audio Multi Recording.
- 4** Tik op  (Menu) en vervolgens op [Export].
De display voor songselectie wordt opgeroepen, waar u kunt aangeven waar u het geëxporteerde bestand wilt opslaan.
- 5** Selecteer de locatie waar u het geëxporteerde bestand wilt opslaan en tik op [Save here].
Het tekeninvoervenster wordt opgeroepen.
- 6** Voer een naam voor het bestand in en tik op [OK] om het bestand te exporteren.

OPMERKING

Als het geselecteerde Multi Track-audiobestand leeg is, is [Export] niet beschikbaar.

Het Multi Track-audiobestand (.aud) wordt geconverteerd naar een WAV-file. Na de Export-bewerking gaat u automatisch terug naar de display Audio Multi Recording.

De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track-audiobestand)

U kunt de gegevens bewerken die zijn opgenomen met Audio Multi Recording.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u een back-up van uw gegevens maken voordat u ze bewerkt. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat u niet binnen een map op het User-station kunt kopiëren, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren

- 1** Roep de display Audio Multi Recording op via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2** Tik op het gebied met de bestandsnaam (pagina 87) om de display voor selectie van een Multi Track-audiobestand op te roepen.
- 3** Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en druk op de knop [EXIT] om terug te gaan naar de display Audio Multi Recording.

Een track normaliseren

Normaliseren verhoogt het volume van de opgenomen audio naar het optimale niveau. Gebruik dit om de opgenomen audio zo luid mogelijk te maken, zonder vervorming. Technisch gezien wordt het opgenomen bestand met deze bewerking gescand op het hoogst gebruikte niveau en wordt vervolgens het volledige bestand verhoogd, zodat het hoogst gebruikte niveau op het maximale, niet vervormde niveau wordt gebracht. Normalisatie wordt berekend op basis van het luidste signaal dat in een van de kanalen van de stereo-opname voorkomt, en op beide kanalen wordt dezelfde versterking toegepast.

- 1** Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' hierboven uit te voeren.
- 2** Tik op [Normalize] om het pop-upvenster voor normaliseren op te roepen.
- 3** Tik op [Main]/[Sub] om de track te selecteren die u wilt normaliseren en tik op [OK].

De geselecteerde track wordt genormaliseerd. Als u de bewerking wilt annuleren en wilt teruggaan naar de track vóór normalisatie, tikt u op [Undo] voordat u een andere bewerking dan afspelen uitvoert.

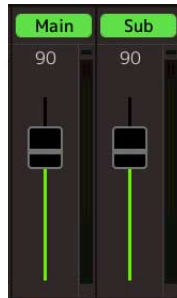
Een track verwijderen

- 1** Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' hierboven uit te voeren.
- 2** Tik op [Delete] om het pop-upvenster voor verwijderen op te roepen.
- 3** Tik op [Main]/[Sub] om de track te selecteren die u wilt verwijderen en tik op [OK].

De geselecteerde track wordt verwijderd. Als u de bewerking wilt annuleren en de track ongewijzigd wilt laten, tikt u op [Undo] voordat u een andere bewerking dan afspelen uitvoert.

De volumebalans van afspelen aanpassen

U kunt het afspeelvolumen van de Main-track en Sub-track afzonderlijk aanpassen met de meters en schuifregelaars voor [Main]/[Sub] op de display. U kunt de tracks ook dempen door op [Main]/[Sub] te tikken om de Main- of Sub-track uit te schakelen.

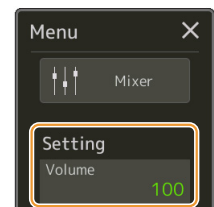


OPMERKING

Het afspeelvolumen van elke track wordt opgeslagen in het Multi Track-audiobestand en is van invloed als u de tracks opnieuw opneemt of het bestand exporteert.

Het totaalvolume voor het afspelen van het Multi Track-audiobestand tijdelijk aanpassen

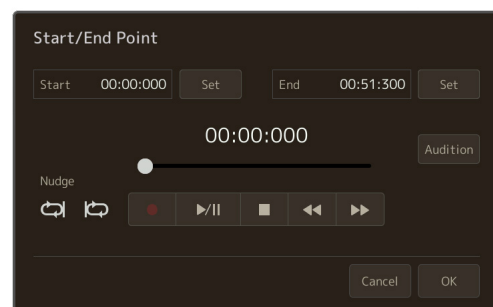
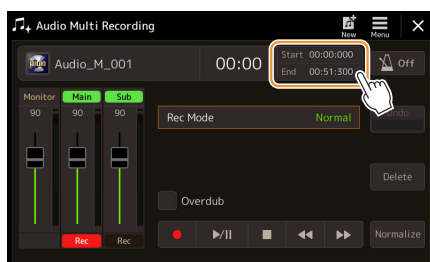
Als u het totaalvolume voor het afspelen van het Multi Track-audiobestand tijdelijk in balans wilt brengen met de andere ingangsgeluiden (een microfoon, het geluid van het afspelen van een stijl enz.), tikt u op [Menu] op de display Audio Multi Recording en past u de parameter Volume aan. Deze parameter wordt niet opgeslagen in het Multi Track-audiobestand.



De start- en eindpunten instellen voor opnamen en afspelen

Met deze functie kunt u de start- en eindpunten voor het Multi Track-audiobestand instellen. Deze actie is niet-destructief: er worden geen gegevens verwijderd van het begin of het einde van het bestand. De start- en eindpunten worden opgeslagen in het Multi Track-audiobestand en zijn van invloed als u het audiobestand afspeelt, opnieuw opneemt of exporteert.

- 1** Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' op [pagina 91](#) uit te voeren.
- 2** Tik op het gebied 'Start/End' op de display om de instellingendisplay voor de start- en eindpunten op te roepen.



3 Geef de start- en eindpunten op.

3-1 Verplaats de afspeelpositie naar het gewenste startpunt.

Als u de afspeelpositie wilt aanpassen, tikt u op [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] op de display, gebruikt u de draaiknop Data of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].

Met de Nudge-functie kunt u de afspeelpositie instellen rond een bepaald punt terwijl u luistert naar het afspelen. Zie 'De Nudge-functie gebruiken' hieronder voor meer informatie.

3-2 Tik op [Set] naast 'In' om het startpunt op te geven.

3-3 Verplaats de afspeelpositie naar het gewenste eindpunt.

Volg dezelfde procedure als in stap 3-1.

3-4 Tik op [Set] naast 'Out' om het eindpunt op te geven.

De start- en eindpunten worden weergegeven op de display, maar zijn nog niet ingevoerd in het bestand.

4 Tik op [Audition] om het opgegeven afspeelbereik te controleren.

Het opgegeven bereik van het audiobestand wordt afgespeeld en u kunt het bereik controleren door te luisteren.

Als u de opgegeven start- en eindpunten wilt annuleren en de instellingendisplay wilt afsluiten, tikt u op [Cancel].



Als u de opgegeven punten wilt wijzigen, gaat u terug naar stap 3.

5 Tik op [OK] om de start- en eindpunten in te stellen in het bestand.

De start- en eindpunten zijn nu daadwerkelijk ingevoerd en worden opgeslagen in het Multi Track-audiobestand.

De Nudge-functie gebruiken – De afspeelpositie aanpassen terwijl u luistert naar het afspelen

Met de Nudge-functie kunt u luisteren naar het afspelen rond een bepaald punt terwijl u de afspeelpositie iets verplaatst (in eenheden van een milliseconde).

Als u de Nudge-functie wilt gebruiken, tikt u op  of  om de functie aan te zetten.



: Het bereik tussen 500 milliseconden vóór de huidige afspeelpositie en de afspeelpositie wordt herhaaldelijk afgespeeld.



: Het bereik tussen de huidige afspeelpositie en 500 milliseconden na de afspeelpositie wordt herhaaldelijk afgespeeld.

Als u de afspeelpositie wilt aanpassen terwijl u de Nudge-functie gebruikt, tikt u op [◀◀]/[▶▶] op de display, gebruikt u de draaiknop Data of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].

Als u de Nudge-functie wilt uitzetten, tikt u op  of  om beide items uit te schakelen.

Een Multi Track-audiobestand opnieuw opnemen

U kunt de Multi Track-audiogegevens die u hebt gemaakt, op de volgende drie manieren opnieuw opnemen.

- **Normal:** Alle gegevens vervangen of overdubben Zie hieronder
- **Punch In/Out (*):** Een bepaald bereik aan gegevens vervangen of overdubben Zie [pagina 96](#)
- **Bounce:** De Main-en Sub-tracks samenvoegen op de Main-track Zie [pagina 99](#)

* De Punch In/Out-functie heeft drie verschillende modi, afhankelijk van hoe u de opname activeert: Manual Punch In/Out, Pedal Punch In/Out en Auto Punch In/Out.

OPMERKING

Herhaaldelijk opnieuw opnemen van de gegevens resulteert in vermindering van de geluidskwaliteit.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u een back-up van uw gegevens maken voordat u ze bewerkt. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat u niet binnen een map op het User-station kunt kopiëren, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

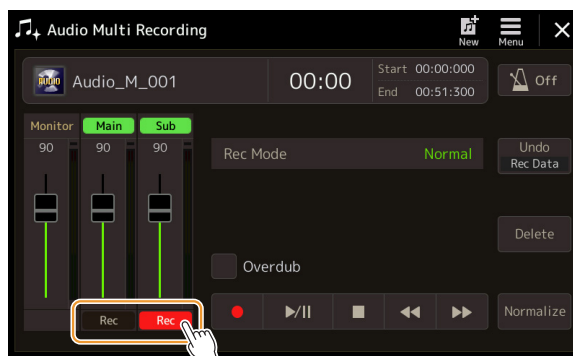
Opnamemodus Normal – Alle gegevens vervangen of overdubben

U kunt alle audiogegevens van een track vervangen met de opnamemodus Normal. Als u daarbij overdubben inschakelt, kunt u de audiogegevens ook mengen met de voorgaande track. Bij de opnamemodus Normal in combinatie met overdubben worden er geen tracks toegevoegd, maar wordt de nieuwe opname gemengd met de bestaande gegevens. Zodra u stopt met opnemen, worden de gegevens na het stoppunt gewist.

OPMERKING

Als u van plan bent gedeelten te overdubben op de track, kunt u de eerste opname het best eenvoudig houden. U kunt bijvoorbeeld eerst een ritme patroon opnemen (zoals bij het afspelen van een stijl), of een eenvoudige basriff waaraan u andere partijen kunt toevoegen.

- 1** Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' op [pagina 91](#) uit te voeren.
- 2** Selecteer de track die u opnieuw wilt opnemen door op [Rec] te tikken onder de gewenste track.



3 Stel de opnamemodus in.

3-1 Stel de parameter 'Rec Mode' in op 'Normal'.

3-2 Schakel het selectievakje 'Overdub' in of uit.

- **Uit:** Alle gegevens op de track worden vervangen.
- **In:** De nieuwe opname wordt gemengd met de bestaande gegevens op de track.

4 Oefen de partij terwijl u de volume-instellingen voor de opname controleert en aanpast.

■ Als 'Overdub' is uitgeschakeld:

Oefen de partij terwijl u het ingangsniveau controleert en het opnamevolume aanpast met de meter en schuifregelaar voor 'Monitor'.

■ Als 'Overdub' is ingeschakeld:

Speel de opgenomen track af en oefen de partij die u wilt overdubben terwijl de track speelt. Pas het afspeelvolume van de Main- en Sub-tracks aan ([pagina 92](#)) en pas het opnamevolume aan met de meter en schuifregelaar voor 'Monitor'.

De volumebalans die u hier instelt, geldt tijdens het opnemen.

5 Tik op [●] (Opnemen) om opnemen te activeren.

6 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om de opname te starten.

Bespeel het toetsenbord (of zing enz) en neem uw performance op.

7 Als u klaar bent met opnemen, drukt u [■] (Stoppen).

Zodra u stopt met opnemen, worden de gegevens na het stoppunt van de track gewist, zelfs als overdubben' is ingeschakeld.

8 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om uw nieuwe opname te beluisteren.

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw performance, kunt u de opname op dat moment wissen. Tik op [☺] (Stoppen) om het afspelen te stoppen en tik op [Undo].

OPMERKING

Voordat u de partij gaat oefenen en het volume aanpast, geeft u de benodigde instellingen op zoals voiceselectie enz. Als u een voice van het instrument wilt opnemen die door het toetsenbord wordt gespeeld, selecteert u de gewenste voice. Sluit een microfoon of instrument aan en geef de juiste instellingen op als u uw zang of een extern instrument wilt opnemen.

OPMERKING

Het afgespeelde geluid van de andere track (die u niet hebt geselecteerd als opnamebestemming) wordt niet opgenomen op de track.

OPMERKING

De functie Audio Multi Recording vermindert automatisch het niveau van de vorige track met een bepaalde kleine hoeveelheid om ruimte te maken voor de nieuwe opname. Dit wordt gedaan om mogelijke vervorming te minimaliseren. U kunt het effect 'Normalize' gebruiken om het volume van het totaalgeluid te maximaliseren. Zie [pagina 91](#) voor meer informatie.

Opnamemodus Punch In/Out – Een bepaald bereik aan gegevens vervangen of overdubben

Deze opnamemethode kan alleen worden toegepast op een bestaande opname. Hiermee kunt u opnieuw opnemen over een bepaald gedeelte van het al opgenomen materiaal. U kunt het originele gedeelte vervangen door de nieuwe opname met de opnamemodus Punch In/Out. Als u daarbij overdubben inschakelt, kunt u het origineel behouden en mengen met de nieuwe opname. Zo kunt u een fout in de opname corrigeren of nieuwe partijen overdubben in de originele opname.

De secties voor en na de Punch In/Out-sectie van de track worden niet opnieuw opgenomen en blijven gelijk aan de originele gegevens. Ze worden wel normaal afgespeeld om u in en uit de opname te begeleiden.

OPMERKING

Als u het bestand opnieuw opneemt met de opnamemodus Punch In/Out, kunt u het beste één bereik tegelijk opnieuw opnemen. Met de Undo/Redo-functie kunt u namelijk alleen het bereik dat onmiddellijk hiervoor is opgenomen, ongedaan maken of opnieuw uitvoeren.



1 Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' op [pagina 91](#) uit te voeren.

2 Selecteer de track die u opnieuw wilt opnemen door op [Rec] te tikken onder de gewenste track.

3 Stel de opnamemodus in.

3-1 Stel de parameter 'Rec Mode' in.

Selecteer de gewenste Punch In/Out-modus, afhankelijk van hoe u de opname wilt activeren.

- **Manual Punch In/Out:** Hiermee kunt u handmatig een Punch In/Out-opname maken via de display.
- **Pedal Punch In/Out:** Hiermee kunt u handmatig een Punch In/Out-opname maken via een voetpedaal dat is aangesloten op de aansluiting ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- **Auto Punch In/Out:** Hierbij kunt u automatisch een Punch In/Out-opname maken door het opnamebereik vooraf op te geven (zie hieronder).

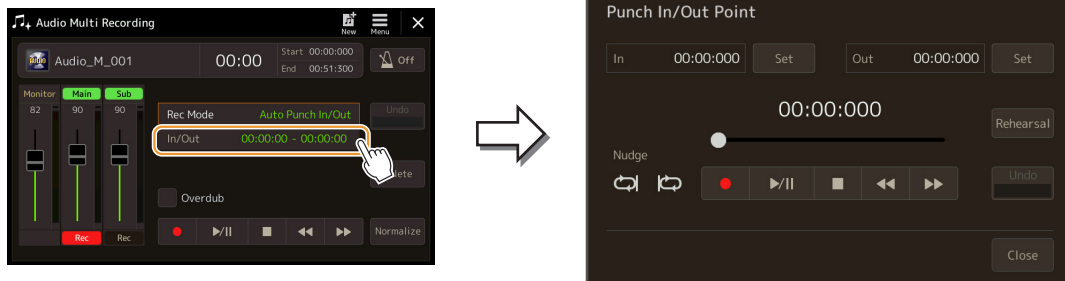
3-2 Schakel het selectievakje 'Overdub' in of uit.

- **Uit:** Een bepaald bereik aan gegevens op de track wordt vervangen.
- **In:** De nieuwe opname wordt gemengd met de bestaande gegevens in een bepaald bereik op de track.

Het opnamebereik opgeven in de modus Auto Punch In/Out

Als u 'Auto Punch In/Out' selecteert bij de parameter 'Rec Mode', geeft u het opnamebereik op en oefent u de opname met de Rehearsal-functie.

- 1 Tik op het gebied 'In/Out' op de display om de instellingendisplay voor de punch in- en punch out-punten op te roepen.



- 2 Geef de punch in- en punch out-punten op.

OPMERKING

Het kleinste mogelijke bereik van de opnamemodus Auto Punch In/Out is 100 milliseconden.

- 2-1 Verplaats de afspelpositie naar het gewenste Punch In-punt.

Als u de afspelpositie wilt aanpassen, tikt u op [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] op de display, gebruikt u de draaiknop Data of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].

Met de Nudge-functie kunt u het Punch In-punt instellen terwijl u luistert naar het afspelen, op dezelfde manier als bij het instellen van de start- en eindpunten. Zie 'De Nudge-functie gebruiken' ([pagina 93](#)) voor meer informatie.

- 2-2 Tik op [Set] naast 'In' om het Punch In-punt op te geven.

- 2-3 Verplaats de afspelpositie naar het gewenste Punch Out-punt.
Volg dezelfde procedure als in stap 2-1.

- 2-4 Tik op [Set] naast 'Out' om het Punch Out-punt op te geven.

Zodra u de Punch In- en Punch Out-punten hebt opgegeven, worden ze onmiddellijk opgeslagen in het bestand.

- 3 Gebruik de Rehearsal-functie om de opname vooraf te oefenen.

- 3-1 Tik op [Rehearsal] om de functie in te schakelen.

- 3-2 Tik op [●] (Opnemen) en vervolgens op [▶/||] (Spelen/Pauze) op de display.

Het bereik van de Multi Track-audiosong tussen vier seconden vóór het Punch In-punt en vier seconden na het Punch Out-punt wordt herhaaldelijk afgespeeld. Bespeel het toetsenbord of zing de gewenste partij om te oefenen.

In de Rehearsal-functie wordt de opname niet vastgelegd.

- 3-3 Tik op [■] (Stoppen) om de Rehearsal-functie af te sluiten.

OPMERKING

Het herhaald afspelen van de Rehearsal-functie wordt automatisch gestopt na 99 keer afspelen.

- 4 Tik op [Close] om terug te keren naar de display Audio Multi Recording.

OPMERKING

Als u de Rehearsal-functie niet gebruikt, kunt u de Auto Punch In/Out-opname uitvoeren op de display Punch In/Out Point.

4 Neem het opgegeven gedeelte van de track op via een van de methoden die u hebt geselecteerd bij stap 3.

■ Manual Punch In/Out:

- 4-1** Tik op [●] (Opnemen) om de opnamemodus in te schakelen.
- 4-2** Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om het afspelen van de opnamemodus te starten.
- 4-3** Tik nogmaals op [●] om de daadwerkelijke opname te starten (Punch In).
- 4-4** Als u klaar bent met spelen, tikt u op [▶/II] (Spelen/Pauze) om de opname te stoppen (Punch Out).
Het afspelen wordt gepauzeerd en de daadwerkelijke opname van één bereik wordt gestopt.
- 4-5** Tik op [■] (Stoppen) op de display om de opnamemodus af te sluiten.

■ Pedal Punch In/Out:

Het punt waarop u de voetschakelaar (van de aansluiting ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) indrukt, is het Punch In-punt. Het punt waarop u het pedaal loslaat, is het Punch Out-punt.

- 4-1** Tik op [●] (Opnemen) om de opnamemodus in te schakelen.
- 4-2** Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om het afspelen van de opnamemodus te starten.
- 4-3** Houd de voetschakelaar ingedrukt om de daadwerkelijke opname te starten (Punch In).
- 4-4** Als u klaar bent met spelen, laat u de voetschakelaar los om de opname te stoppen (Punch Out).
Het afspelen wordt gepauzeerd en de daadwerkelijke opname van één bereik wordt gestopt.
- 4-5** Tik op [■] (Stoppen) op de display om de opnamemodus af te sluiten.

■ Auto Punch In/Out:

- 4-1** Tik op [●] (Opnemen) om de opnamemodus in te schakelen.
- 4-2** Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om het afspelen van de opnamemodus te starten.
Het afspelen begint vier seconden vóór het Punch In-punt, en de daadwerkelijke opname wordt automatisch gestart en gestopt bij de opgegeven Punch In- en Punch Out-punten. Het afspelen stopt automatisch vier seconden na het Punch Out-punt.

5 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om uw nieuwe opname te beluisteren.

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw performance, tikt u op [Undo] op de display om de Punch In/Out-bewerking ongedaan te maken.

OPMERKING

Het afgespeelde geluid van de andere track (die u niet hebt geselecteerd als opnamebestemming) wordt niet opgenomen op de track.

OPMERKING

U kunt het beste slechts één bereik tegelijk opnieuw opnemen. Met de Undo/Redo-functie kunt u namelijk alleen het bereik dat onmiddellijk hiervoor is opgenomen, ongedaan maken of opnieuw uitvoeren.

Opnamemodus Bounce – De Main-en Sub-tracks samenvoegen op de Main-track

U kunt alle gegevens van de Main- en de Sub-tracks mengen tot één track (Main-track) met de opnamemodus Bounce. Hiermee maakt u de Sub-track leeg, zodat de track beschikbaar wordt voor de opname van een ander gedeelte op de Sub-track met de opnamemodus Normal.

1 Selecteer het gewenste bestand door stappen 1–3 in 'Een Multi Track Audio File (.aud) selecteren' op [pagina 91](#) uit te voeren.

