Roland®

MV-8000
PRODUCTION STUDIO

Snelle Start

Welkom bij de MV-8000 production studio

Deze gebruiksaanwijzing is geschreven voor mensen die ....

- de MV-8000 voor de eerste keer gebruiken
- willen leren wat de MV-8000 is
- willen beginnen met het maken van muziek.

● Over de symbolen en ikonen in deze gebruiksaanwijzing

Tekst tussen haakjes [ ] verwijst naar knoppen op het paneel van de MV-8000.

Knoppen aangeduid als [F1(Sample)] hebben betrekking op de F1(functie 1)-knop als de F1 functie in het LCD “Sample” laat zien.

Markeert noodzakelijke kennis voor de gebruiker van de MV-8000.

Markeert een eenvoudige werkwijze of een handige productietechniek.

Markeert aanvullende informatie over bepaalde aspecten van de bediening.

Markeert een referentiepagina.

Markeert de uitleg van een term.

Lees, alvorens u dit apparaat gaat gebruiken, de volgende hoofdstukken nauwkeurig door: “BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES” (Gebruikershandleiding pag. 2), “HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN” (Gebruikershandleiding pag. 3, pag. 4), en “BELANGRIJKE OPMERKINGEN” (Gebruikershandleiding pag. 5-7). Deze hoofdstukken bevatten belangrijke informatie over het juiste gebruik van het apparaat. Om er zeker van te zijn, dat u een goed begrip krijgt van alle onderdelen van uw nieuwe apparaat, dient u de Snelle Start handleiding en de Gebruikershandleiding geheel te lezen. De handleiding dient u te bewaren voor eventuele referentie.

©2004 Roland Corporation

Alle rechten voorbehouden. Niets in deze uitgave mag worden verveelvoudigd in enige vorm of op enige wijze zonder schriftelijke toestemming van ROLAND CORPORATION.

Roland Web Site http://www.roland.be

Om te beginnen

1 Voorbereiding en begrippen 3

Legt uit, hoe u de MV-8000 aan en uitzet, en hoe u deze op randapparatuur aansluit.

Bijgesloten onderdelen controleren..... 3
De apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen 4
De stroom aansluiten 5
De stroom aanzetten..... 6
De stroom uitzetten 7
Basishandelingen 7

2 Luisteren naar de Demo Song 11

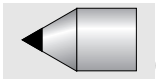
De interne harddisk bevat bij het verlaten van de fabriek Demo Songs. Begin met het beluisteren van deze Demo Songs, om een idee te krijgen van het potentieel van de MV-8000.

Verplaatsen van de tijdlocatie en gebruik van de sequencer.... 12

3 Gebruik van de Velocity Pads..... 13

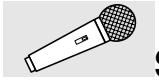
Probeer de Pads te gebruiken om ze na te spelen, zoals u ze in de Demo Songs heeft gehoord. Afhankelijk van de kracht, waarmee u op de Pads slaat, verandert het geluid. U kunt ook geluiden veranderen door het deel dat door de Pads wordt gespeeld te veranderen.

Andere muziekstukken spelen 14

4  Creëren van een Song 17

Creëren van een Song door uw Pad Performance op te nemen en geluid samen te voegen. We gebruiken de Loop functie om een drumdeel toe te voegen en de Quantize functie om de groove aan te passen.

Creëren van een nieuwe Song..... 18
Loop Recording..... 19
Creëren van een Track voor Sequence Recording 20
Corrigeren van de timing (Play Quantize)..... 21
Opnemen van een live uitvoering..... 22
Bewaren van uw voltooide compositie 23

5  Samenvoegen van additioneel materiaal ... 24

Hier wordt uitgelegd hoe data te laden van een commercieel verkrijgbare sampling CD-ROM of audio CD, en hoe uw eigen samples via een microfoon te laden.

Importeren van geluiden vanaf een sampling CD-ROM..... 24
Geluid importeren van een audio CD 26
Sampling 27

6 Index 29

HINT

Als u de MV-8000 voor de eerste keer gebruikt, raden wij u aan de hoofdstukken in de juiste volgorde te lezen, te beginnen met "Voorbereiding en begrippen" (pag. 3).

MEMO

Zolang de fabrieksinstellingen worden gebruikt, worden de Demo Song data automatisch geladen als u de stroom aanzet. Als andere data dan de Demo Song data zijn geladen, moet u eerst het Demo project laden, voordat u verder gaat.

MEMO

Als het project geen data bevat of als er geen geluiden aan de Pads zijn toegewezen, zal er geen geluid geproduceerd worden als u de Pads aanraakt. U dient de Pads te laden met geluidsdata door te importeren (pag. 24, pag. 26) of te samplen (pag. 27).

MEMO

U dient een "Song" te creëren, voordat u kunt samplen. Ga voor meer informatie over het creëren van een Song, naar "Creëren van een nieuwe Song" (pag. 18).

Voorbereiding en begrippen

Bijgesloten onderdelen controleren

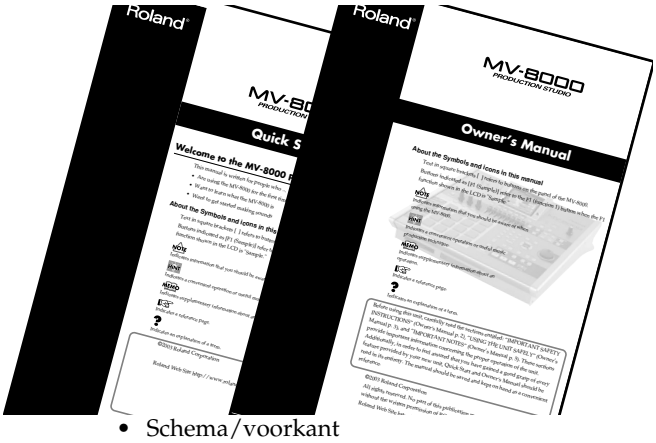
Het MV-8000 pakket bevat de volgende onderdelen:

MEMO

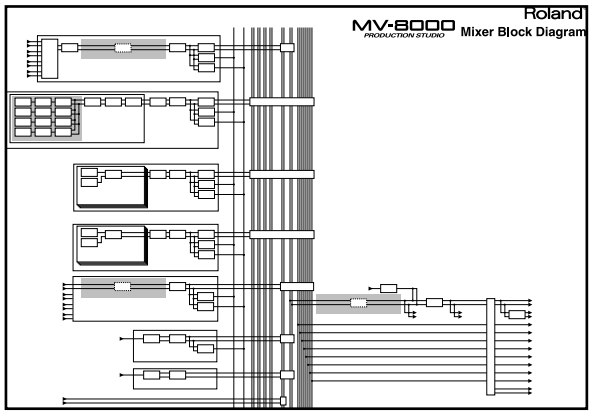
Als een van de onderdelen ontbreekt, neemt u dan contact op met een “Roland Service Center” of met een “geauthoriseerde Roland distributeur” (pag. 31).

- MV-8000

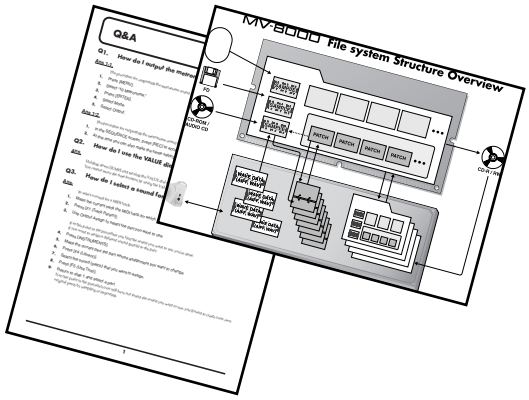
- Snelle Start (het document dat u nu leest)
- Gebruikershandleiding



- Schema/voorkant
- MV-8000 Opbouwoverzicht/achterkant



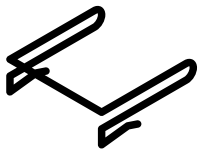
- Vragen & Antwoorden
- Filesysteem Opbouwoverzicht/voorkant
- Hoe u de MV-8000 gaat gebruiken, hangt af van wat u wilt doen!



- Shortcut etiketten

[SHIFT]+[SHUTDOWN]	Show SAVE PROJECT Screen
[SHIFT]+[V-LINK]	Show V-LINK Screen
[SHIFT]+[ASSIGNABLE SLIDER]	Show SYSTEM ASSIGNABLE SLIDER Screen
[SHIFT]+[AUTO PUNCH]	Show AUTO PUNCH Screen
[SHIFT]+LOOP [ON]	Show LOOP Screen
[SHIFT]+[JUMP]	Show JUMP Screen
[SHIFT]+[ROLL]	Show PAD ROLL INTERVAL Screen
[SHIFT]+[>>]	Forward 1 beat
[SHIFT]+[<<]	Rewind 1 beat
[SHIFT]+VALUE	Increase/Decrease value by 10 units
[JUMP]+VALUE	Move position on sequencer by 1 tick
[SHIFT]+[INC]	Increase value by 10 units
[SHIFT]+[DEC]	Decrease value by 10 units

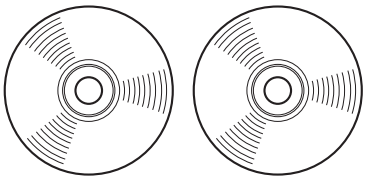
- Aanpasstukje



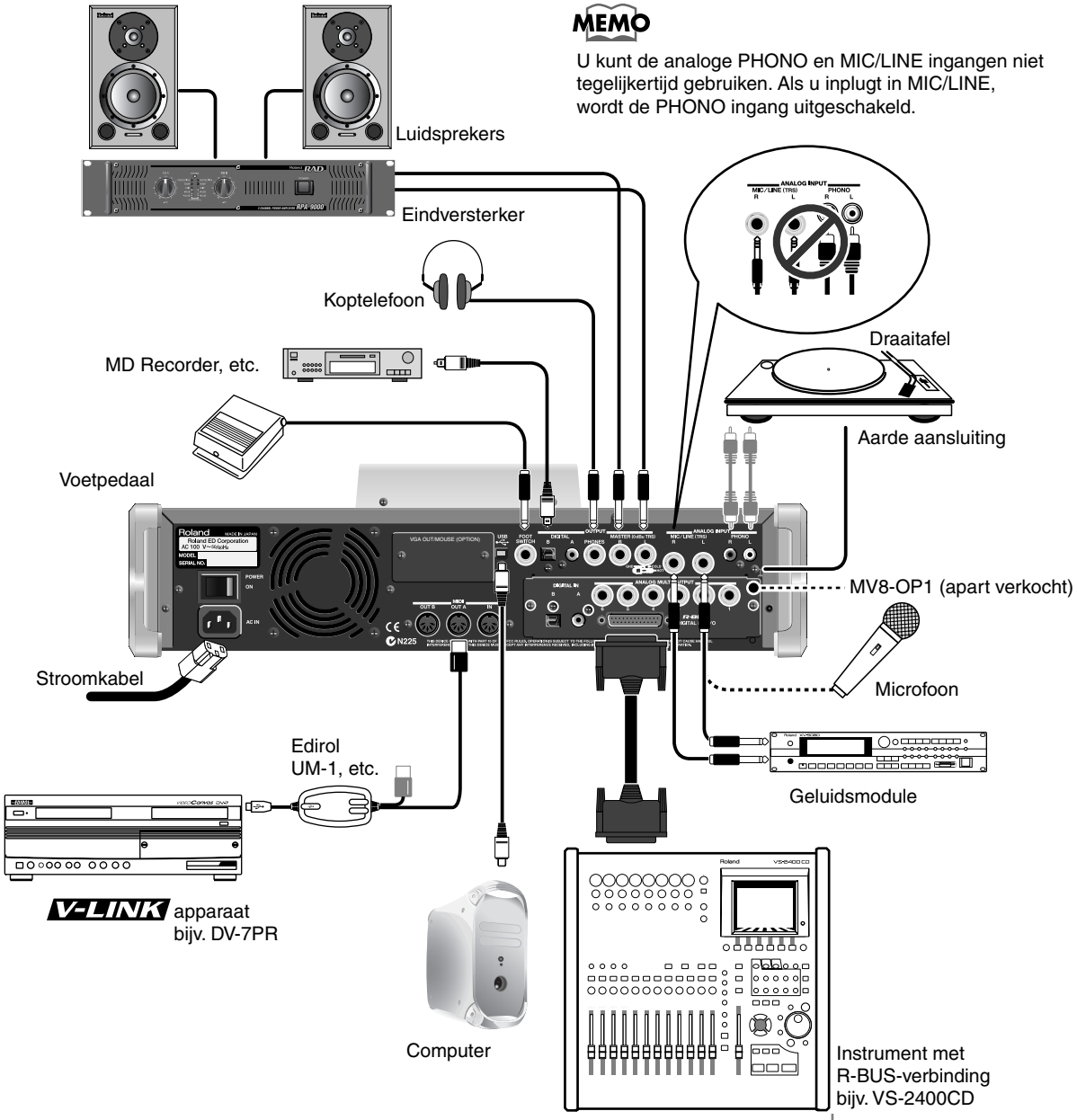
MEMO

Als de MV-8000 de fabriek verlaat, is een aanpasstukje in de PHONO ingang geïnstalleerd.

- Backup CD-ROM
- Sample data CD-ROM



De apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen



NOTE

U kunt de analoge PHONO en MIC/LINE ingangen niet tegelijkertijd gebruiken. Als u inplugt in MIC/LINE, wordt de PHONO ingang uitgeschakeld.

MEMO

- Verbind de aarde aansluiting op het achterpaneel als u een draaitafel gebruikt. Dit kan een zoemgeluid voorkomen.
- Als u verbindingskabels met weerstanden gebruikt, kan het geluidsniveau van apparatuur die verbonden is met analoge ingangen (ANALOG INPUT) laag zijn. Als dit zo is, gebruik dan verbindingskabels zonder weerstanden, zoals die uit de Roland PCS-serie.
- Als u de PHONO ingangen niet gebruikt, plaats dan het bijgesloten aanpasstukje. Dit zorgt ervoor, dat er geen geluid via de PHONO ingangen binnenkomt.

HINT

Naast bovenstaande apparatuur, kunnen de volgende items ook handig zijn.

- Audio CD of CD-ROM-disks met Sample materiaal
- CD-R of floppydisks voor backups of uitwisseling van data

Door de plaatsing van de microfoons ten opzicht van de luidsprekers kan een fluittoon (feedback) ontstaan. Dit kan opgelost worden door:

- De richting van de microfoons te veranderen
- De microfoons op een grotere afstand van de luidsprekers te plaatsen
- Het geluidsniveau te verlagen.

De stroom aansluiten

Gebruik de bijgeleverde stroomkabel om de MV-8000 met een stopcontact te verbinden.

Gebruik de bijgeleverde stroomkabel, en zorg voor een goede aarde aansluiting om elektrische schokken te voorkomen.

De bijgeleverde stroomkabel heeft een stekker met een aardecontact dat elektrische schokken en schade aan uw apparatuur kan voorkomen.

* *Niet geschikt als aardeverbinding zijn:*

- Waterleidingen (kan leiden tot elektrische schok of elektrocutie)
- Gasleidingen (kan leiden tot brand of explosie)
- De aarding van de telefoondraad of de bliksemafleider (kan gevaarlijk zijn bij onweer)

NOTE

Afhankelijk van de opstelling, kan het gebeuren, dat de oppervlakten van het apparaat, de aangesloten microfoons of de metalen onderdelen van andere objecten, zoals gitaren, een prikkelig gevoel geven als u ze aanraakt. Dit wordt veroorzaakt door een buitengewoon kleine elektrische ontlading, die volkomen onschadelijk is. Als dit u toch zorgen baart, verbindt dan de aarde-aansluiting (zie tekening) met een extern aardecontact. Als de unit geaard is, kan er een zoomgeluid hoorbaar zijn, afhankelijk van de installatie. Als u niet zeker bent van de verbindingsmethode, neemt u dan contact op met het dichtstbijzijnde Roland Service Center of een geauthoriseerde Roland distributeur, zoals vermeld op de “Informatie” pagina.

De stroom aanzetten

1

Controleer of alle audio-apparatuur, die verbonden is met de MV-8000, uit staat.

2

Zet de aan/uitknop op het achterpaneel aan.

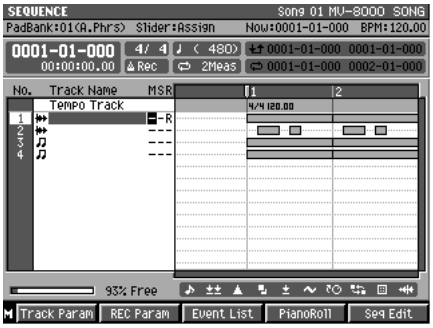
Het LCD licht op en het beginscherm met de MV-8000's systeemsoftware-versie verschijnt.

MEMO

- Als u de stroom aanzet, kan het zijn dat u geluid hoort, ook al staat de MASTER knop uit. Dit is geen storing.
- Als het beginscherm zichtbaar is, controleert de MV-8000 het systeem en laadt de data die nodig is om te starten. Wacht u tot het apparaat klaar is om te beginnen.
- Om het laden af te breken en een nieuw project te beginnen, druk op [F5 (Create New)].
- Om het contrast van het scherm te veranderen, draait u aan de CONTRAST knop rechts van het LCD.

3

Als het opstarten klaar is, verschijnt het SEQUENCE venster.



4

Zet de stroom van de audio-apparatuur aan.

5

Gebruik de MASTER knop van de MV-8000 en de volumeknoppen van de audio-apparatuur om het volume te veranderen.

NOTE

Nadat u op de juiste manier verbinding hebt gelegd, zoals omschreven in "Uw apparatuur gereedmaken en verbinding leggen" (pag. 4), zet u de stroom aan volgens de hier beschreven procedure. Als u zich niet aan deze procedure houdt, riskeert u storingen of schade aan de luidsprekers.

MEMO

Deze unit is uitgerust met een veiligheidscircuit. Als de stroom is ingeschakeld, duurt het een paar seconden, voordat het apparaat normaal functioneert.

MEMO

De eerste keer dat u de MV-8000 aanzet, worden er automatisch Demo Playback data geladen. De eerstvolgende keer dat u opstart, worden automatisch het project en de Song, waar u aan werkte toen u het systeem afsloot, geladen.

De stroom uitzetten

U dient de uitzet (Shutdown) procedure te volgen voordat u de stoom uitzet. De uitzetprocedure bewaart de opgeslagen parameters,en stopt de harddisk op een veilige manier.

1 **Druk op**

.

Het bericht "SHUTDOWN Are you sure?" verschijnt.

2 **Druk op**

(YES).

Het bericht "Save Current Project before SHUTDOWN?" verschijnt.

3 **Druk op**

(YES).

Het huidige project wordt bewaard. Als het bewaren gedaan is, verschijnt het bericht "SHUTDOWN Completed. You May Turn Off."

4 **Draai het volume van alle aangesloten apparatuur uit.**

5 **Zet de aan/uitknop op het achterpaneel uit.**

Check of het bericht "You May Turn Off." op het scherm staat, voordat u de stroom uitzet.

NOTE

Als u de stroom uitzet zonder de uitzetprocedure te volgen of als u de stroom uitzet, voordat het bericht "You May Turn Off." is verschenen, kunnen de data en de MV-8000 worden beschadigd. Roland accepteert geen verantwoordelijkheid voor schade, die is veroorzaakt door het niet uitvoeren van de uitzetprocedure.

MEMO

- Als u de stroom uitzet, kan het zijn dat u geluid hoort, ook al staat de MASTER knop uit. Dit is geen storing.
- Terwijl de uitzetprocedure bezig is, worden systeemparameters en project/Song data bewaard. Het duurt daarom even, voordat de stroom van de MV-8000 uitgezet kan worden.

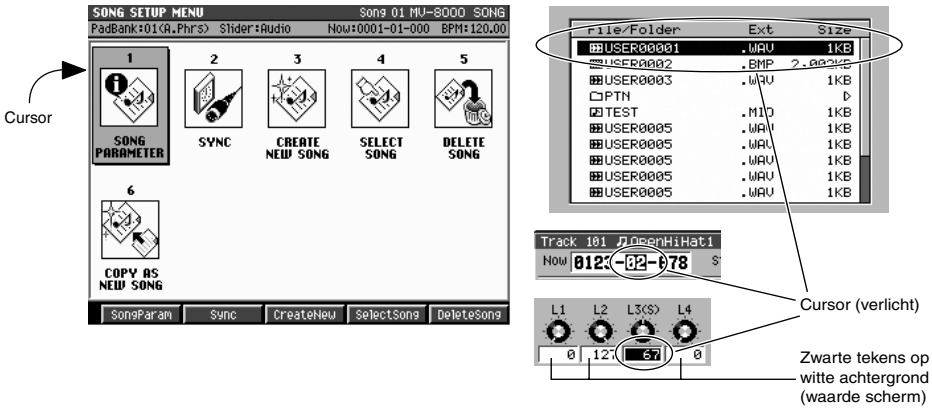
MEMO

Als u op [EXIT] drukt tijdens stap 3, wordt de uitzetprocedure gestopt. Als u de uitzetprocedure wilt vervolgen zonder het huidige project te bewaren, drukt u op [F1 (NO)].

Basishandelingen

Verplaatsen van de cursor

Elk scherm laat verschillende parameters zien (in te stellen items) of menus (te selecteren items). Om de waarde van een parameter in te stellen, zet u de cursor op de waarde die u wilt instellen. Om een menu-item te selecteren, zet u de cursor op het gewenste item. De cursor is omgeven door een frame, zoals op de volgende pagina aangegeven.



Gebruik

om de cursor te verplaatsen.

● Afronden van een menuselectie

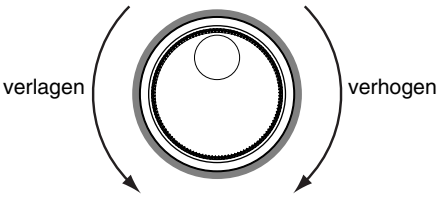
Druk op ENTER om een geselecteerd menu-item af te ronden. De selectie of het commando wordt uitgevoerd.

De waarde van een parameter veranderen

Om de waarde van een parameter te veranderen, gebruikt u de VALUE knop of [DEC]/[INC].

● VALUE knop

U draait de VALUE knop naar rechts, om de waarde te verhogen en naar links om deze te verlagen.



● [DEC]/[INC]

Druk op DEC om een waarde te verhogen. Druk op INC om een waarde te verlagen.

Gebruik van de F(functie) knoppen

De F knoppen (F1 – F5) op het bovenste paneel hebben verschillende functies, afhankelijk van het venster dat op het LCD zichtbaar is. Deze knoppen corresponderen een-op-een met de functienamen aan de onderkant van het LCD.

Gebruik van de SHIFT knop

Sommige knoppen kunnen meerdere functies hebben. Gebruik [SHIFT] om gebruik te maken van deze functies.

HINT

Als bepaalde functies aan de onderkant van het LCD te zien zijn, kunt u de F knoppen gebruiken om deze functies direct te selecteren.

MEMO

Om de waarde van een parameter te veranderen, plaatst u de cursor in een gebied met zwarte tekens op een witte achtergrond.

HINT

Als u [DEC] of [INC] ingedrukt houdt, blijft de waarde veranderen (“herhaling”). Als u de andere knop dan ook indrukt, verandert de waarde nog sneller (“turbo herhaling”).

MEMO

Om een waarde met grotere sprongen te veranderen, houdt u [SHIFT] ingedrukt, terwijl u de VALUE knop of [INC]-[DEC] gebruikt.

Houd [SHIFT] ingedrukt, en druk op de gewenste knop.

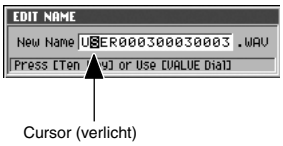
In deze gebruiksaanwijzing wordt door [SHIFT] + [(naam knop)] verwezen naar functies die uitgevoerd worden door middel van de [SHIFT]. Gebruik [SHIFT] om die functies toe te paseen, waarvan de namen zijn gedrukt op een wit frame in het scherm van de MV-8000.

Tekstinvoer

Hier volgt hoe u alfanumerieke tekens invoegt, bijvoorbeeld bij het specificeren van een filenaam.

1

Plaats de cursor op de gewenste plek.



Cursor (verlicht)

De cursor is het geaccentureerde teken, zie hiernaast.

2

Draai aan de VALUE knop.

Voeg het gewenste teken in. Om naar de volgende plek te gaan (rechts van het ingevoegde teken) gebruik de rechter cursorknop.

● Het gebruik van de numerieke toetsen om tekens in te voegen

U kunt de numerieke toetsen gebruiken om alfanumerieke tekens in te voegen. Laten we als voorbeeld nemen “Hello”.

1

Druk drie keer op [3 GHI].

“H” wordt op de plaats van de cursor ingevoegd.

2

Druk op [CURSOR].

De cursor gaat naar rechts.

3

Druk drie keer op [2 DEF].

“E” wordt ingevoegd.

4

Druk op [F5] (A→a/a→A) om naar onderkast te veranderen.

Dit zal het type van het ingevoegde teken veranderen. Druk op [F4 (A➜a/a➜A)] om een onderkast letter te veranderen in een hoofdletter.

5

Druk op [CURSOR].

De cursor gaat naar rechts.

6

Druk vier keer op [4 JKL] en druk op [F5] (A→a/a→A).

“l” wordt ingevoegd.

HINT

U kunt de SHIFT LOCK parameter (pag. 302) gebruiken om de functie van de SHIFT knop te veranderen.

MEMO

Als u de VALUE knop gebruikt om tekens in te voegen, zal deze tekens selecteren in deze volgorde: “a...z, A...Z, 0..9, !, #...” als u de knop naar rechts draait.

HINT

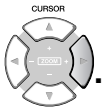
Als u onderkast letters invoegt, kunt u tijdelijk overgaan op hoofdletters door [SHIFT] ingedrukt te houden.

MEMO

Als u hoofdletters invoegt, zal herhaaldelijk op [3] drukken deze volgorde opleveren: 3→G→H→I→3→G.

MEMO

Als u onderkast letters invoegt, zal herhaaldelijk op [2] drukken deze volgorde opleveren: 2→D→E→F→2→D.

7 **Druk op  .**

De cursor gaat naar rechts.

8 **Druk vier keer op 5 MNO en druk op F5 (A➜a/a➜A).**

"l" wordt ingevoegd.

9 **Druk op .**

De cursor gaat naar rechts.

10 **Druk vier keer op [5 MNO KNOP] en druk op F5 (A➜a/a➜A).**

"o" wordt ingevoegd.

11 **Druk op .**

De cursor gaat naar rechts.

12 **Druk vier keer op 9 YZ!.**

"!" wordt ingevoegd.

13 **Druk op F5 (OK).**

U hebt "Hello!" ingevoegd. Hiermee is de procedure klaar.

● Een deel van de F knoppen

F1 History

U kunt de tien namen die het laatst zijn ingevoegd in het EDIT NAME venster vanaf het moment dat u de stroom hebt aangezet, terughalen (en opnieuw invoegen). Selecteert de naam in de History lijst waar de cursor op staat. Druk op [ENTER].

F2 Insert Space

Voegt een spatie toe op de plaats van de cursor.

F3 Delete

Verwijdert een teken op de plaats van de cursor. Tekens rechts van de cursor worden opgeschoven om het gat te vullen.

F4 A➜a/a➜A (verander onderkast/hoofdletter)

Verandert het teken op de plaats van de cursor van onderkast naar hoofdletter en andersom.

F5 OK

Rond de naam af, en sluit het EDIT NAME venster.

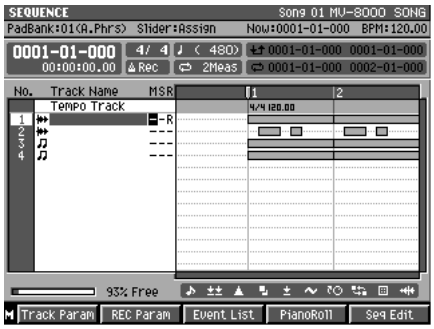
Luisteren naar de Demo Song

● Voorbereidingen

Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)

Het project en de Song worden automatisch geladen. Wacht tot het SEQUENCE scherm verschijnt.



NOTE

Druk niet op de toetsen en stoot niet tegen de MV-8000, zolang de DISK indicator (rood) verlicht is. Dit kan storing veroorzaken.

Afspelen van de Demo Song

De Demo Song, die op de MV-8000 staat, mag zonder toestemming van de eigenaar niet voor iets anders gebruikt worden dan voor uw eigen luisterplezier. U mag geen kopieën of van deze data afgeleide Songs maken zonder toestemming van de eigenaar.

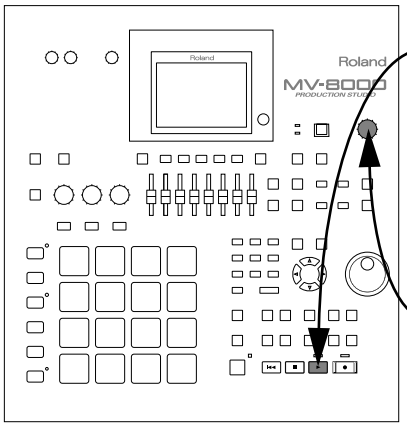
Over de Demo Song

● "TRIBE of THREE"

Geschreven en gecomponeerd door HUSTON SINGLETARY
© 2003 Huston Music, BMI
Gitaar: Peter Vogle
Zang: Tara Amedure

● "REALITY CHECK"

Geschreven en gecomponeerd door Hans-Joerg Scheffler
© 2003 Roland Corporation



1 **Start het afspelen**

Druk op PLAY ▶ . De Sequencer begint met het afspelen van een Demo Song.

2 **Pas het volume aan**

Draai MASTER MIN MAX naar rechts om het geluid harder te zetten.

MEMO

Bij het verlaten van de fabriek bevat de interne hard disk een DemoSong.

?

Een project bestaat uit data die Songs (Peformance data) en Samples (audio) beheren.

?

Een Song bestaat uit datagegevens die Sequence data bevatten (Playback "events" gesitueerd op een tijdbalk), Patches (instrumentinstellingen) en verschillende bibliotheken (effectinstellingen). Playback data specificeert "op welk moment" "welk geluid" gespeeld wordt "voor hoelang" en "hoe hard". Door op [PLAY] te drukken, kunt u deze data op dezelfde manier reproduceren in.

NOTE

Het gebruik van de Demo Song en de Samples voor een ander doel dan uw persoonlijk plezier zonder toestemming van de eigenaar is bij de wet verboden.

?

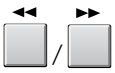
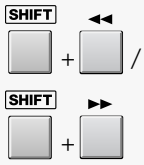
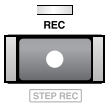
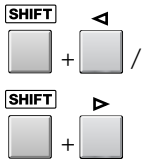
Een sequencer lijkt op een bandrecorder die Sequence data ("Song" = Performance data) in een bepaald tempo leest. De Sequence, data die wordt gelezen, kan gebruikt worden om af te spelen via de MV-8000 geluidsgenerator (Sampler deel) of verstuurd worden als MIDI boodschap naar een extern apparaat.

MEMO

Als u afluistert door een koptelefoon die ingeplugd is in de PHONES aansluiting, gebruik dan de PHONES knop om het volume bij te stellen.

Verplaatsen van de tijdlocatie en gebruik van de sequencer

U kunt de volgende functies gebruiken.

● **Stop**	
● **Terug naar het begin**	
● **Terug/vooruit in maten**	
● **Terug naar het vorige Event/ Vooruit naar volgende Event**	
● **Opnemen**	
● **Terug/vooruit in stappen**	
● **Terug naar de vorige gemarkeerde plek/Vooruit naar de volgende gemarkeerde plek**	
● **Terug/vooruit in een tik**	

NOTE

Als de boodschap “Project is too large!” verschijnt...
Het project dat u probeert te laden is te groot en kan niet geladen worden. Dit kan gebeuren, wanneer de hoeveelheid tijdelijk geïnstalleerd geheugen minder is dan de hoeveelheid geheugen die geïnstalleerd was, toen dit project gecreëerd werd.
Als dit gebeurt, installeer dan dezelfde hoeveelheid geheugen als toen het project gecreëerd werd (of meer geheugen). Voor meer informatie over het installeren van geheugen, verwijzen wij u naar de Gebruikershandleiding “Veranderen van het geheugen (verwijderen en installeren)” (pag. 184). Om de grootte van het tijdelijk geïnstalleerd geheugen te controleren, verwijzen wij u naar “Het testen van het geïnstalleerde geheugen (Geheugenbepaling)” (pag. 182).

MEMO

Tijdens het opnemen kunt u [REC] nogmaals indrukken om in de Record Ready stand te gaan staan.

?

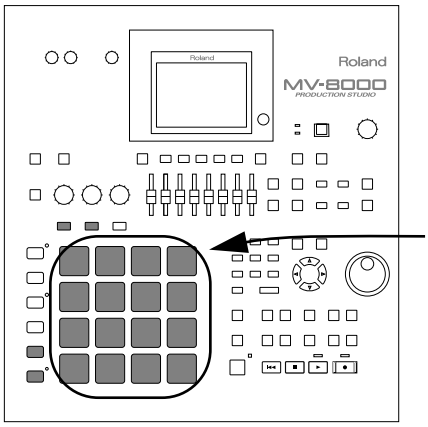
“Step” is het interval dat is vastgelegd met de Step Time instelling (pag. 231).

HINT

In het SEQUENCE venster kunt u de Step Time veranderen door [SHIFT] + een numerieke toets [1]-[9] in te drukken (de nootwaarden zijn op het bovenste paneel gedrukt).

Gebruik van de Velocity Pads

Laten we het gebruik van de Velocity Pads (vanaf nu noemen we ze simpelweg “Pads”) oefenen om de geluiden te spelen, die in de Demo Song gebruikt worden.



● Voorbereiding

Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)

1

Spelen!

Sla op de VELOCITY PADS Pads. Het volume is afhankelijk van de kracht (snelheid), waarmee u de Pads raakt.

Speeltechnieken

Roll

Als u ROLL ingedrukt houdt en op een Pad slaat, zal het geluid van die Pad continue herhaald worden. De Roll functie wordt alleen geactiveerd, zolang u [ROLL] ingedrukt houdt. Het interval (de tijd tussen de noten) van de roll is de Roll Interval (pag. 301).

Hold

Als u HOLD ingedrukt houdt en op een Pad slaat, zal het geluid van die Pad doorgaan alsof u die Pad continue ingedrukt houdt, en de HOLD indicator (rood) zal oplichten. Om de Hold functie te stoppen, drukt u nog een keer op [HOLD] (de indicator wordt weer donker).

Multilevel

Nadat u op de Pad van een bepaald nootnummer hebt geslagen, kunt u MULTILEVEL indrukken om verschillende hardheidsniveaus van die noot toe te wijzen aan Pads 1-16. Pad 1 zal het laagste niveau geven en Pad 16 zal het hoogste niveau geven.

Fixed Velocity

Als u FIXED VELOCITY indrukt, zullen de Pads van de huidige Track constant geluid van dezelfde hardheid geven, ongeacht de kracht waarmee u op de Pads slaat.

Aftertouch

Als u op een Pad slaat, probeert u dan eens de uitgeoefende druk te variëren. Veranderingen in druk zullen verschillende klanken opleveren.

? “Step” is het interval dat is vastgelegd met de Step Time instelling (pag. 231).

HINT In het SEQUENCE venster kunt u de Step Time veranderen door [SHIFT] + een numerieke toets [1]-[9] in te drukken (de nootwaarden zijn op het bovenste paneel gedrukt).

MEMO Om Multi level of Fixed Velocity uit te schakelen, druk u nogmaals op dezelfde knop.

MEMO Om de sterkte geproduceerd bij Fixed Velocity aan te passen, verandert u de PAD/CONTROLLER instelling in het SYSTEM venster.

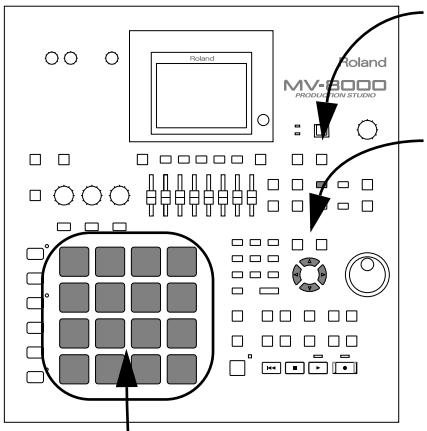
MEMO Om het effect van Aftertouch te horen, gebruikt u het bij een aanhoudend of langzaam zachter wordend geluid.

Andere muziekstukken spelen

De Demo Song gebruikt ook muziekstukken van anderen. Hier volgt, hoe u deze muziekstukken selecteert en speelt.

Veranderen van Track

Met de Pads kun je het materiaal bespelen in de huidige Track (het huidige geselecteerde Track nummer). Door te veranderen van de huidige Track naar een Track die gebruikt wordt door een ander onderdeel, kunt u verschillende soorten geluiden spelen.



1 **Druk op** SEQUENCE **.**

Het SEQUENCE venster verschijnt.

2 **Gebruik de cursorknoppen om een andere MIDI Track te selecteren.**

Dit verandert de huidige Track. Met de Pads bespeel je het deel, dat door de huidige Track gebruikt wordt.

Huidige Track	Geluidsbron
MIDI track	Part, of MIDI output van MIDI OUT
Audio track	Audio phrase

Het Track nummer dat nu gebruikt wordt, is geaccentureerd. Het type van iedere Track is aangegeven door een icoon zoals hieronder laat zien.

3 **Sla op de** VELOCITY PADS **om de geluiden te spelen.**

U hoort de geluiden van een andere Track.

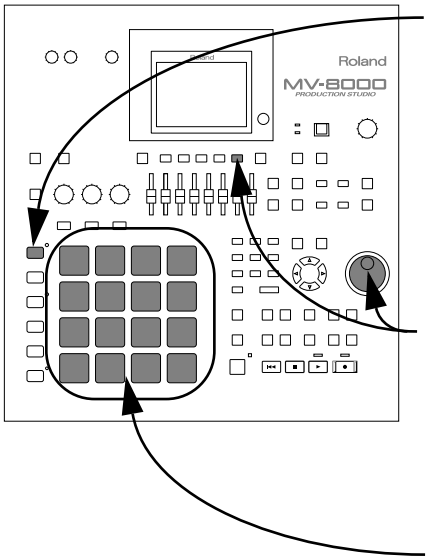
Elk van de zestien geluidsbronnen wordt een “Part” genoemd. Aan iedere Part is een Patch gealloceerd, die bepaald hoe dat Part klinkt.

MEMO
Zelfs als u van MIDI Track verandert, hoort u soms geen verschil in geluid als de Tracks hetzelfde Part gebruiken.

Een “audio Phrase” is sampled data van een meetbare lengte, die een uitgevoerde Phrase bevat en die gebruikt wordt als patroon.

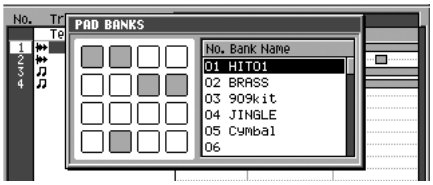
Veranderen van Pad Banks

Door te veranderen van "Pad Bank" kunt u de zestien Pads op het bovenste paneel gebruiken om een groter aantal muziekstukken te spelen.



1 **Druk op** PAD BANKS **.**

De PAD BANKS popup verschijnt.



2 **Gebruik de VALUE knop om een Pad Bank te selecteren en druk op** F5 **(SELECTEREN).**

De Pad Bank wordt veranderd.

3 **Sla op de** VELOCITY PADS **om geluiden te produceren.**

U hoort de geluiden, die aan de nieuw-geselecteerde Pad Bank zijn toegewezen.

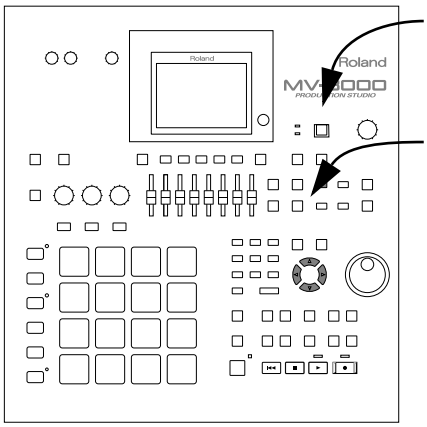
MEMO

Het aantal Pad Bankss hangt af van het type van de huidige Track.

- MIDI Tracks = 6 Pad Banks (96 noten = 6 Pad Banks x 16 Pads)
- Audio Tracks = 32 Pad Banks (512 Phrases = 32 Pad Banks x 16 Pads)

De Patch van een Part veranderen

Hier volgt hoe u de Patch (instrument) verandert die gebruikt wordt door het Part voor een MIDI Track, zodat u een verschillend geluid uit dat Part kan spelen.

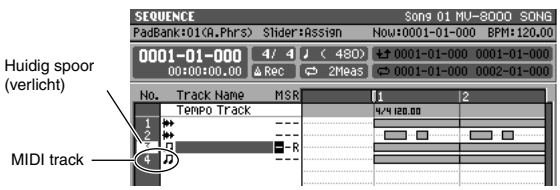


1 **Druk op** SEQUENCE **.**

Het SEQUENCE venster verschijnt.

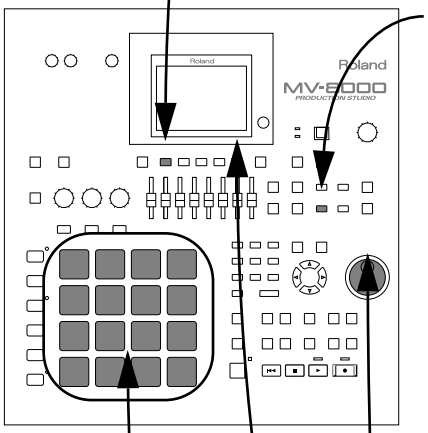
2 **Gebruik de cursorknoppen om een MIDI Track te kiezen als huidige Track.**

In het SEQUENCE venster spelen de Pads de geluiden van de huidige Track. Het huidige Track nummer is geaccentueerd.



MEMO

"Patches" worden door MIDI Tracks gebruikt. Als u een audio Track selecteert, kunt u de Patch niet veranderen.



3

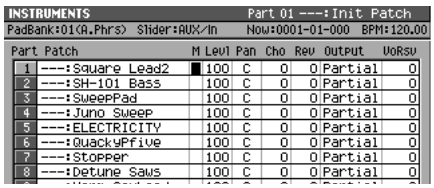
Druk op F1 (Track Param).

Het geaccentueerde gebied in de illustratie laat informatie zien over de huidige Track. Check dit gebied om het Part nummer te bepalen dat gebruikt wordt door de huidige Track. In het hier getoonde voorbeeld, Part 1.

4

Druk op INSTRUMENTS.

Het INSTRUMENTS venster verschijnt. Plaats de cursor op het part nummer uit stap 3. In het hier getoonde voorbeeld, Part 1



.

5

Druk op F1 (Library)

De Patch Library verschijnt.

6

Selecteer een Patch met de VALUE knop, en druk op F5.

Het Part zal veranderen naar de geselecteerde Patch.

7

Sla op de VELOCITY PADS om te spelen.

U hoort de geluiden van de geselecteerde Patch.

?

De Output parameter specificeert het Part (geluidsbron) dat gespeeld wordt door iedere Track.

MEMO

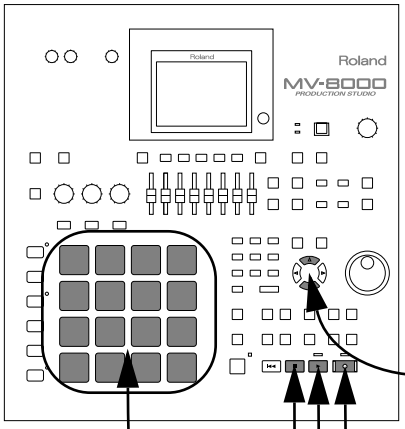
Uw keus is beperkt tot de Patches die bewaard zijn in het huidige project. U kunt echter Import gebruiken (Gebruikershandleiding pag. 152) of Sampling (Gebruikershandleiding pag. 38) om uw favoriete geluiden te laden.

HINT

Als u een Phrase hebt gevonden die cool klinkt, schroom niet en maak er een Song van! Voor meer informatie verwijzen wij u naar de Gebruikershandleiding "Een Song creëren (Opnemen van een Song)" (pag. 76).

Creëren van een Song

Laten we een Song opnemen met behulp van de aanwezige geluiden.



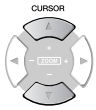
● Voorbereiding

Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)
- Als u een blanco Song wilt creëren om uw nieuwe compositie op te nemen, voer dan "Creëren van een nieuwe Song" uit (pag. 18).

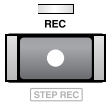
1 Selecteer een Track

In het SEQUENCE venster, gebruik



om een Track te selecteren, waarop u Sequence data (Peformance data) gaat opnemen als de huidige Track. Als u MIDI Events gaat opnemen, selecteer dan een MIDI Track. Als u audio wilt opnemen, selecteer dan een audio Track.

2 Standby voor Sequence Recording

Druk op 

. De REC indicator (rood) knippert.

3 Start opnemen

Druk op

. De REC indicator (rood) en de PLAY indicator (groen) lichten op.

4 Uitvoeren

Sla op de

om het uitvoeren te beginnen. De Performance data worden opgenomen.

5 Als u klaar bent met opnemen, druk op

.

Het opnemen stopt.

Als u meer Tracks wilt toevoegen om op te nemen, voeg een Track toe zoals beschreven in Creëren van een Track voor Sequence Recording (pag. 20).

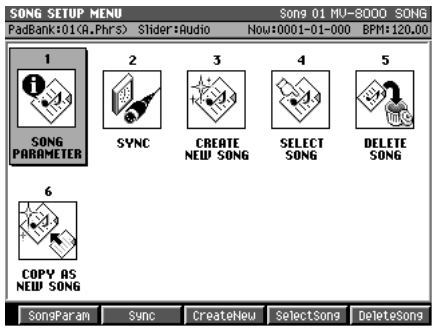
MEMO
Op dit moment verschijnt het RECORDING PARAMETER venster. Voor meer informatie over de Recording parameters, verwijzen wij u naar de Gebruikershandleiding pag. 209, 212.

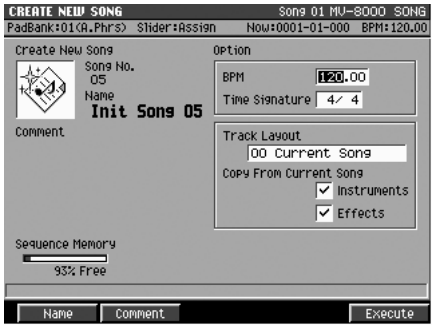
HINT
Voor meer informatie gaat u naar Loop Recording (pag. 19).

HINT
Als u data wilt wissen die u heeft ingevoerd, houdt dan [EVENT ERASE] ingedrukt (terwijl u nog in de opname stand staat) en houdt de Pad van het nootnummer dat u wilt wissen, ingedrukt. Events van het nootnummer van welke u de Pad ingedrukt houdt, worden gewist van de huidige Track als de huidige tijdlocatie over het Event passeert.

Creëren van een nieuwe Song

Hier volgt hoe een nieuwe Song zonder data te creëren.





1 Druk op SONG [SETUP].

Het SONG SETUP MENU venster verschijnt.

2 Kies CREATE NEW SONG en druk op [ENTER].

Het CREATE NEW SONG venster verschijnt.

3 Selecteer een Track Layout.

Voor dit voorbeeld, selecteer Track Layout = “01 Very Simple”, en controleer de Instrumentparameter.

Parameter	Uitleg
Instrument	Als u dit vastlegt, worden de bronmateriaal data van de huidige Song in de nieuwe Song gebruikt.
Effect	Als u dit vastlegt, worden de effectinstellingen van de huidige Song in de nieuwe Song gebruikt.

Voor meer informatie over andere Song instellingen, verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 258.

4 Druk op [F5] (Execute).

De nieuw gecreëerde Song wordt de huidige Song en het Sequence venster verschijnt.

MEMO

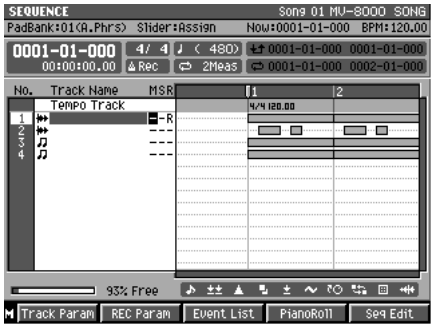
Als u een Song creëert zonder de Instrument Box in Copy Current te checken, worden de instrument instellingen niet naar de nieuwe Song gekopieerd. Dit betekent dat, meteen nadat de Song gecreëerd is, er geen geluid zal klinken als u op de Pads slaat.

?

De “huidige Song” zijn de Song data, die op dit moment geladen zijn.

Loop Recording

Hier volgt hoe u Loop Recording kan gebruiken om verschillende Pad Performances toe te voegen, terwijl het gespecificeerde gebied continue herhaald wordt.



1 **Druk op** SEQUENCE **.**

Het Sequence venster (Gebruikershandleiding pag. 203) verschijnt.

2 **Druk op** TOP **.**

De huidige tijdlocatie gaat terug naar het begin van de Song (0001-01-000).

3 **Druk op** QUICK SET **.**

De vier maten aan het begin van de huidige maat worden gebruikt voor het herhaalgebied (Loop Region), en het Loop venster wordt aangezet (ON licht op). In dit voorbeeld bevindt het herhaalgebied zich tussen het begin van de Song (0001-01-000) en het eind van de vierde maat (0004-04-479).

4 **Begin met opnemen, zoals beschreven in Creëren van een nieuwe Song (pag. 18).**

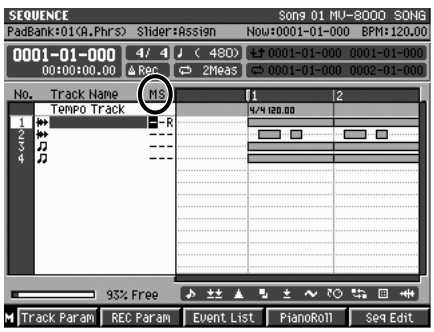
Probeer dit eens!

Oefening

Als u de Sequencer start door op [PLAY] te drukken in plaats van op [REC], wordt uw uitvoering niet opgenomen. U kunt dit toepassen om uw uitvoering eerst te oefenen, voordat u hem echt opneemt. Tijdens het oefenen, kunt u [REC] indrukken om het opnemen meteen te starten.

Track Mute/Solo

Als u de Trackparameter "M" laat oplichten, geeft die Track geen geluid. Als u "S" laat oplichten, geeft alleen die Track geluid.



MEMO
Als zowel Mute (M) als Solo (S) oplichten, krijgt Mute voorrang.

"Loop" is de functie, die het gespecificeerde gebied bij herhaling speelt.

HINT
Om het herhaalgebied te veranderen, verplaatst u de tijd naar de maat, vanwaar u de herhaling wilt laten beginnen en drukt nogmaals op [QUICK SET].

HINT
Om de lengte van de herhaling te veranderen, drukt u op [MENU] in het Sequence venster en kiest Loop of u drukt op [SHIFT] + [LOOP ON]. Stel de Loop Quick Set Length parameter in het LOOP venster in.

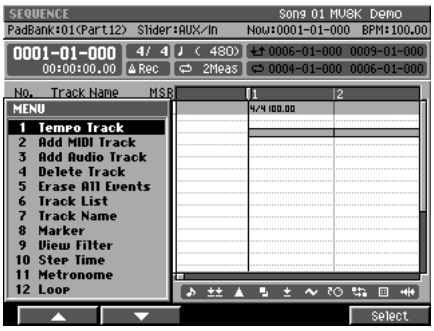
MEMO
Om een MIDI Track aan een Song toe te voegen, gebruikt u Add MIDI Tracks. Om een audio Track toe te voegen, gebruikt u Add Audio Track. Voor meer informatie gaat u naar Creëren van een Track voor Sequence Recording (pag. 20).

HINT
Als u data wilt wissen, die u heeft ingevoerd, houdt dan [EVENT ERASE] ingedrukt (terwijl u nog in de opnamestand staat) en houdt de Pad van het nootnummer dat u wilt wissen, ingedrukt. Events van het nootnummer van welke u de Pad ingedrukt houdt, worden gewist van de huidige Track als de huidige tijdlocatie over het Event passeert.

HINT
Als u niet tevreden bent over het resultaat van de Realtime opname, kunt u [UNDO] indrukken om naar de vorige situatie terug te keren. (Gebruikershandleiding pag. 80).

Creëren van een Track voor Sequence Recording

Hier volgt hoe u een Track toevoegt aan de Song, zodat u additionele Performance data kunt opnemen.



1

Druk op SEQUENCE en dan op MENU.

Een menu verschijnt.

2

Kies Add MIDI Tracks of Add Audio Tracks, en druk op F5 (Select).

Het ADD MIDI TRACKS venster of het ADD AUDIO TRACKS venster verschijnt.

3

Voer de instellingen in voor de Track(s), die u wilt toevoegen.

Parameter	Uitleg
Track Output Assign	Specificeert het onderdeel, dat door de Track gebruikt wordt.
Track MIDI Output Assign	Specificeert de outputverbinding en het outputkanaal, die gebruikt worden om de MIDI informatie vanuit MIDI OUT te verzenden.
Number of Tracks	Specificeert het aantal Tracks, dat u wilt toevoegen.

4

Druk op F5 (Execute).

De Track(s) word(t)(en) toegevoegd onder de huidige Track.

?

Een “MIDI Track” is een gebied waar MIDI informatie is opgeslagen. Een “audio Track” is een gebied waar de timing van audio Phrasen (audio Events) is opgeslagen.

MEMO

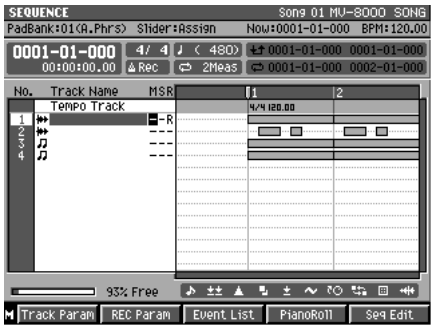
Om een Track toe te voegen om MIDI informatie op te nemen, kies Add MIDI Tracks. Om een Track toe te voegen om audio Events op te nemen, kies Add Audio Tracks.

MEMO

Om een Track te wissen, gebruik de DELETE TRACKS popup (Gebruikershandleiding pag. 246) in stap 2. De Track die u hier specificeert wordt gewist. Voor meer informatie verwijzen wij u naar Deleting Tracks (Gebruikershandleiding pag. 103).

Corrigeren van de timing (Play Quantize)

Uitvoeringen die u invoert door op de Pads te slaan, zullen altijd lichte tijdsafwijkingen hebben. Play Quantize is een functie die de timing van de noten precies gelijkschakeld met de maat tijdens het afspelen.



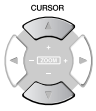
1

Druk op SEQUENCE **.**

Het SEQUENCE venster verschijnt.

2

Selecteer de Track, die u als huidige Track wilt laten fungeren.

Gebruik de 

(omhoog/omlaag) om de huidige Track te kiezen.

3

Druk op F1 **(Track Prm).**

De Track parameter popup voor de huidige Track verschijnt.

4

Stel de Play Quantize parameters in.

HINT

Om uw uitvoering aan te passen naar 16de maten…

Parameter en instelling	Resultaat
Quantize Type= Grid	Past gelijkschakeling van het grid toe.
Grid Resolution= ♪ (1/16)	Specificeert de 16de maat als de kleinste tijdsunit, waarin de gelijkgeschakelde maten worden verdeeld.
Grid Strength= 1~100%	Specificeert de mate, waarin de gelijkschakeling de timing zal corrigeren. Met instelling 100 worden de noten precies gelijkgeschakeld met het tijdsinterval, zoals gespecificeerd in Grid Resolution. Met instelling 0 wordt de timing van de noten helemaal niet gecorrigeerd. Probeer verschillende instellingen.

Voor meer informatie over andere Quantize parameters, verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 206.

5

Luister naar de gelijkgeschakelde uitvoering, zoals beschreven in de procedure voor luisteren naar de Demo Song (pag. 11).

De timing van de noten wordt gelijkgeschakeld naar 16de maten.

HINT

In aanvulling op de Play Quantize functie zoals hier beschreven, is er ook een “Edit Quantize” functie (Gebruikershandleiding pag. 227) die de Sequence data zelf aanpast, en een “Input Quantize” functie (Gebruikershandleiding pag. 209) die gelijkschakeling toepast terwijl u de Sequence data opneemt.

HINT

U kunt “Quantize Templates” (Gebruikershandleiding pag. 228) gebruiken om een uitvoering gelijk te schakelen naar verschillende typen “groove”.

Opnemen van een live uitvoering

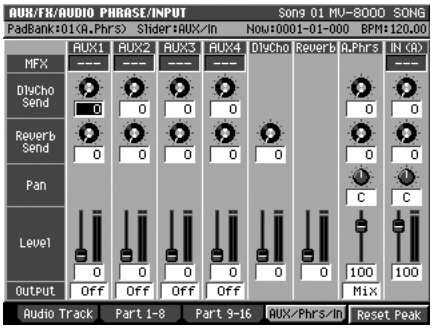
Hier volgt hoe u een audio Track gebruikt om audio op te nemen (Direct Recording). U kunt bijvoorbeeld een stem tegelijk met de Sequence data opnemen.

MEMO
De audio data zelf worden niet opgenomen op de audio Track; de audio Track neemt de timing van het geluid op.

1

Creëer een audio Track zoals beschreven in Creëren van een Track voor Sequence Recording (pag. 20), en maak het de huidige Track.

Opname vindt plaats op de huidige Track.



2

Druk op MIXER en dan op F4 (AUX/Phrs/In).

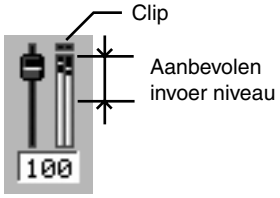
Het AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT MIXER venster verschijnt.

3

Stel de IN (A) schuif op 100.

4

Terwijl u in de microfoon zingt of spreekt, draait u de SENS knop geleidelijk naar rechts.



Draai aan de knop totdat de IN (A) (analoge input) niveaumeter zichtbaar in het LCD zich ongeveer in de bovenste helft bevindt (het -12-0 dB gebied).

HINT
U kunt de schuiven van het voorpaneel van de MV-8000 gebruiken om de schuiven die in het scherm zichtbaar zijn aan te passen.

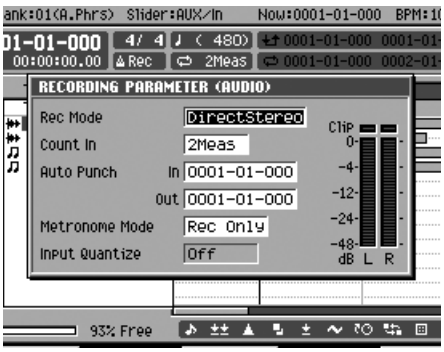
HINT
Als de IN (A) niveau-meter helemaal omhoog gaat, wanneer er analoge input gebruikt wordt, is het inputniveau te hoog. Draai dan de SENS knop naar links.

5

Druk op REC.

De REC indicator (rood) knippert, en het RECORDING PARAMETER venster verschijnt.

MEMO
U kunt Direct Recording niet gebruiken, wanneer LOOP [ON] oplicht. Door op [REC] te drukken, schakelt u Looping tijdelijk uit (LOOP [ON] knippert).



6

Zet de REC Mode parameter op Direct.

Met deze instelling kan uw live uitvoering opgenomen worden op de audio Track.

7

Druk op PLAY.

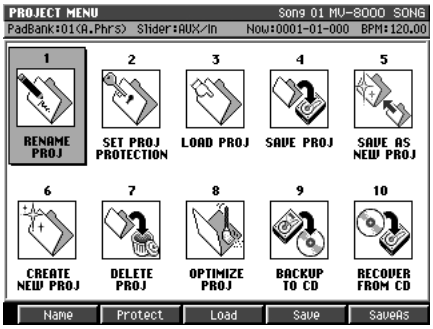
De opname begint. De REC indicator (rood) en de PLAY indicator (groen) lichten op. Neem uw vocale uitvoering op.

Voor meer informatie over andere opnameparameters, verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 212.

HINT
Tijdens de opname kunt u [REC] indrukken om de opname te stoppen, maar het afspelen door te laten gaan ("Punch-Out"). Als u [REC] opnieuw indrukt, wordt de opname hervat ("Punch-In").

Bewaren van uw voltooide compositie

Om ervoor te zorgen, dat een verkeerde handeling niet alle data wist die u tot nu toe hebt bewerkt, moet u deze bewaren op de interne harddisk van de MV-8000.



1

Druk op SEQUENCE .

Het PROJECT venster verschijnt.

2

Kies SAVE PROJECT en druk op ENTER .

Een boodschap vraagt "Save Current Project?"

3

Om te bewaren, druk op F5 (YES).

Het project wordt bewaard. Als u besluit om het niet te bewaren, druk op F1 (No).

HINT

U kunt ook [SHIFT] + [SHUTDOWN] gebruiken om uw project te bewaren. Deze methode kan vanuit elk venster gebruikt worden.

Als u nu de stroom van de MV-8000 wilt uitzetten, voert u de uitzetprocedure uit. Voor meer informatie gaat u naar Stroom uitzetten (pag. 7).

Samenvoegen van additioneel materiaal

Hier volgt, hoe u materiaal (Samples) kunt verzamelen om aan datgene toe te voegen dat al op de harddisk is bewaard, en hoe het te gebruiken in een geheel eigen compositie.

Importeren van geluiden vanaf een sampling CD-ROM

U kunt bestanden (Sample data) importeren vanaf commercieel verkrijgbare Sample CD-ROMs en deze gebruiken als Patches. Als voorbeeld laten we hier zien, hoe u een drum Patch kunt creëren, ideaal om verschillende percussie-instrumentgeluiden toe te wijzen aan elke Pad.

● Voorbereiding

Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)

1

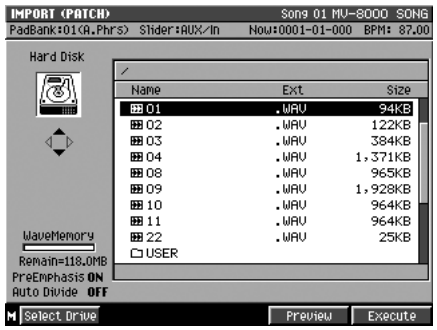
Plaats uw sample CD-ROM in de CD-R/RW drive.

Maak alles gereed om data vanaf de CD-ROM op te slaan. U moet op een aantal punten letten als u een disk in de CD-R/RW drive plaatst. Voor meer informatie verwijzen wij u naar Gebruikers-handleiding pag. 129. Plaats de disk zoals aangegeven.

2

Druk op IMPORT en dan op F2 (Patch).

Het IMPORT (PATCH) venster verschijnt.



3

Druk op F1 (Drive Select) en selecteer dan "CD-ROM".

4

Gebruik de cursor om het bestand te selecteren dat u wilt importeren en druk op F5 (Execute).

Het bestand dat door de cursor wordt aangegeven wordt geïmporteerd. Het Quick Assign (Patch) venster verschijnt.

?

Drum Patches zijn geschikt als u aan elke Pad (nootnummer) een verschillend type geluid wilt toekennen. U kunt bijvoorbeeld een Patch creëren die kick, snaar, tom en cymbalgeluiden bevat als een enkele "drum Set".

MEMO

De bijgeleverde CD-ROM bevat hetzelfde materiaal dat ook geladen is op de harddisk van de MV-8000 als deze de fabriek verlaat. (D.w.z. het is een backup disk.)

MEMO

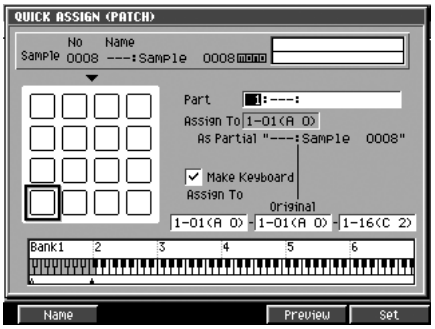
Om een bestand te importeren van de CD-R/RW drive, drukt u op [F1 (Select Drive)] en selecteert de drive van waaruit u wilt importeren.

HINT

Om het geluid eerst te beluisteren, voordat u het importeert, druk op [F4 (Preview)].

HINT

Als u de sample automatisch wilt laten opdelen uitgaande van de gebieden met stilte en ieder deel aan een Pad wilt laten toekennen, zet dan de Auto Divide instelling aan. Om deze instelling aan te zetten, gaat u naar het IMPORT (PATCH) venster, drukt op [MENU] – Import Options – [ENTER] om het IMPORT OPTION popup te openen. Vervolgens controleert u de Auto Divide instelling.



5 Stel de parameters in het QUICK ASSIGN (PATCH) venster in.

- **(Voorbeeld) Als u het geïmporteerde geluid toe wilt kennen aan C4...**

Parameter en instelling	Resultaat
Zet Keyboard uit (Drum Mode)	Met deze manier van toekennen is de afspeel-toonhoogte hetzelfde als de Sampling toon-hoogte.
Toekennen aan = 3-08 (C 4)	Het geluid wordt toegekend aan C4. U kunt een bereik specificeren, waarin hetzelfde geluid wordt toegekend aan alle noten in dat bereik.

6 Druk op F5 (Set).

Het bestand wordt geïmporteerd. U kunt het geluid afspelen, zoals beschreven in Gebruik van de Velocity Pads (pag. 13).

Als u een ander Sample wilt importeren, herhaal dan de procedure vanaf stap 4.

Voor meer informatie over instellingen voor andere parameters, verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 359.

MEMO

[F4 (Assign All) indrukken, zal in de volgende gevallen geluiden opeenvolgend toekennen, te beginnen met de Assign To instelling (in het voorbeeld, C4, C#4, D4, ...).

- Als twee of meer Samples worden geïmporteerd.
- Als Make Keyboard=off (drum mode)
- Als het Assign To gebied een enkele noot is.

Geluid importeren van een audio CD

U kunt geluid importeren van een conventionele audio CD. Als voorbeeld volgt hier hoe audio Phrasen te creëren (langere Samples, die meerdere noten kunnen bevatten) die toegekend kunnen worden aan elke Pad.

● Voorbereiding

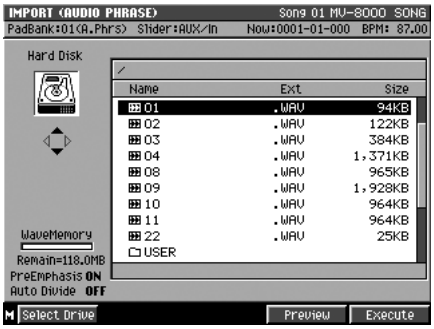
Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)

1 Plaats uw audio CD in de CD-R/RW drive.

Maak alles gereed om data op te slaan van de audio CD.

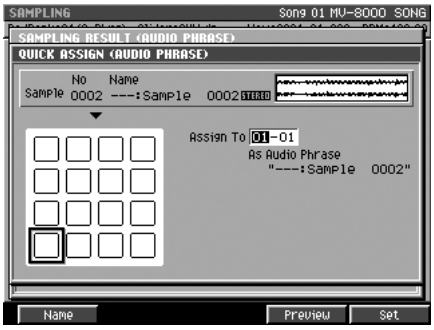
2 Druk op IMPORT en dan op F1 (A.Phrase).



Het audio Phrase import venster verschijnt. In dit voorbeeld gebruiken we de geïmporteerde audio als een "audio Phrase" (een langer Sample, dat meerdere noten kan bevatten).

3 Druk op F1 (Drive Select) en selecteer "Audio CD".

4 Gebruik de cursor om de CD Track te selecteren, die u wilt importeren en druk op F5 (Execute).



De door de cursor geaccentueerde Track wordt geïmporteerd. Het Quick Assign (audio frase) venster verschijnt.

5 Specificeer het Pad nummer.

Specificeer het nummer van de Pad, waaraan u de geïmporteerde audio wilt toekennen.

6 Druk op F5 (Set One).

De data worden geïmporteerd. U kunt het geluid afspelen, zoals beschreven in Gebruik van de Velocity Pads (pag. 13).

?
Een "audio Phrase" is een Sample, die een uitvoering (Phrase) van een herkenbare lengte bevat. Bijvoorbeeld, u kunt een viermaats Phrase met een gitaar Riff toekennen aan een Pad, zodat de viermaatse gitaaruitvoering iedere keer dat u op de Pad slaat, te horen is.

U moet op een aantal punten letten als u een disk in de CD-R/RW drive plaatst. Voor meer informatie verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 129. Plaats de disk zoals aangegeven.