2 Stel de parameter 'Rec Mode' in op 'Bounce'.

 **OPMERKING**

Als 'Rec Mode' is ingesteld op 'Bounce', wordt de geselecteerde track automatisch gewijzigd in de Main-track.

3 Speel de audio af terwijl u de volume-instellingen voor de opname controleert en aanpast.

Speel de opgenomen tracks af en pas het afspeelvolumen van de Main- en Sub-tracks aan ([pagina 92](#)). Pas het opnamevolumen aan met de meter en schuifregelaar voor 'Monitor'. De volumebalans die u hier instelt, geldt tijdens het opnemen.

4 Tik op [●] (Opnemen) en vervolgens op [Yes] om door te gaan.

Als u de opgenomen gegevens van de Sub-track niet wilt verwijderen, drukt u hierboven op [No] in plaats van [Yes].

5 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om de Bounce-opname te starten.

Alle gegevens in de Main- en Sub-tracks worden gemengd en opgenomen op de Main-track. Wanneer het afspelen van de Main- en Sub-tracks is voltooid, stopt de Bounce-opname automatisch.

 **OPMERKING**

Als u tijdens de Bounce-opname zingt of het toetsenbord bespeelt, wordt uw performance ook opgenomen op de Main-track.

6 Tik op [▶/II] (Spelen/Pauze) om uw nieuwe opname te beluisteren.

De Sub-track is nu leeg, zodat u een andere partij kunt opnemen op de Sub-track met de opnamemodus Normal.

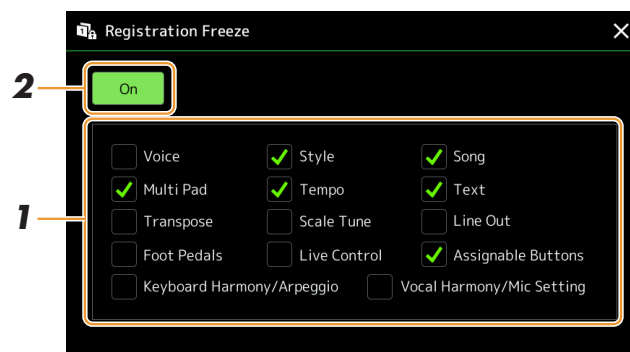
Als u de opgenomen gegevens van de Sub-track niet hebt verwijderd bij stap 4, worden de gegevens van de Sub-track opgenomen op zowel de Main- als Sub-track. U kunt dubbel afspelen van de Sub-track voorkomen door op [Sub] te tikken op de display om het afspelen van de Sub-track te dempen.

Inhoud

Het terugroepen van bepaalde items uitschakelen (Registration Freeze)...	100
Nummers uit het Registration Memory op volgorde oproepen (Registration Sequence).....	101
Een Registration Memory-bankbestand zoeken.....	103
• Tags op een Registration Memory-bank toevoegen voor Search	104

Het terugroepen van bepaalde items uitschakelen (Registration Freeze)

Met Registration Memory kunt u alle paneelinstellingen die u hebt gemaakt met een enkele druk op de knop terugroepen. Het kan echter voorkomen dat u wilt dat bepaalde items niet veranderen, zelfs als u een andere Registration Memory-set-up kiest. Mogelijk wilt u bijvoorbeeld van voice-instellingen veranderen terwijl u de stijl wilt handhaven. Hier komt de functie Freeze van pas. Deze zorgt ervoor dat de instellingen van bepaalde items gehandhaafd blijven, zelfs als u andere Registration Memory-knoppen selecteert. De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Regist Freeze].



1 Plaats het vinkje bij het item of de groep dat/die moet worden 'bevroren'.

Raadpleeg de datalijst (parameteroverzicht) op de website voor informatie over welke parameters tot de Freeze-groep behoren.

2 Stel de functie Registration Freeze in op On.

OPMERKING

De functie Registration Freeze kan ook aan/uit worden gezet door op de knop [FREEZE] te drukken.

Nummers uit het Registration Memory op volgorde oproepen (Registration Sequence)

Voor het snel wijzigen van de paneelinstellingen tijdens een live performance is dit instrument voorzien van de functie Registration Sequence (registratielsequence), waarmee u de tien instellingen in elke door u gewenste volgorde kunt oproepen door eenvoudigweg de knoppen ASSIGNABLE of het pedaal tijdens het spelen te gebruiken.

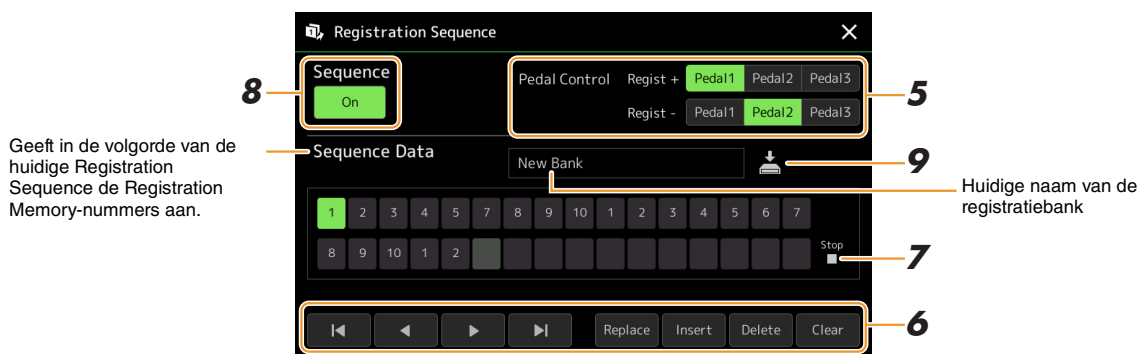
1 Als u van plan bent een pedaal of de pedalen te gebruiken om van Registration Memory-nummer te wisselen, sluit u de optionele pedalen op de juiste ASSIGNABLE FOOT PEDAL-aansluitingen aan.

Zie voor instructies de gebruikershandleiding.

2 Druk gelijktijdig op de REGIST BANK-knoppen [-] en [+] om de display voor selectie van de registratiebank op te roepen.

3 Selecteer de gewenste Registration Memory-bank om een sequence te maken.

4 Roep de display Registration Sequence op via [MENU] → [Regist Sequence].



5 Als u van plan bent een pedaal te gebruiken om van Registration Memory-nummer te wisselen, geeft u hier op hoe het pedaal moet worden gebruikt.

Het pedaal dat aan 'Regist +' is toegewezen, wordt gebruikt om vooruit door de sequence te gaan. Het pedaal dat aan 'Regist -' is toegewezen, wordt gebruikt om achteruit door de sequence te gaan.

Als u van plan bent de knop ASSIGNABLE te gebruiken om van Registration Memory-nummer te wisselen, kent u 'Registration Memory +' of 'Registration Memory -' toe op de display die via [MENU] → [Assignable] (pagina 125) wordt opgeroepen.

6 Programmeer een Sequence-volgorde waarin de Registration Memory-nummers moeten worden opgeroepen.

In principe drukt u op de knop voor het gewenste Registration Memory-nummer op het paneel en tikt u vervolgens op [Insert] om het geselecteerde nummer in te voeren.

<p> ◀, ◀, ▶, ▶ </p>	<p>Verplaatst de cursor.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Als u de cursor direct naar een al ingevoerd nummer wilt verplaatsen, tikt u op het gewenste nummer.</p>
<p>Replace</p>	<p>Vervangt het nummer van de cursorlocatie door het momenteel geselecteerde Registration Memory-nummer.</p>

OPMERKING

U kunt ook de andere functies aan het pedaal toekennen, Punch In/Out van Song (pagina 71) en de functie die op de display Assignable is ingesteld (pagina 125). Als u meerdere functies aan het pedaal toewijst, is de prioriteit: Punch In/Out van Song → Registration Sequence → de functie die op de display Assignable is ingesteld.

Insert	Voegt het nummer van het momenteel geselecteerde Registration Memory-nummer vóór de cursorpositie in.
Delete	Verwijdert het nummer op de cursorpositie.
Clear	Verwijdert alle nummers in de sequence.

7 Selecteer de actie die wordt uitgevoerd wanneer de Registration Sequence het einde bereikt.

- **Stop:** op de-knop ASSIGNABLE of het pedaal voor 'verder' drukken heeft geen effect. De sequence wordt gestopt.
- **Top:** de sequence begint weer aan het begin.
- **Next:** de sequence gaat automatisch naar het begin van de volgende bank in dezelfde map van de display voor selectie van de registratiebank.

8 Stel de Registration Sequence in op On.

De hier geprogrammeerde Registration Sequence wordt in het gebied van de Registration Memory-bank van de Home-display weergegeven. Druk op de knop ASSIGNABLE of het pedaal om te controleren of het Registration Memory-nummer wordt opgeroepen in de volgorde zoals deze is geprogrammeerd.

9 Tik op (Opslaan) om de display voor bestandsselectie op te roepen en vervolgens het sequenceprogramma als een Registration Memory-bankbestand op te slaan.

LET OP

Instellingen op de display van de Registration Sequence gaan verloren als u een andere registratiebank selecteert zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Een Registration Memory-bankbestand zoeken

U kunt snel gewenste Registration Memory-bankbestanden in een groot aantal bestanden vinden door de Search-functie te gebruiken.

1 U kunt de bedieningsdisplay oproepen door op  (Zoeken) op de display voor selectie van de registratiebank te tikken.

2 Tik op het zoekvak om het tekeninvoervenster op te roepen.



3 Voer de bestandsnaam of de mapnaam (of een deel ervan) in om het zoeken te starten.


Als u meerdere woorden wilt invoeren, voegt u een spatie tussen elk woord in.

Wanneer de zoekopdracht is voltooid, wordt de lijst met resultaten weergegeven. Als u het resultaat wilt wissen, tikt u op [Clear].

4 Als u de zoekopdracht wilt begrenzen, tikt u op  (Filter) en voert u de zoekopties in het vak in.

- **Tag:** voer tags ([pagina 104](#)) in het vak in of selecteer tags in de lijst door op [Existing Tag List] te tikken. Als u meerdere tags in het vak wilt invoeren, voegt u een spatie tussen elke tag in.
- **Song:** voer de naam van de song in.
- **Style:** voer de naam van de stijl in.
- **Style Tempo:** voer het tempobereik in.

Als u een zoekopdracht wilt wissen, tikt u op [Clear]. Als u alles wilt wissen, tikt u op [All Clear].

Als u nogmaals op  (Filter) tikt, gaat u terug naar het zoekresultaat.


5 Selecteer het gewenste Registration Memory-bankbestand in de zoekresultaten.

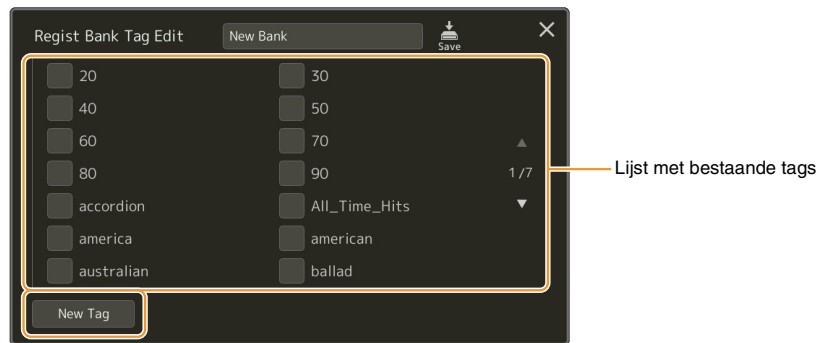
Door op [OK] te tikken, wordt de resultaatdisplay gesloten en de geselecteerde bank uit het resultaat opgeroepen.

Door op [Cancel] te tikken, wordt de resultaatdisplay gesloten en gaat u terug naar de vorige geselecteerde bank.

Tags op een Registration Memory-bank toevoegen voor Search

Met de tags van Registration Memory-banks kunt u tijdens het zoeken de gewenste bestanden snel vinden.

- 1** Selecteer het gewenste Registration Memory-bankbestand waaraan u tags wilt toevoegen.
- 2** Tik op de display voor selectie van de registratiebank op  (Menu) en vervolgens [Regist Bank Tag Edit] om de bedieningsdisplay op te roepen.
- 3** Tik op [New Tag] om de gewenste tekst in het tekeninvoervenster in te voeren.



Als u al tags aan een ander Registration Memory-bankbestand hebt toegevoegd, verschijnen bestaande tags in de lijst en kunnen deze worden geselecteerd door vinkjes te plaatsen. Het kan even duren voordat de lijst wordt weergegeven.

- 4** Tik op  (Opslaan) om de taggegevens in het Registration Memory-bankbestand te registreren.

Inhoud

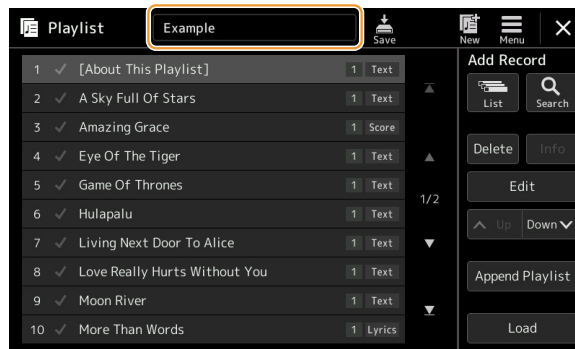
Music Finder Records in de Playlist importeren	105
--	-----

Music Finder Records in de Playlist importeren

Door Music Finder Records die op vorige Yamaha-toetsenborden (zoals de Tyros-serie) werden gebruikt te importeren, kunt u de records op de Playlist van de Genos net zo gebruiken als de Music Finder-functie op die andere instrumenten.

Raadpleeg voor het gebruik van Music Finder de gebruikershandleiding van het Yamaha-toetsenbord dat uw gewenste Music Finder Records bevat.

- 1** Sluit het USB-flashstation dat het Music Finder-bestand (***.mfd) bevat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van de Genos.
- 2** Tik in de Playlist-display op de Playlist-bestandsnaam om de display voor de Playlist-bestandsselectie op te roepen.



- 3** Selecteer het gewenste Music Finder-bestand om een bevestigingsbericht op te roepen.
- 4** Tik op [Yes] om het importeren te starten.

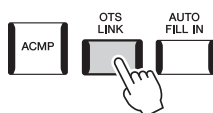
De geïmporteerde Music Finder Records worden naar Registration Memory-bankbestanden geconverteerd en opgeslagen in een map (met dezelfde naam als het geïmporteerde bestand) op het User-station van dit instrument.

Er wordt tegelijkertijd een Playlist van de geconverteerde Registration Memory-bankbestanden (met dezelfde naam als het geïmporteerde bestand) in het User-flashstation gemaakt. De instellingen van de Music Finder worden geregistreerd in het Registration Memory-nummer [1] voor elke bank.

LET OP

Als er al een map met dezelfde naam als het Music Finder-bestand bestaat, wordt het Registration Memory-bankbestand met dezelfde naam in die map overschreven door de data die worden geïmporteerd. Wijzig de naam van de map of van het Music Finder-bestand om overschrijven van belangrijke data te voorkomen.

- 5** Zet de knop [OTS LINK] aan om de geïmporteerde records op dezelfde manier als de oorspronkelijke Music Finder-functie te kunnen gebruiken.



- 6** Tik op de naam van de opname op de Playlist-display en laad de instellingen die in de Music Finder-data zijn opgenomen.

Naar records zoeken

Omdat Music Finder-data naar Registration Memory wordt opgeslagen, kunt u op de display voor selectie van de registratiebank naar records zoeken. Het trefwoord en genre van de Music Finder worden als taggegevens opgeslagen.

Inhoud

De microfooninstellingen aanbrengen (Mic Setting)	107
• De microfooninstellingen opslaan/oproepen.....	109
Het Vocal Harmony-type (Vocal Harmony) bewerken.....	110
De Synth Vocoder-typen (Vocal Harmony) bewerken.....	114

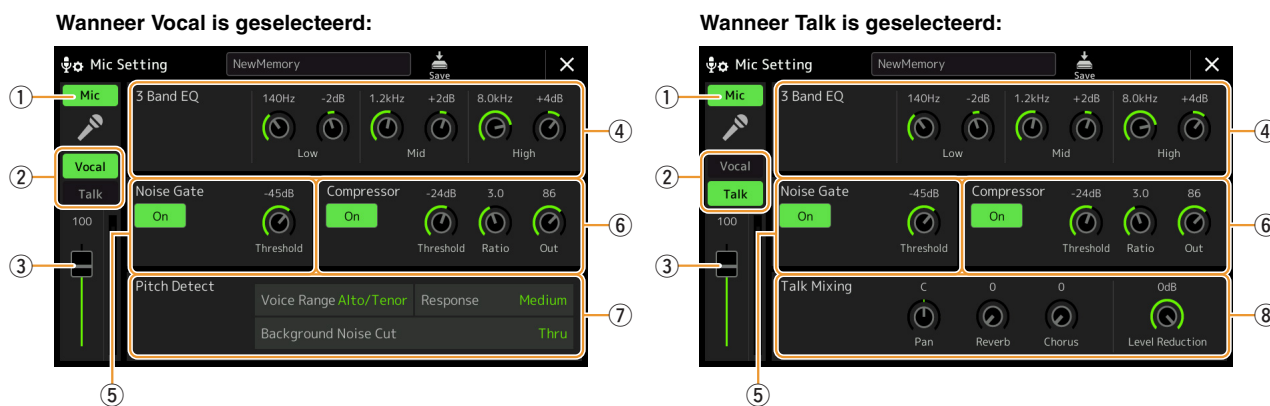
De microfooninstellingen aanbrengen (Mic Setting)

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u parameters kunt instellen voor verschillende effecten die op het microfoongeluid worden toegepast. U moet zowel Vocal- als Talk-instellingen opgeven. Vocal voor uw zangperformance en Talk bijvoorbeeld voor het doen van aankondigingen tussen songs.


De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Mic Setting].

OPMERKING

Met deze instellingen kunt u EQ, Noise Gate en Compressor aanpassen wanneer Vocal is geselecteerd. Als u Pan- en Reverb/Chorus-instellingen voor uw zangstem wilt aanpassen, gebruikt u de Mixer-instellingen (pagina 121).



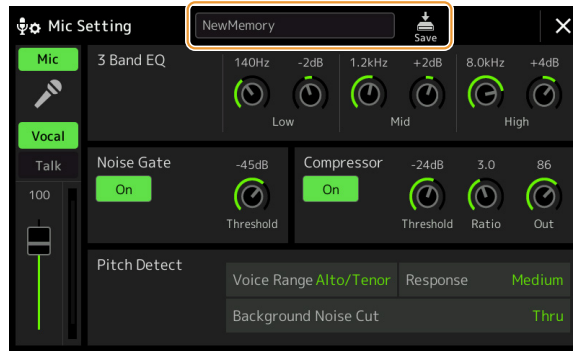
①	Microfoon aan/uit	Hiermee schakelt u het microfoongeluid in of uit. Wanneer dit aan staat, is het microfoongeluid invoer voor het instrument. OPMERKING Deze instelling is equivalent aan die op de display Vocal Harmony (pagina 110).
②	Vocal/Talk-schakelaar	Wanneer u voor uw performance in de microfoon zingt, moet u deze op Vocal instellen. Wanneer u normaal praat of een aankondiging tussen twee songs van uw performance moet doen, stel u deze in op Talk. Hiermee kunt u afhankelijk van de situatie direct de microfooninstellingen wijzigen. Het instellen op Talk is equivalent aan het aanzetten van de knop [TALK] op het paneel.
③	Volume aanpassen	Past het ingangsvolume van het microfoongeluid aan. Het ingangsniveau wordt rechts weergegeven. OPMERKING Deze instelling is equivalent aan die op de display Vocal Harmony (pagina 110).


④	3 Band EQ	De EQ (Equalizer) is een processor die het frequentiespectrum verdeelt over meerdere banden die naar wens kunnen worden versterkt of verzwakt om zo de algehele frequentierespons aan te passen. Het instrument beschikt over een driebands (Low, Mid en High) digitale equalizerfunctie voor het microfoongeluid. Voor elk van de drie banden kunt u de middenfrequentie (Hz) en het niveau (dB) via de corresponderende knoppen op de display aanpassen.	
⑤	Noise Gate	Dit effect schakelt het microfoonsignaal uit wanneer het inkomende signaal beneden het gespecificeerde niveau komt. Het sluit effectief externe bijgeluiden uit, terwijl het gewenste signaal (zang, etc.) echter wel doorgelaten wordt.	
		On/Off	Hiermee zet u Noise Gate aan of uit.
		Threshold	Hiermee past u het ingangsniveau aan waarboven de gate begint door te laten.
⑥	Compressor	Dit effect houdt het uitgangssignaal laag als het ingangssignaal van de microfoon een aangegeven niveau overschrijdt. Dit is vooral handig voor het gelijkmatiger maken van zangstemmen met een grote wisselende dynamiek. Het signaal wordt effectief gecompriemd, zodat luidere partijen zachter klinken of andersom.	
		On/Off	Hiermee zet u de compressor aan of uit.
		Threshold	Hiermee wordt het ingangsniveau aangepast waarboven de compressie wordt toegepast.
		Ratio	Hiermee past u de compressieverhouding aan. Bij een hogere verhouding is het geluid meer gecompriemd met een verminderd dynamisch bereik.
		Out	Hiermee past u het uiteindelijke uitgangsniveau aan.
⑦	Pitch Detect (alleen wanneer Vocal is geselecteerd)	Hiermee kunt u instellen hoe de toonhoogte van het microfoongeluid tijdens de performance wordt gedetecteerd.	
		Voice Range	Stel dit in om afhankelijk van uw voice de meest natuurlijke Vocal Harmony te krijgen. <ul style="list-style-type: none"> • Bass: ontworpen om lagere voices te verbeteren. Deze instelling is ook goed voor grommen en schreeuwen. • Alto/Tenor: ontworpen om voices in het middengebied te verbeteren. • Soprano: ontworpen om hogere voices te verbeteren. Deze instelling is ook goed voor dicht bij de microfoon zingen. • All Range: ontworpen om voices van vocalisten met een groot bereik, van bas tot sopraan, te verbeteren.
		Response	Hiermee past u de responsnelheid van het Vocal Harmony-effect aan of hoe snel harmonieën als antwoord op uw voice worden gegenereerd. <div style="border-left: 2px solid green; padding-left: 5px; margin-top: 10px;"> <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer één of beide van de Lead Pitch Detect Speed- en Harm Pitch Detect Speed-parameters van Vocal Harmony (pagina 113) op 'als Mic Setting' zijn ingesteld, is deze parameter effectief. In andere instellingen is de instelling voor de respons van de toonhoogtedetectie van Vocal Harmony effectief.</p> </div>
		Back-ground Noise Cut	Hiermee kunt u bijgeluiden uifilteren die met de toonhoogtedetectie zouden interfereren. De instelling Thru zet het bijgeluidfilter uit.
⑧	Talk Mixing (alleen wanneer Talk is geselecteerd)	Hiermee kunt u instellingen voor het spreken of het doen van aankondigingen tussen songs tijdens een performance opgeven.	
		Pan	Hiermee wordt de stereopanpositie van het microfoongeluid bepaald.
		Reverb	Hiermee bepaalt u de diepte van de reverbeffecten die op het microfoongeluid worden toegepast.
		Chorus	Hiermee bepaalt u de diepte van de choruseffecten die op het microfoongeluid worden toegepast.
		Level Reduction	Hiermee wordt de hoeveelheid reductie bepaald die wordt toegepast op het algehele geluid (met uitzondering van de microfooningang). Zo kunt u effectief de balans tussen uw stem en het totaalgeluid van het instrument aanpassen.


LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder eerst de opslagbewerking uit te voeren.

De microfooninstellingen opslaan/oproepen



Alle microfooninstellingen kunnen als één enkel bestand worden opgeslagen door op  (Opslaan) op de display Mic Setting te tikken. Er kunnen maximaal tien bestanden in het gebruikersgeheugen van dit instrument worden opgeslagen. Voor toekomstig gebruik kunt u voor het gemak een duidelijke beschrijvende naam toekennen of een naam die met uw performance overeenkomt.

Als u de microfooninstellingen wilt oproepen, tikt u links van  (Opslaan) op de naam van de instelling en selecteert u vervolgens het gewenste bestand.

OPMERKING

Als u de microfooninstellingen naar een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor op de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking ([pagina 148](#)) uit te voeren.

Het Vocal Harmony-type (Vocal Harmony) bewerken

Door de parameters van het vooraf ingestelde Vocal Harmony-type te bewerken, kunt u uw originele Vocal Harmony-type maken.

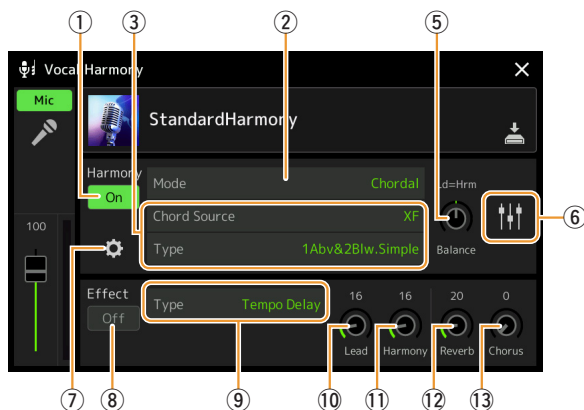
De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Tik op de naam van de Vocal Harmony om de display voor selectie van Vocal Harmony te openen.
- 2** Tik op [Vocal Harmony] en selecteer vervolgens het gewenste Vocal Harmony-type.
- 3** Bewerk afhankelijk van het Vocal Harmony-type de relevante instellingen zoals gewent.

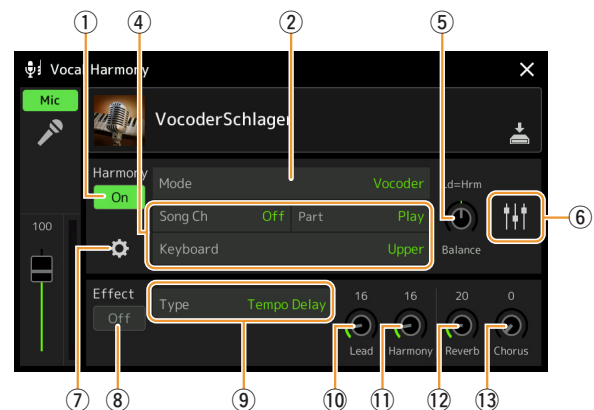
OPMERKING

Controleer of de microfoon correct is aangesloten (raadpleeg de gebruikershandleiding) en de instellingen correct zijn aangepast (raadpleeg de naslaggids [pagina 107](#)) voordat u hier de Vocal Harmony-parameters instelt.

Wanneer de modus (2) op Chordal is ingesteld:






Wanneer de modus (2) op Vocoder of Vocoder-Mono is ingesteld:






Harmony

Hiermee kunt u de Vocal Harmony-parameters bewerken.

①	Harmony On/Off	Hiermee zet u de Vocal Harmony aan of uit. Dit is equivalent aan de knop [VOCAL HARMONY] op het paneel.						
②	Mode	Hoewel een van de drie volgende modi automatisch wordt geselecteerd wanneer een Vocal Harmony-type wordt geselecteerd, kunt u de modus wijzigen.						
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Chordal</td> <td>De harmonienoten worden bepaald door de volgende drie akkoordtypen: akkoorden die in de akkoordsectie van het toetsenbord (met de knop [ACMP] aangezet) zijn gespeeld, akkoorden die in de linkerhandsectie van het toetsenbord (met de partij Left aangezet) zijn gespeeld en akkoorden in de songdata voor het besturen van de harmonie. (Niet beschikbaar als de song helemaal geen akkoorddata bevat.)</td> </tr> <tr> <td>Vocoder</td> <td>Het microfoongeluid wordt uitgevoerd via de noten die u op het keyboard speelt of via de noten van de afgespeelde song.</td> </tr> <tr> <td>Vocoder-Mono</td> <td>In principe hetzelfde als de Vocoder. In deze modus kunnen alleen melodieën of lijnen met één noot worden afgespeeld (met prioriteit voor de laatst gespeelde noten).</td> </tr> </tbody> </table>	Chordal	De harmonienoten worden bepaald door de volgende drie akkoordtypen: akkoorden die in de akkoordsectie van het toetsenbord (met de knop [ACMP] aangezet) zijn gespeeld, akkoorden die in de linkerhandsectie van het toetsenbord (met de partij Left aangezet) zijn gespeeld en akkoorden in de songdata voor het besturen van de harmonie. (Niet beschikbaar als de song helemaal geen akkoorddata bevat.)	Vocoder	Het microfoongeluid wordt uitgevoerd via de noten die u op het keyboard speelt of via de noten van de afgespeelde song.	Vocoder-Mono	In principe hetzelfde als de Vocoder. In deze modus kunnen alleen melodieën of lijnen met één noot worden afgespeeld (met prioriteit voor de laatst gespeelde noten).
		Chordal	De harmonienoten worden bepaald door de volgende drie akkoordtypen: akkoorden die in de akkoordsectie van het toetsenbord (met de knop [ACMP] aangezet) zijn gespeeld, akkoorden die in de linkerhandsectie van het toetsenbord (met de partij Left aangezet) zijn gespeeld en akkoorden in de songdata voor het besturen van de harmonie. (Niet beschikbaar als de song helemaal geen akkoorddata bevat.)					
Vocoder	Het microfoongeluid wordt uitgevoerd via de noten die u op het keyboard speelt of via de noten van de afgespeelde song.							
Vocoder-Mono	In principe hetzelfde als de Vocoder. In deze modus kunnen alleen melodieën of lijnen met één noot worden afgespeeld (met prioriteit voor de laatst gespeelde noten).							

③ (Wanneer de modus op Chordal is ingesteld)	
Chord Source	<p>Hiermee bepaalt u welke data of event van een song voor akkoorddetectie wordt gebruikt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: detecteert geen akkoorden uit de songdata. • XF: akkoorddata die via XF zijn gedefinieerd, worden gebruikt. • 1-16: detecteert een akkoord uit de noten van het hier opgegeven MIDI-kanaal. <p> OPMERKING</p> <p>De Vocal Harmony werkt ongeacht deze instellingen mogelijk niet correct op de songdata omdat de geselecteerde song mogelijk geen akkoorddata of onvoldoende nootdata voor akkoorddetectie bevat.</p>
Type	<p>Hiermee wordt bepaald hoe de harmonienoten op het microfoongeluid worden toegepast door een van de akkoordtypen te selecteren. Bijna alle typen passen de harmonienoten toe op basis van het akkoord dat via de linkerhandsectie van het toetsenbord, de akkoordsectie van het toetsenbord of de songdata is opgegeven, met uitzondering van de volgende twee typen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: hiermee worden harmonienoten gegenereerd op de grondtoontoets en het toetstype die op de display Harmony Assign (⑦) zijn opgegeven, wat inhoudt dat de harmonienoten niet afhankelijk zijn van het akkoord, maar overeenkomen met de diatonische toonladder van de huidige toonsoort van de song. • Parallel: hierdoor wordt ongeacht het akkoord een noot aan de solonoot (microfoongeluid) toegevoegd met het interval gespecificeerd op ⑥. <p> OPMERKING</p> <p>In de lijst Chordal Type betekent Abv dat de harmonienoten boven de solonoot (microfoongeluid) worden gegenereerd terwijl Blw betekent dat de harmonienoten onder de solonoot worden gegenereerd.</p> <p>Raadpleeg de datalist (Vocal Harmony-parameterlijst) op de website voor meer informatie over de akkoordtypen.</p>
④ (Wanneer de modus is ingesteld op 'Vocoder' of 'Vocoder-Mono')	
Song Ch	<p>Wanneer dit op 1-16 is ingesteld, worden de nootdata (gespeeld vanuit een song op dit instrument of de aangesloten computer) van het corresponderende kanaal gebruikt om de harmonie te besturen. Wanneer dit op Off is ingesteld, wordt de songdatabesturing van de harmonie uitgeschakeld.</p>
Part	<p>Wanneer dit op Mute is ingesteld, wordt het hierboven geselecteerde kanaal (om Harmony te besturen) tijdens het afspelen van de song gedempt (uitgeschakeld), waardoor u de besturing via bepaalde kanalen desgewenst kunt uitschakelen.</p>
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: de toetsenbordbesturing van de harmonie wordt uitgezet. • Upper: de noten die rechts van het splitpunt (links) worden gespeeld, besturen de harmonie. • Lower: de noten die links van het splitpunt (links) worden gespeeld, besturen de harmonie. <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer de instellingen van zowel het toetsenspel als de songdata worden toegepast, worden die instellingen samengevoegd om de harmonie te besturen.</p>
⑤	<p>Balance</p> <p>Hiermee kunt u de balans tussen de solostem (het microfoongeluid) en het Vocal Harmony-geluid instellen. Door deze waarde te verhogen, wordt het volume van de Vocal Harmony verhoogd en dat van de solostem verlaagd. Als dit is ingesteld op L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), gaat alleen Vocal Harmony naar de uitgang; als het is ingesteld op L63>H, gaat alleen de solostem naar de uitgang.</p>

⑥	Balans-aanpassing voor elke solonoot en harmonienoot	<p>De volgende parameters kunnen voor elke solonoot (microfoongeluid) en harmonienoot worden aangepast.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: hiermee kunt u voor elke harmonienoot en solonoot de toonhoogte verschuiven. Het bereik is voor alle noten hetzelfde, maar de solonoot kan alleen in octaven worden aangepast. Wanneer het akkoordtype op ScaleDiatonic is ingesteld, wordt deze parameter gewijzigd in Degree, waarmee u de toonhoogte in de volgende gradaties kunt verschuiven: -3 octaven (-22 schaalgradaties) – Unison (1 schaalgradatie) – +3 octaven (+22 schaalgradaties). • Detune: hiermee bepaalt u de instelling voor een fijne toonhoogte voor elke harmonienoot van -50 cents tot +50 cents. • Formant: hiermee bepaalt u de formantinstelling voor elke harmonienoot. Hoe hoger de waarde, hoe 'vrouwelijker' de harmoniestem wordt. Hoe lager de waarde, hoe 'mannelijker' de stem wordt. • Pan: hiermee bepaalt u de panpositie-instelling voor elke harmonienoot. Als u elke harmonienoot op een verschillende panpositie instelt, met de solostem bijvoorbeeld in het midden, is het resultaat een natuurlijk breed stereogeluid. • Volume: hiermee bepaalt u de volume-instelling voor elke harmonienoot. Gebruik dit om de relatieve niveaubalans tussen de solostem en de harmonienoten aan te passen. <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer de modus voor toonhoogtecorrectie (⑦) op OFF is ingesteld, is de solopartij niet beschikbaar voor de Transpose-, Detune- en Formant-parameters.</p> <p> OPMERKING</p> <p>De Transpose-waarden van de harmonieën zijn alleen beschikbaar wanneer de modus (②) op Chordal is ingesteld.</p>
⑦	Harmony Assign	<p>Hiermee kunt u instellen hoe de harmonienoten aan de solonoot (microfoongeluid) worden toegewezen of ge-voiced. Raadpleeg voor details de datalist (Vocal Harmony-parameterlijst) op de website.</p> <p>● Wanneer de Harmoniemodus op Chordal is ingesteld</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: hiermee bepaalt u hoe de harmonieën worden ge-voiced of welk type akkoord bij het maken van de harmonieën volgens verschillende muziekstijlen wordt gebruikt. <p> OPMERKING</p> <p>Deze parameter is alleen beschikbaar als het akkoordtype op iets anders dan ScaleDiatonic of Parallel wordt ingesteld.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: als het akkoordtype (③) op ScaleDiatonic wordt ingesteld, is deze parameter niet beschikbaar. Harmonienoten op basis van deze instellingen zijn niet afhankelijk van het akkoord maar komen overeen met de diatonische toonladder van de huidige toonsoort van de song. <p>● Wanneer de harmoniemodus op Vocoder of Vocoder-Mono is ingesteld</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: hiermee bepaalt u de mate waarin de harmoniepartijen worden getransponeerd. De instelling van 0 resulteert in geen transponering terwijl de instelling Auto resulteert in automatische transponering.

⑦	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: hiermee wordt de toonhoogte van de solonoot (microfoongeluid) gecorrigeerd. Off corrigeert niet terwijl Hard de toonhoogte heel nauwkeurig corrigeert. • Humanize: met deze instelling kunt u de Vocal Harmony-geluiden natuurlijker en minder elektronisch maken door kleine tijdsverschillen tussen de solonoten en harmonienoten te introduceren. <ul style="list-style-type: none"> Off: geen Humanize-effect. 1: het Humanize-effect wordt op de Harmony toegepast om een wat natuurlijker gevoel te creëren met een authentiek klinkend verruimend effect, wat de indruk wekt dat er meer mensen aan het zingen zijn. 2: het Humanize-effect wordt op de Harmony toegepast om een apartere groove te produceren. Zelf snelle passages behouden hun ritmische essentie. 3: het Humanize-effect wordt op de Harmony toegepast om uitdrukking te geven aan de manier waarop de solovocalist en het achtergrondkoor op elkaar reageren, met de solostem op de voorgrond en de timing enigszins ontspannen. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: hiermee bepaalt u hoe snel de toonhoogten van de solonoot en de harmonienoten in reactie op het signaal via de microfoon worden gedetecteerd. Bij 1 wordt er heel langzaam gereageerd, bij 4 standaard, bij 15 wordt er heel snel gereageerd en bij 'als Mic Setting' wordt prioriteit gegeven aan de snelheid die is opgegeven bij de Pitch Detect-respons van de display Mic Setting (pagina 108). • Harmony Effect: hiermee bepaalt u het effecttype dat op de aan de solonoot toegevoegde harmonienoten wordt toegepast. • Harmony Stability: hiermee bepaalt u de mate van stabiliteit waarmee de Harmony op de solonoot wordt toegepast. Wanneer dit op Stable is ingesteld, zorgt dit voor een relatief stabiel geluid met weinig harmoniebeweging. Wanneer dit op Dynamic is ingesteld, lijkt dit harmonie met beweging toe te voegen volgens het ingangsgeluid. • Lead Vibrato Depth: hiermee geeft u de vibratodiepte van het sologeluid op. • Harm Vibrato Depth: hiermee geeft u de vibratodiepte van het harmoniegeluid op. • Vibrato Speed: hiermee geeft u de vibratosnelheid van de solo- en harmoniegeluiden op. • Vibrato Delay: hiermee geeft u de vibratovertraging van de solo- en harmoniegeluiden op. <p>Raadpleeg de datalijst (Vocal Harmony-parameterlijst) op de website voor meer informatie over de parameters van Detail Setting.</p>
---	----------------	--

Effect

Hiermee bewerkt u de parameters die betrekking hebben op de effecten die op de Vocal Harmony-noten zijn toegepast.

⑧	Effect On/Off	Hiermee zet u de effecten die op de Vocal Harmony-noten zijn toegepast aan of uit.
⑨	Type	Hiermee selecteert u het effecttype dat op de Vocal Harmony-noten wordt toegepast. U kunt ook de gedetailleerde parameters van het geselecteerde type bewerken. Raadpleeg voor details de datalijst (Vocal-effecttypelijst voor de Vocal Harmony-effecttypen en Vocal Harmony-parameterlijst voor de Vocal Harmony-effectparameters) op de website.
⑩	Lead	Hiermee past u de effectdiepte aan die op de solonoot wordt toegepast.
⑪	Harmony	Hiermee past u de effectdiepte aan die op de harmonienoten wordt toegepast.
⑫	Reverb	Hiermee past u de reverbdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is equivalent aan die op de display Mixer (pagina 121).
⑬	Chorus	Hiermee past u de chorusdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is equivalent aan die op de display Mixer (pagina 121).

4 Tik op (Opslaan) en sla vervolgens de bewerkingen op als een origineel Vocal Harmony-type.

Er kunnen in totaal zestig typen (Vocal Harmony- en Synth Vocoder-typen) worden opgeslagen. U kunt voor het gemak voor toekomstig gebruik een beschrijvende naam toekennen die met de instellingen overeenkomt.

LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder eerst de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de Vocal Harmony-instellingen naar een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor op de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking (pagina 148) uit te voeren.

De Synth Vocoder-typen (Vocal Harmony) bewerken

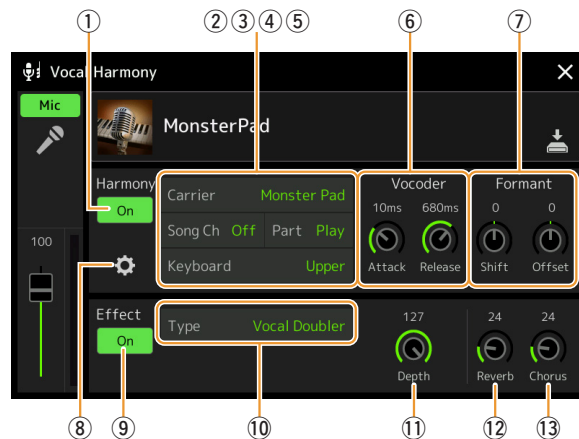
Door de parameters van het vooraf ingestelde Synth Vocoder-type te bewerken, kunt u uw originele Synth Vocoder-type maken.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Tik op de naam van de Vocal Harmony om de display voor selectie van Vocal Harmony te openen.
- 2** Tik op [Synth Vocoder] en selecteer vervolgens het gewenste Synth Vocoder-type.
- 3** Bewerk afhankelijk van het Synth Vocoder-type de relevante instellingen zoals gewenst.


OPMERKING


Controleer of de microfoon correct is aangesloten (raadpleeg de gebruikershandleiding) en de instellingen correct zijn aangepast (raadpleeg de naslaggids [pagina 107](#)) voordat u hier de Synth Vocoder-parameters instelt.



Harmony

Hiermee kunt u de Synth Vocoder-parameters bewerken.

①	Harmony On/Off	Hiermee zet u de Synth Vocoder aan of uit. Dit is equivalent aan de knop [VOCAL HARMONY] op het paneel.
②	Carrier	Hiermee selecteert u het geluid van het muziekinstrument dat als bron (drager) voor de Synth Vocoder wordt gebruikt. (De drager dient als het basisgeluid waarop de vocale kenmerken worden toegepast.)
③	Song Ch	Wanneer dit op 1-16 is ingesteld, worden de nootdata (gespeeld vanuit een song op dit instrument of de aangesloten computer) van het corresponderende kanaal gebruikt om de harmonie te besturen. Wanneer dit op Off is ingesteld, wordt de songdatabesturing van de harmonie uitgeschakeld.
④	Part	Wanneer dit op Mute is ingesteld, wordt het hierboven geselecteerde kanaal (om Harmony te besturen) tijdens het afspelen van de song gedempt (uitgeschakeld), waardoor u de besturing via bepaalde kanalen desgewenst kunt uitschakelen.
⑤	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: de toetsenbordbesturing van de harmonie wordt uitgezet. • Upper: de noten die rechts van het splitpunt (links) worden gespeeld, besturen de harmonie. • Lower: de noten die links van het splitpunt (links) worden gespeeld, besturen de harmonie. <p> OPMERKING</p> <p>Wanneer de instellingen van zowel het toetsenspel als de songdata worden toegepast, worden die instellingen samengevoegd om de harmonie te besturen.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: hiermee wordt de aanslagtijd van het Synth Vocoder-geluid bepaald. Hoe hoger de waarde is, hoe langzamer de attack. • Release: hiermee wordt de releasetijd van het Synth Vocoder-geluid bepaald. Hoe hoger de waarde is, hoe langzamer het geluid wegsterft.

⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: bepaalt hoeveel (in BPF) de afsnijfrequentiewaarde van de BPF's (voor de Inst-ingang) omhoog of omlaag wordt verschoven. Deze parameter kan worden gebruikt om het karakter van het Vocoder-geluid te wijzigen. • Offset: hiermee worden de afsnijfrequenties van alle BPF's (voor de Inst-ingang) nauwkeurig aangepast. Deze parameter kan worden gebruikt om het karakter van het Vocoder-geluid nauwkeurig af te stemmen. 	
⑧	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: hiermee bepaalt u het niveau van de drager voor het Synth Vocoder-geluid. • Noise: hiermee wordt het bijgeluidniveau bepaald dat wordt ingevoerd naar de Synth Vocoder. Dit kan worden gebruikt om sissende geluiden en plofklanken te benadrukken en de spraakeigenschappen meer naar voren te halen. • Octave: hiermee bepaalt u de octaafinstelling van de drager voor het Synth Vocoder-geluid.
	HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Frequency): bepaalt de HPF-afsnijfrequentie voor het microfooningangsgeluid. Wanneer deze parameter wordt ingesteld op een lage waarde, wordt een minimaal verwerkt ingangsgeluid geproduceerd, met andere woorden: dicht bij het origineel. Bij hogere waarden worden de hoogfrequente consonanten en sissende geluiden benadrukt (waardoor woorden gemakkelijker te verstaan zijn). • Level: hiermee wordt het niveau bepaald van het microfoongeluid dat vanuit de HPF wordt uitgevoerd. 	
	BPF1–10 (Band Pass Filter)	<p>Hiermee wordt elke uitgangsversterking bepaald van BPF 1–10 voor de Inst-ingang (geluid van het toetsenspel). BPF 1 komt overeen met de laagste formant terwijl BPF 10 overeenkomt met de hoogste formant.</p> <p> OPMERKING</p> <p>Het resultaat kan afhankelijk van de set-upinstellingen feedback (jankend) zijn. Wees vooral voorzichtig wanneer u waarden verhoogt.</p>	

Effect

Hiermee bewerkt u de parameters die betrekking hebben op de effecten die op de Synth Vocoder-noten zijn toegepast.

⑨	Effect On/Off	Hiermee zet u de effecten die op de Synth Vocoder-noten zijn toegepast aan of uit.
⑩	Type	Hiermee selecteert u het effecttype dat op de Synth Vocoder-noten wordt toegepast. U kunt ook de gedetailleerde parameters van het geselecteerde type bewerken. Raadpleeg voor details de datalist (Vocal-effecttypelijst voor de Synth Vocoder-effecttypen en Vocal Harmony-parameterlijst voor de Synth Vocoder-effectparameters) op de website.
⑪	Depth	Hiermee past u de effectdiepte aan die op het totale Synth Vocoder-geluid wordt toegepast.
⑫	Reverb	Hiermee past u de reverbdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is equivalent aan die op de display Mixer (pagina 121).
⑬	Chorus	Hiermee past u de chorusdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is equivalent aan die op de display Mixer (pagina 121).

4 Tik op (Opslaan) en sla vervolgens de bewerkingen op als een origineel Synth Vocoder-type.

Er kunnen in totaal zestig typen (Synth Vocoder- en Vocal Harmony-typen) worden opgeslagen. U kunt voor het gemak voor toekomstig gebruik een beschrijvende naam toekennen die met de instellingen overeenkomt.

LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder eerst de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de Synth Vocoder-instellingen naar een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor op de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking ([pagina 148](#)) uit te voeren.

Inhoud

Filterparameters bewerken (Filter)	116
EQ-parameters bewerken (EQ).....	117
Effectparameters bewerken (Effect)	119
• De effectinstellingen bewerken en opslaan	120
Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb)	121
• De chorus-/reverbinstellingen bewerken en opslaan	121
Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/volume).....	121
Hoofdcompressorinstellingen bewerken (Compressor)	122
Blokdiagram	124

In de gebruikershandleiding gaan we in op de basisprocedure van het gebruik van de mixerfunctie. Deze naslaggids biedt meer gedetailleerde informatie over elke display (of functie) van de display Mixer die via [MENU] → [Mixer] wordt opgeroepen.

Met de partijselectietabbladen Panel1–Song9-16 boven aan de display Mixer kunt u het geluid voor elke bijbehorende partij aanpassen, terwijl u met Master algehele geluidsaanpassingen voor het gehele instrument kunt doorvoeren.

OPMERKING

Wanneer een audiosong wordt geselecteerd, kunt u de parameters die betrekking hebben op de songpartij of kanalen niet instellen.

OPMERKING

Knoppen en schuifregelaars verschijnen alleen op de instellingendisplays wanneer de relevante parameters beschikbaar zijn.

Raadpleeg het blokschema op [pagina 124](#) voor een visuele indicatie van de signaalbaan en de configuratie van de mixer.

Filterparameters bewerken (Filter)

Deze functie wijzigt de tooneigenschappen (helderheid, enzovoort) van het geluid door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te kappen. De functie is niet beschikbaar als u op de tabbladen boven aan de display van de mixer Master selecteert.



Resonance	Hiermee kunt u het resonantie-effect (pagina 42) voor elke partij aanpassen. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de parameter 'Cutoff' om het geluid meer karakter te geven.
Cutoff	Bepaalt de helderheid van het geluid voor elke partij door de afsnijfrequentie aan te passen (pagina 42).

EQ-parameters bewerken (EQ)

De equalizer (ook wel EQ genoemd) is een geluidsprocessor die het frequentiespectrum verdeelt over meerdere banden die desgewenst kunnen worden versterkt of verzwakt om zo de algehele frequentierespons aan te passen. Met de partijselectietabbladen Panel1–Song9-16 boven aan de display Mixer kunt u de EQ voor elke bijbehorende partij aanpassen, terwijl u met Master algehele EQ-aanpassingen voor het gehele instrument kunt doorvoeren.

Partij-EQ (wanneer een van de tabbladen Panel1–Song9-16 wordt geselecteerd)



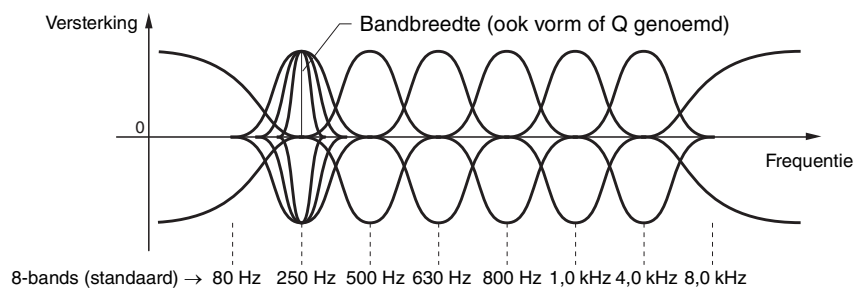
High	Versterkt of verzwakt de hoge EQ-band voor elke partij.
Low	Versterkt of verzwakt de lage EQ-band voor elke partij.

Master-EQ (wanneer het tabblad Master wordt geselecteerd)

Dit instrument beschikt over een achtbands digitale EQ van hoge kwaliteit. Met deze functie kan een afrondend effect (klankkleurregeling) op het geluid van uw instrument worden toegepast. Op de display Master kunt u een van de vijf vooraf ingestelde EQ-typen selecteren. U kunt zelfs uw eigen aangepaste EQ instellingen maken door de frequentiebanden aan te passen en de instellingen op te slaan naar één van twee User Master EQ-typen.

OPMERKING

De Master-EQ kan niet op een audiosong, de audio-ingang via de AUX IN-aansluitingen of het metronoomgeluid worden toegepast.





1 Selecteer het gewenste EQ-type dat moet worden bewerkt.

- **Flat:** neutrale EQ-instellingen. De versterking van elke frequentie is ingesteld op 0 dB.
- **Mellow:** zachte en warme EQ-instellingen waarin hogefrequentiebanden enigszins worden verminderd.
- **Bright:** de EQ-instelling voor het versterken van het niveau van de hoge frequenties, waardoor het geluid helderder wordt.
- **Loudness:** heldere EQ-instellingen waarin de hoge en lage frequentiegeluiden worden benadrukt. Dit past goed bij up-tempo muziek.
- **Powerful:** krachtige EQ-instellingen waarin alle frequentiegeluiden worden benadrukt. Dit kan worden gebruikt om de muziek voor feestjes enzovoort te versterken.
- **User1/2:** uw eigen aangepaste EQ-instellingen die in stap 4 zijn opgeslagen.

2 Pas de Q (bandbreedte) en de middenfrequentie van elke band aan.

Het beschikbare frequentiebereik is verschillend voor elke band. Hoe hoger de waarde van Q, hoe smaller de bandbreedte.

3 Pas het versterkingsniveau aan om elk van de acht banden desgewenst te versterken of te verzwakken.

4 Tik op (Opslaan) om de instelling als een User Master-EQ-type op te slaan.

Er kunnen maximaal twee EQ-typen worden gemaakt en opgeslagen.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u de Master-EQ-instellingen naar het USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor vanaf de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking (pagina 148) uit te voeren.

Effectparameters bewerken (Effect)

Dit instrument beschikt over de volgende effectblokken.

- **Systeemeffect (Chorus, Reverb):** deze effecten worden op het totale geluid van dit instrument toegepast. Voor elke partij kunt u de diepte van het systeemeffect aanpassen. Dit kan worden ingesteld op de display Chorus/Reverb (pagina 121).
- **Invoegeffect 1–28:** deze effecten worden alleen op een specifieke partij toegepast. Selecteer voor elk van deze effecten een effecttype dat specifiek voor de gewenste partij is (bijvoorbeeld vervorming, wat alleen op de gitaarpartij wordt toegepast).
- **Variatie-effect:** dit blok kan voor systeemeffecten en invoegeffecten worden gebruikt en u kunt tussen beide schakelen.

In dit gedeelte worden de instellingen uitgelegd die betrekking hebben op de invoegeffecten en het variatie-effect op de display Effect. Deze display is niet beschikbaar wanneer het tabblad Master boven aan de display Mixer is geselecteerd.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Hiermee kunt u het gewenste invoegeffecttype voor elke partij toewijzen door op het gebied boven elke knop te tikken. U kunt de mate waarin elk effect wordt toegepast aanpassen door de knoppen te gebruiken.</p> <p>Als u elk van de invoegeffecten aan een bepaalde partij wilt toewijzen en een effecttype wilt selecteren, tikt u op [Assign Part Setting] in de rechterbovenhoek van dit gebied en geeft u de noodzakelijke instellingen in het venster op.</p> <p>De toewijsbare partijen voor elk van de invoegeffecten zijn als volgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–19: toetsenpartijen, songkanalen 1–16 • Insertion Effect 20: microfoon, songkanalen 1–16 • Insertion Effect 21–28: stijlpartijen (behalve de audiopartij van de audiostijl)
<p>Variation Effect</p>	<p>Tik op [Insertion] of [System] om voor de effectverbinding te schakelen tussen het invoegeffect en het systeemeffect en tik vervolgens op het rechteruiteinde van deze lijn om het gewenste effecttype te selecteren.</p> <p>Wanneer System wordt geselecteerd, wordt dit effect als systeemeffect toegepast op alle partijen van de song en stijl. Wanneer Insertion wordt geselecteerd, wordt dit effect alleen toegepast op de opgegeven song-/stijlpartij.</p> <p>Als u de mate waarin het effect wordt toegepast wilt aanpassen, gebruikt u de knop van elke partij.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Dit is niet beschikbaar wanneer het tabblad Panel1 of Panel2 boven aan de display Mixer is geselecteerd.</p>

De effectinstellingen bewerken en opslaan

U kunt de instellingen van de systeemeffecten (Chorus, Reverb), invoegeffecten en variatie-effecten bewerken. De bewerkingen kunnen als een User Effect-type worden opgeslagen.

- 1** Tik vanuit de display Mixer op de naam van het effecttype om de instellingendisplay Effect op te roepen.



- 2** Selecteer de effectcategorie en het effecttype en pas de parameterwaarde aan door de regelaars op de display te gebruiken.

- 3** Tik indien nodig op [Detail] om de display Effect Parameter op te roepen en extra instellingen op te geven.

De beschikbare parameters verschillen afhankelijk van het effecttype.

- 4** Tik op  (Opslaan) om de instelling als een User Effect-type op te slaan.

Er kunnen maximaal drie effecttypen voor elk van de Reverb-, Chorus- en Variation Effect-blokken worden opgeslagen terwijl maximaal tien effecttypen voor de Insertion Effect-blokken kunnen worden opgeslagen.

OPMERKING

Parameters die grijs worden weergegeven, kunnen niet worden bewerkt.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u de effectinstellingen naar een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor vanaf de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking (pagina 148) uit te voeren.

Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb)

Zoals in de vorige sectie is beschreven, zijn Chorus en Reverb systeemeffecten die op het gehele geluid van het instrument worden toegepast. Ze zijn niet beschikbaar wanneer het tabblad Master boven aan de display Mixer is geselecteerd.



Chorus	Tik op de naam van het chorustype in de rechterbovenhoek van deze regel om het gewenste chorustype te selecteren. Ga na het selecteren terug naar de display Mixer en gebruik vervolgens elke knop om de chorusdiepte voor elke partij aan te passen.
Reverb	Tik op de naam van het reverbtype in de rechterbovenhoek van deze regel om het gewenste reverbtype te selecteren. Ga na het selecteren terug naar de display Mixer en gebruik vervolgens elke knop om de reverbdiepte voor elke partij aan te passen.

OPMERKING

Raadpleeg de datalist (effecttypelijst) op de website voor informatie over de chorus- en reverbtypen.

De chorus-/reverbinstellingen bewerken en opslaan

De procedure is dezelfde als de bewerking op de display Effect ([pagina 119](#)).

Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/volume)

U kunt de pan (stereopositie van het geluid) en het volume voor elke partij aanpassen. Deze display is niet beschikbaar wanneer het tabblad Master boven aan de display Mixer is geselecteerd.



①	Pan	Hiermee bepaalt u de stereopositie van elke partij (elk kanaal).
②	Volume	Hiermee wordt het niveau van elke partij of elk kanaal bepaald, zodat u de balans tussen alle partijen nauwkeurig kunt regelen.

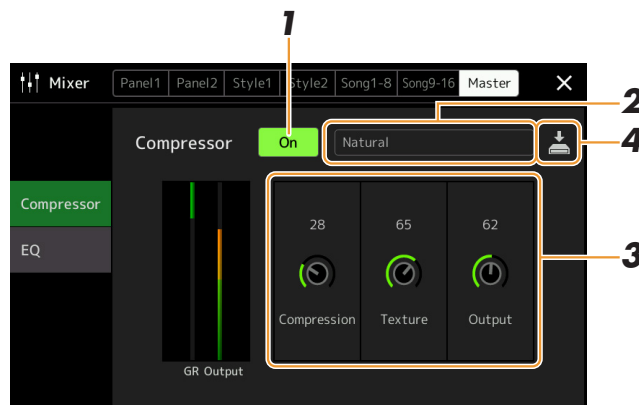
Hoofdcompressorinstellingen bewerken (Compressor)

Een compressor is een effect dat gewoonlijk wordt gebruikt om de dynamiek (zacht/hard geluid) van een audiosignaal te begrenzen en te comprimeren. Voor signalen die erg verschillen in dynamiek, zoals zang- en gitaarpartijen, wordt het dynamische bereik 'geknepen', waardoor in feite zachte geluiden harder en harde geluiden zachter worden gemaakt. Als de compressor met versterking wordt gebruikt om het totale niveau te versterken, zorgt dit voor een krachtiger, consistentere geluid van hoog niveau.

Dit instrument bevat een hoofdcompressor die op het gehele geluid van dit instrument wordt toegepast. Hoewel vooraf ingestelde hoofdcompressorinstellingen worden geleverd, kunt u ook uw eigen vooraf ingestelde originele hoofdcompressorinstellingen maken door de desbetreffende parameters aan te passen. Deze display is alleen beschikbaar wanneer het tabblad Master boven aan de display Mixer is geselecteerd.

OPMERKING

De hoofdcompressor kan niet op een audiosong, de audio-ingang via de AUX IN-aansluitingen of het metronoomgeluid worden toegepast.




1 Stel de compressor in op On.

2 Selecteer het type hoofdcompressor dat moet worden bewerkt.

- **Natural:** natuurlijke compressorinstellingen waarin het effect matig uitgesproken is.
- **Rich:** rijke compressorinstellingen waarmee de kenmerken van het instrument optimaal naar voren komen. Dit is goed voor het verbeteren van akoestische instrumenten, jazzmuziek, enzovoort.
- **Punchy:** sterk overdreven compressorinstellingen. Dit is goed voor het verbeteren van rockmuziek.
- **Electronic:** compressorinstellingen waarmee de kenmerken van de elektronische dance-muziek optimaal naar voren komen.
- **Loud:** krachtige compressorinstellingen. Dit is goed voor het verbeteren van energieke muziek zoals rock of gospelmuziek.
- **User1–5:** uw eigen aangepaste compressorinstellingen die in stap 4 zijn opgeslagen.

3 Bewerk de parameters die betrekking hebben op de hoofdcompressor.

Compression	Parameters zoals Threshold, Ratio en Soft Knee (die op de meest gebruikte compressors beschikbaar zijn) worden allemaal tegelijkertijd gewijzigd, waardoor u het geluid gematigd kunt comprimeren.
Texture	Hiermee voegt u natuurlijke kenmerken aan het effect toe. Hoe hoger de waarde, hoe lichter het effect wordt.  OPMERKING Mogelijk is het gemakkelijker om de wijzigingen te horen in combinatie met Compression en Output.
Output	Bepaalt het uitgangsniveau.

De indicatie GR (Gain Reduction) geeft de versterkingsreductie (gecomprimeerd niveau) aan terwijl Output realtime het uitgangsniveau volgens het instrumentgeluid weergeeft.

4 Tik op (Opslaan) om de instelling als een User-hoofdcompressortype op te slaan.

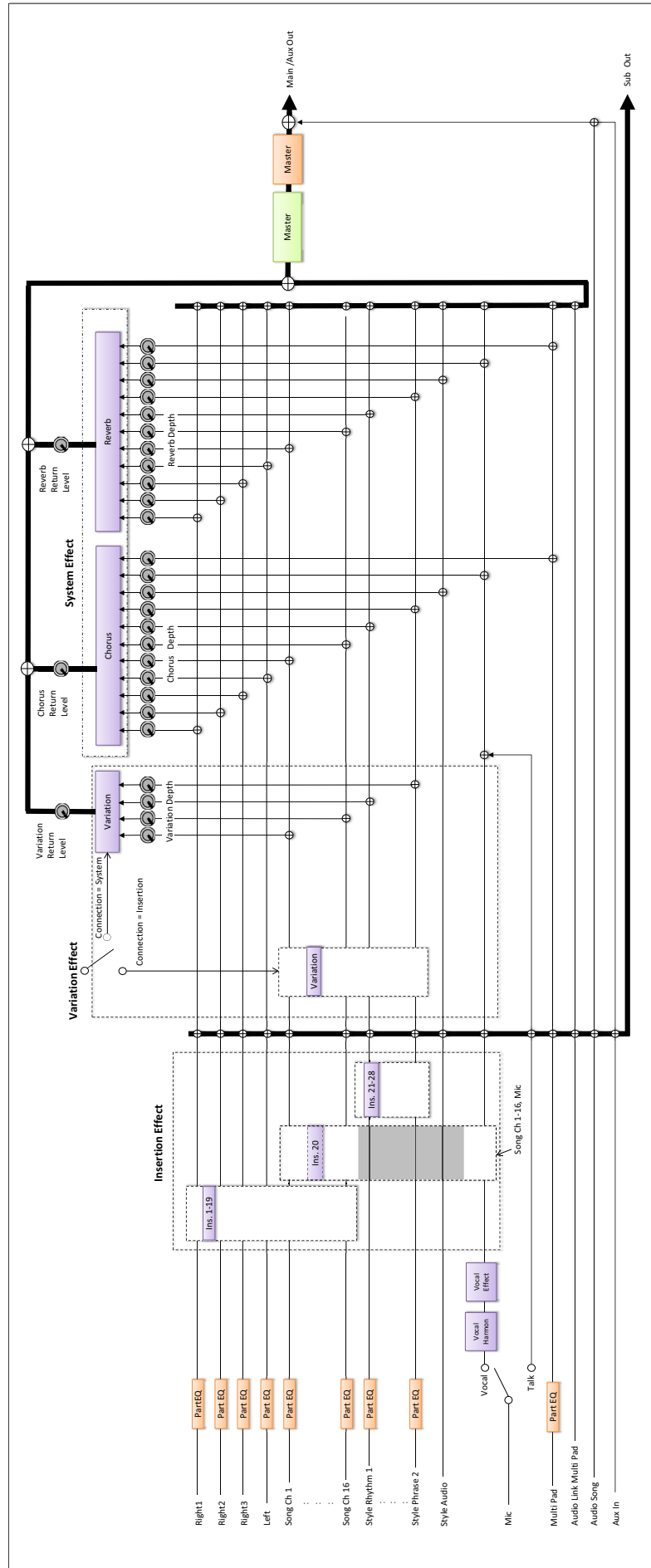
Er kunnen maximaal vijf hoofdcompressortypen worden gemaakt en opgeslagen.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u de hoofdcompressorinstellingen naar een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u deze als een User-effectbestand op. U tikt hiervoor vanaf de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van User Effect om de opslagbewerking ([pagina 148](#)) uit te voeren.