MEMO
Om een bestand te importeren van de CD-R/RW drive, druk op [F1 (Select Drive)], en selecteer de drive van waaruit u wilt importeren.

HINT
Als u op een Pad slaat, wordt het Assign To veld ingesteld op het nummer van de Pad, waarop u sloeg.

MEMO
De Pads die op het scherm zwart gekleurd zijn, geven Pads aan waaraan reeds een geluid is toegekend. Als u op een Pad slaat met deze nootnummers, hoort u het toegekende geluid.

HINT
[F4 (Assign All) indrukken, zal in de volgende gevallen geluiden opeenvolgend toekennen, te beginnen met de Assign To instelling (in het voorbeeld, C4, C#4, D4, ...).

- Als twee of meer samples worden geïmporteerd.
- Als het Assign To gebied een enkele noot is

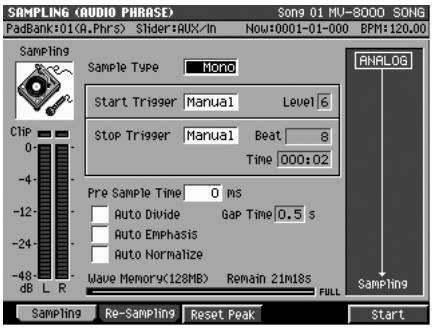
Sampling

Hier volgt, hoe u een microfoon gebruikt om een geluid te samplen (opnemen) en het Sample toekent aan een Pad. Als voorbeeld creëren we een keyboard Patch, die elk sampled geluid met verschillende toonhoogten aan de verschillende Pads toekent.

● Voorbereiding

Voer de volgende handelingen uit.

- Uw apparatuur gereedmaken en verbindingen leggen (pag. 4)
- De stroom aansluiten (pag. 5)
- De stroom aanzetten (pag. 6)



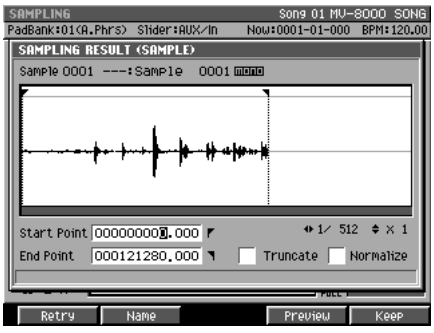
1 Druk op SAMPLING en dan op F2.

Het SAMPLING (PATCH) venster (Gebruikershandleiding pag. 352) verschijnt.

In dit voorbeeld gebruiken we het sampled geluid als een keyboard (Pitched) Patch.

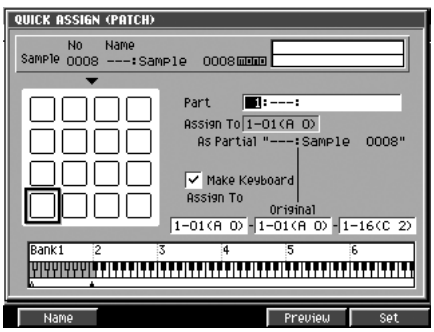
2 Druk op F5 (Start).

Sampling begint. Neem het gewenste audiomateriaal op.



3 Druk op F5 (Stop).

Sampling stopt. Het SAMPLING RESULT venster (Gebruikershandleiding pag. 354) verschijnt.



4 Druk op F5 (OK).

Check het opgenomen resultaat.

Het QUICK ASSIGN (PATCH) venster (Gebruikershandleiding pag. 358) verschijnt.

U gebruikt een keyboard Patch door het toe te kennen aan een aantal Pads (nootnummers) en het te gebruiken om een sampled geluid op verschillende toonhoogten af te spelen. U kunt bijvoorbeeld slechts een noot van een piano samplen en dit Sample toekennen aan twee of meer Pads, zodat u deze Pads kunt gebruiken om verschillende piano Pitches te spelen.

HINT

U kunt Start Trigger gebruiken (pag. 336) om sampling automatisch te laten starten zodra een audiosignaal wordt geladen.

U kunt verscheidene procedures volgen om uw Sample te bewerken, zoals het wissen van ongewenste delen aan het begin en eind van de Sample (Truncate, pag. 338) of het maximaliseren van het niveau (Normalize, pag. 338). Voor meer informatie verwijzen wij naar het SAMPLING RESULT venster (pag. 338).

5 Stel de parameters in in het QUICK ASSIGN venster.

HINT

(Voorbeeld) De Sample toekennen aan aparte pitches F3 tot en met E4.

Parameter en instelling	Resultaat
Zet Keyboard aan (keyboard mode)	Dit kent het Sample toe in een schaal van halftoon stappen rond de originele sleutel.
Originele sleutel=C4 etc.	Met C4 ingesteld, laat noot nummer C4 het Sample in dezelfde toonhoogte horen als toen het werd opgenomen.
Toekennen aan=F3-E4	Dit kent het Sample toe aan de reeks F3 tot en met E4.

6 Druk op F5 (Set).

Het sampled geluid wordt toegekend aan de Pads. Ken de Patch toe aan de huidige Track en speel het af, zoals beschreven in Gebruik van de Velocity Pads (pag. 13).

HINT

U kunt Sample data importeren, die gecreëerd is voor de Roland S-700 series of voor de Akai MPC-2000(XL).

MEMO

U kunt [F1 (Name)] gebruiken om de naam te geven of te bewerken. Voor meer informatie over het invoeren van een naam, wordt u verwezen naar tekstinvoer (pag. 9).

MEMO

Voor meer informatie over andere parameters verwijzen wij u naar Gebruikershandleiding pag. 359.

Index

A

Aanpasstukje 20
Add MIDI Tracks 20
Aftertouch 13
Audio Cd 26
Audio Phrase 26

C

CD-R/RW 24
CD-ROM 24

D

DEC 8
Demo song 11
Direct Recording 22

F

F -knop 8
Fixed Velocity 13

G

Gebruik van de Sequencer 12

H

Hold 13

I

IMPORT 24
INC 8

L

Loop recording 19

M

Multi level 13

N

Nieuwe Song 18

O

Opnemen 17

P

Play Quantize 21
Project is too Large! 12

Q

QUICK ASSIGN (PATCH) 27

R

Rehearsal 19
Roll 13

S

Sampling 27
Sampling CD-ROM 24
SAVE PROJECT 23
SHIFT button 9
Song 17
Stroom 5–7

T

Tekst invoeren 9
Track Layout 18
Track Mute 19
Track Solo 19

V

VALUE knop 8
Velocity pads 13
Verplaatsen van de tijdlocatie 12

Roland®

MV-8000
PRODUCTION STUDIO

Gebruikershandleiding

● Omtrent de gebruikte symbolen en iconen in deze handleiding

Tekst tussen rechte haakjes [ ] verwijst naar toetsen op het bedieningspaneel van de MV-8000.

Toetsen aangegeven als [F1 (Sample)] verwijzen naar de [F1(functie 1)]-toets als de F1-functie getoond wordt in het LCD-scherm als 'Sample.'

NOTE
Geeft aan dat dit informatie betreft waarvan u op de hoogte dient te zijn bij het gebruiken van de MV-8000.

HINT
Geeft aan dat het een simpele handeling of handige muziekproductietechniek betreft.

MEMO
Geeft aan dat dit aanvullende informatie over een handeling betreft.

Geeft een paginareferentie aan.

?
Geeft aan dat er een begrip uitgelegd wordt.

Voordat u dit apparaat in gebruik neemt, raden wij u aan u de secties 'BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES' (Gebruikershandleiding pag. 2), 'HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN' (pag. 3) en 'BELANGRIJKE OPMERKINGEN' (Gebruikershandleiding pag. 5) zorgvuldig door te lezen. In deze secties vindt u belangrijke informatie over het juiste gebruik van het apparaat. Daarnaast dienen deze Gebruikershandleiding en de Snelle Start in hun geheel gelezen te worden, zodat u een goed beeld krijgt van alle mogelijkheden, die uw nieuwe apparaat te bieden heeft. Bewaar deze handleiding om er later aan te kunnen refereren.

Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze publicatie mag zonder schriftelijke toestemming van ROLAND CORPORATION op generlei wijze gereproduceerd worden.

Roland Web Site http://www.roland.be

CAUTION

RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

WAARSCHUWING: VERWIJDER HET DEKSEL (OF DE ACHTERKANT) NIET, OM HET RISICO OP EEN ELEKTRISCHE SCHOK TE REDUCEREN. BINNENIN BEVINDEN ZICH GEEN ONDERDELEN DIE DOOR DE GEBRUIKER ONDERHOUDEN KUNNEN WORDEN. LAAT HET ONDERHOUD AAN ERKEND ONDERHOUDSPERSONEEL OVER.

Het symbool van de bliksemflits met pijl, binnen een gelijkzijdige driehoek, is bedoeld om de gebruiker te waarschuwen voor de aanwezigheid van niet geïsoleerd, 'gevaarlijk voltage' binnenin het apparaat, welke krachtig genoeg kan zijn om een elektrische schok bij personen te veroorzaken.

Het uitroepteken binnen een gelijkzijdige driehoek is bedoeld om de gebruiker te waarschuwen voor de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de literatuur behorende bij het product.

INSTRUCTIES MET BETREKKING TOT HET RISICO VAN BRAND, ELEKTRISCHE SCHOK OF VERWONDINGEN AAN PERSONEN.

BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES
BEWAAR DEZE INSTRUCTIES

WAARSCHUWING – Tijdens het gebruik van elektrische producten moeten de voorzorgsmaatregelen altijd opgevolgd worden, inclusief de volgende:

1. Lees deze instructies.
2. Bewaar deze instructies.
3. Neem alle waarschuwingen serieus.
4. Volg alle instructies.
5. Gebruik dit apparaat niet in de buurt van water.
6. Maak dit apparaat alleen met een droge doek schoon.
7. De ventilatie openingen mogen niet geblokkeerd worden. Installeer in overeenstemming met de instructies van de fabrikant.
8. Installeer het apparaat niet in de buurt van warmtebronnen, zoals radiatoren, kachelschuiven, kachels of andere apparaten (inclusief versterkers) die warmte produceren.
9. Bescherm het netsnoer, zodat er niet overheen gelopen kan worden. Zorg dat het snoer, in het bijzonder bij de stekkers, stopcontactdozen en op het punt waar zij uit het apparaat komen, niet gedraaid of in elkaar gedrukt wordt.
10. Gebruik alleen door de fabrikant gespecificeerde aanhangsels of accessoires.
11. Gebruik het apparaat met een door de fabrikant gespecificeerde of bij het apparaat geleverde kar, standaard, statief, console of tafel. Voorzichtigheid is geboden tijdens het verplaatsen van de kar/apparaat combinatie, zodat deze niet kan omvallen en daardoor stuk gaat.

12. Tijdens onweer of wanneer het apparaat gedurende een langere periode niet gebruikt zal worden, haalt u de stekker uit het stopcontact.
13. Laat al het onderhoud aan erkend onderhoudspersoneel over. Onderhoud is vereist, wanneer het apparaat op enigerlei wijze beschadigd is, bijvoorbeeld als het netsnoer of de stekker beschadigd is, er vloeistof of objecten in het apparaat terecht zijn gekomen, als het apparaat aan regen of vochtigheid heeft blootgestaan, niet normaal functioneert of is gevallen.

HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN

INSTRUCTIES OM BRAND, ELEKTRISCHE SCHOK OF LICHAMELIJK LETSEL TE VOORKOMEN

Over ⚠ WAARSCHUWING en ⚠ VOORZICHTIG opmerkingen

⚠ **WAARSCHUWING**	Wordt gebruikt bij instructies, waarbij de gebruiker attent gemaakt wordt op het risico van overlijden of zwaar letsel, wanneer het apparaat niet op juiste wijze gebruikt wordt.
⚠ **VOORZICHTIG**	Wordt gebruikt bij instructies, waarbij de gebruiker attent gemaakt wordt op het risico van letsel of materiële schade, wanneer het apparaat niet op juiste wijze gebruikt wordt. * Materiële schade verwijst naar schade of andere ongunstige effecten, die ten aanzien van het huis en al het aanwezige meubilair, en tevens aan huisdieren kunnen optreden.

Over de symbolen

⚠	Het △ symbool wijst de gebruiker op belangrijke instructies of waarschuwingen. De specifieke betekenis van het symbool wordt bepaald door het teken, dat zich binnen de driehoek bevindt. Het symbool, dat zich in dit geval aan de linkerkant bevindt, betekent dat dit teken voor algemene voorzorgsmaatregelen, waarschuwingen, of aanduidingen van gevaar wordt gebruikt.
	Het ⃠ symbool wijst de gebruiker op onderdelen, die nooit verplaatst mogen worden (verboden). De specifieke handeling, die niet uitgevoerd mag worden, wordt aangegeven door het symbool, dat zich binnen de cirkel bevindt. Het symbool, dat zich in dit geval aan de linkerkant bevindt, betekent dat het apparaat nooit uit elkaar gehaald mag worden.
	Het ● wijst de gebruiker op onderdelen, die verwijderd moeten worden. De specifieke handeling, die uitgevoerd moet worden, wordt door het symbool binnen de cirkel aangegeven. Het symbool, dat zich in dit geval aan de linkerkant bevindt, geeft aan dat het netsnoer uit de daarvoor bestemde aansluiting getrokken moet worden.

NEEM ALTIJD HET VOLGENDE IN ACHT

⚠WAARSCHUWING

- Lees, voordat u het apparaat in gebruik neemt, eerst onderstaande instructies en de Gebruikershandleiding.

- Maak het apparaat niet open, en voer geen interne modificaties uit. (De enige uitzondering hierop is waar deze handleiding voorziet in specifieke instructies die opgevolgd dienen te worden om opties te installeren; zie pag. 184, 185, 187.)

- Tracht het apparaat niet te repareren of onderdelen in het apparaat te vervangen (behalve wanneer daartoe specifieke instructies in de handleiding staan.) Ga voor alle onderhoud naar uw handelaar, het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum of een erkende Roland distributeur, die u op de pagina 'Informatie' kunt vinden.

- Gebruik of berg het apparaat nooit op op plaatsen die:
  - aan extreme temperaturen onderhevig zijn (bijvoorbeeld in direct zonlicht, in een afgesloten voertuig, dichtbij een warmtekanaal of bovenop warmte genererende apparatuur of die
  - vochtig zijn (bijvoorbeeld badkamers, wasruimtes of natte vloeren hebben of die
  - aan regen worden blootgesteld of die
  - stoffig zijn of die
  - aan een hoge mate van vibratie onderhevig zijn.

⚠WAARSCHUWING

- Zorg, dat u het apparaat zodanig plaatst dat het waterpas staat en stabiel zal blijven. Plaats het nooit op standaards, die kunnen wiebelen of op hellende oppervlakken.

- Dit apparaat dient alleen aangesloten te worden op een stroomvoorziening van het type omschreven in de bedieningsinstructies of zoals omschreven op de achterkant van het apparaat.

- Gebruik alleen het bevestigde stroomsnoer.

- Buig of draai het netsnoer niet overmatig, en plaats er geen zware objecten bovenop. Hierdoor kan het snoer beschadigen, waardoor afgebroken elementen en kortsluiting geproduceerd kan worden. Beschadigde snoeren betekenen een risico op brand en schokken!

- Dit apparaat, op zichzelf staand of in combinatie met een versterker en koptelefoon of luidsprekers, kan geluidsniveaus produceren die in staat zijn permanent gehoorsverlies te veroorzaken. Werk nooit lange tijd achter elkaar op een hoog of oncomfortabel volumeniveau. Wanneer u een bepaalde mate van gehoorverlies of een piep in de oren bemerkt, moet u het apparaat direct uitzetten en een oorarts consulteren.

- Zorg dat er geen objecten (bijvoorbeeld brandbaar materiaal, munten of spelden) of vloeistoffen (water, frisdrank, enz.) in het apparaat terechtkomen.

⚠WAARSCHUWING

- Zet direct de stroom uit, haal het netsnoer uit het stopcontact en breng het apparaat voor onderhoud naar uw handelaar, het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum of een erkend Roland distributeur, te vinden op de 'Informatie' pagina, indien:
  - Het netsnoer of de stekker is beschadigd, of
  - Er rook of een ongewone geur optreedt
  - Er objecten of vloeistof in het apparaat terecht zijn gekomen, of
  - Het apparaat in de regen heeft gestaan (of op andere wijze nat is geworden), of
  - Het apparaat niet normaal schijnt te functioneren of een duidelijke verandering in werking laat zien.

- In huishoudens met kleine kinderen moet een volwassene toezicht houden, totdat het kind in staat is de regels die essentieel zijn voor een veilige bediening van het apparaat op te volgen.

- Bescherm het apparaat tegen zware schokken. (Laat het niet vallen!)

- Steek het netsnoer van dit apparaat niet in een stopcontact, waar een buitensporig aantal andere apparaten gebruik van maakt. Wees in het bijzonder voorzichtig bij het gebruik van verlengsnoeren – de totale hoeveelheid stroom die door alle aangesloten apparaten wordt gebruikt, mag nooit de stroom classificatie (watts/ampères) van het verlengsnoer overschrijden. Door overmatige ladingen kan de isolatie van het snoer verhit raken, en uiteindelijk smelten.

- Voordat u dit apparaat in het buitenland gaat gebruiken, neemt u contact op met uw verkoper, het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum of een erkend Roland distributeur. Deze zijn te vinden op de 'Informatie' pagina.

- Zet het apparaat uit en ontkoppel het stroomsnoer voor u de printplaat (model nr. MV8-OP1, MV8-VGA; pag. 185, pag. 187) probeert te installeren.

- Speel geen CD-ROM op een conventionele CD speler af. Het geluidsniveau, dat geproduceerd wordt, kan permanent gehoorsverlies veroorzaken. Tevens kan dit resulteren in schade aan luidsprekers of andere systeemcomponenten.

- Zet nooit iets dat water bevat (bijv. vazen) op dit apparaat. Voorkom tevens het gebruik van insecticiden, parfums, alcohol, nagellak, spuitbussen, etc. in de nabijheid van het apparaat. Veeg vloeistof die op het apparaat is gelekt snel met een droge, zachte doek weg.

⚠ VOORZICHTIG

- Het apparaat dient op een zodanige wijze geplaatst te worden, dat er voldoende ventilatieruimte beschikbaar is.

- Wanneer de stekker in het stopcontact of in dit apparaat word gestoken of eruit wordt gehaald, dient u deze altijd bij de stekker zelf vast te houden.

- Haal de adapter regelmatig uit het stopcontact, en maak deze met een droge doek schoon om stof en andere opeenhopingen te verwijderen. Verwijder de adapter ook uit het stopcontact, wanneer u het apparaat langere tijd niet zult gebruiken. Ophoping van stof tussen de stekker en het stopcontact kan tot verminderde isolatie leiden en brand veroorzaken.

- Probeer het in elkaar verwikkeld raken van snoeren en kabels te voorkomen. Bovendien dienen alle snoeren en kabels buiten het bereik van kinderen geplaatst te worden.

- Ga nooit boven op dit apparaat staan, en plaats er geen zware objecten op.

- Wanneer de stekker in het stopcontact of in dit apparaat word gestoken of eruit wordt gehaald, mogen uw handen nooit nat zijn.

- Voordat u het apparaat gaat verplaatsen, dient u het netsnoer uit het stopcontact te halen, en koppelt u de snoeren van alle apparaten los.

- Voordat u het apparaat gaat schoonmaken, zet u de stroom uit, en haalt u het netsnoer uit het stopcontact. (Snelle Start; p. 6).

- Indien er onweer in uw omgeving wordt verwacht, haalt u het netsnoer uit het stopcontact

- Installeer alleen gespecificeerde printplaat (-en) (model nr. MV8-OP1, MV8-VGA). Verwijder alleen de gespecificeerde schroeven (pag. 185, 187).

- In het geval, dat u schroeven of de aardepin verwijdert, dient u deze op een veilige plaats buiten het bereik van kinderen te bewaren, zodat er geen gevaar is dat ze per ongeluk doorgeslikt worden.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Naast de onderdelen die onder 'BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES' en 'HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN' op pagina's 2 en 3 worden genoemd, raden wij u aan het volgende te lezen en in acht nemen:

Stroomvoorziening

- Gebruik dit apparaat niet op hetzelfde stroomcircuit, waar apparaten die lijn ruis genereren (zoals een elektrische motor of een variabel belichtingssysteem) ook gebruik van maken.
- Zet voordat dit apparaat op andere apparaten wordt aangesloten de stroom van alle apparaten uit. Dit zal storingen en/of schade aan luidsprekers of andere apparaten helpen voorkomen.
- Hoewel het LCD-scherm en de LED's uitgeschakeld zijn als de stroom uit wordt gezet betekent dit niet dat het apparaat volledig losgekoppeld is van de stroombron. Als u de stroom volledig uit moet zetten, dient u eerst het apparaat uit te zetten om vervolgens het stroomsnoer los te koppelen van het stopcontact. Om deze reden dient het stopcontact waar u het stroomsnoer op aansluit makkelijk bereikbaar te zijn.

Plaatsing

- Het gebruik van dit apparaat in de nabijheid van versterkers (of andere apparatuur, die grote stroom transformatoren bevat) kan tot een brom leiden. Om dit probleem op te heffen, verandert u de richting van dit apparaat of zet het verder van de storingsbron weg.
- Dit apparaat kan de ontvangst van radio of televisie verstoren. Gebruik dit apparaat niet in de nabijheid van dit soort ontvangers.
- Ruis kan geproduceerd worden, wanneer draadloze communicatie apparaten, zoals mobiele telefoons, in de buurt van dit apparaat worden gebruikt. Dit soort ruis kan optreden tijdens bellen of gebeld worden of tijdens het praten. Als u dit soort problemen ondervindt, moet u de draadloze apparaten op meer afstand van dit apparaat plaatsen of deze uitzetten.
- Neem het volgende in acht wanneer u de floppydrive van dit apparaat gebruikt. Zie voor meer informatie **Voordat u floppydisks gaat gebruiken** (pag. 6).
  - Plaats het apparaat uit de buurt van apparaten, die een sterk magnetisch veld genereren (zoals bijv. luidsprekers).
  - Plaats het apparaat op een massief, stabiel oppervlak.
  - Verplaats het apparaat niet en stel het niet bloot aan vibratie, terwijl de drive werkzaam is.
- Wanneer het apparaat naar een andere locatie wordt verplaatst, waar de temperatuur en/of vochtigheid verschilt van de vorige locatie, kunnen binnen het apparaat waterdruppels (condensatie) gevormd worden. Als u het apparaat in deze staat gebruikt, kunnen schade of storingen ontstaan. Voordat u het apparaat op de nieuwe locatie gaat gebruiken, laat u het enige uren acclimatiseren, totdat de condensatie volledig is verdampt (10-35 °C, 50-95 °F).

Onderhoud

- Voor het dagelijks schoonmaken van het apparaat gebruikt u een droge, zachte doek of één die enigszins vochtig is. Voor het verwijderen van hardnekkig vuil, gebruikt u een doek met een mild, niet schurend schoonmaakmiddel. Daarna veegt u het apparaat met een zachte, droge doek goed af.
- Gebruik nooit wasbenzine, verdunners, alcohol of oplosmiddelen om de mogelijkheid van verkleuring en/of misvorming te voorkomen.

Reparatie en data

- Wees er op bedacht alle data opgeslagen in het geheugen van dit apparaat verloren kan gaan, wanneer het apparaat verzonden wordt voor reparatie. Belangrijke data dient altijd opgeslagen te worden op een CD-R/RW, een computer of opgeschreven op papier (waar mogelijk). Tijdens reparaties wordt getracht het verlies van data te vermijden. Echter, in bepaalde gevallen (wanneer het schakelsysteem van het geheugen zelf niet meer werkt) kan data helaas niet meer hersteld worden. Roland is niet verantwoordelijk voor dataverlies.

Aanvullende voorzorgsmaatregelen

- Wees erop bedacht, dat de inhoud van het geheugen verloren kan gaan door een storing of de onjuiste bediening van dit apparaat. Teneinde u te beschermen tegen het verlies van belangrijke data, raden wij u aan dat u regelmatig informatie kopieert naar CD-R/RW, computer of een ander apparaat.
- Data die op een CD-R/RW, computer of ander apparaat was opgeslagen en verloren is gegaan, kan helaas wellicht niet meer hersteld worden. Roland is niet verantwoordelijk voor dataverlies.
- Behandel de toetsen, schuifregelaars of andere regelaars van dit apparaat met gepaste voorzichtigheid. Dit geldt ook voor het gebruik van de stekkers en aansluitingen. Ruwe behandeling kan tot storingen leiden.
- Sla nooit op het beeldscherm, en voer er geen hoge druk op uit.
- Houd alle kabels tijdens het aansluiten en/of loskoppelen bij de aansluiting zelf vast – trek nooit aan de kabel. Op deze manier vermijdt u kortsluiting of schade aan de interne elementen van de kabel.
- Een kleine hoeveelheid hitte zal door het apparaat uitgestraald worden tijdens normale werking.
- Probeer, om te vermijden dat u uw buren stoort, het volume van dit apparaat op een redelijk niveau te houden. U kunt ervoor kiezen om een koptelefoon te gebruiken, zodat u zich geen zorgen om de personen in uw naaste omgeving hoeft te maken ('s nachts in het bijzonder.)
- Verpak het apparaat, wanneer u het moet vervoeren in de originele doos (inclusief schokabsorberend materiaal). Anders zult u soortgelijk verpakkingsmateriaal moeten gebruiken.

- Gebruik een Roland kabel om de aansluiting te maken. Als u een kabel van een ander merk gebruikt, neem dan notitie van onderstaande voorzorgsmaatregelen.
  - Sommige aansluitingskabels bevatten weerstanden. Gebruik voor het aansluiten van dit apparaat geen kabels die weerstanden hebben. Bij gebruik van dit soort kabels kan het geluidsniveau extreem laag of zelfs niet hoorbaar zijn. Informatie over kabelspecificaties kunt u bij de fabrikant van de kabel verkrijgen.

Voorzorgsmaatregelen met betrekking tot de harde schijf

Om er zeker van te zijn dat de harde schijf correct behandeld wordt, dient u het volgende na te leven:

Belangrijke speeldate

- Als een harde schijf eenmaal weigert normaal te functioneren, kan alle daarop opgeslagen data verloren gaan.
- Alle harde schijven zijn onderhevig aan slijtage. Wij raden u aan, dat u de harde schijf niet als permanente opslag beschouwt, maar als tijdelijke opslag. Wij raden u tevens aan dat u belangrijke speeldate, die niet opnieuw opgenomen kan worden, kopieert naar externe media die ondersteund wordt door uw apparaat. Voor instructies omtrent het maken van zulke kopieën verwijzen wij u naar de gebruikershandleiding van uw apparaat.
- Let erop, dat Roland geen aansprakelijkheid van wat voor aard dan ook, inclusief financiële compensatie, voor het verlies van opgenomen data in het geval van storing van of fysieke schade aan de harde schijf of voor incidentele schade resulterend in dataverlies.

Voorzorgsmaatregelen met betrekking tot installatie en gebruik

Sommige installatieprocedures en gebruiksomstandigheden voor de harde schijf kunnen resulteren in de beschadiging van opgenomen data, storing of fysieke schade aan de schijf. Dus let erop dat u altijd de volgende voorzorgsmaatregelen in acht neemt:

- Stel de schijf niet bloot aan vibraties of schokken, vooral wanneer het apparaat in gebruik is.
- Installeer het apparaat niet op een locatie, waar het bloot staat aan vibratie van externe bronnen of op een oppervlak dat niet stabiel en waterpas is.
- Als het apparaat een ventilator bevat, dienen deze ventilator en de ventilatieopeningen aan de zijkant niet verspert te worden.
- Laat het apparaat niet achter in een omgeving, die onderhevig is aan extreme temperaturen, bijvoorbeeld in een gesloten auto in de zomer of buiten in de winter.
- Gebruik het apparaat niet in een omgeving, met een hoge temperatuur en luchtvochtigheid of op een plaats die onderhevig is aan extreme temperatuurwisselingen.
- Ontkoppel het stroomsnoer niet, en schakel geen stroomonderbrekers uit in het stroomcircuit, waarop het apparaat is aangesloten terwijl het apparaat aanstaat.
- Verplaats het apparaat niet, terwijl het aangezet wordt of direct na het uitzetten. Zet het apparaat voor vervoer eerst uit en verzeker u ervan dat het beeldscherm uit is, ontkoppel het stroomsnoer en wacht dan tenminste twee minuten voor u het apparaat verplaatst.

Noodprocedures

De volgende procedures dienen alleen gebruikt te worden als noodoplossingen, en zijn niet aan te bevelen voor normaal gebruik:

- Als het apparaat niet reageert op bedieningscommando's of handelingen niet afmaakt, dient u het apparaat uit te zetten. Als het apparaat niet volgens standaardprocedures uitgaat, dient u het stroomsnoer te ontkoppelen.
- Als het apparaat niet normaal functioneert, nadat het weer aan is gezet, kan dat wellicht betekenen dat de harde schijf beschadigd is. In dat geval dient u contact op te nemen met dichtstbijzijnde Roland onderhoudscentrum. Let er echter wel op dat het niet mogelijk kan zijn om data van de harde schijf die verloren is gegaan te herstellen.
- Als uw apparaat in het bezit is van een schijfcontrolefunctie moet u deze functie gebruiken om u er regelmatig van te verzekeren dat er geen problemen zijn, ook al functioneert het apparaat normaal.
- Zie voor meer gedetailleerde informatie omtrent de procedures voor afsluiten en schijfcontrole de Gebruikershandleiding.

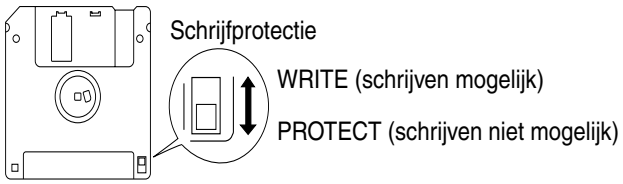
Voordat u floppy disks gaat gebruiken

Behandeling van de floppy drive

- Installeer het apparaat op een vast en waterpas oppervlak in een gebied dat vrij is van vibratie. Als het apparaat onder een hoek geplaatst moet worden, moet u ervoor zorgen dat de plaatsing niet het toegestane bereik overschrijdt: opwaarts, 2°; neerwaarts, 18°.
- Voorkom, dat u het apparaat gebruikt vlak nadat het verplaatst is naar een locatie met een zeer verschillende luchtvochtigheid t.o.v. de eerdere locatie. Snelle veranderingen in de omgeving kunnen condensatievorming in de drive veroorzaken, hetgeen gevolg zal hebben op de werking van de drive en/of floppy disks zal beschadigen. Laat het apparaat als het verplaatst is eerst wennen aan de nieuwe omgeving (geef het een paar uur de tijd), voordat u ermee gaat werken.
- Steek disks voorzichtig doch stevig in de drive – ze klikken op hun plaats. Druk om een disk te verwijderen stevig op de uitwerptoets. Gebruik geen excessieve kracht om een disk, die in de drive vastzit te verwijderen.
- Probeer nooit om een disk uit de drive te verwijderen als de drive actief is (de indicator is opgelicht). Schade aan zowel de disk als de drive zou het resultaat kunnen zijn.
- Verwijder disks uit de drive voor het opstarten of afsluiten.
- Probeer, om schade aan de koppen in de diskdrive te voorkomen, floppy disks altijd recht (niet gekanteld) te houden als u ze in de drive steekt. Duw ze stevig, doch voorzichtig, naar binnen.
- Steek alleen maar floppy disks in de diskdrive, dit om storing en/of schade te voorkomen. Steek nooit een ander type disk in de drive, Voorkom dat er paperclips, munten of andere vreemde objecten in de drive komen.

De behandeling van floppy disks

- Floppy disks bevatten een plastic schijf met een dunne bedekking van magnetisch opslagmateriaal. Om grote hoeveelheden data op zo'n klein oppervlak op te kunnen slaan, is microscopische precisie vereist. Om hun precisie te behouden, dient u het volgende in acht te nemen in de omgang met floppy disks:
  - Raak nooit het magnetisch materiaal binnenin de floppy disk aan.
  - Gebruik of bewaar floppy disks niet in vuile of stoffige ruimtes.
  - Stel floppy disks niet bloot aan extreme temperaturen (zoals direct zonlicht in een afgesloten voertuig). Het aanbevolen temperatuurbereik: 10 tot 50 °C (50 tot 122 °F).
  - Stel floppy disks niet bloot aan sterke magnetische velden, zoals die gegenereerd door luidsprekers.
- Floppy disks hebben een schrijfprotectie die de disk kan behoeden voor het per ongeluk wissen. Het is aan te bevelen dat deze protectie op de PROTECT-positie wordt gehouden en alleen naar de WRITE-positie wordt gezet als u nieuwe data op de disk wilt schrijven.



- Het identificatielabel dient goed op de disk bevestigd te zijn. Als het label los komt te zitten als de disk in de drive zit, kan het moeilijk zijn de disk te verwijderen.
- Sla disks op een veilige plaats op teneinde beschadiging te voorkomen en bescherm ze voor stof, vuil, en andere gevaren. Door een vuile of stoffige disk te gebruiken, loopt u het risico om de disk te beschadigen alsmede storing in de drive te veroorzaken.

Behandeling van CD-ROM's

- Vermijdt het aanraken of krassen van de glanzende onderkant (gecodeerd oppervlak) van de disk. Beschadigde of vuile CD-ROM's kunnen niet goed gelezen worden. Zorg dat uw disks met een in de winkel verkrijgbaar CD reinigingsproduct schoon blijven.

Auteursrecht

- Het onbevoegd opnemen, verspreiden, verkopen, uitlenen, publiekelijk uitvoeren, uitzenden of soortgelijke handelingen van een volledig werk of gedeelte daarvan (muzikale compositie, video, uitzending, publiekelijke uitvoering enz.), waarvan het auteursrecht bij een derde partij ligt, is bij de wet verboden.
- Bij uitwisseling van audiosignalen via een digitale verbinding met een extern instrument, kan dit apparaat opnemen zonder dat het aan de restricties van het Serial Copy management System (SCMS) is onderworpen. Dit komt, doordat het apparaat alleen voor muziekproductie is bedoeld, en is zo ontworpen dat het niet aan restricties onderhevig is, zolang het wordt gebruikt voor het opnemen van werken, die de auteursrechten van anderen niet schenden (zoals uw eigen composities). (SCMS is een beveiliging die tweede generatie en verder kopiëren via een digitale verbinding verhindert. Het is in MD (Mini-Disc) recorders en andere digitale audioapparatuur voor consumenten ingebouwd als een beveiliging ter bescherming van het auteursrecht).
- Gebruik dit apparaat niet voor doeleinden, waarbij het auteursrecht van een derde partij overtreden kan worden. Wij zijn op geen enkele wijze verantwoordelijk voor overtredingen van het auteursrecht van derden, die door gebruik van dit apparaat worden begaan.

Inhoud

HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN 3

BELANGRIJKE OPMERKINGEN 5

Inhoud 8

Belangrijkste eigenschappen 20

Van gesampled materiaal tot muziek-CD 20
Het volledige muzikale productieproces samengebracht.....20
De opbouw van de MV-8000 22
Basisstructuur 22
Sampler sectie 22
Geluidsgenerator sectie 22
Opslag sectie 23
Sequencer sectie.....23
Beheer sectie.....23
Effectsectie.....23
Data-eenheden en hoe ze beheerd worden 25
Sample 25
Meer over Partials 25
Patches en Partials.....26
Patches en partijen 26
Audiofrases 26
Song.....27
Project.....27
Bibliotheken 28
Events.....29

Onderdelen van de MV-8000 en wat ze doen 30

Toppaneel 30
Achterpaneel 35
Voorpaneel 37

Samplen 38

Het opnemen van geluid 38
Het maken van de eerste instellingen voor het samplen 38
Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch.....38
Handige opties tijdens het samplen 40
Andere manieren om te samplen.....42
Het importeren vanaf een audio CD 43
Opties bij het importeren 44
Het gebruiken van muziekdata-bestanden om een patch te creëren 45
Het gebruiken van de vooraf geïnstalleerde patches.....46

Het bewerken van een gesampled geluid.....47

Het creëren van een instrument 47
De patch die u wilt gebruiken toewijzen aan de huidige partij 47
Het maken van instrumentinstellingen.....48
Toegang tot het Instrumentscherm 48
Om het volume van een partij in te stellen.....48
Om de stereopositie (pan) van een partij in te stellen 48
Om effecten (delay/chorus, reverb) te gebruiken.....48
Om het uitgangspad van het geluid van de patch te veranderen.....48
Om een specifieke hoeveelheid polyfonie toe te wijzen.....49
Het limiteren van de speeldate ontvangen door een partij.....50
Het bewerken van een patch 51
Toegang krijgen tot het 'Patch Edit' scherm 51

Om de toonhoogte van een patch bij te stellen ... 51
Om de klankkleur (helderheid) van een patch bij te stellen ... 51
Om de manier waarop het volume van de patch verloopt bij te stellen ... 51
Het beheren van patches ... 52
Een patch registreren in de bibliotheek van een Project ... 52
Het opslaan van een patch op een schijf ... 52
Het laden van een patch van de bibliotheek ... 53
Het laden van een patch vanaf de schijf ... 53
Het benoemen van een patch ... 54
Het kopiëren van de instellingen van een partij naar een andere partij ... 54
Het herstellen van de instellingen van een partij ... 55
Het bewerken van een Partial ... 56
Het selecteren van de Partial, die u wilt bewerken ... 56
Het beheren van Partials ... 58
Het benoemen van een Partial ... 58
Het kopiëren van een Partial ... 59
Het bewerken van een sample ... 60
Toegang krijgen tot het 'Sample Edit' scherm ... 60
Het beheren van samples ... 64
Het verwijderen van sample data ... 64
Een sample wissen als u een patch wist ... 66
Het toewijzen van een audiofrase aan een pad ... 67
Het vervangen van een audiofrase aan een pad ... 67
Het wijzigen van de instellingen van een audiofrase ... 68
Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm ... 68
Het verwerken van een audiofrase ... 70
Andere manieren om audiofrases te bewerken ... 71
Het maken van padinstellingen ... 72
Het selecteren van de geluiden afgespeeld door de pads ... 72
Het veranderen van de afspeelmodus van de audiofrases aangestuurd door de pads ('Gate-Trigger-Drum') ... 72
Het bespelen van de pads ... 73
Het aansturen van geluiden ... 73
Het schakelen naar een andere padbank ... 73
Het veranderen van het volume of de pan (stereopositie) van een partij ... 73
Het specificeren van een vast volume bij het aanslaan van de pads ... 74
Het gebruiken van de pads om accurate aanslagwaarden te bespelen ... 74
Het vasthouden van de ingedrukte staat van een pad ... 74
Het spelen van een roffel ... 74
Het beheren van pads ... 75
Het benoemen van een padbank ... 75

Het creëren van een song (Songopname) ... 76

Het creëren van een nieuwe song ... 76
Het toevoegen van sporen voor opnamedata ... 77
Het kiezen van een geluid om voor opname te gebruiken ... 77
Het opnemen van uw spel middels pads (Realtime Recording) ... 78
De basisprocedure voor realtime opname ... 78
Het verplaatsen van de invoerlocatie ... 79
Het ongedaan maken van een opname of bewerkingshandeling ('Undo') ... 80
Het annuleren van een 'Undo'-handeling ('Redo') ... 80
Opnemen tijdens loopen (Loopopname) ... 80
Het gebruiken van 'auto-punch'-opname ... 80
Het gebruik van handmatige punch-in opname ... 81
Het corrigeren van de noottiming tijdens het opnemen ('Input Quantize') ... 82
Het selecteren van de speeldate die opgenomen wordt (Opnamefilter) ... 82
Het wissen van ongewenste data tijdens het opnemen ('Event Erase') ... 83
Het corrigeren van de timing ('Edit Quantize') ... 83
Stapopname ... 85

Het invoeren van noten en rusten 85
Het invoeren van akkoorden 86
Als u niet tevreden bent met het opgenomen resultaat 86
Direct opnemen van een audiobron (Directe Opname) 86

Het bewerken van een song 88

Het kiezen van de song, die u wilt bewerken 88
Het kiezen van een song uit het huidige project 88
Het kiezen van een song uit een ander project 88
Het bewerken van een specifieke regio speeldate (Sequencebewerking) 89
Het selecteren van het sequencebewerkingsscherm 89
Het gebruik van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken 90
Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken 91
Het verplaatsen van sequencedata ('Move') 93
Het kopiëren van data 94
Het corrigeren van de timing van speeldate ('Quantize') 96
Het bewerken van nootaccenten ('Change Velocity') 98
Het bewerken van de lengte van de noten ('Change Duration') 99
Het naar voren of achteren verplaatsen van speeldate ('Shift Timing') 100
Het uitdunnen van het spel ('Data Thin') 100
Het transponeren van noten ('Transpose') 101
Het opslaan van een stuk speeldate in de bibliotheek ('Copy as MIDI Clip') 102
Het verwijderen van sporen 103
Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken 104
Het invoegen van speeldate ('Create Event') 104
Het wissen van speeldate ('Erase') 106
Het kopiëren van speeldate ('Copy') 107
Het bewerken van een System Exclusief bericht 108
Het veranderen van het tempo of de maatsoort tijdens de song 109

Het afspelen van uw songs 111

Het laden van de song die u af wilt spelen 111
Het selecteren van een song uit het huidige project 111
Het selecteren van een song uit een ander project 111
Het afspelen van een song 111
Het dempen van een specifiek spoor tijdens het afspelen ('Mute') 112
Alleen een specifiek spoor afspelen ('Solo') 112
Het veranderen van verscheidene afspeelinstellingen van een spoor 113
Het toewijzen van markeringen (locatiepunten) in de song 115
Het veranderen van het afspeeltempo van de song 116

Effecten gebruiken 118

De effecten aan/uitzetten 118
Een effect selecteren 119
Een effect uit de effectbibliotheek selecteren 119
De effectparameters bewerken 120
De huidige effectinstellingen in de bibliotheek opslaan 121
Effectrouting 122
De routing veranderen 122
Routingvoorbeelden 123
Samplen door de MFX 123
MFX op een instrument of audiofrase toepassen 123
Het geluid van de gehele MV-8000 in 'lo-fi' uitsturen 124

Het bijstellen van de balans van uw song en de song masteren ... 125

De volumebalans van elke partij bijstellen 125
Een song naar twee sporen terugbrengen (Mixdown) 126
De Mastering Toolkit gebruiken om uw song te voltooien (Mastering) 127

De Mastering Toolkit gebruiken ... 127

Een audio CD creëren ... 129

De CD-R/RW drive gebruiken ... 129
Aanbevolen disks ... 130
Een disk insteken ... 130
Als de diskdrager niet opengaat ... 130
De gemasterde data naar CD schrijven ... 131
Een audio CD afspelen ... 133

Project- en diskmanagement ... 134

Het beheren van projecten ... 134
Een project laden ... 134
Een project een naam geven ... 135
Een project beveiligen ... 135
Een project verwijderen ... 136
Een project opslaan ... 136
Een project onder een andere naam opslaan ... 137
Een nieuw project creëren ... 137
Ongebruikte porties van een sample verwijderen (Optimize) ... 138
Een project op een CD-R/RW disk opslaan ... 138
Een project van een CD-R/RW disk herstellen ... 139
Mapstructuur ... 140
Bestanden beheren (File Utility) ... 141
Basis 'File Utility'-handelingen ... 141
Een map creëren ... 143
Een map of bestand een andere naam geven ... 143
Een bestand kopiëren ... 144
Een bestand naar een andere locatie verplaatsen (Move) ... 145
Een map of bestand verwijderen ... 146
Schijfbeheer ... 147
Een disk formatteren ... 147
Een disk een naam geven ... 147

Data van andere formaten gebruiken ... 148

Data van uw computer importeren via USB ... 148
De communicatie met uw computer starten ... 148
Bestanden van uw computer naar de MV-8000 kopiëren ... 149
Een project van de MV-8000 op uw computer opslaan ... 150
Uw computer gebruiken om ongewenste bestanden die op de MV-8000 zijn opgeslagen te verwijderen ... 150
Communicatie met uw computer beëindigen ... 151
WAV/AIFF-bestanden gebruiken ... 152
Data van andere modellen gebruiken ... 153
Sampledata van de Roland S-700 serie of Akai MPC2000 (XL) importeren ... 153
Patchdata uit de Roland S-700 serie importeren ... 154
Een SMF naar een song converteren ... 155
Data van de MV-8000 op andere apparaten gebruiken ... 156
Een sample of audiofrase op uw computer gebruiken ... 156

De MV-8000 met MIDI of V-LINK apparaten gebruiken ... 158

MIDI apparaten gebruiken ... 158
Opnemen wat u op een MIDI toetsenbord speelt ... 158
Een extern aangesloten audiomodule afspelen ... 158
De schuifregelaars gebruiken om een externe MIDI audiomodule te bedienen ('Assignable Sliders') ... 159
De Control Changesberichten die worden verzonden veranderen ... 159

MMC gebruiken om de sequencer van de MV-8000 vanaf een extern apparaat te bedienen ... 160
MMC verzenden om een externe sequencer te bedienen ... 161
De MV-8000 in 'Multitimbre Sampler'-modus gebruiken ... 162
De MV-8000 vanaf een extern aangesloten sequencer afspelen ... 162
Uw spel op een velocity pad op een extern aangesloten sequencer opnemen ... 162
Stroming van speeldate en beperkingen in 'Multi Timbre Sampler'-modus ... 164
Indien uit (normaal) ... 164
Indien aan ... 164
De MV-8000 met een extern aangesloten sequencer synchroniseren ... 165
Synchroniseren met een extern apparaat ... 165
De status van de MIDI verbinding controleren ... 166
V-LINK apparaten gebruiken ... 167
Wat is V-LINK? ... 167
Voorbeeldverbindingen ... 167
V-LINK aan/uitzetten ... 167
V-LINK instellingen maken ... 167
V-LINK functie overzicht ... 168

De MV8-OP1 (Audio I/O Expansie) gebruiken voor externe apparaten ... 169

Als de MV8-OP1 is geïnstalleerd ... 169
Geluid via een digitale verbinding (coaxiaal/optisch) invoeren ... 170
Digitaal geluid via R-BUS overbrengen ... 171
Digitaal geluid via R-BUS invoeren ... 171
Digitaal geluid van R-BUS of analoge multi-output uitvoeren ... 172
R-BUS en DIF-AT24 gebruiken om een MIDI uitgang toe te voegen ... 173
Aansluitingen en instellingen voor R-BUS apparaten ... 174
Een VS-2480CD/2400CD aansluiten ... 174
Een PRC-1 aansluiten ... 174
Een apparaat uit de VM-7000/C7000 serie aansluiten ... 174
Instellingen vor elk apparaat ... 175

Systeeminstellingen voor de MV-8000 ... 176

Instellingen voor de gehele MV-8000 (Global) ... 176
Naar het 'Global' scherm gaan ... 176
Instellingen voor de bedieningsorganen van de MV-8000 (Pad/Panel) ... 178
Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan ... 178
De systeemstatus van de MV-8000 controleren ... 181
De systeeminformatie bekijken ... 181
Geïnstalleerd geheugen testen (Memory Diagnosis) ... 182
De parameters van de MV-8000 in de fabrieksinstellingen terugzetten ... 182

Opties toevoegen ... 183

Het geheugen uitbreiden ... 183
Voorzorgsmaatregelen bij het uitbreiden van geheugen ... 183
Uitwisseling van het geheugen (verwijderen en installeren) ... 184
De MV8-OP1 installeren ... 185
Voorzorgsmaatregelen voor uitbreidingsopties ... 185
MV8-OP1 installatieprocedure ... 186
De MV8-VGA (VGA/Mouse Expansion) installeren ... 187
Voorzorgsmaatregelen voor uitbreidingsopties ... 187
MV8-VGA installatieprocedure ... 188

Ajout d'options ... 189

Expansion de la mémoire ... 189
Precautions concernant l'extension de la mémoire ... 189
Echange de la mémoire (retrait et installation) ... 190
Installation de la MV8-OP1 ... 191

Precautions concernant l'extension de la mémoire 191
Procédure d'installation 192
Installation de la MV8-VGA (Carte de souris/sortie VGA) 193
Precautions concernant l'extension de la mémoire 193
Procédure d'installation 194

Algemene onderdelen in alle schermen 196

Schermtitelgebied 196
EDIT NAME popup 197
SELECT CATEGORY popup 199
PAD BANKS popup 200
SELECT DRIVE popup 201
MENU/COMMAND popup 202

SEQUENCE 203

SEQUENCE scherm 203
TRACK PARAMETER (MIDI) popup 206
TRACK PARAMETER (AUDIO) popup 208
RECORDING PARAMETER (MIDI) popup 209
RECORDING FILTER popup 211
RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup 212
METRONOME popup 213
VENT EDIT LIST scherm 214
CREATE EVENT popup 215
PASTE EVENT popup 216
EDIT SYS-EX popup 217
AUDIO EVENT PARAMETER popup 218
PIANO ROLL EDIT screen 219
SEQUENCE EDIT screen 220
SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND popup 222
SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup 223
COPY&PASTE popup 224
MOVE popup 225
COPY&INSERT popup 226
QUANTIZE popup 227
CHANGE VELOCITY popup 229
CHANGE DURATION popup 230
SHIFT TIMING popup 231
DATA THIN popup 232
TRANSPOSE popup 233
COPY AS MIDI CLIP popup 234
COPY AS AUDIO PHRASE popup 235
MIDI CLIP LIBRARY popup 236
PASTE MIDI CLIP popup 237
LOOP popup 238
AUTO PUNCH popup 239
TRACK LIST (Output) scherm 240
TRACK LIST (Play Quantize) screen 241
TEMPO TRACK screen 242
VIEW FILTER popup 243
ADD MIDI TRACKS popup 244
ADD AUDIO TRACKS popup 245
DELETE TRACKS popup 246
MARKER popup 247
STEP TIME popup 248
LOCATOR popup 249
JUMP popup 250
EVENT ERASE popup 251
STEP REC (MIDI) screen 252

STEP REC (AUDIO) screen ... 253

SONG SETUP ... 254

SONG SETUP MENU screen ... 254
SONG PARAMETER scherm ... 255
EDIT COMMENT popup ... 256
SYNC scherm ... 257
CREATE NEW SONG scherm ... 258
SELECT SONG scherm ... 260
DELETE SONG scherm ... 261
COPY AS NEW SONG popup ... 262

INSTRUMENTEN ... 263

INSTRUMENT scherm ... 263
MIDI FILTER scherm ... 265
PATCH LIBRARY scherm ... 266
PATCH EDIT scherm ... 267
PATCH EDIT (CONTROL) scherm ... 269
PATCH EDIT (SPLIT) scherm ... 271
PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) scherm ... 272
PARTIAL EDIT scherm ... 274
SAMPLE EDIT scherm ... 277
SAMPLE LIST popup ... 279
SAMPLE PARAMETER popup ... 280
SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup ... 281
EMPHASIS screen ... 282
TIME STRETCH screen ... 283
TRUNCATE scherm ... 284
SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF scherm ... 285
PARTIAL EDIT (SMT) scherm ... 287
PARTIAL EDIT (FILTER) scherm ... 289
PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) scherm ... 292
PARTIAL EDIT (LFO) scherm ... 294
LOAD PATCH scherm ... 296
SAVE PATCH scherm ... 297
COPY PART popup ... 298

AUDIO PHRASES (Geluid onderdelen) ... 299

AUDIO PHRASES (PAD) scherm ... 299
AUDIO PHRASES (LIST) scherm ... 300
AUDIO PHRASE EDIT scherm ... 301
CHOP popup ... 303
AUTO CHOP popup ... 304
QUICK ASSIGN (CHOP) popup ... 305

PROJECT ... 306

PROJECT MENU scherm ... 306
SET PROJECT PROTECTION scherm ... 308
PROJECT OPTIMIZE popup ... 309
SAVE PROJECT popup ... 310
SAVE AS NEW PROJECT popup ... 311
CREATE NEW PROJECT screen ... 312
LOAD PROJECT screen ... 313
DELETE PROJECT scherm ... 314
BACKUP PROJECT TO CD scherm ... 315
RECOVER PROJECT FROM CD popup ... 316

SYSTEM ... 317

SYSTEM MENU screen ... 317
GLOBAL scherm ... 318
PAD scherm ... 319
PANEL scherm ... 320
MIDI scherm ... 322
V-LINK scherm ... 323
SYSTEM INFORMATION scherm ... 324
DIMM DIAGNOSIS popup ... 325
ASSIGNABLE SLIDER scherm ... 326

DISK/USB ... 327

DISK/USB MENU scherm ... 327
FILE UTILITY scherm ... 328
SELECT FILE COMMAND menu ... 330
SELECT DESTINATION FOLDER popup ... 331
DISK UTILITY sscherm ... 332
FORMAT popup ... 333
USB scherm ... 334
CD PLAYER scherm ... 335

MASTERING ... 336

MASTERING MENU scherm ... 336
SEQUENCE (Mixdownmodus) scherm ... 337
LISTEN AUDIO FILE popup ... 338
SELECT AUDIO FILE / SELECT MASTERING SOURCE popup ... 339
MASTERING scherm ... 340
MASTERING TOOL KIT LIBRARY popup ... 342
MASTERING TOOL KIT EDIT scherm ... 343
CUE SHEET scherm ... 349
GAP TIME popup ... 350

SAMPLING ... 351

SAMPLING MENU scherm ... 351
SAMPLING / RE-SAMPLING scherm ... 352
SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) popup ... 354
SAMPLING RESULT (SAMPLE) popup ... 356
QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm ... 357
QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE:DIVIDE) scherm ... 358
QUICK ASSIGN (PATCH) scherm ... 359
QUICK ASSIGN (PATCH:DIVIDE) scherm ... 361

IMPORT ... 362

IMPORT MENU scherm ... 362
IMPORT scherm ... 363
IMPORT OPTIONS popup ... 366
QUICK ASSIGN (PATCH:S-700 PARTIAL) scherm ... 367
ASSIGN TO PART / LIBRARY popup ... 368

EFFECTEN ... 369

EFFECTS screen ... 369
EFFECT LIBRARY popup (MFX/DlyCho/Reverb) ... 371
EFFECTS EDIT scherm ... 372
KNOB ASSIGN popup ... 374

MIXER ... 375

MIXER (AUDIO TRACK) scherm ... 375
MIXER (INSTRUMENT PART) scherm ... 376
MIXER (AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT) scherm ... 377

Over MIDI 380

Problemen oplossen.....381

Foutmeldingslijst 385

Verklarende woordenlijst 387

Shortcut toetsen 389

Vooraf ingestelde Patches en algoritme lijst 390

Vooraf geïnstalleerde Patch lijst.....390
BASS folder (/PATCHES/BASS).....390
DRUMKITS folder (/PATCHES/DRUMKITS).....390
GUITAR folder (/PATCHES/GUITAR).....390
HORNS folder (/PATCHES/HORNS).....390
KEY folder (/PATCHES/KEY).....391
STRINGS folder (/PATCHES/STRINGS).....391
SYNTH folder (/PATCHES/SYNTH).....391
VOX_FX folder (/PATCHES/VOX_FX).....391
Vooraf ingestelde effect Patch lijst.....392
Vooraf ingestelde MFX bibliotheek (library).....392
Vooraf ingestelde Delay/Chorus bibliotheek.....392
Vooraf ingestelde Reverb bibliotheek.....392
Vooraf ingestelde Mastering Toolkit bibliotheek.....393
Algoritme lijst.....394

Effect blok.....395

01 Isolator & Filter.....395
Isolatr (3-band isolator).....395
Filter.....395
Boost (Low booster).....396
02 Center Canceler.....397
Cancel (Center canceler).....397
EQ (3-band equalizer).....397
03 St. Dynamics Processor.....399
Comp (Comp/Limiter).....399
Enhan (Enhancer).....399
NS (Noise suppressor).....399
04 Reverb & Gate.....401
Reverb.....401
Gate.....401
05 Tape Echo 201.....403
Echo (Tape Echo).....403
06 EZ DELAY.....404
Delay (EZ Delay).....404
07 Delay RSS.....406
Delay (Delay RSS).....406
08 Analog Delay & Chorus.....408
Delay (Virtual analog delay).....408
Chorus (Virtual Analog Chorus).....408
09 Digital Chorus.....410
Chorus (Stereo digital chorus).....410
10 4 Button Chorus 320.....411
Chorus (Virtual SDD-320).....411
11 Vintage Flanger 325.....412
Flanger (Vintage flanger).....412
12 2x BOSS Flanger.....413

Flanger (Stereo flanger) ... 413
13 Stereo Pitch Shifter ... 414
Pitch (Stereo pitch shifter) ... 414
14 80s Phaser ... 415
Phaser (Stereo phaser) ... 415
15 Stereo Auto Wah ... 416
Wah (Stereo auto wah) ... 416
16 Stereo Distortion ... 417
Distort (Stereo distortion) ... 417
17 Phonograph ... 418
Phono (Phonograph) ... 418
18 Radio Modeling ... 419
Radio (AM radio modeling) ... 419
19 Lo-Fi Processor ... 420
BitRate (Bit/Rate down) ... 420
20 Guitar Multi ... 421
Comp (Compressor/Sustainer) ... 421
Wah (Auto Wah) ... 421
Drive ... 422
GtrAmp (Guitar amp modeling) ... 423
Delay ... 423
ChoFln (Chorus/Flanger) ... 424
21 Vocal Multi ... 426
LimDes (Limiter/De-Esser) ... 426
Pitch (Pitch shifter) ... 426
Chorus ... 426
22 Voice Transformer ... 428
V.Trns (Voice transformer) ... 428
23 Mic Modeling ... 429
Link ... 429
Mic (Mic modeling) ... 429
Lmt (Mic modeling limiter) ... 430
24 10 Band Vocoder ... 431
Vocodr (Vocoder) ... 431
Delay (Stereo delay) ... 431
Dly/Cho (Delay/Chorus) effect ... 433
Chorus ... 433
Delay ... 433
Reverb-effect ... 434
Reverb ... 434

MIDI Implementatie ... 435

Specificaties ... 445

Sampler Sectie ... 445
Sequencer Sectie ... 445
Overigen ... 446

Memo ... 448

Index ... 452

Bedieningshandleiding

Belangrijkste eigenschappen

Van gesampled materiaal tot muziek-CD

Het volledige muzikale productieproces samengebracht

De MV-8000 bevat een sampler, sequencer, effectprocessor, mastering-functies en kan muziek-CD's branden, en brengt daarmee het volledige proces van muziekproductie samen: het verzamelen van materiaal ➔ het creëren van uw eigen song ➔ het voltooien van uw eigen master-opnames.

Een sampler sectie met hoge capaciteit, een brede compatibiliteit voor het importeren van files en synthese mogelijkheden

- Sampling met een hoge capaciteit

  De samplersectie die aan de basis van de MV-8000 staat, is in staat tot 64 stemmen polyfonie. Het apparaat wordt geleverd met 128 MB aan samplegeheugen, dat u in staat stelt om tot een maximum van ongeveer 24 minuten mono geluid te samplen. Verder kunt u commercieel verkrijgbaar DIMM-geheugen toevoegen om het geheugen uit te breiden (tot maximaal 512 MB).
- Een brede compatibiliteit voor het importeren van files

  U kunt muzikaal materiaal niet alleen verkrijgen door samplen/hersamplen, maar ook door files te importeren vanaf de interne CD-R/RW drive, via de USB-aansluiting of van een floppy disk. Er worden veel formaten ondersteund, waaronder Roland S-700 serie, Akai MPC2000(XL), WAV/AIFF en muziek-CD.
- Krachtige synthese mogelijkheden

  Materiaal verkregen door samplen/hersamplen/importeren kan bewerkt worden door een verscheidenheid aan krachtige bewerkingsfuncties, zoals 'Chop', 'Time Stretch' en 'Normalize'. De MV-8000 levert ook verfijnde filters, Envelopes en LFO audioparameters uit Rolands synthesizerlijn.

MIDI partijen die ook externe MIDI apparatuur aan kunnen sturen

- Nieuw ontwikkelde lineaire sequencer

  De nieuwe lineaire sequencer geeft u samengebrachte controle over 8 stereo audiosporen en 128 MIDI sporen. U kunt doorlopend data blijven invoeren, terwijl de sequencer loopt.
- Audiosporen met BPM-synchronisatie

  De acht stereo audiosporen werken in tandem met de samplersectie en stellen u in staat om direct vocalen of akoestische instrumenten op te nemen, terwijl de sequencer loopt. De BPM-synchronisatiefunctie stelt u in staat het tempo te synchroniseren zonder de toonhoogte van de opgenomen partijen te veranderen.
- 'Realtime Quantize' tijdens het afspelen

  De 128 MIDI sporen bevatten een 'Play Quantize'-functie die de timing corrigeert tijdens het afspelen zonder de data, die u eigenlijk aan het invoeren bent, te wijzigen. De speeldate kan niet alleen naar de samplersectie gestuurd worden maar ook door de twee MIDI uitgangen.

  U kunt ook de pianorol en eventlijst wijzigingen in het grote LCD-scherm gebruiken.
- Grote velocity pads

  De zestien pads zijn aanslaggevoelig en reageren op aftertouch, wat u subtiele spelnuances met uw vingertoppen laat bedienen. Er is een Roffelfunctie en een 'Multi Level'-functie, die u in staat stelt om één enkele sample aan de zestien pads toe te wijzen op zestien aanslagniveaus.

Drie effectprocessors

De MV-8000 bevat drie effectprocessors, die u kunt gebruiken bij het bewerken van samples, hersamplen of om de laatste hand te leggen aan uw song; multi-effect, galm en chorus/delay. De multi-effectprocessor levert 24 verschillende algoritmes

gebruikmakend van COSM-technologie.

Mastering toolkit voor het produceren van muziek-CD's

De MV-8000 bevat hetzelfde mastering toolkit als Rolands geprezen VS-serie, wat u in staat stelt om multi-band compressie van professionele kwaliteit toe te passen bij het creëren van een twee-sporen (stereo-) mix voor een muziek-CD. U kunt de interne CD-R/RW-drive gebruiken om de gemasterde data direct op een muziek-CD te branden.

Interne harde schijf en USB-aansluitbaarheid op de computer

Al uw werkdata binnen de MV-8000 kan opgeslagen worden als een 'project' op de interne harde schijf. Een USB-kabel is alles wat u nodig heeft om de MV-8000 op uw computer aan te sluiten, wat u in staat stelt om audiodata te versturen tussen de interne harde schijf van de MV-8000 en uw computer.

V-LINK-functies

De MV-8000 kan de Edirol DV-7PR synchroon met de muziek tussen beelden laten schakelen, en u kunt de schuiven gebruiken om de helderheid, kleur of afspeelsnelheid van de beelden aan te passen.

Directe aansluiting voor draaitafels

Naast de microfoon-/lijningangen voor het aansluiten van microfoons en instrumenten bevat de MV-8000 een phono-ingang voor het aansluiten van een draaitafel.

Grote verscheidenheid aan uitbreidingsmogelijkheden

- Audio I/O uitbreidingsoptie (MV8-OP1)

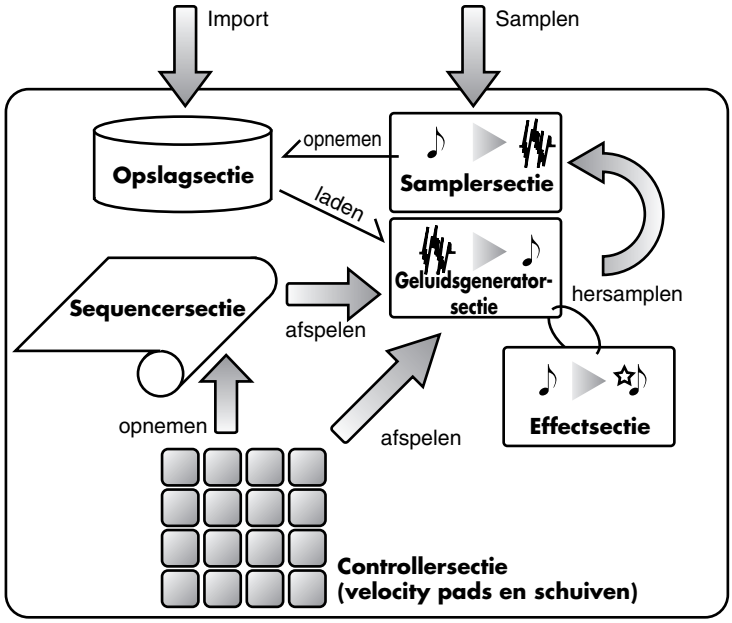
  Dit breidt de audio in- en uitgangen van de MV-8000 uit. Het levert zes analoge multi-uitgangen voor het uitsturen naar een externe mixer, en een R-BUS-aansluiting voor digitale aansluiting op een apparaat uit de VS-serie of een computer. Er is ook in een optische en een digitale uitgang voorzien.
- VGA/muis uitbreidingsoptie (MV8-VGA)

  Dit stelt u in staat om een VGA-monitor aan te sluiten, waardoor u een muis kunt gebruiken voor grafisch programmeren.

De opbouw van de MV-8000

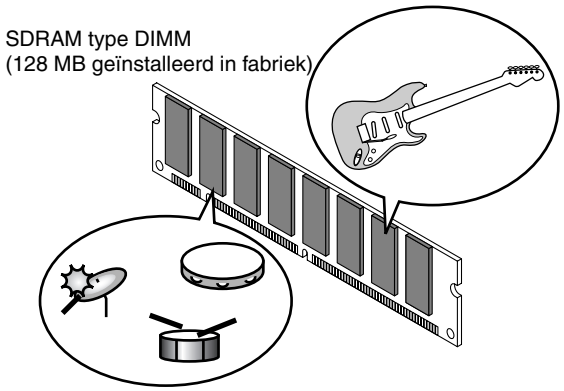
Basisstructuur

Grof gezegd bestaat de MV-8000 uit een 'samplersectie', 'geluidsgeneratorsectie', 'opslagsectie', 'sequencersectie' en een 'controllersectie'.



'Samplen' is het proces van het opnemen van geluiden met een sampler.

Sampler sectie



DIMM is het type geheugen geïnstalleerd in de MV-8000. Bij levering is er een 128 MB DIMM-module geïnstalleerd. U kunt deze vervangen door een DIMM-module van maximaal 512 MB (pag. 183). Zie **Specificaties** (pag. 445) voor meer over het type en de specificaties van de DIMM-modules die gebruikt kunnen worden.

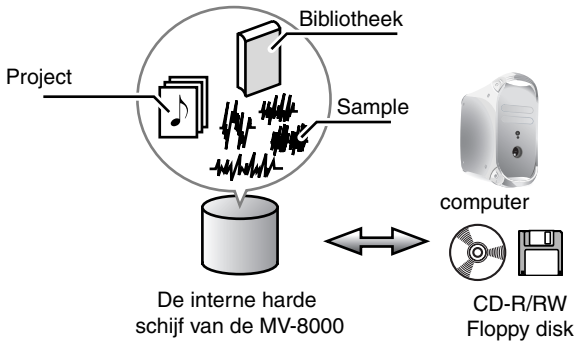
De sampler stelt u in staat om audiomateriaal van de analoge ingangen op te nemen of om Wave files (.WAV-bestanden) te laden om gebruikt te worden als 'samples' – het basiselement van geluid op de MV-8000. De sampler van de MV-8000 neemt op met 44.1 kHz / 16-bit, wat hoogkwalitatieve geluiden levert. Gesampelde geluiden worden opgeslagen in het interne DIMM-geheugen (SDRAM-type). De MV-8000 wordt geleverd met 128 MB geheugen geïnstalleerd (de MV-8000 ondersteund maximaal 512 MB) wat u geheugenruimte geeft om frases te samplen en de synthesefuncties te gebruiken om instrumentale geluiden te manipuleren.

Geluidsgenerator sectie

MEMO
De geluidsgeneratorsectie van de MV-8000 kan maximaal 64 stemmen te gelijk produceren.

Dit is de sectie die het geluid produceert. Op commando van de MIDI berichten die het ontvangt van de controllersectie, sequencersectie of een extern MIDI apparaat roept de geluidsgeneratorsectie de corresponderende sample op uit het DIMM-geheugen en stuurt het naar de uitgangen. Deze sectie bevat ook de drie effectprocessors. Zie voor meer daarover het stuk **Effectsectie** (pag. 23).

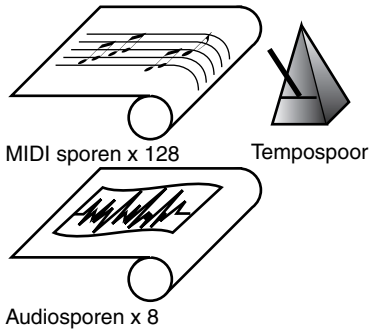
Opslag sectie



De MV-8000 is in het bezit van interne harde schijf die u een groot aantal songs op laat slaan. Tevens bevat het een USB-aansluiting, CD-R/RW-drive en floppy drive, wat u alle middelen geeft om audiobestanden uit te wisselen met uw computer, materiaal te verzamelen voor uw creaties en uw voltooide producties te distribueren.