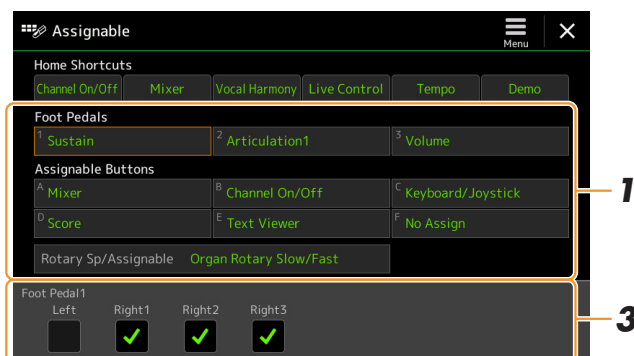


Inhoud

Specifieke functies aan de pedalen en paneelknoppen toewijzen (Assignable)	125
• Toewijsbare functies	126
Toewijzingstypen van de Live Control-knoppen en -schuifregelaars bewerken (Live Control)	129
• Toewijsbare functies	129

Specifieke functies aan de pedalen en paneelknoppen toewijzen (Assignable)

U kunt verschillende functies toewijzen aan voetpedalen die zijn aangesloten op de aansluiting ASSIGNABLE FOOT PEDAL en aan de ASSIGNABLE-knoppen en de knop [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Assignable].



1 Tik om het gewenste pedaal of de gewenste knop te selecteren.

Als u er opnieuw op tikt, wordt de functielijst opgeroepen.

2 Selecteer de functie voor het pedaal of de knop.

Raadpleeg voor meer informatie over elke functie de pagina's 126–128.

3 Geef de nodige instellingen op voor de geselecteerde functie die onder aan de display wordt weergegeven.

4 Stel indien nodig de polariteit van het pedaal in door op (Menu) te tikken.

Dit kan afhankelijk van het pedaal dat u aan het instrument hebt aangesloten averechts werken (erop drukken heeft bijvoorbeeld geen effect, maar loslaten wel). Als zo iets zich voordoet, gebruikt u deze instelling om de polariteit om te draaien.

OPMERKING



Zoals in de gebruikershandleiding is beschreven, kunnen sneltoetsen ook aan de ASSIGNABLE-knoppen worden toegewezen.


OPMERKING



U kunt ook de andere functies aan het pedaal toewijzen: Punch In/Out van Song (pagina 71) en Registration Sequence (pagina 101). Als u meerdere functies aan het pedaal toewijst, is de prioriteit: Punch In/Out van Song → Registration Sequence → Hier toegewezen functies

Toewijsbare functies

In de onderstaande lijst geeft P de pedalen, A de ASSIGNABLE-knoppen en R de knop [ROTARY SP/ASSIGNABLE] aan. De functies die met 'O' worden gemarkeerd, zijn beschikbaar voor de bijbehorende pedalen en knoppen. Gebruik voor functies die met '*' worden aangegeven alleen de voetregelaar, aangezien de juiste bediening niet kan worden verricht met een voetschakelaar.

P	A	R	Functies	
O	O	-	Articulation 1–3	Als u een Super Articulation-voice gebruikt waarbij er een effect aan het pedaal/de voetschakelaar is toegewezen, kunt u het effect inschakelen door het pedaal/de voetschakelaar in te drukken. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
O	-	-	Volume*	Hiermee bedient u het volumen door middel van een voetregelaar. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
O	-	-	Sustain	Hiermee regelt u de sustain. Als u het pedaal indrukt en ingedrukt houdt, klinken alle noten die op het keyboard worden gespeeld langer door. Als u het pedaal loslaat, worden alle sustainnoten onmiddellijk gestopt (gedempt). U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
O	-	-	Sostenuto	Hiermee regelt u het sostenuto-effect. Als u een noot of akkoord op het toetsenbord speelt en op het pedaal drukt terwijl u de noot/noten aanhoudt, krijgen de noten sustain zolang het pedaal ingedrukt wordt gehouden. Alle daaropvolgende noten krijgen echter geen sustain. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld een akkoord sustain geven terwijl andere gespeelde noten staccato klinken. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 5px;">  OPMERKING Deze functie heeft geen invloed op een van de Organ Flutes en op slechts enkele Super Articulation-voices. </div>
O	-	-	Soft	Hiermee regelt u het Soft-effect. Als u het pedaal indrukt, wordt het volume verlaagd en wordt het timbre van de gespeelde noten veranderd. Dit werkt alleen bij bepaalde daarvoor bestemde voices. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
O	-	-	Glide	Als het pedaal wordt ingedrukt, verandert de toonhoogte. Zodra het pedaal wordt losgelaten, gaat de toonhoogte weer terug naar de normale toonhoogte. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij aan- of uitzetten en de volgende instellingen onder aan deze display aanbrengen. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: hiermee bepaalt u of de toonhoogte omhoog of naar beneden gaat. • Range: hiermee bepaalt u het bereik van de toonhoogtewijziging in halve noten. • On Speed: hiermee bepaalt u de snelheid van de toonhoogtewijziging wanneer het pedaal wordt ingedrukt. • Off Speed: hiermee bepaalt u de snelheid van de toonhoogtewijziging wanneer het pedaal wordt losgelaten.
O	O	O	Mono/Poly	Hiermee wisselt u tussen het monofoon of polyfoon spelen van de voice. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
O	-	-	Portamento	Het portamento-effect (een geleidelijke overgang tussen de noten) kan worden geproduceerd als het pedaal wordt ingedrukt. Portamento is hoorbaar wanneer noten legato (gebonden) worden gespeeld (dat wil zeggen, de volgende noot wordt gespeeld terwijl de vorige nog heel even wordt vastgehouden). De portamentotijd kan ook vanaf de display Voice Edit (pagina 41) worden aangepast. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 5px;">  OPMERKING Deze functie heeft alleen invloed op bepaalde voices, vooral synth-lead en sommige basvoices. De functie heeft geen invloed op een van de Organ Flutes, Super Articulation 2-voices en slechts op enkele van de Super Articulation-voices, zelfs niet als de functie aan de voetpedalen is toegewezen. </div>
O	-	-	Pitch Bend*	Hiermee kunt u de toonhoogte van noten omhoog of omlaag buigen met het pedaal. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij aan- of uitzetten en de volgende instellingen onder aan deze display aanbrengen. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: hiermee bepaalt u of de toonhoogte omhoog of naar beneden gaat. • Range: hiermee bepaalt u het bereik van de toonhoogtewijziging in halve noten.

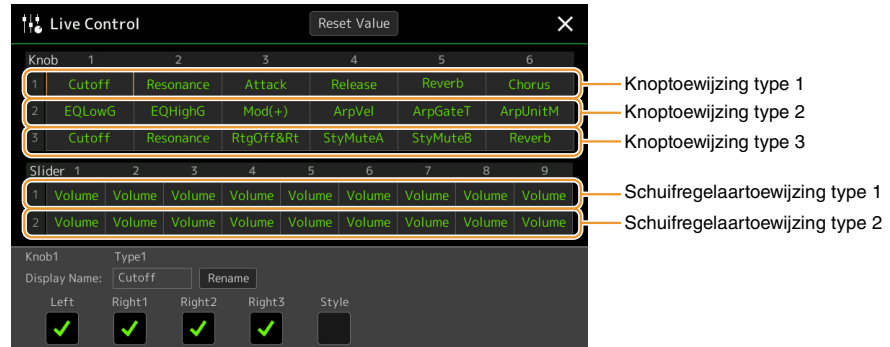
P	A	R	Functies	
○	-	-	Modulation (+), (-)*	Hiermee past u vibrato en andere effecten toe op de via het toetsenbord gespeelde noten. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
○	○	○	Modulation (+), (-) Alt	Dit is een kleine variatie op Modulation hierboven, waarbij de effecten (golfvorm) afwisselend door elke druk op het pedaal/de voetschakelaar aan/uit kunnen worden gezet. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
○	○	○	Insertion Effect On/Off	Zet de invoegeffecten (pagina 119) aan of uit. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
○	-	-	Pedal Control (Wah)	Hiermee past u het wah-effect toe op de via het toetsenbord gespeelde noten. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.  OPMERKING Het effecten kan alleen op specifieke voices worden toegepast.
○	○	○	Organ Rotary Slow/Fast	Hiermee stelt u de snelheid van de roterende luidspreker (pagina 44) afwisselend in op Slow en Fast. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
○	○	-	Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off	Hetzelfde als de knop [HARMONY/ARPEGGIO].
○	-	-	Arpeggio Hold	Tijdens het indrukken van het pedaal gaat het afspelen van een arpeggio zelfs door als u het toetsenbord loslaat en stopt de arpeggio vervolgens wanneer het pedaal wordt losgelaten. Zorg ervoor dat een van de arpeggiotypen is geselecteerd en de knop [HARMONY/ARPEGGIO] is aangezet.
○	○	-	Right 1–3, Left Part On/Off	Hiermee zet u de partij Right 1, 2, 3 of Left aan/uit.
○	○	-	Left Hold On/Off	Hetzelfde als de knop [LEFT HOLD].
○	○	-	Style Start/Stop	Hetzelfde als de knop STYLE CONTROL [START/STOP].
○	○	-	Synchro Start	Hetzelfde als de knop [SYNC START].
○	○	-	Synchro Stop	Hetzelfde als de knop [SYNC STOP].
○	○	-	Intro 1–3	Hetzelfde als de knoppen INTRO [I]–[III].
○	○	-	Main A–D	Hetzelfde als de knoppen MAIN VARIATION [A]–[D].
○	○	-	Fill Down	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct links hiervan.
○	○	-	Fill Self	Hiermee wordt een fill-in gespeeld.
○	○	-	Fill Break	Hiermee wordt een break gespeeld.
○	○	-	Fill Up	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct rechts hiervan.
○	○	-	Ending 1–3	Hetzelfde als de ENDING/rit. [I]–[III]-knoppen.
○	-	-	Half Bar Fill In	Terwijl de pedaal wordt ingedrukt, wordt de functie Half Bar Fill In aangezet en wordt, wanneer secties van een stijl bij de eerste tel van de huidige sectie worden gewijzigd, de volgende sectie vanaf het midden gestart met een automatische 'fill-in'.
○	○	○	Fade In/Out	Hiermee zet u de functie Fade-in/Fade-out van stijl/MIDI-song afspelen aan/uit. De volgende parameters kunnen onder aan deze display worden ingesteld. • Fade In Time: hiermee bepaalt u de tijd die nodig is voor het stijl-/songvolume om in te faden of van minimum naar maximum te gaan (bereik van 0-20,0 seconden). • Fade Out Time: hiermee bepaalt u de tijd die nodig is voor het stijl-/songvolume om uit te faden of van maximum naar minimum te gaan (bereik van 0-20,0 seconden). • Fade Out Hold Time: hiermee bepaalt u de tijd dat het volume na de fade out op 0 wordt gehouden (bereik van 0-5,0 seconden).
○	○	-	Fingered/Fingered On Bass	Het pedaal schakelt beurtelings tussen de Fingered-modus en de Fingered On Bass-modus (pagina 8).

P	A	R	Functies	
○	-	-	Bass Hold	Terwijl het pedaal wordt ingedrukt, wordt de stijlbasnoot vastgehouden, zelfs als het akkoord tijdens het afspelen van de stijl wordt gewijzigd. Als de vingerzetting op AI Full Keyboard is ingesteld, werkt de functie niet.
○	○	-	Song A Play/Pause	Hetzelfde als de knop [▶/] (PLAY/PAUSE) voor song A.
○	○	-	Song B Play/Pause	Hetzelfde als de knop [▶/] (PLAY/PAUSE) voor song B.
○	○	-	Metronome On/Off	Hiermee zet u de metronoom aan of uit.
○	○	-	VH Harmony On/Off	Hiermee wordt Harmony op de display Vocal Harmony aan- en uitgezet (pagina 110).
○	○	-	VH Effect On/Off	Hiermee wordt Effect op de display Vocal Harmony aan- en uitgezet (pagina 113).
○	○	-	Talk On/Off	Hetzelfde als de knop [TALK].
○	○	-	Score Page +/-	Terwijl de song is gestopt, kunt u omslaan en naar de volgende/vorige notatiepagina gaan (één pagina tegelijk).
○	○	-	Lyrics Page +/-	Terwijl de song is gestopt, kunt u omslaan en naar de volgende/vorige songtekstpagina gaan (één pagina tegelijk).
○	○	-	Text Viewer Page +/-	U kunt omslaan en naar de volgende/vorige tekstpagina gaan (één pagina tegelijk)
-	○	-	Registration Memory +/-	Hetzelfde als de knoppen REGIST BANK [+]/[-].  OPMERKING Als u een pedaal wilt gebruiken om van registratiegeheugen te wisselen, gebruikt u de registratiesequencfunctie (pagina 101).
○	○	-	One Touch Setting +/-	Hiermee wordt de volgende/vorige One Touch Setting opgeroepen.
○	-	-	Percussion	Het pedaal speelt een percussie-instrument dat onder aan deze display (of in het venster dat wordt opgeroepen door op Kit, Category of Instrument te tikken) is geselecteerd. In het instrumentselectievenster van de drumkit kunt u ook het toetsenbord gebruiken om een instrument te selecteren.  OPMERKING Wanneer u het percussie-instrument selecteert door op een toets op het toetsenbord te drukken, bepaalt de aanslag waarmee u op de toets drukt het volume van de percussie.
○	○	-	Tap Tempo	Hetzelfde als de knop [TAP TEMPO].
-	○	○	No Assign	Er is geen functie toegewezen.

Toewijzingstypen van de Live Control-knoppen en -schuifregelaars bewerken (Live Control)

De set-ups van functies voor Live Control-knoppen of -schuifregelaars (toewijzingstypen genoemd) kunnen worden gewijzigd door te kiezen uit een scala aan opties.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Live Control].



1 Tik om de gewenste knop of schuifregelaar te selecteren.

Als u er opnieuw op tikt, wordt de functielijst opgeroepen.

2 Selecteer de functie voor de knop of de schuifregelaar.

Raadpleeg voor meer informatie over elke functie de pagina's 129–131.

3 Geef de nodige instellingen op voor de geselecteerde functie die onder aan de display wordt weergegeven.



Als u de naam wilt wijzigen van de functie die op het venster Live Control (subdisplay) verschijnt, tikt u op [Rename] en voert u de gewenste naam in. Er kunnen maximaal negen tekens worden gebruikt. Door op [Reset Value] te tikken, kunt u alle waarde-instellingen voor de aan elke knop en schuifregelaar toegewezen functies terugzetten naar de fabrieksinstelling.

OPMERKING

Het type schuifregelaartoewijzing Balance kan niet worden bewerkt. Dit type wordt altijd gebruikt om de volumebalans tussen de partijen te regelen.

Toewijsbare functies

Volume	Past het volume van de geselecteerde partijen of kanalen aan. U kunt deze functie voor elke partij of elk kanaal onder aan deze display aan- of uitzetten.
Balance	Hiermee past u de volumebalans tussen de partijen A en B aan. In het pop-upvenster dat via [Balance Setting] onder aan de display wordt opgeroepen, kunt u selecteren welke partijen tot A of B behoren.
Pan	Hiermee wordt de stereopositie van de geselecteerde partijen bepaald. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Reverb	Hiermee wordt de reverbdiepte van de geselecteerde partijen aangepast. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Chorus	Hiermee wordt de chorusdiepte van de geselecteerde partijen aangepast. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Hiermee wordt de reverb- en chorusdiepte van de geselecteerde partijen aangepast. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
EQHighG (EQ High Gain)	Versterkt of verzwakt de hoge EQ-band voor de geselecteerde partijen. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
EQLowG (EQ Low Gain)	Versterkt of verzwakt de lage EQ-band voor de geselecteerde partijen. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Cutoff	Hiermee past u de afsnijfrequentie van het filter voor de geselecteerde partijen aan. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.

Resonance	Hiermee past u de resonantie van het filter voor de geselecteerde partijen aan. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Hiermee past u de afsnijfrequentie en de resonantie van het filter voor de geselecteerde partijen aan. U kunt deze functie voor elke partij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Attack	Hiermee past u aan hoe lang het duurt voordat de geselecteerde partijen hun maximumniveau hebben bereikt nadat de toets is ingedrukt. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.  OPMERKING Sommige voices (zoals piano- en E. Piano-voices) worden door deze instellingen mogelijk niet beïnvloed.
Release	Hiermee past u aan hoe lang het duurt voordat het geluid van de geselecteerde partijen wegsterft nadat de toets is ingedrukt. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Atk&Rel (Attack & Release)	Hiermee wordt de aanslag- en relesetijd van de geselecteerde partijen aangepast. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Mod(+), Mod(-) (Modulation (+), Modulation(-))	Hiermee past u vibrato en andere effecten toe op de via het toetsenbord gespeelde noten. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Tuning	Hiermee wordt de toonhoogte van de geselecteerde toetsenpartijen bepaald. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
Octave	Hiermee wordt het bereik van de toonhoogte wijziging in octaven voor de geselecteerde toetsenpartijen bepaald. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
PBRange (Pitch Bend Range)	Hiermee bepaalt u het pitchbendbereik (pagina 34) voor de geselecteerde toetsenpartijen. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
PortaTime (Portamento Time)	Hiermee bepaalt u de portamentotijd (pagina 35) voor de geselecteerde toetsenpartijen. U kunt deze functie voor elke toetsenpartij onder aan deze display aan- of uitzetten.
HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume)	Hiermee wordt het volume van de Keyboard Harmony- of Arpeggio-functie aangepast.
ArpVel (Arpeggio Velocity)	Hiermee past u de aanslag van elke noot van een arpeggio aan. De waarde die in het venster Live Control wordt weergegeven, wordt als een percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Hiermee past u de duur van elke noot van een arpeggio aan. De waarde die in het venster Live Control wordt weergegeven, wordt als een percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Hiermee past u de snelheid van een arpeggio aan. De waarde die in het venster Live Control wordt weergegeven, wordt als een percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
RtgRate (Style Retrigger Rate)	Hiermee past u de Style Retrigger-lengte aan. Dit wordt op het venster Live Control weergegeven als 1, 2, 4, 8, 16 of 32, wat de nootlengte aangeeft. De eerste partij van de huidige stijl wordt binnen de opgegeven lengte herhaald.
RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Hiermee zet u de Style Retrigger-functie aan of uit. Wanneer deze aan is gezet, wordt een bepaalde lengte van de eerste partij van de huidige stijl herhaald wanneer het akkoord wordt gespeeld.  OPMERKING <ul style="list-style-type: none"> De Style Retrigger-functie wordt alleen toegepast op de Main-sectie van de stijl.
RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Hiermee schakelt u de Style Retrigger-functie in/uit en past u de lengte aan. Als u de knop helemaal naar links draait, wordt de functie uitgeschakeld; als u de knop naar rechts draait, wordt de functie ingeschakeld en wordt de lengte korter.
StyMuteA (Style Track Mute A)	Hiermee schakelt u het afspelen van de stijlkanalen in/uit. Draai de knop helemaal naar links (of verplaats de schuifregelaar naar onderen) om alleen het Rhythm 2-kanaal in te schakelen en de andere kanalen uit te schakelen. Door de knop vanaf die positie met de klok mee te draaien (of de schuifregelaar naar boven te verplaatsen), worden de kanalen in de volgorde Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2 ingeschakeld. Als de knop helemaal naar rechts is gedraaid (of de schuifregelaar de bovenste positie bereikt), zijn alle kanalen ingeschakeld.

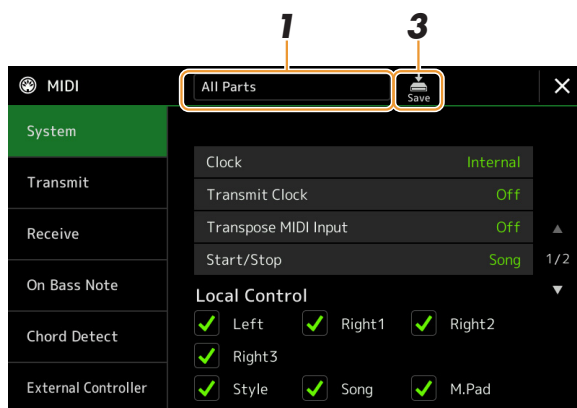
StyMuteB (Style Track Mute B)	Hiermee schakelt u het afspelen van de stijlkanalen in/uit. Draai de knop helemaal naar links (of verplaats de schuifregelaar naar onderen) om alleen het Chord 1-kanaal in te schakelen en de andere kanalen uit te schakelen. Door de knop vanaf die positie met de klok mee te draaien (of de schuifregelaar naar boven te verplaatsen), worden de kanalen in de volgorde Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2 ingeschakeld. Als de knop helemaal naar rechts is gedraaid (of de schuifregelaar de bovenste positie bereikt), zijn alle kanalen ingeschakeld.
VHBalance (VH Harmony Balance)	Hiermee wordt de balans tussen de solostem en het Vocal Harmony-geluid ingesteld. Raadpleeg Harmony - Balance voor details op pagina 112 .
VHEffect (VH Effect To Lead)	Hiermee past u de Vocal Harmony-effectdiepte aan die op de solonoot wordt toegepast.
Tempo (Master Tempo)	Hiermee verandert u het tempo van de geselecteerde stijl of song. Het beschikbare tempobereik verschilt afhankelijk van de geselecteerde stijl/song.
--- (Geen toewijzing)	Er is geen functie toegewezen.

Inhoud

Basisprocedure voor MIDI-instellingen.....	132
System – MIDI-systeeminstellingen	134
Transmit – MIDI-zendkanaalinstellingen	135
Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen	136
On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI.....	137
Chord Detect – Instellingen van het akkoord voor het afspelen van een stijl via MIDI	137
External Controller – MIDI-besturingsinstellingen	138
• Functies die op voortdurende waarde-invoer reageren.....	139
• Functies die op aan-/uitvoer reageren.....	140

Basisprocedure voor MIDI-instellingen

In dit gedeelte kunt u MIDI-gerelateerde instellingen voor het instrument configureren. Dit instrument beschikt over een set van tien voorgeprogrammeerde sjablonen waarmee u onmiddellijk en gemakkelijk het instrument opnieuw kunt configureren, in overeenstemming met uw specifieke MIDI-toepassing of externe apparaat. U kunt ook de voorgeprogrammeerde sjablonen bewerken en tot tien van uw eigen originele sjablonen opslaan. De bedieningsdisplay kan via [MENU] → [MIDI] worden opgeroepen.



1 Tik op het vak (wat boven aan de display wordt weergegeven) en selecteer vervolgens een voorgeprogrammeerde MIDI-sjabloon.

Als u al een originele MIDI-sjabloon hebt gemaakt en deze naar het gebruikersgeheugen (in de stappen 2 en 3 hieronder) hebt opgeslagen, kunt u die sjabloon ook uit het gebruikersgeheugen selecteren. Raadpleeg voor meer informatie over de voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen [pagina 133](#).

2 Bewerk indien gewenst de MIDI-parameters op basis van de MIDI-sjabloon die in stap 1 in de relevante instellingendisplay is geselecteerd.

- **System:** hiermee kunt u de aan het MIDI-systeem gerelateerde parameters instellen.pagina 134
- **Transmit:** hiermee kunt u de aan de MIDI-verzending gerelateerde parameters instellen.pagina 135
- **Receive:** hiermee kunt u de aan de MIDI-ontvangst gerelateerde parameters instellen.pagina 136
- **On Bass Note:** hiermee kunt u de MIDI-kanalen selecteren waarvan de MIDI-data die van het externe MIDI-apparaat komen, worden gebruikt voor het detecteren van de basnoot voor het afspelen van een stijl.
.....pagina 137
- **Chord Detect:** hiermee kunt u de MIDI-kanalen selecteren waarvan de MIDI-data die van het externe MIDI-apparaat komen, worden gebruikt voor het detecteren van het akkoordtype voor het afspelen van een stijl.
.....pagina 137
- **External Controller:** hiermee kunt u de functie selecteren die aan de aangesloten MIDI-regelaar is toegewezen.pagina 138

3 Wanneer u klaar bent met het bewerken van elke display, tikt u op (Opslaan) om de MIDI-instellingen als uw originele MIDI-sjabloon op te slaan.

OPMERKING



Uw originele MIDI-sjablonen kunnen als één enkel bestand naar een USB-flashstation worden opgeslagen. Tik op de display die via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2 is opgeroepen op [Save] van MIDI om de opslagbewerking (pagina 148) uit te voeren.

■ Voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen

All Parts	Hiermee worden alle partijen verzonden, inclusief de toetsenpartijen (Main, Layer en Left), met uitzondering van de songpartijen.
KBD & STYLE	In principe hetzelfde als All Parts met als verschil de manier waarop wordt omgegaan met toetsenpartijen. De rechterhandpartijen worden behandeld als Upper in plaats van als Main en Layer en de linkerhandpartij wordt behandeld als Lower.
Master KBD1, KBD2 (Masterkeyboard)	Met deze instelling functioneert het instrument als een masterkeyboard waarmee één of meer aangesloten toongenerators of andere apparaten (zoals een computer/sequencer) kunnen worden bespeeld of bestuurd. Master KBD1 verzendt AT-berichten (aftertouch) terwijl Master KBD2 dat niet doet (pagina 135).
Clock Ext.A (Klok extern)	Het afspelen of opnemen (song, stijl, enzovoort) wordt gesynchroniseerd met een externe MIDI-klok via de MIDI A-poort, in plaats van met de interne klok van het instrument. Deze sjablonen moeten worden gebruikt wanneer u wilt dat tempo (synchronisatie) vanaf het aangesloten MIDI-apparaat wordt bestuurd.
MIDI Accord1 (MIDI-accordeon 1)	MIDI-accordeons geven u de mogelijkheid MIDI-data te verzenden en aangesloten toongenerators te bespelen via het toetsenbord en de bas-/akkoordknoppen van de accordeon. Met deze sjabloon kunt u het toetsenspel en het afspelen van een stijl vanaf een MIDI-accordeon besturen.
MIDI Accord2 (MIDI-accordeon 2)	In principe gelijk aan MIDI Accord1 hierboven, met de uitzondering dat de akkoord-/basnoten die u met uw linkerhand op een MIDI-accordeon speelt ook als MIDI-nootevents worden herkend.
MIDI Pedal1	Met een MIDI-pedalenconsole kunt u aangesloten toongenerators bespelen met uw voeten (vooral handig voor het spelen van een monofone baspartij). Met deze sjabloon (configuratie) kunt u de akkoordgrondtoon spelen/besturen bij het afspelen van een stijl met een MIDI-pedalenconsole.
MIDI Pedal2	Met deze sjabloon (configuratie) kunt u de baspartij voor het afspelen van een stijl spelen door een MIDI-pedalenconsole te gebruiken.
MIDI OFF	Er worden geen MIDI-signalen verzonden of ontvangen.

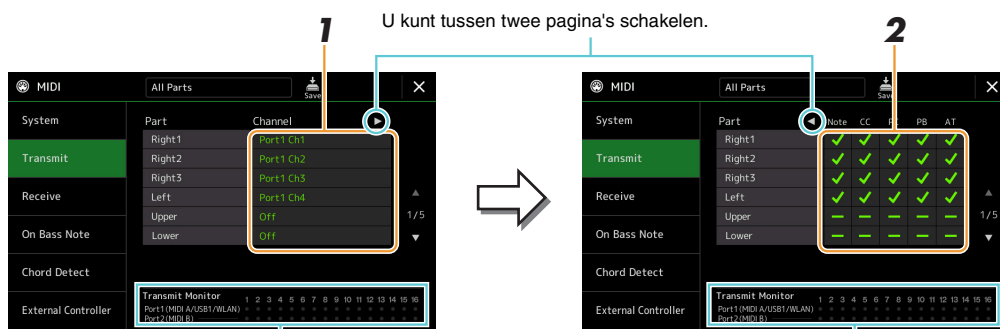
System – MIDI-systeeminstellingen

Deze uitleg is van toepassing als u de display System in stap 2 op [pagina 133](#) oproept.

Clock	<p>Bepaalt of het instrument wordt bestuurd door zijn eigen interne klok (Internal) of door een MIDI-klok (MIDI A, MIDI B, USB1, USB2 en Wireless LAN) die wordt ontvangen van een extern apparaat. De normale klokinstelling is Internal als het instrument afzonderlijk wordt gebruikt of als een masterkeyboard om externe apparaten te besturen. Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, MIDI-computer of ander MIDI-apparaat en u wilt het instrument synchroniseren met dat externe apparaat, stelt u voor deze parameter de betreffende instelling in: MIDI A, MIDI B, USB1, USB2, of Wireless LAN. Zorg er in dit geval voor dat het externe apparaat correct is aangesloten (bijvoorbeeld op de MIDI IN-aansluiting van het instrument) en dat het op de juiste manier een MIDI-kloksignaal uitzendt. Als deze functie voor besturing door een extern apparaat (MIDI A, MIDI B, USB1, USB2, of Wireless LAN) is ingesteld, wordt het tempo op de hoofddisplay als EXT. aangegeven.</p> <p> OPMERKING Als de klok op iets anders dan Internal is ingesteld, kunnen de stijl, song, metronoom en het tempo niet via de knoppen op dit instrument worden bestuurd.</p> <p> OPMERKING Wireless LAN wordt alleen weergegeven als de draadloos-netwerkfunctie is opgenomen. Afhankelijk van uw regio is de draadloos-netwerkfunctie mogelijk niet meegeleverd.</p>	
Transmit Clock	<p>Hiermee wordt de MIDI-klokverzending (F8) aan- of uitgezet. Als deze functie op Off is ingesteld, worden er geen MIDI-kloksignalen of Start/Stop-data verzonden, zelfs niet als er een song of stijl wordt afgespeeld.</p>	
Transpose MIDI Input	<p>Hiermee wordt bepaald of de transponeerinstelling van het instrument wel of niet wordt toegepast op de nootevents die van het externe apparaat via MIDI worden ontvangen.</p>	
Start/Stop	<p>Hiermee wordt bepaald of binnenkomende FA (start)- en FC (stop)-berichten invloed hebben op het afspelen van songs of stijlen.</p>	
Local Control	<p>Hiermee zet u de lokale besturing voor elke partij aan of uit. Als Local Control op On is ingesteld, bestuurt het toetsenbord van het instrument zijn eigen (lokale) interne toongenerator, waardoor de interne voices direct vanaf het toetsenbord kunnen worden gespeeld. Als u Local Control op Off instelt, worden het toetsenbord en de regelaars intern van de toongeneratorsectie van het instrument losgekoppeld, zodat er geen geluid wordt geproduceerd wanneer u het toetsenbord bespeelt of de regelaars gebruikt. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld een externe MIDI-sequencer gebruiken om de interne voices van het instrument af te spelen en het toetsenbord te gebruiken om noten in de externe sequencer op te nemen en/of een externe toongenerator te bespelen.</p>	
System Exclusive Message	Transmit	<p>Hiermee wordt bepaald of MIDI-systeemeigen berichten wel (On) of niet (Off) vanaf dit instrument worden verzonden.</p>
	Receive	<p>Hiermee wordt bepaald of MIDI-systeemeigen berichten wel (On) of niet (Off) door dit instrument worden herkend.</p>
Chord System Exclusive Message	Transmit	<p>Hiermee wordt bepaald of exclusieve data van het MIDI-akkoord (grondtoon en type akkoorddetectie) wel (On) of niet (Off) vanaf dit instrument worden verzonden.</p>
	Receive	<p>Hiermee wordt bepaald of exclusieve data van het MIDI-akkoord (grondtoon en type akkoorddetectie) wel (On) of niet (Off) door dit instrument worden herkend.</p>

Transmit – MIDI-zendkanaalinstellingen

Deze uitleg is van toepassing als u de display Transmit in stap 2 op [pagina 133](#) oproept. Hiermee wordt bepaald welk MIDI-kanaal voor elke partij wordt gebruikt wanneer MIDI-data vanaf dit instrument worden verzonden.



Telkens wanneer data via het kanaal/de kanalen worden verzonden, knipperen de met de kanalen (1–16) overeenkomende punten kort.

1 Selecteer voor elke partij het MIDI-zendkanaal waarmee de MIDI-data van de corresponderende partij moeten worden verzonden.

Met uitzondering van de twee onderstaande partijen is de configuratie van de partijen dezelfde als de configuratie die al elders in de gebruikershandleiding is uitgelegd.

- **Upper:** een toetsenpartij die op de rechterhelft van het toetsenbord vanaf het splitpunt voor de voices (RIGHT 1, 2 en 3) wordt gespeeld.
- **Lower:** een toetsenpartij die op de linkerhelft van het toetsenbord vanaf het splitpunt voor de voices wordt gespeeld. Dit wordt niet beïnvloed door de aan-/uitstatus van de knop [ACMP].

OPMERKING

Als hetzelfde verzendkanaal aan een aantal verschillende partijen wordt toegewezen, worden de verzonden MIDI-berichten tot een enkel kanaal samengevoegd. Dit resulteert in onverwachte geluiden en mogelijke fouten bij het aangesloten MIDI-apparaat.

OPMERKING

Vooraf ingestelde songs kunnen niet worden verzonden, zelfs niet als de juiste songkanalen 1–16 zijn ingesteld op zenden.

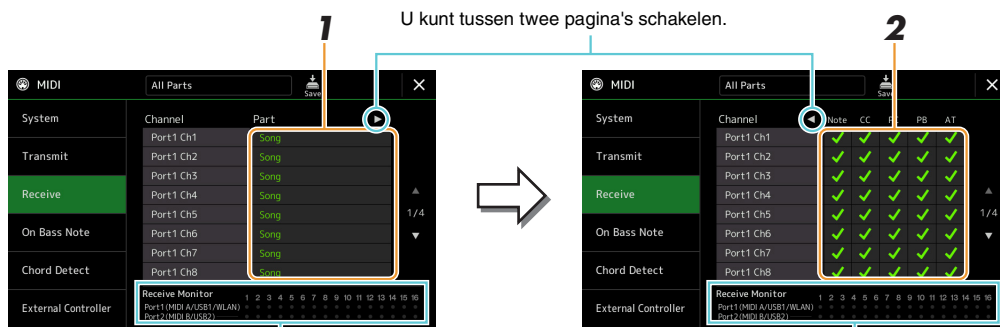
2 Tik op [▶] om de andere pagina op te roepen en vervolgens te selecteren welke MIDI-berichten voor elke partij moeten worden verzonden.

De volgende MIDI-berichten kunnen op de display Transmit/Receive worden ingesteld.

- **Note** (nootevents) [pagina 83](#)
- **CC** (besturingswijziging) [pagina 83](#)
- **PC** (programmawijziging) [pagina 83](#)
- **PB** (pitchbend) [pagina 83](#)
- **AT** (aftertouch) [pagina 83](#)

Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen

Deze uitleg is van toepassing als u de display Receive in stap 2 op [pagina 133](#) oproept. Dit bepaalt welke partij voor elk MIDI-kanaal wordt gebruikt wanneer de MIDI-data door dit instrument worden herkend.



De punten die overeenkomen met de kanalen (1-16) knipperen kort telkens wanneer data op het kanaal/de kanalen worden ontvangen.

1 Selecteer voor elk kanaal de partij die de MIDI-data van het corresponderende kanaal dat vanaf het externe MIDI-apparaat is ontvangen, moet gebruiken.

Wanneer het externe MIDI-apparaat via USB is aangesloten, kan dit instrument MIDI-data van 32 kanalen (16 kanalen x 2 poorten) verwerken.

Met uitzondering van de twee onderstaande partijen is de configuratie van de partijen dezelfde als de configuratie die al elders in de gebruikershandleiding is uitgelegd.

- **Keyboard:** de ontvangen nootberichten besturen het toetsenspel van het instrument.
- **Extra Part 1–5:** deze vijf partijen zijn speciaal gereserveerd voor het ontvangen en spelen van MIDI-data.

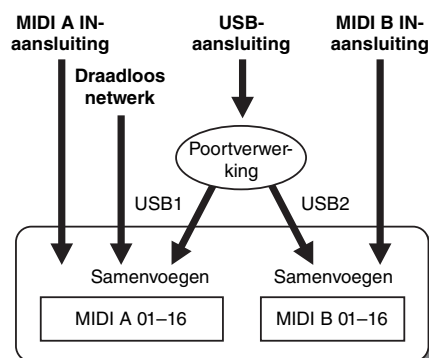
Normaal worden deze partijen niet door het instrument zelf gebruikt.

2 Tik op [▶] om de andere pagina op te roepen en selecteer vervolgens welke MIDI-berichten voor elk kanaal moeten worden ontvangen.

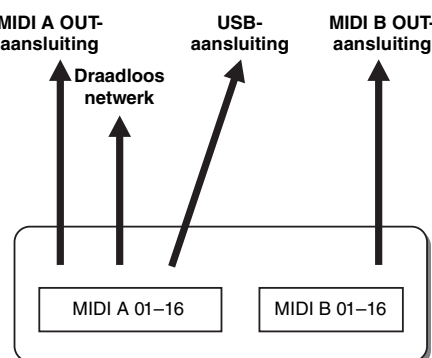
MIDI-verzending-/ontvangst via de USB-aansluiting, het draadloos netwerk en de MIDI-aansluitingen

De relatie tussen de MIDI-aansluitingen, het draadloos netwerk en de [USB TO HOST]-aansluiting die voor de verzending/ontvangst van 32 kanalen (16 kanalen x 2 poorten) van de MIDI-berichten kunnen worden gebruikt, is als volgt:

• MIDI-ontvangst



• MIDI-verzending

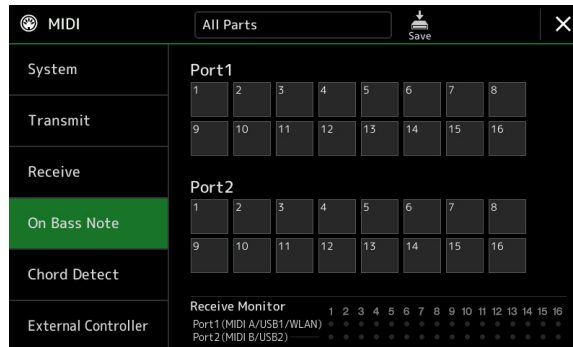


OPMERKING

Afhankelijk van uw regio is de draadloos-netwerkfunctie mogelijk niet meegeleverd.

On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI

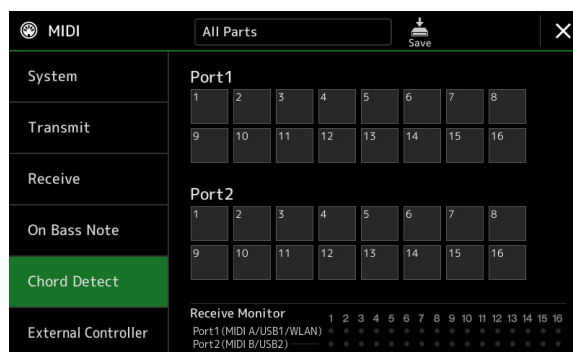
Deze uitleg is van toepassing als u de display On Bass Note in stap 2 op [pagina 133](#) oproept. Met deze instellingen kunt u de basnoot voor het afspelen van een stijl bepalen, gebaseerd op de nootberichten die via MIDI worden ontvangen. De noot-aan-/uitberichten die worden ontvangen op de kanalen die zijn aangezet, worden als de basnoten van de akkoorden voor het afspelen van een stijl herkend. De basnoot wordt ongeacht de [ACMP]- of splitpuntinstellingen gedetecteerd. Als verscheidene kanalen tegelijkertijd zijn aangezet, wordt de basnoot gedetecteerd in de samengevoegde MIDI-data die via de kanalen worden ontvangen.



Tik op het gewenste kanaalnummer om het vinkje te zetten. Tik nogmaals op de locatie om het vinkje te verwijderen.

Chord Detect – Instellingen van het akkoord voor het afspelen van een stijl via MIDI

Deze uitleg is van toepassing als u de display Chord Detect in stap 2 op [pagina 133](#) oproept. Met deze instellingen kunt u op basis van de via MIDI ontvangen nootberichten het akkoordtype voor het afspelen van een stijl bepalen. De noot-aan-/uitberichten die worden ontvangen op de kanalen die zijn aangezet, worden als de noten voor de akkoorddetectie bij het afspelen van een stijl herkend. Welke akkoorden moeten worden gedetecteerd, is afhankelijk van het vingerzettingstype. De akkoordtypen worden ongeacht de [ACMP]- of splitpuntinstellingen gedetecteerd. Als verscheidene kanalen tegelijk zijn aangezet, wordt het akkoordtype gedetecteerd in de samengevoegde MIDI-data die via deze kanalen worden ontvangen.



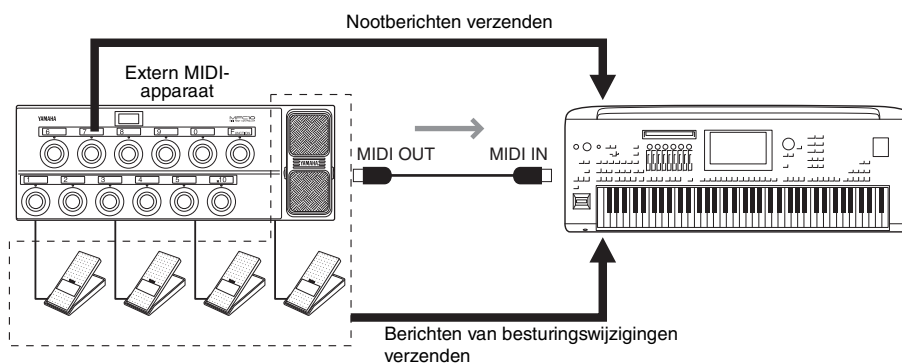
Tik op het gewenste kanaalnummer om het vinkje te zetten. Tik nogmaals op de locatie om het vinkje te verwijderen.

External Controller – MIDI-besturingsinstellingen

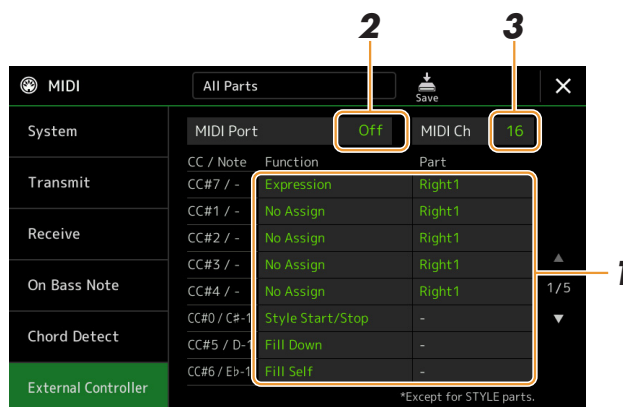
Deze uitleg is van toepassing als u de display External Controller in stap 2 op [pagina 133](#) oproept.

Door een juist extern MIDI-apparaat (zoals een MIDI-voetregelaar, computer, sequencer of masterkeyboard) op de Genos aan te sluiten, kunt u gemakkelijk een breed scala aan besturingen en functies vanaf het externe apparaat regelen via MIDI-berichten (berichten van besturingswijzigingen en noot-aan-/uitberichten). Zo kunt u instellingen wijzigen en het geluid besturen terwijl u live speelt. Aan elk van de berichten kunnen verschillende functies worden toegewezen.