?
USB (Universal Serial Bus) is een type seriële interface, dat op de meeste hedendaagse computers gevonden kan worden. De MV-8000 functioneert als een 'USB Master Storage Class'-apparaat, en zal op een aangesloten computer gezien worden als een externe harde schijf.

Sequencer sectie



Deze sectie neemt uw spel op de velocity pads op als MIDI berichten en stuurt opgenomen MIDI berichten naar de geluidsgeneratorsectie. De sequencer van de MV-8000 levert 136 sporen (128 MIDI sporen + 8 audiosporen).

MIDI berichten opgenomen in de sequencer kunnen door de MIDI uitgang uit worden gestuurd om een extern MIDI apparaat of V-LINK apparaat aan te sturen.

De sequencer levert krachtige opname/afspeel/wijzigingsfuncties zoals 'Input Quantize' (pag. 82) en 'Loop Recording' (pag. 80) en kan tot 150.000 events opnemen.

MEMO
Het tempospoor bepaalt de afspeelsnelheid van de sequencer. Door het tempospoor aan te passen, kunt u het tempo laten veranderen tijdens uw song.

Beheer sectie

Deze sectie beslaat de velocity pads, schuiven en C(controle)-knoppen op het toppaneel en een voetschakelaar aangesloten op het achterpaneel.

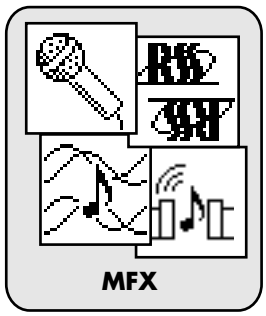
Uw spelbewegingen (bijv. het aanslaan of loslaten van een pad of het indrukken van een pedaal) worden omgezet in MIDI berichten en naar de geluidsgeneratorsectie, sequencersectie en externe MIDI apparaten gestuurd.

Effectsectie

U kunt drie effecten tegelijk gebruiken (een multi-effect, een chorus/delay en een galm) en onafhankelijke instellingen maken voor elk daarvan.

MEMO
MFX-, chorus/delay- en galminstellingen kunnen opgeslagen worden in de effectbibliotheek.

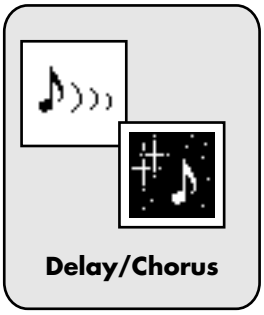
Multi-effect



Multi-effecten geven een totaal verschillend karakter aan het geluid zelf. U kunt kiezen uit 24 algoritmes (manieren van berekening), waarop de interne DSP het geluid zal bewerken. Multi-effecten worden afgekort als 'MFX' in deze gebruiksaanwijzing en op de MV-8000 zelf.

Als u uw voltooide song gaat masteren kunt u het mastering toolkit (een drie-bands stereo compressor/limiter) geleverd door de multi-effectsectie gebruiken.

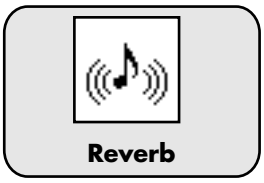
Delay/chorus



Chorus is een effect dat diepte en ruimtelijkheid aan het geluid geeft. Delay voegt een vertraagd geluid toe aan het geluid om een echo te creëren.

U kunt dit effect gebruiken als chorus of als delay.

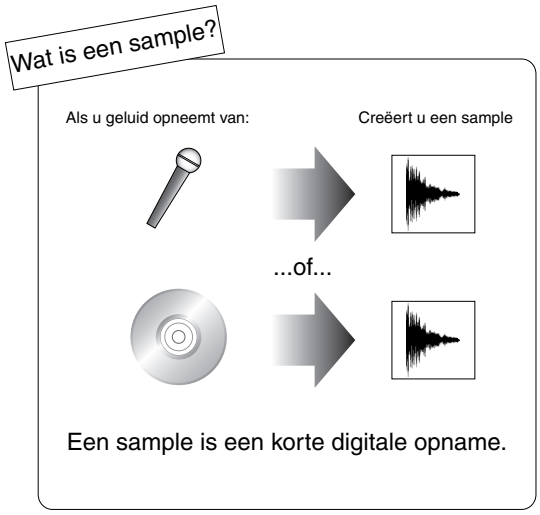
Reverb



Reverb (galm) is een effect dat het geluid van een optreden in een akoestisch reflecterende omgeving, zoals een concertzaal of grot, nabootst.

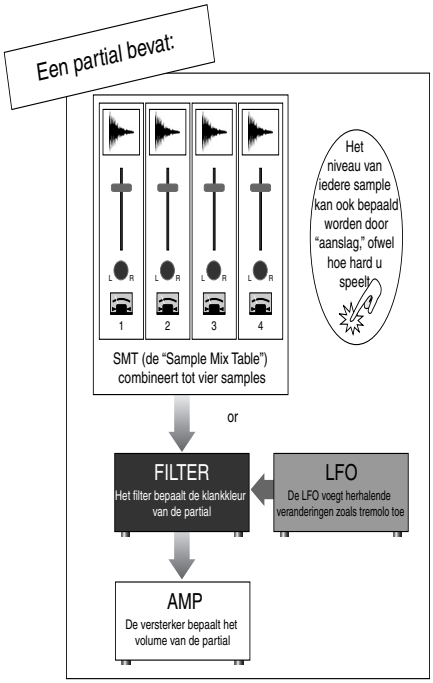
Data-eenheden en hoe ze beheerd worden

Sample



Samples zijn de kleinste eenheid van audiodata die door de MV-8000 gebruikt wordt. Samples zijn digitale data gecreëerd door het opnemen of importeren van audiodata.

Meer over Partials

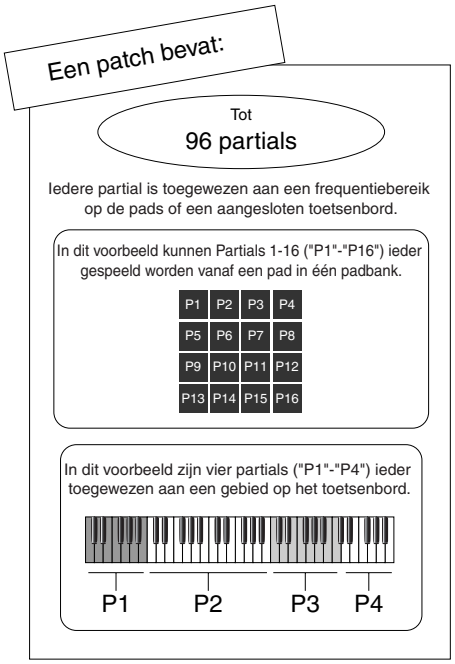


Iedere Partial stelt u in staat om vier samples (mono of stereo) gelaagd te combineren. De combinatie van deze samples wordt een SMT ('Sample Mix Table') genoemd. U kunt verschillende samples af laten spelen naar veranderingen in aanslag of een andere bedieningsmethode.

? Naast tot vier samples (delen audiodata) bevat de Sample Mix Table (SMT) ook niveau, pan en stemmingsdata.

? Aanslag is onderdeel van de data van een noot. Het geeft de kracht waarmee een noot gespeeld is aan. Op de MV-8000 hangt de aanslag van een noot af van de kracht, waarmee u een aanslag-gevoelig pad aanslaat of een aangesloten MIDI toetsenbord bespeelt.

Patches en Partials



Patches bevatten 'Partials,' wat de kleinste eenheid van audio producerende data is op de MV-8000. U kunt tot 96 Partials toewijzen aan een patch, en een sample toewijzen aan iedere Partial.

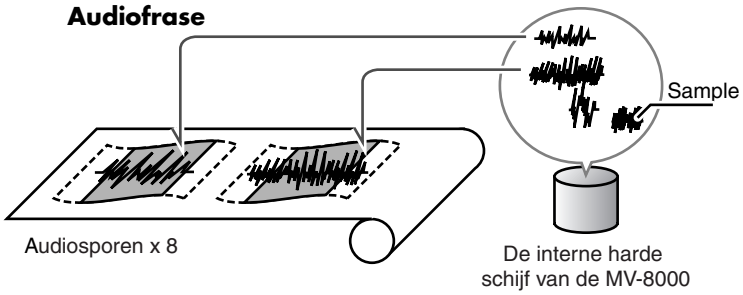
U kunt een Partial beschouwen als refererend aan een nootnummer (bijv. één toets op een toetsenbord). Door bijvoorbeeld aan iedere Partial een verschillend percussiegeluid toe te wijzen, kunt u een patch creëren die een set ritme-instrumenten speelt of u kunt een patch creëren met niets dan pianosamples toegewezen van hoge naar lage regionen van het toetsenbord.

MEMO
Bij een 'drum type'-patch zijn alle Partials toegewezen om een set ritme-instrumenten te creëren. Bij een 'toetsen type'-patch zijn de Partials toegewezen om een scala aan toonhoogten te produceren.

Patches en partijen

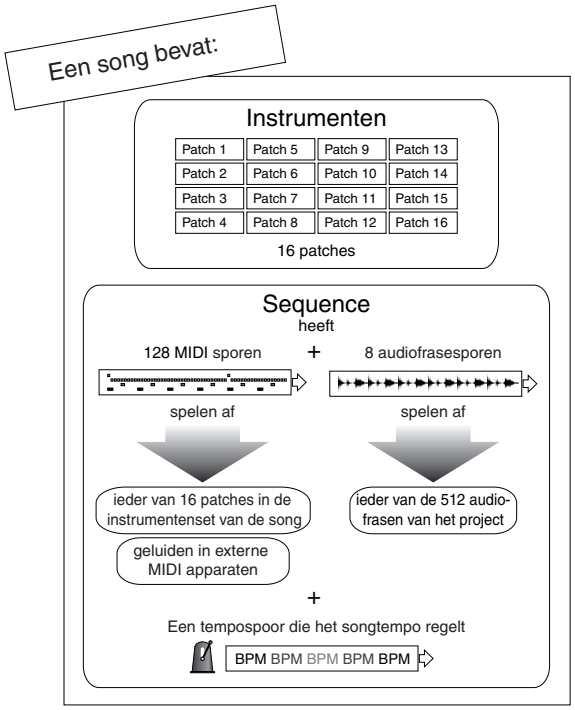
Aangezien de MV-8000 zestien geluidsgenerators (partijen) heeft, kunt u zestien muziekinstrumenten (patches) tegelijk gebruiken. Elk MIDI spoor zal bij het afspelen gebruik maken van de patch die is toegewezen aan de partij, aangestuurd door dat spoor. Een partij biedt de mogelijkheid om volume en pan (stereopositie) en de hoeveelheid signaal, die naar de effecten wordt gestuurd in te stellen.

Audiofrases



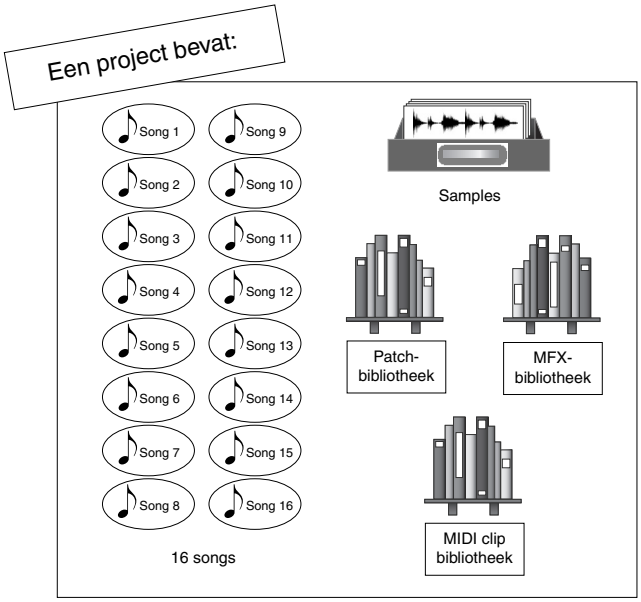
Samples in een project kunnen afgespeeld worden door ze op een audiospoor te zetten. Aangezien de audiofrases (audio events) die op een audiospoor gezet zijn tempo data bevatten, kunnen ze gesynchroniseerd worden met het afspelen van de sequencer. Zelfs als u de sequencer versnelt of vertraagt, zullen de audiofrases realtime krimpen of uitrekken, zodat er geen ruimten tussen zitten.

Song



Een song bevat sequencedata die speeldate opneemt naast een tijdsas. Naast sequencedata bevat een song ook instellingen van patches en audiofrases en effectinstellingen.

Project



De grootste data-eenheid waar de MV-8000 mee werkt is het 'project.' Een project bevat de volgende data.

Naame	Inhoud
Sample	Een stukje geluid
Song	Sequencedata Opnametoewijzingen voor de patches, audiofrases en samples gebruikt door alle sporen
Patchbibliotheek	Opslaglocatie voor audio instellingen
MFX bibliotheek Delay/chorus bibliotheek Galmbibliotheek Mastering toolkit (MTK) bibliotheek	Opslaglocaties voor verscheidene effectinstellingen
MIDI clip bibliotheek	Opslaglocatie voor stukken MIDI sequencedata.

MEMO

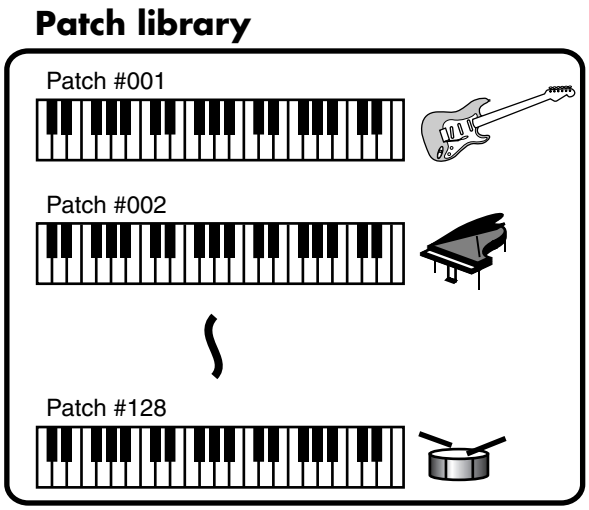
Als u een project laadt, zal alle data daarvan naar het interne geheugen van de MV-8000 geladen worden, en zullen al uw wijzigingen en andere handelingen werkelijk uitgevoerd worden op de data in het geheugen. Dit betekent, dat u veel sneller kunt werken dan op systemen gebaseerd op media, zoals harde schijven.

MEMO

Een project kan tot 16 songs bevatten, maar de eigenlijke grens kan lager liggen afhankelijk van de hoeveelheid data (events) die u creëert.

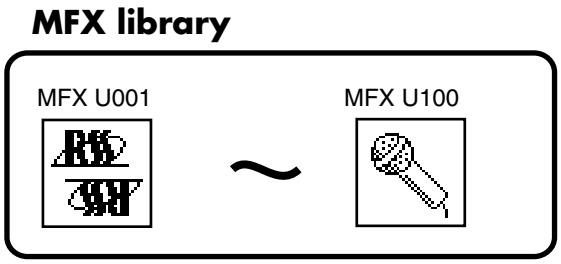
Bibliotheken

Patch bibliotheek



Patches in een song kunnen opgeslagen worden in de patchbibliotheek en kunnen ten alle tijde weer opgeroepen worden. De patchbibliotheek kan 128 patches bevatten.

MFX bibliotheek



De MV-8000 levert 24 bytes aan MFX (multi-effect)-algoritmes. Elk algoritme heeft een verscheidenheid aan parameters, en u kunt de instellingen van deze parameters opslaan in de MFX bibliotheek. U kunt deze MFX-instellingen gebruiken door ze op te roepen binnen het MFX-effect. De MFX bibliotheek bevat 24 alleen-lezen geheugenplaatsen en 100 gebruikersplaatsen waar u uw eigen instellingen in op kunt slaan.

Delay/Chorus bibliotheek

Dit is waar u instellingen van delay/chorus op kunt slaan. De Delay/Chorus bibliotheek bevat vier alleen-lezen geheugenplaatsen en 50 gebruikersplaatsen waar u uw eigen instellingen in op kunt slaan.

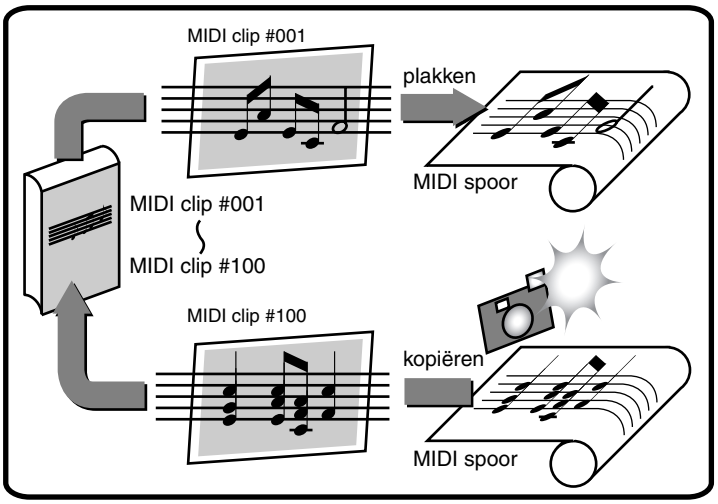
Reverbbibliotheek

Dit is waar u galminstellingen op kunt slaan. De Galm bibliotheek bevat twee alleen-lezen geheugenplaatsen en 50 gebruikersplaatsen waar u uw eigen instellingen in op kunt slaan.

Mastering toolkit (MTK) bibliotheek

Dit is waar u instellingen voor het mastering toolkit om uw songs te masteren op kunt slaan. De MTK bibliotheek bevat 21 alleen-lezen geheugenplaatsen en 100 gebruikersplaatsen, waar u uw eigen instellingen in op kunt slaan.

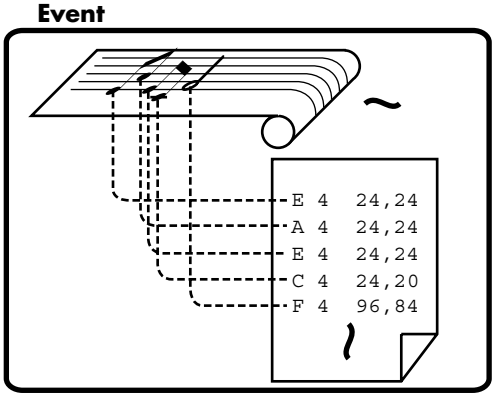
MIDI Clip bibliotheek



U kunt de MIDI Clip bibliotheek gebruiken om tot 100 porties van uw songs (sequencedata) op te slaan voor later gebruik. Als u bijvoorbeeld een favoriete frase hebt (zoals een akkoordenpatroon op een gitaar) of drumpatroon variaties (bijv. intro's, fills, breaks) die u in andere songs zou willen gebruiken, kunt u deze opslaan in de MIDI Clip bibliotheek en deze bibliotheek gebruiken als kladblok voor MIDI sequencerdata.

Events

Event

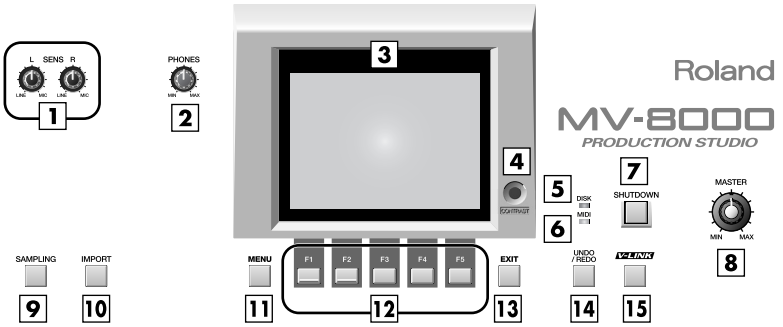


'Events' zijn de kleinste eenheid van spelinformatie opgeslagen in sequencerdata.

MEMO
Nootberichten of Control Change-berichten zoals volume of pan zijn voorbeelden van events.

Onderdelen van de MV-8000 en wat ze doen

Toppaneel



1. [SENS]-knop
Regelt de ingangsgevoeligheid

2. [PHONE]-knop
Regelt het niveau van de koptelefoon

3. LCD(Liquid Crystal Beeldscherm) scherm
Dit is een 320x240 pixel beeldscherm met achtergrondverlichting.

4. Contrastknop
Regelt het contrast van het LCD-scherm.

5. DISK-indicator (rood)

Deze indicator licht op als de MV-8000 data aan het versturen is van/naar de interne harde schijf of CD-R/RW-drive.

6. MIDI indicator (groen)
Deze indicator licht op als er MIDI data ontvangen wordt op de MIDI IN poort.

7. [SHUTDOWN]-toets

Druk op deze toets om de MV-8000 uit te zetten. U dient deze handeling uit te voeren als u klaar bent met werken met de MV-8000.

8. MASTER]-knop
Regelt het algehele volume.

9. [SAMPLING]-toets
Druk op deze toets als u wilt samplen. Als u op deze toets drukt, licht die rood op en zal het **SAMPLING MENU scherm** (pag. 351) weergegeven worden.

10. [MENU]-toets
Als deze toets oranje oplicht, kunt u erop drukken om een menu in het beeldscherm weer te geven. Schermen waar een menu voor beschikbaar is, worden aangegeven met een M (menu -icoon) links in het functie schermgebied.

11. F(functie)-toetsen

De toetsen F1 – F5 corresponderen met functies weergegeven onderin het beeldscherm. De beschikbare functies zijn afhankelijk van het getoonde scherm.

12. [EXIT]-toets
Druk op deze toets om terug te keren naar het voorgaande scherm of om een handeling te onderbreken.

13. [UNDO/REDO]-toets

U kunt op deze toets drukken om de resultaten van een wijzigingscommando in de sequencersectie ongedaan te maken (UNDO). Als u deze toets nogmaals indrukt, maakt u het UNDO-commando ongedaan (m.a.w. REDO).

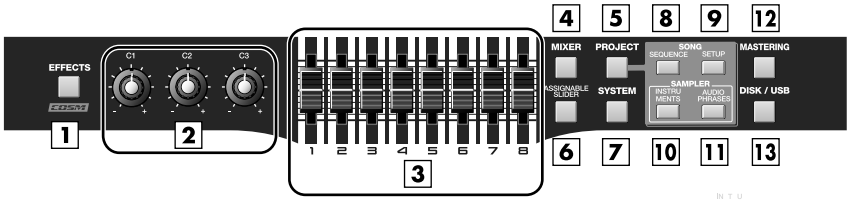
14. V-LINK toets
Druk op deze toets als u de V-Link-functies wilt gebruiken (de toets zal blauw oplichten). Dit stelt u in staat om extern aangesloten V-LINK-compatibele

NOTE
Als de DISK-indicator oplicht, moet u nooit het apparaat uitzetten of bloot stellen aan vibratie zoals door een pad aan te slaan. Als u dit wel doet, veroorzaakt u wellicht storing.

NOTE

MEMO
[UNDO] licht oranje op als UNDO beschikbaar is (m.a.w. als de vorige handeling bewaard is gebleven). Na het uitvoeren van UNDO zal [UNDO] knipperen, wat aangeeft dat REDO beschikbaar is.

videoapparatuur te besturen vanaf MV-8000, wat u in staat stelt de videoapparatuur te 'bespelen.'



1. [EFFECTS]-toets
Druk op deze toets als u effectinstellingen wilt maken (de toets zal oranje oplichten). De MV-8000 levert ingebouwde MFX (multi-effect), delay/chorus en galmeffecten.

2. C(controle)-knoppen
Deze controleknoppen stellen u in staat om effectparameters direct in te stellen.

3. Schuiven
Normaalgesproken zult u deze als mixerschuiven gebruiken. De parameters, die ingesteld worden met de schuiven, is afhankelijk van het scherm dat getoond wordt in het beeldscherm. De 'Assignable Slider'-functie en de V-LINK-functie hebben ook weerslag op de parameters die door deze schuiven bedient worden.

4. [MIXER]-toets
Geeft toegang tot het **MIXER scherm** (pag. 375) (de indicator licht oranje op).

5. [PROJECT]-toets
Geeft toegang tot het **PROJECT scherm** (pag. 306) (de indicator licht oranje op), wat u een project laat laden of opslaan.

6. [ASSIGNABLE SLIDER]-toets
Druk op deze toets om de schuiven te gebruiken om MIDI berichten te versturen (indicator licht oranje op).

7. [SYSTEM]-toets
Geeft toegang tot het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) (indicator licht oranje op), wat u systeeminstellingen voor de MV-8000 laat maken.

8. [SEQUENCE]-toets
Geeft toegang tot het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) (indicator licht oranje op). Het scherm dat weergegeven wordt is het basisscherm van de MV-8000.

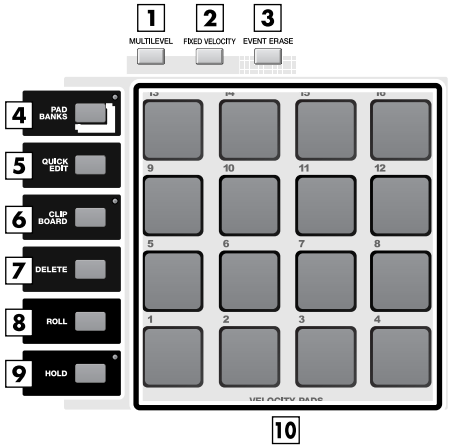
9. [SONG SETUP]-toets
Geeft toegang tot het **SONG SETUP scherm** (pag. 254) (indicator licht oranje op), wat u instellingen laat maken voor een song opgeslagen binnen een project of songs laat selecteren.

10. [INSTRUMENTS]-toets
Geeft toegang tot het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) (indicator licht oranje op), waar audiodata die opgenomen is met de sampler of geïmporteerd vanaf een andere bron voorbereid kan worden voor gebruik als instrument. Deze instrumenten worden beheerd als 'patches', en kunnen op ieder gewenst moment opgeroepen worden.

11. [AUDIO PHRASES]-toets
Geeft toegang tot het **AUDIO PHRASES scherm** (pag. 299) (indicator licht oranje op). Een 'audio phrase' (audiofrase) is een stuk audiodata van enige lengte (bijv. een ritmepatroon van meerdere maten). Hier kunt u audiofrases beheren en bewerken.

12. [MASTERING]-toets
Geeft toegang tot het **MASTERING MENU scherm** (pag. 336) (indicator licht oranje op). Hier kunt u het mastering toolkit gebruiken om de laatste hand te leggen aan de twee-kanaals audiodata (WAV-bestand) gecreëerd door het afmixen van uw song.

13. [DISK/USB]-toets
Geeft toegang tot het **DISK/USB MENU scherm** (pag. 327) (indicator licht oranje op). Hier kunt u onderhoud aan de interne schijf uitvoeren, de CD-spelerfunctie gebruiken en communiceren met uw computer via USB.



1. [MULTILEVEL]-toets

Deze toets wijst verschillende niveaus van aanslag (speelkracht) aan elk van de zestien velocity pads. Het aanslaan van pad 1 zal een aanslagniveau van 7 produceren, terwijl het aanslaan van pad 16 een aanslagniveau van 127 zal produceren (pag. 74).

2. [FIXED VELOCITY]-toets

Deze toets laat een aanslaggevoelig pad de kracht, waarmee u aanslaat (aanslag) negeren. De pad zal altijd een gespecificeerd aanslagniveau produceren (indicator licht oranje op). Gebruik het **PAD scherm** (pag. 319) om een aanslagwaarde te specificeren.

MEMO
Als MULTILEVEL=aan of FIXED VELOCITY=aan zal de kracht waarmee u het pad aanslaat genegeerd worden.

3. [EVENT ERASE]-toets

Gebruik deze toets om een nootbericht uit de sequencedata te verwijderen. Tijdens het opnemen van sequencedata kunt u een specifiek nootbericht wissen door [EVENT ERASE] ingedrukt te houden en de pad die correspondeert met het ongewenste nootbericht in te drukken.

4. [PAD BANKS]-toets

Door de zestien velocity pads naar een andere bank te schakelen, kunt u een grotere verscheidenheid aan muzikale bronnen gebruiken. Er is in zes patchbanken en 32 audiofrasebanken voorzien.

5. [QUICK EDIT]-toets

Deze toets laat u de geluiden die toegewezen zijn aan de velocity pads bewerken. Sla de pad waar u het geluid van wil bewerken aan en druk op [QUICK EDIT] om naar de Partial **EDIT scherm** (pag. 274) of **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) te gaan, waar u direct de geluiden van die pad kan bewerken.

MEMO
De inhoud van het klembord wordt bewaard tot u één van onderstaande acties uitvoert.

- Het apparaat uitzetten
- Een project laden
- Het klembord overschrijft door er nieuwe data naartoe te kopiëren
- Op [DELETE]+ [CLIPBOARD] drukken

6. [CLIPBOARD]-toets

Deze toets laat u tijdelijk data opslaan voor het geluid toegewezen aan een aanslaggevoelig pad. Houd de pad die u op wilt slaan ingedrukt, en druk op [CLIPBOARD] en de paddata zal naar het klembord gekopieerd worden (de indicator zal rood oplichten). Houd als de rode indicator verlicht is [CLIPBOARD] ingedrukt en sla een ander aanslaggevoelig pad aan. De data zal van het klembord naar de velocity pad die u zojuist aangeslagen heeft gekopieerd worden.

7. [DELETE]-toets

Houd om het materiaal (Partial of audiofrase) toegewezen aan een aanslaggevoelig pad te verwijderen [DELETE] ingedrukt en sla het desbetreffende pad aan.

8. [ROLL]-toets

U kunt een roffel (snel herhaalde aanslagen) produceren door [ROLL] ingedrukt te houden en een aanslaggevoelig pad aan te slaan.

MEMO
De ruimte tussen noten van een roffel kan ingesteld worden in het **PAD scherm** (pag. 319), 'Roll Interval' parameter of in een popup-menu waar u toegang tot krijgt als u op [SHIFT]+[ROLL] drukt.

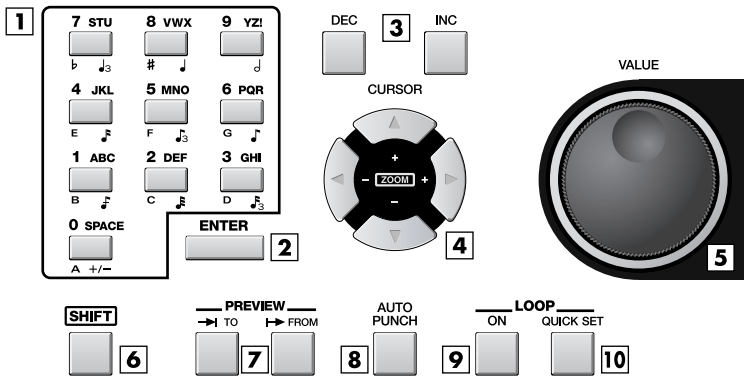
9. [HOLD]-toets

Door [HOLD] ingedrukt te houden en een aanslaggevoelig pad aan te slaan, kunt u de pad in ingedrukte toestand laten blijven (de indicator licht rood op). Druk nogmaals op [HOLD] om de vasthoudfunctie af te breken (de indicator zal uitgaan).

10. VELOCITY PADS

Gebruik deze pads om sequences in te voeren en samples af te spelen. Aangezien de pads aanslaggevoelig zijn (d.w.z. elk pad reageert op de kracht, waarmee het aangeslagen wordt) kunt u ze gebruiken om dynamische variatie aan uw spel toe te voegen. De pads reageren ook op polyfone aftertouch;. Ze reageren op de kracht waarmee ze ingedrukt worden na de oorspronkelijke aanslag.

MEMO
Tijdens het spelen van een roffel wordt aftertouch-data omgezet in aanslag.



1. Numerieke toetsen
Gebruik deze toetsen om sequencedata, alfabetische tekens voor namen of numerieke parameterwaarden in te voeren. Deze toetsen maken het makkelijker om snel achtereenvolgend numerieke waarden in te voeren.

2. [ENTER]-toets
Voltooid de numerieke data ingevoerd met de numerieke toetsen. Deze toets functioneert ook als uitvoerings-/bevestigingstoets voor het commando bij de aangegeven locatie in het beeldscherm.

3. [DEC]/[INC]-toetsen
Deze toetsen verlagen ([DEC]) of verhogen ([INC]) de waarde van een parameter. Als u een toets ingedrukt houdt, verandert de waarde doorlopend.

4. Cursortoetsen
Gebruik deze toetsen om punten uit een menu of lijst te kiezen of om naar de parameter die u in wilt stellen te gaan.

5. VALUE-draaischijf
Gebruik deze om de waarde van een parameter te verhogen of verlagen. Draai de draaischijf linksom om de waarde te verlagen en rechtsom om de waarde te verhogen.

6. [SHIFT]-toets
Gebruik deze toets om toegang te krijgen tot meerdere functies die door één toets bedient worden. Houd om een functie binnen een wit frame op het toppaneel (bijv. STEP REC of MARKER SET) te gebruiken, [SHIFT] ingedrukt en druk op de gewenste toets. Als u zeer snel de waarde van een parameter wilt verlagen of verhogen kunt u [SHIFT] ingedrukt houden en [DEC]/[INC] of de VALUE-draaischijf gebruiken.

7. [PREVIEW TO]/[PREVIEW FROM]-toetsen
[PREVIEW TO] speelt de sequencedata af vanaf een punt kort voor de huidige locatie. [PREVIEW FROM] speelt de sequencedata voor korte tijd af vanaf de huidige locatie. Door deze functies samen te gebruiken, kunt u makkelijk een exacte locatie in een nummer vinden.

8. [AUTO PUNCH]-toets
Deze functie begint en beëindigt automatisch de opnamemodus tijdens een gespecificeerde regio van de sequence. Als u op [AUTO PUNCH] drukt, zal de indicator oranje oplichten. Als u in deze situatie op begint te nemen, zal de eigenlijke opname pas beginnen op het 'punch-in'- punt (opname-startlocatie) dat u gespecificeert heeft. Als u bij het 'punch-out'-punt (opname-eindpunt) komt, zal de opname automatisch ophouden. Druk om de 'Auto Punch'-functie te beëindigen nogmaals op [AUTO PUNCH] (de indicator zal uitgaan).

9. [LOOP ON]-toets
Druk op deze toets als u een loop (continue herhaling) op wilt nemen of af wilt spelen. LOOP [ON] zal oranje oplichten. Als u het afspelen of opnemen van een sequence start in deze situatie zal opname of afspelen continu herhaald worden tussen de loop-starttijd en loop-eindtijd die u gespecificeerd heeft. Door de 'Loop'-functie samen met de 'Auto Punch'-functie te gebruiken, kunt u Loop-opname uitvoeren.

10. [LOOP QUICK SET]-toets
Deze toets stelt de huidige maat in als begin van de loop. U kunt dan onmiddellijk beginnen met loop-opname om een frase of idee op te nemen.

MEMO
Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u op [DEC]/[INC] drukt of aan de VALUE-draaischijf draait, zal de hoeveelheid van de toename of afname met tien vermenigvuldigd worden.

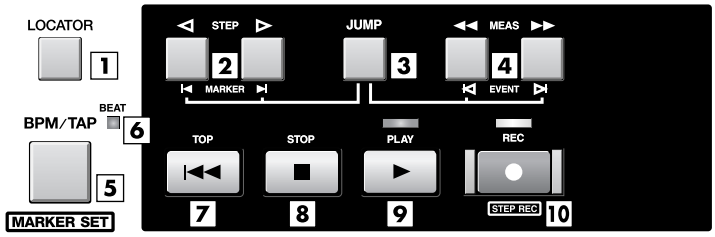
MEMO
In deze gebruiksaanwijzing betekenen aanwijzingen zoals '[SHIFT]+[INC]' dat u [SHIFT] ingedrukt moet houden en op [INC] moet drukken.

MEMO
De voorbeschouwinglengte wordt ingesteld in het **GLOBAL scherm** (pag. 318), 'Preview Length' parameter.

MEMO
De 'auto punch'-regio wordt ingesteld in het **RECORDING PARAMETER scherm,** dat verschijnt als u op [REC] drukt.

MEMO
De loopregio wordt ingesteld door de 'Loop Top'- en 'Loop End' parameters in het LOOP popupmenu (in het **SEQUENCE scherm**, druk op [MENU] [Cursor R] en kies 'Loop').

MEMO
De lengte van de loop wordt gespecificeerd door de 'QUICK SET Length' parameter in het LOOP popupmenu (in het **SEQUENCE scherm**, druk op [MENU] [Cursor R] en kies 'Loop').



1. [LOCATOR]-toets
Geeft toegang tot de **LOCATOR popup** (pag. 249). U kunt locatiemarkeringen plaatsen op tien gewenste tijdslocaties in de sequencedata. De Locator-functie stelt u in staat om direct naar één van deze locaties te gaan.

2. [STEP]-/[MARKER]-toetsen
Als u op deze toetsen individueel indrukt, wordt de huidige tijdslocatie verschoven per eenheid van de Staptijd. Als u de toets ingedrukt houdt zal de tijd continu verschuiven. Als u [JUMP] ingedrukt houdt en op één van deze toetsen drukt, zult u naar de volgende of vorige markering in de sequencedata gaan.

3. [JUMP]-toets
[JUMP]+[STEP] verschuift de tijdslocatie naar de volgende of vorige markering.
[JUMP]+[MEAS] verschuift de tijdslocatie naar het volgende of vorige event.
[SHIFT]+[JUMP] toont de **JUMP popup** (pag. 250) waar u direct een tijdslocatie om naar toe te gaan in kunt voeren.

4. [MEAS]-toetsen
Als u op deze toetsen individueel indrukt, wordt de huidige tijdslocatie verschoven per maat. Als u de toets ingedrukt houdt, zal de tijd continu verschuiven. Als u [JUMP] ingedrukt houdt en op één van deze toetsen drukt, zult u naar het volgende of vorige event in de sequencedata gaan.

5. [BPM/TAP]-/[MARKER SET]-toets

Als u eenmaal op deze toets drukt zal de **BPM/TAP popup** getoond worden, waar u het tempo van de sequencer in kunt voeren in BPM (kwartnoot Tellen Per Minuut). Door drie keer of meer in het gewenste tempo op [BPM/TAP] te drukken kunt u de sequencer op dat tempo zetten. In beide gevallen kunt u vrij het tempo instellen mits het Tempospoor (pag. 242) niet gebruikt wordt.
Door [SHIFT]+[BPM/TAP] in te drukken, kunt u een markering in de sequencedata opslaan.

6. [BEAT]-indicator (rood/groen)
Knippert groen op iedere tel van het huidig gespecificeerde tempo. Als de sequencer loopt knippert de indicator rood op de eerste tel van de maat en groen op de andere tellen.

7. [TOP]-toets
Zet de huidige tijd op 0001-01-000 (maat 1 – tel 1 – tik 0), m.a.w. het begin.

8. [STOP]-toets
Stopt de sequencer.

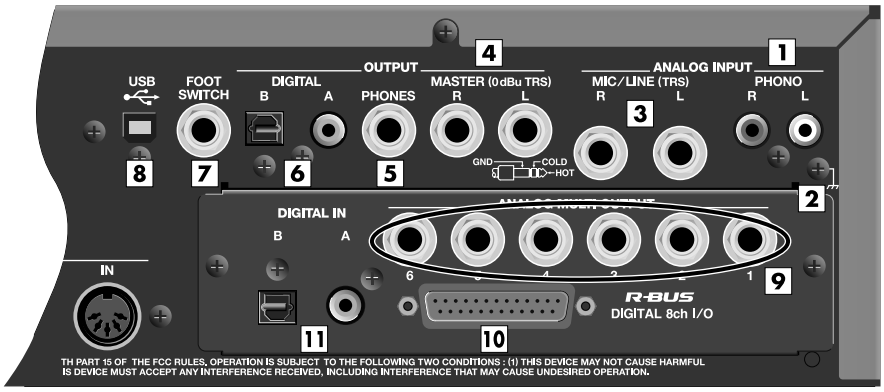
9. [PLAY]-toets
Speelt de sequencer af. Op [PLAY] in de opname-gereedheidsmodus (de [REC]-indicator rood knipperend) start opnamen.

10. [REC]-toets
Gebruik deze als u opnamen wilt maken. Eenmaal op deze toets drukken, geeft toegang tot de opname-gereedheidsmodus (de indicator knippert rood). Druk in de opname-gereedheidsmodus op [PLAY] om de opname te beginnen (de indicator licht rood op). Druk tijdens de opname op [REC] om de opname te stoppen (punch-out; de indicator knippert rood). De sequencer zal echter niet stoppen maar verder gaan met afspelen.
U kunt als de sequencer gestopt is op [SHIFT]+[REC] drukken om het **STEP REC (MIDI) scherm** (pag. 252) of **STEP REC (AUDIO) scherm** (pag. 253) te tonen.

MEMO
Als u het tempospoor gebruikt, kunt u geen gebruik maken van [BPM/TAP] om het tempo te wijzigen. Als u het tempo op deze manier wilt wijzigen, moet u het tempospoor uitzetten.

MEMO
Zie voor meer over het verschil tussen locatiemarkeringen en markeringen (die allebei gebruikt kunnen worden om locaties te identificeren) de sectie **Het toewijzen van markeringen (locatiepunten) in de song** (pag. 115).

Achterpaneel



1. Analoge ingang PHONO
Hier kunt u een draaitafel (platenspeler) op aansluiten.

2. Aardepunt
Gebruik deze als u een draaitafel aangesloten heeft. Door de aardedraad op dit punt ('aarde') aan te sluiten, kunt u de brom en ruis die zich voor zou kunnen doen verminderen.

3. Analoge ingang MIC/LINE
Dit zijn analoge ingangen. U kunt hier microfoons en apparatuur op lijnniveau aansluiten.

MEMO
Afhankelijk van de positie van uw microfoon en luidsprekers kan het gebeuren dat u akoestische rondzang (een piepend geluid) ondervindt. Neem als dit gebeurt de volgende maatregelen:

- Verander de richting van de microfoon
- Plaats de microfoon verder van de luidsprekers af
- Verlaag het volume

4. Hoofduitgang
Dit zijn de analoge hoofduitgangen. Sluit deze aan op uw muziekinstallatie of actieve monitors.

5. Koptelefoonuitgang
Hier kunt u een koptelefoon op aansluiten.

6. Digitale uitgang A, B

Dit zijn digitale uitgangen. 'A' is een coaxiale aansluiting en 'B' is een optische aansluiting. U kunt deze schakelen om het geluid van de algemene uitgang of van de MULTI OUTPUT-bus uit te sturen.

7. Voetschakelaar
Hier kunt u een los verkrijgbare voetschakelaar (bijv. Roland DP-2 of BOSS FS-5U) op aansluiten en deze gebruiken om de MV-8000 op verschillende manieren te bedienen.

8. USB
Deze aansluiting stelt u in staat om de MV-8000 op uw computer aan te sluiten om bestanden uit te wisselen.

9. Analoge multi-uitgang
Deze uitgangen sturen het geluid van de MULTI-OUTPUT-bus uit.

10. R-BUS
Dit is een digitale 2-kanaals in/ 8-kanaals uit aansluiting. U kunt ook de instelling van de ingangsselectie gebruiken om ingangsaudio van R-BUS kanaal 1 en 2 te ontvangen of om de R-BUS kanalen 1~8 te gebruiken om het geluid van de MULTI OUTPUT-bus uit te sturen.

MEMO
De illustratie toont het achterpaneel met de optionele MV8-OP1 geïnstalleerd.

MEMO
De PHONO-ingang voorziet in een PHONO-voorversterker.

MEMO
Steek als u de PHONO-ingang niet gebruikt de meegeleverde kortsluitingspin hierin.

MEMO
De MIC/LINE-ingangen zijn TRS-aansluitingen en als volgt gesoldeerd. Voor u deze aansluitingen gebruikt, dient u de bedrading van de plug van het apparaat dat u aan wilt sluiten controleren.

MEMO
U kunt de MIC/LINE- en PHONO-ingangen niet tegelijk gebruiken.

MEMO
De digitale uitgangen ondersteunen IEC60958 (consument).

MEMO
Als u de MV-8000 via USB op uw computer aansluit, is er in de standaard USB-driver voorzien.

MEMO
De aansluitingen getoond bij de punten 9~11 zijn beschikbaar als de optionele MV8-OP1 multi I/O uitbreiding geïnstalleerd is. U kunt uitgangsinstellingen maken in het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) en de Partial **EDIT scherm** (pag. 274).

11. Digitale ingang
Dit zijn digitale audioingangen. 'A' is een coaxiale aansluiting en 'B' is een optische aansluiting.

1. MIDI (IN/OUT A/OUT B)
Gebruik deze aansluitingen om MIDI berichten te versturen naar/ ontvangen van andere MIDI apparatuur.

2. VGA OUTPUT/ MOUSE optie slot

Dit is een slot voor het installeren van een optie, die u in staat stelt om een VGA monitor en een muis aan te sluiten. In dit slot kunt u de MV8-VGA VGA/ muis-expansie (los verkrijgbaar) installeren. Om een VGA monitor en muis te kunnen gebruiken, heeft u versie 2.0 of later van de software nodig, die in de nabije toekomst verkrijgbaar zal zijn.

3. Ventilatorschacht van de koeling

De MV-8000 bevat een ventilator die voorkomt dat de temperatuur binnenin het apparaat te hoog wordt. De warme lucht wordt door deze schacht naar buiten geblazen.

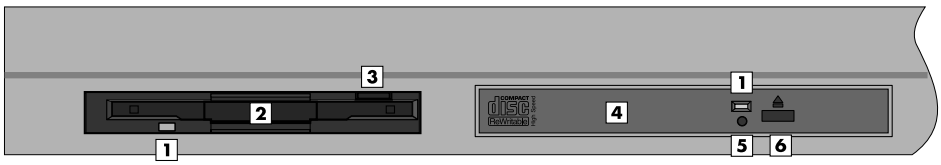
4. Stroomschakelaar
Schakelt het apparaat aan/ uit.

5. AC aansluiting
Sluit hier het meegeleverde stroomsnoer op aan.

NOTE
Maak de optiesloten niet open voor u gereed bent de desbetreffende optie te installeren.

NOTE
Plaats geen verhinderend object voor de ventilatorschacht van de koeling. Dit zou oververhitting van de MV-8000 kunnen veroorzaken met storingen als gevolg.

Voorpaneel



1. Disk toegang indicator

Deze indicator zal oplichten als de floppy disk gelezen of beschreven wordt.

2. Floppy disk slot

Met de MV-8000 kunnen 3,5′ 2HD/ 2DD floppy disks gebruikt worden. Steek de disk horizontaal in en duw door tot het in positie klikt.

3. Floppy disk uitwerptoets

Druk deze toets volledig in om de floppy disk uit te werpen.

4. CD-R/RW-drive tray

De discdrager zal open gaan als u op de CD-R/RW uitwerptoets drukt. Deze drive kan gebruikt worden met CD-ROM's en muziek-CD's en kan ook data schrijven op CD-R of CD-RW's.

5. Uitwerpgat voor noodgevallen

Dit is een uitwerpschakelaar voor CD-R/RW's voor in noodgevallen. Als het apparaat uit is gezet (bijv. door een stroomstoring), zal de discdrager niet opengaan als u op de CD-R/RW uitwerptoets drukt. In dat geval kunt u de discdrager openmaken door een rechtgebogen paperclip in dit gat te steken.

6. CD-R/RW uitwerptoets

Druk op deze toets om de CD-R/RW discdrager open te maken.

NOTE
Verwijder nooit een disk, terwijl de disk toegang indicator aan is. Als u dit wel doet, beschadigt u wellicht de data en/of de disk.

NOTE
Gebruik nooit het uitwerpgat voor noodgevallen om de disk uit te werpen, terwijl de MV-8000 in werking is. Als u dit wel doet, beschadigt u wellicht de disc en/ of de drive, en zal de disc wellicht uit de discdrager springen.

MEMO
Als het interne systeem van de MV-8000 de CD-R/RW drive gebruikt, zal het indrukken van deze toets de CD discdrager wellicht niet uitwerpen. Dit is een veiligheidsmaatregel, geen storing.

Samplen

De meest eenvoudige manier om muziek te produceren op de MV-8000 is om wave-data te arrangeren op één of meer sporen. U kunt ofwel een bestaand WAV-bestand importeren of een nieuwe opnemen (samplen).

Het opnemen van geluid

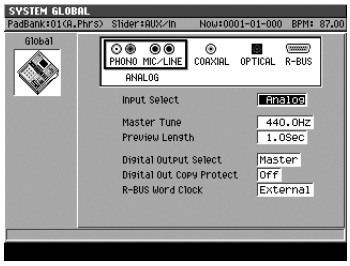
Hier volgen instructies omtrent het opnemen (samplen) vanaf een aangesloten externe microfoon of synthesizer en het gebruiken van de sample als een audiobron voor de sampler van de MV-8000.

Het maken van de eerste instellingen voor het samplen

Het kiezen van de bron (ingang) voor het samplen

SYSTEM

1. Druk op .
   Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) zal weergegeven worden.

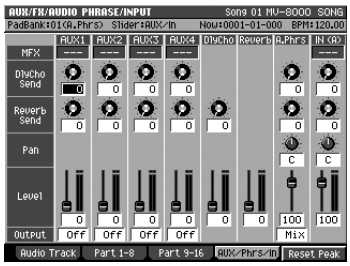


2. Met de aanwijzer in de bovenste rij iconen
   F1
   Druk op (Global) of kies het GLOBAL-icoon
   ENTER
   en druk op .
   Het **GLOBAL scherm** (pag. 318) zal weergegeven worden.
3. Gebruik de 'Input Select' parameter om de audiobron waarvan u op wilt nemen te kiezen.

Het aanpassen van de gevoeligheid en het niveau van de analoge ingang

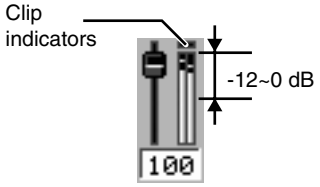
MIXER

Druk op .
Het **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375) zal weergegeven worden.



F4

4. Druk op (AUX/Phrs/In).
   De AUX bus, effect, audiofrase en ingangsmixer zullen weergegeven worden.
5. Zet de 'IN'-schuif op 100.
6. Voer een audiosignaal de ingang binnen.
   De niveaumeter zal bewegen.



L SENS R
Stel de LINE MIC LINE MIC -knoppen in.
Stel de knoppen zodanig in dat de niveaumeters zo hoog mogelijk komen binnen het bereik van –12 dB~0 dB. Als de 'clip'-indicators oplichten, is het niveau te hoog.

Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch

1. Kies voor u verder gaat de audiobron die u wilt samplen en stel het opnameniveau in.

MEMO
De verklaringen in deze handleiding bevatten illustraties, die aangeven wat normaalgesproken in het beeldscherm te zien zou zijn. Let er echter wel op dat uw apparaat een nieuwere, verbeterde versie van het systeem (m.a.w., met nieuwere geluiden) zou kunnen gebruiken, zodat wat u in het beeldscherm ziet niet altijd overeenkomt met wat u in de handleiding ziet.

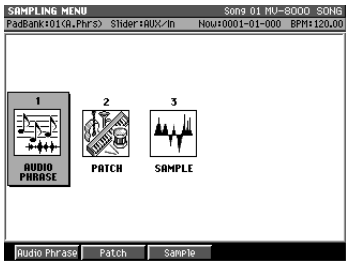
MEMO
Als de MV8-OP1 (los verkrijgbaar) niet geïnstalleerd is zal dit vaststaan op 'Analoog.'

HINT
Als u een analoge audiobron opneemt, moet u het opnameniveau instellen voordat u gaat samplen. Bij een digitaal ingangssignaal is het niet nodig om dit in te stellen aangezien het ingangssignaal op het originele niveau wordt opgenomen.

Inhoud
Belangrijkste eigenschappen
Onderdelen van de MV-8000 en wat ze doen
Samplen
Het bewerken van een gesampled geluid

* **Het maken van de eerste instellingen** (pag. 38).

2. Druk op SAMPLING .
Het **SAMPLING MENU scherm** (pag. 351) zal weergegeven worden.



3. Gebruik de [F]-toetsen om het gewenste type sampling te kiezen. Maak uw keuze naar hoe u het gesamplede geluid wilt gaan gebruiken.

F-toets	Verklaring
F1 (Audio Phrase)	Als u de sample als audiofrase gebruikt
F2 (Patch)	Als u de sample als Partial of patch gebruikt
F3 (Sample)	Als u simpelweg wilt samplen

Druk voor dit voorbeeld op [F1 (A.Phrase)] of [F2 (Patch)]. Het **SAMPLING/ RESAMPLING scherm** (pag. 352) zal weergegeven worden.

4. Gebruik de [F]-toetsen om de audiobron, waarvan u op wilt nemen te kiezen.

F-toets	Verklaring
F1 (Sampling)	Een externe audiobron samplen
F2 (Resampling)	Geluid geproduceerd door de MV-8000 zelf samplen

Druk voor dit voorbeeld op [F1 (Sampling)]. Het 'sampling' scherm zal weergegeven worden.

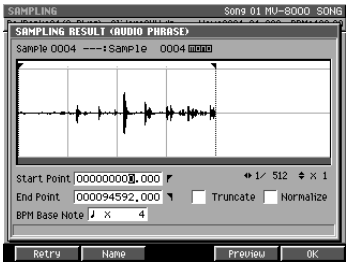
5. Zet de sample-opties als volgt.

Parameter	Waarde	Resultaat
Sample Type	Mono	Samplen in mono
Start Trigger	Manual	Handmatig beginnen met samplen
Stop Trigger	Manual	Handmatig stoppen met samplen
Auto Divide	Off	De sample niet automatisch opdelen
Auto Emphasis	Off	Geen nadruk toepassen na het samplen
Auto Normalize	Off	Niet normaliseren na het samplen

6. Druk op F5 (Start).

De 'Now Sampling…' popup verschijnt, en het samplen zal beginnen.

7. Druk op F5 (Stop).
Het samplen zal ophouden en de **SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/ PATCH) popup** (pag. 354) verschijnt.
Specificeer het deel van de sample dat u als audiofrase of patch wilt gaan gebruiken.

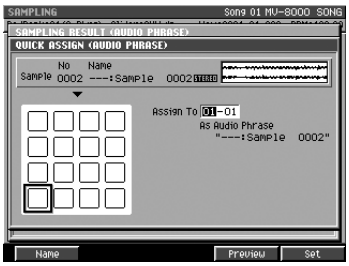


MEMO
De overgebleven tijd beschikbaar voor samplen wordt getoond in het 'Remain'-veld van het 'Sampling' scherm.

MEMO
Druk als u besluit om het resultaat van uw samplen weg te gooien op [F1 (Retry)] of [EXIT] om terug te keren naar het 'Sampling' scherm.

MEMO
Als de aanwijzer zich bij de eindpuntwaarde bevindt, kunt u op [F4 (Preview)] drukken om een stuk ter lengte van de voorbeschouwinglengte en eindigend bij het eindpunt voor te beschouwen.

8. Specificeer het begin- en eindpunt (Start Point, End Point). Het deel van de gesamplede data tussen deze twee punten zal als audiofrase of sample gebruikt worden.



9. Druk op F5 (OK).
De 'Quick Assign' popup verschijnt.

10. Sla het VELOCITY PADS aan die u aan het gesamplede geluid toe wilt wijzen.

11. Druk op F5 (Set).
De gesamplede data zal toegewezen worden aan de pad die u aangeslagen heeft. U kunt deze pad nu gebruiken om het gesamplede geluid af te spelen.

HINT
Als u het gesamplede geluid als patch gebruikt, kunt u de SMT (Sample Mix Table) gebruiken om geluiden op een complexe manier te combineren. Zie voor meer omtrent het gebruik van SMT **Het creëren van een Partial die meer dan één sample gebruikt (SMT)** (pag. 58).

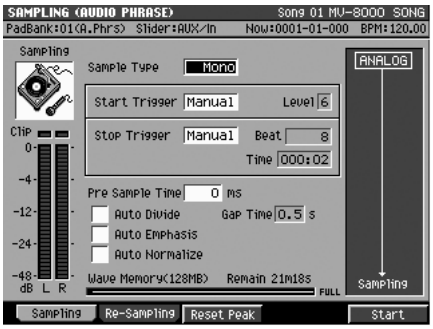
Als u de sample aan een andere bank toe wilt wijzen, moet u naar die bank schakelen voor u de pad aanslaat. Zie voor meer over het schakelen van pad banken **Het schakelen naar een andere pad bank** (pag. 73).

Handige opties tijdens het samplen

Door verschillende opties in het 'Sampling' scherm in te stellen, kunt u de methode van samplen aanpassen.

Het voorbereiden voor samplen.

Stel de parameters in voor uw gebruik zoals uitgelegd in stap 5 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).



Samplen in stereo

➜ Zet de 'Sampling type' parameter op 'Stereo.'

De audiobron zal gesampled worden in stereo. Voor samplen in stereo gelden echter de volgende voorwaarden.

- De in stereo gesamplede data neemt twee keer zoveel ruimte in als data in mono.
- Het afspelen van een stereosample neemt twee stemmen van polyfonie in beslag.

Het synchroon met de audioingang starten van samplen

➜ Stel de 'Start Trigger'- en 'Trigger Level' parameters in.

Als u de 'Start Trigger' parameter op 'Level' instelt, zal het samplen getriggerd worden door het ingangssignaal.
De 'Trigger Level' parameter specificeert de gevoeligheid van de 'Start Trigger'-functie. Lagere waarden geven een hogere gevoeligheid, wat betekent dat een zelfs een klein geluid het samplen zal triggeren.

MEMO
Als u het niveau van 'Start Trigger' aanpast, zal er een ◄ rechts van de meter verschijnen. Het samplen zal beginnen als het ingangsniveau dit niveau overschrijdt.

Samplen zonder de scherpe attack van een geluid te verliezen

➜ Stel de 'Pre Sample Time' parameterwaarde in.

Het verhogen van de 'Pre Sample Time' parameterwaarde zorgt ervoor, dat het geluid gesampled wordt van voor het moment dat u het samplen begint. Door de reactie te versnellen, zorgt u ervoor dat de scherpe attack aan het begin van een geluid gesampled wordt.

MEMO
Bij een instelling van 'Pre Sample Time=0' zal de opname beginnen, zodra het samplen wordt begonnen, m.a.w. de 'Pre Sample Time'-functie heeft geen werking.

Samplen voor een van tevoren ingestelde tijdslengte

➜ Stel de 'Stop Trigger' parameter en de 'Beat'- of 'Time'-waarde in.

Als u de 'Stop Trigger' parameter instelt op 'Beat' of 'Time' zal het samplen automatisch stoppen als de ingestelde tijd is verstreken.
De 'Beat'- of 'Time' parameter specificeert de tijdsduur, dat er gesampled zal worden.

De sample automatisch verdelen op stille stukken tijdens het samplen

➜ Gebruik de 'Auto Divide' parameter om de gewenste tijdsduur te specificeren.

Als er een stil stuk van de gespecificeerde lengte tijdens het samplen waargenomen wordt, zal de MV-8000 de sample automatisch opdelen. De opgedeelde samples worden toegewezen binnen één bank.

MEMO
Er kan naar maximaal zestien samples opgedeeld worden. Als er een stil stuk wordt gedetecteerd tijdens het opnemen van de zestiende sample, zal het samplen automatisch stoppen.

1. Ga naar het SAMPLING scherm zoals omschreven in stappen 1~5 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).
Verzeker u er voor u gaat samplen van dat de 'Auto Divide' parameter op 'On' staat.

2. Druk op F5 (Start).
De 'Now Sampling…' popup verschijnt, en het samplen zal beginnen.

MEMO
De overgebleven tijd die beschikbaar is voor sample wordt getoond in het 'Remain'-veld van het 'Sampling' scherm.

3. Druk op F5 (Stop).
Het **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE:DIVIDE) scherm** (pag. 358) of **QUICK ASSIGN (PATCH:DIVIDE) scherm** (pag. 361) zal weergegeven worden. Het begin van de opgedeelde samples zullen weergegeven worden en de toegewezen pads zullen omlijnt worden.

4. Specificeer de aan toe te wijzen pad bank.
Selecteer de pad bank waar u de opgedeelde samples aan toe wilt wijzen.

5. Druk op F5 (Set All).
De samples zullen toegewezen worden aan de gespecificeerde pad bank. Samples zullen op volgorde van pad 1 tot aan pad 16 (in het getoonde voorbeeld, pad 1~5) toegewezen worden.

MEMO
Als er al data toegewezen is aan de pads van de bank die u gespecificeerd heeft zal het indrukken van [F5 (Set All) de bestaande toewijzingen overschrijven. (Dit verwijdert de samples zelf niet.) Aangezien u de pads kunt voorbeschouwen of de 'Klembord'-functie kunt gebruiken (pag. 54, pag. 59) bij het toewijzen kunt u samples naar een andere bank verplaatsen of later naar wens hertoewijzen.

Het consistent maken van het volume van de samples na het opnemen

➜ Zet de 'Auto Normalize' parameter op 'On.'

Na het samplen zal het niveau automatisch genormaliseerd worden.

?
De 'Normalize'-functie verhoogt het niveau zo ver mogelijk zonder het maximale sampleniveau te overschrijden.

HINT
U kunt de 'Auto Normalize'-functie samen met de 'Auto Divide'-functie gebruiken om elk van de opgedeelde samples te normaliseren.

Andere manieren om te samplen

Het toepassen van effecten tijdens het samplen

U kunt effecten direct op het ingangssignaal toepassen terwijl u samplet. Zie voor meer hierover **Samplen met MFX** (pag. 123).

Het samplen van geluid afgespeeld op de MV-8000

U kunt het geluid dat door de mix bus van de MV-8000 uitgestuurd wordt samplen. Dit heet 'hersamplen.'

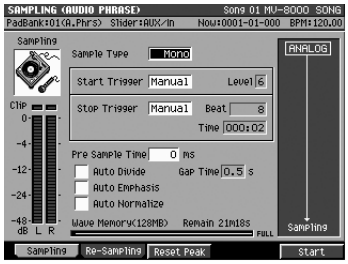
1. Ga naar het SAMPLING scherm zoals uitgelegd in stap 1~3 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).

2. Druk op F2 (Re-Sample).
   Het SAMPLING scherm zal veranderen in het RE-SAMPLING scherm.
3. Ga verder met het samplen zoals omschreven in stap 5 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).
   De rest van de procedure is hetzelfde. Bij het samplen zal het geluid geproduceerd door de MV-8000 opgenomen worden.

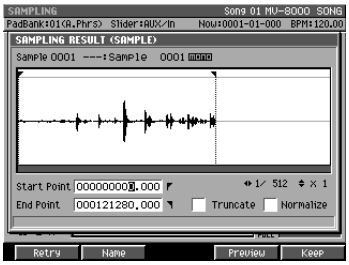
Sla gewoon de data op na het samplen, en laat mij later beslissen hoe het te gebruiken

Hier volgt wat u moet doen als u gewoon audiomateriaal wilt verzamelen zonder te stoppen om samples als audiofrases of patches toe te wijzen.

1. Ga naar het SAMPLING MENU scherm, zoals omschreven in stap 1~2 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).



2. Druk op F3 (Sample) of gebruik de cursor om het SAMPLE-icoon te selecteren en druk op ENTER.
   Het **SAMPLING** / **RE-SAMPLING scherm** (pag. 352) verschijnt.
3. Ga verder met samplen zoals omschreven in stap 4~7 van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).
   Na het samplen zal de **SAMPLING RESULT (SAMPLE) popup** (pag. 356) verschijnen.



4. Stel de parameters naar wens in.
   Stel de 'Start Point'- en 'End Point' parameters en andere mogelijkheden in naar wens.
5. Druk op F5 (Keep).
   De sample zal opgeslagen worden in de samplelijst met de parameterinstellingen die u gespecificeerd heeft.

Het importeren van data van een ander formaat

U kunt WAV- of AIFF-bestanden van uw computer naar de MV-8000 importeren en gebruiken als bronmateriaal. Zie voor meer hierover **Het gebruiken van WAV / AIFF audiobestanden** (pag. 152).

HINT

U kunt het geluid dat door een effect is gestuurd of het geluid van meerdere samples tegelijk afgespeeld samplen.

HINT

Aangezien de externe audio ingang (analoog of digitaal) zelfs tijdens het hersamplen actief is, kunt u bij het hersamplen deze bronnen mengen.

?

WAV-bestanden zijn de standaard tweekanaals PCM audiobestanden gebruikt door Microsoft Windows.

Het importeren vanaf een audio CD

U kunt geluid importeren vanaf een audio CD en het gebruiken als instrument of audiofrase.

Voor u importeert vanaf een audio CD

Lees zorgvuldig de secties 'Copyright' en 'About the License Agreement' aan de binnenkant van de achterkaft van de gebruikershandleiding. U dient zich aan deze voorwaarden te houden bij het gebruiken van geïmporteerd audio materiaal.

1. Druk op IMPORT .
Het IMPORT MENU scherm verschijnt.

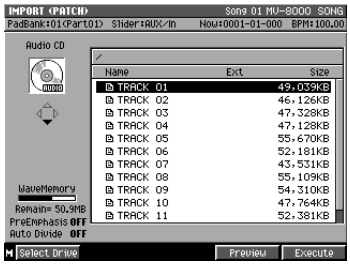
2. Kies het type van importeren.

F-toets	Type van importeren
F1 (Audio Phrase)	Gebruik als audiofrase
F2 (Patch)	Gebruik als Partial of patch
F3 (Sample)	Alleen het geluid importeren

Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

3. Druk op F1 (Select Drive).
Het SELECT DRIVE scherm verschijnt als popup.

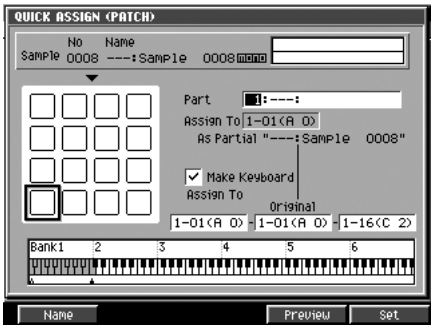
4. Gebruik de cursor om 'audio CD' te selecteren en druk op F5 (Select).
De CD-R/RW-drive zal geselecteerd worden, en er zal een lijst van de bestanden op de audio CD verschijnen.
Als er geen audio CD in de drive is zal het bericht 'Drive not ready' verschijnen. In dit geval wordt automatisch de interne harde schijf geselecteerd.



5. Verplaats de cursor naar het nummer van de track die u vanaf de audio CD wilt importeren.

6. Druk op F5 (Execute).
Als u in stap 2 [F1 (A.Phrase)] of [F2 (Patch)] heeft gekozen zal het **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm** (pag. 357) of **QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359) verschijnen.

De rest van de procedure is hetzelfde als die van het toewijzen van een sample na het samplen. Wijs de sample toe aan een pad, zoals omschreven in stap 10, en verder van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).



NOTE
Ongeautoriseerd gebruik, distributie, verkoop, uitleen, optreden of uitzenden etc. van auteursrechtelijk beschermt materiaal, dat eigendom is van derden, is wettelijk verboden.

HINT
U kunt op [F4 (Preview)] drukken om voor te luisteren. Druk om het voorluisteren te stoppen op [F4 (Stop)].

MEMO
Als u bij stap 2 [F3 (Sample)] geselecteerd heeft, zal het gespecificeerde audiobestand na het afronden van stap 6 opgeslagen worden in de samplelijst (pag. 279).

Opties bij het importeren

Door verscheidene opties in het 'Import' scherm in te stellen kunt u de wijze van importeren veranderen.

Bereid het importeren voor.

Kies een track, die u van de audio CD wilt importeren, zoals omschreven in stap 5 van **Het importeren vanaf een audio CD** (pag. 43).

Het toepassen van benadrukking terwijl u importeert ('Pre Emphasis')

1. Bereid het importeren voor zoals omschreven in stap 1~5 van **Het importeren vanaf een audio CD** (pag. 43) en druk op MENU gevolgd door ENTER.
2. De **IMPORT OPTIONS popup** (pag. 366) verschijnt.
   Zet de 'Pre Emphasis' parameter op 'On'.
   De 'Pre Emphasis'-functie zal uitgevoerd worden.

   MEMO
   De hoeveelheid tijd nodig voor het uitvoeren van de benadrukking.
3. Druk op F5 (Close).
   Ga verder met het importeren zoals omschreven in stap 6 van **Het importeren vanaf een audio CD** (pag. 43).

Het automatisch opdelen van de sample op stille stukken tijdens het importeren

1. Bereid het importeren voor zoals omschreven in stap 1~5 van **Het importeren vanaf een audio CD** (pag. 43) en druk op MENU gevolgd door ENTER.
   De **IMPORT OPTIONS popup** (pag. 366) verschijnt.
2. Plaats het markeringsteken ✔ bij de 'Auto Divide' parameter.
   Als er tijdens het importeren een stil stuk wordt waargenomen, zal de MV-8000 automatisch de sample opdelen.
3. Stel de 'Gap Time'-waarde in.
   Specificeert de lengte van de stille stukken, die waargenomen zullen worden.
4. Druk op F5 (Close).
   Ga verder met het importeren, zoals omschreven in stap 6 van **Het importeren vanaf een audio CD** (pag. 43).

Het gebruiken van muziekdata-bestanden om een patch te creëren

Naast het creëren van een patch door samplen, kunt u ook een patch creëren door de collectie muziekdata op de bijgeleverde CD-ROM te gebruiken.

1. Druk op IMPORT.
   Het **IMPORT MENU scherm** (pag. 362) verschijnt.

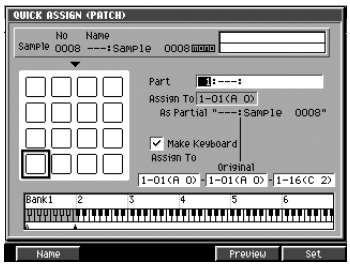
2. Druk op F2 (Patch).
   Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

3. Druk op F1 (Select Drive).
   De **DRIVE SELECT popup** (pag. 201) verschijnt.

4. Beweeg de cursor naar de CD-ROM drive en druk op F5 (Select).
   De CD-R/RW drive zal geselecteerd worden en er zal een lijst van de bestanden op de CD-ROM verschijnen.
   Als er geen data-CD (CD-ROM) in de drive is gestoken, zal het bericht 'Drive not ready' verschijnen.

5. Beweeg de cursor naar het databestand dat u wilt gebruiken.

6. Druk op F5 (Execute).
   Het **QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359) verschijnt.



7. Sla de VELOCITY PADS waar u de geïmporteerde muziekdata aan toe wilt wijzen aan.

8. Druk op F5 (Set).
   De geïmporteerde data zal toegewezen worden aan de pad die u gespecificeerd heeft. U kunt deze pad nu gebruiken om het geïmporteerde geluid af te spelen.

MEMO
Steek de disc correct in zoals omschreven in **Voorzorgsmaatregelen voor het behandelen van cd-r/rw schijven** (pag. 129).

Het gebruiken van de vooraf geïnstalleerde patches

Bij levering uit de fabriek bevat de harde schijf van de MV-8000 een verscheidenheid aan patches (vooraf geïnstalleerde patches) die u handig zult vinden bij het creëren van songs, zoals drumkits en basgeluiden. Laad de vooraf geïnstalleerde patches (pag. 390) zoals u ook met andere patches zou doen om ze te kunnen gebruiken (Laad Patch).

1. Druk op [INSTRUMENTS].
   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

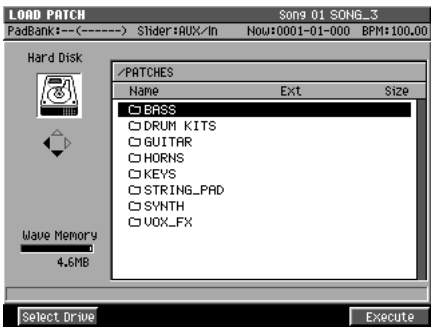
2. Verplaats de CURSOR (omhoog/omlaag) naar het instrumentspoor (1~16) waar u de patch in wilt laden.
   Het nummer van de geselecteerde partij zal geaccentueerd worden.

3. Druk op MENU.
   De MENU popup verschijnt.

4. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om 'Load Patch' te selecteren en druk op ENTER.
   Het **LOAD PATCH scherm** (pag. 296) verschijnt.

5. Verzeker u ervan dat de huidige drive is de interne harde schijf van de MV-8000 en gebruik CURSOR (cursor) om de 'PATCHES'-map te selecteren.

6. Druk op CURSOR (rechts).
   De inhoud van de PATCHES-map verschijnt.



7. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om een map te kiezen en druk op CURSOR (rechts).
   De patches zijn onderverdeeld in mappen naar type. Selecteer de map met het type patches dat u wilt laden en druk op de rechter cursortoets.
   De inhoud van de geselecteerde map (patchdata) verschijnt.

8. Verplaats de CURSOR (omhoog/omlaag) naar de patch die u wilt laden.

9. Druk op F5 (Execute).
   De patch zal geladen worden naar het spoor dat u heeft gespecificeerd.

Zie voor meer informatie **LOAD PATCH scherm** (pag. 296) in de Gebruikershandleiding.

Het bewerken van een gesampled geluid

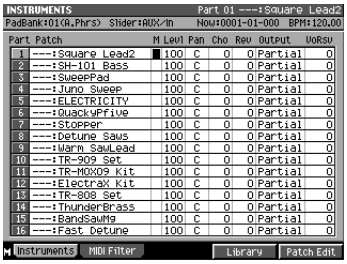
De MV-8000 stelt u in staat om een verschillende patch (instrument) te gebruiken voor elk van de zestien partijen. Patches zijn de geluiden die u gebruikt om muziek te maken.

Het creëren van een instrument

De patch die u wilt gebruiken toewijzen aan de huidige partij

1. Druk op INSTRUMENTS.

Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

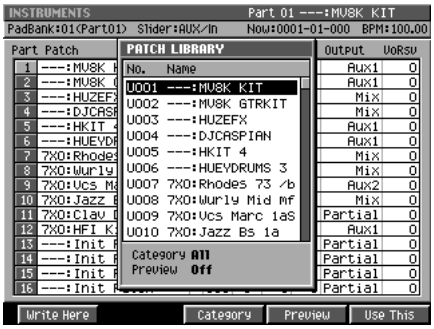


2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij te kiezen, waaraan u een patch toe wilt wijzen.

Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op F4 (Library).

Het **PATCH LIBRARY scherm** (pag. 266) verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar de gewenste patch.

5. Druk op F5 (Use This).

De gespecificeerde patch zal geladen worden.

?

Een 'patch' is een geluid (of set geluiden). Op de MV-8000 kunt u een patch afspelen door de pads aan te slaan of de sequencer af te spelen om de patch af te spelen met de geprogrammeerde timing.

Het maken van instrumentinstellingen

Hier volgt uitleg omtrent het maken van de basisinstellingen voor een partij.

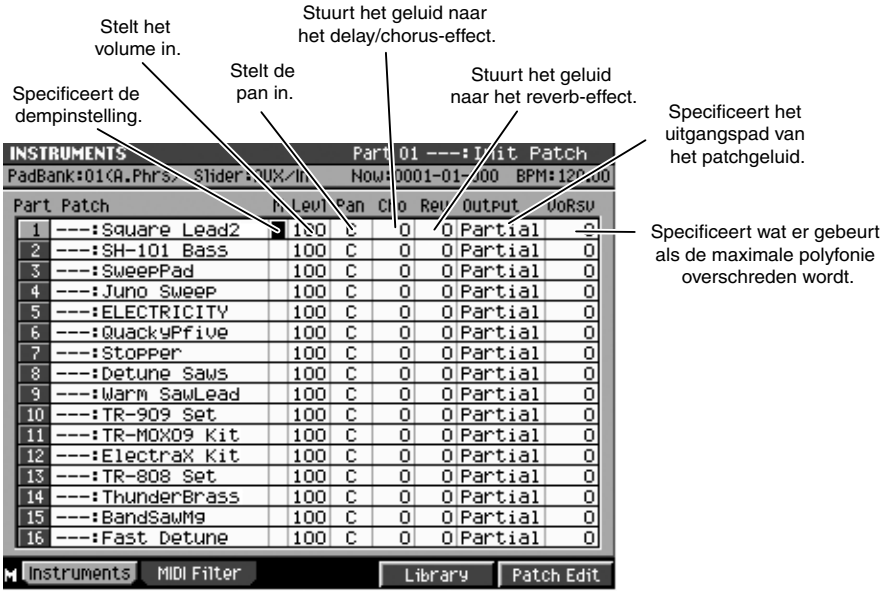
Toegang tot het Instrumentscherm

1. Druk op INSTRU-MENTS.

   Het INSTRUMENT scherm verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij te kiezen die de patch die u wilt afspelen gebruikt.

   Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) is geaccentueerd.



Om het volume van een partij in te stellen

➜ Stel de 'Levl (Level)' parameter in.

Om de stereopositie (pan) van een partij in te stellen

➜ Stel de 'Pan' parameter in.

Om effecten (delay/chorus, reverb) te gebruiken

➜ Stel de 'Cho'- of 'Rev' parameter in.

Deze parameters sturen het geluid van de patch naar het delay/chorus-effect en het galmeffect. Verhoog de 'DlyCho Send' parameterwaarde om delay/chorus toe te passen of verhoog de 'Reverb Send' parameterwaarde om galm toe te passen. Het geluid, dat door elk effect bewerkt is, zal te horen zijn gemengd met het originele geluid.

Om het uitgangspad van het geluid van de patch te veranderen

U kunt specificeren hoe het geluid van een patch vanaf de geluidsgeneratorsectie door verschillende secties van de MV-8000 geleidt zal worden en hoe het uiteindelijk uitgeleid zal worden.

➜ Stel de 'Output (Output Assign)' parameter in.

Zie voor meer over het INSTRUMENT scherm en de bijbehorende parameters **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) en **MIDI FILTER scherm** (pag. 265).

MEMO

Sla de pads aan om het resultaat van uw instellingen te horen. Druk, om te zien aan welke pads de geluiden zijn toegewezen, op [PAD BANKS] om de **PAD BANKS popup** (pag. 200) te tonen.

Om een specifieke hoeveelheid polyfonie toe te wijzen

➜ Stel de 'VoRsv (Voice Reserve)' parameter in.

Dit specificeert het aantal samples dat deze partij altijd tegelijk af zal kunnen spelen. Als u meer dan 32 noten (samplestemmen) tegelijk af probeert te spelen, worden doorklinkende noten afgekapt volgens bepaalde regels, zodat de nieuwe noten afgespeeld kunnen worden. De 'VoRsv' parameter stelt u echter in staat om een bepaalde hoeveelheid noten te reserveren, die gegarandeerd beschikbaar zullen zijn voor ieder partij.

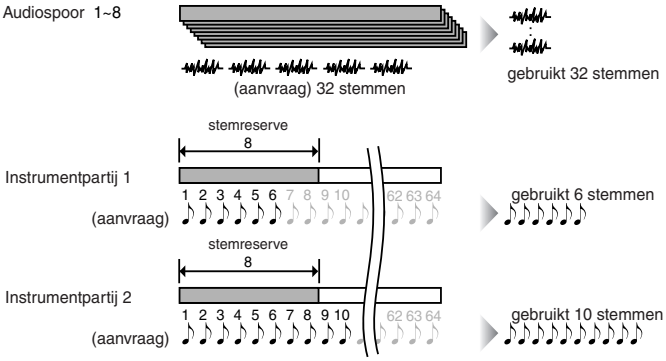
MEMO
U kunt de stemreserve ('Voice Reserve' parameter) niet zodanig instellen dat er in totaal voor alle partijen meer dan 32 stemmen beschikbaar zijn.

Over maximale polyfonie en stemreserve ('Voice Reserve')

De MV-8000 kan 64 noten tegelijk afspelen, maar er zijn bepaalde beperkingen aan polyfonie door het ontwerp van de geluidsgenerator.

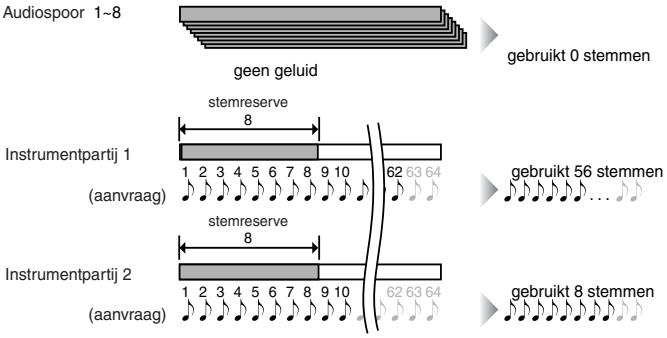
Audiosporen krijgen prioriteit zodat ze in staat zullen zijn om 32 stemmen tegelijk af kunnen spelen. Dat betekent dat als de audiosporen 32 noten aan het afspelen zijn, de overgebleven 32 noten gebruikt kunnen worden door instrumenten.

❍ Voorbeeld 1



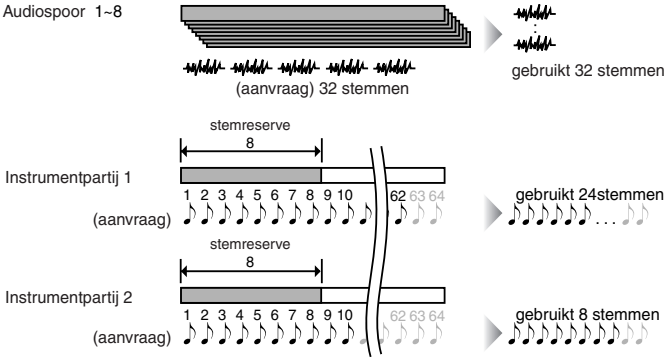
In voorbeeld 1 wordt voor het afspelen van instrumenten in totaal 16 stemmen gevraagd en worden er ook 16 stemmen gebruikt. Aangezien de audiosporen 32 stemmen gebruiken gebruikt de MV-8000 in totaal 32+16=48 stemmen.

❍ Voorbeeld 2



In voorbeeld 2 wordt voor het afspelen van de instrumenten alleen in totaal 72 stemmen gevraagd, wat een tekort oplevert. Het aantal stemmen gespecificeerd door de instelling van de stemreserve van iedere partij worden toebedeeld en de overige aanvragen worden genegeerd zodat er in totaal 64 stemmen gebruikt worden.

❍ Voorbeeld 3

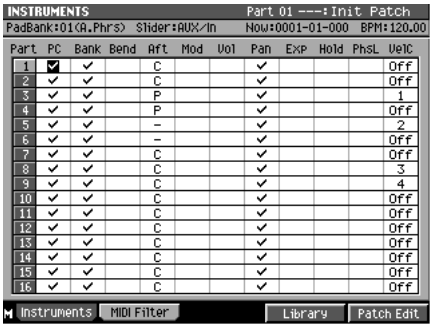


In voorbeeld 3 gebruiken de audiosporen 32 stemmen, wat betekent dat de instrumenten de overige 32 stemmen kunnen gebruiken. Er is echter een tekort aangezien er een totaal van 72 stemmen aangevraagd wordt. Het aantal stemmen gespecificeerd door de instelling van de stemreserve worden toebedeeld, en de overige aanvragen worden genegeerd zodat er in totaal 64 stemmen gebruikt worden.

Het limiteren van de speeldate ontvangen door een partij

➜ Stel het MIDI Filter in.

Plaats een markeringsteken ✔ bij ieder type MIDI bericht dat u een partij wilt laten ontvangen.



MEMO

De 'VelC (Velocity Curve)' parameter stelt u in staat om te specificeren hoe de ontvangen aanslagwaarde correspondeert met het uiteindelijke volume. Zie voor meer hierover **MIDI FILTER scherm** (pag. 265).

MEMO

Ga om toegang te krijgen tot het MIDI FILTER scherm naar het INSTRUMENT scherm en druk op [F2 (MIDI Filter)]. Zie voor meer hierover **MIDI FILTER scherm** (pag. 265).

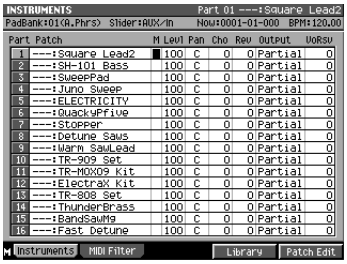
Het bewerken van een patch

Hier volgt de uitleg over het bewerken van een patch op verschillende manieren.

Toegang krijgen tot het 'Patch Edit' scherm

1. Druk op INSTRU-MENTS.

   Het INSTRUMENT scherm verschijnt.

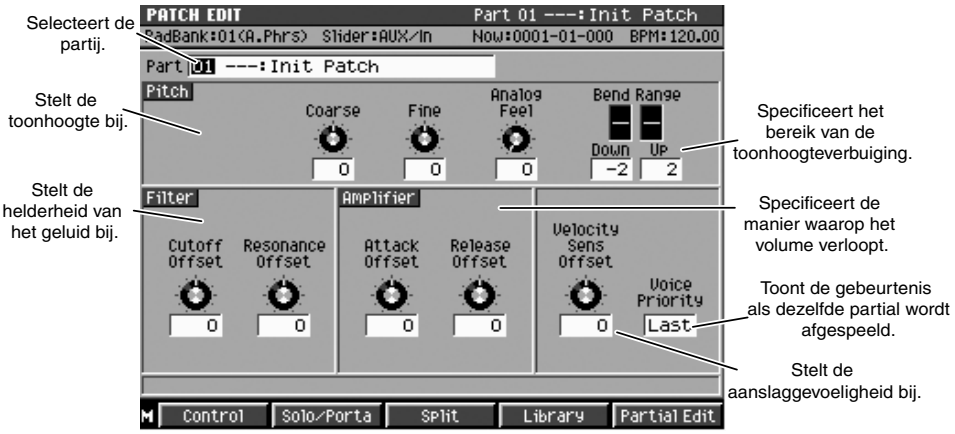


2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij die u wilt zien te kiezen.

   Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op F5 (Patch Edit).

   Het **PATCH EDIT scherm** (pag. 267) verschijnt.



Om de toonhoogte van een patch bij te stellen

➜ Stel de 'Pitch Course'- en 'Pitch Fine' parameters in.

Om de klankkleur (helderheid) van een patch bij te stellen

➜ Stel de 'Filter' parameters 'Cutoff Offset' en 'Resonance Offset' in.

Om de manier waarop het volume van de patch verloopt bij te stellen

➜ Stel de 'Amplifier' parameters 'Attack Offset' en 'Release Offset' in.

HINT

Uw wijzigingen gaan verloren als u het apparaat uitzet. Als u uw wijzigingen wilt behouden, dient u het project op te slaan alvorens het apparaat uit te zetten.

MEMO

Het excessief verhogen van de 'Resonance Offset'-waarde kan oscillatie veroorzaken, waardoor het geluid kan gaan vervormen.

Het beheren van patches

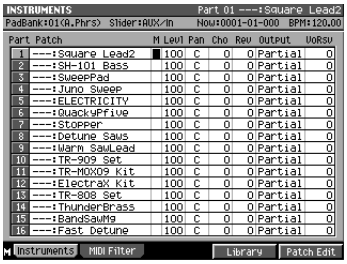
Hier volgt hoe een patch op te slaan of op te roepen.

Een patch registreren in de bibliotheek van een Project

Als u data gesampled of geïmporteerd heeft om een patch te creëren voor de huidige partij, volgt hier de uitleg hoe u deze patch kunt registreren in de bibliotheek. Aangezien de patchbibliotheek behouden wordt voor het gehele project, kunt u de patch ook in andere songs gebruiken. (Een patch die op deze manier geregistreerd is kan niet meer gebruikt worden in een ander project.)

1. Druk op INSTRUMENTS.

   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

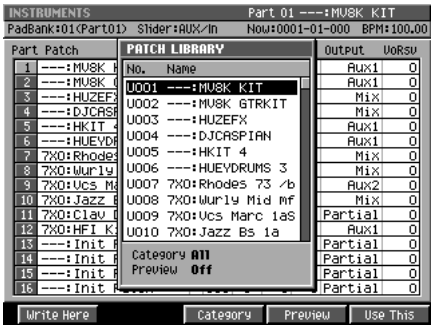


2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij, die de geregisteerde patch gebruikt, te selecteren.

   Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op F4 (Library).

   Het **PATCH LIBRARY scherm** (pag. 266) verschijnt.



4. Selecteer het patch bibliotheeknummer, waaronder u de patch wilt registreren en druk op F1 (Write Here). De huidige patch zal opgeslagen worden onder het bibliotheeknummer dat u heeft gespecificeerd.

HINT

Als u een patch registreert kunt u er als u wilt een categorie aan toewijzen. Dit zal het makkelijker maken om de patch later terug te vinden.

Het opslaan van een patch op een schijf

Hier volgt hoe u de huidige patch op kan slaan op een schijf. Een patch die op deze manier is opgeslagen kan wel voor andere projecten gebruikt worden.

1. Druk op INSTRUMENTS.

   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij, die de geregisteerde patch gebruikt, te selecteren.

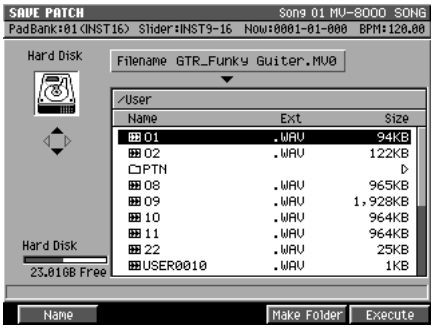
   Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op MENU.

Het menu verschijnt.

4. Selecteer 'Save Patch' en druk op ENTER.

Het **SAVE PATCH scherm** (pag. 297) verschijnt.



5. Specificeer de locatie (/USER etc.) waar u de patch op wilt slaan, en druk op F5 (Execute).

De patch van de huidige partij zal op de schijf opgeslagen worden.

Het laden van een patch van de bibliotheek

Hier volgt hoe een patch van de bibliotheek te laden en voor de huidige partij te gebruiken.

1. Druk op INSTRUMENTS.

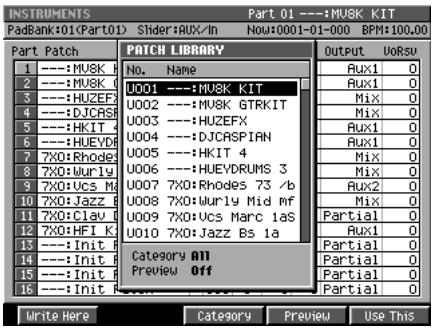
Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij, waarvan u de gebruikte patch wilt wijzigen te selecteren.

Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) is geaccentueerd.

3. Druk op F4 (Library).

Het **PATCH LIBRARY scherm** (pag. 266) verschijnt.



4. Selecteer de patch die u wilt gebruiken, en druk op F5 (Use This).

De geselecteerde partij zal opgeroepen worden en de huidige patch worden.

Het laden van een patch vanaf de schijf

Hier volgt hoe een patch van de schijf te laden en te gebruiken.

MEMO

Bij het opslaan van een patch kunt u indien gewenst de naam veranderen.

HINT

Door nieuwe mappen te creëren, kunt u uw patches georganiseerd naar stijl of bedoeld gebruik opslaan.

NOTE

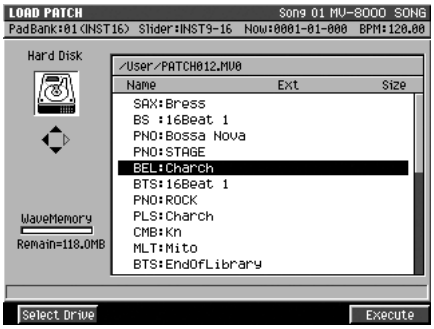
Als u een patch gewijzigd heeft, zullen uw wijzigingen verloren gaan als u een andere patch oproept of het apparaat uitzet zonder de gewijzigde patch op te slaan.

1. Druk op INSTRU-MENTS.
   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij, waarvan u de gebruikte patch wilt wijzigen ,te selecteren.
   Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) is geaccentueerd.

3. Druk op MENU.
   Het menu verschijnt.

4. Selecteer 'Load Patch' en druk op ENTER.
   Het **LOAD PATCH scherm** (pag. 296) verschijnt.



5. Selecteer de patch die u wilt gebruiken en druk op F5 (Use This).
   De geselecteerde patch zal opgeroepen worden en de huidige patch worden.

Het benoemen van een patch

Hier volgt hoe u een patch kunt benoemen. Het geven van een toepasselijke naam aan een patch zal het makkelijker maken om de patch terug te vinden als u deze nodig heeft.

1. Ga naar het **PATCH EDIT scherm** (pag. 267) zoals omschreven in **Toegang krijgen tot het 'Patch Edit' scherm** (pag. 51).

2. Druk op MENU.
   Het PATCH EDIT MENU verschijnt.

3. Kies 'Patch Name' en druk op ENTER.
   Het 'Edit Patch Name' scherm verschijnt.

4. Verplaats de cursor naar een teken en gebruik de VALUE-draaischijf of de numerieke toetsen om het gewenste teken in te voeren.

Het kopiëren van de instellingen van een partij naar een andere partij

Hier volgt hoe u de instellingen van de huidige partij naar een andere partij kunt kopiëren. Dit is handig als u een andere patch gebaseerd op de instellingen van een bepaalde partij wilt creëren.

1. Druk op INSTRU-MENTS.
   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de kopiebron te selecteren.

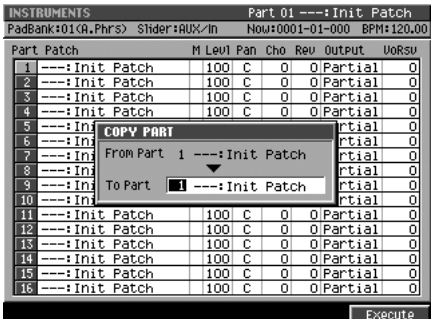
Het nummer van de geselecteerde partij (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op MENU.

Het menu verschijnt.

4. Kies 'Copy Part', en druk op ENTER.

De COPY PART popup verschijnt.



5. Selecteer het nummer van de partij waarnaar gekopieerd moet worden.

6. Druk op F5 (Execute).

De instellingen zullen naar de door u gespecificeerde partij gekopieerd worden.

MEMO
De patch van de partij waar naartoe gekopieerd wordt zal overschreven worden.

Het herstellen van de instellingen van een partij

Hier volgt hoe u alle parameters van de huidige partij naar de begininstellingen kunt herstellen.

1. Druk op INSTRU-MENTS.

Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.

2. Verplaats de cursor naar het nummer van de partij die u wilt herstellen.

Het nummer van de partij zal geaccentueerd worden.

3. Druk op MENU.

Het menu verschijnt.

4. Kies 'Initialize Part' en druk op ENTER.

Een bericht met de tekst 'Initialize Part. Are you sure?' verschijnt.

F-toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert zonder te herstellen.
F2 (Yes)	Herstelt de huidige partij.

NOTE
U kunt instellingen die herstelt zijn niet heroproepen. Als u de patch wilt behouden, moet u het opslaan voor het herstellen.

Het bewerken van een Partial

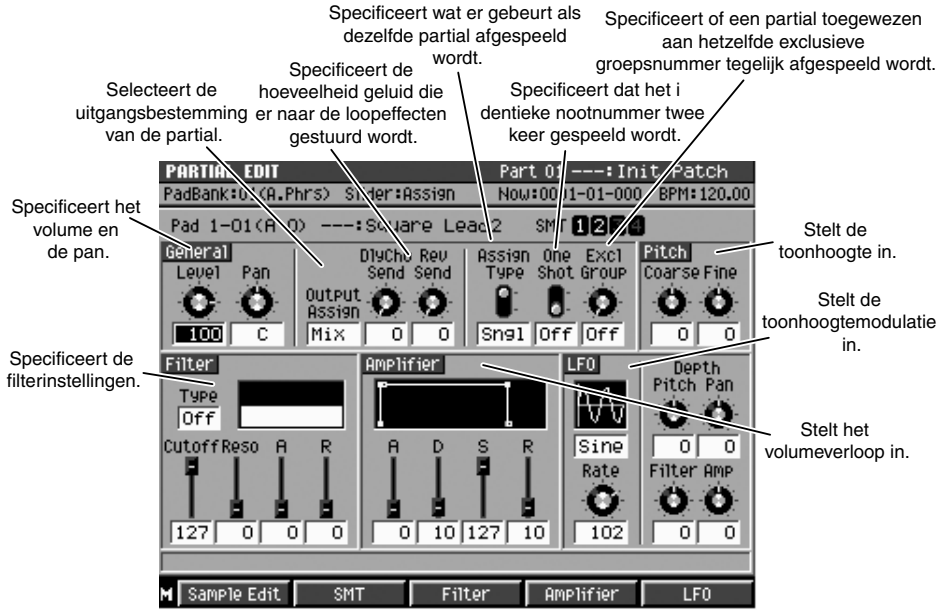
U kunt het geluid modificeren door het bewerken van iedere 'Partial', waar de patch uit bestaat.

Het selecteren van de Partial, die u wilt bewerken

1. Ga naar het PATCH EDIT scherm zoals omschreven in **Toegang krijgen tot het 'Patch Edit' scherm** (pag. 51).

2. Druk op F5 (Partial Edit).
   Het Partial **EDIT scherm** (pag. 274) verschijnt.

3. Gebruik het Partialnummer linksboven in het scherm om de Partial die u wilt bewerken te selecteren.



MEMO
Als er geen Partial is toegewezen aan de pad (nootnummer) die u aangeslagen heeft, zal er een bericht 'Partial does not exist. Do you want to create it with Sample?' (Partial bestaat niet. Wilt u deze creëren met Sample?) verschijnen.

F-toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F2 (Yes)	Als u een sample selecteert, zal de Partial aan die pad toegewezen worden en zal het Partial **EDIT scherm** (pag. 274) weer verschijnen.

Om het volume of de pan af te stellen

➜ Stel de 'Level'- of 'Pan' parameters af.

Het volume wordt ingesteld met de 'General' parameter 'Level', en de pan wordt ingesteld met de 'General' parameter 'Pan'.

Om de uitgangsbestemming van het geluid van de Partial te veranderen

➜ Verander de 'Output Assign'-instelling.

Zie voor meer over deze parameter **PARTIAL EDIT scherm** (pag. 274).

?
Een 'Partial' is één van de geluiden, waar een patch uit bestaat. Iedere Partial bestaat uit een sample samen met verscheidene parameters om het geluid te bewerken, en is toegewezen aan één of meer nootnummers.

HINT
In het SEQUENCE scherm (of vergelijkbare schermen) kunt u toegang krijgen tot de Partial EDIT scherm door een pad aan te slaan om de Partial af te spelen, en dan op [QUICK EDIT] te drukken.

MEMO
Als u één Partial voor twee of meer pads gebruikt zal het bewerken van die Partial het geluid van elk van de pads waar het aan toe is gewezen beïnvloeden. Zie voor meer hierover **Als één Partial aan meer dan één pad is toegewezen** (pag. 59).

HINT
Om een Partial voor bewerking te selecteren, kunt u de pad aanslaan waar die Partial aan is toegewezen.

Om een effect (delay/chorus, reverb) te gebruiken

➜ Stel de 'DlyCho Send'- of 'Reverb Send' parameter in.

Verhoog de 'DlyCho Send'-waarde om delay/chorus toe te passen of verhoog de 'Reverb Send'-waarde om reverb toe te passen.

Het geluid van de Partial zal naar het delay/chorus-effect en/of naar het galmeffect gestuurd worden.

☞
U kunt het type delay/chorus of galm veranderen. Zie voor meer hierover **Om effecten (delay/chorus, reverb) te gebruiken** (pag. 48).

Het instellen van de toonhoogte

➜ Stel de 'Pitch' parameters in.

'Coarse' bepaalt de basistoonhoogte en 'Fine' is voor het fijnstemmen van het geluid.

Het gebruiken van het filter

Het filter beïnvloedt de helderhuid of stevigheid van het geluid door er een specifiek frequentiegebied uit te snijden.

1. Stel de 'Filter' parameter 'Type'.
De 'Type' parameter selecteert het filtertype, dat gebruikt wordt.

2. Stel de 'Filter' parameters 'Cutoff', 'Reso', 'A', en 'R' in.

De 'Cutoff' parameter specificeert de frequentie waar het filter op toegepast wordt. De 'Reso' parameter pept het geluid op bij de frequentie gespecificeerd door de 'Cutoff' parameter. Zie voor meer over de andere parameters **PARTIAL EDIT scherm** (pag. 274).

3. Druk als u meer gedetailleerde instellingen wilt maken op F3 (Filter).
Het Partial **EDIT (FILTER) scherm** (pag. 289) verschijnt.

HINT
Als u zich in de Partial EDIT scherm bevindt, corresponderen de schuiven 1~4 op het toppaneel respectievelijk met de 'Cutoff'-, 'Reso'-, 'A'- en 'R' parameters.

Het instellen van het volumeverloop

1. Stel de 'Amplifier' parameters 'A', 'D', 'S', en 'R' in.
Zie voor meer over deze parameters **PARTIAL EDIT scherm** (pag. 274).

2. Druk als u meer gedetailleerde instellingen wilt maken op F4 (Amplifier).
Het Partial **EDIT (AMPLIFIER) scherm** (pag. 292) verschijnt.

HINT
Als u zich in de Partial EDIT scherm bevindt, corresponderen de schuiven 5~8 op het toppaneel respectievelijk met de 'A'-, 'D'-, 'S'- en 'R' parameters.

Het toevoegen van modulatie aan het geluid

1. Pas de waarde getoond onder het LFO (Low Frequency Oscillator)-icoon aan.
Dit selecteert het type golfvorm dat de oscillator zal genereren.

2. Stel de 'Rate' parameter in.
Hogere waarden leveren een snellere modulatie op.

3. Stel de 'Depth' parameter in.
Hogere waarden leveren een grotere volume- of toonhoogtemodulatie op.

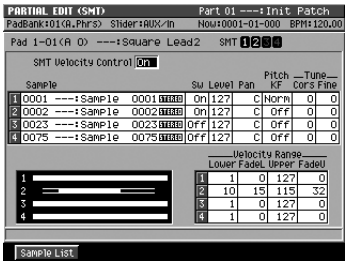
4. Druk als u meer gedetailleerde instellingen wilt maken op F5 (LFO).
Het Partial **EDIT (LFO) scherm** (pag. 294) verschijnt.

Het creëren van een Partial die meer dan één sample combineert (SMT)

U kunt een SMT ("Sample Mix Table") creëren die tot vier samples combineert en aanslaggevoeligheid gebruikt om daartussen te schakelen.

1. Druk op F2 (SMT).

   Het Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287) verschijnt.



2. Verplaats de cursor naar een SMT-nummer 1~4 en druk op F1 (Sample List).

   De **SAMPLE LIST popup** (pag. 279) verschijnt.

3. Kies een sample en druk op F5 (Select).

   De gekozen sample zal toegewezen worden aan de Sample die u in stap 2 geselecteerd heeft.

4. Bewerk de parameters voor iedere sample.

   Stel het volume, de pan en de toonhoogte van de sample in. Zie voor meer hierover het Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287).

5. Bepaal de Velocity Range parameter voor iedere sample.

   Hiermee speelt u samples met zelf bepaalde dynamiek. Voor details over deze parameter, zie het **PARTIAL EDIT (SMT) scherm** (p. 287).

MEMO
U kunt tot vier samples gebruiken om een Partial te creëren.

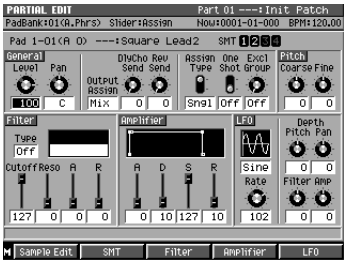
Het beheren van Partials

Het benoemen van een Partial

U kunt aan iedere Partial een naam toewijzen om het beheren van data te vergemakkelijken.

1. Voer de stappen omschreven in **Het selecteren van de Partial, die u wilt bewerken** (pag. 56) uit.

   Ga naar het Partial **EDIT scherm** (pag. 274) en selecteer de Partial die u wilt bewerken.



2. Druk op MENU.

   Het menu verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Partial Name' en druk op ENTER.

   De **EDIT NAME popup** (pag. 197) verschijnt.

4. Verplaats de cursor naar een teken en gebruik de VALUE-draaischijf of de numerieke toetsen om het gewenste teken in te voeren.

Zie voor meer over het invoeren van lettertekens de Snelle Start, 'Het invoeren van tekst' (pag. 9)

Het kopiëren van een Partial

Hier volgt hoe u de instellingen van de huidige Partial naar een andere pad kan kopiëren.

1. Voer de stappen omschreven in **Het selecteren van de Partial die u wilt bewerken** (pag. 56) uit.

Ga naar het Partial EDIT scherm en selecteer de Partial die u wilt bewerken.

2. Houd de VELOCITY PADS van de Partial die u wilt kopiëren ingedrukt, en druk op CLIP BOARD.

De CLIPBOARD-indicator (rood) zal oplichten.

3. Houd CLIP BOARD ingedrukt, en druk op de VELOCITY PADS waar u de Partial naartoe wilt kopiëren.

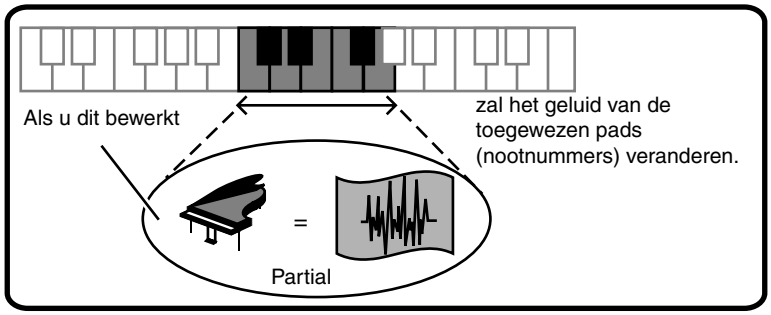
De Partial zal gekopieerd worden naar de pad die gespecificeerd heeft.

MEMO
U kunt geen patch parameters ('Volume', 'Pan', 'Send level' etc.) kopiëren.

MEMO
De Partial parameters zullen naar het klembord gekopieerd worden. Aangezien de patch parameters niet gekopieerd worden, kan het zijn dat de data anders klinkt als u het naar een andere pad of partij kopieert.

Als één Partial aan meer dan één pad is toegewezen

Als dezelfde Partial aan meer dan één pad (nootnummer) is toegewezen, zal iedere Partialbewerking alle pads waar de Partial aan toegewezen is beïnvloeden. (Een voorbeeld hiervan is als u een Partial aan een nootbereik heeft toegewezen in een 'patch split'.)



Het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** (pag. 271) toont u hoe de Partials toegewezen zijn aan de pads.

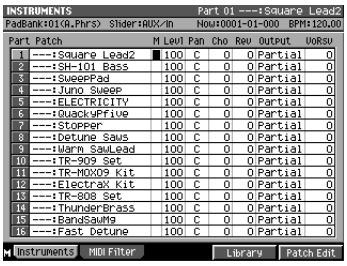
Het bewerken van een sample

Hier volgt hoe u een sample (een stuk geluid) kunt bewerken.

Toegang krijgen tot het 'Sample Edit' scherm

1. Druk op INSTRU-MENTS.

   Het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) verschijnt.



2. Verplaats de cursor naar de partijnummer, waar u de sample van wilt bewerken.

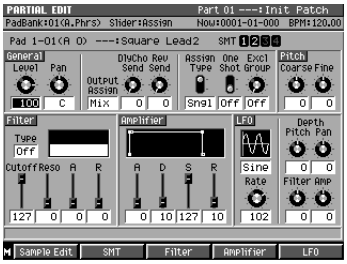
   Het partijnummer zal geaccentueerd worden.

3. Druk op F5 (Patch Edit).

   Het **PATCH EDIT scherm** (pag. 267) verschijnt.

4. Druk op F5 (Partial Edit).

   Het **PARTIAL EDIT scherm** (pag. 274) verschijnt.

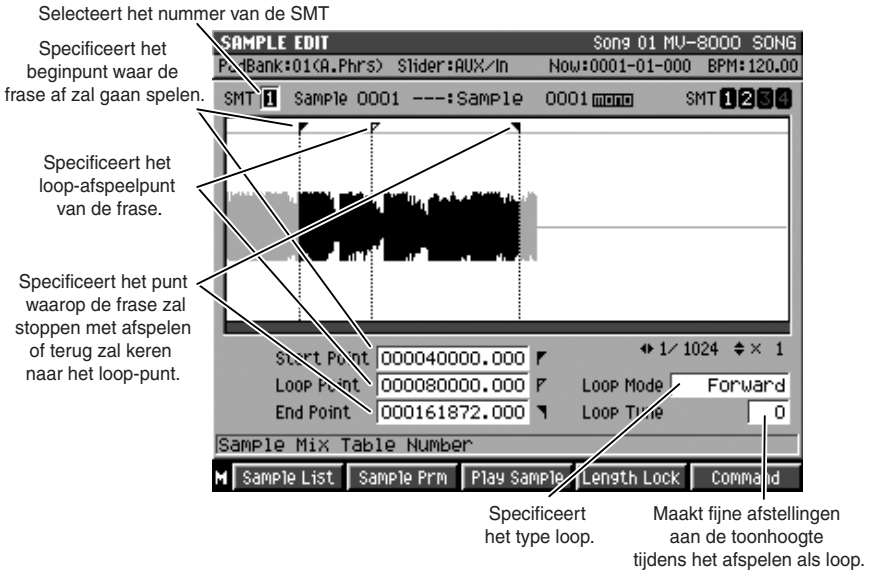


5. Verplaats de cursor naar de sample die u wilt bewerken.

   U kunt de 'Pad' parameter gebruiken of direct een pad aanslaan.

6. Druk op F1 (Sample Edit).

   Het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) verschijnt.



Het specificeren van de afspeelregio van een sample

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het 'Sample Edit' scherm** (pag. 60).

   Het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) verschijnt.

2. Stel de 'Start Point' parameter in.

   Dit specificeert het punt, waarop de sample zal beginnen met afspelen.

3. Stel de 'End Point' parameter in.

   Dit specificeert het einde van de regio waar de sample over af zal spelen.

"Samples" zijn de basiselementen die de MV-8000 gebruikt om geluid te produceren.

MEMO
Een 'Partial' bestaat uit tot vier samples gecombineerd door de 'Sample Mix Table' (SMT). Als u naar het SAMPLE scherm gaat, wordt de eerste sample van de geselecteerde Partial getoond.

HINT
U kunt [SHIFT]+cursor gebruiken om in en uit te zoomen in de weergave van de golfvorm.

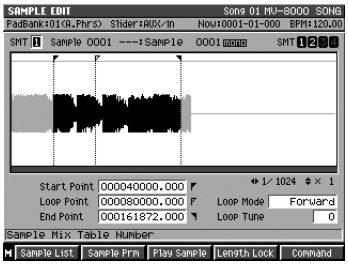
HINT
U kunt PREVIEW TO en PREVIEW FROM (pag. 69) gebruiken om het geluid direct voor en na de huidige tijdslocatie voor te beluisteren. Dit stelt u in staat om u ervan te verzekeren, dat u het begin- en eindpunt correct hebt ingesteld.

HINT
Naast 'Start Point' en 'End Point' kunt u ook 'Loop Point' specificeren.

Om de Loopmodus van een sample te veranderen

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het 'Sample Edit' scherm** (pag. 60).

   Het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) verschijnt.



2. Gebruik de 'SMT' parameter om de sample waar u de loopmodus van wilt veranderen te selecteren.

3. Stel de 'Loop Modus' parameter in.

   De sample zal afspelen tussen het gespecificeerde loop-punt en eindpunt naar de loopmodus die u geselecteerd heeft. Zie voor meer over deze parameter het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277).

Om de hoge frequenties in een sample te benadrukken of verminderen ('Emphasis')

In sommige gevallen zal het opkrikken van het hoge frequentiegebied in een sample de audio kwaliteit verbeteren. Aan de andere kant kan een sample een overmatig sterk hoog frequentiegebied hebben als het afgespeeld is door een sampler die door een ander bedrijf is gemaakt, en in zulke gevallen kunt u zulke afwijkingen minimaliseren door het hoge frequentiegebied te verzwakken.

1. Voer de stappen omschreven in **Het specificeren van de afspeelregio van een sample** (pag. 60) uit.

   De 'Emphasis'-handeling zal van toepassing zijn op het gebied tussen het Begin- en Eindpunt van de sample.

2. Druk op F5 (Command).

   De **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Emphasis' en druk op ENTER.

   Het **EMPHASIS scherm** (pag. 282) verschijnt.

4. Stel de 'Emphasis Type' parameter in.

   Kies tussen 'Pre Emphasis' (versterkt de hoge frequenties) of 'De Emphasis' (verzwakt de hoge frequenties).

5. Druk op F5 (Execute).

   De 'Emphasis'-handeling zal uitgevoerd worden.

Het maximaliseren van het niveau van een sample ('Normalize')

Deze handeling verhoogt het niveau van een sample zoveel mogelijk, zonder dat het het maximaal mogelijke niveau overschrijdt.

1. Voer de stappen omschreven in **Het specificeren van de afspeelregio van een sample** (pag. 60) uit.

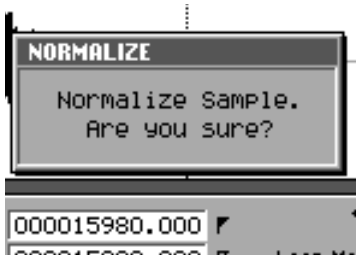
   De 'Normalize'-handeling zal van toepassing zijn op het gebied tussen het Begin- en Eindpunt van de sample.

2. Druk op F5 (Command).

   De **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Normalize' en druk op ENTER.

De MV-8000 zal u vragen 'Normalize Sample. Are you sure?'



F-toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F5 (Yes)	Voert de 'Normalize'-handeling uit.

Het veranderen van de lengte of het tempo van een sample ('Time Stretch')

U kunt de afspeeltijd van een sample uitbreiden of inkorten. De 'Time Stretch'-functie stelt u in staat om een sample te transformeren zonder de toonhoogte te beïnvloeden.

1. Voer de stappen omschreven in **Het specificeren van de afspeelregio van een sample** (pag. 60) uit.

   De 'Time Stretch'-handeling zal van toepassing zijn op het gebied tussen het Begin- en Eindpunt van de sample.

2. Druk op F5 (Command).

   De SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup (pag. 281) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Time Stretch' en druk op ENTER.

   Het **TIME STRETCH scherm** (pag. 283) verschijnt.

4. Stel de 'Time'-, 'Type'- en 'Quality Adjust' parameters in.

   Hier kunt u de kwaliteit van de omzetting specificeren. Zie voor meer hierover het **TIME STRETCH scherm** (pag. 283).

5. Druk op F5 (Execute).

   De 'Time Stretch'-handeling zal uitgevoerd worden.

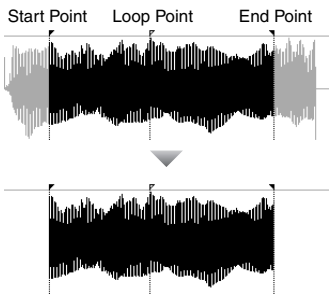
NOTE

De 'Time Stretch'-functie modificeert de data van de sample zelf. Dit betekent dat als u 'Time Stretch' uitvoert op een sample die gebruikt wordt door een Partial of als audiofrase de klank van die geluiden beïnvloed wordt.

Het comprimeren van een sample gebruikt door de SMT ('Sample Mix Table') van een Partial

Gebruik de 'Truncate'-handeling om ongewenste delen van een sample te verwijderen.

Door onnodige delen (bijv. stukken stilte aan het begin en einde) van sampledata gebruikt door een Partial of als audiofrase te verwijderen, kunt u de hoeveelheid ruimte ingenomen door de data beperken en het geheugen efficiënter gebruiken.

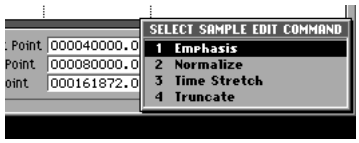


1. Voer de stappen omschreven in **Het specificeren van de afspeelregio van een sample** (pag. 60) uit.

   De 'Truncate'-handeling zal van toepassing zijn op het gebied tussen het Begin- en Eindpunt van de sample.

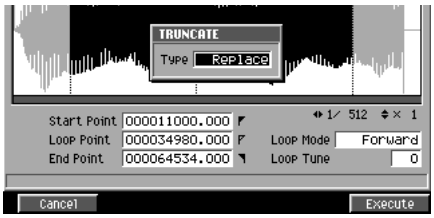
2. Druk op F5 (Command).

   De **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281) verschijnt.



3. Verplaats de cursor naar 'Truncate' en druk op ENTER.

   De TRUNCATE popup verschijnt.



4. Stel de 'Type' parameter in om te specificeren hoe het comprimeren uitgevoerd zal worden.

U kunt uit de volgende twee types kiezen.

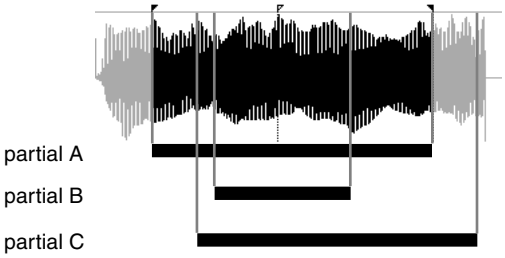
Type	Verklaring
Replace	De sample die bewerkt wordt zal direct gemodificeerd worden.
Duplicate	Er zal een nieuwe gecomprimeerde sample gecreëerd worden en de huidige sample van de Partial vervangen.

5. Druk op F5 (Execute).

De 'Truncate'-handeling zal uitgevoerd worden.

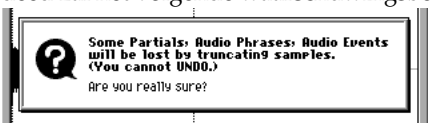
Het comprimeren van een sample die door meer dan één Partial/ audiofrase/audio event gebruikt wordt

Laten wij er voor dit voorbeeld van uitgaan dat een bepaalde sample gebruikt wordt door de Partials A, B en C en dat u 'Type' op 'Replace' heeft gezet.



Als u 'Truncate' uitvoert op Partial A met de instellingen, zoals getoond in de illustratie, zal Partial B niet beïnvloed worden, maar een deel van het materiaal gebruikt door Partial C zal verwijderd worden. Dit betekent dat Partial C niet meer zal klinken zoals het deed voor het comprimeren.

Als de 'Truncate'-handeling die u gaat uitvoeren het niet mogelijk maakt voor een andere Partial, audiofrase of audio event om af te spelen zoals het daarvoor ook deed zal het volgende waarschuwingsbericht verschijnen.



(Eén of meer Partials, audiofrases en/of audio events zal verwijderd worden als u 'Truncate' uitvoert. Weet u zeker dat u dit uit wilt voeren?)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F5 (Yes)	Voert de 'Truncate'-handeling uit.

HINT

Als u Partial A wilt comprimeren maar de status van Partial C wilt behouden, dient u 'Truncate' uit te voeren met 'Type' ingesteld op 'Duplicate'.

HINT

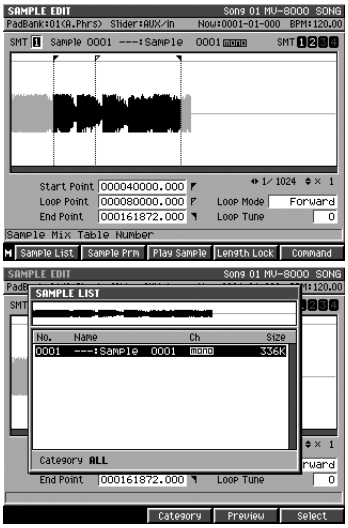
Het uitvoeren van 'Truncate' met het type ingesteld op 'Replace' kan invloed hebben op de klank van een andere Partial, audiofrase of audio event. Zie **Het comprimeren van een sample die door meer dan één Partial/ audiofrase/audio event gebruikt wordt** (pag. 63) en gebruik zo nodig de 'Type'-instelling 'Duplicate'.

NOTE

U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een gecomprimeerde sample te herstellen.

Het beheren van samples

Het voorbeluisteren van een sample



1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het 'Sample Edit' scherm** (pag. 60).
   Het SAMPLE EDIT scherm verschijnt.
2. Druk op F1 (Sample List).

   De opgeslagen samples zullen in de **SAMPLE LIST popup** (pag. 279) verschijnen.
3. Selecteer de sample, die u wilt beluisteren.
4. Houd F4 (Preview) ingedrukt.

   De gespecificeerde sample zal afgespeeld worden.

HINT

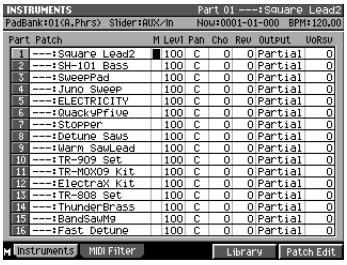
Hiermee zult u de geaccentueerde sample voorbeluisteren. Druk om het voorbeluisteren te stoppen nogmaals op [F4] (Preview).

Het verwijderen van sample data

U kunt sample data tegelijk met een Partial of audiofrase toegewezen aan een pad verwijderen.

Het verwijderen van de sample samen met de Partial

1. Druk op INSTRU-MENTS.
   Het INSTRUMENT scherm verschijnt.



2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij van de Partial die u wilt verwijderen te selecteren.
   Het geselecteerde partijnummer (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.
3. Houd DELETE ingedrukt en druk op de VELOCITY PADS van de Partial die u wilt verwijderen.
   Er zal een bevestigingsbericht verschijnen met de vraag 'Delete Partial 'On' Pad ##-##. Are you sure?' (Verwijderen Partial op Pad ##-##. Weet u het zeker?)

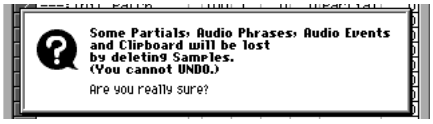
F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de Partials en samples blijven).
F3 (Assign Only)	Verwijdert de Partial (de sample zal blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de Partial en de daardoor gebruikte sample.

NOTE

U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde Partial of sample terug te halen.

Het verwijderen van een sample die door meer dan één Partial/audiofrase/audio event gebruikt wordt

Als u in stap 3 van **Het verwijderen van de sample samen met de Partial** (pag. 64) op [F5 (Yes)] drukt en de sample die u op het punt staat te verwijderen, wordt door een andere Partial, audiofrase of audio event gebruikt zal het volgende bericht verschijnen.



(Eén of meer Partials, audiofrases en/of audio events zullen verloren gaan als u deze sample verwijdert. Weet u zeker dat u wilt verwijderen?)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de Partials en sample zullen blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de Partials en de daardoor gebruikte sample.

NOTE
U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde Partial of sample terug te halen.

Het verwijderen van de sample samen met de audiofrase

1. Druk op AUDIO PHRASES.

   Het AUDIO PHRASES scherm verschijnt.

2. Houd DELETE ingedrukt en druk op de VELOCITY PADS van de audiofrase die u wilt verwijderen.

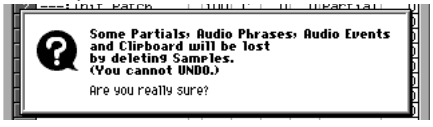
   Er zal een bevestigingsbericht verschijnen met de vraag 'Delete Audio phrase 'On' Pad ##-##. Are you sure?' (##-## zijn het padbanknummer en padnummer.)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de audiofrases en samples blijven).
F3 (Assign Only)	Verwijdert de audiofrase (de sample zal blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de audiofrases en de daardoor gebruikte sample.

NOTE
U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde audiofrase of sample terug te halen.

Het verwijderen van een sample die door meer dan één Partial/audiofrase/audio event gebruikt wordt

Als u in stap 2 van **Het verwijderen van de sample samen met de audiofrase** (pag. 65) op [F5 (Yes)] drukt en de sample die u op het punt staat te verwijderen, wordt door een andere Partial, audiofrase of audio event gebruikt zal het volgende bericht verschijnen.



(Eén of meer Partials, audiofrases en/of audio events zullen verloren gaan als u deze sample verwijdert. Weet u zeker dat u wilt verwijderen?)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de audiofrases en sample zullen blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de audiofrases en de daardoor gebruikte sample.

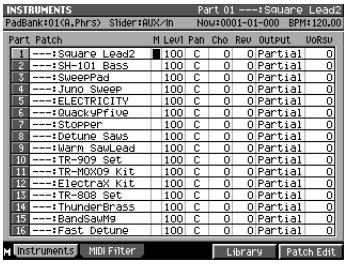
NOTE
U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde audiofrase of sample terug te halen.

Een sample wissen als u een patch wist

Zo wist u een patch van een part, tegelijkertijd met de gebruikte sample(s).

1. Druk op INSTRU-MENTS.

   Het INSTRUMENT scherm verschijnt.

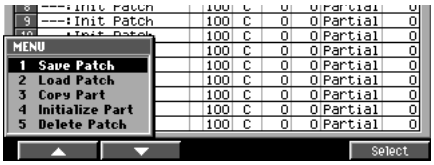


2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de partij die gebruikt wordt door de patch die u wilt verwijderen te selecteren.

   Het geselecteerde partijnummer (de huidige partij) zal geaccentueerd worden.

3. Druk op MENU.

   De MENU popup verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar 'Delete Patch' en druk op ENTER.

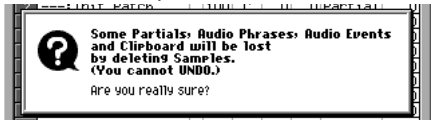
   Het bericht 'Delete Patch 'On' Part ##. Are you sure?' ('Verwijder Patch op Partij ##. Weet u het zeker?') verschijnt. (## is de partijnummer.)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de patch en samples zullen blijven).
F3 (Assign Only)	Verwijdert de patch (de samples zullen blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de patch en de daardoor gebruikte samples.

NOTE
U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde patch of sample terug te halen.

Het verwijderen van een sample, die door meer dan één Partial/audiofrase/audio event gebruikt wordt

Als u in stap 4 van **Het verwijderen van de sample(-s) bij het verwijderen van een patch** (pag. 66) op [F5 (Yes)] drukt en de sample die u op het punt staat te verwijderen, wordt door een andere Partial, audiofrase of audio event gebruikt zal het volgende bericht verschijnen.



(Eén of meer Partials, audiofrases en/of audio events zullen verloren gaan als u deze sample verwijdert. Weet u zeker dat u wilt verwijderen?)

F toets	Verklaring
F1 (No)	Annuleert de handeling (de patch en samples zullen blijven).
F5 (Yes)	Verwijdert de patch en de daardoor gebruikte samples.

NOTE
U kunt de 'Undo'-functie niet gebruiken om een verwijderde patch of sample terug te halen.

Het toewijzen van een audiofrase aan een pad

Het vervangen van een audiofrase aan een pad

1. Druk op AUDIO PHRASES.

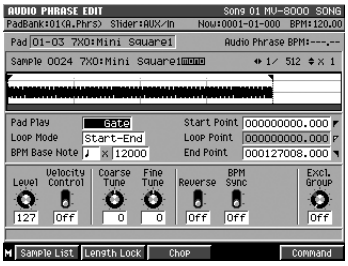
   Het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) verschijnt.

2. Druk op de VELOCITY PADS waar u een audiofrase aan toe wilt wijzen.

   De data van de geselecteerde pad zal geaccentueerd worden.

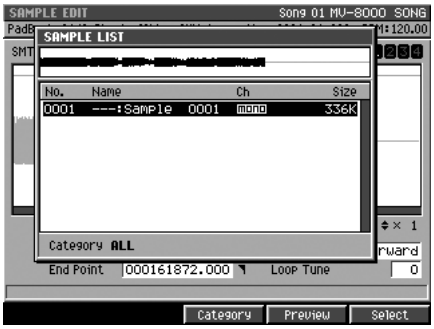
3. Druk op F5 (Edit).

   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.



4. Druk op F1 (Sample List).

   De **SAMPLE LIST popup** (pag. 279) verschijnt.



5. Selecteer de sample die u als audiofrase wilt gebruiken.

6. Druk op F5 (Use This).

   De gespecificeerde sample zal aan de pad toegewezen worden.

?

Een 'audiofrase' is een sample van redelijke lengte. U kunt audiofrases bestaande uit enkele maten opgenomen spel gebruiken als materiaal voor uw song, bijvoorbeeld door de sequencer te gebruiken om ze herhaaldelijk af te spelen.

MEMO

Druk op [PAD BANKS] om tussen padbanken te schakelen.

Het wijzigen van de instellingen van een audiofrase

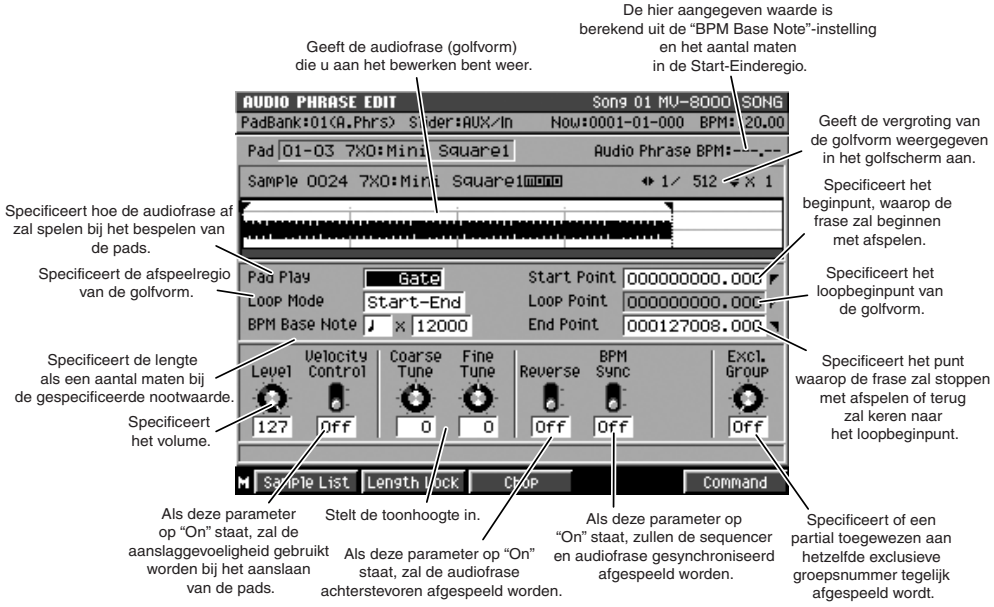
Waar een Instrument vooral gebruikt wordt voor het afspelen van afzonderlijke noten, is een Audiofrase het best geschikt voor het omgaan met audiodata van redelijke lengte. U kunt bijvoorbeeld verschillende audiofrases bestaande uit drumpatronen en akkoordschema's op gitaar gebruiken om het raamwerk van een song te creëren. Aangezien de MV-8000 u in staat stelt om het tempo of de lengte van een audiofrase te veranderen zonder de toonhoogte te beïnvloeden, zullen audiofrases de juiste toonhoogte behouden, zelfs als u het tempo van de sequencer verandert.

Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm

1. Druk op AUDIO PHRASES .
   Het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) verschijnt.

2. Druk op de VELOCITY PADS van de audiofrase die u wilt bewerken.

3. Druk op F5 (Edit).
   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.



Het veranderen van het (loop-)afspeelbeginpunt van de frase

Hier volgt u het afspeelbeginpunt en de afspeelregio van een audiofrase kunt specificeren. De gespecificeerde loopregio zal herhaaldelijk afspelen.

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.

2. Stel de 'Start Point' parameter in.
   Dit specificeert het punt waarop de frase zal beginnen met afspelen.

3. Stel de 'Loop Point' parameter in.
   Dit specificeert het punt waarop de frase zal beginnen met loopen.

HINT
Als u instellingen voor een audiofrase van een andere bank wilt maken, moet u de padbank schakelen voor u een pad aanslaat. Zie voor het schakelen van pad bank **Schakelen naar een andere padbank** (pag. 73).

MEMO
U kunt ook een audiofrase selecteren door de cursor naar de pad op het scherm te verplaatsen.

MEMO
Als u loops wilt gebruiken moet u de 'Loop Modus' parameter op 'Loop-End' instellen.

4. Stel de 'End Point' parameter in.
Dit specificeert het punt waarop de audiofrase zal stoppen met afspelen of terug zal keren naar het Loopbeginpunt en verder gaan.

Het voorbeluisteren voor en na de huidige tijdslocatie ('Preview')

U kunt de frase voorbeluisteren voor de tijdslengte gespecificeerd door **Preview Length** (pag. 318).

Preview toets	Handeling
TO (PREVIEW TO)	Speelt de gespecificeerde voorbeluisteringstijd af, eindigend op de huidige tijdslocatie.
FROM (PREVIEW FROM)	Speelt de gespecificeerde voorbeluisteringstijd af, beginnend op de huidige tijdslocatie.

Het omdraaien van een audiofrase

Hier volgt hoe u een audiofrase achterstevoren af kunt spelen.

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.
2. Zet de 'Reverse' parameter op 'On'.
Hierdoor zal de audiofrase achterstevoren afspelen.

Het instellen van de toonhoogte.

Hier volgt hoe u de toonhoogte van de gehele frase af kunt regelen.

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.
2. Stel de 'Coarse Tune'- en 'Fine Tune' parameters in.
De 'Coarse Tune' parameter stelt de toonhoogte per halve toon in, de 'Fine Tune' parameter stelt de toonhoogte per 1/100ste halve toon in.

Een audiofrase synchroon met de sequencer af laten spelen

Door een tempo instelling toe te wijzen aan een audiofrase kunt u het synchroon met de sequencer af laten spelen zelfs als het tempo van de sequencer verandert. Het verhogen van het sequencertempo zal de frase realtime laten 'krimpen' en het verlagen van het tempo zal de frase 'uitrekken', ervoor zorgend dat de frase synchroon met de tel blijft.

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.
2. Stel de 'BPM Base Note' parameter in op de lengte van de frase.
Specificeer het aantal tellen afgespeeld door de audiofrase.
3. Zet de 'BPM Sync' parameter op 'On'.
De audiofrase zal nu synchroon met het sequencertempo afspelen.

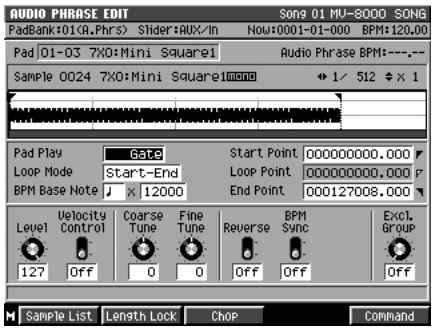
Het verwerken van een audiofrase

U kunt een nieuwe audiofrase creëren door de golfvorm van een bestaande audiofrase te bewerken.

In-/uitzoomen in het scherm van de golfvorm van de audiofrase

Bij het bewerken van de golfvorm zult u preciezer kunnen werken als u inzoomt (uitvergroten) in het golfvormscherm, zodat u de bewerkingspunten gedetailleerder kunt zien.

Als u het overzicht van de gehele golfvorm wilt zien kunt u de weergave uitzoomen.



1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.
2. Gebruik de volgende toetsen om in of uit te zoomen in de golfvormweergave.

Toets	Handeling
CURSOR + SHIFT	Zoomt de weergave van de tijdsas uit
CURSOR + SHIFT	Zoomt de weergave van de tijdsas in
CURSOR + SHIFT	Zoomt de weergave van de amplitude (volumeniveau) uit
CURSOR + SHIFT	Zoomt de weergave van de amplitude (volumeniveau) in

Het kopiëren van data

Hier volgt hoe u de huidige audiofrase naar een andere pad kunt kopiëren.

1. Druk op AUDIO PHRASES.
   Het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) verschijnt.

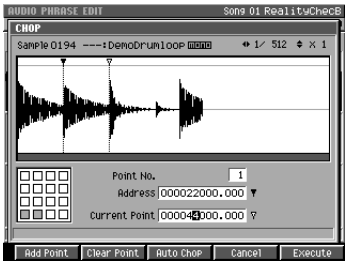
2. Druk op de VELOCITY PADS van de audiofrase, die u wilt kopiëren, en druk op CLIP BOARD.
   De CLIPBOARD-indicator (rood) zal oplichten.
3. Houd CLIP BOARD ingedrukt en druk op de VELOCITY PADS waar u de audiofrase naartoe wilt kopiëren.
   De audiofrase zal gekopieerd worden naar de pad die gespecificeerd heeft.

MEMO
De data wordt gekopieerd via het klembord.

Het creëren van een patch door een audiofrase te verdelen ('Chop')

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.

2. Druk op F3 (Chop).
   De **CHOP popup** (pag. 303) verschijnt.



3. Specificeer 'Current Address' en druk op F1 (Add Point).
   De frase zal opgedeeld worden op de 'Current Address' die u gespecificeerd heeft. Elk verdeelpunt heeft een puntnummer toegewezen en slaat de door u toegewezen tijdslocatie op. Herhaal stap 3 als u aanvullende verdeelpunten wilt toewijzen.

4. Druk op F5 (Execute).
   De audiofrase zal opgedeeld worden op de door u gespecificeerde tijdslocaties. De **QUICK ASSIGN (CHOP) popup** (pag. 305) verschijnt.