Zorg ervoor dat u de juiste MIDI-poort en het juiste MIDI-kanaal op deze display instelt voor besturing door het externe MIDI-apparaat.



1 Selecteer de functie die aan elk besturingswijzigingsnummer of nootnummer is toegewezen.



Op deze display kunnen twee soorten instellingen (hieronder) worden opgegeven:

• CC#7, 1, 2, 3, 4

Het MIDI-apparaat stuurt een besturingswijzigingsbericht naar de Genos en de Genos bepaalt hoe er op dat besturingswijzigingsnummer wordt gereageerd (of welke parameter erdoor wordt gewijzigd).

U moet ook de partij selecteren waarop de toegewezen functie wordt toegepast.

• Andere items (bijvoorbeeld CC#0/C#-1)

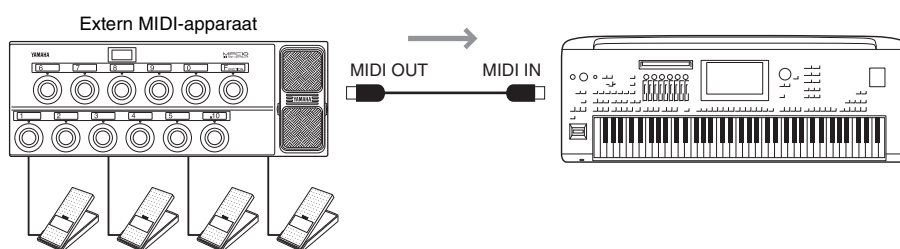
Het MIDI-apparaat stuurt een noot-aan-/uitbericht naar de Genos en de Genos bepaalt hoe er op dat nootnummer wordt gereageerd (of welke functie erdoor wordt uitgevoerd).

Dezelfde functie kan ook worden uitgevoerd door het besturingswijzigingsnummer te verzenden dat overeenkomt met het nootnummer zoals dat op de display wordt weergegeven. Het besturingswijzigingsnummer 0 komt bijvoorbeeld overeen met het nootnummer C#-1. De besturingswijzigingsnummers 0–63 worden beschouwd als uit en 64–127 worden beschouwd als aan.

Raadpleeg voor de functies die kunnen worden toegewezen de pagina's [139–141](#).

2 Selecteer de MIDI-poort die moet worden gebruikt om met het externe MIDI-apparaat te communiceren.

- 3** Selecteer het MIDI-kanaal dat moet worden gebruikt om met het externe MIDI-apparaat te communiceren.
- 4** Sluit volgens de bovenstaande instellingen de MIDI OUT-aansluiting van het externe MIDI-apparaat met een MIDI-kabel aan op de MIDI IN-aansluiting van de Genos.



- 5** Configureer de nodige instellingen op het externe MIDI-apparaat.
- 6** Bedien het externe MIDI-apparaat om te bevestigen of u de Genos correct kunt besturen vanaf het externe MIDI-apparaat dat u in stap 4 hebt ingesteld.

Houd er rekening mee dat de volgende twee instellingen op de display External Controller niet dienen voor het opslaan naar het externe MIDI-apparaat maar dienen voor het opslaan naar de Genos als een MIDI-sjabloon ([pagina 133](#)).

- Nootnummer/Genos-functietoewijzingssets
- Besturingswijzigingsnummer/Genos-toewijzingssets voor parameterwijzigingen

Functies die op voortdurende waarde-invoer reageren

Deze functies kunnen aan de geselecteerde toetsenpartijen (Right 1–3, Left) of stijlpartijen worden toegewezen.

OPMERKING

De functies die met '*' zijn aangegeven, zijn niet effectief voor stijlpartijen.

No Assign	Er is geen functie toegewezen.
Modulation	Hiermee worden modulatieberichten verzonden (CC#1).
Breath Controller*	Hiermee worden adembesturingsberichten verzonden (CC#2).
Foot Controller*	Hiermee worden voetregelaarsberichten verzonden (CC#4).
Portamento Time*	Hiermee worden portamentotijdberichten verzonden (CC#5).
Volume	Hiermee worden volumeberichten verzonden (CC#7).
Pan	Hiermee worden panberichten verzonden (CC#10).
Expression	Hiermee worden expressieberichten verzonden (CC#11).
Sustain*	Hiermee worden sustainberichten verzonden (CC#64).
Portamento Switch*	Hiermee worden portamento-schakelaarsberichten verzonden (CC#65).
Soft*	Hiermee worden softberichten verzonden (CC#67).
Resonance	Hiermee worden resonantieberichten verzonden (CC#71).
Release Time	Hiermee worden relesetijdberichten verzonden (CC#72).
Attack Time	Hiermee worden aanslagberichten verzonden (CC#73).
Cutoff	Hiermee worden afsnijberichten verzonden (CC#74).
Reverb Send	Hiermee worden reverbberichten verzonden (CC#91).
Chorus Send	Hiermee worden chorus-berichten verzonden (CC#93).

Functies die op aan-/uitvoer reageren

No Assign	Er is geen functie toegewezen.
Sustain	Hiermee worden sustain aan-/uitberichten voor de toetsenpartijen verzonden.
Sostenuto	Hiermee worden sostenuto aan-/uitberichten voor de toetsenpartijen verzonden.
Soft	Hiermee worden soft aan-/uitberichten voor de toetsenpartijen verzonden.
Portamento	Hiermee worden portamento aan-/uitberichten voor de toetsenpartijen verzonden.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Hiermee worden modulatie-effecten toegepast op de partij waarin de effecten (golfvorm) beurtelings aan/uit worden gezet door elk aan-/uitbericht.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Past het superarticulatie-effect 1, 2 of 3 toe op de partij.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Zet het invoegeffect aan/uit dat op de partij is toegepast.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Hetzelfde als de knop [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Hiermee wordt Harmony op de display Vocal Harmony aan- en uitgezet (pagina 110).
VH Effect On/Off	Hiermee wordt Effect op de display Vocal Harmony aan- en uitgezet (pagina 113).
Talk	Hetzelfde als de knop [TALK].
Score Page +, -	Terwijl de song wordt gestopt, kunt u hiermee omslaan en naar de volgende/vorige notatiepagina gaan (één pagina tegelijk).
Lyrics Page +, -	Terwijl de song wordt gestopt, kunt u hiermee omslaan en naar de volgende/vorige songtekstpagina gaan (één pagina tegelijk).
Text Viewer Page +, -	Hiermee slaat u om en gaat u naar de volgende/vorige tekstpagina (één pagina tegelijk)
Song A Play/Pause	Hetzelfde als de knop [▶/] (PLAY/PAUSE) voor song A.
Song B Play/Pause	Hetzelfde als de knop [▶/] (PLAY/PAUSE) voor song B.
Style Start/Stop	Hetzelfde als de knop STYLE CONTROL [START/STOP].
Tap Tempo	Hetzelfde als de knop [TAP TEMPO].
Synchro Start	Hetzelfde als de knop [SYNC START].
Synchro Stop	Hetzelfde als de knop [SYNC STOP].
Intro 1–3	Hetzelfde als de knoppen INTRO [I]–[III].
Main A–D	Hetzelfde als de knoppen MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct links hiervan.
Fill Self	Hiermee wordt een fill-in gespeeld.
Fill Break	Hiermee wordt een break gespeeld.
Fill Up	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct rechts hiervan.
Ending 1–3	Hetzelfde als de ENDING/rit. [I]–[III]-knoppen.
Fade In/Out	Hiermee zet u de functie Fade-in/Fade-out van stijl/MIDI-song afspelen aan/uit.
Fingered/Fingered On Bass	Hiermee schakelt u afwisselend tussen de modi Fingered en Fingered On Bass (pagina 8).
Bass Hold	Hiermee kunt u de stijlbasnoot vasthouden, zelfs als het akkoord tijdens het afspelen van een stijl wordt gewijzigd.
Percussion 1–3	Hiermee speelt u een percussie-instrument.
Right 1–3, Left Part On/Off	Hetzelfde als de knoppen PART ON/OFF.
One Touch Setting +, -	Hiermee selecteert u het volgende of vorige One Touch Setting-nummer.
One Touch Setting 1–4	Hetzelfde als de knoppen ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Regist Sequence +, -	Spoelt de registratiesequene vooruit of terug.

Regist 1–10	Hetzelfde als de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10].
Transpose +, -	Hetzelfde als de knoppen TRANSPOSE [+], [-].
Multi Pad 1–4, Stop	Hetzelfde als de knoppen MULTI PAD CONTROL [1]–[4] en [STOP].
Song Control SP 1–4, Loop	Hetzelfde als de songpositiemarkeringen [1]–[4] en [Loop] op de display Song Player.

Inhoud

Instellingen van draadloos netwerk	142
• Infrastructure Mode	142
• Access Point Mode	143
De tijdstellingen opgeven	144

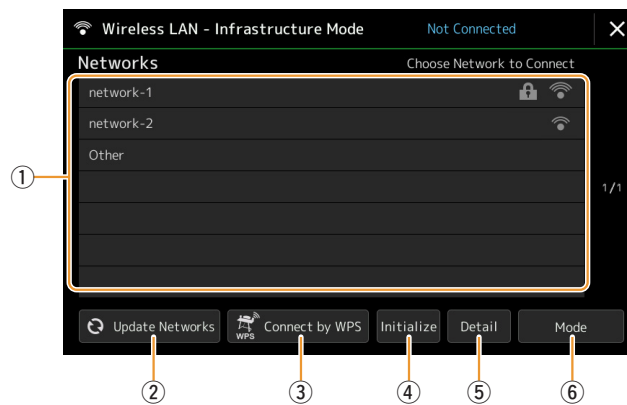
Instellingen van draadloos netwerk

Afhankelijk van uw regio is de draadloos-netwerkfunctie opgenomen en de instellingendisplay kan via [MENU] → [Wireless LAN] worden opgeroepen.

Door instellingen voor het draadloos netwerk op te geven, kunt u de Genos via een draadloos netwerk met een iPhone/iPad verbinden. Raadpleeg voor algemene bedieningsinstructies 'Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad' op de website. In dit gedeelte wordt alleen de bediening besproken die specifiek is voor de Genos. Ga voor meer informatie over compatibele smart apparaten naar de volgende pagina:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Infrastructure Mode



①	Networks	<p>Verbinding maken met een netwerk dat op de display wordt weergegeven: Selecteer het gewenste netwerk uit de netwerken die op de display worden weergegeven. Voor een netwerk met een vergrendelingspictogram (🔒) moet u het wachtwoord invoeren en op [Connect] tikken. Voor een netwerk zonder een vergrendelingspictogram hoeft u alleen het netwerk te selecteren om verbinding te maken.</p> <p>Handmatige set-up: Tik op [Other] dat aan het eind van de lijst wordt weergegeven om de display voor de handmatige set-up op te roepen voor het instellen van de SSID, de beveiliging en het wachtwoord. Nadat u deze instellingen hebt ingevoerd, tikt u op de display voor de handmatige set-up op [Connect] om verbinding te maken met het netwerk.</p>
②	Update Networks	Hiermee wordt de netwerkl lijst op de display bijgewerkt.

③	Connect by WPS	Hiermee wordt dit instrument via WPS verbonden met het netwerk. Nadat u door hier te tikken op het verschenen venster op [Yes] hebt getikt, drukt u binnen twee minuten op de knop WPS van het toegangspunt van het gewenste draadloze netwerk. OPMERKING Controleer of uw toegangspunt WPS ondersteunt. Raadpleeg de handleiding van het toegangspunt voor informatie over bevestiging en wijzigingen in de instellingen van het toegangspunt.
④	Initialize	Hiermee wordt de verbindingsset-up geïnitieerd volgens de standaard fabrieksstatus.
⑤	Detail	Hiermee kunt u gedetailleerde parameters zoals het statische IP-adres instellen. Tik na het instellen op [OK].
⑥	Mode	Hiermee schakelt u naar de toegangspuntmodus.

Wanneer de verbinding is gemaakt, wordt Connected boven aan de display weergegeven en verschijnt een van onderstaande pictogrammen die de signaalsterkte aangeven.

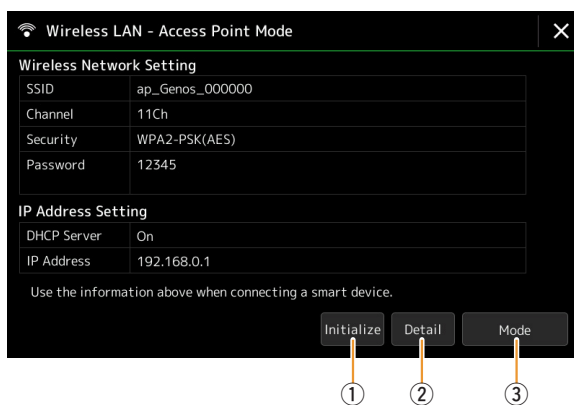


Als de infrastructuurmodus actief is op de Genos en het netwerk is ingesteld, wordt alleen in de volgende gevallen automatisch opnieuw verbinding gemaakt met het draadloze netwerk.

- Wanneer het instrument wordt ingeschakeld.
- Terwijl de display Wireless LAN wordt weergegeven.
- Terwijl de display Time wordt weergegeven.

Als de verbinding wordt verbroken, kunt u de display Wireless LAN oproepen via [MENU] → [Wireless LAN].

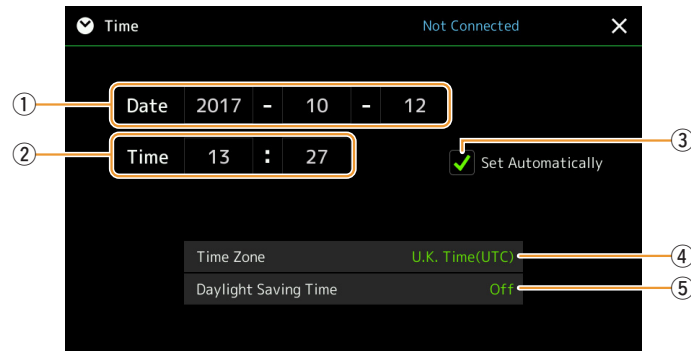
Access Point Mode



①	Initialize	Hiermee wordt de verbindingsset-up geïnitieerd volgens de standaard fabrieksstatus.
②	Detail	Hiermee worden de gedetailleerde parameters ingesteld. <ul style="list-style-type: none"> • pagina 1/3: hiermee worden de SSID, de beveiliging, het wachtwoord en het kanaal ingesteld. • pagina 2/3: hiermee worden het IP-adres en andere gerelateerde parameters ingesteld. • pagina 3/3: hier wordt de hostnaam ingevoerd of wordt het MAC-adres weergegeven, enzovoort.
③	Mode	Hiermee schakelt u naar de infrastructuurmodus.

De tijdinstellingen opgeven

U kunt de datum en tijd instellen op de display die via [MENU] → [Time] wordt opgeroepen. De tijd wordt in de rechterbovenhoek van de Home-display weergegeven.



①	Date	Hiermee stelt u de datum in.
②	Time	Hiermee stelt u de tijd in.
③	Set Automatically	Als u hier een vinkje zet, worden de datum en tijd automatisch ingesteld wanneer het instrument een verbinding met het netwerk heeft gemaakt. Dit is alleen beschikbaar als de draadloos-netwerkfunctie is opgenomen en het modusinstelling voor het draadloos netwerk op infrastructuurmodus is ingesteld (pagina 142).
④	Time Zone	Hiermee selecteert u de tijdzone.
⑤	Daylight Saving Time	Hiermee wordt de zomertijd aan- of uitgezet.

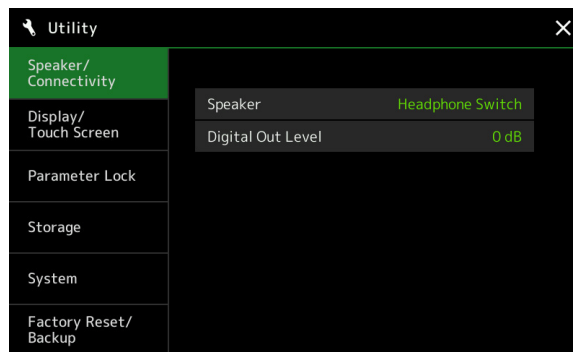
Als de infrastructuurmodus actief is op de Genos in de instellingen voor het draadloze netwerk, wordt de verbindingstatus weergegeven boven aan de display, net als in de display Wireless LAN.

Inhoud

Speaker/Connectivity.....	145
Display/Touch Screen	146
Parameter Lock.....	146
Storage – Het station formatteren	146
System	147
Factory Reset/Backup.....	147
• Factory Reset – Terugzetten van de fabrieksinstellingen	147
• Backup/Restore – Alle data en instellingen als één enkel bestand opslaan en terugroepen.....	148
• Setup Files – Opslaan en laden	148

In dit gedeelte worden de algemene instellingen besproken die op het hele instrument van invloed zijn en worden ook de gedetailleerde instellingen voor specifieke functies uitgelegd. De functies voor het resetten van data en het beheren van opslagmedia (zoals schijfformattering) worden ook uitgelegd.


De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Utility].



Speaker/Connectivity

Speaker	<p>Bepaalt hoe het geluid naar de aangesloten optionele GNS-MS01-luidsprekers wordt uitgevoerd.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: de luidsprekers klinken gewoon, maar het geluid wordt afgesneden als er een hoofdtelefoon op de [PHONES]-aansluiting wordt aangesloten. • On: het luidsprekergeluid is altijd aan. • Off: het luidsprekergeluid is uit. U kunt het geluid van het instrument alleen via de hoofdtelefoon(s) horen of via een extern apparaat dat is aangesloten op de AUX OUT-aansluitingen.
Digital Out Level	Hiermee regelt u het uitgangsvolumeniveau voor de [DIGITAL OUT]-aansluiting.

Display/Touch Screen

Display	Time Stamp	Hiermee bepaalt u of de tijdstempel van een bestand wel of niet op de User-tab van de display voor bestandsselectie wordt weergegeven.  OPMERKING De tijd kan worden ingesteld op de display die via [MENU] → [Time] wordt opgeroepen. Raadpleeg pagina 144 voor meer informatie.
	Pop-up Display Time	Hiermee bepaalt u hoeveel tijd er verstrijkt voordat de pop-upvensters worden gesloten. Pop-upvensters verschijnen wanneer u op knoppen zoals TEMPO, TRANSPOSE of UPPER OCTAVE, enzovoort drukt. Wanneer Hold hier wordt geselecteerd, wordt het pop-upvenster weergegeven totdat u op [×] tikt.
	Transition Effect	Hiermee zet u het overgangseffect aan of uit, dat wordt toegepast wanneer de weergave wordt gewijzigd.
Touch Screen	Sound	Hiermee wordt bepaald of het tikken op de display het klinkgeluid activeert.
	Calibration	Hiermee kunt u de display kalibreren wanneer deze niet correct op uw tikken reageert. (U hoeft dit normaal gesproken niet te doen, omdat de display volgens de fabrieksstandaard is gekalibreerd.) Tik hier om de display Calibration op te roepen en tik vervolgens in volgorde in het midden van de plustekens (+).
Brightness	LED	Hiermee past u de helderheid van de oplichtende knoppen aan.

Parameter Lock

Deze functie wordt gebruikt om de bepaalde parameters (effect, splitpunt, enzovoort) te vergrendelen, zodat ze alleen via de paneelregelaar kunnen worden gewijzigd en dus niet via Registration Memory, One Touch Setting, Playlist of song- en sequencedata kunnen worden gewijzigd.

Als u de gewenste parametergroep wilt vergrendelen, tikt u op het corresponderende vakje om er het vinkje in te plaatsen. Als u de parameter wilt ontgrendelen, tikt u nogmaals op het vakje.

OPMERKING

Raadpleeg voor informatie over welke parameters tot elke groep behoren de datalijst (parameteroverzicht) op de website.

Storage – Het station formatteren

Hiermee kunt u de formatterbewerking uitvoeren of de geheugencapaciteit controleren (waarde bij benadering) van het interne User-station of het USB-flashstation dat op de [USB TO DEVICE]-aansluiting is aangesloten.

Als u het interne User-station of het aangesloten USB-flashstation wilt formatteren, tikt u in de apparaatlijst op de naam van het gewenste te formatteren station en tikt u op [Format].

LET OP

Door het formatteren worden alle al bestaande data gewist. Zorg ervoor dat het User-station of het USB-flashstation dat u formateert geen belangrijke data bevat. Ga voorzichtig te werk, vooral als u meerdere USB-flashstations hebt aangesloten.

System

Version	Geeft de firmwareversie van het instrument aan. Met het oog op productverbetering kan Yamaha van tijd tot tijd de firmware van het product (functies en gebruik) bijwerken zonder voorafgaande kennisgeving. Om optimaal gebruik te kunnen maken van dit instrument, raden we u aan om uw instrument naar de nieuwste versie bij te werken. U kunt de nieuwste firmwareversie downloaden van de onderstaande website: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Geeft de hardware-ID van het instrument aan.
Legal Notices	Tik hier om de juridische kennisgevingen op te roepen.
Copyright	Tik hier om auteursrechtinformatie op te roepen.
Language	Hiermee bepaalt u de taal die in de display wordt gebruikt voor menunamen en berichten. Tik op deze instelling om de lijst met talen op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste taal.
Owner Name	Hiermee kunt u uw naam invoeren die in de openingsdisplay verschijnt (de display die wordt weergegeven als het instrument wordt ingeschakeld). Tik hier om het tekeninvoervenster op te roepen en voer vervolgens uw naam in.
Auto Power Saving	Hiermee kunt u instellen hoeveel tijd er moet verstrijken voordat de functie voor automatische energiebesparing de helderheid van de Live Control-weergave (subweergave) automatisch vermindert. Tik hier om de lijst met instellingen op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste instelling. Als u de automatische energiebesparing wilt uitschakelen, selecteert u hier Disabled.
Auto Power Off	Hiermee kunt u instellen hoeveel tijd er moet verstrijken voordat het instrument wordt uitgezet door de functie voor automatisch uitschakelen. Tik hier om de lijst met instellingen op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste instelling. Selecteer hier 'Disabled' om de Automatische uitschakelfunctie uit te schakelen.