5. Specificeer een padbank.
   Specificeer een padbank en padnummer waar de opgedeelde golfvorm aan toegewezen zal worden.

6. Druk op F5 (Set).
   De opgedeelde golfvorm zal toegewezen worden aan de padnummers 1 en verder van de gespecificeerde padbank.

MEMO
U kunt tot vijftien punten toewijzen (m.a.w. u kunt de audiofrase in zestien stukken opdelen).

MEMO
Elk van de opgedeelde golfvormen zal aan een pad toegewezen worden als een drum Partial.

HINT
Druk als u wilt dat de opdeelpunten automatisch bepaald worden naar bepaalde voorwaarden op [F3 (Auto Chop)]. De AUTO CHOP popup verschijnt. Zie voor meer over de parameters (voorwaarden) die u in kunt stellen de **AUTO CHOP popup** (pag. 304).

Andere manieren om audiofrases te bewerken

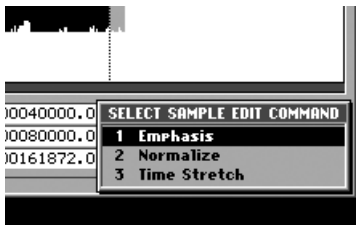
Net zoals bij het bewerken van samples kunt u de 'Emphasis'- (pag. 61), 'Normalize'- (pag. 61), 'Time Stretch'- (pag. 62) en 'Truncate'-functies (pag. 62) gebruiken om een audiofrase te bewerken.

Toegang krijgen tot de samplebewerkingscommando's

Ga naar de 'Sample Edit Command'-lijst om 'Emphasis', 'Normalize', 'Time Stretch' en 'Truncate' te gebruiken.

1. Voer de stappen omschreven in **Toegang krijgen tot het Audiofrase-bewerkingsscherm** (pag. 68) uit.
   Het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt.

2. Druk op F5 (Command).
   De **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281) verschijnt. De procedure is gelijk aan die van het bewerken van een sample.



   - 'Emphasis'
     Om de hoge frequenties in een sample te benadrukken of verminderen ('Emphasis') (pag. 61)
   - 'Normalize'
     Het maximaliseren van het niveau van een sample ('Normalize') (pag. 61)
   - 'Time Stretch'
     Het veranderen van de lengte of het tempo van een sample ('Time Stretch') (p. 62)

- 'Truncate'

  Het comprimeren van een sample gebruikt door de SMT ('Sample Mix Table') van een Partial ('Truncate') (pag. 62)

Het maken van padinstellingen

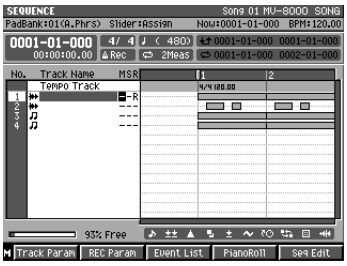
U zult enkele instellingen moeten maken voor u de pads bespeelt.

Het selecteren van de geluiden afgespeeld door de pads

De pads kunnen de partijen van het huidige spoor of audiofrases afspelen.

1. Druk op SEQUENCE .

   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

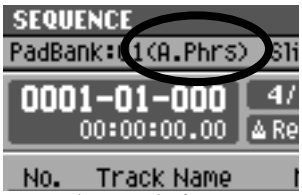


2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het spoor dat u met de pads wilt bespelen te kiezen.

   Het geselecteerde spoor (het huidige spoor) zal geaccentueerd worden. U kunt nu de partijen of audiofrases van het huidige spoor afspelen.

MEMO

De partij die aangestuurd wordt door de pads wordt op de volgende locatie getoond. In het hier getoonde voorbeeld wordt er een audiofrase aangestuurd.



- A.Phrs=Audiofrase
- Part01=Instrumentpartij 1

Het veranderen van de afspeelmodus van de audiofrases aangestuurd door de pads ('Gate-Trigger-Drum')

Door het veranderen van de afspeelmodus kunt u de manier, waarop de audiofrase afspeelt als u de pads indrukt of loslaat, veranderen.

1. Druk op AUDIO PHRASES .

   Het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) verschijnt.

2. Druk op de VELOCITY PADS waarvan u de afspeelmodus wenst te veranderen.

MEMO

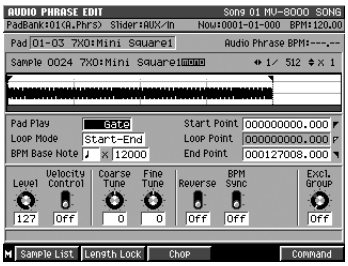
U kunt ook de cursor gebruiken om de audiofrase, waar u de afspeelmodus van wilt wijzigen, te kiezen.

MEMO

Er zal geen geluid zijn als er geen Partial of audiofrase is toegewezen aan de pad (nootnummer) die u aanslaat. U zult een geluid aan de pad toe moeten wijzen, zoals omschreven in **Het opnemen van geluid** (pag. 38).

3. Druk op F5 (Edit).

   Het **AUDIO PHRASES EDIT scherm** (pag. 301) verschijnt, zodat u de audiofrase kunt bewerken.



4. Verander de instelling van de 'Pad Play' parameter.

Instelling	Resultaat
Gate	Druk op pad ➜ geluid begint Laat pad los ➜ geluid stopt
Trigger	Druk op pad ➜ geluid begint (en gaat verder als u de pad loslaat) Druk nogmaals op pad ➜ geluid stopt
Drum	Druk op pad ➜ geluid begint (en gaat verder als u de pad loslaat Het geluid zal automatisch stoppen als het eind van de frase bereikt is.

Het bespelen van de pads

Hier volgt, hoe u de velocity pads (vanaf nu zullen deze simpelweg aangeduid worden als 'pads'), kunt gebruiken om audiodata (patches, audiofrases) af te spelen.
De partij of audiofrase toegewezen aan de huidige partij bepaalt wat de pads aan zullen sturen.

Het aansturen van geluiden

1. Sla de aan.

U kunt proberen om de pads op verschillende manieren aan te slaan.

MEMO
Het volume zal wisselen afhankelijk van de kracht, waarmee u de pads aanslaat (aanslag). Sommige geluiden wisselen ook als u druk uitoefent op de pad, nadat u het aangeslagen heeft (aftertouch).

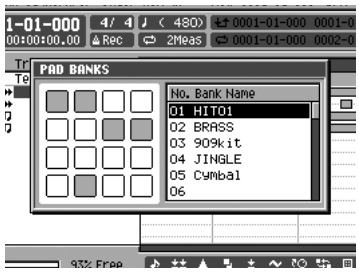
Het schakelen naar een andere padbank

Een padbank is een groep instellingen voor de zestien pads op het toppaneel. Door padbanken te schakelen, kunt u een grotere verscheidenheid aan geluiden bereiken. De MV-8000 levert de volgende hoeveelheid padbanken.

Huidig spoor	Audiobron	Aantal beschikbare banken (totaal beschikbare geluiden)
MIDI track	Patch	6 (6 x 16 = 96)
Audio track	Audio frase	32 (32 x 16 = 512)

1. Druk op PAD BANKS .

De PAD BANKS-indicator zal oplichten en de **PAD BANKS popup** (pag. 200) verschijnt.

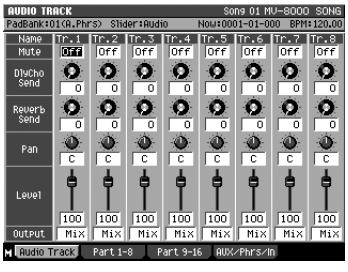


2. Stel de PAD BANKS parameter in.
Draai aan de VALUE-draaischijf om de padbank te kiezen die u wilt gebruiken. De padbank zal veranderen.

3. Druk nogmaals op PAD BANKS .

De rode PAD BANKS-indicator zal uitgaan en de popup zal verdwijnen.

Het veranderen van het volume of de pan (stereopositie) van een partij



1. Druk op MIXER .

Het **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 357) verschijnt.

2. Ga naar het mixerscherm van de partij die u af wilt regelen.
Druk op één van de volgende F-toetsen om het mixerscherm van de partij te schakelen.

F-toets	Weergegeven mixerkanalen
F1	Audiospoor 1~8
F2	Instrument partij mixer 1~8
F3	Instrument partij mixer 9~16
F4	AUX/FX/Audiofrase/Ingang-mixer

3. Regel de 'Level'- en/of 'Pan' parameters af.

MEMO
Druk om het volume of pan van een audiofrase af te regelen op [F4 (AUX/Phrs/In)] en regel de 'A.Phrase' parameters 'Level' of 'Pan' af.

MEMO
Gebruik de schuiven 1~8 op het toppaneel om het niveau in te stellen.

Het specificeren van een vast volume bij het aanslaan van de pads

Hier volgt, hoe u de aanslaggevoeligheid van de pads uit kunt schakelen.

1. Druk op FIXED VELOCITY .

De indicator licht oranje op en de FIXED VELOCITY-functie zal aanstaan. In deze situatie zullen de pads een vaste aanslagwaarde (standaardwaarde = 127) produceren ongeacht uw aanslagkracht.

HINT
U kunt de aanslagwaarde instellen als gewenst. Zie **Fixed Velocity Level** (pag. 319).

MEMO
Druk nogmaals op [FIXED VELOCITY] om de FIXED VELOCITY-functie uit te zetten.

Het gebruiken van de pads om accurate aanslagwaarden te bespelen

U kunt de pads gebruiken om een enkele Partial of audiofrase over zestien aanslagniveaus af te spelen.

MEMO
Uw speelkracht wordt genegeerd zolang MULTILEVEL aanstaat.

1. Sla de VELOCITY PADS aan, waarvan u het geluid over zestien vooraf ingestelde aanslagwaarden af wilt spelen.

Het geluid, dat u bespeelt, zal geselecteerd worden.

2. Druk op MULTILEVEL .

De indicator licht oranje op en de MULTILEVEL-functie zal aanstaan. In deze situatie speelt pad 1 een lage aanslagwaarde en pad 16 de maximale aanslagwaarde.

MEMO
De pad, die u aanslaa,t bepaalt welk van de zestien aanslagwaarden geproduceerd wordt.

Pad	Aanslag-waarde	Pad	Aanslag-waarde	Pad	Aanslag-waarde	Pad	Aanslag-waarde
1	7	5	39	9	71	13	103
2	15	6	47	10	79	14	111
3	23	7	55	11	87	15	119
4	31	8	63	12	95	16	127

MEMO
Druk nogmaals op [MULTILEVEL] om de MULTILEVEL-functie uit te zetten.

Het vasthouden van de ingedrukte staat van een pad

Hier volgt hoe u een pad 'vast kunt houden' zonder uw vinger erop te hoeven houden.

1. Druk op de pad die u 'vast wilt houden' en houd deze ingedrukt.

De sample van die pad zal blijven spelen.

2. Druk, terwijl u de VELOCITY PADS in blijft drukken, op HOLD .

De HOLD-indicator (rood) zal oplichten, en de HOLD-functie zal aangezet worden. De pad zal nu blijven klinken zelfs als u uw vinger eraf haalt.

MEMO
Druk nogmaals op [HOLD] om de HOLD-functie uit te zetten.

Het spelen van een roffel

Hier volgt hoe u een roffel (snel herhaalde aanslagen) kunt spelen.

HINT
U kunt het interval (ruimte) van de roffel veranderen. Zie **Pad Roll Interval** (pag. 319).

1. Houd ROLL ingedrukt en druk op de VELOCITY PADS waar u een roffel van wilt.

   Er zal een roffel worden gespeeld, zolang u ROLL ingedrukt blijft houden.

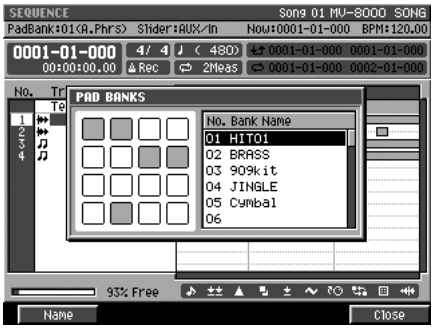
Het beheren van pads

Het benoemen van een padbank

U kunt padbanken een naam geven voor makkelijker beheer.

1. Druk op PAD BANKS.

   De PAD BANKS-indicator (rood) zal oplichten en de PAD BANKS popup verschijnt.



2. Druk op F1 (Name).

   EDIT BANK NAME (pag. 197) verschijnt. Voer de gewenste banknaam in.

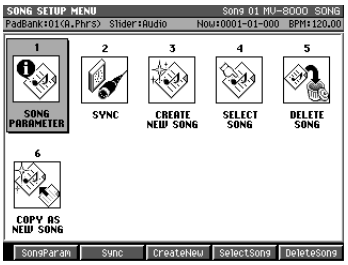
Het creëren van een song (Songopname)

Dit hoofdstuk leidt u door de verschillende stappen in het creëren van een song.

Het creëren van een nieuwe song

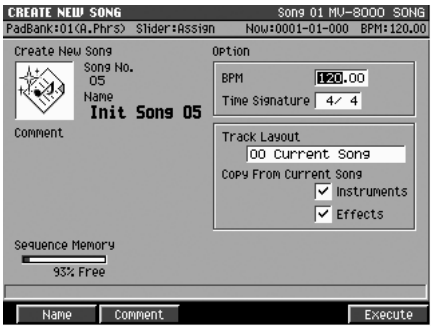
1. Druk op SETUP.

Het **SONG PARAMETER scherm** (pag. 255) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen geplaatst op F3 (Create New). U kunt ook de cursor naar CREATE NEW SONG verplaatsen, en op ENTER drukken.

Het CREATE NEW SONG scherm verschijnt.



3. Maak instellingen voor de song.

Parameter	Verklaring
Name	De naam van de song. Druk om een naam toe te wijzen op [F1 (Name)] (maximaal 12 tekens).
Comment	U kunt een commentaar van maximaal 50 tekens aan de song toewijzen. Druk op [F2(Comment)] om een commentaar toe te wijzen.
BPM	Specificeert het tempo, in eenheden van kwartnoten tellen per minuut (BPM).
Time Signature	Specificeert de maatsoort. De standaard is 4/4. Indien gewenst kunt u de maatsoort kiezen binnen het bereik van 1/16~32/2.
Track Layout	Specificeert de spoorstructuur bij het creëren van de song. Zie voor de verschillende lay-outs waar u uit kunt kiezen **CREATE NEW SONG scherm** (pag. 258).
Copy From Current Song	Dit stelt u in staat om de Instrument- en Effectinstellingen van de huidige song op een nieuw gecreëerde song toe te passen. Voeg een markeringsteken ✔ toe als u deze instellingen ook op nieuwe songs toe wilt passen.

4. Druk op F5 (Execute).

De song zal gecreëerd worden en het SEQUENCE scherm verschijnt.

?

Een 'song' bevat event data voor het afspelen langs een tijdsas, samen met instrument- en effectinstellingen. De opgenomen 'sequencedata' is opgeslagen binnen de song.

?

Tempo wordt aangegeven in BPM, wat staat voor 'Beats Per Minute'. Het aantal kwartnoten die er binnen een minuut klinken.

MEMO

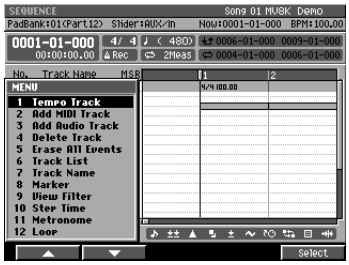
Als u het Tempospoor (pag. 242) gebruikt zullen de tempo-instellingen van het tempospoor prioriteit hebben.

Het toevoegen van sporen voor opnamedata

Hier volgt, hoe u één of meer sporen opnamedata aan uw song toe kunt voegen. Voeg een MIDI spoor toe als u MIDI data op wilt nemen of voeg een audiospoor toe als u een audiofrase of externe audiobron op wilt nemen.

1. Druk op SEQUENCE.

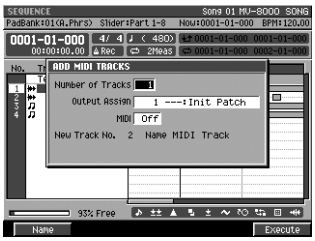
   Het SEQUENCE scherm verschijnt.



2. Druk op MENU.

   De SEQUENCE MENU popup verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Add MIDI Tracks' of 'Add Audio Tracks' en druk op ENTER. De **ADD MIDI TRACKS popup** (pag. 244) of de **ADD AUDIO TRACKS popup** (pag. 245) verschijnt.



4. Maak instellingen voor de sporen, die u toe wilt voegen.

Parameter	Verklaring
Name	De naam van het spoor. Elk spoor dat u toevoegt zal een standaard spoornaam krijgen. Druk om een naam toe te wijzen op [F1 (Name)] (maximaal 12 tekens).
Output Assign	Specificeert de geluidsgenerator (partij) waar de speeldate opgenomen op het spoor naartoe gestuurd wordt.
MIDI	Specificeert de MIDI aansluiting en het kanaal waar speeldate opgenomen op het spoor naartoe gestuurd wordt (alleen voor MIDI sporen).
Number of Tracks	Specificeert het aantal sporen met bovenstaande parameterinstellingen dat aan de song toegevoegd zal worden.

5. Druk op F5 (Execute).

   Het gespecificeerde spoor zal aan de song toegevoegd worden.

Het kiezen van een geluid om voor opname te gebruiken

Kies voor u op gaat nemen de patch (het geluid) dat u wilt gebruiken of wijs audiofrases toe aan de pads.

Het selecteren van een patch

Zie om een patch uit de Patchbibliotheek te kiezen Het laden van een patch van de bibliotheek (pag. 53).

Zie om een patch van de schijf te kiezen **Het laden van een patch vanaf de schijf** (pag. 53).

Het voorbereiden van audiofrases

Zie om een audiofrase voor te bereiden **Het toewijzen van een audiofrase aan een pad** (pag. 67).

? Een MIDI spoor is een gebied, waarin u MIDI data op kunt nemen.

? Een audiospoor is een gebied, waarin u speeldate van audiofrases of direct een externe audiobron op kunt nemen.

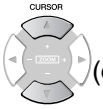
MEMO Gebruik de **DELETE TRACKS popup** (pag. 246) om een spoor te verwijderen. Het spoor, dat u hier specificeert, zal verwijderd worden. Zie voor meer **Het verwijderen van sporen** (pag. 103).

Het opnemen van uw spel middels pads (Realtime Recording)

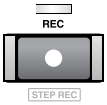
Realtime Opname is de opnamemethode, waarbij uw spel op de pads en bedieningshandelingen exact opgenomen worden. Deze methode is het meest geschikt als u de expressiviteit van uw spel op wilt nemen.

De basisprocedure voor realtime opname

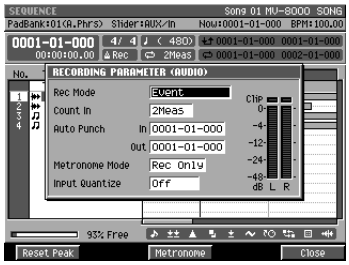
1. Bereid het opnemen voor, zoals omschreven in **Het creëren van een nieuwe song** (pag. 76) en **Het toevoegen van sporen voor opnamedata** (pag. 77).

2. Gebruik 

(omhoog/omlaag) om het spoor, waarop u wilt opnemen, te kiezen.
Opname vindt plaats op het huidige spoor.

3. Druk op 

.
De [REC]-indicator zal knipperen en de **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209) of **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212) verschijnt.



4. Stel de parameters voor realtime opname in.
Verplaats de cursor naar elke parameterwaarde, en gebruik de VALUE-draaischijf of [DEC]/[INC] om de waarde in te stellen.

- 'Rec Modus' (Opnamemodus)

Specificeert hoe de opname zal geschieden. Zet de Opnamemodus op 'Overdub' bij MIDI sporen of 'Event' bij audiosporen. (De Opnamemodus staat standaard op 'Direct Stereo'.

Instellingen MIDI spoor	Verklaring van de Rec Mode parameter
[Overdub]	Normaalgesproken zult u deze modus gebruiken. Als er al spel op het opnamespoor opgenomen is, zal het nieuwe materiaal dat u opneemt toegevoegd worden aan het bestaande materiaal zonder het te wissen. Door dit te gebruiken in combinatie met Loopopname kunt u herhaaldelijk over een gespecificeerde regio opnemen zonder het bestaande materiaal te wissen. Dis is bijvoorbeeld handig voor het opnemen van drumsporen, aangezien u de basdrum ➔ snaardrum ➔ hi-hat etc. bij iedere achtereenvolgende herhaling op kunt nemen.
Replace	Als er al spel is opgenomen op het opnamespoor zal het nieuwe materiaal het bestaande materiaal vervangen. Gebruik dit als u uw spel opnieuw op wilt nemen.

Instellingen | audiospoor	Verklaring van de 'Rec Modus' parameter
Event	De timing van de audiofrases wordt opgenomen.
[Direct Stereo]	De audio ingang zal opgenomen worden in stereo.
Direct Mono	De audio ingang zal opgenomen worden in mono.

HINT

Als u op een bestaande song op wilt nemen, moet u de gewenste song oproepen (pag. 260). In dit geval kunt u de huidige tijdslocatie verplaatsen (bijv. met [SHIFT]+[JUMP]) om te specificeren op welke maat de opname zal beginnen. De startmaat van opname wordt getoond in het 'Now Time'-gebied bovenin het SEQUENCE scherm.

Zie voor meer over de parameters **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209) of **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212).

De instellingen 'Direct Stereo' en 'Direct Mono' worden gebruikt voor Directe Opname. Zie voor meer hierover **Het direct opnemen van een audiobron (Directe Opname)** (pag. 87).

- 'Count In'

  Specificeert, hoe de opname zal beginnen

Instelling	Verklaring van de 'Count In' parameter
[Off]	Opname begint op het moment, dat u op [PLAY] drukt.
1 Meas	Als u op [PLAY] drukt, zal er een aftelgeluid te horen zijn vanaf één maat voor de startlocatie van de opname, waarna opname op de startlocatie begint.
2 Meas	Als u op [PLAY] drukt, zal er een aftelgeluid te horen zijn vanaf twee maten voor de startlocatie van de opname, waarna opname op de startlocatie begint.

5. Druk op [PLAY ▶].

De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen oplichten en de opname zal beginnen. 'Now Time' en 'Play List' zullen veranderen. Begin met spelen.

HINT

U kunt de volgende functies gebruiken bij het opnemen. Zie voor meer over deze functies de genoemde pagina's.

- Spoor dempen/solo (pag. 112, 203)
- Event wissen (pag. 83)

6. Druk als u klaar bent met opnemen op [STOP ■].

De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen uitgaan en de opname zal stoppen. Ga, als u verder wilt gaan met opnemen, verder vanaf stap 2. Voeg als u geen sporen meer over heeft voor opname nieuwe sporen toe, zoals omschreven in **Het toevoegen van sporen voor opnamedata** (pag. 77).

HINT

Bij stapopname kunt u de opname tijdelijk pauzeren door op [REC] te drukken, zodat de indicator knippert ('oefenmodus'). In deze toestand zal het aanslaan van de pads geen data op doen nemen. Dit is handig als u de geluiden, die u aan het gebruiken bent, wilt controleren of als u wilt oefenen.

Het verplaatsen van de invoerlocatie

Toets	Handeling
◁ (STEP)	Verplaats de invoerlocatie terug met de gespecificeerde Staptijd (pag. 85).
▷ (STEP)	Verplaats de invoerlocatie naar voren met de gespecificeerde Staptijd (pag. 85).
◀◀ (MEAS)	Keer terug naar het begin van de huidige maat.
▶▶ (MEAS)	Ga naar het begin van de volgende maat.
JUMP + ⏮ (MARKER)	Keer terug naar de vorige markering (pag. 115).
JUMP + ⏭ (MARKER)	Ga naar de volgende markering (pag. 115).
JUMP + ⏪ (EVENT)	Keer terug naar de vorige event (speeldate (pag. 106) of audiofrases (pag. 26)).
JUMP + ⏩ (EVENT)	Ga naar de volgende event (speeldate (pag. 106) of audiofrases (pag. 26)).
SHIFT + JUMP	Geef de **JUMP popup** (pag. 250) weer, zodat u direct kunt specificeren naar welke tijdslocatie u wilt.
JUMP +VALUE draaischijf	Verplaats de invoerlocatie terug met de gespecificeerde Staptijd (pag. 85).

Het ongedaan maken van een opname of bewerkingshandeling ('Undo')

Als u niet tevreden bent met de resultaten van de realtime opname of bewerkingshandeling, die u zojuist heeft uitgevoerd, kunt u op [UNDO/REDO] drukken om terug te keren naar de vorige toestand ('Undo'). Als de 'Undo'-functie beschikbaar is na opname of bewerking van een sequence zal [UNDO] oranje oplichten. Als u [UNDO] indrukt om terug te keren naar de vorige toestand zal [UNDO] knipperen.

Het annuleren van een 'Undo'-handeling ('Redo')

Na het uitvoeren van 'Undo', kunt u 'Redo' uitvoeren om terug te keren naar de toestand voor het uitvoeren van 'Undo'.

Het indrukken van [UNDO/REDO] (knipperend) na het uitvoeren van 'Undo' zal de 'Redo'-functie uitvoeren. [UNDO] zal oplichten.

Opnemen tijdens loopen (Loopopname)

Hier volgt een snelle methode om Loopopname vanaf de huidige maat te starten.

1. Ga naar de tijdslocatie, waarop u de loopopname wilt starten.

2. Druk op [QUICK SET].

   De loopparameters zullen automatisch ingesteld worden en LOOP [ON] zal oranje oplichten. U kunt nu loopopname uitvoeren vanaf het begin van de huidige maat.

3. Start de opname, zoals omschreven in **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78).

HINT

Ga als u de loopregio handmatig wilt specificeren naar het SEQUENCE scherm, druk op [MENU] en kies 'Loop' om de **LOOP popup** (pag. 238) weer te geven. Stel in de LOOP PARAMETER popup 'Loop Top' en 'Loop End' in om de loopregio te specificeren. Dit stelt u in staat om de tijdslocatie vrij te bepalen (maat – tel – tik). In dit geval zal de lengte gespecificeerd door 'Loop Quick Set Length' genegeerd worden.

MEMO

In de **LOOP popup** (pag. 238) kunt u op [F1 (Now*Top)] drukken om de huidige tijd als 'Loop Top'-waarde in te voeren. Druk op [F2 (Now*End)] om de huidige tijd als 'Loop End'-waarde in te voeren.

MEMO

De looplengte zal standaard op twee maten staan. Ga als u de lengte wilt veranderen naar de LOOP popup (in het SEQUENCE scherm, selecteer MENU] ➔ Loop') en verander de 'Loop Quick Set Length'-waarde.

MEMO

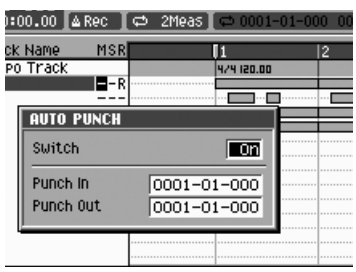
Verplaats als u de locatie, waarop het loopen begint, de huidige tijdslocatie naar de gewenste loop-startlocatie en druk nogmaals op [QUICK SET].

Het gebruiken van 'auto-punch'-opname

Hier volgt, hoe u van tevoren de tijdslocaties waarop opname zal beginnen ('punch-in') en eindigen ('punch-out') kunt specificeren.

1. Druk op [SHIFT] + [AUTO PUNCH].

   De PUNCH IN/OUT popup verschijnt.



2. Stel de 'Punch In'- en 'Punch Out' parameters in.

   Stel de 'Punch In' parameter in op de tijdslocatie, waar u de opname wilt laten beginnen en de 'Punch Out' parameter op de tijdslocatie, waar u de opname wilt laten eindigen.

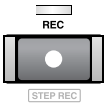
3. Druk op [EXIT].

De PUNCH IN/OUT popup zal verdwijnen.

4. Druk op

.

[AUTO PUNCH] zal oranje oplichten, en de 'Auto Punch'-functie staat aan.

5. Druk op 

.

De [REC]-indicator zal knipperen en de **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209) of **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212) verschijnt. Stel de parameters in als nodig.

6. Druk op

.

De [PLAY]-indicator zal oplichten en het afspelen zal beginnen. Als de huidige tijd het punt van punch-in bereikt, zal de knipperende [REC]-indicator vast oplichten en de opname beginnen. Als de huidige tijd het punt van punch-out bereikt, zal de [REC]-indicator weer gaan knipperen en de opname zal eindigen. De [PLAY]-indicator blijft echter opgelicht en het afspelen zal verder gaan.

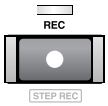
7. Druk als u klaar bent op

.

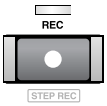
De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen uitgaan en de opname zal stoppen.

Het gebruik van handmatige punch-in opname

Hier volgt hoe u handmatig de opnametijdens het spelen aan/uit kunt zetten .

1. Zorg ervoor dat AUTO PUNCH uit is.
   Druk als het opgelicht is op [AUTO PUNCH] om de indicator uit te krijgen.
2. Begin opname, zoals omschreven in **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78).
3. Druk op het punt, waar u de opname tijdelijk wilt stoppen op 

.

   De [REC]-indicator gaat knipperen en de opname zal stoppen. Het afspelen zal echter verder gaan.
4. Druk, op het punt waar u verder wilt met opnemen, op 

.

   De [REC]-indicator zal oplichten en het opnemen zal verder gaan. U kunt [REC] gebruiken om de opname aan/uit te zetten naar wens.
5. Druk als u klaar bent met opnemen op

.

   De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen uitgaan, en de opname zal stoppen.

HINT

U kunt ook een pedaal aangesloten op de FOOT SWITCH-ingang gebruiken om opname aan/uit te zetten. Ga daarvoor naar het **PANEL scherm** (pag. 320) en stel de 'Foot Switch Type' parameter in op 'PUNCH I/O'.

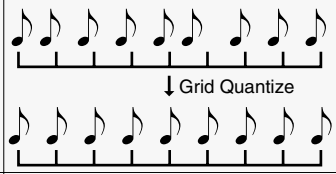
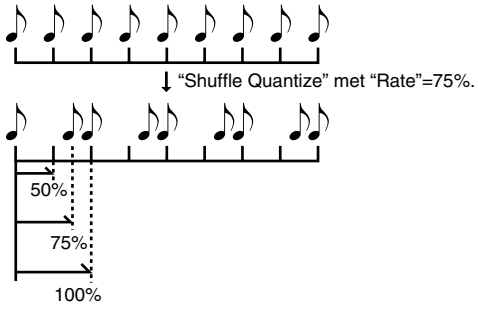
Het corrigeren van de noottiming tijdens het opnemen ('Input Quantize')

'Quantize' is een functie, die de noten van uw padspel automatisch uitlijnen op accurate intervallen. Hier volgt hoe u de 'Quantize'-functie toe kunt passen bij realtime opname.

Naast de instellingen omschreven in stap 4 van **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78) zult u ook de volgende parameter in moeten stellen.

- 'Input Quantize Type'

  Dit past 'Quantize' toe op de data die u invoert (speelt).

Bereik	
[Off]	'Quantize' zal niet toegepast worden. Uw spel zal exact zo opgenomen worden als u het speelt.
Grid	De noottiming zal uitgelijnd worden op intervallen van de tel die u specificeert. Gebruik dit voor het opnemen van drums of bas met een accurate timing. 
Shuffle	De timing van backbeats zal naar voren of achteren geschoven worden, wat een 'shuffle'- of 'swing'-gevoel geeft. 

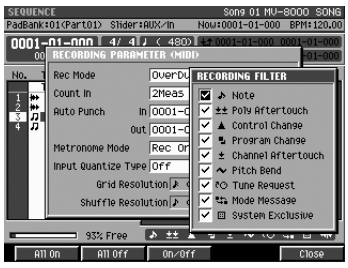
Zie voor meer over 'Quantize'-gerelateerde parameters **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209).

HINT

U kunt ongewenste resultaten krijgen als u 'Shuffle Quantize' toepast op speeldate waar de timing niet accuraat van is. In zulke gevallen kan het wenselijk zijn om eerst 'Grid Quantize' toe te passen om de timing van de speeldate uit te lijnen.

Het selecteren van de speeldate die opgenomen wordt (Opnamefilter)

Normaalgesproken wordt bij realtime opname alles wat u speelt opgenomen. Als u bepaalde types data niet opgenomen wilt hebben, kunt u het opnamefilter gebruiken.



1. Voer **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78) uit tot en met stap 3 en ga naar de **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209).

2. Druk op F1 (Rec Filter).

   De **RECORDING FILTER popup** (pag. 211) verschijnt.

3. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om een type speeldate (MIDI bericht) te selecteren.

4. Druk op F3 (On/Off).

   Voeg een markeringsteken ✔ toe aan speeldate die u op wilt nemen. Verwijder het teken bij speeldate die u niet op wilt nemen.

Zie voor meer over alle soorten opgenomen data **RECORDING FILTER popup** (pag. 211).

HINT

U kunt op [F1 (All On)] drukken om alles te markeren of [F2 (All Off)] om alle markeringen te verwijderen.

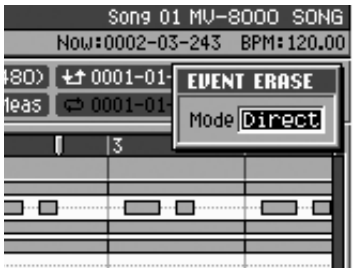
5. Druk op F5 (Close).

De RECORDING FILTER popup zal verdwijnen.

Het wissen van ongewenste data tijdens het opnemen ('Event Erase')

'Event Erase' is een functie die u ongewenste data tijdens realtime opname laat verwijderen. Dit is vooral handig bij loopopname aangezien u data kunt wissen zonder de opname te stoppen.

1. Begin realtime opname, zoals omschreven in **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78).



2. Houd EVENT ERASE ingedrukt.

De **EVENT ERASE popup** (pag. 251) verschijnt.

3. Houd EVENT ERASE ingedrukt, en druk op de VELOCITY PADS van de event (nootnummer) die u wilt wissen.

Druk tijdens het luisteren naar het opgenomen spel op het juiste moment op de pad. De data van dat pad zal gewist worden terwijl u de pad ingedrukt houdt. U kunt meer dan één pad indrukken als u dat wenst. De data van die pads zal gewist worden.

HINT

Hoe events gewist worden bij het ingedrukt houden van meer dan één pad, is afhankelijk van de instelling van de EVENT ERASE popup.

Instelling	Handeling
[Direct]	Alleen de events van de pads die u ingedrukt houdt, zullen gewist worden.
Range	Events zullen gewist worden voor alle pads tussen (en inclusief) de pads, die u ingedrukt houdt.

4. Laat EVENT ERASE los.

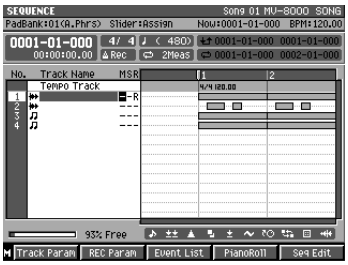
De EVENT ERASE popup zal verdwijnen, en u zult naar de normale opname terugkeren.

Het corrigeren van de timing ('Edit Quantize')

'Edit Quantize' stelt u in staat om de timing van data die al ingevoerd is uit te lijnen.

1. Druk op SEQUENCE.

Het SEQUENCE scherm verschijnt.

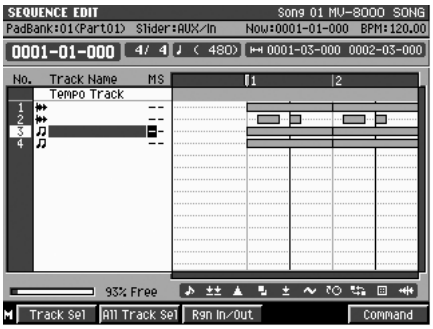


2. Druk op F2 (Seq Edit).

Het SEQUENCE EDIT scherm verschijnt.

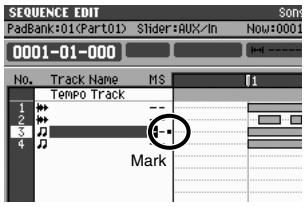
MEMO

Realtime wissen kan alleen uitgevoerd worden als de opnamemodus op 'Overdub' staat.



3. Verplaats de cursor naar het spoor waar u 'Quantize' op wilt gebruiken en druk op F1 (Track Sel).

Er zal een markeringsteken ✔ getoond worden bij het geselecteerde spoor.



4. Verplaats de huidige tijd naar het begin van het gebied waar u 'Quantize' op toe wilt passen.

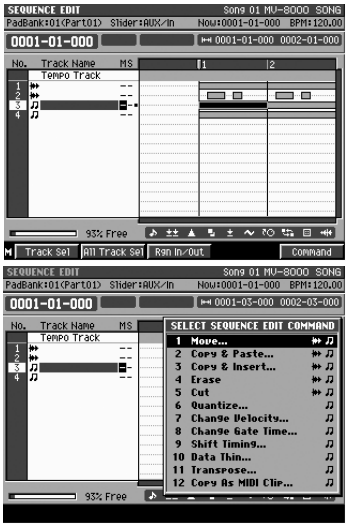
5. Druk op F3 (Rgn In/Out).

Dit stelt het IN-punt van het bewerkingsgebied in (m.a.w. het beginpunt van het gebied waar 'Quantize' op toegepast zal worden).

6. Verplaats de huidige tijd naar het einde van het gebied waar u 'Quantize' op toe wilt passen.

7. Druk op F3 (Rgn In/Out).

Dit stelt het OUT-punt van het bewerkingsgebied in (m.a.w. het eindpunt van het gebied waar 'Quantize' op toegepast zal worden).



8. Druk op F5 (Command).

De SELECT TRACK EDIT COMMAND popup verschijnt.

9. Verplaats de cursor naar 'Quantize', en druk op ENTER.

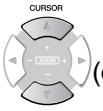
'Quantize' zal uitgevoerd worden.

Stapopname

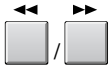
Stapopname is een methode, waarbij u één voor één individuele noten en rusten in kunt voeren alsof u bladmuziek aan het schrijven bent op een vel notenbalkpapier.

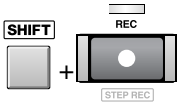
Het invoeren van noten en rusten

1. Bereid het opnemen voor zoals omschreven in **Het creëren van een nieuwe song** (pag. 76) en **Het toevoegen van sporen voor opnamedata** (pag. 77).

2. Gebruik 

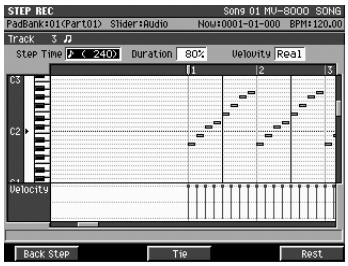
(omhoog/omlaag) om het spoor te selecteren, waarop u op wilt nemen.
Opname vindt plaats op het huidige spoor.

3. Gebruik  (MEAS) om de huidige tijd te verplaatsen naar het punt, waarop u het invoeren wilt beginnen.

4. Druk op 

.

   De [REC]-indicator zal oplichten en het **STEP REC (MIDI) scherm** (pag. 252) of **STEP REC (AUDIO) scherm** (pag. 253) verschijnt. Welk STEP REC scherm er verschijnt, hangt af van of het huidige spoor een MIDI of audiospoor is.



5. Specificeer de lengte in termen van nootwaarde van de noten, die u in wilt voeren.
   De nootwaarde wordt gespecificeerd door de 'Step Time' parameter.

Nootlengte ('Step Time') en het aantal tikken

De sequencer van de MV-8000 verdeeld elke kwartnoot in 480 'tikken'. De volgende tabel toont het aantal tikken van ieder nootwaarde.

Noot	Aantal tikken	Noot	Aantal tikken
𝅘𝅥𝅯 (64ste noot)	30	♩3 (kwartnoot triool)	320
𝅘𝅥𝅯3 (32ste noot triool)	40	♩ (kwartnoot)	480
𝅘𝅥𝅯 (32ste noot)	60	𝅗𝅥3 (halve noot triool)	640
𝅘𝅥𝅯3 (16enoot triool)	80	𝅗𝅥 (halve noot)	960
𝅘𝅥𝅯 (16e noot)	120	𝅝 (hele noot)	1920
♪3 (8ste noot triool)	160	𝅜 (dubbele hele noot)	3840
♪ (8ste noot)	240		

MEMO
De lengte, dat een opgenomen noot blijft klinken, zal het aantal tikken in de nootwaarde vermenigvuldigd met de 'Duration' parameter zijn. Als de 'Duration'-waarde bijvoorbeeld '80%' is, zal een kwartnoot klinken met een lengte van 480x0.80=384 tikken.

- Duur

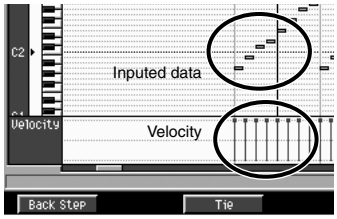
  Dit specificeert de proportie van de nootlengte dat de noot daadwerkelijk zal klinken. Lagere waarden zullen de noot 'staccato' laten klinken en hogere waarden zullen de noot 'legato' laten klinken. Normaalgesproken zult u een instelling van 80% gebruiken.

HINT
Als u op een bestaande song op wilt nemen, moet u de gewenste song oproepen (pag. 260). U moet de huidige tijdslocatie verplaatsen om te specificeren op welke maat de opname zal beginnen. De startmaat van opname wordt getoond in het 'Now Time'-gebied bovenin het SEQUENCE scherm.

- Aanslag

  Dit specificeert de kracht, waarmee u de pad aangeslagen heeft. Als u wilt dat de aanslagwaarde ingevoerd wordt door de kracht, waarmee u de pad aangeslagen heeft, moet u deze parameter instellen op 'Real'. Stel als u een vaste aanslagwaarde wilt deze in naar wens; als richtlijn, p (piano) = 60, mf (mezzo-forte) = 90 en f (forte) = 120.

6. Sla aan.



Als u een pad aanslaat, zal er data ingevoerd worden en de tijdslocatie zal de gespecificeerde Staptijd naar voren springen. De ingevoerde data wordt getoond als een staaf (lengte gespecificeerd door duur) en als staafdiagram (aanslag).

HINT

Bij stapopname kunt u de opname tijdelijk pauzeren door op [REC] te drukken, zodat de indicator knippert ('oefenmodus'). In deze toestand zal het aanslaan van de pads geen data op doen nemen. Dit is handig als u de geluiden, die u aan het gebruiken bent, wilt controleren of als u wilt oefenen.

Het gebruiken van de F-toetsen voor invoer

F-toets	Handeling
F1 (Back Step)	Annuleert de vorig ingevoerde noot of rust.
F3 (Tie)	Verlengt de vorig ingevoerde noot met de lengte van de Staptijd.
F5 (Rest)	Voert een rust in met de lengte van de Staptijd.

7. Herhaal stappen 5~6 om verder te gaan met het invoeren van noten.

8. Druk als u klaar bent met opnemen op .

De [REC]-indicator zal uitgaan.

Het invoeren van akkoorden

U kunt een akkoord invoeren door twee of meer pads tegelijk in te drukken. De cursor zal naar de volgende stap gaan als u de pads loslaat.

Als u niet tevreden bent met het opgenomen resultaat

Als u niet tevreden bent met de resultaten van de stapopname, die u zojuist heeft uitgevoerd, kunt u op UNDO/REDO drukken om terug te keren naar de toestand voor de opname. Zie voor meer hierover **Het ongedaan maken van een opname of bewerkingshandeling ('Undo')** (pag. 80).

De (-)-richting vergroot (uitzoomen) het weergegeven gebied. Dit laat u in één keer alle ingevoerde data tegelijk zien.

Direct opnemen van een audiobron (Directe Opname)

Directe Opname is een functie, die direct een audiobron opneemt vanaf de analoge ingangen. Dit stelt u in staat om op dezelfde manier op te nemen, zoals u met een multi-track recorder.

HINT

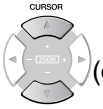
U kunt CURSOR (omhoog/omlaag) gebruiken om het weergegeven gebied naar boven of naar beneden te verplaatsen.

HINT

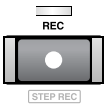
U kunt [SHIFT]+[CURSOR] gebruiken om in of uit te zoomen in de weergave van de ingevoerde data. De (+)-richting verkleint het weergegeven gebied (inzoomen). Het is handig om in te zoomen op een specifiek gebied als u daar veel noten dicht op elkaar heeft ingevoerd.

HINT

Iedere parameter zal de waarde die het meest recent ingevoerd is behouden. Als u wilt dat de volgende noot dezelfde instellingen heeft, is er geen reden om dit te veranderen. In andere woorden, als u eenmaal de 'Duration'- en 'Velocity' parameters ingesteld heeft, kunt u deze gewoonlijk onveranderd laten en simpelweg de 'Step Time' parameter en de toonhoogte (pad) gebruiken om verdere noten in te voeren.

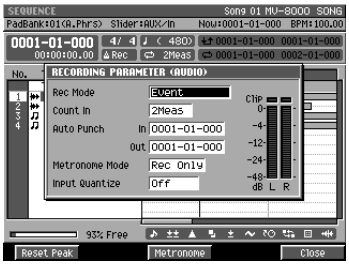
1. Kies de ingangsbron waar u geluid invoert en stel het niveau in zoals omschreven in **Het maken van de eerste instellingen voor het samplen** (pag. 38).
2. Bereid het opnemen voor zoals omschreven in **Het creëren van een nieuwe song** (pag. 76) en **Het toevoegen van sporen voor opnamedata** (pag. 77).
   Bereid een song voor en voeg er een audiospoor aan toe.
3. Gebruik 

(omhoog/omlaag) om het spoor te kiezen, waar u op wilt nemen.
   Opname zal op het huidige spoor geschieden.

   MEMO
   Directe Opname kan alleen op een audiospoor.
4. Druk op 

.

   De [REC]-indicator zal gaan knipperen en de **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212) verschijnt.
   Stel de parameters voor realtime opname in.



5. Verplaats de cursor naar iedere parameter en gebruik de VALUE-draaischijf of [DEC]/[INC] om de waarde in te stellen.
   - 'Rec Modus' (Opnamemodus)

     Kies tussen 'Direct Stereo' en 'Direct Mono'.

Instelling voor audiospoor	Verklaring van de 'Rec Modus' parameter
Event	De timing van de audiofrases wordt opgenomen.
[Direct Stereo]	De audio ingang zal opgenomen worden in stereo.
Direct Mono	De audio ingang zal opgenomen worden in mono.

   - 'Count In' (Aftellen)

     Specificeert hoe de opname zal beginnen

Instelling	Verklaring van de Count In parameter
[Off]	Opname begint op het moment dat u op [PLAY]drukt.
1 Meas	Als u op [PLAY]drukt zal er een aftelgeluid te horen zijn vanaf één maat voor de startlocatie van de opname, waarna opname op de startlocatie begint.
2 Meas	Als u op [PLAY]drukt, zal er een aftelgeluid te horen zijn vanaf twee maten voor de startlocatie van de opname, waarna opname op de startlocatie begint.

6. Druk op

.

   De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen oplichten en het ingangssignaal zal opgenomen worden.
7. Druk als u klaar bent met opnemen op

.

   De [REC]- en [PLAY]-indicators zullen uitgaan en de opname zal stoppen. Ga als u verder wilt gaan met opnemen verder vanaf stap 2. Voeg als u geen sporen meer over heeft voor opname nieuwe sporen toe zoals omschreven in **Het toevoegen van sporen voor opnamedata** (pag. 77)

HINT
Als u op een bestaande song op wilt nemen, moet u de gewenste song oproepen (pag. 260). U moet de huidige tijdslocatie verplaatsen om te specificeren op welke maat de opname zal beginnen. De startmaat van opname wordt getoond in het 'Now Time'-gebied bovenin het SEQUENCE scherm.

Het bewerken van een song

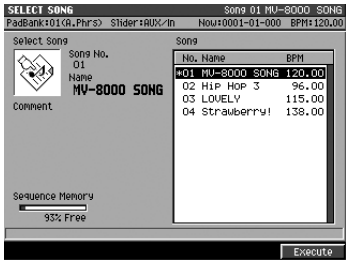
Het kiezen van de song, die u wilt bewerken

Om een song te bewerken, moet die song de huidige song zijn. Als u een song wilt bewerken, die in een ander project is opgeslagen, zult u eerst dat project moeten laden en dan de song selecteren.

Het kiezen van een song uit het huidige project

1. Druk op SETUP.
   Het **SONG SETUP MENU scherm** (pag. 254) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F4 (Select Song).
   U kunt ook het SELECT SONG-icoon selecteren, en op ENTER drukken.



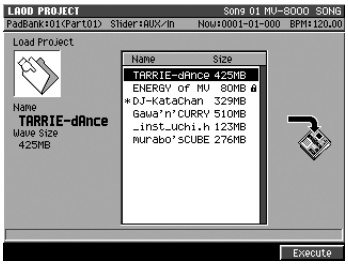
3. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om de song, die u wilt bewerken, te selecteren.

4. Druk op F5 (Execute).
   De geselecteerde song zal de huidige song worden en het SEQUENCE scherm verschijnt.

Het kiezen van een song uit een ander project

1. Druk op PROJECT.
   Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de lagere rij iconen op F3 (Load).
   U kunt ook het LOAD-icoon selecteren en op ENTER drukken.
   Het **LOAD PROJECT scherm** (pag. 313) verschijnt. De inhoud van de projectmap zal weergegeven worden.



3. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om het project dat de song die u wilt bewerken bevat.

4. Druk op F5 (Execute).
   Het geselecteerde project wordt geladen en zal het huidige project worden. De geselecteerde song is de song die de huidige song was toen het project voor het laatst opgeslagen werd. Gebruik om te schakelen naar de song die u wilt bewerken de procedure omschreven in **Het kiezen van een song uit het huidige project** (pag. 88).

NOTE
Als u het apparaat uitzet of naar een song uit een ander project schakelt, zal de inhoud van de huidige song verloren gaan. Als de huidige song data bevat, die u wilt behouden, moet u het project opslaan voor u verder gaat (pag. 136).

NOTE
De data in het interne geheugen van de MV-8000 wordt bewaard, zelfs als u de huidige song schakelt. Als u echter van project wisselt, zal de inhoud van het interne geheugen verloren gaan.

MEMO
Als u binnen het huidige project schakelt zal er een bericht met de tekst 'Save current project?' ('Huidig project opslaan?') verschijnen. Als u op [F5 (Yes)] drukt, zal het huidige project opgeslagen worden voor het geselecteerde project geladen wordt. Als u op [F1 (No)] drukt, zal het geselecteerde project geladen worden zonder dat het huidige project opgeslagen wordt.

Het bewerken van een specifieke regio speeldate (Sequencebewerking)

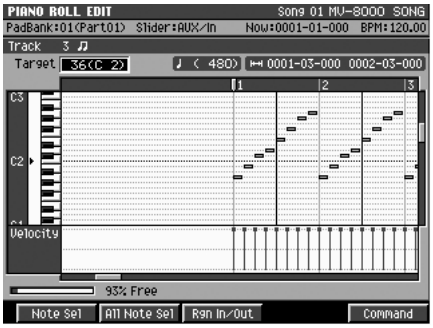
De MV-8000 biedt verscheidene manieren om een specifiek gebied van een spoor te bewerken.

Het selecteren van het sequencebewerkingsscherm

U kunt drie schermtypes gebruiken om uw sequencedata te bewerken.

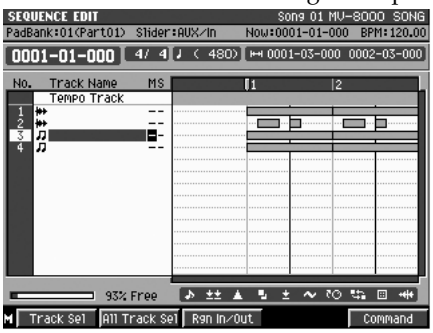
PianoRoll PIANO ROLL scherm→pag. 90

Hier kunt u individuele nootberichten op een MIDI spoor bewerken.



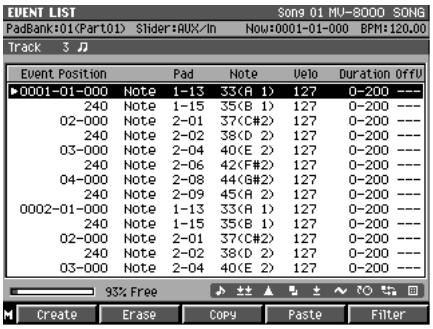
MIDI Track - Audio Track SEQUENCE EDIT scherm→pag. 91

Hier kunt u de data van een geheel spoor bewerken.



EVENT LIST scherm→pag. 104

Hier kunt u individuele berichten binnen een MIDI spoor bewerken.



MEMO

De data, die u kunt bewerken, is afhankelijk van het schermtype dat weergegeven wordt. Deze gebruiksaanwijzing gebruikt de volgende iconen om aan te geven vanaf welk scherm u ieder datatype kunt bewerken.

PianoRoll 'Piano Roll' geeft MIDI data (nootberichten) aan, die u vanuit het PIANO ROLL scherm kunt bewerken.

MIDI Track 'MIDI Track' geeft MIDI spoorbewerkingen aan die u vanuit het SEQUENCE EDIT scherm kunt bewerken.

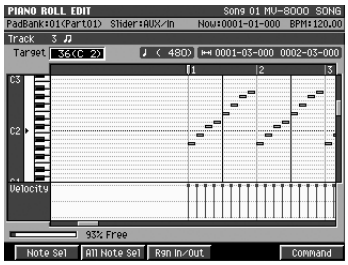
Audio Track 'Audio Track' geeft audiospoorbewerkingen aan, die u vanuit het SEQUENCE EDIT scherm kunt bewerken.

Het gebruik van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken

1. Selecteer de song, die u wilt bewerken, zoals omschreven in **Het kiezen van de song, die u wilt bewerken** (pag. 88).

2. Druk op SEQUENCE.
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar het MIDI spoor dat u wilt bewerken.
   Het huidige spoor is het spoor waar de cursor bij staat.

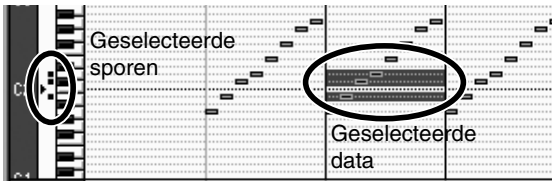


4. Druk op F4 (Piano Roll).
   Het **PIANO ROLL EDIT scherm** (pag. 219) verschijnt.

5. Verplaats de cursor naar het nootnummer dat u wilt bewerken en druk op F1 (Note Sel).
   Er zal een ■ symbool toegevoegd worden aan het spoornummer, hetgeen aangeeft dat dit spoor voor bewerking geselecteerd is. U kunt meer dan één spoor selecteren voor bewerking – herhaal simpelweg stap 5.

6. Verplaats de huidige tijdslocatie naar het begin van de regio, die u wilt bewerken en druk op F3 (Rgn In/Out).
   Dit specificeert het begin van de bewerkingsregio.

7. Verplaats de huidige tijdslocatie naar het einde van de regio en druk op F3 (Rgn In/Out).
   Dit specificeert het einde van de bewerkingsregio. Uw bewerkingshandelingen zullen op de regio tussen de 'In'- en 'Out'-punten uitgevoerd worden, die u in stap 6 en 7 gespecificeerd heeft.



8. Druk op F5 (Command).
   De **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND popup** (pag. 222) verschijnt.

9. Gebruik de cursor om een commando te kiezen en druk op ENTER.

10. Stel de parameters voor het geselecteerde commando in. (Als u het 'Erase'-commando uitvoert, zijn er geen parameters om in te stellen.)

11. Druk op F5 (Execute).
    Het sequencebewerkingscommando zal uitgevoerd worden.

HINT
Als u niet tevreden bent met het resultaat van uw bewerking kunt u op UNDO/REDO drukken om terug te keren naar de toestand voor de bewerking. Zie voor meer over de 'Undo'-functie **Het ongedaan maken van een opname of bewerkingshandeling ('Undo')** (pag. 80).

MEMO
U kunt alleen toegang krijgen tot het PIANO ROLL EDIT scherm als het huidige spoor een MIDI spoor is.

HINT
Druk om alle nootnummers te selecteren of tegenovergesteld op [F2 (All Note Sel)].

De lijst van bewerkingscommando's zal verschillen per weergegeven scherm. Zie voor een lijst met de beschikbare bewerkingscommando's **Lijst van beschikbare bewerkingscommando's** (pag. 93).

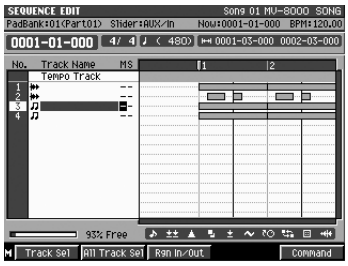
MEMO
Als u het 'Erase'-commando gekozen heeft zal de handeling uitgevoerd worden in stap 9. Stap 10 en 11 zijn niet nodig.

MEMO
Druk, als u besluit om een bewerkingsscherm te verlaten zonder iets uit te voeren, op [EXIT].

Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken

1. Selecteer de song, die u wilt bewerken, zoals omschreven in **Het kiezen van de song die u wilt bewerken** (pag. 88).

2. Druk op SEQUENCE .
Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

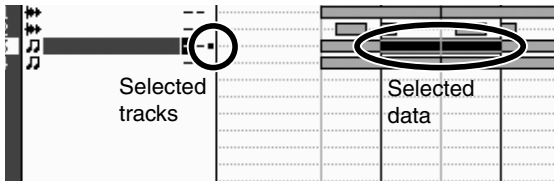


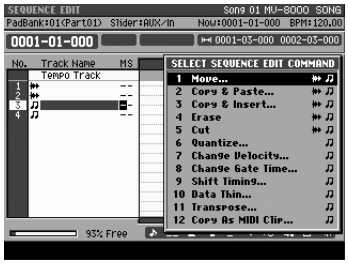
3. Druk op F5 (Seq Edit).
Het **SEQUENCE EDIT scherm** (pag. 220) verschijnt.

4. Verplaats de cursor naar het spoor dat u wilt bewerken en druk op F1 (Track Sel).
Er zal een ■ symbool toegevoegd worden aan het spoornummer, hetgeen aangeeft dat dit spoor geselecteerd is voor bewerking. U kunt meer dan één spoor selecteren voor bewerking – herhaal simpelweg stap 4.

5. Verplaats de huidige tijdslocatie naar het begin van de regio, die u wilt bewerken en druk op F3 (Rgn In/Out).
Dit specificeert het begin van de bewerkingsregio.

6. Verplaats de huidige tijdslocatie naar het einde van de regio, die u wilt bewerken en druk op F3 (Rgn In/Out).
Dit specificeert het einde van de bewerkingsregio. Uw bewerkingshandelingen zullen uitgevoerd worden op de regio tussen de 'In'- en 'Out'-punten die u in stap 5 en 6 gespecificeerd heeft.





7. Druk op F5 (Command).
De **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 222) verschijnt.

8. Gebruik de cursor om een commando te kiezen, en druk op ENTER.

9. Stel de parameters voor het geselecteerde commando in. (Als u het 'Erase'- of 'Cut'-commando uitvoert, zijn er geen parameters om in te stellen.)

10. Druk op F5 (Execute).
Het sequencebewerkingscommando zal uitgevoerd worden.

HINT
Als u niet tevreden bent met het resultaat van uw bewerking, kunt u op UNDO/REDO drukken om terug te keren naar de toestand voor de bewerking. Zie voor meer over de 'Undo'-functie **Het ongedaan maken van een opname of bewerkingshandeling ('Undo')** (pag. 80).

De lijst van bewerkingscommando's zal per weergegeven scherm verschillen. Zie voor een lijst met de beschikbare bewerkingscommando's **Lijst van beschikbare bewerkingscommando's** (pag. 93).

MEMO
Als u het 'Erase'- of 'Cut'-commando gekozen heeft, zal de handeling uitgevoerd worden in stap 8. Stap 9 en 10 zijn niet nodig.

MEMO
Druk als u besluit om een bewerkingsscherm te verlaten zonder iets uit te voeren, op [EXIT].

Type events bewerken (Bezichtigingfilter)

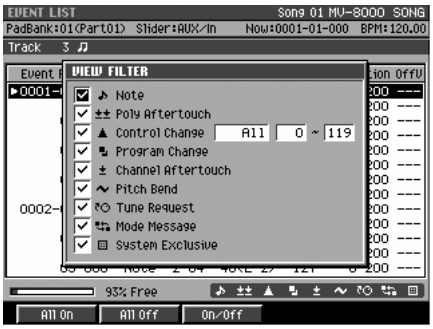
Als er een grote hoeveelheid sequencedata is, zullen er veel events weergegeven worden, waardoor het moeilijk kan worden om bewerkingen uit te voeren. In zulke gevallen kunt u het Bezichtigingsfilter ('View Filter') gebruiken om de event types te beperken, waardoor u alleen de zichtbare events kunt bewerken.

1. Druk in het SEQUENCE, SEQUENCE EDIT of EVENT LIST scherm op MENU.

Het MENU verschijnt.

2. Selecteer 'View Filter' en druk op ENTER.

De **VIEW FILTER popup** (pag. 243) verschijnt.



3. Draai aan de VALUE-draaischijf of Druk op F3 (On/Off) om een markeringsteken ✔ te plaatsen bij de events die u wilt zien (en bewerken).

Events met een markeringsteken ✔ zullen weergegeven worden, events zonder markeringsteken zullen niet weergegeven worden.

Bericht en icoon	Verklaring
Note	Nootberichten; MIDI berichten die een noot aanduiden.
Poly Aftertouch	Polyfonische Aftertouch-berichten; MIDI berichten die aftertouch toepassen op individuele toetsen.
Control Change	Control Change berichten; MIDI berichten die verscheidene effecten zoals modulatie of expressie toevoegen.
Program Change	Programmawijziging berichten; MIDI berichten die geluiden selecteren.
Channel Aftertouch	Kanaal Aftertouch berichten; MIDI berichten die aftertouch op een volledig MIDI kanaal toepassen.
Pitch Bend	Toonverbuiging berichten; MIDI berichten die de toonhoogte veranderen.
Tune Request	Dit MIDI bericht laat een analoge synthesizer zichzelf stemmen.
Mode Message	MIDI modus berichten die de modus veranderen.
System Exclusive	Systeem-exclusieve berichten; MIDI berichten die specifieke instellingen van de MV-8000 zelf bevatten, zoals audio afstellingen.

Op [F1 (All On)] drukken, zal een markering zetten bij alle events, en op [F1 (All Off)] drukken, zal het markeringsteken bij alle events verwijderen.

4. Druk op F5 (Close).

De VIEW FILTER popup zal afgesloten worden. Het icoon getoond rechts onderin het SEQUENCE scherm geeft de door u gespecificeerde 'View Filter'-status.

Icoon	Verklaring
	'View Filter' is uit (events getoond)
	'View Filter' is aan (events niet getoond)

Lijst van beschikbare bewerkingscommando's

Een markeringsteken ✔ geeft aan, dat een commando beschikbaar is in het corresponderende bewerkingsscherm.

Commando	SEQUENCE EDIT screen		
	PianoRoll PIANO ROLL scherm	MIDI Track MIDI spoor	Audio Track Audiospoor
Move... (p. 225)	✔	✔	✔
Copy&Paste... (p. 224)	✔	✔	✔
Copy&Insert... (p. 226)	✔	✔	✔
Erase • Wist de gespecificeerde regio. De gewiste regio wordt gevuld met rusten zodat daaropvolgende maten niet verplaatst worden.	✔	✔	✔
Cut • Knipt de gespecificeerde regio uit. De uitgeknipte regio wordt verwijderd, dus daaropvolgende maten zullen naar voren geschoven worden.		✔	✔
Quantize... (p. 227)	✔	✔	
Change Velocity... (p. 229)	✔	✔	
Change Duration... (p. 230)	✔	✔	
Shift Timing... (p. 231)	✔	✔	
Data Thin... (p. 232)		✔	
Transpose... (p. 233)		✔	
Copy As MIDI Clip (p. 234)		✔	

MEMO
De VIEW FILTER popup kan bereikt worden vanuit het SEQUENCE EDIT scherm of het EVENT LIST scherm.

Zie voor meer over alle 'View Filter' parameters en -instellingen **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

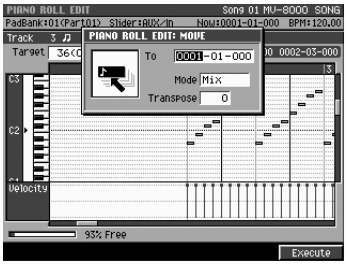
Het verplaatsen van sequencedata ('Move')

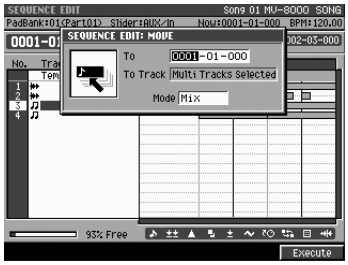
Hier volgt, hoe u de gespecificeerde regio speeldate kunt verplaatsen. De data opgenomen in het brongebied zal vervangen worden door rusten. Dit bewerkingscommando is handig in situaties zoals de volgende:

- Bij het verplaatsen of transponeren van een frase (bij het gebruiken van 'Piano Roll'-bewerkingen)
- Als u sequencedata van het ene spoor naar het andere wilt verplaatsen (bij het gebruiken van 'Sequence'-bewerkingen)

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).
Dit specificeert de regio van sequencedata die bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Move…'
De **MOVE popup** (pag. 225) verschijnt.





3. Stel de parameters in.
Specificeer de bestemming voor de geselecteerde data.

- 'To'
  Specificeert de nieuwe tijd waar de nootberichten naartoe verplaatst zullen worden.

Zie voor meer over alle 'Move' parameters **MOVE popup** (pag. 225).

- PianoRoll Transpose

  Specificeert het nieuwe nootnummer, waar de nootberichten naartoe verplaatst zullen worden.

- MIDI Track / Audio Track To Track

  Specificeert het spoor waar de data naartoe zal worden verplaatst. Als u meer dan één spoor verplaatst is deze parameter ongeldig.

- 'Modus'

  Specificeert wat er zal gebeuren als er speeldate op de bestemming staat.

Instelling	Verklaring
[Mix]	De verplaatste data zal gecombineerd worden met de data die al op de bestemming staat.
Replace	De verplaatste data zal de data ,die er al op de bestemming staat, vervangen (overschrijven).

4. Druk op F5 (Execute).

De gespecificeerde dataregio zal verplaatst worden.

MEMO
De 'Destination Note' parameter is beschikbaar als u de MOVE popup bereikt heeft vanuit het PIANO ROLL EDIT scherm.

MEMO
De 'Destination Track' parameter is beschikbaar als u de MOVE popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

MEMO
Als de sporen die verplaatst zullen worden audiosporen bevatten zal de 'Modus' parameter vaststaan op 'Replace'.

PianoRoll MIDI Track Audio Track Het kopiëren van data

Hier volgt hoe u de gespecificeerde dataregio kunt kopiëren. Dit is een handige methode om een frase meermaals te herhalen. U kunt kiezen uit twee kopieermethoden: 'Copy & Paste' of 'Copy & Insert'.

Het kopiëren van data en het op een andere locatie plakken ('Copy & Paste')

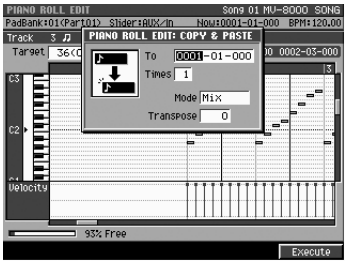
Het 'Copy & Paste'-commando plakt de gekopieerde sequencedata op een ander spoor of nootnummer. Data, die al op de plaklocatie staat, zal overschreven worden.

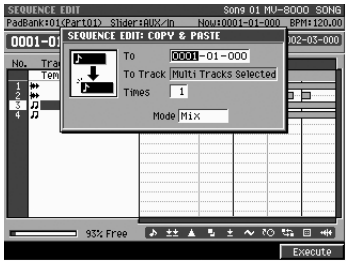
1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

Dit specificeert de regio van sequencedata, die bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 224) en kies 'Copy&Paste'

De **COPY&PASTE popup** (pag. 224) verschijnt.





3. Stel de parameters in.

Specificeer de bestemming voor de geselecteerde data.

- To

  Specificeert de nieuwe tijd waar de nootberichten geplakt zullen worden.

- PianoRoll Transpose

  Specificeert het nieuwe nootnummer, waar de nootberichten geplakt zullen worden.

MEMO
De 'Destination Note' parameter is beschikbaar als u de COPY&PASTE popup bereikt heeft vanuit het PIANO ROLL EDIT scherm.

MEMO
De 'Destination Track' parameter is beschikbaar als u de COPY&PASTE popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

MEMO
Als de sporen die verplaatst zullen worden audiosporen bevatten zal de 'Modus' parameter vaststaan op 'Replace'.

Zie voor meer over alle 'Copy & Insert' parameters **COPY&INSERT popup** (pag. 224).

- MIDI Track / Audio Track To Track

  Specificeert het spoor waar de data naartoe zal worden gekopieerd. Als u meer dan één spoor kopieert, is dit het laagst genummerde spoor (m.a.w. het bovenste spoor).
- 'Modus'

  Specificeert wat er zal gebeuren als er speeldate op de bestemming staat.

Instelling	Verklaring
[Mix]	De verplaatste data zal gecombineerd worden met de data die al op de bestemming staat.
Replace	De verplaatste data zal de data, die er al op de bestemming staat, vervangen (overschrijven).

- Times

  Specificeert het aantal keer dat de data geplakt zal worden.

4. Druk op F5 (Execute).

De gespecificeerde dataregio zal geplakt worden.

Het kopiëren van data en het op een andere locatie invoegen ('Copy & Insert')

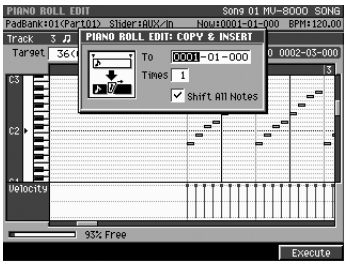
Het 'Copy & Insert' commando voegt de gekopieerde sequencedata op een ander spoor of nootnummer in, en verplaatst data die al op de invoeglocatie staat naar achteren om plaats te maken.

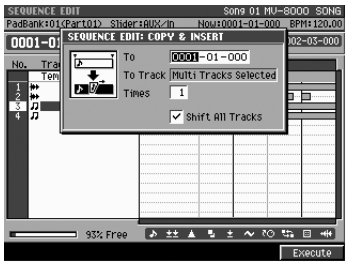
1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

Dit specificeert de regio van sequencedata die bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Copy&Insert'

De **COPY&INSERT popup** (pag. 226) verschijnt.





3. Stel de parameters in.

- To

  Specificeert de nieuwe tijd, waar de nootberichten naartoe zullen worden gekopieerd.
- MIDI Track / Audio Track To Track

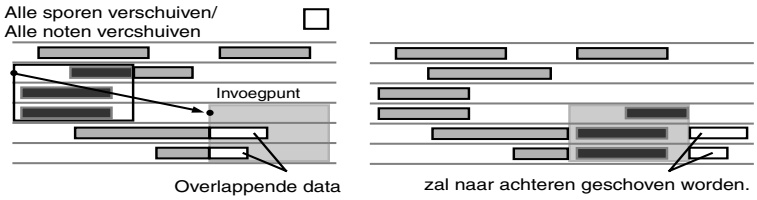
  Specificeert het spoor, waar de data naartoe zal worden gekopieerd. Als u meer dan één spoor kopieert kunt u niet naar een ander spoor kopiëren.
- PianoRoll Alle noten vercshuiven
- MIDI Track / Audio Track Alle sporen verschuiven

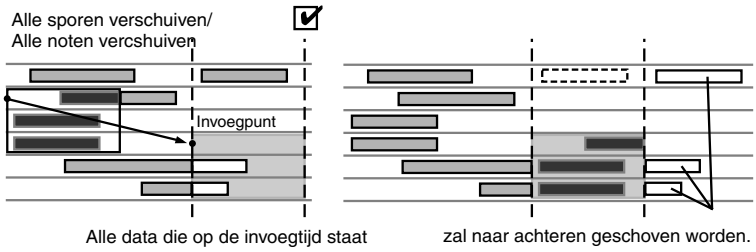
  Als u dit aankruist, zal alle data die de invoeglocatie volgt naar achteren verschoven worden volgens de afspeelduur van de gekopieerde data.

Zie voor meer over alle 'Copy & Insert' parameters **COPY&INSERT popup** (pag. 226).

MEMO
De 'Destination Note' parameter is beschikbaar als u de COPY&INSERT popup bereikt heeft vanuit het PIANO ROLL EDIT scherm.

MEMO
De 'Destination Track' parameter is beschikbaar als u de COPY&INSERT popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.





F5

4. Druk op (Execute).

De gespecificeerde dataregio zal gekopieerd worden.

Het corrigeren van de timing van speeldate ('Quantize')

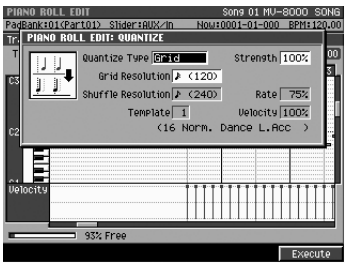
Het hoofdstuk **Het creëren van een song (Songopname)** (pag. 76) legt uit hoe u 'Input Quantize' kunt gebruiken om de timing te corrigeren tijdens realtime opname. De MV-8000 laat u ook eerder opgenomen data corrigeren.

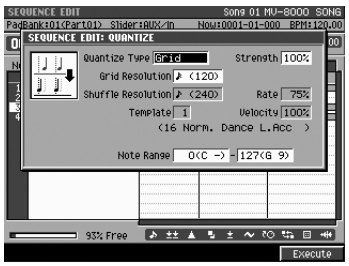
1. Specificeer de bewerkingsregio, zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

Dit specificeert de regio van sequencedata, die bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Quantize…'

De **QUANTIZE popup** (pag. 227) verschijnt.

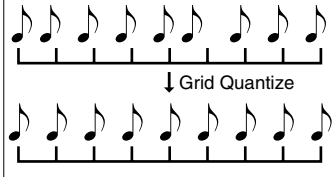




3. Stel de parameters in.

Deze instellingen bepalen hoe de correctie in de geselecteerde regio toegepast zal worden.

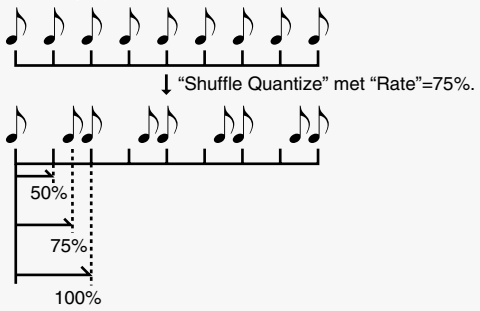
- Quantize Type

Instelling	
[Grid]	De noottiming zal uitgelijnd worden naar intervallen van de aangewezen tel. Gebruik dit als u drums of bas 'strakker' op de precieze timing wilt maken. 

MEMO

Het 'Quantize' commando beïnvloedt alleen de timing waarmee de pads aangeslagen zijn (m.a.w. de noot-aan data). Het oefent geen invloed uit op de timing van andere types speeldate. Dit betekent dat speeldate zoals toonverbuiging of modulatie niet meer uitgelijnd is met de van toepassing zijnde nootdata, wat onverwachte resultaten op kan leveren. Om dit probleem te voorkomen, moet data anders dan noot-aan berichten achteraf opgenomen worden, met 'Rec Modus' ingesteld op 'Overdub' (pag. 78).

Zie voor meer over 'Quantize' gerelateerde parameters en waarden **QUANTIZE popup** (pag. 227).

Instelling	
Shuffle	De timing van backbeats zal naar voren of achter bijgesteld worden, wat resulteert in een 'shuffle'- of 'swing'-gevoel. 
Template	U kunt correctie instellingen kiezen uit een verscheidenheid aan sjablonen. De MV-8000 levert 71 sjablonen voor gebruik met ritmes van verschillende muziekstijlen. Zie voor meer over de inhoud van de sjablonen **'Quantize'-sjablonen** (pag. 227).

MEMO

De sjablonen zijn ontworpen voor een 4/4 maatsoort. Ze produceren wellicht niet het gewenste resultaat indien gebruikt voor spel, dat uitgaat van een andere maatsoort.

HINT

De namen van de sjabloonstijlen zijn slechts richtlijnen en betekenen niet dat een bepaald sjabloon alleen voor de stijl aangeduid in de naam gebruikt kan worden.

- Resolution

  Specificeert de nootwaarde van het interval, waarop de timing gecorrigeerd zal worden. Kies de kortste nootwaarde, die in de correctieregio voorkomt.
- Strength

  Specificeert de mate waarop de noottiming naar de intervallen gespecificeerd door 'Resolution' verschoven wordt. Bij een 'Strength' van 100% zullen noten volledig uitgelijnd worden. Lagere instellingen zullen minder correctie toepassen, en met een 'Strength' van 0% zal er geen correctie plaats vinden.
  Het is mogelijk dat 'Template Quantize' onverwachte resultate oplevert met speeldate waar de timing fluctueert. In zulke gevallen dient u eerst 'Grid Quantize' toe te passen om de timing van de data strakker te maken.
- Rate

  Deze instelling is beschikbaar als u 'Type' ingesteld heeft op 'Shuffle'. Het specificeert de afstand, waarmee backbeats van de 'Resolution'-nootwaarde gescheiden zullen worden van de downbeats. U kunt een 'swing'-gevoel creëren door de timing van de backbeats te verschuiven. Bij een instelling van 50% zullen backbeats exact tussen de aanliggende downbeats geplaatst worden. Bij een instelling van 0% zullen backbeats volledig naar de voorafgaande downbeats verschoven worden. Bij een instelling van 100% zullen backbeats volledig naar de volgende downbeat verschoven worden.
- Note Range

  Dit specificeert het bereik van noten dat gecorrigeerd zal worden.
  Als u bijvoorbeeld noten tussen C3 en C4 wilt corrigeren, moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door pads aan te slaan.

4. Druk op F5 (Execute).

De gespecificeerde dataregio zal gecorrigeerd worden.

MEMO

De 'Note Range' parameter is beschikbaar als u de QUANTIZE popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

PianoRoll MIDI Track Het bewerken van nootaccenten ('Change Velocity')

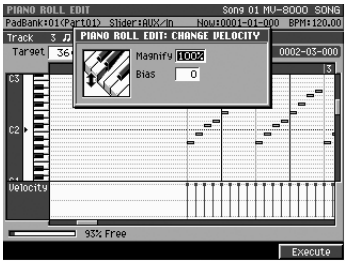
Dit commando laat u de kracht (aanslag) van nootberichten bewerken.

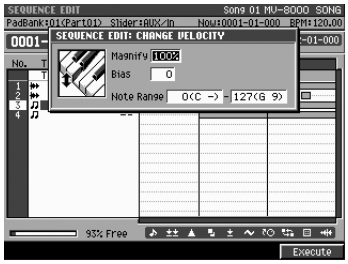
1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

Dit specificeert de regio van sequencedata waarin de aanslag bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Change Velocity…'

De **CHANGE VELOCITY popup** (pag. 229) verschijnt.





3. De parameters instellen.

- Magnify

  Gebruik deze parameter om de verschillen in aanslag (m.a.w. dynamiek) te vergroten of te verkleinen. Gebruik een instelling van 99% of lager om de dynamiek van uw opgenomen spel consistenter te maken. Gebruik een instelling van 101% of hoger om de dynamiek meer te laten variëren. Hogere instellingen zullen luide noten luider maken en zachte noten zachter. Bij een instelling van 100% vindt er geen verandering plaats.
- Bias

  Gebruik deze parameter om een uniforme verandering van de aanslag uit te voeren.

Zie voor meer over alle parameters en waarden van het 'Change Velocity'-commando **CHANGE VELOCITY popup** (pag. 229).

De waarde, die u specificeert, zal op alle huidige aanslagwaarden toegepast worden, waardoor ze allemaal evenzeer versterkt of verzwakt worden. Om bijvoorbeeld alle aanslagwaarden te verhogen met 10 zou u een waarde van +10 specificeren.

- MIDI Track Noot bereik

Dit specificeert het bereik van noten, waarvan de aanslag bewerkt kan worden. Als u bijvoorbeeld de aanslag van nootnummers tussen C3 en C4 wilt veranderen moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door de pads aan te slaan.

MEMO
De 'Range' parameter is beschikbaar als u de CHANGE VELOCITY popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

4. Druk op F5 (Execute).
De aanslagwaarden in de gespecificeerde dataregio zullen gemodificeerd worden.

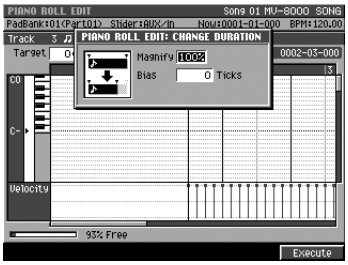
PianoRoll MIDI Track Het bewerken van de lengte van de noten ('Change Duration')

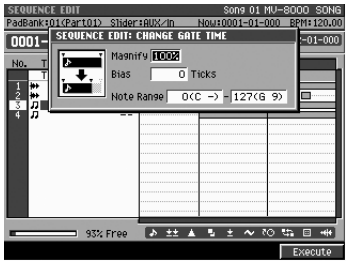
Dit commando laat u de duur van noten (de tijd tussen noot-aan en noot-uit) bewerken. Door de duur te veranderen, kunt u uw opgenomen spel meer staccato of legato maken.

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).
Dit specificeert de regio van sequencedata, waarin de nootlengte bewerkt zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Change Duration…'

De **CHANGE DURATION popup** (pag. 230) verschijnt.





Zie voor meer over alle parameters en waarden van het 'Change Duration'-commando **CHANGE DURATION popup** (pag. 230).

3. Stel de parameters in.
- Magnify
Gebruik deze parameter om de verschillen in lengte tussen noten te vergroten of te verkleinen. Bij een instelling van 100% vindt er geen verandering plaats. Gebruik een instelling van 101% of hoger om de lengte langer te maken, en een instelling van 99% of lager om de lengte korter te maken. Bijvoorbeeld, een instelling van 50% zou alle nootlengtes halveren, en een instelling van 200% zou alle lengtes verdubbelen.
- Bias
Gebruik deze parameter om een uniforme verandering op alle lengtes uit te voeren. De waarde, die u specificeert, zal op alle huidige lengtes toegepast worden, waardoor ze allemaal evenzeer verlengt of verkort worden. Om bijvoorbeeld alle lengtes met 10 te vermeerderen, zou u een waarde van +10 specificeren.

- MIDI Track Note Range

Dit specificeert het bereik van noten waarvan de lengte bewerkt zal worden. Als u bijvoorbeeld de lengte van nootnummers tussen C3 en C4 wilt veranderen, moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door de pads aan te slaan.

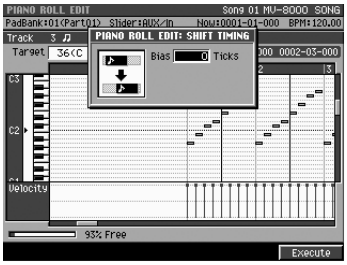
MEMO
De 'Range' parameter is beschikbaar als u de CHANGE DURATION popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

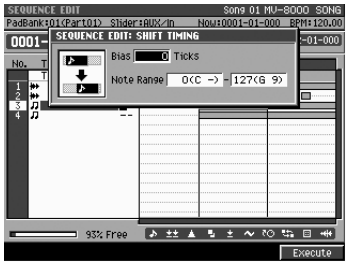
4. Druk op F5 (Execute).
De nootlengtes in de gespecificeerde dataregio zullen gemodificeerd worden.

Het naar voren of achteren verplaatsen van speeldate ('Shift Timing')

Dit commando laat u de timing van speeldate per tik naar voren of achteren verschuiven. Door de speeldate lichtelijk te verschuiven kunt u het spel 'gehaast' of 'slepend' laten klinken.

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het PIANO ROLL EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 90) of **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).
   Dit specificeert de regio van sequencedata, waarvan de timing verschoven zal worden.
2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Shift Timing…'
   De **SHIFT TIMING popup** (pag. 231) verschijnt.





3. Stel de parameters in.
   - Bias

     Deze parameter specificeert hoeveel de speeldate verschoven zal worden (in eenheden van één tik). Om bijvoorbeeld de speeldate 10 tikken naar voren in tijd te verschuiven zou u een waarde van +10 specificeren.

   - MIDI Track Note Range

     Dit specificeert het bereik van nootnummers waarvan de timing verschoven zal worden. Als u bijvoorbeeld de timing van nootnummers tussen C3 en C4 wilt veranderen moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door de pads aan te slaan.

   HINT
   Als u de **VIEW FILTER popup** (pag. 243) gebruikt om de types event, die bewerkt zullen worden, te beperken, zullen alleen de gespecificeerde eventtypes verschoven worden in tijd.

4. Druk op F5 (Execute).
   De gespecificeerde dataregio zal in tijd verschuiven.

MEMO
Als het 'Shift Timing'-commando data naar een punt eerder dan het begin van de song zou verschuiven, zal het simpelweg naar het begin van de song verschoven worden. Als dit commando data naar een punt later dan het einde van de song zou verschuiven, zal het nodige aantal maten toegevoegd worden. De maatsoort van de toegevoegde maten zal overeenkomen met die van de voorgaande maten.

Zie voor meer over alle parameters en waarden van het 'Shift Timing'-commando **SHIFT TIMING popup** (pag. 231).

MEMO
De 'Range' parameter is beschikbaar als u de SHIFT TIMING popup bereikt heeft vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

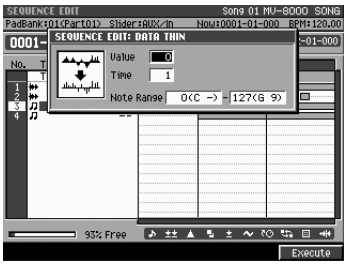
Het uitdunnen van het spel ('Data Thin')

Aangezien waarden voor datatypes zoals aftertouch, toonverbuiging, modulatie en expressie als continue event opgenomen worden kunnen deze een grote hoeveelheid data produceren. Door het 'Data Thin'-commando te gebruiken om de hoeveelheid data te beperken op een manier die niet merkbaar zal zijn, kunt u geheugen sparen en de last voor de sequencer verlichten.

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).
   Dit specificeert de regio van sequencedata die uitgedund zal worden.
2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Data Thin…'
   De **DATA THIN popup** (pag. 232) verschijnt.

MEMO
De DATA THIN popup is bereikbaar vanuit het SEQUENCE EDIT scherm.

Zie voor meer over alle parameters en waarden van het 'Data Thin'-commando **DATA THIN popup** (pag. 232).



3. Stel de parameters in.

- Value

  Stel dit in op een hogere waarde als u het spel uit wilt dunnen, zelfs als het plotselinge veranderingen bevat. Stel dit in op een lagere waarde als u niet teveel uitdunning toe wilt passen op speeldate die plotselinge veranderingen bevat.
- Time

  Stel dit in op een hogere waarde als u speeldate uit wilt dunnen die langzaam verandert. Stel dit in op een lagere waarde als u speeldate die langzaam verandert niet teveel uit wilt dunnen.
- Note Range

  Dit specificeert het bereik van polyfone aftertouch dat verminderd zal worden. Als u bijvoorbeeld het aantal nootnummers van polyfone aftertouch tussen C3 en C4 wilt verminderen moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door de pads aan te slaan.

HINT

Als u de **VIEW FILTER popup** (pag. 243) gebruikt om de types event, die bewerkt zullen worden, te beperken, zullen alleen de gespecificeerde eventtypes uitgedund worden.

4. Druk op F5 (Execute).

De gespecificeerde dataregio zal uitgedund worden.

MIDI Track Het transponeren van noten ('Transpose')

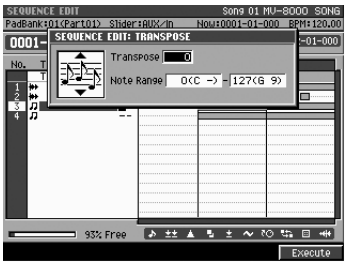
U kunt nootberichten binnen een bereik van 127 halve noten transponeren. Gebruik dit commando als u noten in een specifieke regio van de song wilt transponeren.

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

Dit specificeert de regio van sequencedata waarin noten getransponeerd zullen worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Transpose…'

De **TRANSPOSE popup** (pag. 233) verschijnt.



3. Stel de parameters in.

- Transpose

  Deze parameter specificeert de hoeveelheid waarmee de nootdata getransponeerd zal worden (in eenheden van een halve toon). Specificeer een positieve '+'-waarde om de toonhoogte te verhogen of een negatieve '-'-waarde om de toonhoogte te verlagen. Bij een instelling van '0' worden de noten niet getransponeerd.

☞ Zie voor meer over alle parameters en waarden van het 'Transpose'-commando **TRANSPOSE popup** (pag. 233).

- Note Range

  Dit specificeert het bereik van nootnummers die getransponeerd zullen worden. Als u bijvoorbeeld nootnummers tussen C3 en C4 wilt transponeren, moet u de linker- en rechterwaarden van de 'Range' parameter op 'C3' en 'C4' respectievelijk zetten. U kunt deze waarden ook instellen door de pads aan te slaan.

4. Druk op F5 (Execute).

   De gespecificeerde dataregio zal getransponeerd worden.

Om de basnoten met één octaaf te verlagen

Als u uw basspel een octaaf hoger opgenomen heeft dan u bedoeld had, volgt hier hoe u het 'Transpose'-commando kunt gebruiken om de noten met één octaaf te verlagen.

Stel de 'Transpose' parameter in op '-12'. Stel de 'Range' parameter in op de laagste en hoogste noot van het basspel, dat u wilt transponeren.

Om een percussie-instrumentgeluid te wisselen

U kunt het 'Transpose'-commando gebruiken om een specifiek percussie instrument gespeeld binnen drumspel te wisselen. Stel bijvoorbeeld dat u een congageluid wilt wisselen voor een tromgeluid. Als de conga toegewezen is aan de toets D4 en de trom is toegewezen aan de toets C3, moet u de 'Range' parameter instellen op '62 (D4)-62 (D4)' en de 'Transpose' parameter op '-14'.

Het opslaan van een stuk speeldate in de bibliotheek ('Copy as MIDI Clip')

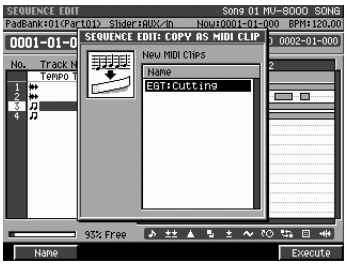
Hier volgt hoe u de speeldate van de gespecificeerde regio kunt 'knippen' en opslaan in de bibliotheek als MIDI clipdata.

1. Specificeer de bewerkingsregio zoals omschreven in **Het gebruiken van het SEQUENCE EDIT scherm om te bewerken** (pag. 91).

   Dit specificeert de regio van sequencedata, die als clip opgeslagen zal worden.

2. Ga naar de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223) en kies 'Copy as MIDI Clip…'

   De **COPY AS MIDI CLIP popup** (pag. 234) verschijnt.



HINT

Als u de **VIEW FILTER popup** (pag. 243) gebruikt om de event types te beperken, zullen alleen de gespecificeerde eventtypes uitgedund worden.

3. Druk op F5 (Execute).

   De gespecificeerde dataregio zal opgeslagen worden als MIDI clip.

MEMO

De clip zal standaard een naam hebben, bestaande uit de spoornaam en een tweecijferig nummer. U kunt deze naam naar wens veranderen. Druk om de clip te hernoemen op [F1 (Name)] om de **EDIT MIDI CLIP NAME** popup (pag. 197) te openen.

MEMO

Het aantal clips dat u op kunt slaan is afhankelijk van de grootte van de song en de MIDI clips.

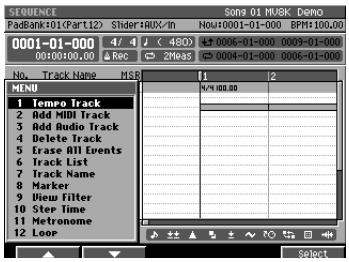
Zie voor meer informatie **PASTE MIDI CLIP popup** (pag. 237).

Het verwijderen van sporen

Deze handeling wist ongewenste sporen.
Als u een volledig dataspoor opnieuw op wilt nemen, is dit sneller dan het wissen van de events.

1. Druk op SEQUENCE .

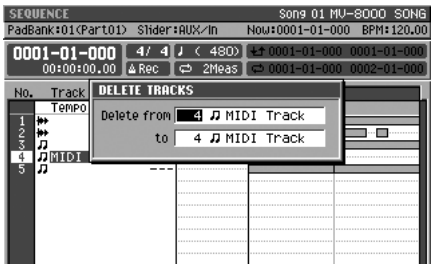
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.



2. Druk op MENU .

   De SEQUENCE MENU popup verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar 'Delete Track' en druk op ENTER. De **DELETE TRACKS popup** (pag. 246) verschijnt.



4. Specificeer het spoornummer, dat u wilt verwijderen.

   De sporen in het bereik van 'Delete from' tot en met 'Delete to' zullen verwijderd worden.

5. Druk op F5 (Execute).

   De gespecificeerde sporen zullen uit de song verwijderd worden.

Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken

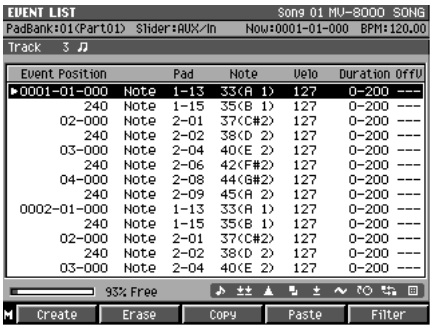
Het EVENT LIST scherm laat u de individuele MIDI berichten opgenomen in uw song bewerken. Elke regel van dit scherm toont de locatie (maat – tel – tik), datatype, en waarden van een enkele event.

1. Selecteer de song, die u wilt bewerken, zoals omschreven in **Het kiezen van de song die u wilt bewerken** (pag. 88).

2. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar het MIDI spoor dat u wilt bewerken om daar het huidige spoor van te maken.

4. Druk op [F3 (Event List)].
   Het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214) verschijnt.



5. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om de event (speeldate) die u wilt bewerken te selecteren.

6. Gebruik CURSOR (links/rechts)om de cursor naar het veld van de parameter die u wilt bewerken te verplaatsen. De huidig bewerkte event wordt omsloten door een lijst.

7. Draai aan de VALUE-draaischijf of gebruik DEC / INC om de waarde te bewerken.

8. Druk op ENTER .
   De bewerkte waarde zal verwerkt worden.

9. Herhaal stap 5~8 om verder te gaan met bewerken.

Het invoegen van speeldate ('Create Event')

Hier volgt hoe u nieuwe speeldate in kunt voegen op de gewenste locatie in een MIDI spoor.

Zie voor meer over de types data die u in kunt voegen **types speeldate die verwerkt worden door een MIDI spoor** (pag. 106).

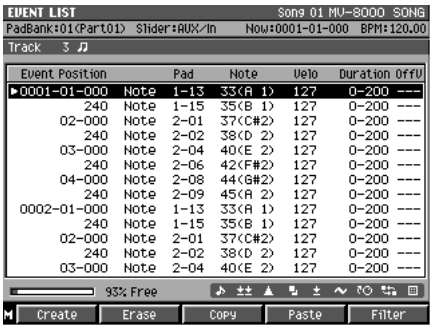
1. Voer stap 1~4 van **Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 104) uit.
   Het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214) verschijnt.

MEMO
Het EVENT LIST EDIT scherm is bereikbaar als het huidige spoor een MIDI spoor is.

HINT
Als u de cursortoetsen omhoog/omlaag gebruikt om de huidige tijd te veranderen zal de event op dat tijdstip uitgestuurd worden door de MIDI OUT-aansluiting.

HINT
Bij het bewerken van het nootnummer of polyfone aftertouch of bij het bewerken van de aan-aanslag of de uit-aanslag, kunt u een pad aanslaan om de waarde te specificeren.

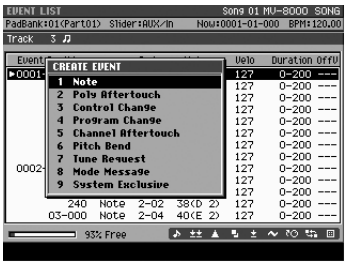
HINT
U kunt om een parameterwaarde in te voeren gebruik maken van de VALUE-draaischijf of [DEC]/[INC] of de numerieke toetsen gebruiken om de waarde direct in te voeren. Na het gebruik van de numerieke toetsen moet u op[ENTER] drukken om de invoer af te ronden.



2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om de tijdslocatie te plaatsen, waar u een dataevent wilt invoegen.

3. Druk op F1 (Create).

De **CREATE EVENT popup** (pag. 215) verschijnt.



4. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om het type speeldate, dat ingevoegd zal worden, te bepalen.

5. Druk op ENTER.

De speeldate zal worden ingevoegd. De event zal met standaardwaarden ingevoegd worden. Bewerk de waarden naar wens.

HINT

Als u de cursortoetsen omhoog/omlaag gebruikt om de huidige tijd te veranderen, zal de event op dat tijdstip uitgestuurd worden door de MIDI OUT-aansluiting.

HINT

Als u niet tevreden bent met het resultaat van de uitvoer van dit commando kunt u op [UNDO/REDO]drukken om terug te keren naar de toestand voor het uitvoeren (pag. 80).

Types speeldate die verwerkt worden door een MIDI spoor

Een MIDI spoor kan de volgende negen types speeldate opnemen. De locatie (maat – tel – tik) wordt uiterst links naast iedere data event weergegeven.

Note (Noot)

Deze MIDI berichten geven een noot aan. Van links af zijn de parameters 'Note Number' (de nootnaam), 'On Velocity' (de kracht waarmee de pad aangeslagen wordt), 'Duration' (de tijdsduur dat een noot vastgehouden wordt) en 'Off Velocity' (de snelheid waarmee de pad losgelaten wordt).

Poly Aftertouch (Polyfone Aftertouch)

Deze MIDI berichten passen aftertouch toe op een specifiek pad. Van links af zijn de parameters 'Note Number' (wat de pad specificeert) en 'Value' (de kracht waarmee de aftertouch toegepast wordt).

Control Change (Control Change)

Deze MIDI berichten passen verscheidene effecten toe zoals modulatie en expressie. Het 'Control Change'-nummer (CC#) specificeert de functie, en 'Value' specificeert de diepte van het effect.

Program Change (Programmawijziging)

Deze MIDI berichten schakelen geluiden. Het PC# ('Program Change'-nummer) specificeert het geluid.

Channel Aftertouch (Kanaal-aftertouch)

Deze MIDI berichten passen aftertouch toe op een volledig MIDI kanaal. 'Value' specificeert de kracht waarmee de aftertouch wordt toegepast.

Tune Request (Stemaanvraag)

Dit MIDI bericht laat een analoge synthesizer zichzelf stemmen.

Modus Message (Modusbericht)

MIDI modusbericht dat de modus verandert.

Pitch Bend (Toonverbuiging)

Deze MIDI berichten modificeren de toonhoogte. 'Value' specificeert de hoeveelheid toonverbuiging.

System Exclusive (Systeemexclusief)

Deze MIDI berichten worden gebruikt om instellingen die uniek zijn voor de MV-8000 te maken, zoals audiodata of tonaal karakter. De data wordt ingevoerd tussen 'F0' en 'F7'.

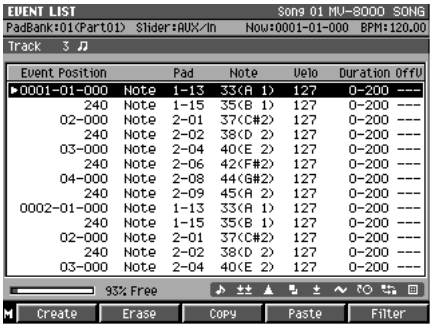
☞ Zie voor meer over de functie bestuurd door ieder 'Control Change'-nummer 'MIDI implementatie' (Parameterlijst).

Het wissen van speeldate ('Erase')

Hier volgt hoe u de geselecteerde speeldate kunt wissen.

1. Voer stap 1~4 van **Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 104) uit.

Het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214) verschijnt.



2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om naar de data, die u wilt verwijderen, te gaan.

3. Druk op F2 (Erase).
De geselecteerde event zal gewist worden.

Het kopiëren van speeldate ('Copy')

Hier volgt hoe u de geselecteerde speeldate naar het klembord (een tijdelijke opslagruimte) kunt kopiëren.

1. Voer stap 1~4 van **Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 104) uit.
Het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214) verschijnt.

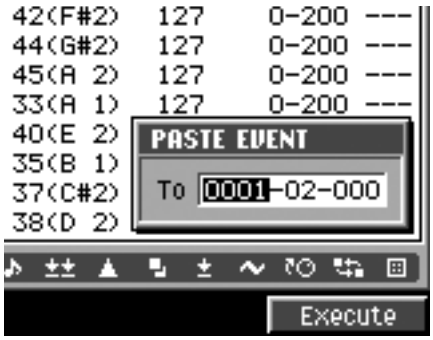
2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om naar de data, die u wilt kopiëren, te gaan.

3. Druk op F3 (Copy).
De geselecteerde event zal naar het klembord gekopieerd worden.

4. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om naar de locatie, waar u de data naartoe wilt kopiëren, te gaan (de kopiebestemming).

5. Druk op F4 (Paste).
De **PASTE EVENT popup** verschijnt.

6. Specificeer de 'To' parameter (tijd van kopiebestemming) en druk op [F5 (Execute)].
De gekopieerde event zal op de 'To'-waarde geplakt worden.



HINT
Als u de cursortoetsen omhoog/omlaag gebruikt om de huidige tijd te veranderen, zal de event op dat tijdstip uitgestuurd worden door de MIDI OUT-aansluiting.

HINT
Houd als u meer dan één event (m.a.w. een reeks events) wilt selecteren [SHIFT] ingedrukt terwijl u de cursor verplaatst.

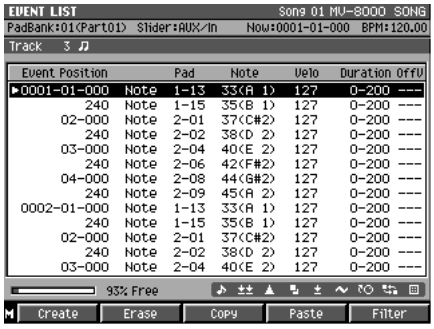
HINT
Als u niet tevreden bent met het resultaat van de uitvoer van dit commando, kunt u op [UNDO/REDO] drukken om terug te keren naar de toestand voor het uitvoeren (pag. 80).

HINT
Als u de cursortoetsen omhoog/omlaag gebruikt om de huidige tijd te veranderen, zal de event op dat tijdstip uitgestuurd worden door de MIDI OUT-aansluiting.

HINT
Houd als u meer dan één event (m.a.w. een reeks events) wilt selecteren [SHIFT] ingedrukt terwijl u de cursor verplaatst.

HINT
Als u niet tevreden bent met het resultaat van de uitvoer van dit commando, kunt u op [UNDO/REDO] drukken om terug te keren naar de toestand voor het uitvoeren (pag. 80).

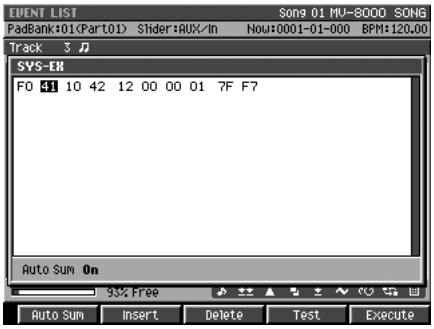
Het bewerken van een System Exclusief bericht



1. Voer stap 1~4 van **Het gebruiken van het EVENT LIST EDIT scherm om een MIDI spoor te bewerken** (pag. 104) uit.
Het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) of de VALUE-draaischijf om naar het systeemexclusieve bericht dat u wilt bewerken te gaan.

3. Druk op CURSOR (rechts).
De EDIT SYS-EX popup verschijnt.



4. Gebruik CURSOR (links/rechts) om de cursor naar de data die u wilt bewerken te verplaatsen.
De cursor verplaatst naar de volgende bytes.

5. Gebruik de VALUE-draaischijf of DEC/INC om de waarde te bewerken.
Indien u een databyte toe wilt voegen aan het systeemexclusieve bericht, dan beweegt u de cursor naar de gewenste locatie en drukt u op [F3 (Insert)]. Er zal een waarde van '00' ingevoegd worden. bewerk deze waarde naar wens.
Indien u een databyte wilt verwijderen uit het exclusieve bericht, dan beweegt u de cursor naar die locatie en drukt u op [F2 (Delete)].

6. Druk als u klaar bent met bewerken op F5 (Execute).
Het systeemexclusieve bericht dat u bewerkt heeft, zal afgerond worden.

HINT
Als u een System Exclusief bericht voor een Roland-apparaat invoert, kunt u 'Auto Check Sum' gebruiken om de 'checksum' automatisch te berekenen. Als 'Auto Check Sum' aanstaat, zal de databyte die het einde van het bericht voorgaat (F7) de checksum zijn. Het berekende resultaat zal hier automatisch ingevoegd worden. Schakel als de invoer niet succesvol is 'Auto Sum' eerst op 'Off' (Uit) en dan weer op 'On' (Aan).

HINT
Als u op [F4 (Test)] drukt, zal het systeemexclusieve bericht dat u bewerkt heeft door de MIDI OUT-aansluiting uitgestuurd worden.

HINT
Als u de cursortoetsen omhoog/omlaag gebruikt om de huidige tijd te veranderen, zal de event op dat tijdstip uitgestuurd worden door de MIDI OUT-aansluiting.

HINT
U kunt om een parameterwaarde in te voeren gebruik maken van de VALUE-draaischijf of [DEC]/[INC] of de numerieke toetsen gebruiken om de waarde direct in te voeren. Na het gebruik van de numerieke toetsen moet u op [ENTER] drukken om de invoer af te ronden.

MEMO
Druk als u besluit om te stoppen met het bewerken van een System Exclusief bericht en de wijzigingen die u heeft uitgevoerd van de hand te doen, moet u op [EXIT] drukken om terug te keren naar het EVENT LIST EDIT scherm.

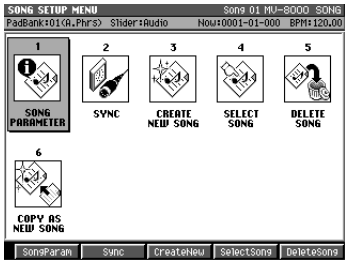
Het veranderen van het tempo of de maatsoort tijdens de song

Als u wilt dat het tempo tijdens de song verandert, moet u een nieuwe tempoverandering in het tempospoor invoegen. Als de song de locatie waar de tempoverandering is ingevoerd gepasseerd is, zal de song op dat tempo spelen. Naast tempoveranderingen laat het tempospoor u ook maatsoortveranderingen specificeren.

1. Selecteer de song, die u wilt bewerken, zoals omschreven in **Het kiezen van de song die u wilt bewerken** (pag. 88).

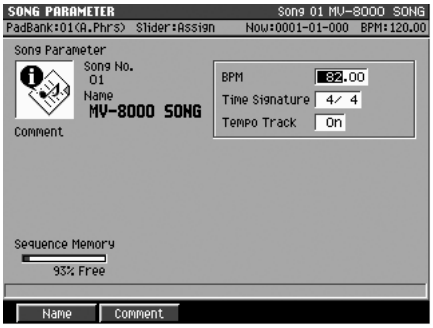
2. Druk op SETUP.

   Het **SONG SETUP MENU** scherm (pag. 254) verschijnt.



3. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F1 (Song Param). U kunt ook het SONG PARAMETER-icoon selecteren en op ENTER drukken.

   Het **SONG PARAMETER scherm** (pag. 255) verschijnt.



4. Zet de 'Tempo Track' parameter op 'On'.
   Als dit aanstaat ('On'), zal het afspelen van de song het tempospoor volgen.

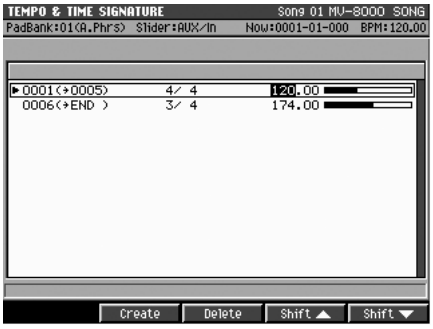
5. Druk op SEQUENCE.

   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

6. Druk op MENU.

   Het menu verschijnt.

7. Kies 'Tempo Track'.
   Het **TEMPO TRACK scherm** (pag. 242) verschijnt.



MEMO
Sla als u alleen maar de bestaande tempo- en maatsoortdata wilt bewerken stap 8 over.

MEMO
Druk om de tempo- en maatsoortdata te verwijderen op [F3 (Delete)].

MEMO
U kunt tempo en maatsoort niet midden in een maat veranderen.

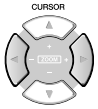
MEMO
Er zal altijd tempo- en maatsoortdata bij de eerste maat staan. Dit zal standaard het tempo en de maatsoort zijn, die u bij het creëren van de song gespecificeerd heeft. U kunt deze data modificeren, maar niet verwijderen.

8. Gebruik om een nieuw tempo of nieuwe maatsoort toe te voegen

F2

(omhoog/omlaag) om naar de gewenste locatie te gaan en druk op (Create).

Er zal tempo- en maatsoortdata aan de tempolijst op de cursorlocatie toegevoegd worden. De ingevoegde tempo- en maatsoortdata zal dezelfde waarden als de voorgaande maat hebben.

9. Gebruik 

(links/rechts) om de cursor naar de waarde, die u wilt bewerken, te verplaatsen.

De 'Meas' parameter specificeert de maat, waarin het tempo of de maatsoort zal veranderen, 'TimeSig' specificeert de maatsoort, en 'Tempo' specificeert de tempo-instelling.

U kunt [F4 (Shift ▲)]/[F5 (Shift ▼)] gebruiken om de tempo- en maatsoortdata naar de vorige of volgende maat te verplaatsen.

10. Gebruik de VALUE-draaischijf of DEC / INC om de waarde te bewerken.

Het afspelen van uw songs

Het laden van de song die u af wilt spelen

Om een song af te spelen, moet u die song selecteren als de 'huidige song'. Als de song in een ander project is opgeslagen, zult u van project moeten schakelen voor u de song kunt kiezen.

Het selecteren van een song uit het huidige project

➜ Voer de procedure omschreven in **Het kiezen van een song uit het huidige project** (pag. 88) uit.

De gekozen song zal de huidige song worden en het SEQUENCE scherm verschijnt.

Het selecteren van een song uit een ander project

➜ Voer de procedure omschreven in **Het kiezen van een song uit een ander project** (pag. 88) uit.

Het geselecteerde project zal geladen worden en het huidige project worden. De song, die op dit moment geselecteerd is, zal de song zijn die de huidige song was toen het project werd afgesloten. Voer om naar de song die u wilt bewerken te schakelen de procedure omschreven in **Het kiezen van een song uit het huidige project** (pag. 88) uit.

NOTE
Als u het apparaat uitzet of naar een ander project schakelt, zullen veranderingen die u aan de inhoud van de huidige song gemaakt heeft verloren gaan. Als u de huidige song wilt behouden, moet u eerst het project opslaan (pag. 136).

NOTE
De data in het interne geheugen van de MV-8000 wordt bewaard zelfs als u de huidige song schakelt. Als u echter van project wisselt, zal de inhoud van het interne geheugen verloren gaan.

MEMO
Als u het huidige project schakelt, zal er een bericht met de tekst 'Save current project?' ('Huidig project opslaan?') verschijnen. Als u op [F5 (Yes)] drukt, zal het huidige project opgeslagen worden voor het geselecteerde project geladen wordt. Als u op [F1 (No)] drukt, zal het geselecteerde project geladen worden zonder dat het huidige project opgeslagen wordt.

Het afspelen van een song

Hier volgt hoe u een song af kunt spelen.

1. Laad de song zoals omschreven in **Het laden van de song die u af wilt spelen** (pag. 111).

2. Druk op TOP ⏮.
   De huidige tijd zal terugkeren naar het begin van de song.

3. Druk op PLAY ▶.
   Het afspelen zal beginnen.

4. Gebruik de MASTER-knop om het volume bij te regelen.

5. Druk op STOP ■.
   Het afspelen zal stoppen.

HINT
U kunt vooruit spoelen, terugspoelen of naar een specifieke locatie in de song springen of de song nu afspeelt of gestopt is. Zie voor meer over het veranderen van de tijdslocatie binnen een song de Snelstart-sectie 'Het verplaatsen van de tijdslocatie en bedienen van de sequencer' (pag. 12).

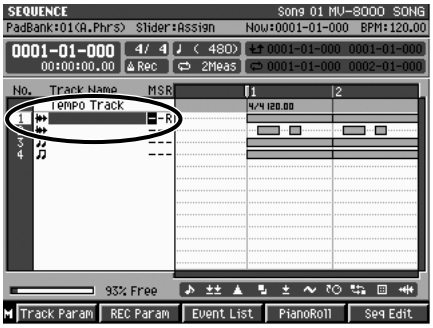
HINT
Gebruik, als u door een koptelefoon aangesloten op de PHONES-aansluiting luistert, de PHONES-knop om het volume bij te regelen.

Het dempen van een specifiek spoor tijdens het afspelen (‘Mute’)

Als u het spel van een specifiek instrument wilt dempen. terwijl de song afspeelt. kunt u het spoor dat dat spel bevat dempen.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het spoor dat u wilt dempen het huidige spoor te maken.
   Het huidige spoor is geaccentueerd.



3. Gebruik CURSOR (links/rechts) om de cursor naar de ‘M’-kolom te verplaatsen.
   ‘M’ is de Dempschakelaar. Dit bedient de Dempfunctie van het spoor.

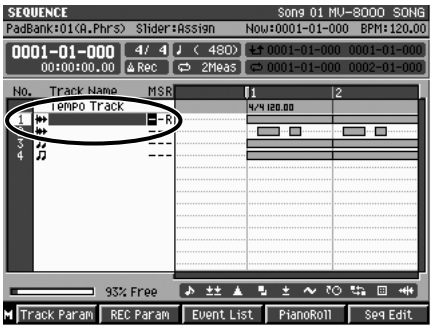
4. Draai aan de VALUE-draaischijf naar rechts of druk op INC .
   Op de cursorlocatie van het huidige spoor zal ‘M’ weergegeven worden. Demping staat nu aan.

Alleen een specifiek spoor afspelen (‘Solo’)

Als u alleen het spel van een specifiek instrument bij het afspelen van de song wilt horen, kunt u het spoor dat dit spel bevat op Solo zetten.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het spoor dat u op Solo wilt zetten het huidige spoor te maken.
   Het huidige spoor is geaccentueerd.



MEMO

Draai om de demping uit te zetten de VALUE-draaischijf naar links of druk op [DEC]. De ‘M’-indicatie verandert in een ‘-’.

3. Gebruik CURSOR (links/rechts) om de cursor naar de 'S'-kolom te verplaatsen.
'S' is de Soloschakelaar; deze bedient de Solofunctie van het spoor.

4. Draai aan de VALUE-draaischijf naar rechts of druk op INC.
Op de cursorlocatie van het huidige spoor zal 'S' weergegeven worden.
Solo staat nu aan.

MEMO
Als u zowel 'Mute' als 'Solo' voor hetzelfde spoor aanzet, zal 'Solo' prioriteit krijgen.

MEMO
Draai om Solo uit te zetten de VALUE-draaischijf naar links of druk op [DEC]. De 'S'-indicatie verandert in een '-'.

Het veranderen van verscheidene afspeelinstellingen van een spoor

U kunt het afspelen op verschillende manieren bedienen door spoorparameters te schakelen.

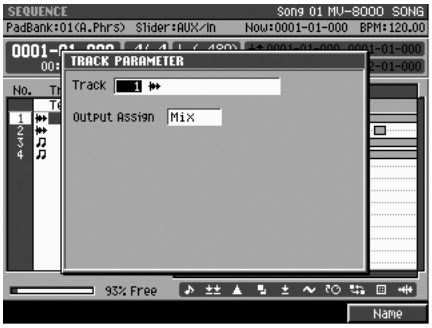
Het veranderen van de geluidsgenerato,r die door ieder spoor afgespeeld wordt

Door de uitgangsbestemming van een spoor te specificeren kunt u verschillende interne geluiden of externe audiomodules gebruiken om de song af te spelen.

1. Druk op SEQUENCE.
Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het spoor, waar u de instellingen van wilt veranderen, het huidige spoor te maken.
Het huidige spoor is geaccentueerd.

3. Druk op F1 (Track Param).
De **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) of **TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 208) voor het huidige spoor verschijnt.



4. Stel de parameters in.
Dit zal de geluidsgenerator gebruikt door het spoor veranderen.

Parameter	Verklaring
Output Assign	Specificeert de interne geluidsgenerator (partijnummer) die het door het spoor aangestuurd zal worden.
MIDI	Specificeert de MIDI aansluiting en kanaalnummer waarop het spoor door de MIDI OUT uitgestuurd zal worden.

Het toepassen van correcte tijdens het afspelen (‘Play Quantize’)

U kunt tijdens het afspelen correctie toepassen op een realtime opgenomen song.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het spoor dat u wilt corrigeren te selecteren als het huidige spoor.

3. Druk op F1 (Track Param).
   De TRACK PARAMETER popup voor het huidige spoor verschijnt.

4. Maak instellingen voor de ‘Play Quantize’ parameters.
   De afspeelcorrectie zal veranderen. Stel de parameters in, terwijl de song afspeelt en luister hoe ‘Play Quantize’ het afspelen beïnvloedt.

Het verschil tussen ‘Input Quantize’ en ‘Playback Quantize’

- ‘Input Quantize’

  Dit past correctie toe op de inkomende data tijdens realtime opname en neemt de gecorrigeerde data op.
- ‘Play Quantize’

  Dit past correctie toe op het afspelen van de song. Dit betekent dat het de oorspronkelijke data niet zal modificeren. U kunt de ‘Quantize’-instellingen op ieder moment bijstellen om een anders aanvoelend correctie-effect te verkrijgen.

De ‘Play Quantize’ parameters zijn hetzelfde als de ‘Edit Quantize’ parameters. Zie voor meer hierover **Het corrigeren van de timing van speeldate (‘Quantize’)** (pag. 96).

Het toewijzen van markeringen (locatiepunten) in de song

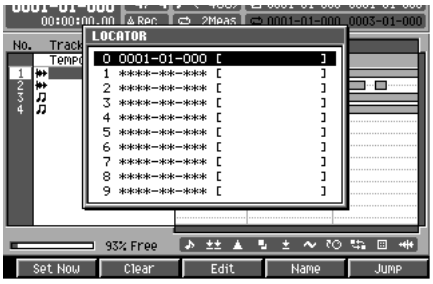
U kunt markeringen toewijzen aan gewenste punten in de song. Deze worden "locatiepunten" genoemd. U kunt een locatiepunt aan een bepaalde locatie (maat – tel – tik) in de song toewijzen en dan de "Locate"-functie gebruiken om daar direct naartoe te gaan.

Het instellen van een locatiepunt

U kunt tot tien locatiepunten toewijnen in iedere song.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.
   Ga naar de tijdslocatie, waar u een locatiepunt aan toe wilt wijzen.

2. Druk op LOCATOR .
   De **LOCATOR popup** (pag. 249) verschijnt.



3. Verplaats de cursor naar het locatienummer (0~9), dat u in wilt stellen.

4. Druk op F1 (Set Now).
   De huidige tijd zal opgeslagen worden in het gespecificeerde locatiepunt.

Naar een locatiepunt gaan

Hier volgt hoe u de huidige tijd naar een opgeslagen tijdslocatie kunt verplaatsen.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.
   Ga naar de tijdslocatie waar u een locatiepunt aan toe wilt wijzen.

2. Druk op LOCATOR .
   De **LOCATOR popup** (pag. 249) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar het locatienummer (0~9), waar u naartoe wilt gaan.

4. Druk op F5 (Jump).
   De huidige tijd zal veranderen.

MEMO
U kunt markeringen gebruiken om locaties in uw song te specificeren. Druk om een Markering toe te voegen op [SHIFT]+[BPM/TAP].

MEMO
Locatiepunten en Markeringen geven beide locaties in de song aan. U kunt een gewenste locatie aan ieder Locatiepunt 0~9 toewijzen, maar Markeringsnummers worden altijd automatisch hertoegewezen om achtereenvolgend te zijn op volgorde van hun tijdslocatie.

MEMO
U kunt geen locatiepunt toewijzen aan een sample zelf.

MEMO
U kunt zelfs locatiepunten instellen, terwijl de song afspeelt.

Het bewerken van een locatiepunt

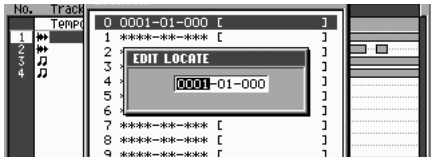
U kunt de locatie van een opgeslagen locatiepunt bewerken.

1. Druk op SEQUENCE .
   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

2. Druk op LOCATOR .
   De **LOCATOR popup** (pag. 249) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar het locatienummer (0~9), dat u wilt bewerken.

4. Druk op F3 (Edit).
   De **LOCATOR EDIT popup** (pag. 249) verschijnt.



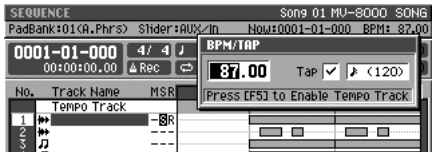
5. Verplaats de cursor naar de maat, tel en tik en bewerk de locatie naar wens.

6. Druk op F1 (Set).
   Het locatiepunt zal toegewezen worden aan de nieuwe tijd die u gespecificeerd heeft.

Het veranderen van het afspeeltempo van de song

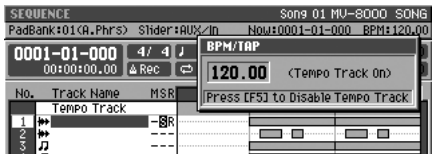
Hier volgt hoe u het afspeeltempo van de gehele song kunt veranderen.

1. Druk op BPM/TAP .
   De BPM/TAP popup verschijnt.



HINT

Als de 'Tempo Track' parameter (pag. 255) op 'On' (Aan) staat, zal de song afspelen volgens het tempospoor. Dit betekent dat als u [BPM/TAP] wilt gebruiken om het tempo in te stellen u eerst de 'Tempo Track' parameter op 'Off' (Uit) moet zetten. Als u op [BPM/TAP] drukt terwijl de 'Tempo Track' parameter op 'On' staat, zal de TEMPO TAP popup '[F5 (T.Track Off)]' aangeven. U kunt het tempospoor uitzetten door op [F5 (T.Track Off)] te drukken.



2. Draai aan de VALUE-draaischijf of druk op DEC / INC om het afspeeltempo in te stellen.

3. Druk als u klaar bent met het maken van de instellingen op EXIT .

MEMO

Als u wilt dat de song altijd op een specifiek tempo afspeelt, moet u de tempo-instelling opnemen in het tempospoor (pag. 255) en de 'Tempo Track' parameter op 'On' zetten.

Het gebruiken van de 'Tap'-functie om het tempo in te stellen

U kunt het tempo instellen door met het gewenste interval op [BPM/TAP] te drukken. Druk hier minstens drie keer op kwartnootintervallen van het gewenste afspeeltempo op.

MEMO

U kunt het tapinterval veranderen. Specificeer om het tapinterval te veranderen de nootlengte in de BPM/TAP popup of 'Tap Resolution' parameter in het **PANEL scherm** (pag. 320).

MEMO

Voeg om de 'Tap'-functie te gebruiken om het tempo in te stellen een markeringsteken ✔ toe aan de 'Tap' parameter in de BPM/TAP popup of zet de 'Tap Tempo' parameter in het **PANEL scherm** (pag. 320) aan.

Effecten gebruiken

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd, hoe de effecten toegepast en bewerkt kunnen worden.

De effecten aan/uitzetten

Alle interne effecten van de MV-8000 kunnen aan- of uitgezet worden. U kunt de effecten uitzetten als u een geluid aan het bewerken bent en dit zonder effecten wilt beluisteren of wanneer u in plaats van de ingebouwde effecten een externe effectprocessor wilt gebruiken.

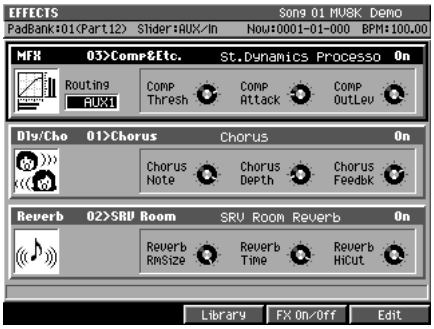
Zie voor meer over de ingebouwde effecten van de MV-8000 **Effect sectie** (pag. 23).

MEMO
De instellingen van effect aan/uit worden voor elke song onthouden.

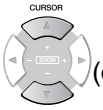
EFFECTS

1. Druk op .

   Het **EFFECTS scherm** (pag. 369) verschijnt.



CURSOR

2. Gebruik  (omhoog/omlaag) om de cursor te verplaatsen naar het effect, dat u aan of uit wilt zetten. Dit effect wordt het 'huidige effect'.
   Er zijn drie effecten. Het door u geselecteerde effect wordt in een kader weergegeven en geaccentueerd.

F4

3. Druk op (FX On/Off).

   Elke keer dat u hierop drukt, wordt het huidige effect aan of uitgezet.

Een effect selecteren

Een effect uit de effectbibliotheek selecteren

De drie interne effectprocessors van de MV-8000 hebben hun eigen effectbibliotheek. U kunt effect instellingen veranderen door verschillende effecten uit de effectbibliotheek te selecteren.

1. Voer stappen 1-2 van **De effecten aan/uitzetten** (pag. 118) uit.

2. Druk op F3 (Library).

   De **EFFECT LIBRARY popup (MFX/Dly/Cho/Reverb)** (pag. 371) verschijnt.

Het scherm is afhankelijk van het huidige effect.

Huidig effect	Scherm
MFX	MFX LIBRARY scherm (pag. 371)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS LIBRARY scherm (pag. 371)
Reverb	REVERB LIBRARY scherm (pag. 371)

3. Draai aan de VALUE-draaischijf of gebruik DEC / INC om het effect dat u wilt gebruiken te selecteren.

4. Druk op F5 (Use This).

   Het effect verandert in dat wat u heeft geselecteerd.

MEMO

U kunt op [F4 (Preview)] drukken om het geselecteerde effect te beluisteren.'Library Preview On' wordt aangegeven. Om het beluisteren te annuleren, drukt u nogmaals op [F4 (Preview)].

MEMO

Voor meer informatie over het aantal en type effecten in de effectbibliotheek raadpleegt u **Libraries** (pag. 28).

De effectparameters bewerken

U kunt de huidige effectinstellingen bewerken om op die manier uw eigen effectinstellingen te creëren.

1. Voer stappen 1-2 van **De effecten aan/uitzetten** (pag. 118) uit.

2. Druk op F5 (Edit).

Huidig effect	Scherm
MFX	MFX EDIT scherm (pag. 372)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS EDIT scherm (pag. 372)
Reverb	REVERB EDIT scherm (pag. 372)

3. Gebruik CURSOR om de cursor naar de parameter die u wilt bewerken te verplaatsen, en gebruik de VALUE-draaischijf of DEC/INC om de waarde in te stellen.

Aparte blokken van een MFX bewerken

Als u het geselecteerde MFX als het huidige effect heeft geselecteerd, is het algoritme een combinatie van verscheidene effecttypes. Al deze effecten (effectblokken) kunnen apart worden bewerkt.

1. Ga naar het MFX EDIT scherm, volgens de uitleg in **De effectparameters bewerken** (pag. 120).

2. Gebruik F1 (Block▲)/F2 (Block▼) om het effectblok dat u wilt bewerken te selecteren.

De tabs aan de linkerkant van het schermen tonen het geaccentueerde effectblok.

3. Gebruik CURSOR om de cursor naar een parameter te verplaatsen en draai aan de VALUE-draaischijf of gebruik DEC/INC om de waarde te veranderen.

De effectinstelling zal veranderen.

De huidige effectinstellingen in de bibliotheek opslaan

Nadat u de effectparameters heeft bewerkt om uw eigen effectinstellingen te maken, kunt u deze in de bibliotheek opslaan en later terugroepen, wanneer nodig.

1. Bewerk de effectparameters, volgens de uitleg in **De effectparameters bewerken** (pag. 120).

2. Druk op MENU, verplaats de cursor naar Library en druk op ENTER.

   De **EFFECT LIBRARY popup (MFX/Dly/Cho/Reverb)** (pag. 371) verschijnt. Het scherm dat verschijnt is afhankelijk van het huidige effect.

Huidig effect	Onderdeel weergegeven door [MENU]	Scherm dat verschijnt
MFX	MFX Library	MFX LIBRARY scherm (pag. 371)
Dly/Cho	Dly/Cho Library	DELAY/CHORUS LIBRARY scherm (pag. 371)
Reverb	Reverb Library	REVERB LIBRARY scherm (pag. 371)

3. Draai aan de VALUE-draaischijf of gebruik DEC / INC om het nummer van het gebruikersgebied te selecteren, waarin u uw instellingen wilt opslaan.

   Het gebruikersgebied is de sectie van het geheugen waarin u uw eigen instellingen kunt opslaan. Het gebruikersgebied bestaat uit de effectbibliotheek nummers die door een 'U' teken vooraf gegaan worden.

4. Druk op F1 (Write Here).

   De huidige effectinstellingen worden in het door u geselecteerde effectbibliotheek nummer opgeslagen.

MEMO
Meer over de nummers en de structuur van de effectbibliotheek vindt u bij **Libraries** (pag. 28).

MEMO
U kunt geen instellingen in het preset gebied opslaan (effectbibliotheek nummers die door een 'P' vooraf worden gegaan).

NOTE
Als u een bibliotheeknummer overschrijft, kan de inhoud daarvan niet meer hersteld worden. Het is daarom een goed idee om de gebruikersbibliotheek (user library) op disk op te slaan, voordat u uw eigen instellingen opslaat.

Effectrouting

U kunt de MFX naar verscheidene bussen (signaalroutes) binnen de MV-8000 sturen. Verschillende routings zullen verschillende resultaten opleveren.

De routing veranderen

Door de routing van de MFX te veranderen, kunt u deze als een insert effect of loop effect gebruiken.

Insert effect

De audiobron wordt rechtstreeks in het effect gestuurd en de uitvoer is het geluid dat door het effect wordt geproduceerd. Gebruik deze routing als u een effect op een gitaar enz. toepast.

Effectloop

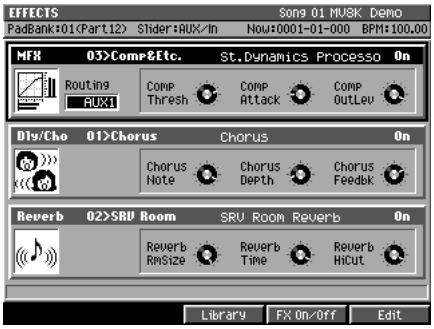
Deze routing wordt ook wel 'send en return' genoemd. Het geluid dat door het effect is bewerkt, wordt samen met het originele (onbewerkte) geluid gemixed. Gebruik deze routing als u reverb op een stem toepast.

Zo verandert u de MFX routing

EFFECTS

1. Druk op .

Het **EFFECTS scherm** (pag. 369) verschijnt.



2. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om de cursor naar MFX te verplaatsen, waardoor dit het huidige effect wordt.
MFX wordt geaccentueerd binnen een kader weergegeven.

3. Gebruik de VALUE-draaischijf om de instelling van de 'Routing' parameter te veranderen.
Hiermee wordt de MFX routing ingesteld.

Waarde	Routing en resultaat
Input	MFX wordt naar de ingangsmixer gestuurd. Het effect wordt toegepast op het signaal dat via de ingang wordt ontvangen.
AUX1~4	MFX wordt respectievelijk naar de AUX bus mixer 1-4 gestuurd. De interne AUX bussen zullen gebruikt worden, waardoor u MFX als een loop effect kunt gebruiken.
Master	MFX wordt naar de master out gestuurd en zal alle geluiden samen gemixed verwerken.

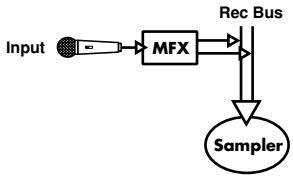
MEMO
Voor het Delay&Chorus effect en het Reverb effect is alleen de 'loop-type' routing beschikbaar.

Zie voor meer over de manier waarop de bussen worden verbonden het 'MIXER BLOK-DIAGRAM' inbegrepen bij de MV-8000.

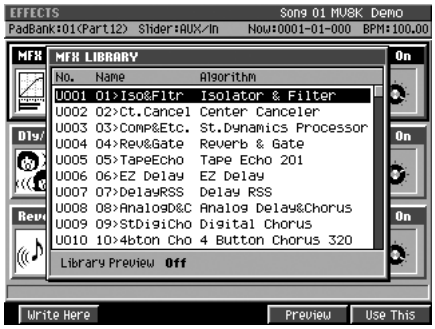
Routingvoorbeelden

Samplen door de MFX

Hier is een voorbeeld van gebruik van een algoritme dat het karakter van de vocale invoer wijzigt. We gebruiken het Voice Transformer effect.

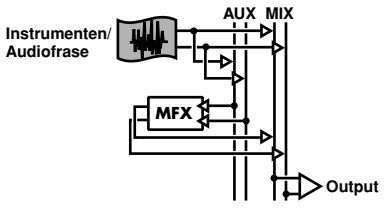


1. Sluit een microfoon op de analoge ingang aan, zoals omschreven in de Snelle start onder 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (pag. 4).
2. Zet de 'Input Select' parameter op de audiobron die u wilt invoeren, volgens de uitleg in **Het kiezen van de bron (ingang) voor het samplen** (pag. 38).
   Selecteer 'Analog', aangezien in dit voorbeeld de ANALOG INPUT als audiobron gebruikt wordt.
3. Voer stappen 1~3 van **De routing veranderen** (pag. 122) uit.
   Bij stap 3 zet u de 'Routing' parameter op 'Input'. De MFX zal direct na de ingang worden geplaatst.
4. Druk op F3 (Library).
   De **EFFECT LIBRARY popup (MFX/Dly/Cho/Reverb)** (pag. 371) verschijnt.
5. Selecteer 'P022 22>VoTrans' en druk op F5 (Use This).
   Voice Transformer is nu als MFX geselecteerd. Dit MFX effect wordt nu op het signaal van de ANALOG INPUT toegepast.
6. Begin met samplen (pag. 38).



MFX op een instrument of audiofrase toepassen

Dit is een voorbeeld van de manier waarop het geluid van een instrument of audiofrase, gespeeld via de pads, middels MFX wordt verzonden.



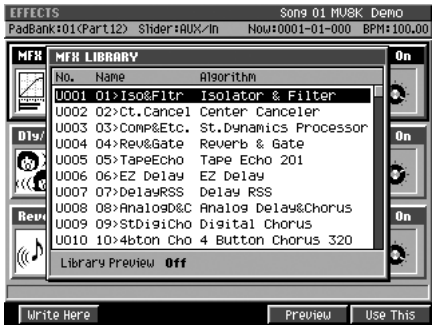
1. Bereid uw sampling- en sequencerdata voor, zodat deze klaar zijn om afgespeeld te worden.
2. Voer stappen 1~3 van **De routing veranderen** (pag. 122) uit.
   Bij stap 3 zet u de 'Routing' parameter op 'AUX1'. MFX wordt toegepast op het signaal dat naar AUX bus 1 wordt gestuurd.

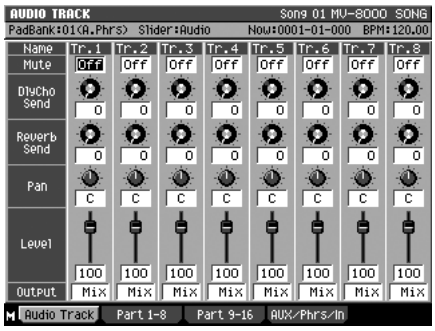
MEMO
Pas indien nodig het ingangsniveau aan, zoals uitgelegd in **Het aanpassen van de gevoeligheid en het niveau van de analoge ingang** (pag. 38).

Als u dit algoritme gedetailleerd wilt bewerken, drukt u op [F5 (Edit)]. Meer informatie is te vinden bij **De effectparameters bewerken** (pag. 120) of **Preset patches en Algoritme lijst** (pag. 390).

3. Voer stappen 4~5 van **Samplen door de MFX** (pag. 123) uit.

Selecteer het MFX effect dat u wilt gebruiken.





4. Druk op MIXER.

Het **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375) verschijnt.

5. Druk op F1 ~ F4 voor de mixerpartij, waarop u MFX wilt toepassen. Het corresponderende mixerscherm verschijnt.

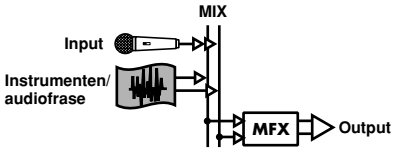
6. Zet de 'Output' parameter van de partij, waarop u MFX wilt gebruiken op 'AUX1'.