Factory Reset/Backup

Factory Reset – Terugzetten van de fabrieksinstellingen

Vink op pagina 1/2 de vakjes van de gewenste parameters aan en tik vervolgens op [Factory Reset] om de instellingen van de aangevinkte parameters te initialiseren.

System	Hiermee worden de System Setup-parameters naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen teruggezet. Raadpleeg Parameter Chart in de datalist voor informatie over welke parameters tot de System Setup behoren.
MIDI	Hiermee worden de MIDI-instellingen inclusief de MIDI-sjablonen die in het interne gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, naar de oorspronkelijke fabrieksstatus teruggezet.
User Effect	Zet de User Effect-instellingen inclusief de volgende data terug naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen. <ul style="list-style-type: none">• User Effect-typen (pagina 120)• User Master EQ-typen (pagina 117)• User Master Compressor-typen (pagina 122)• User Vocal Harmony/Synth Vocoder-typen (pagina's 110, 114)• User-microfooninstellingen (pagina 107)
Registration	Zet alle lampjes van REGISTRATION MEMORY [1]–[10] uit wat aangeeft dat er geen Registration Memory-bank is geselecteerd, hoewel alle bankbestanden zijn bijgehouden. In deze status kunt u vanuit de huidige paneelinstellingen Registration Memory-instellingen configureren.
Favorite	Verwijdert alle stijlen of voices van het tabblad Favoriet (pagina 7) op de display voor bestandsselectie.
Live Control	Zet alle instellingen op de display Live Control (pagina 129) terug naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen.

Backup/Restore – Alle data en instellingen als één enkel bestand opslaan en terugroepen

Op pagina 2/2 kunt u een back-up op een USB-flashstation maken van alle op het User-station opgeslagen gegevens (met uitzondering van beveiligde songs en uitbreidingsvoices/-stijlen) en van alle instellingen van het instrument, in één bestand met de naam 'Genos.bup'.

Voordat u de display oproept, moet u alle gewenste instellingen op het instrument hebben geconfigureerd.

Als u op [Backup] tikt, wordt het back-upbestand in de hoofdmap van het USB-flashstation opgeslagen.

Als u op [Restore] tikt, wordt het back-upbestand teruggeroepen en worden alle data en instellingen teruggezet.

Als u audiobestanden wilt opnemen, zet u vooraf een vinkje bij Include Audio files.

OPMERKING

- Lees voordat u een USB-flashstation gaat gebruiken in de gebruikershandleiding het gedeelte over USB-apparaten aansluiten.
- De aansluiting [USB TO DEVICE] onder het instrument kan tijdens het maken van een back-up of het terugzetten van de data niet worden gebruikt.

OPMERKING

- U kunt een back-up maken van gebruikersdata zoals voice, song, stijl en registratiegeheugen door deze op de display voor bestandsselectie afzonderlijk naar een USB-flashstation te kopiëren.
- Als de totale grootte van de doelgegevens voor de back-up groter is dan 1,9 GB (exclusief de audiobestanden), is de back-upfunctie niet beschikbaar. In dit geval kunt u een back-up van de gebruikersgegevens maken door elk item afzonderlijk te kopiëren.

LET OP

Het maken/terugzetten van de back-up duurt mogelijk een paar minuten. Zet het instrument niet uit tijdens het maken van een back-up of het terugzetten. Als u het instrument uitschakelt tijdens het maken of terugzetten van een back-up, kunnen de data beschadigd raken of verloren gaan.

Setup Files – Opslaan en laden

Voor de onderstaande items kunt u uw oorspronkelijke instellingen in één bestand opslaan op het User-station of het USB-flashstation voor toekomstig gebruik. Als u het set-upbestand naar het USB-flashstation wilt opslaan, moet u er voor zorgen dat het USB-flashstation vooraf op de [USB TO DEVICE]-aansluiting wordt aangesloten.

OPMERKING

Lees voordat u een USB-flashstation gaat gebruiken in de gebruikershandleiding het gedeelte over USB-apparaten aansluiten.

1 Configureer de gewenste instellingen op het instrument en roep vervolgens pagina 2/2 van de display Factory Reset/Backup op.

2 Tik op [Save] van het gewenste item.

System	Parameters die op de verschillende displays zoals Utility zijn ingesteld, worden als één enkel System Setup-bestand behandeld. Raadpleeg de datalist (parameteroverzicht) op de website voor informatie over welke parameters tot de System Setup behoren.
MIDI	De MIDI-instellingen inclusief de MIDI-sjablonen in het interne gebruikersgeheugen worden als één enkel MIDI-set-upbestand behandeld.
User Effect	De User Effect-instellingen inclusief de volgende data kunnen als één enkel bestand worden beheerd. <ul style="list-style-type: none">• User Effect-typen (pagina 120)• User Master EQ-typen (pagina 117)• User Master Compressor-typen (pagina 122)• User Vocal Harmony/Synth Vocoder-typen (pagina's 110, 114)• User-microfooninstellingen (pagina 107)

3 Selecteer de gewenste bestemming om het set-upbestand op te slaan en tik vervolgens op [Save Here].

Wijs indien nodig de naam toe en tik vervolgens op [OK] om het bestand op te slaan.

U roept het set-upbestand als volgt op:

Tik op [Load] bij het gewenste item en selecteer vervolgens het gewenste bestand.

U kunt de fabrieksstatus terugzetten door het set-upbestand op het tabblad Preset te selecteren.

Inhoud

De uitbreidingspakketdata vanaf het USB-flashstation installeren	149
Het bestand met instrumentgegevens op het USB-flashstation opslaan ...	150

Door uitbreidingspakketten te installeren, kunt u diverse optionele voices en stijlen aan de map Expansion op het User-station toevoegen. In dit gedeelte wordt de bediening uitgelegd die nodig kan zijn om nieuwe inhoud aan het instrument toe te voegen.

De uitbreidingspakketdata vanaf het USB-flashstation installeren

Het bestand dat de op het instrument te installeren gecombineerde uitbreidingspakketten ('***.ppi' of '***.cpi') bevat, wordt pakketinstallatiebestand genoemd. Er kan slechts één pakketinstallatiebestand op het instrument worden geïnstalleerd. Als u meerdere uitbreidingspakketten wilt installeren, bundelt u de pakketten op uw computer door de software Yamaha Expansion Manager te gebruiken. Raadpleeg de meegeleverde handleiding voor meer informatie over hoe u de software moet gebruiken.

LET OP

Nadat de installatie is voltooid, moet u het instrument opnieuw opstarten. Zorg ervoor dat u vóór die tijd alle data die u aan het bewerken bent opslaat, omdat de data anders verloren gaan.

OPMERKING

Als een uitbreidingspakket al bestaat, kunt u dit pakket in stap 4 hieronder overschrijven met het nieuwe pakket. U hoeft de bestaande data niet vooraf te verwijderen.

- 1** Sluit het USB-flashstation waarop het gewenste pakketinstallatiebestand ('***.ppi' of '***.cpi') is opgeslagen aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
- 2** Roep de bedieningsdisplay op via [MENU] → [Expansion].
- 3** Tik op [Pack Installation] om de display voor bestandsselectie op te roepen.
- 4** Selecteer het gewenste pakketinstallatiebestand.
- 5** Volg de instructies op de display op.

Hiermee installeert u de geselecteerde pakketdata in de map Expansion op het User-station.

OPMERKING

Als u de uitbreidingspakketdata van het instrument wilt verwijderen, formateert u het User-station (pagina 146). Wanneer u dat doet, worden alle andere data op het User-station verwijderd.

Song, stijl of registratiegeheugen met uitbreidingsvoices of -stijlen

Een song, stijl of registratiegeheugen met uitbreidingsvoices of -stijlen klinkt niet goed of kan niet worden opgeroepen als de uitbreidingspakketdata niet op het instrument aanwezig zijn.

Wij raden u aan de naam van het uitbreidingspakket op te schrijven als u de data (song, stijl of registratiegeheugen) met uitbreidingsvoices of -stijlen maakt, zodat u het uitbreidingspakket indien nodig gemakkelijk kunt vinden en installeren.

Het bestand met instrumentgegevens op het USB-flashstation opslaan

Als u de software Yamaha Expansion Manager gebruikt om de pakketdata te beheren, moet u mogelijk het bestand met instrumentgegevens van het instrument ophalen zoals hieronder is beschreven. Raadpleeg de meegeleverde handleiding voor meer informatie over hoe u de software moet gebruiken.

- 1** Sluit het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
- 2** Roep de bedieningsdisplay op via [MENU] → [Expansion].
- 3** Tik op [Export Instrument Info].
- 4** Volg de instructies op de display op.

OPMERKING

Lees voordat u een USB-flashstation gaat gebruiken in de gebruikershandleiding het gedeelte over USB-apparaten aansluiten.

Hierdoor wordt het bestand met instrumentgegevens in de hoofdmap op het USB-flashstation opgeslagen. Het opgeslagen bestand heet Genos_InstrumentInfo.n27.

Inhoud

Toegang tot het User-station van de Genos vanaf de computer (USB Storage-modus)	151
De uitvoerbestemming van elke geluid selecteren (Line Out)	152

Toegang tot het User-station van de Genos vanaf de computer (USB Storage-modus)

Wanneer de USB Storage-modus op het instrument is ingeschakeld, kunnen wave- en songbestanden tussen het User-station van de Genos en de computer worden overgedragen. Als de USB Storage-modus NIET is ingeschakeld, kan de USB-verbinding worden gebruikt voor MIDI-besturing. De USB-interface verwerkt audiosignalen niet rechtstreeks.

OPMERKING

De USB Storage-modus kan worden gebruikt met Windows 7/8.1/10 of Mac OS 10.9/10.10/10.11.

LET OP

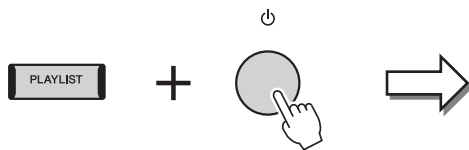
Voer de volgende bewerkingen uit voordat u de USB Storage-modus aan- of uitzet.

- Sluit alle toepassingsprogramma's.
- Als de USB Storage-modus NIET is ingeschakeld op het instrument, controleert u of er geen data van de Genos worden overgebracht.
- Als de USB Storage-modus is ingeschakeld op het instrument, controleert u of er geen lees- of schrijfbewerking plaatsvindt.
- Als de USB Storage-modus is ingeschakeld op het instrument, kunt u het Genos-pictogram veilig uit de Windows-taakbalk verwijderen.

1 Zet de computer aan.

2 Zet de Genos aan terwijl u de knop [PLAYLIST] ingedrukt houdt om de USB Storage-modus te activeren.

Het SIGNAL-lampje op het paneel knippert tijdens de USB Storage-modus groen.



OPMERKING

U kunt het instrument tijdens de USB Storage-modus niet bedienen.

3 Beheer bestanden/mappen op het User-station van de Genos met de computer.

LET OP

- Formateer het User-station niet en verander het volumelabel niet vanaf een computer wanneer u via de USB Storage-modus toegang tot het station hebt. Als u dat wel doet, kunt u het station mogelijk niet meer gebruiken om de audiosongs af te spelen of op te nemen.
- Zoek geen toegang tot de map AUDIOREC.ROOT die de audiobestanden bevat die u hebt opgenomen. Als u toegang zoekt tot de map of er wijzigingen in aanbrengt (de map verplaats of bestanden naar de map kopieert, enzovoort), worden uw belangrijke data verwijderd of raken deze beschadigd.

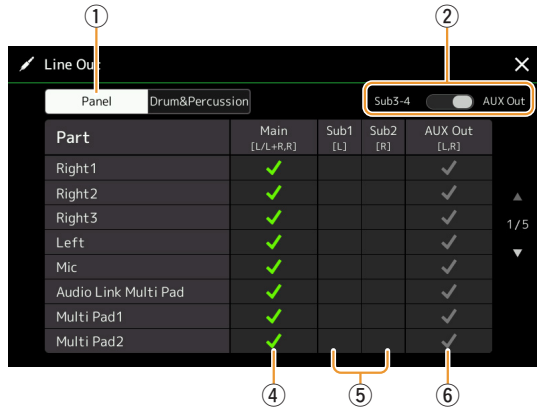
4 Zet de Genos uit om de USB Storage-modus af te sluiten.

De uitvoerbestemming van elke geluid selecteren (Line Out)

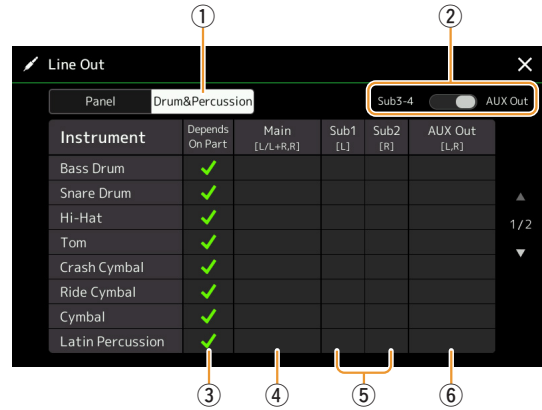
U kunt elke gewenste partij of elk drum/percussie-instrumentgeluid aan een van de LINE OUT-aansluitingen toewijzen voor onafhankelijke uitvoer.

De bedieningsdisplay kan worden opgeroepen via [MENU] → [Line Out].

Panel-pagina



Drum&Percussion-pagina



①	Panel, Drum&Percussion	Hiermee wisselt van weergegeven pagina: Panel-partijen of Drum&Percussion-instrumenten.
②	Sub3-4, AUX Out	Hiermee wisselt u van weergegeven menu: Sub3-4 of AUX Out. Hiermee wisselt u daadwerkelijk ook dienovereenkomstig de rol van de LINE OUT SUB 3-4-aansluitingen of de AUX OUT-aansluitingen.
③	Depends on Part (alleen Drum&Percussion-pagina)	Wanneer dit is aangevinkt, wordt het geselecteerde druminstrument uitgevoerd via de op de Panel-pagina ingestelde aansluitingen.
④	Main ([L/L+R, R])	Wanneer dit is aangevinkt, word(t)(en) de geselecteerde partij/druminstrumenten via de LINE OUT MAIN-aansluitingen, PHONES-aansluitingen en optionele luidspreker uitgevoerd.
⑤	Sub1-Sub4 ([L], [R])	Wanneer een van deze kolommen (aansluitingen) is aangevinkt, word(t)(en) de geselecteerde partij/druminstrumenten alleen via de geselecteerde SUB-aansluiting(en) uitgevoerd. OPMERKING Alleen het Invoegeffect en de Vocal Harmony-effecten kunnen op de geluidsuitgang via de SUB-aansluitingen worden toegepast. Het systeemeffect (Chorus, Reverb en wanneer het Variation-effect op System is ingesteld) wordt niet toegepast.
⑥	AUX Out ([L, R])	Dit wordt automatisch aangevinkt wanneer Main is aangevinkt. De geselecteerde partij/druminstrumenten word(t)(en) via de AUX OUT-aansluitingen uitgevoerd.

Index

- A**
- Access Point Mode 143
 - AEM-technologie 31
 - After Touch 33, 42
 - Arpeggio 35, 38
 - Arpeggio Hold 35, 127
 - Arpeggio Quantize 35
 - Articulation 126
 - Assembly 19
 - Assignable 125
 - Attack 43, 45, 130
 - Audio Link Multi Pad 54
 - Audio Multi Recording 87
 - Audiostream 6
 - Auto Power Off 147
 - Auto Power Saving 147
 - Automatische begeleiding 63
- B**
- Backup 148
 - Balance 129
 - Bijpassend akkoord 53
 - Blokdiagram 124
 - Bounce (Audio Multi Recording) 94
 - Bronpatroon 13
- C**
- Channel 10, 64
 - Channel Edit 19
 - Chord Detect 137
 - Chord Tutor 9
 - Chorus 121, 129
 - Clock 134
 - Compressor 122
 - Converteren 90
 - Copy 76
 - Cutoff 42, 116, 129
- D**
- Decay 43
 - Delete 75
 - Digital Out 145
 - Display 146
 - Drumset-up 25
 - Dynamics 20
 - Dynamics Control 11
- E**
- Effect 50, 119, 121
 - EG (Envelopgenerator) 43
 - Ensemblevoice 46
 - EQ 129
 - EQ (Equalizer) 117
 - Equalizer (EQ) 117
 - Export 90
 - External Controller 138
- F**
- Factory Reset 147
 - Fade In/Out 127
 - Favoriet 7
 - Filter 42, 116
 - Footage 45
 - Formatteren 146
 - Freeze 100
 - Funcielijst 4
- G**
- Gids 65
 - Glide 126
 - Groove 20
- H**
- Half Bar Fill In 127
 - Harmony 38
 - Herhaaldelijk afspelen 58
 - High Key 24
 - Humanize 51
- I**
- Import 90
 - Infrastructure Mode 142
 - Initial Touch 33
 - Insertion Effect 43, 119, 127
 - Instelling voor het afspelen (stijl) 11
 - Instellingen voor het afspelen (song) 65
 - Instellingen voor paneel 73
 - Instrumentgegevens 150
- J**
- Joystick 34, 42
- K**
- Kanaalevent 74
 - Key Assign Type 46
 - Keyboard Harmony 46
 - Keyboard Setting 33
- L**
- Language (Taal) 147
 - Lijst met toetstoewijzingsstatussen voor ensemblevoices 47
 - Lijst met toetstoewijzingstypen voor ensemblevoices 48
 - Line Out 152
 - Live Control 129
 - Local Control 134
 - Lyrics 61
- M**
- Master Compressor 122
 - Master Tune 37
- Master-EQ 117
- MEGAEnhancer 31
- MegaVoice 31
- Metronome 32
- Mic Setting 107
- Microfoon 107
- MIDI 132
- MIDI Multi Pad-opname 52
- MIDI Multi Recording 68
- MIDI-song 57
- MIDI-songopname 67
- Mix 76
- Mixer 116
- Modulatie 34
- Modulation 42, 127, 130
- Mono 41, 126
- Multi Pad 52
- Multi Pad Creator 52, 54
- Multi Track-audiobestand 86, 91
- Music Finder 105
- N**
- Netwerk 142
 - Normal (Audio Multi Recording) 94
 - Normalize 91
 - Note Limit 24
 - NTR (Noottransponeringsregel) 22
 - NTT (Noottransponeringstabel) 22
- O**
- Octave 35, 130
 - On Bass Note 137
 - One Touch Setting 128
 - Ontvangstkanaal 136
 - Opname (MIDI-song) 67
 - Opnieuw opnemen 71
 - Organ Flutes 44
 - OTS Link Timing 11
 - Overdubben (Audio Multi Recording) 94, 96
- P**
- Pakketinstallatiebestand 149
 - Pan 49, 121, 129
 - Parameter Lock 146
 - Partij-EQ 117
 - Percussion 128
 - Phrase Mark Repeat 66
 - Pitch 36, 37
 - Pitch Bend 126
 - Pitch Bend Range 34, 130
 - Play Root/Chord 22
 - Playlist 105
 - Poly 41, 126
 - Portamento 126
 - Portamento Time 35, 41, 130
 - Punch In/Out 71
 - Punch In/Out (Audio Multi Recording) 94

Q

Quantize	20, 35, 75
Quick Start	66

R

Realtime opnemen (MIDI-song)	69
Realtime opnemen (Multi Pad)	52
Realtime opnemen (stijl)	15
Redo	89
Registratiegeheugen	100
Registration Freeze	100
Registration Sequence	101
Release	43, 130
Resonance	42, 116, 130
Restore	148
Reverb	121, 129
Rotary	44, 127
RTR (Retrigger Rule)	24

S

S.Art2 Auto Articulation	35
Scale Tune	37
Score	59
Setup File	148
SFF Edit	21
Soft	126
Song-	57
Songinstelling	65
Songlijst	57
Songopname	67
Songpositiemarkering	85
Sostenuto	126
Source Root/Chord	22
Speaker	145
Stapsgewijs bewerken (MIDI-song)	77
Stapsgewijs opnemen (MIDI-song)	77
Stapsgewijs opnemen (Multi Pad)	54
Stapsgewijs opnemen (stijl)	18
Start/End	92
Stemming	50
Stop ACMP	11
Storage	146
Structuur van de toetstoewijzing voor ensemblevoices	47
Style	6
Style Creator	13
Style Retrigger	130
Style Setting	11
Sustain	126
Synchro Stop Window	11
Synth Vocoder	114
System	147
System Effect	121
System Exclusive Message	134

T

Tag (Registration Memory)	104
Tap Tempo	32
Tekst	62
Tempo	12, 131
Time	144

Touch Response	33
Touch Screen	146
Touch Sensitivity	41
Transpose	36, 76
Tremolo	44
Tuning	35, 37, 130

U

Uitbreidingspakket	149
Undo	89
USB Storage-modus	151
Utility	145

V

Variation Effect	119
Velocity	20
Version	147
Vibrato	43, 44
Vingerzettingstype	8
Vocal Harmony	110
Voice	27
Voice Edit	40, 44, 46
Voice Part Setup	27
Voice Set	40
Voice Set Filter	35
Voice Setting	35
Volume	49, 121, 126, 129
Volumebalans (Audio Multi Recording) ..	92

W

Wireless LAN	142
--------------------	-----

Z

Zendkanaal	135
------------------	-----