Het geluid van de partij wordt naar AUX bus 1 gestuurd. Als u het effect ook op andere parts wilt toepassen, herhaalt u stappen 5~6.

Als u het algoritme gedetailleerd wilt bewerken, drukt u op [F5 (Edit)]. Zie voor meer hierover **De effectparameters bewerken** (pag. 120) of **Preset patches en Algoritmelijst** (pag. 390).

Het geluid van de gehele MV-8000 in 'lo-fi' uitsturen

Hier ziet u hoe u een 'lo-fi'-processoreffect kunt gebruiken om de audio kwaliteit van het geluid, dat door de MV-8000 wordt geproduceerd, opzettelijk te verlagen.



1. Bereid uw sampling- en sequencerdata, voor zodat deze klaar zijn om afgespeeld te worden.

2. Voer stappen 1~3 van **De routing veranderen** (pag. 122) uit.

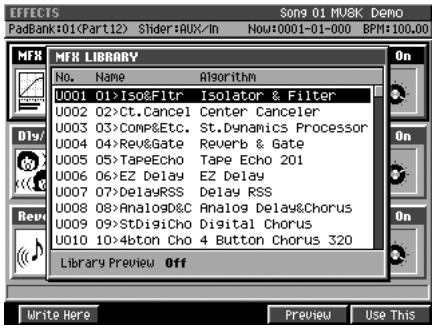
Bij stap 3 zet u de 'Routing' parameter op 'master'. MFX zal op het signaal worden toegepast, vlak voordat dit door het master volume wordt gestuurd.

3. Druk op F3 (Library).

De **EFFECT LIBRARY popup (MFX/Dly/Cho/Reverb)** (pag. 371) verschijnt.

4. Selecteer 'P019 19>Lo-Fi Proc' en druk op F5 (Use This).

5. Begin met spelen/afspelen.



Als u het algoritme gedetailleerd wilt bewerken, drukt u op [F5 (Edit)]. Zie voor meer hierover **De effectparameters bewerken** (pag. 120) of **Preset patches en Algoritmelijst** (pag. 390).

Het bijstellen van de balans van uw song en de song masteren

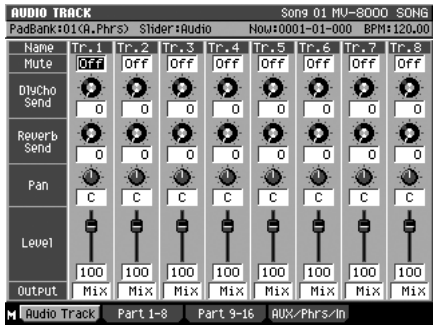
De songdata die u tot nu toe heeft gecreëerd, bestaat uit individueel spel op aparte sporen. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe de volumebalans van deze uitvoeringen kan worden bijgesteld, naar een twee-sporen (stereo) master gemixt en opgeslagen.

De volumebalans van elke partij bijstellen

Hier wordt uitgelegd hoe het volume van de audio tracks en instrumenten kan worden aangepast. U kunt het volume van tracks die eruit moeten springen versterken en het volume van tracks die op de achtergrond moeten blijven reduceren.

1. Druk op MIXER .

Het mixerscherm verschijnt.



MEMO

U kunt op de functietoetsen drukken om naar de mixer over te schakelen.

F-toets	Getoond scherm
F1 (Audio Track)	**MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375)
F2 (Part 1-8)	**MIXER (INSTRUMENT PART) scherm** (pag. 376)
F3 (Part 9-16)	(kanaal 1~8)
F4 (AUX/Phrs/In)	**MIXER (INSTRUMENT PART) scherm** (pag. 376)

2. Gebruik CURSOR om de cursor te verplaatsen naar het niveau van de partij die u wilt aanpassen.

De partij waarop de cursor zich bevindt wordt het 'huidige part' genoemd. Nu kunt u de 'Level' parameter van dat part bijstellen.

3. Draai aan de VALUE-draaischijf of gebruik DEC / INC om de waarde aan te passen.

De waarde van de'Level' parameter zal veranderen, hetgeen van invloed is op het volume van die partij. Het zal gemakkelijker zijn om de balans effectief bij te stellen als u aanpassingen maakt, terwijl uw song wordt afgespeeld.

HINT

U kunt ook het volume van individuele parts bijstellen. Op de MV-8000 zijn Partials de audio eenheden waaruit een patch is opgebouwd. U kunt de gedeeltes die aan elke pad zijn toegewezen onafhankelijk aanpassen. Voor details raadpleegt u **Een gedeelte bewerken** (pag. 56).

HINT

Naast het aanpassen van het volume, kunt u in de partijmixerscherm ook de pan en de hoeveelheid van het signaal dat naar de effecten wordt gestuurd bijstellen. Zie voor meer over deze parameters elk **MIXER scherm** (pag. 375).

HINT

Gebruik de schuifregelaars 1~8 op het toppaneel om het niveau aan te passen.

Een song naar twee sporen terugbrengen (Mixdown)

Nadat u de volumebalans van de song heeft aangepast, kan deze op de volgende wijze naar een Wave-bestand (WAV-bestand) van twee sporen (linker en rechter kanaal) worden gemixed.

1. Druk op [MASTERING] .
Het MASTERING MENU scherm verschijnt.

2. Druk op [F1] (Mixdown).
Als 'Mixdown Mode' op 'off' staat, wordt er in het scherm gevraagd 'Enter Mixdown Mode. Are you sure?'.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de procedure en keert naar het MASTERING MENU scherm terug.
F5 (Yes)	Zet de afmixmodus aan. U zult naar het MASTERING MENU scherm terugkeren, dat '**Mixdown Mode**' aangeeft. Ga verder naar stap 3.

3. Zet [MASTER] op MAX.
Het gecombineerde geluid wordt afgemixt zonder dat het niveau gereduceerd wordt. U dient de MAX instelling te gebruiken tenzij u problemen ondervindt.

4. Speel nu de song af of neem het op (afmixen).

Als u op [PLAY] drukt, zal de song normaal worden afgespeeld. U kunt het Mixerscherm gebruiken om de volumebalans en pan van elk spoor bij te stellen. In het Effectscherm kunt u effectinstellingen maken.
Als u op [PLAY] drukt terwijl de song is gestopt, gaat de MV-8000 naar de afmixgereedheidsmodus. De REC-indicator (rood) zal knipperen. Wanneer u in deze status op[PLAY] drukt, zal het afmixen beginnen.

5. Druk op [STOP] om het afmixen te stoppen.
Afmixen wordt beëindigd en het bericht 'Mixdown finished. Go to Mastering?' verschijnt.

F-toets	Handeling
F1 (No)	U zult naar het SEQUENCE scherm terugkeren.
F5 (Yes)	U zult naar het **MASTERING scherm** (pag. 340) gaan. Ga verder naar **De Mastering Toolkit gebruiken om uw song te voltooien (Mastering)** (pag. 127) stap 4.

?
WAV bestanden zijn twee-kanaals PCM audiobestanden in het standaardformaat dat door Microsoft Windows wordt gebruikt.

MEMO
Als afmixmodus aan is, zal het bericht 'Exit Afmixmodus' verschijnen. Als u dan op [F5 (Yes)] drukt, wordt de afmixmodus van aan naar uit geschakeld.

MEMO
Als de [MASTER]-knop op MAX staat, zullen de invoer en uitvoer een verhouding van één op één hebben. Dat wil zeggen, dat het signaal noch afgekapt, noch versterkt wordt.

MEMO
Alle veranderingen die u in de mixerinstellingen of effectinstellingen tijdens het afmixen aanbrengt, zijn van invloed op de resulterende eindmix data.

HINT
U kunt het afmixen vanaf elke tijdslocatie starten. Verplaats de huidige tijd simpelweg naar dat punt en start dan de mixdown.

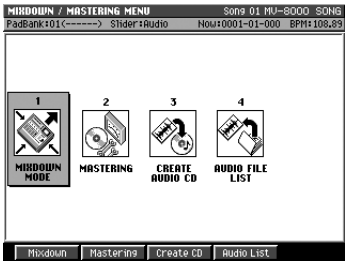
MEMO
De data wordt als een 'MIXDOWN**.WAV' bestand opgeslagen. (** is het songnummer).

De Mastering Toolkit gebruiken om uw song te voltooien (Mastering)

Hier ziet u hoe u een laatste mastering-effect (de Mastering Toolkit) op uw eindmix kunt toepassen om een voltooide song te produceren. De Mastering Toolkit is een effect dat de hoge, midden en lage frequentieregio's apart verwerkt, zodat het volume consistenter wordt. Hierdoor zal de hele song harder en meer 'af' klinken, zodat er een CD op een optimaal volumeniveau gemaakt kan worden.

De Mastering Toolkit gebruiken

Laten we 'P01 Mixdown' uit de preset bibliotheek gebruiken voor het masteren van uw song.

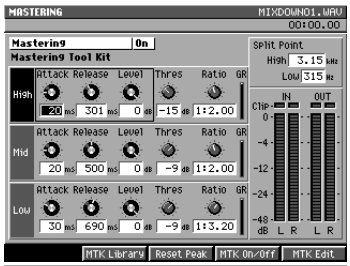


1. Druk op MASTERING.

Het **MASTERING MENU scherm** (pag. 336) verschijnt.

2. Druk op F2 (Mastering). U kunt ook het MASTERING-icoon selecteren en op ENTER drukken.

De **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339) verschijnt. In de lijst worden de bestanden die in de MASTERTR map zijn opgeslagen getoond.



3. Verplaats de cursor naar het afmixbestand (of ander bestand) dat u wilt masteren en druk op F5 (Execute).

Het **MASTERING scherm** (pag. 340) verschijnt.

4. Druk op F2 (MTK Library).

De **MASTERING TOOLKIT LIBRARY popup** (pag. 342) verschijnt, waardoor u een mastering toolkit kunt selecteren.

5. Verplaats de cursor naar 'P01 Mixdown' en druk op F5 (Use This).

'Mixdown' zal als de mastering toolkit worden geselecteerd.

6. Druk op TOP.

De huidige tijdslocatie zal naar de eerste maat verplaatsen.

7. Druk op REC.

De REC-indicator zal knipperen en de MV-8000 zal in de mastering-gereedheidsmodus gezet worden.

MEMO

De mastering toolkit is een diep en enigszins ingewikkeld effect. Om dit ten volle te benutten zult u ervaring op moeten doen door te experimenteren met verschillende instellingen, afhankelijk van de aard van uw song en het resultaat dat u beoogt.

HINT

In SELECT MASTERING SOURCE kunt u elk WAV-bestand (twee-kanaals / 44.1 kHz / 16-bit / PCM audio / niet langer dan 79 minuten en 59 seconden) kiezen, en niet alleen bestanden die op de MV-8000 samen zijn gebracht door middel van afmixen.

8. Druk op PLAY ▶.

Het mastering toolkit-effect dat u bij stap 5 heeft geselecteerd, zal op het afmixbestand dat bij stap 3 is geselecteerd worden toegepast, en het resultaat zal worden opgenomen (gemasterd).

9. Druk op STOP ■ om het masteren te stoppen.

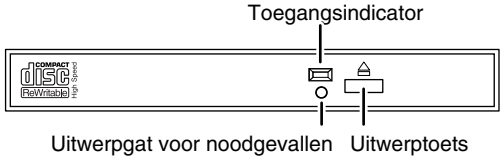
Het masteren zal stoppen en in het scherm wordt gevraagd 'Mastering finished. Go to CD burning?'

F-toets	Handeling
F1 (No)	U zult naar het **MASTERING scherm** terugkeren (pag. 340).
F5 (Yes)	U zult naar het **CUE SHEET scherm** gaan (pag. 349).

MEMO
De data wordt als een 'MASTERING.WAV' bestand opgeslagen.

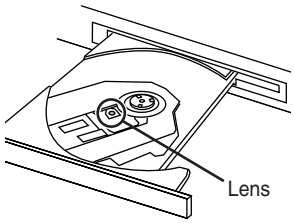
Een audio CD creëren

De CD-R/RW drive gebruiken



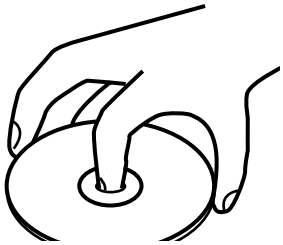
Waarschuwingen bij gebruik van de CD-R/RW drive

- Plaats de MV-8000 op een stabiel en waterpas oppervlak, dat niet blootstaat aan vibratie van externe bronnen. Als het apparaat erg schuin staat, kan dit de werking van de CD-R/RW drive nadelig beïnvloeden.
- Als u het apparaat verplaatst naar locaties met een extreem verschillende temperatuur en vochtigheid, kan er condens (waterdruppels) op de CD-R/RW drive gevormd worden. Indien u het apparaat in deze staat gebruikt, kunnen storingen optreden. Laat het apparaat een aantal uren rusten, voordat u het in gebruik neemt, zodat de condens kan verdwijnen.
- Gebruik nooit het uitwerpgat voor noodgevallen om de diskdrager naar buiten te laten komen als de MV-8000 in werking is (als de DISK-indicator van de MV-8000 of de toegangsindicator van de CD-R/RW drive verlicht zijn).
- Verwijder de disk van de diskdrager, voordat u de stroom aan- of uitzet.
- Verwijder de disk van de diskdrager, wanneer de MV-8000 getransporteerd moet worden.
- Plaats niets anders dan een disk met het logo op de diskdrager (geen kabels, munten of andere disktypes). Hierdoor kan de CD-R/RW drive beschadigen.
- Raak de lens niet aan. Als u dit doet kan data niet correct gelezen of geschreven worden en kunnen er gaten (lege stukken) tijdens afspelen of opnemen optreden.
- Als de lens stoffig wordt, kunt u deze met een in de winkel verkrijgbaar lens blaasborsteltje, speciaal voor camera apparatuur, schoonmaken.

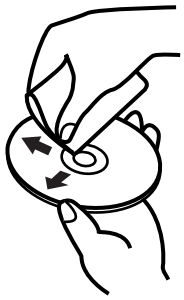


Waarschuwingen bij de behandeling van de CD-R/RW disk

- Een CD-R/RW disk, waarop een reservekopie van een project is opgeslagen mag niet op een conventionele audio CD speler worden afgespeeld. Als dit wel gebeurt kan een zeer hard geluid geproduceerd worden, dat uw gehoor en/of uw luidsprekers kan beschadigen.
- Buig een disk nooit, aangezien deze hierdoor onleesbaar of onbeschrijfbaar wordt en storingen kan veroorzaken.
- Laat disks niet vallen, en stapel ze niet op elkaar.
- Plaats geen zware objecten op een disk, en stel deze niet bloot aan zware schokken.
- Een disk moet worden vastgehouden door een vinger in het gat te steken en de disk bij de buitenrand vast te pakken, zoals in de tekening wordt getoond. Zorg dat er geen vingerafdrukken of krassen op de opnamezijde van de disk komen. Hierdoor kan de data onleesbaar worden.
- Gebruik disks niet op overmatig stoffige locaties.
- Laat disks niet in direct zonlicht of in een afgesloten auto liggen.



- Laat de disk niet gedurende langere tijd in de CD-R/RW drive.
- Ter bescherming van de disk dient u deze in zijn oorspronkelijke cassette op te bergen.
- Bevestig geen vreemde objecten zoals etiketten op de etiketkant van de disk.
- Om de titel en dergelijke op de etiketkant van de disk te schrijven, gebruikt u een zachte merkstift.
- Als de disk vuil wordt, kunt u deze met een zachte, droge doek schoonvegen, vanuit het midden van de disk recht naar de buitenkant. Veeg niet in een cirkelvormige richting.
- Gebruik geen schoonmaakmiddelen als ontvetters of verstuivers voor vinyl langspeelplaten of oplosmiddelen, zoals benzeen.

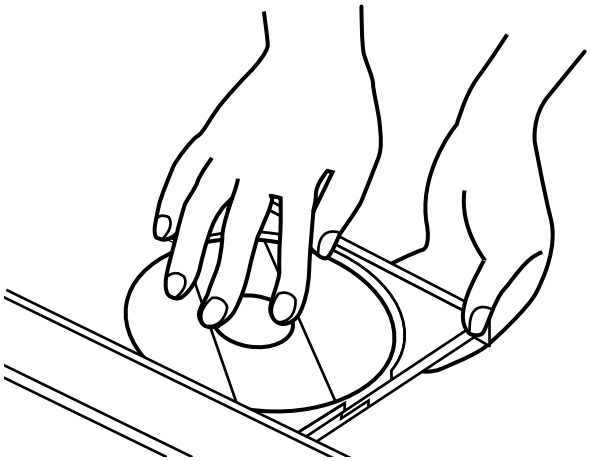


Aanbevolen disks

- We adviseren CD-R disks van de volgende fabrikanten te gebruiken:
  Taiyo Yuden Corporation, Mitsui Chemical Corporation, Misubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation, Hitachi Maxell Corporation.
- We adviseren CD-RW disks van de volgende fabrikanten te gebruiken:
  Misubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation.

Een disk insteken

1. Druk op de uitwerptoets.
2. Open de diskdrager.
3. Plaats de disk in het midden van de ronde uitsparing van de CD-R/RW drive.
4. Druk de disk naar beneden, totdat deze zichzelf vastzet tussen de drie vangers van de houder.



5. Duw de diskdrager helemaal naar binnen.

Als de diskdrager niet opengaat

Wanneer de stroom is uitgezet, door een stroomstoring of andere oorzaak, terwijl een disk in de diskdrager zit, zult u de diskdrager niet met de uitwerptoets kunnen openen. Als dit gebeurt, steekt u een uitgevouwen paperclip (of soortgelijk object) in het uitwerpgat voor noodgevallen om de drager naar buiten te laten komen.

1. Zet de stroom van de MV-8000 uit.
2. Steek een rechtgemaakte paperclip (of soortgelijk object) in het uitwerpgat voor noodgevallen. De diskdrager zal naar buiten komen.

NOTE
Zorg dat de disk stevig in de diskdrager van de CD-R/RW drive zit. Als de disk niet goed in positie is, kan deze vast komen te zitten in de drive en zal het onmogelijk zijn deze te verwijderen.

HINT
Om te controleren of een disk zich op de juiste positie bevindt, probeert u het uiteinde van de disk zachtjes rond te draaien met uw vinger. Zorg dat de disk niet uit de houder valt. De disk moet vloeiend rond kunnen draaien.

NOTE
Gebruik nooit het uitwerpgat voor noodgevallen om de diskdrager naar buiten te laten komen als de MV-8000 in werking is. Hierdoor kan de disk en/of drive beschadigen en kan de disk eruit vliegen.

MEMO
De software sluit de uitwerptoets af wanneer het systeem van de MV-8000 de CD-R/RW drive gebruikt. Dit betekent dat de drager niet naar buiten komt als u op dat moment op de uitwerptoets drukt. Deze eigenschap is speciaal voor veiligheidsredenen ontworpen en geen storing.

De gemasterde data naar CD schrijven

Als de master-opname is voltooid, kan deze als volgt op CD geschreven worden.

Voordat u een audio CD maakt

Lees de secties 'Auteursrecht' en 'Over de licentieovereenkomst' op de binnenkant van de achterpagina van de gebruikershandleiding zorgvuldig door. U moet deze voorwaarden accepteren, voordat u de MV-8000 gebruikt om audio CD's te maken.

1. Plaats een CD-R/RW disk volgens de uitleg in **Een disk insteken** (pag. 130).

NOTE
De MV-8000 kan CD-RW disks schrijven. CD-RW disks kunnen echter niet op conventionele audio CD spelers worden afgespeeld. U zult de CD-spelerfunctie van de MV-8000 (pag. 133) moeten gebruiken om deze disks af te spelen. Zelfs als u de audiodata op een CD-R disk schrijft, kan het zijn dat sommige conventionele CD-spelers de disk niet kunnen afspelen.

2. Druk op MASTERING .
Het MASTERING MENU scherm verschijnt.

3. Druk op F3 (Create CD). U kunt ook het CREATE AUDIO CD-icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het **CUE SHEET scherm** (pag. 149) verschijnt.

4. Druk op F1 (Insert).
De **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339) verschijnt.

5. Verplaats de cursor in de lijst naar de song die u op de CD-R/RW disk wilt schrijven. Druk dan op F5 (Execute).
Het geselecteerde bestand zal aan de 'cue sheet' worden toegevoegd. Als u meer songs wilt schrijven, herhaalt u stappen 4-5.

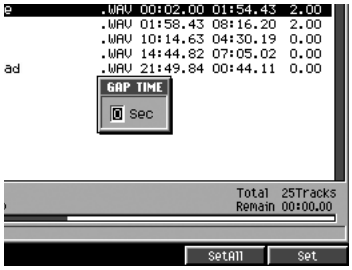
6. Om de volgorde van de song in de 'cue sheet' te veranderen, gebruikt u F3 (Move ▲)/F3 (Move ▼).

NOTE
Zorg dat de disk stevig in de diskhouder van de CD-R/RW drive zit (pag. 130). Als de disk niet goed in positie is, kan deze vast komen te zitten in de drive, en zal het onmogelijk zijn deze te verwijderen.

?
De 'cue sheet' bevat data voor de volgorde en timing van de songs die op de audio CD worden geschreven. Als u een audio CD creëert, zal de data volgens de instellingen van het cue sheet op de CD-R/RW disk worden geschreven.

MEMO
Wanneer een lege, beschrijfbare CD-R/RW disk niet in de drive is geplaatst als u op [F4 (Create CD)] drukt bij stap 3, zal het bericht 'Insert blank CD-R/RW disk' verschijnen. Plaats een lege CD-R/RW disk, zoals uitgelegd in **Een disk insteken** (pag. 130).

Hierdoor zal de positie van het bestand waarop de cursor zich bevindt verplaatst worden.



HINT

Druk om stiltes tussen de songs te creëren op [MENU], selecteer 'Gap Time' en druk op [ENTER].De **GAP TIME popup** (pag. 350) verschijnt. Zet de 'gap time' parameter op de lengte van de stilte die u in wilt voegen. (De standaardwaarde is 2.00 seconden). De gespecificeerde hoeveelheid stilte zal voor de track worden ingevoegd.

HINT

Als u een CD van een live uitvoering of soortgelijke bron maakt, kunt u de 'gap time' parameter van elk spoor op 0 instellen, zodat de tracks aan elkaar verbonden zullen zijn.

7. Druk als u de instellingen in de 'cue sheet' heeft gemaakt op F5 (Write CD).

De WRITE CD popup verschijnt en het schrijven zal beginnen. Wanneer het schrijven is voltooid, zal de CD-R/RW drivehouder vanzelf opengaan. Uw originele CD is klaar!

MEMO

Op de MV-8000 is de schrijfmethode voor CD's op 'disk at Once' ingesteld. Dit betekent dat u deze disk als drukmaster voor commerciële massaproductie kunt gebruiken. Als de 'disk at Once' methode wordt gebruikt, kan er achteraf geen data meer op de CD worden geschreven, zelfs als is er nog wel ruimte (opnametijd) op de CD over is.

HINT

Indien u van gedachte verandert en besluit een song uit de cue lijst te verwijderen, verplaatst u de cursor bij stap 4 naar de song die u wilt verwijderen en drukt u op [F2 (Delete)].

MEMO

De 'Gap' parameter, die u hier specificeert, wordt ook wel de 'pre-gap' genoemd.

MEMO

De snelheid, waarmee de data op de CD wordt geschreven, wordt automatisch geselecteerd, volgens de optimale snelheid die door de media die u gebruikt wordt ondersteund.

Een audio CD afspelen

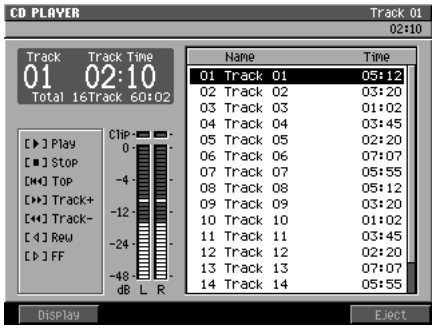
We gaan nu de CD-spelerfunctie van de MV-8000 gebruiken om de audio CD die u net heeft gemaakt te beluisteren.

1. ISteek de audio CD in de CD-R/RW drive, volgens de uitleg in **Een disk insteken** (pag. 130).

NOTE
Zorg dat de CD stevig in de houder van de CD-R/RW drive is geplaatst. Als de disk niet correct in positie is, kan hij vast komen te zitten en mogelijk niet meer verwijderd worden.

2. Druk op DISK / USB .
Het DISK MENU scherm verschijnt.

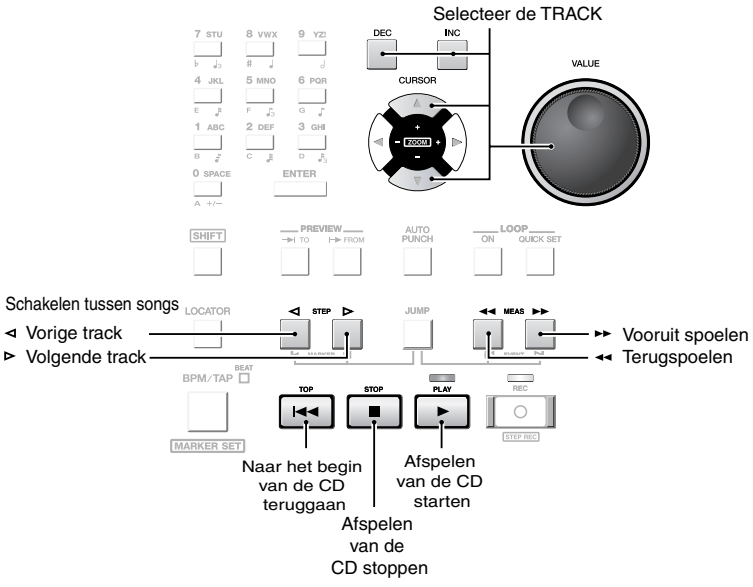
3. Druk op F5 (CD Player) of selecteer het CD PLAYER icoon en druk op ENTER.



MEMO
Gebruik de [MASTER]-knop om het algehele volume bij te stellen.

MEMO
Als u op [F5 (Eject)] drukt, zal de houder van de CD-R/RW drive open gaan.

4. Gebruik de volgende transporttoetsen om de CD te besturen.



MEMO
U kunt op [F1 (Beeldscherm)] drukken om het formaat van de tijdweergave te veranderen. In het scherm wordt het getoonde formaat en de tijd aangegeven. De standaard instelling is 'Track Time'.

Weergaveformaat	Schermweergave
Total Time	Toont de totale tijd vanaf het begin van de CD tot de huidige tijdslocatie.
Track Time	Toont de huidige tijd binnen de track die wordt afgespeeld.
Total Remain	Toont de resterende tijd tot het eind van de CD.
Track Remain	Toont de resterende tijd tot het eind van de track die op dat moment wordt afgespeeld.

NOTE
We kunnen niet garanderen dat het afspelen van beveiligde CD's (auteursrecht) correct zal verlopen, aangezien deze CD's niet aan de audio CD specificatie voldoen. Als u de CD Player functie van de MV-8000 wilt gebruiken om een audio CD af te spelen, moet u de verpakking van de audio CD zorgvuldig controleren.

MEMO
U kunt de CD Player functie gebruiken voor het afspelen van commerciële audio CD's of audio CD's die op een CD-RW disk zijn geschreven.

MEMO
Als bij stap 3 geen audio CD in de drive is geplaatst, zal het bericht 'Drive not ready' verschijnen. Plaats de audio CD, volgens de uitleg in **Een disk insteken** (pag. 130).

Project- en diskmanagement

Het beheren van projecten

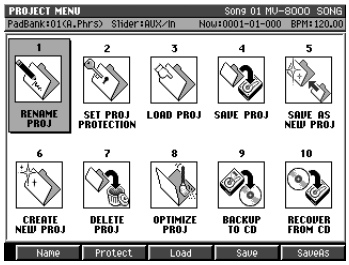
De grootste data-eenheid, die door de MV-8000 beheerd wordt, is het **Project** (pag. 27).

Een project laden

Hier ziet u hoe een project, dat u eerder op de harde schijf heeft opgeslagen, geladen kan worden. De sampledata, songdata en bibliotheken, die door het huidige project worden gebruikt, zullen allen vervangen worden door het project dat u gaat laden.

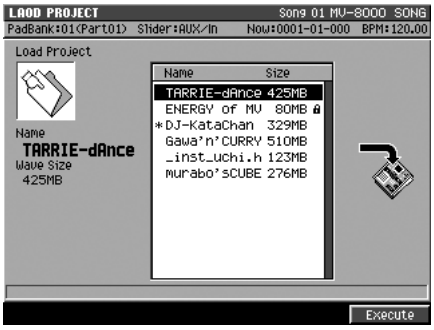
1. Druk op PROJECT .

Het **PROJECT MENU** scherm (pag. 306) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F3 (Load). U kunt ook het LOAD-icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **LOAD PROJECT scherm** (pag. 313) verschijnt. De projecten die op de harde schijf zijn opgeslagen, worden in het scherm getoond.



3. Verplaats de cursor naar het project dat u wilt laden en druk op F5 (Execute).

In het scherm wordt gevraagd 'Save current project?'

F-toets	Handeling
F1 (No)	Het geselecteerde project wordt geladen zonder dat het huidige project wordt opgeslagen. Nadat het project is geladen zal het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnen.
F5 (Yes)	Het huidige project wordt opgeslagen en dan zal het geselecteerde project worden geladen. Nadat het project is geladen zal het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnen.

Wanneer 'This project is too large. Extend memory' in het scherm verschijnt

Het project dat u probeert te laden heeft meer geheugen nodig dan er op dat moment in de MV-8000 is geïnstalleerd. Er is niet voldoende geheugen om het project te laden. Dit kan gebeuren als de hoeveelheid geheugen op het moment dat het project werd gecreëerd afwijkt van de huidige hoeveelheid geïnstalleerd geheugen. Vervang het huidige geheugen met geheugen dat hetzelfde of meer is dan de hoeveelheid die geïnstalleerd was toen u het project dat u probeert te laden creëerde.

MEMO
De hoeveelheid tijd die vereist is om een project te laden, staat in verhouding tot de grootte van het project.

MEMO
U kunt een project in het interne geheugen laden.

NOTE
Terwijl het project wordt geladen, zal de DISK-indicator (rood) oplichten. Raak de pads nooit aan en zorg dat er geen andere trillingen optreden die de MV-8000 kunnen beïnvloeden, terwijl het project wordt geladen, anders kunnen storingen ontstaan.

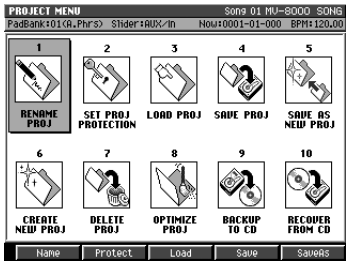
MEMO
Nadat het project is geladen, zal de song die de huidige song was toen het project voor het laatst werd opgeslagen, de geselecteerde song zijn.

Een project een naam geven

Hier ziet u hoe u uw project van een naam kunt voorzien, zodat het beheren van meerdere projecten gemakkelijk wordt.

1. Laad het project dat u een naam wilt geven, zoals in **LOAD PROJECT scherm** (pag. 313) wordt beschreven.
   Nadat het project is geladen zal het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnen.

2. Druk op PROJECT .
   Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.



3. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F1 (Name). U kunt ook het NAME-icoon selecteren en op ENTER drukken.
   EDIT PROJECT NAME (pag. 197) verschijnt. Voer de gewenste naam in. Zie voor meer details over het invoeren van tekst pag. 9.

4. Klik als u de naam heeft ingevoerd op F5 (OK).

Een project beveiligen

Hier wordt uitgelegd hoe u een project kunt beveiligen, zodat dit niet per ongeluk verwijderd of overschreven kan worden.

1. Druk op PROJECT .
   Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F2 protect).
   U kunt ook het PROTECT-icoon selecteren en op ENTER drukken.
   Het **SET PROJECT PROTECTION scherm** (pag. 308) verschijnt. In het scherm worden de projecten die op de harde schijf zijn opgeslagen weergegeven.

3. Verplaats de cursor naar het project, dat u wilt beveiligen en druk op F4 (Protect On).
   Het project wordt beveiligd. U kunt op [F5 (Protect Off)] drukken om de beveiligingsinstelling uit te zetten.

MEMO
Veranderingen, die u in de projectnaam aanbrengt, zijn op het huidige project van toepassing.

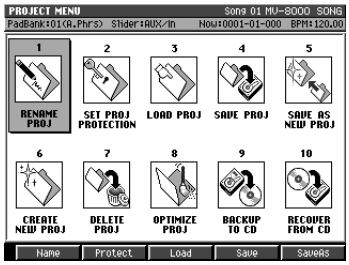
MEMO
U kunt een naam van maximaal twaalf tekens toewijzen.

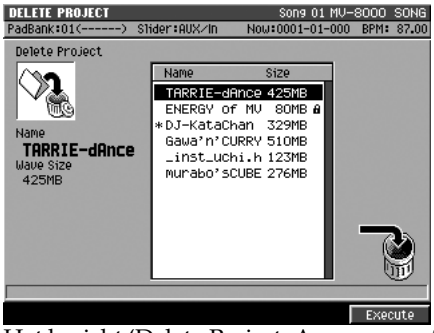
Een project verwijderen

Hier ziet u hoe een project dat niet langer nodig is van de harde schijf verwijderd kan worden.

1. Druk op PROJECT.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen bevindt op F2 (Delete). U kunt ook het DELETE-icoon selecteren en op ENTER drukken.
Verplaats de cursor naar het project dat u wilt verwijderen en druk op F5 (Execute).





Het bericht 'Delete Project. Are you sure?' verschijnt.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de Delete handeling.
F5 (Yes)	Verwijdert het project dat met de cursor is geselecteerd.

NOTE
Verwijderde data kan op geen enkele manier worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dataverlies of schade, die uit dit soort verlies resulteert.

MEMO
U kunt het huidige project niet verwijderen.

Een project opslaan

Hier wordt uitgelegd, hoe u het huidige project dat u aan het bewerken bent op de harde schijf kunt opslaan.

1. Druk op PROJECT.
Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F4 (Save). U kunt ook het SAVE-icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het bericht 'Save current project?' verschijnt.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de Save handeling.
F5 (Yes)	Slaat het huidige project op.

MEMO
De hoeveelheid tijd, die vereist is voor het opslaan van een project, staat in verhouding tot de grootte van het project.

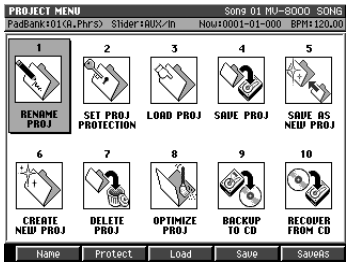
NOTE
Terwijl het project wordt opgeslagen, zal de DISK indicator (rood) oplichten. Raak de pads nooit aan en stel de MV-8000 niet aan hevige trillingen bloot tijdens het opslaan. Hierdoor kunnen storingen ontstaan.

HINT
U kunt het huidige project ook opslaan door op [SHIFT] + [SHUTDOWN] te drukken.

Een project onder een andere naam opslaan

Op deze manier kunt u het huidige project onder een andere naam op disk opslaan. Dit is handig als u verschillende arrangementen van een project ter vergelijking wilt creëren.

1. Druk op PROJECT .
   Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F5 (Save As). U kunt ook rechtstreeks het SAVE AS NEW-icoon selecteren en op ENTER drukken.
   De **SAVE AS NEW PROJECT popup** (pag. 311) verschijnt.

   Voer een naam in voor het nieuwe project dat u wilt creëren. Zie voor meer over het invoeren van tekst de Snelle start, Tekst invoeren (pag. 9).

3. Druk als u een naam heeft ingevoerd op F5 (OK).

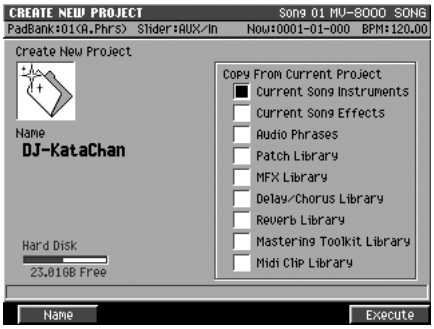
Een nieuw project creëren

Hier volgt hoe een nieuw project te creëren en er het huidige project van te maken. Gebruik dit als u het maximale aantal songs (zestien), dat in het huidige project gecreëerd kan worden, heeft bereikt, of als u geen geheugen meer over heeft.

1. Druk op PROJECT .
   Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen bevindt op F5 (Save As). U kunt ook rechtstreeks het CREATE NEW-icoon selecteren en op ENTER drukken.
   Het **CREATE NEW PROJECT scherm** (pag. 312) verschijnt.

3. Stel de 'Copy From Current Project' parameters in.
   Indien gewenst, kunnen de parameters of data van het huidige project door het nieuw gecreëerde project worden overgenomen. Plaats een markering [V] bij de parameters of data die u in het nieuw gecreëerde project wilt gebruiken.



4. Nadat u de instellingen heeft gemaakt drukt u op F5 (Execute).
   Een nieuw project zal gecreëerd worden en het huidige project worden.

MEMO
De hoeveelheid tijd die vereist is voor het opslaan van een project staat in verhouding tot de grootte van het project.

NOTE
Terwijl het project wordt opgeslagen, zal de DISK indicator (rood) oplichten. Raak de pads nooit aan en stel de MV-8000 tijdens het opslaan niet aan hevige trillingen bloot. Hierdoor kunnen storingen ontstaan.

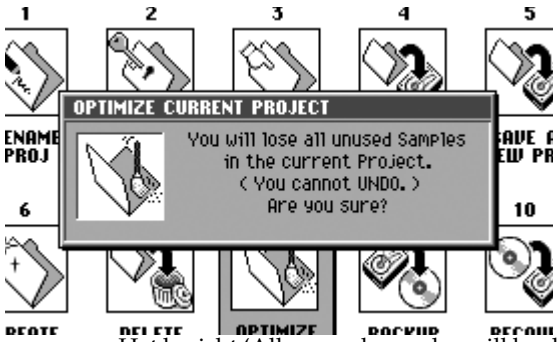
Zie voor meer over de parameters **CREATE NEW PROJECT scherm** (pag. 312).

Ongebruikte porties van een sample verwijderen (Optimize)

Hier wordt uitgelegd, hoe de totale grootte van opgeslagen sampledata gereduceerd kan worden door samples die niet in de song worden gebruikt en porties van samples, die zich buiten het gespecificeerde afspeelgebied bevinden, te verwijderen.

1. Druk op PROJECT.
Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen op F3 (Optimize). U kunt ook rechtstreeks het OPTIMIZE-icoon selecteren en op ENTER drukken.



Het bericht 'All unused samples will be deleted. OK?' verschijnt.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de Optimize handeling.
F5 (Yes)	Verwijdert de ongebruikte sampledata.

MEMO
De optimaliseringshandeling wordt op het huidige project uitgevoerd.

NOTE
Verwijderde data kan op geen enkele manier worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dataverlies of schade, die uit dit soort verlies resulteert.

Een project op een CD-R/RW disk opslaan

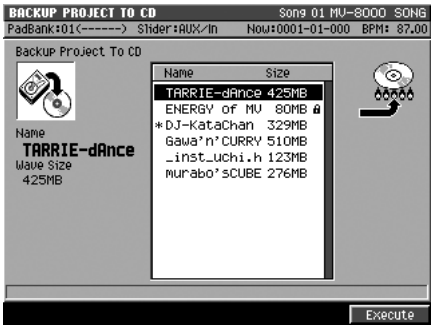
Hier volgt hoe u uw project op de CD-R/RW disk opslaan.
Hiermee kunt u belangrijke data bewaren of een project op een andere MV-8000 gebruiken.

1. Druk op PROJECT.
Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen op F4 (Backup). U kunt ook rechtstreeks het BACKUP TO CD-icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het **BACKUP PROJECT TO CD scherm** (pag. 315) verschijnt. In het scherm worden de projecten, die op de harde schijf zijn opgeslagen, getoond.

MEMO
Als u een reservekopie maakt, moet u één CD-R/RW disk voor elk project gebruiken.

MEMO
U kunt van niet meer dan één project tegelijk een reservekopie maken.



3. Verplaats de cursor naar het project dat u wilt opslaan (reservekopie) en druk op F5 (Execute).

De reservekopie op CD-R/RW disk wordt gemaakt.

Een project van een CD-R/RW disk herstellen

Hier ziet u hoe een project dat op een CD-R/RW disk werd opgeslagen opnieuw op de harde schijf gezet kan worden.

1. Druk op PROJECT.
Het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen op F5 (Recover). Ook kunt u rechtstreeks het RECOVER FROM CD-icoon selecteren en op ENTER drukken.
De **RECOVER PROJECT FROM CD popup** (pag. 316) verschijnt. Dit toont een projectnaam op de CD-R/RW disk.

3. Specificeer de 'New Project 'On' Hard Disk' parameter van het herstelde project dat u wilt terugzetten.

Standaard zal het project hersteld worden met de naam, die op de CD-R/RW disk is opgeslagen. Als u het project onder een andere naam wilt terugzetten, verandert u deze.

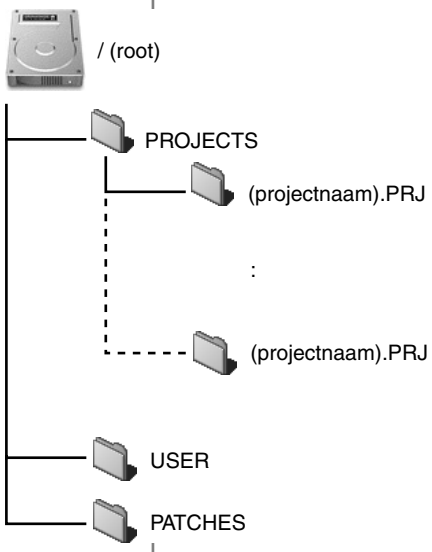
4. Druk op F5 (Execute).
Het terugzetten begint. Nadat het project is teruggezet, wordt het op de harde schijf opgeslagen en wordt de reserve-CD uitgeworpen.

MEMO
Voer een naam in voor het nieuwe project, dat u wilt creëren. Meer over het invoeren van tekst vindt u in de Snelle start, Tekst invoeren (pag. 9).

MEMO
Om het herstelde project te kunnen gebruiken, laadt u het project, volgens de uitleg in **Een project laden** (pag. 134).

Mapstructuur

Data wordt in de volgende mapstructuur op de interne harde schijf van de MV-8000 opgeslagen. De verschillende datatypes worden als volgt opgeslagen:



/ ('root'-map)

Dit is de 'kern' van de schijf. Uw data wordt in de volgende drie mappen bewaard:

- De PROJECTS-map
- De USER-map
- De PATCHES-map

PROJECTS (projectenmap)

In deze map wordt projectdata opgeslagen. Deze map bevat één map voor elk opgeslagen project.

(projectnaam).PRJ

Elke .PRJ-map bevat de data voor één project. De map heeft dezelfde naam als het project, maar dan met de extensie '.PRJ'.

MEMO

Als u een reservekopie maakt van een project op een via USB verbonden computer, moet u de volledige map opslaan. Zie voor meer hierover **Een project van de MV-8000 opslaan op uw computer** (pag. 150).

USER (gebruikersmap)

Het staat u vrij deze map te gebruiken voor uitwisseling van data met een aangesloten computer. Via deze map kunt u bijvoorbeeld WAV bestanden van uw computer importeren.

PATCHES (patchesmap)

Deze map bevat een verscheidenheid aan patches ('vooraf geïnstalleerde patches'), die gemakkelijk zijn bij het creëren van songs.

NOTE

De 'root'-map en projectmappen bevatten andere mappen en bestanden naast de hierboven verklaarde objecten. Deze mappen en bestanden bevatten data die door het systeem van de MV-8000 worden gebruikt. U mag deze nooit kopiëren, verplaatsen, wijzigen of verwijderen. Als u dit wel doet, zal het systeem niet juist werken en uw data verloren gaan. Roland Corporation kan niet garanderen, dat de MV-8000 op juiste wijze zal werken als u iets aan deze mappen of bestanden verandert.

Bestanden beheren (File Utility)

Met de 'File Utility'-commando's kunt u de bestanden, die op de harde schijf van de MV-8000 zijn opgeslagen, beheren.

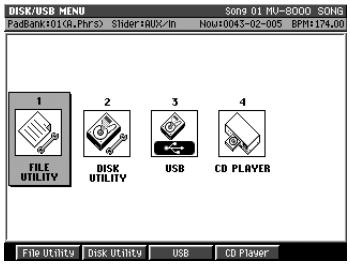
Basis 'File Utility'-handelingen

Naar het 'File Utility' scherm gaan

DISK / USB

1. Druk op .

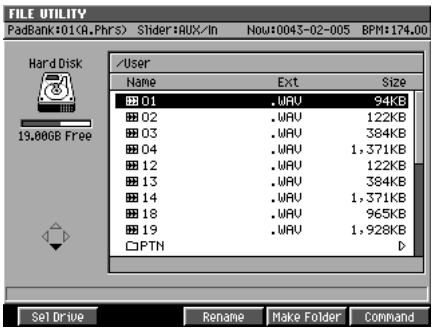
   Het **DISK/USB MENU scherm** (pag. 327) verschijnt.



F1

2. Druk op (File Utility) of gebruik de cursor om het FILE UTILITY-icoon te selecteren en druk op ENTER.

   Het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328) verschijnt.



De huidige drive voor bestandshandelingen veranderen

U kunt bestandshandelingen op de interne harde schijf, een floppydisk of een CD-R/RW disk uitvoeren.

1. Ga naar het 'File Utility' scherm zoals uitgelegd in **Naar het 'File Utility' scherm gaan** (pag. 141).

F1

2. Druk op (Select Drive).

De **SELECT DRIVE popup** (pag. 201) verschijnt.

3. Selecteer een drive met de cursor.

   Gebruik de VALUE-draaischijf of de cursor om de drive (harde schijf, CD-R/RW drive of floppydisk drive), waarop u bestandshandelingen wilt uitvoeren, te selecteren.

F5

4. Druk op (Select).

   De huidige drive zal veranderen.

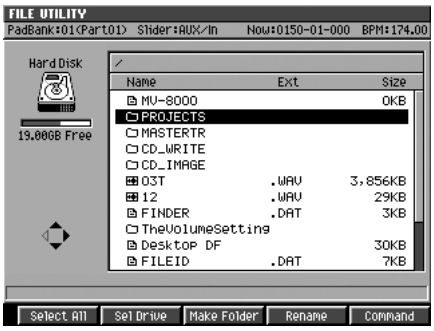
MEMO

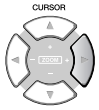
Met het CD-ROM-icoon en het audio CD icoon kunt u onderscheid maken tussen de mediatypes, die zich in de drive bevinden.

De huidige map veranderen

Een map is een gebied, waarin meerdere gerelateerde bestanden samen beheerd kunnen worden. De bestandslijst toont de inhoud van de huidige map. Andere bestaande mappen binnen de huidige map worden 'dochtermappen' genoemd en met 🗀 aangegeven. Hier ziet u hoe de inhoud van één van deze mappen bekeken kan worden.

1. Verplaats de cursor naar de map, waarvan u de inhoud wilt bekijken.



2. Druk op 

(rechts).

De geselecteerde map wordt de huidige map en de bestandslijst toont de inhoud van de map. Om naar de bovenliggende map, waar u zich hiervoor bevond, terug te keren, drukt u op de linker [CURSOR]-toets.

HINT

Het cursoricoon verandert van vorm om aan te geven of u op de linker- of rechtercursortoets kunt drukken om de getoonde map te veranderen.

Cursor icon	Uitleg
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen.
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen. Als deze aanduiding wordt weergegeven, bevindt de cursor zich op een map (vet weergegeven). Druk op de rechter cursortoets om de inhoud van de map te bekijken (m.a.w. om van map te veranderen).
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen. Als deze aanduiding wordt weergegeven, kunt u op de linker cursortoets drukken om naar de bovenliggende map terug te keren (m.a.w. om van map veranderen).

Een map creëren

Hier wordt uitgelegd, hoe een andere map (een 'kindmap') binnen de huidige map wordt gecreëerd. Dit is handig als u bestanden op een handige locatie wilt samenbrengen door deze te kopiëren.

1. Selecteer de drive, waarin u een map wilt creëren, zoals in **De huidige drive voor bestandshandelingen veranderen** (pag. 141) wordt beschreven.
2. Selecteer de gewenste map als de huidige map, volgens de uitleg in **De huidige map veranderen** (pag. 142).

   De nieuwe map zal binnen de huidige map gecreëerd worden.
3. Druk op F4 (Make Folder).

   Het **EDIT FOLDER NAME** (pag. 197) verschijnt. Voer een naam voor de map in. Details over het invoeren van tekst vindt u op pag. 9 van de Snelle start.
4. Druk als u een naam heeft ingevoerd op F5 (OK).

MEMO
U kunt maximaal zestien tekens toewijzen.

Een map of bestand een andere naam geven

Op de volgende wijze kunt u een op de schijf opgeslagen map of bestand een andere naam geven.

1. Verplaats de cursor naar de map of het bestand, dat u een andere naam wilt geven.
2. Druk op F3 (Rename).

   EDIT FOLDER NAME (pag. 197) verschijnt. Voer de gewenste naam in. Meer details over het invoeren van tekst vindt u op pag. 9 van de Snelle start.
3. Druk als u een naam heeft ingevoerd op F5 (OK).

MEMO
U kunt maximaal twintig tekens toewijzen.

NOTE
U moet nooit de naam veranderen van andere mappen dan die in **Mapstructuur** (pag. 140) worden beschreven, met uitzondering van een map die u creëert volgens de uitleg in **Een nieuw project creëren** (pag. 137). Dit soort mappen en bestanden worden door het MV-8000 systeem gebruikt. Als u deze een andere naam geeft, zal het systeem niet meer correct werken en kan belangrijke data verloren gaan.

Een bestand kopiëren

Hier ziet u hoe een bestand van de schijf naar een andere map of drive gekopieerd kan worden.

1. Verplaats de cursor naar het bestand, dat u wilt kopiëren.

2. Druk op F5 (Command).

Het **SELECT FILE COMMAND menu** (pag. 330) verschijnt.

3. Kies 'Copy' en druk op F5 (Select).

De **SELECT DESTINATION FOLDER popup** (pag. 331) verschijnt.

4. Druk op F3 (Execute).

NOTE

U moet nooit de naam veranderen van andere mappen dan die in **Map structuur** (pag. 140) worden beschreven. Dit soort mappen en bestanden worden door het MV-8000 systeem gebruikt. Als u deze kopieert zal het systeem niet meer correct werken en kan belangrijke data verloren gaan.

HINT

Als u het bestand of de map bij stap 4 naar een andere drive wilt kopiëren of als u een andere map wilt creëren en daarna de kopie wilt uitvoeren, voert u de volgende procedure eerst uit. Keer dan naar stap 4 terug en ga verder.

- Als u de data naar een andere drive wilt kopiëren, drukt u op [F1 (Select Drive)]. De **SELECT DRIVE popup** (pag. 201) verschijnt. Met de cursor selecteert u een drive. Druk dan op [F5 (Select)].
- Wanneer u een andere map wilt creëren, drukt u op [F4 (Make Folder)]. **EDIT FOLDER NAME** (pag. 197) verschijnt. Voer een naam voor de map in, en druk op [F5 (OK)].

MEMO

U kunt de map niet kopiëren.

Een bestand naar een andere locatie verplaatsen (Move)

Hier wordt uitgelegd, hoe een bestand of map op disk naar een andere map of drive verplaatst wordt.

MEMO
U kunt de map niet kopiëren.

1. Met de cursor selecteert u het bestand, dat u wilt verplaatsen.

2. Druk op F5 (Command).
   Het **SELECT FILE COMMAND menu** (pag. 330) verschijnt.

3. Kies 'Move' en druk op F5 (Select).
   De **SELECT DESTINATION FOLDER popup** (pag. 331) verschijnt.

4. Selecteer de bestemmingsmap, waarnaar u wilt verplaatsen, en druk op F5 (Execute).

NOTE
U moet nooit een andere map dan die in **Map structuur** (pag. 140) worden beschreven verplaatsen. Dit soort mappen en bestanden worden door het MV-8000 systeem gebruikt. Als u deze verplaatst zal het systeem niet meer correct werken en kan belangrijke data verloren gaan.

HINT
Als u het bestand of de map bij stap 4 naar een andere drive wilt kopiëren of als u een andere map wilt creëren en de data daarna in wilt voeren, voert u de volgende procedure eerst uit. Keer dan naar stap 4 terug en ga verder.

- Als u de data naar een andere drive wilt verplaatsen, drukt u op [F1 (Select Drive)]. De **SELECT DRIVE popup** (pag. 201) verschijnt. Met de cursor selecteert u een drive. Druk dan op [F5 (Select)].
- Wanneer u een andere map wilt creëren, drukt u op [F4 (Make Folder)]. **EDIT FOLDER NAME** (pag. 197) verschijnt. Voer een naam voor de map in en druk op [F5 (OK)].

Een map of bestand verwijderen

Hier wordt uitgelegd, hoe een ongewenst bestand of ongewenste map verwijderd kan worden.

1. Selecteer het bestand of de map dat u met de cursor wilt verwijderen.

2. Druk op F4 (Command).

   Het **SELECT FILE COMMAND-menu** (pag. 330) verschijnt.

3. Kies 'Delete' en druk op F5 (Select).

   Het bericht 'Selected file will be deleted. Sure?' verschijnt.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F3 (Yes)	Verwijdert de geselecteerde bestanden.

NOTE
U moet nooit een andere map verwijderen dan die in **Mapstructuur** (pag. 140) worden beschreven. Dit soort mappen en bestanden worden door het MV-8000 systeem gebruikt. Als u deze verwijdert, zal het systeem niet juist werken en kan belangrijke data verloren gaan.

Als 'Selected folders contain files. It will be deleted. Sure?' in het scherm verschijnt

De mappen die u geselecteerd heeft bevatten bestanden. Deze bestanden zullen eveneens worden verwijderd als u de handeling uitvoert.

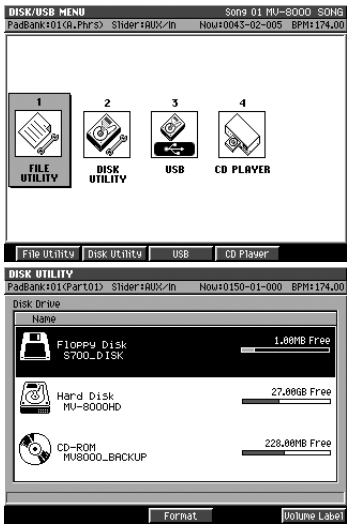
F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F3 (Yes)	Verwijdert de geselecteerde mappen en/of bestanden.

NOTE
Verwijderde data kan op geen enkele manier worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dataverlies of schade, die uit dit soort verlies resulteert.

Schijfbeheer

In deze sectie worden verscheidene instellingen en handelingen besproken, die op de drives van de MV-8000 uitgevoerd kunnen worden.

Naar het 'Disk Utility' scherm gaan



DISK / USB

1. Druk op .
   Het **DISK/USB MENU scherm** (pag. 327) verschijnt.

F2

2. Druk op (Disk Utility) of selecteer het DISK UTILITY icoon met de cursor en druk op ENTER.
   Het **DISK UTILITY scherm** (pag. 332) verschijnt.

Een disk formatteren

Met deze handeling wordt een disk geformatteerd, waarbij alle data die zich op de disk bevindt gewist zal worden. Door het formatteren (wissen) van een floppydisk of een CD-RW disk, die op een ander apparaat is gebruikt, kunt u deze bruikbaar maken voor de MV-8000.

1. Ga naar het 'Disk Utility' scherm, zoals uitgelegd in **Naar het 'Disk Utility' scherm gaan** (pag. 147).
2. Verplaats de cursor naar de drive, waarvan u de disk wilt formatteren.

F3

3. Druk op (Format).
   In het scherm verschijnt 'All data 'On' the disk will be lost. Are you sure?'

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F3 (Yes)	Begint het formatteren van de geselecteerde disk.

Een disk een naam geven

U kunt elke disk een naam (volume etiket) geven.

1. Ga naar het 'Disk Utility' scherm, zoals uitgelegd van **Naar het 'Disk Utility' scherm gaan** (pag. 147).
2. Verplaats de cursor naar de drive, waaraan u een volume etiket wilt toewijzen.
   Steek als u een volume etiket aan een floppydisk wilt toewijzen de floppydisk in de diskdrive.

F3

3. Druk op (Volume Label).
   EDIT VOLUME LABEL (pag. 197) verschijnt.

F5

4. Als u de naam heeft ingevoerd, drukt u op (OK).

NOTE
Verwijderde data kan op geen enkele manier worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dataverlies of schade die uit dit soort verlies resulteert.

MEMO
Als u de harde schijf formatteert, zal er automatisch een standaardproject en -song gecreëerd worden na het formatteren en zal het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnen.

Voer een naam in. Zie voor meer over het invoeren van tekens vindt de Snelle start pag. 9.

Data van andere formaten gebruiken

Data van uw computer importeren via USB

Als uw met USB uitgeruste computer met de USB aansluiting van het achterpaneel van de MV-8000 is verbonden, kunt u data tussen de twee apparaten kunnen overbrengen. WAV bestanden of AIFF bestanden die op uw computer zijn opgeslagen, kunnen in de MV-8000 worden geladen en als instrumenten of audiofrases worden gebruikt.

De communicatie met uw computer starten

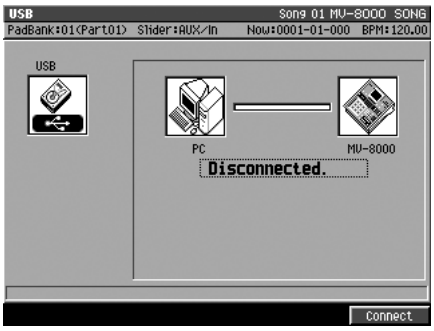
1. Gebruik een USB kabel om de MV-8000 en uw computer te verbinden.
Zie 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).

2. Druk op DISK / USB .

Het **DISK/USB MENU scherm** (pag. 327) verschijnt.

3. Druk op F3 (USB) of gebruik de cursor om het USB icoon te selecteren, en druk op ENTER.

Het **USB scherm** (pag. 334) verschijnt.

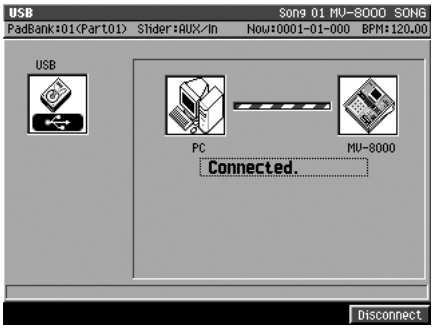


4. Druk op F5 (Connect).

In het scherm verschijnt 'Save current project?'

F-toets	Handeling
F1 (No)	Activeert de USB verbinding zonder het huidige project op te slaan.
F5 (Yes)	Slaat het huidige project op en activeert dan de USB verbinding.
EXIT	Annuleert de handeling.

De communicatie tussen de MV-8000 en uw computer zal nu beginnen.



?
WAV bestanden zijn het standaard formaat van twee-kanaals PCM audiobestanden, die door Microsoft Windows worden gebruikt.

MEMO
Als u de MV-8000 via USB met uw computer verbindt, zal de standaard USB driver worden gebruikt.

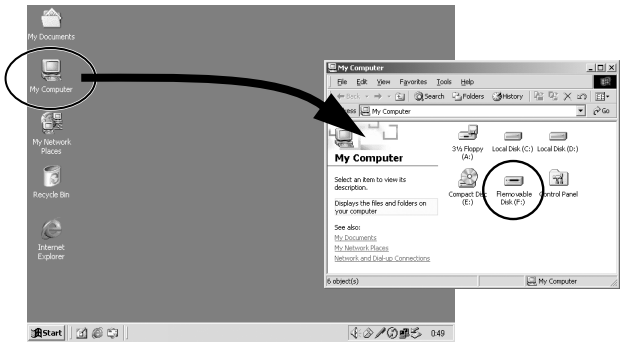
NOTE
Ontkoppel de USB kabel niet, terwijl de communicatie is ingeschakeld of data wordt overgebracht. Als u dit wel doet, wordt de communicatie onderbroken en kan het systeem niet goed meer werken. Ook kan het overgedragen bestand beschadigen of verloren gaan.

MEMO
Wanneer USB communicatie eenmaal begint, is de enige handeling die nog mogelijk is op de MV-8000 het stoppen van de USB verbinding, door op [F5 (disconnect)] te drukken.

Bestanden van uw computer naar de MV-8000 kopiëren

Windows Me/2000

1. Dubbelklik het 'Deze computer'-icoon op uw bureaublad.
   Het venster 'Deze Computer' verschijnt.

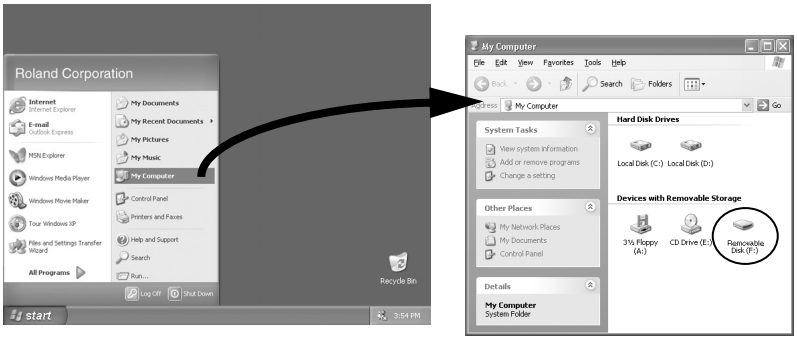


2. Dubbelklik op het 'Verwisselbare Schijf'-icoon.
   De inhoud van de harde schijf van de MV-8000 verschijnt.

3. Sleep en plaats de bestanden die u naar de MV-8000 wilt kopiëren in de gewenste map van de MV-8000.
   De bestanden zullen naar de MV-8000 worden gekopieerd.

Windows XP

1. Klik in het Startmenu op het 'Deze Computer'-icoon.
   Het venster 'Deze Computer' verschijnt.



2. Dubbelklik op het 'Verwisselbare Schijf'-icoon.
   De inhoud van de harde schijf van de MV-8000 verschijnt.

3. Sleep en plaats de bestanden die u naar de MV-8000 wilt kopiëren in de gewenste map van de MV-8000.
   De bestanden zullen naar de MV-8000 worden gekopieerd.

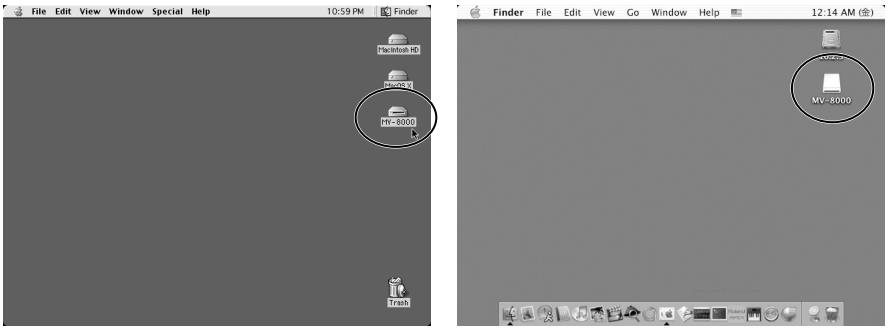
MEMO
Indien uw computer geheugenkaarten en MO disks kan gebruiken, kunnen meerdere verwisselbare disk worden getoond. 'Verwisselbare Schijven' worden op de alfabetische volgorde, waarmee deze op de computer zijn aangesloten, weergegeven. Als u de MV-8000 als laatste heeft aangesloten, is de MV-8000 de laatste verwisselbare disk.

MEMO
Als u de MV-8000 via USB met uw computer verbindt, zal de standaard USB driver worden gebruikt.

HINT
Een map genaamd USER bevindt zich op de interne harde schijf van de MV-8000. U kunt dit gebied vrijelijk gebruiken voor het uitwisselen van bestanden.

Mac OS 9.0.4 of later, Mac OS X (10.2 of later)

1. Dubbelklik het 'MV-8000'-icoon op het Bureaublad.
   De inhoud van de harde schijf van de MV-8000 verschijnt.



2. Sleep en plaats de bestanden die u naar de MV-8000 wilt kopiëren in de gewenste map van de MV-8000.
   De bestanden zullen naar de MV-8000 worden gekopieerd.

Een project van de MV-8000 op uw computer opslaan

1. Verbind de MV-8000 en uw computer volgens de uitleg van **Communicatie met uw computer starten** (pag. 148).
   De communicatie tussen de MV-8000 en uw computer zal nu beginnen.
2. Bekijk de inhoud van de MV-8000 harde schijf, volgens de uitleg in **Bestanden van uw computer naar de MV-8000 kopiëren** (pag. 149).
3. Dubbelklik op de 'PROJECTS' map.
   U ziet nu een lijst van mappen van de projecten die in de MV-8000 zijn opgeslagen.
4. Sleep en plaats de volledige map van het project dat u wilt opslaan naar de harde schijf van uw computer.
   De projectdata wordt naar uw computer gekopieerd.

Uw computer gebruiken om ongewenste bestanden die op de MV-8000 zijn opgeslagen te verwijderen

1. Verbind de MV-8000 en uw computer volgens de uitleg van **Communicatie met uw computer starten** (pag. 148).
   De communicatie tussen de MV-8000 en uw computer zal nu beginnen.
2. Bekijk de inhoud van de MV-8000 harde schijf, volgens de uitleg in **Bestanden van uw computer naar de MV-8000 kopiëren** (pag. 149).
3. Sleep en plaats de ongewenste bestanden naar de Prullenbak.
   De data zal van de MV-8000 worden verwijderd.

   NOTE
   Het staat u geheel vrij om op de MV-8000 opgeslagen mappen of bestanden, doe vanaf uw computer zichtbaar zijn, te verwijderen. Aangezien het mogelijk is om data, die de MV-8000 nodig heeft om goed te kunnen functioneren, ook te overschrijven of te verwijderen, moet u voorzichtig zijn als u bestandshandelingen vanaf uw computer uitvoert. Andere bestanden dan die in **Mapstructuur** (pag. 140) worden beschreven mogen nooit overschreven of verwijderd worden. Als u dit wel doet, kunnen wij niet garanderen dat het systeem op correcte wijze zal werken.

NOTE
Om een reservekopie van een project te maken, moet u de "projectmap" kopiëren. Roland garandeert geen correcte werking als u individuele bestanden die binnen een project map zijn opgeslagen manipuleert.

Meer informatie over de structuur van de data die in de MV-8000 is opgeslagen vindt u in **Mapstructuur** (pag. 140).

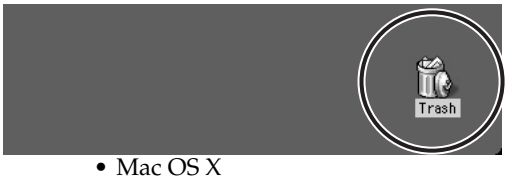
NOTE
Verwijderde data kan op geen enkele manier worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dataverlies of schade die uit dit soort verlies resulteert.

Communicatie met uw computer beëindigen

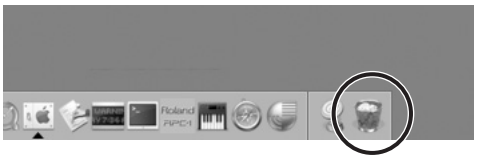
1. Voer de volgende stappen op uw computer uit

- Windows Me/2000/XP
  Gebruik het 'Hardware veilig verwijderen'-icoon in de taakbalk rechts onder in het scherm om de verbinding met de MV-8000 te beëindigen.

- Mac OS 0.0.4 of later
  Sleep de MV-8000 van uw bureaublad naar de prullenbak om de verbinding te beëindigen.



- Mac OS X
  Sleep de MV-8000 van uw bureaublad naar de prullenbak om de verbinding te beëindigen.



2. Druk op F5 (diskonnect).
De communicatie tussen de MV-8000 en uw computer zal beëindigd worden.

WAV/AIFF-bestanden gebruiken

Hier ziet u hoe u WAV bestanden of AIFF bestanden van uw computer kunt importeren en deze als sample data voor de MV-8000 kunt gebruiken.

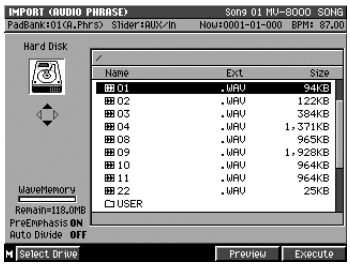
1. Druk op IMPORT .
Het IMPORT MENU scherm verschijnt.

2. Selecteer het importtype.

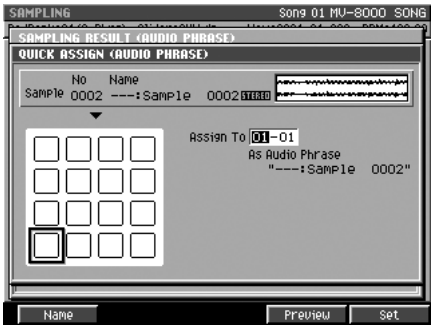
F-toets	Type import
F1 (Audio Phrase)	Om als audiofrase te gebruiken
F2 (Patch)	Om als patch te gebruiken
F3 (Sample)	Om alleen het audiobestand te importeren

Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

3. Verplaats de cursor naar het audiobestand, dat u wilt importeren.
De procedure is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Zie voor meer hierover **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).



4. Druk op F5 (Execute).
Als u bij stap 2 [F1 (Audio Phrase)] of [F2 (Patch)] heeft geselecteerd zal het **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm** (pag. 357) of het **QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359) verschijnen. De rest van de procedure is hetzelfde als bij het toewijzen van een sample na samplen. Wijs de sample aan een pad toe zoals uitgelegd in stap 10 en verder van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).



De types audiobestanden die geïmporteerd kunnen worden

De MV-8000 kan WAV en AIFF bestanden van de volgende formaten importeren.

	Specificatie
Format	Lineair (PCM) formaat
Channels	Mono (1 kanaal) of stereo (2 kanalen)
Sampling frequency	Geen limiet
Bit depth	8, 16, 24 of 32-bit.

NOTE
Onbevoegd gebruik, distributie, verkoop, lenen, uitvoeren of uitzenden van auteursrechtelijk materiaal, dat aan een derde partij toebehoort, is bij de wet verboden.

MEMO
WAV bestanden zijn de standaard twee-kanaals PCM audiobestanden die door Microdoft Windows worden gebruikt.

MEMO
Als u bij stap 2 [F3 (Sample)] heeft geselecteerd, zal het audiobestand als een sample worden opgeslagen, nadat u stap 4 heeft voltooid.

Data van andere modellen gebruiken

De MV-8000 kan sample data van de Roland S-700 serie, Akai MPC2000/MPC2000XL en SMF (Standard MIDI File) Formaat 0 sequencedata gebruiken.

Sampledata van de Roland S-700 serie of Akai MPC2000 (XL) importeren

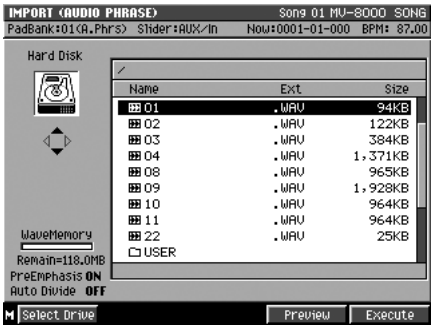
Hier wordt uitgelegd, hoe u sampledata van de Roland S-700 serie of Akai MPC2000 (XL) kunt importeren en deze als sampledata voor de MV-8000 kunt opslaan. U kunt deze data gebruiken om audiofrases te creëren of voor de constructie van patches.

1. Druk op IMPORT .
Het IMPORT MENU scherm verschijnt.

2. Selecteer het type import.

F-toets	Type import
F1 (Audio Phrase)	Om als audiofrase te gebruiken
F2 (Patch)	Om als Patch te gebruiken
F3 (Sample)	Om alleen het muziekdatabestand te importeren

Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

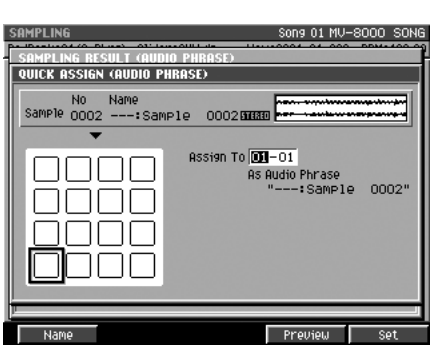


De procedure hier is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Zie voor meer hierover **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).

3. Verplaats de cursor naar het audiobestand, dat u wilt importeren.

4. Druk op F5 (Execute).

De geïmporteerde data wordt naar een sample voor de MV-8000 geconverteerd. Als u bij stap 2 [F1 (Audio Phrase)] of [F2 (Patch)] heeft geselecteerd, zal het **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm** (pag. 357) of het **QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359) verschijnen.
De rest van de procedure is hetzelfde als bij het toewijzen van een sample na samplen. Wijs de sample aan een pad toe, zoals uitgelegd in stap 10 en verder van **Het gebruiken van een gesampled geluid als audiofrase of patch** (pag. 38).



Met 'S-700 serie'bedoelen we de Roland S-750/770 en S-760 digitale samplers.

De Akai MPC2000 (XL) is een product dat door Akai Professional M.I Corporation is vervaardigd. Aangezien MPC2000 (XL) sample data (.SND bestand) geladen kan worden, kunt u van bestaande data gebruikmaken.

MEMO
Als u [F2 (Patch)] gebruikt om een patch te creëren, kunt u de Patch bestanden van de S-700 serie laden om in één enkele stap een patch te creëren. Voor meer informatie zie **Patch data uit de Roland S-700 serie importeren** (pag. 154).

MEMO
Wanneer u bij stap 2 [F3 (Sample)] heeft geselecteerd, zal het audiobestand als een sample worden opgeslagen nadat u stap 4 heeft voltooid. Indien de conversie succesvol is, zal het bericht 'Completed'verschijnen en keert u naar het IMPORT scherm terug.

Patchdata uit de Roland S-700 serie importeren

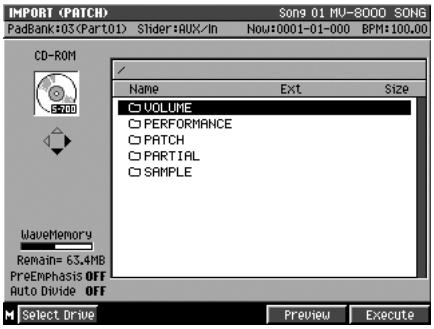
Hier ziet u hoe u patch data van de Roland S-700 serie kunt importeren om dezelfde patch structuur op de MV-8000 opnieuw te creëren. Hierdoor kunt u een patch creëren zonder dat u samples aan pads toe hoeft te wijzen.

1. Druk op IMPORT.

   Het IMPORT MENU scherm verschijnt.

2. Druk op F2 (Patch).

   Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.



De procedure hier is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Zie voor meer hierover **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).

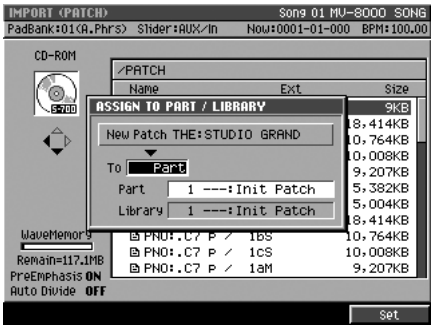
3. Verplaats de cursor naar de PATCH-map en druk dan op CURSOR (rechts).

   De inhoud van de PATCH-map wordt weergegeven.

4. Verplaats de cursor naar de patch data van de S-700 serie die u wilt importeren.

5. Druk op F5 (Execute).

   De **ASSIGN TO PART/LIBRARY popup** (pag. 368) verschijnt.



6. Stel de parameters in.

   Gebruik de 'To' parameter om aan te geven of de geïmporteerde data als Patch- of Bibliotheekdata opgeslagen zal worden.

7. Druk op F5 (set).

   De patch- of bibliotheekdata zal gecreëerd worden.

MEMO
Een sample CD-ROM van de S-700 serie heeft VOLUME, PERFORMANCE, PATCH, PARTIAL en SAMPLE mappen.

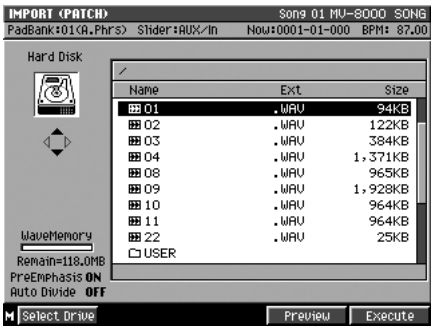
MEMO
Zie voor meer over het gebruik van de 'To' parameter en andere parameters **ASSIGN TO PART/LIBRARY popup** (pag. 368).

Een SMF naar een song converteren

U kunt sequencedata van een SMF (Standard MIDI File) formaat 0 naar een MV-8000 song converteren.

1. Druk op IMPORT .
Het IMPORT MENU scherm verschijnt.

2. Druk op F4 (Song).
Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.



3. Verplaats de cursor naar de SMF data die u wilt importeren.
De procedure hier is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Zie voor meer hierover **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).

4. Druk op F5 (Execute).
De SMF data zal naar een MV-8000 song geconverteerd worden. Als de conversie succesvol is, verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert u naar het **IMPORT scherm** (pag. 363) terug.

MEMO
Formaat 0 (waarin alle sequensdata zich in een enkele track bevindt) is het enige type SMF data dat de MV-8000 kan importeren.

Data van de MV-8000 op andere apparaten gebruiken

Een sample of audiofrase op uw computer gebruiken

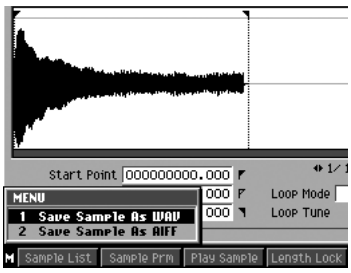
Samples of audiofrases, die op de MV-8000 zijn opgeslagen, kunnen in Wave bestanden (WAV bestanden) worden omgezet. Deze worden in Microsoft Windows gebruikt. Ook kunnen deze in AIFF bestanden worden omgezet, die in Apple Mac OS worden gebruikt.

De sample selecteren die u wilt converteren

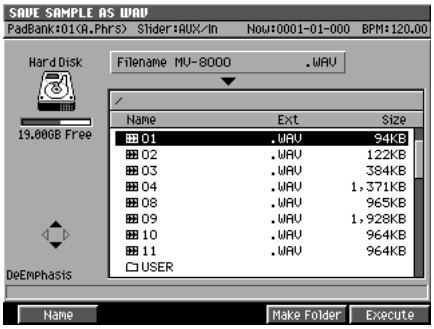
1. Volgens de uitleg in **Naar het 'Sample Edit' scherm gaan** (pag. 60) roept u de patch data en gedeeltelijke data die u wilt converteren terug.

2. Druk op MENU.

   Het menu verschijnt.



3. Kies 'Save Sample as WAV' of 'Save Sample as AIFF'.
   Kies 'Save Sample as WAV' als u de sample als WAV bestand wilt opslaan. Kies 'Save Sample as AIFF' als u de sample als AIFF bestand wilt opslaan. Het **TRUNCATE scherm** (pag. 284) verschijnt.



4. Selecteer de map waarin u de geconverteerde data wilt opslaan.
   De procedure is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Meer informatie vindt u bij **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).

5. Druk op F5 (Execute).

   De sample zal als een WAV of AIFF in de huidige map worden opgeslagen.

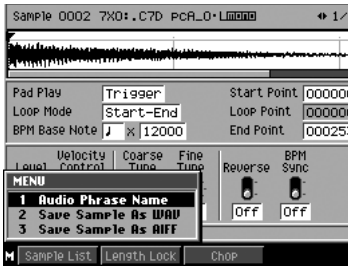
MEMO
De naam van het opgeslagen bestand wordt automatisch de eerste zestien tekens van de gedeeltelijke (Partial) naam, met een bestandsnaam extensie ('.WAV' voor een WAV bestand of '.AIFF' voor een AIFF bestand).

De audiofrase selecteren die u wilt converteren

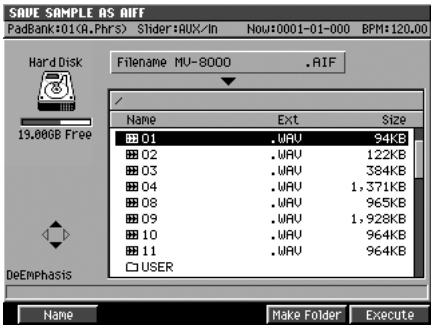
1. Volgens de uitleg in **Naar het 'Audio Phrase Edit' scherm gaan** (pag. 68) roept u de audiofrase die u wilt converteren terug.

2. Druk op MENU.

Het menu verschijnt.



3. Kies ‘Save Sample as WAV’ of ‘Save Sample as AIFF’.



Kies ‘Save Sample as WAV’ als u de sample als WAV bestand wilt opslaan. Kies ‘Save Sample as AIFF’ als u de sample als AIFF bestand wilt opslaan. Het **TRUNCATE scherm** (pag. 284) verschijnt.

4. Selecteer de map waarin u de geconverteerde data wilt opslaan.
De procedure is hetzelfde als in het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328). Meer informatie vindt u bij **Bestanden beheren (File Utility)** (pag. 141).

5. Druk op F5 (Execute).

De audiofrase zal als een WAV of AIFF in de huidige map worden opgeslagen.

MEMO

De naam van het opgeslagen bestand wordt automatisch de eerste zestien tekens van de gedeeltelijke (Partial) naam, met een bestandsnaam extensie (‘.WAV’ voor een WAV bestand of ‘.AIFF’ voor een AIFF bestand).

De MV-8000 met MIDI of V-LINK apparaten gebruiken

De MV-8000 heeft één MIDI IN aansluiting en twee MIDI OUT aansluitingen.

U kunt een MIDI controller (MIDI toetsenbord, MIDI gitaar, MIDI percussie pads enz.) op MIDI IN aansluiten en uw spel op de MV-8000 opnemen (bijvoorbeeld sequence-opnames).U kunt audiomodules op de twee MIDI OUT aansluiten en zestien MIDI kanalen voor elke aansluiting bedienen (in totaal 32 MIDI kanalen). Met de V-LINK modus kunt u een V-LINK apparaat bedienen dat op de MIDI OUT is aangesloten, zodat u 'video uit kunt voeren' die met uw muziek is verbonden.

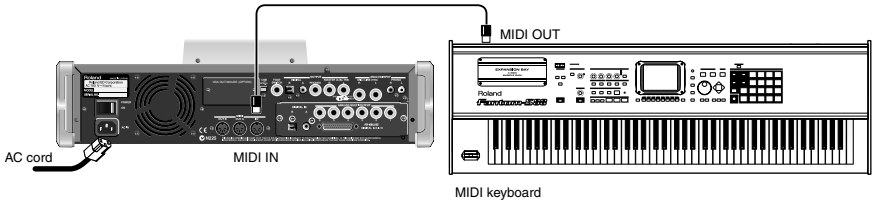
MEMO
Door de R-BUS aansluiting van de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) met de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) te verbinden, kunt u nog zestien extra MIDI OUT kanalen toevoegen.

MIDI apparaten gebruiken

Opnemen wat u op een MIDI toetsenbord speelt

Hier ziet u hoe u uw spel op een MIDI toetsenbord dat op de MIDI IN is aangesloten speelt, op de MV-8000 kunt invoeren en met de sequencer kunt opnemen.

1. Sluit uw MIDI toetsenbord op de MIDI IN van de MV-8000 aan zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).



2. Begin met de sequence opname zoals uitgelegd in **De basisprocedure voor realtime opname** (pag. 78).

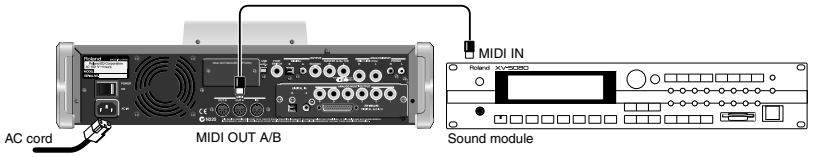
   Het spel op uw toetsenbord wordt in de sequencer opgenomen.

MEMO
De MV-8000 ontvangt speeldate van zijn MIDI IN aansluiting in 'omni modus'. Dit betekent, dat alle MIDI data ontvangen zal worden, zonder onderscheidt van het MIDI kanaal.

Een extern aangesloten audiomodule afspelen

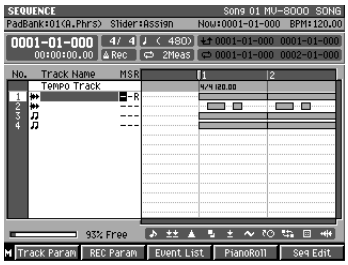
speeldate die op de sequencer van de MV-8000 is opgenomen kan naar een MIDI audiomodule of dergelijke die op de MIDI OUT is aangesloten worden gestuurd.

1. Verbind de MIDI OUT van de MV-8000 met uw MIDI audiomodule, zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).



2. Druk op SEQUENCE .

   Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.



3. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het MIDI spoor te selecteren waarop de speeldate die u wilt verzenden is opgenomen.

   Het geselecteerde spoor wordt het huidige spoor.

4. Druk op F1 (Track Param).
De **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) verschijnt.

5. Stel de MIDI parameter in.
Selecteer de MIDI aansluiting en het kanaal waarop u de speeldate wilt verzenden.

Waarde	Uitvoerbestemming	Kanaal
A1	MIDI OUT A	1
:		:
A16		16
B1	MIDI OUT B	1
:		:
B16		6
R1	R-BUS (gebruik MV8-OP1 en DIF-AT24)	1
:		:
R16		16

MEMO
Om MIDI naar R-BUS uit te voeren, heeft u de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) en DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) nodig. Raadpleeg ook de handleidingen van de MV8-OP1 en de DIF-AT24.

De schuifregelaars gebruiken om een externe MIDI audiomodule te bedienen ('Assignable Sliders')

U kunt de schuifregelaars van de MV-8000 gebruiken om Control Changes berichten naar een extern aangesloten apparaat te sturen.

1. Druk op ASSIGNABLE SLIDER.
[ASSIGNABLE SLIDER] zal oranje oplichten om aan te geven dat schuifregelaars 1-8 zich in de 'Assignable Slider'-modus bevinden.

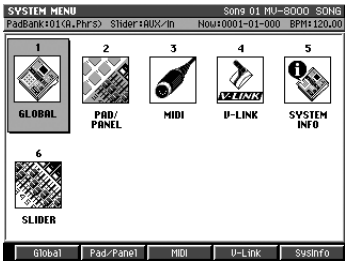
2. Verplaats schuifregelaars 1-8 om Control Change berichten te verzenden. De Control Change berichten worden via MIDI OUT verzonden. Elke schuifregelaar verzendt het volgende Control Change bericht.

Schuif-regelaar	Control Change nummer	Control Change Bericht
1	7	Volume
2	10	Pan
3	91	Reverb Send level
4	93	Chorus Send Level
5	74	Cutoff Frequency
6	71	Resonance
7	73	Attack Time
8	72	Release Time

MEMO
Wanneer [ASSIGNABLE SILDER] oranje verlicht is verzenden de schuifregelaars de toegewezen Control Changes berichten, ongeacht in welk scherm u zich bevindt.

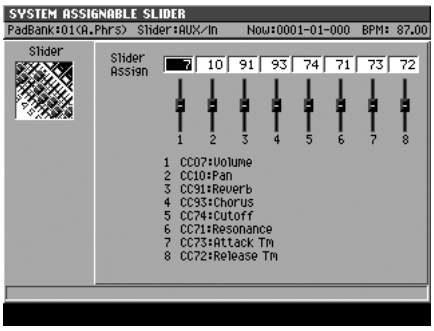
De Control Changesberichten die worden verzonden veranderen

Hier ziet u hoe u andere Control Changesberichten aan schuifregelaars kunt toewijzen.



1. Druk op SYSTEM.
Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de onderste rij iconen op F1 (Slider). Ook kunt u het SLIDER-icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het **ASSIGNABLE SLIDER scherm** (pag. 326) verschijnt.



3. Bewerk de 'Slider Assign' parameters.

Voor elke schuifregelaar specificeert u het Control Change-nummer, dat u wilt toewijzen. Het bericht dat door de schuifregelaar wordt verzonden, verandert volgens het Control Change-nummer dat u specificeert.

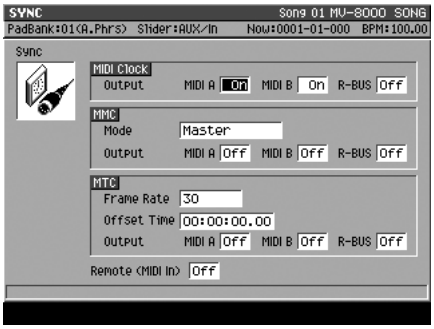
MEMO
De tabel met Control Change-nummers onder in het scherm zal veranderen, volgens de Control Change-nummers die u toewijst.

MMC gebruiken om de sequencer van de MV-8000 vanaf een extern apparaat te bedienen

U kunt de sequencer van de MV-8000 bedienen door MMC (MIDI Machine Control) berichten vanaf een extern apparaat te verzenden.

1. Druk op SETUP.
Het **SONG SETUP MENU scherm** (pag. 254) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F2 (Sync). U kunt ook het SYNC icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het **SYNC scherm** (pag. 257) verschijnt.



3. Zet de 'MMC Modus' parameter op 'Slave (MIDI)' of 'Slave (R-BUS)'.
Als u wilt dat de MV-8000 MMC via MIDI IN ontvangt, selecteert u 'Slave (MIDI IN)'.
Als u wilt dat de MV-8000 MMC via de R-BUS aansluiting ontvangt, selecteert u 'Slave (R-BUS)'.
Wanneer de MV-8000 MMC berichten ontvangt, zal de sequencer dienovereenkomstig werken.

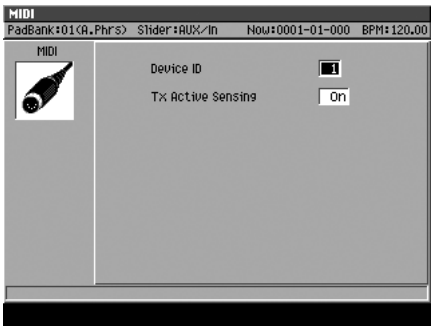
Als de sequencer niet werkt wanneer MMC wordt ontvangen

Aangezien MMC commando's exclusieve berichten zijn, volgt de MV-8000 deze niet, tenzij de Apparaat-ID overeenkomt. Gebruik de volgende procedure om de Apparaat-ID in te stellen.

4. Druk op SYSTEM.
Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.

5. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F3 (MIDI). U kunt ook het MIDI icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **MIDI scherm** (pag. 322) verschijnt.



6. Stel 'Device ID' in.

Stel deze waarde in, zodat die overeenkomt met de 'Device ID'-instelling van de MMC berichten die naar de MV-8000 worden gezonden.

MEMO
Als de binnenkomende berichten een Device ID van '7F' (Broadcast) hebben, zullen de berichten ontvangen worden, ongeacht de Device ID instelling.

MMC verzenden om een externe sequencer te bedienen

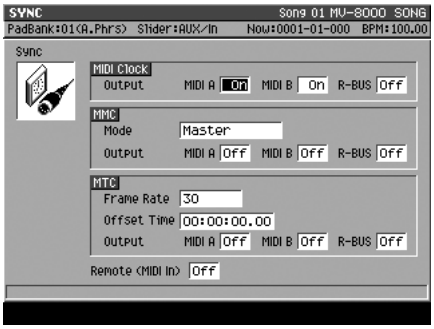
De MV-8000 kan MMC (MIDI Machine Control) berichten verzenden om een extern MIDI apparaat op afstand te bedienen.

1. Druk op SETUP.

Het **SONG SETUP MENU scherm** (pag. 254) verschijnt.

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F2 (Sync). U kunt ook het SYNC icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **SYNC scherm** (pag. 257) verschijnt.



3. Zet de 'MMC Mode' parameter op 'Master'.

De MV-8000 is in dit geval de MMC controller.

4. Zet de 'MMC Output' parameter op 'On' voor de aansluiting via welke u MMC wilt verzenden.

De MMC berichten zullen via de MIDI aansluiting of R-BUS aansluiting die u op 'On' instelt worden verzonden.

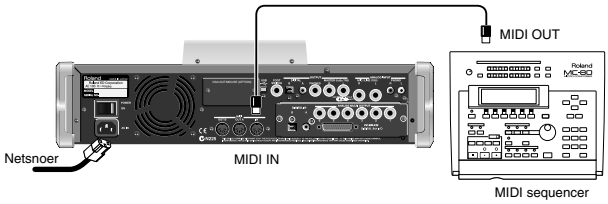
De MV-8000 in 'Multitimbre Sampler'-modus gebruiken

In de 'Multi Timbre Sample'-modus functioneren de instrumenten van de MV-8000 als een multi-timbrale audiomodule en de speeldate van de velocity pads wordt als MIDI berichten verzonden (MIDI OUT A/B, R-BUS).

De MV-8000 vanaf een extern aangesloten sequencer afspelen

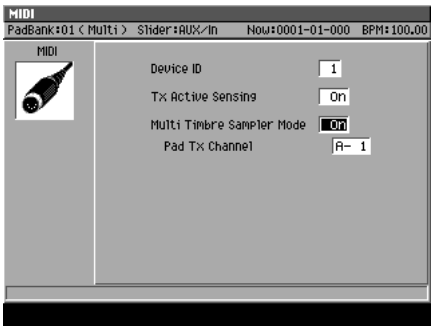
Hier ziet u hoe de MV-8000 als een multi-timbrale audiomodule kan functioneren, die meerdere kanalen met MIDI speeldate van een extern aangesloten MIDI sequencer ontvangt.

1. Sluit uw MIDI sequencer aan op de MIDI IN van de MV-8000 zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).



2. Druk op SYSTEM .
Het SYSTEM MENU scherm verschijnt.

3. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F5 (MIDI). U kunt ook het MIDI icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het MIDI scherm verschijnt.



4. Zet de 'Multi Timbre Sample Mode' parameter in het MIDI scherm op 'On'.
Met deze instelling kan de MV-8000 speeldate van uw externe MIDI sequencer ontvangen, zodat de instrumenten van de MV-8000 zullen spelen.

5. Druk op SEQUENCE .
Het SEQUENCE scherm verschijnt.

6. Start playback on your external sequencer.
De instrumenten van de MV-8000 zullen de speeldate afspelen die vanaf de externe MIDI sequencer wordt verzonden.

Bepaalde beperkingen zijn van kracht, wanneer de 'Multi Timbre Sampler'-modus aan is. Meer informatie hierover vindt u bij 'Stroming van speeldate en beperkingen in 'Multi Timbre Sampler'-modus' (pag. 164).

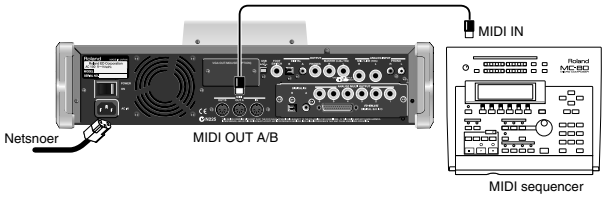
MEMO
'Multi Timbre Sampler'-modus is alleen beschikbaar wanneer de volgende schermen worden weergegeven:

- SEQUENCE scherm
- INSTRUMENT scherm
- EFFECTS scherm
- MIXER scherm

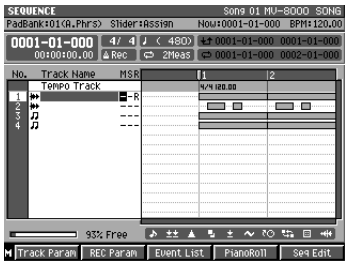
Uw spel op een velocity pad op een extern aangesloten sequencer opnemen

Als u de 'Multi Timbre Sampler'-modus aanzet, wordt uw spel op de velocity pads van de MV-8000 als MIDI berichten verzonden. Dit betekent dat u uw uitvoering op een extern aangesloten sequencer kunt opnemen.

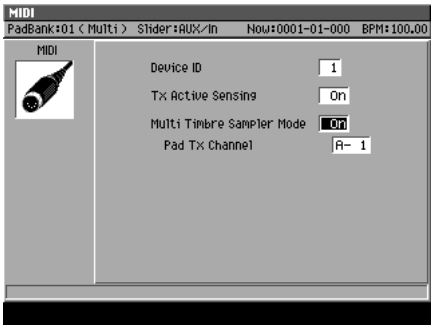
1. Sluit de MIDI OUT van de MV-8000 op uw MIDI sequencer aan zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).



2. Druk op SYSTEM .
Het SYSTEM scherm verschijnt.



3. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F3 (MIDI). U kunt ook het MIDI icoon selecteren en op ENTER drukken.
Het MIDI scherm verschijnt.



4. Zet de 'Multi Timbre Sample Mode' parameter in het MIDI scherm op 'On'.
Met deze instelling wordt uw spel op de velocity pads via de MIDI OUT aansluiting verzonden.

5. Stel de 'Pad Tx Channel' parameter in.
Dit specificeert de MIDI OUT aansluiting en het kanaal, waarover uw spel op de velocity pads wordt verzonden.

6. Druk op SEQUENCE .
Het SEQUENCE scherm verschijnt.

7. Begin met opnemen op uw externe sequencer en bespeel de velocity pads.
Uw uitvoering op de velocity pads zal op de externe sequencer worden opgenomen.

MEMO
Als de 'Multi Timbre Sampler'-modus aan is, kunt u geen speeldate op de eigen interne sequencer van de MV-8000 opnemen.

MEMO
U kunt de 'Pad Tx Channel' parameter alleen instellen als de 'Multi Timbre Sampler'-modus aan is.

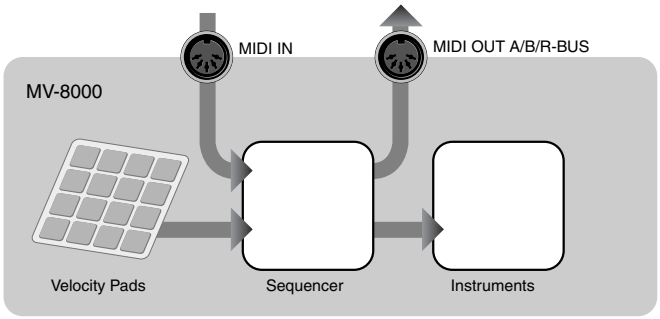
MEMO
'Multi Timbre Sampler'-modus is alleen beschikbaar wanneer de volgende schermen worden weergegeven.

- SEQUENCE scherm
- EFFECTS scherm
- MIXER scherm

Stroming van speeldate en beperkingen in 'Multi Timbre Sampler'-modus

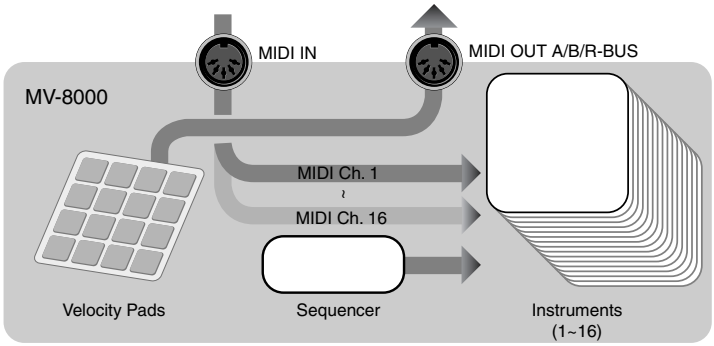
Zoals hieronder wordt aangegeven kan de stroming van speeldate verschillen, afhankelijk van de 'Multi Timbre Sampler Mode'-instelling in het MIDI scherm.

Indien uit (normaal)



speeldate die via MIDI IN of de velocity pads wordt ontvangen, wordt naar MIDI OUT gestuurd en/of speelt de instrumenten van de MV-8000 volgens de 'Output Assign' parameter en 'Output Assign MIDI' parameter van het huidige spoor.

Indien aan



De MV-8000 zal op de volgende manier werken.

- Werken als een multi-timbrale audiomodule

  speeldate die bij MIDI IN wordt ontvangen wordt naar de instrumenten gestuurd. Instrumentpartij 1 ontvangt MIDI kanaal 1, instrumentpartij 2 ontvangt MIDI kanaal 2, enz., …en instrumentpartij 16 ontvangt MIDI kanaal 16.

- speeldate van de velocity pads als MIDI berichten verzenden

  Uw spel op de velocity pads wordt als MIDI berichten verzonden. De speeldate van de velocity pads wordt via de MIDI uitvoer (MIDI OUT A/B aansluiting, R-BUS aansluiting) en het kanaal gespecificeerd door de 'Pad Tx Channel' parameter in het MIDI scherm uitgezonden.

Beperkingen wanneer de 'Multi Timbre Sampler'-modus aan is

- speeldate van de velocity pads kan niet naar de interne geluidsgenerator worden gestuurd.
- speeldate kan niet op de interne sequencer van de MV-8000 worden opgenomen.
- 'Multi Timbre Sampler'-modus is alleen beschikbaar wanneer de volgende schermen worden weergegeven.

  SEQUENCE scherm (pag. 203)
  INSTRUMENT scherm (pag. 263) (speeldate van de velocity pads wordt niet verzonden)
  EFFECTS scherm (pag. 369)
  MIXER scherm (pag. 375)

MEMO
De correspondentie tussen de binnenkomende MIDI kanalen en het instrumentgedeelte dat door elk kanaal wordt gespeeld staat vast. U kunt deze correspondentie niet veranderen.

De MV-8000 met een extern aangesloten sequencer synchroniseren

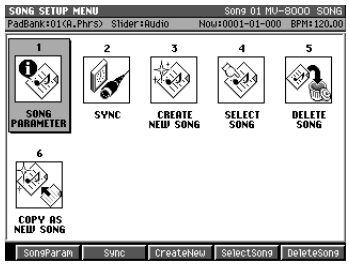
U kunt de MV-8000 op een sequencer of harde schijf-recorder aansluiten, en deze gesynchroniseerd laten afspelen of opnemen.

Synchroniseren met een extern apparaat

Op de volgende manier kan een extern aangesloten sequencer of harde schijf recorder gesynchroniseerd werken met de MIDI CLOCK of MTC (MIDI Time Code) berichten die door de MV-8000 worden verzonden

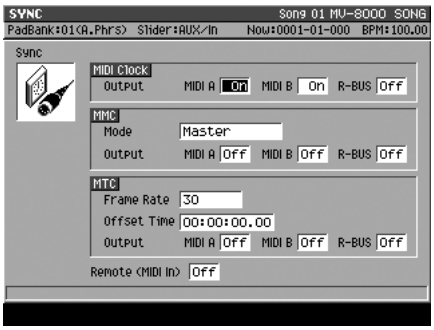
1. Druk op SETUP.

Het **SONG SETUP MENU scherm** (pag. 254) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F2 (Sync/MIDI). U kunt ook het SYNC/MIDI icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **SYNC scherm** (pag. 257) verschijnt.



3. Specificeer het referentiesignaal voor synchronisatie.

Stel de 'MIDI Clock' parameter in als u MIDI Clock voor synchronisatie wilt gebruiken. Stel de 'MTC' parameter in als u MTC voor synchronisatie wilt gebruiken.

4. Maak synchronisatieinstellingen op de externe sequencer of harde schijf-recorder (slave-apparaat) dat op de MV-8000 is aangesloten.

Voor de procedure raadpleegt u de gebruikershandleiding van het slave-apparaat.

Synchronisatie-signaal	Instelling op de MV-8000	Instelling voor het externe apparaat
MIDI Clock	Zet de 'Output' parameter van de MIDI aansluiting via welke u MIDI Clock wilt verzenden op 'On'.	Maak instellingen zodat MIDI Clock ontvangen zal worden (Slave).
MTC	Zet de 'Output' parameter van de MIDI aansluiting of R-BUS aansluiting via welke u MTC wilt verzenden op 'On'. MEMO MTC synchronisatie is niet mogelijk tenzij de frame rate op beide apparaten is geselecteerd. Op de MV-8000 wordt deze met de Frame Rate parameter ingesteld.	Maak instellingen zodat MTC ontvangen zal worden (Slave).

5. Druk op de MV-8000 op PLAY.

MEMO
De MV-8000 kan niet aan een synchronisatiesignaal van een extern apparaat worden gesynchroniseerd. Deze kan dus niet als slave apparaat werken.

HINT
Bij gebruik van synchronisatie is het handig om ook de mogelijkheid van MMC op afstand te gebruiken, zodat het vervoer van de twee apparaten samen zal werken.

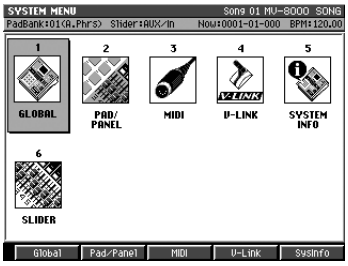
De huidige tijd (maat-tel-tik) van het aangesloten externe apparaat zal met de huidige tijd van de MV-8000 (maat-tel-tik) gesynchroniseerd worden en de apparaten zullen gesynchroniseerd afspelen.

De status van de MIDI verbinding controleren

De MV-8000 kan op reguliere intervallen 'Active Sensing Messages' verzenden. Als de MIDI kabel gebroken of ontkoppeld is, worden deze berichten niet meer door het ontvangende apparaat ontvangen.
Door het constant controleren van deze berichten, kan het ontvangende apparaat vaststellen of een kabel ontkoppeld is of dergelijke terwijl een noot klinkt. Hierdoor worden problemen als 'vastzittende noten' voorkomen.

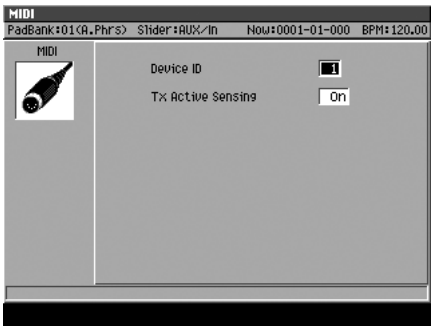
1. Druk op SYSTEM .

Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F3 (MIDI). Ook kunt u het MIDI icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **MIDI scherm** (pag. 322) verschijnt.



3. Stel de 'Tx Active Sensing' parameter in.

Als deze op 'On' staat, zal de MV-8000 'Active Sensing'-berichten verzenden.

MEMO
Als u 'Tx Active Sensing' van aan naar uit zet, terwijl een MIDI apparaat is aangesloten, kan het ontvangende apparaat een storing aangeven, die laat weten dat de ontvangst is opgehouden. Dit is geen storing.

MEMO
De MV-8000 kan de verbindingsstatus ook controleren door 'Active Sensing'-berichten te controleren, die deze van een extern apparaat ontvangt. Indien de ontvangst ophoudt, terwijl deze berichten worden ontvangen, zal 'MIDI Offline' worden weergegeven.

V-LINK apparaten gebruiken

Wat is V-LINK?

V-LINK (V-LINK) is een functie, waarmee u uitvoeringen kunt creëren, waarbij muziek en video aan elkaar gekoppeld worden. Als u een V-LINK compatibel videoapparaat met de MV-8000 gebruikt, kunt u gemakkelijk verscheidene videoeffecten produceren die aan uw uitvoering worden gekoppeld.

Bijvoorbeeld...

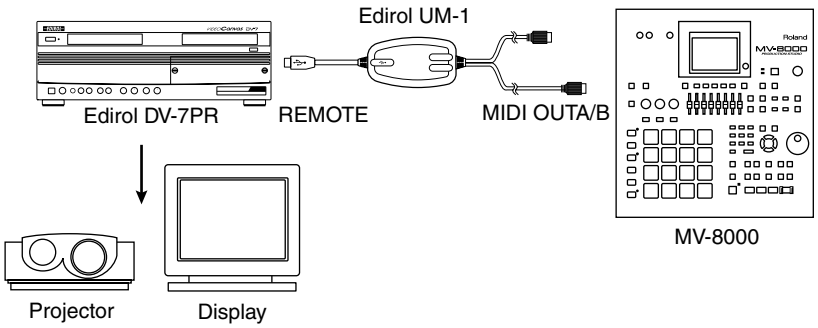
Als u de MV-8000 met een Edirol DV-7PR gebruikt, kunt u

- De MV-8000 gebruiken om op afstand uitvoeringsinstellingen op de Edirol DV-7PR te maken.
- De sequencer van de MV-8000 gebruiken om gesynchroniseerde muziek- en video uitvoeringen te creëren.
- De pads van de MV-8000 gebruiken om tussen afbeeldingen (clips/paletten) op de Edirol DV-7PR te schakelen.
- De schuifregelaars van de MV-8000 gebruiken voor regeling van de kleurhelderheid van de afbeeldingen.

MEMO
Om de MV-8000 met de Edirol DV-7PR via V-LINK te kunnen gebruiken, heeft u een Edirol UM-1/-1S/1SX (apart verkrijgbaar) nodig voor de aansluitingen.

Voorbeeldverbindingen

Verbind de MIDI OUT van de MV-8000 via een Edirol UM-1 of dergelijke met de REMOTE-aansluiting van de Edirol DV-7PR.



MEMO
Voordat u aansluitingen maakt, moet u het volume van alle apparaten en de stroom uitzetten om storingen of schade aan luidsprekers te voorkomen.

V-LINK aan/uitzetten

V-LINK

1. Druk op [V-LINK] .

   [V-LINK] is blauw verlicht en de V-LINK functie zal aangezet worden (dat wil zeggen dat V-LINK beschikbaar is). U kunt de pads van de MV-8000 bedienen om de afbeeldingen met uw uitvoering op de MV-8000 te synchroniseren.

V-LINK

2. Druk nogmaals op [V-LINK] .

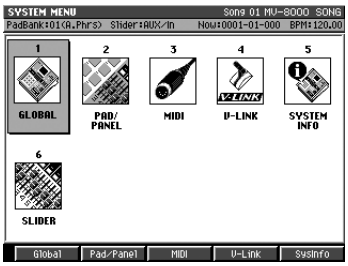
   [V-LINK] wordt donker en de V-LINK functie wordt uitgezet (normale besturingsmodus).

V-LINK instellingen maken

SYSTEM

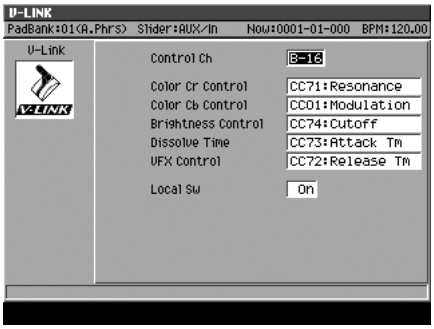
1. Druk op [SYSTEM] .

Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.



2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F4 (V-LINK). U kunt ook het V-LINK icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **V-LINK scherm** (pag. 323) verschijnt.



3. Specificeer het MIDI zendkanaal en andere parameters.

Meer over de functie van deze parameters vindt u bij **V-LINK scherm** (pag. 323).

V-LINK functie overzicht

Wanneer de V-LINK functie in werking is, kunt u de volgende functies gebruiken.

V-LINK functie	Gebruikt controller	Verzonden MIDI bericht
Changing Clip (van clip veranderen)	Velocity Pads	Program change: 00H~0FH
Changeing Palette (van palet veranderen)	[PAD BANKS] knop	CC 00 (Bank select): 00H~1FH (Audio track) 00H~05H (MIDI track)
Color (Cr) Control (kleurverschil signaal)	Slider 1	CC 71 (Resonance)
Color (Cb) Control (kleurverschil signaal)	Slider 2	CC 01 (Modulation)
Brightness Control (helderheid)	Slider 3	CC 74 (Cutoff)
Dissolve Time (Hoeveelheid tijd waarmee de videoclips elkaar overlappen)	Slider 4	CC 73 (Attack time)
VFX Control (Visuele effecten)	Slider 5	CC 72 (Release time)

MEMO
De 'Dual Stream'-modus van de Edirol DV-7PR wordt niet door de MV-8000 ondersteund.

MEMO
Voor de 'Control Ch' parameter selecteert u de MIDI aansluiting waarop een V-LINK apparaat is aangesloten.

U kunt het verzonden MIDI bericht met de schuifregelaars veranderen. Zie **V-LINK scherm** (pag. 323).

MEMO
U kunt [PAD BANK] gebruiken om van bank te veranderen. Een 'CC 00'-bericht en 'Program Change'-bericht worden achtereenvolgens verzonden als u een velocity pad aanraakt.

MEMO
Bij het veranderen van palet is de reeks selecteerbare banken afhankelijk van het type van het huidige spoor (audiospoor of MIDI spoor).

MEMO
Lees ook de gebruikershandleiding van het V-LINK apparaat.

De MV8-OP1 (Audio I/O Expansie) gebruiken voor externe apparaten

U kunt een MV8-OP1 Audio I/O Expansie (apart verkrijgbaar) in het achterpaneel van de MV-8000 installeren. De MV8-OP1 is een uitbreidingskit voor de MV-8000, die digitale audioinvoer toevoegt en het mogelijk maakt dat interne audiobussen via R-BUS worden uitgestuurd.

Als de MV8-OP1 is geïnstalleerd

Door installatie van de MV8-OP1 wordt de volgende functionaliteit toegevoegd:

- U kunt een digitaal audioapparaat (CD speler, Minidisk speler, DAT recorder) digitaal aansluiten en samplen zonder dat de audio kwaliteit minder wordt.
- U kunt digitaal geluid van verschillende samplefrequenties invoeren.
- U kunt apparaten met een R-BUS aansluiting aansluiten, zoals de Roland VS-2480CD of XV-5050, voor digitale audioinvoer/uitvoer via R-BUS (2-kanaals invoer/9-kanaals uitvoer).
- U kunt de audiosignalen van de interne multi-output bus van de MV-8000 individueel uitsturen. Dit is handig wanneer u de MV-8000 met een extern mengpaneel gebruikt. (Analoge uitvoer en R-BUS uitvoer zijn beschikbaar).
- Indien gebruikt met de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) wordt een extra MIDI OUT (16 kanalen) toegevoegd.

Het volgende is niet mogelijk

- U kunt DIGITAL IN A (coaxiaal) en B (optisch) niet gelijktijdig gebruiken.
- U kunt DIGITAL IN, ANALOG INPUT en R-BUS invoer niet gelijktijdig gebruiken.
- U kunt geen andere signalen dan de twee-kanaals PCM audio (bijvoorbeeld DTS of Dolby Surround) op DIGITAL IN invoeren.
- U kunt R-BUS niet gebruiken om acht kanalen digitaal geluid in te voeren. (Alleen R-BUS kanalen 1 en 2 zijn beschikbaar).
- U kunt de invoer niet op zijn oorspronkelijke samplefrequentie samplen. Alle signalen worden naar 44.1 kHz geconverteerd.
- U kunt MIDI data niet met gebruik van de MIDI IN van de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) invoeren.

MEMO
De MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) moet geïnstalleerd zijn om de in dit hoofdstuk besproken handelingen uit te kunnen voeren.

MEMO
Aangezien de MV8-OP1 een sample rate omzetter bevat, is er geen limiet aan de samplefrequenties die ingevoerd kunnen worden. Alle signalen zullen naar 44.1 kHz worden geconverteerd.

NOTE
Sluit de R-BUS niet op een RMDB aansluiting, een SCSI aansluiting, een RS-232C aansluiting of een parallelle aansluiting aan. Hierdoor kunnen storingen ontstaan.

NOTE
Een R-BUS aansluiting mag niet verbonden of losgekoppeld worden als de stroom aanstaat. Hierdoor kunnen storingen ontstaan.

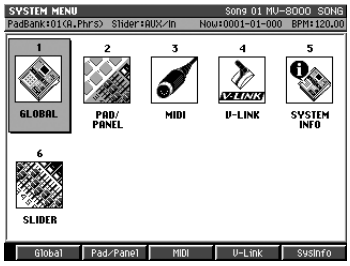
Geluid via een digitale verbinding (coaxiaal/optisch) invoeren

De MV-8000 heeft zowel coaxiale als optische digitale invoer aansluitingen. U moet één van deze types selecteren, deze kunnen niet gelijktijdig worden gebruikt.

1. Sluit uw digitale audioapparaat op de MV-8000 aan, volgens de uitleg in de Snelle start üw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken'(pag. 4).

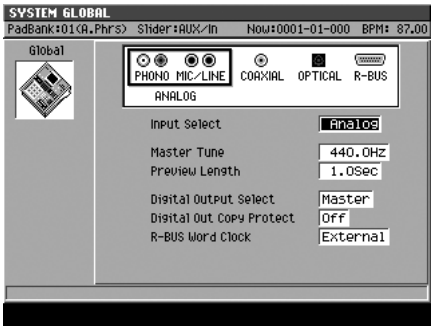
2. Druk op SYSTEM .

   Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.



3. Terwijl de cursor zich in de bovenste rij iconen bevindt, drukt u op F1 (Global). Ook kunt u het GLOBAL-icoon selecteren en op ENTER drukken.

   Het **GLOBAL scherm** (pag. 318) verschijnt.



4. Zet de 'Input Select' parameter op 'Coaxial'of 'Optical'.

   Selecteer 'Coaxial'als u via de coaxiale aansluiting wilt invoeren of selecteer 'Optical' als u via de optische aansluiting wilt invoeren. Als u de instelling verandert, zal de illustratie van de invoer aansluiting in het GLOBAL scherm eveneens veranderen.

Digitaal geluid via R-BUS overbrengen

Indien de MV-8000 op een ander apparaat dat een R-BUS heeft is aangesloten, kunt u twee kanalen digitale audioinvoer en acht kanalen digitale audiouitvoer gebruiken.

Waarschuwingen bij het aansluiten van een R-BUS apparaat

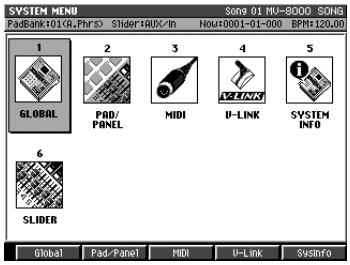
- U kunt alleen een ander R-BUS apparaat op de R-BUS aansluiting aansluiten. Zelfs al heeft de aansluiting dezelfde vorm, moet u nooit een SCSI, RS-232C of parallelle interface proberen aan te sluiten. Hierdoor kunnen storingen ontstaan.
- Gebruik een R-BUS kabel (RBC-1 of RBC-3, elk apart verkrijgbaar) om verbindingen met een R-BUS aansluiting te maken.
- Voordat u de R-BUS kabel aansluit of ontkoppelt, moet u de stroom van de MV-8000 en het andere R-BUS apparaat uitzetten. Wanneer u aansluitingen maakt terwijl de stroom aan is kan het systeem mogelijk niet juist werken en kunnen ook storingen optreden.
- R-BUS is dezelfde specificatie als 'RMDB2' en 'RMDB II'. Dit kan zonder problemen met apparaten gebruikt worden waarop 'RMDB2' en 'RMDB II' te vinden is.
- R-BUS is niet compatibel met 'RMDB'.
- De RBC-5 (5 meter R-BUS kabel, niet meer verkrijgbaar) kan niet met de MV-8000 worden gebruikt. Gebruik alstublieft de RBC-1 (1 meter R-BUS kabel) of RBC-3 (3 meter R-BUS kabel).

Digitaal geluid via R-BUS invoeren

1. Verbind de MV-8000 met uw digitale audioapparaat, zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).

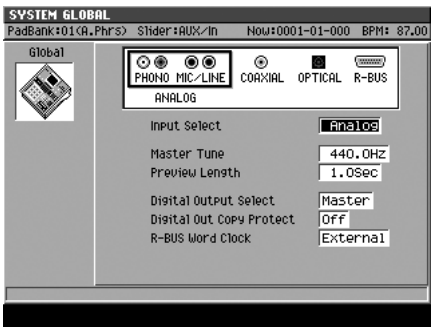
2. Druk op SYSTEM .

Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.



Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op F1 (Global). U kunt ook het GLOBAL-icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **GLOBAL scherm** (pag. 318) verschijnt.



3. Zet de 'input select' parameter op 'R-BUS'.

Geluid kan nu via R-BUS kanalen 1 en 2 worden ingevoerd. Als u de instelling verandert, zal de illustratie van de inputaansluiting in het GLOBAL scherm eveneens veranderen.

MEMO
U kunt R-BUS kanalen 3-8 niet gebruiken om geluid op de MV-8000 in te voeren.

MEMO
Aangezien de MV8-OP1 een omzetter voor de samplesnelheid bevat, is er geen restrictie aan de samplesnelheden, die ingevoerd kunnen worden. Alle signalen worden naar 44.1 kHz geconverteerd.

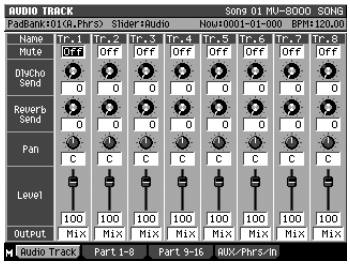
Digitaal geluid van R-BUS of analoge multi-output uitvoeren

U kunt het geluid van de multi-output bus van de MV-8000 via de R-BUS aansluiting (digitaal) of de analoge multi-output (analoog) uitsturen.

1. Sluit uw digitale audioapparaat op de MV-8000 aan zoals uitgelegd in 'Uw apparatuur voorbereiden en aansluitingen maken' (Snelle start, pag. 4).

MIXER

2. Druk op .



Het **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375) verschijnt.

3. Zet de 'Output' parameter op MLT1-8 of M1/2~7/8.

Stel de 'Output' parameter van het gedeelte waarvan u het signaal naar de multi-output bus wilt sturen in. Het signaal dat naar elke bus wordt gestuurd, wordt via de R-BUS en de analoge multi-output uitgestuurd.

Waarde	Bestemmingsbus	R-BUS uitvoer-kanaal	Analoge multi output
MLT1	Multi output bus 1	1	1
:	:	:	:
MLT6	Multi output bus 6	6	6
MLT7	Multi output bus 7	7	Wordt niet uitgestuurd
MLT8	Multi output bus 8	8	Wordt niet uitgestuurd
M1/2	Multi output bus 1/2	1 en 2	1 en 2
M3/4	Multi output bus 3/4	3 en 4	3 en 4
M5/6	Multi output bus 5/6	5 en 6	5 en 6
M7/8	Multi output bus 7/8	7 en 8	Wordt niet uitgestuurd

MEMO
Om een andere mixerpartij te selecteren, drukt u op [F1]~[F4].Zie voor meer hierover **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375), **MIXER (INSTRUMENT PART) scherm** (pag. 376), **MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) scherm** (pag. 377).

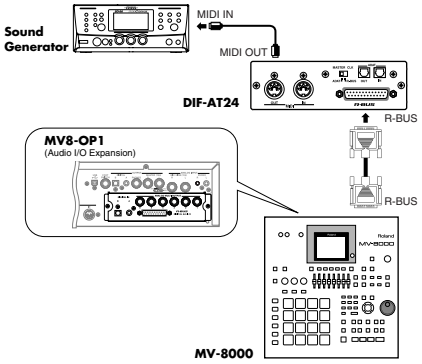
MEMO
De identiek genummerde R-BUS en analoge multi output bus 7 en 8 kunnen niet via analoge multi output worden uitgestuurd.

MEMO
Het audiosignaal van multi output bus 7 en 8 kan niet via analoge multi output worden uitgestuurd.

R-BUS en DIF-AT24 gebruiken om een MIDI uitgang toe te voegen

U kunt een extra 16-kanaals MIDI uitvoer toevoegen, door de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) op de R-BUS aan te sluiten.

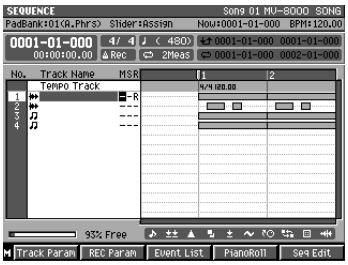
1. Sluit de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) op de R-BUS aan.



2. Zet de MV-8000 aan.

3. Druk op SEQUENCE .

Het SEQUENCE scherm (pag. 203) verschijnt.



4. Gebruik CURSOR (omhoog/omlaag) om het MIDI spoor te selecteren die de speeldate bevat die u wilt uitsturen.

Het spoor dat u selecteert wordt het huidige spoor.

5. Druk op F1 (Track Param).

De **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) verschijnt.

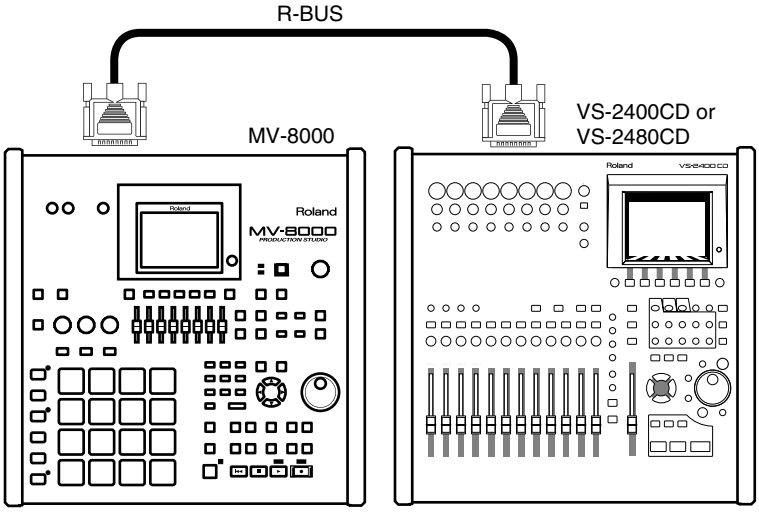
6. Stel de 'Output MIDI' parameter in.

Selecteer de MIDI aansluiting en het kanaal waarover u de speeldate wilt verzenden. Als u MIDI data via de DIF-AT24 wilt overbrengen, selecteert u R1~R16.

Waarde	Uitvoerbestemming	Kanaal
A-1	MIDI OUT A	1
:		:
A-16		16
B-1	MIDI OUT B	1
:		:
B-16		6
R-1	R-BUS (gebruik MV8-OP1 en DIF-AT24)	1
:		:
R-16		16

Aansluitingen en instellingen voor R-BUS apparaten

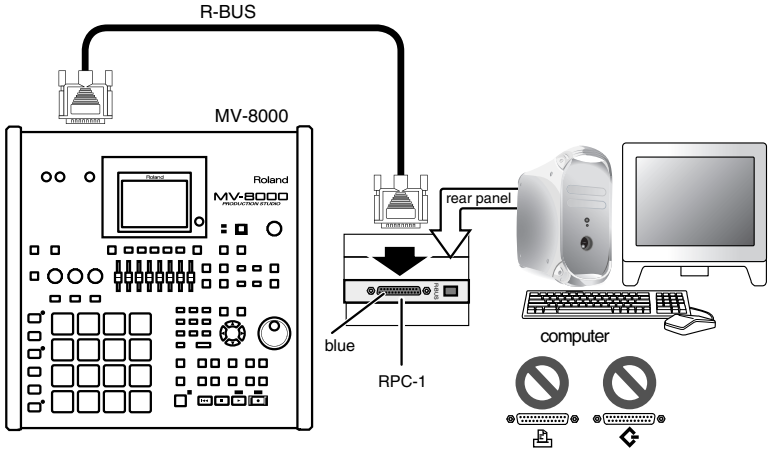
Een VS-2480CD/2400CD aansluiten



Vereiste apparatuur

- MV-8000 (met geïnstalleerde MV8-OP1 [apart verkrijgbaar]).
- VS-2480CD of VS-2400CD
- RBC-1 (1 meter R-BUS kabel) of RBC-3 (3 meter R-BUS kabel)

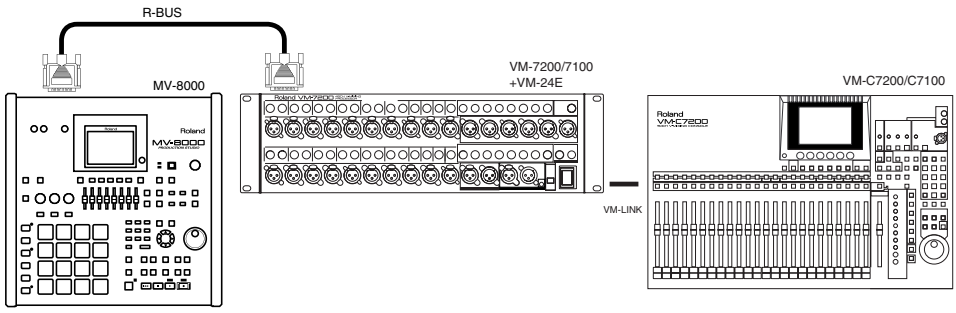
Een PRC-1 aansluiten



Vereiste apparatuur

- MV-8000 (met geïnstalleerde MV8-OP1 [apart verkrijgbaar]).
- Computer met PCI bus (5 volt)
- RPC-1
- RBC-1 (1 meter R-BUS kabel) of RBC-3 (3 meter R-BUS kabel)

Een apparaat uit de VM-7000/C7000 serie aansluiten



Vereiste apparatuur

- MV-8000 (met geïnstalleerde MV8-OP1 [apart verkrijgbaar]).
- VM-7200/7100 (met geïnstalleerde VM-24E [apart verkrijgbaar]).
- VM-C7000/7100
- RBC-1 (1 meter R-BUS kabel) of RBC-3 (3 meter R-BUS kabel)
- VM-LINK kabel

Instellingen vor elk apparaat

1. Geluid overbrengen

Model	Master (uitvoerapparaat)	Slave
MV-8000	**MIXER (INSTRUMENT PART) scherm** (pag. 376) • 'Output' parameter van het gedeelte dat u naar R-BUS wilt sturen: MLT1-8, M1/2-M7/8 **GLOBAL scherm** (pag. 318) • 'R-BUS Word Clock' parameter: Internal	**GLOBAL scherm** (pag. 318) • 'Input select' parameter: R-BUS
VS-2480CD/ VS-2400CD	PROJECT PARAMETER scherm • MASTER CLOCK parameter: INT OUTPUT ASSIGN scherm • Sluit de bus die u via R-BUS wilt aansluiten op R-BUS (1/2-7/8) aan	PROJECT PARAMETER scherm • MASTER CLOCK parameter: R-BUS PATCH BAY scherm • Sluit R-BUS 1 of 2 op de INOUT MIXER aan. MEMO U moet eerst een 44.1 kHz project laden of een nieuw project creëren.
RPC-1	• MASTER CLOCK parameter: Int. Clock	• MASTER CLOCK parameter: ext. Clock
VM-7000 series	SYS DIGITAL scherm • WORD CLOCK SOURCE parameter: INTERNAL EZ ROUTING – MULTI IN scherm • In de patch bay sluit u het signaal van de R-BUS op de multi in mixer aan.	SYS DIGITAL scherm • WORD CLOCK SOURCE parameter: MULTI 1-8/MULTI 9-16/MULTI 17-24 EZ ROUTING – MULTI IN scherm • In de patch bay sluit u het signaal van de R-BUS op de multi in mixer aan.

2. Op afstand bedienen met gebruik van MMC

Model	Master (besturend apparaat)	Slave (bestuurd apparaat)
MV-8000	**SYNC scherm** (pag. 257) • MMC Modus parameter: Master • MMC R-BUS parameter: On	**SYNC scherm** (pag. 257) • MMC MODE parameter: Slave (R-BUS)
VS-2480CD/ VS-2400CD	MIDI PARAMETER scherm • MMC MODUS parameter: Master	MIDI PARAMETER scherm • MMC MODE parameter: SLAVE • MMC SOURCE: R-BUS
RPC-1	• Zet in uw sequencersoftware de 'MMC' parameter op 'Master'. • Specificeer in uw sequencersoftware 'RPC-1' als het apparaat dat MMC zal verzenden.	• Zet in uw sequencersoftware de 'MMC' parameter op 'Master'. • Specificeer in uw sequencersoftware 'RPC-1' als het apparaat dat MMC zal verzenden.
VM-7000 series	SYS SYNC/MMC scherm • MMC CONTROL parameter: ON • MMC MASTER parameter: INT SYS MIDI scherm • Tx PARAM parameter: ON	SYS SYNC/MMC scherm • MMC CONTROL parameter: ON • MMC MASTER parameter: MULTI 1-8/MULTI 9-16/MULTI 17-24 SYS MIDI scherm • Rx PARAM parameter: ON

Systeeminstellingen voor de MV-8000

Instellingen voor de gehele MV-8000 (Global)

Hier ziet u, hoe u instellingen maakt, die invloed hebben op de algehele werking van de MV-8000.

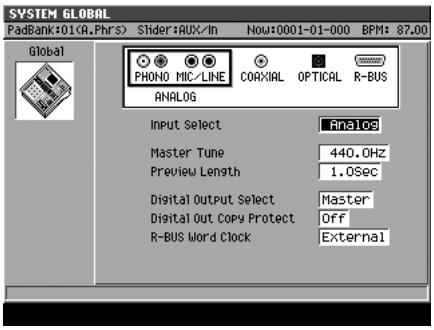
Naar het 'Global' scherm gaan

SYSTEM

1. Druk op [ ] .
   Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.

F1

2. Druk met de cursor in de bovenste rij iconen op [ ] (Global). U kunt ook het GLOBAL-icoon selecteren en op ENTER [ ] drukken.
   Het **GLOBAL scherm** (pag. 318) verschijnt.



De basistoonhoogte instellen (Master Tune)

Op de volgende wijze wordt de algehele stemming van de MV-8000 ingesteld. Dit wordt gespecificeerd als de frequentie van de toon A4 (middelste 'A' op een piano).

1. Ga naar het GLOBAL scherm, zoals uitgelegd in **Naar het 'Global' scherm gaan** (pag. 176).
2. Stel de 'Master Tune' parameter in.
   Dit specificeert de toonhoogte van de toon A4. Als deze waarde hoger wordt, stijgt de toonhoogte, als de waarde lager wordt zal de toonhoogte verlaagd worden. Normaliter laat u dit op 440.0 Hz staan.

De tijd van voorbeluistering instellen (Preview Length)

Met de 'Preview'-functie kunt u het opgenomen geluid direct na het samplen beluisteren. Met de 'Preview Length' parameter wordt de afspeeltijd van deze 'Preview'-functie ingesteld.

1. Ga naar het GLOBAL scherm, volgens de uitleg in **Naar het Global scherm gaan** (pag. 176).
2. Stel de 'Preview Length' parameter in.
   U kunt deze waarde (afspeeltijd) in stappen van 0.1 seconden over een reeks van 0.1~10.0 seconden instellen.

De digitale uitvoerbron specificeren

Met deze instelling wordt de audiobron, die via de digitale uitvoer (DIGITAL A en B) op het achterpaneel wordt uitgevoerd, geselecteerd.

1. Ga naar het GLOBAL scherm, volgens de uitleg in **Naar het 'Global' scherm gaan** (pag. 176).
2. Stel de 'Digital Output Select' parameter in.

Zie voor meer over alle parameters **GLOBAL scherm** (pag. 318).

MEMO
Het audiosignaal van exact dezelfde bus wordt via DIGITAL A en B uitgestuurd. U kunt de uitvoer bus niet voor elke aansluiting onafhankelijk kiezen.

Selecteer de bus die u wilt uitvoeren. Als u 'Master' selecteert, zal het geluid van de gehele MV-8000 (de mixbus) worden uitgevoerd.

Een digitaal audiosignaal, dat tegen kopiëren is beveiligd, uitvoeren

U kunt de kopieerbeveiliging markering van het digitale audiosignaal dat door de MV-8000 wordt uitgevoerd instellen. Als dit signaal op een digitaal aangesloten MD (Minidisk) recorder is opgenomen, zal de opgenomen media daarna niet meer gekopieerd kunnen worden.

1. Ga naar het GLOBAL scherm, volgens de uitleg in **Naar het 'Global' scherm gaan** (pag. 176).
2. Stel de 'Digital Out Copy Protect' parameter in.

   Als deze op 'On' staat, wordt de kopieerbeveiliging ingesteld voor het digitale geluid dat wordt uitgevoerd.

De Word Clock Master voor een R-BUS verbinding specificeren

U kunt specificeren of het extern aangesloten R-BUS apparaat of de MV-8000 zelf het master-apparaat voor Word Clock (het synchronisatiesignaal voor het overbrengen van digitale audiodata) is.

1. Ga naar het GLOBAL scherm, volgens de uitleg in **Naar het 'Global' scherm gaan** (pag. 176).
2. Stel de R-BUS Word Clock parameter in.

Waarde	
[External]	Word Clock wordt van het extern aangesloten R-BUS apparaat ontvangen. In dit geval is de samplefrequentie van het signaal dat vanaf de R-BUS aansluiting van de MV8-OP1 wordt verzonden, hetzelfde als de samplefrequentie van het externe R-BUS apparaat. MEMO Het signaal dat via de DIGITAL OUT van de MV-8000 wordt verzonden en van de interne verwerking (voor sampling enz.) is altijd 44.1 kHz.
Internal	Word Clock (44.1 kHz) zal binnen de MV-8000 worden gegenereerd en via de R-BUS aansluiting worden verzonden. Stel het extern aangesloten R-BUS apparaat zo in dat het als de slave zal functioneren.

Gewoonlijk laat u dit op 'External' staan.

Over Word Clock en digitale verbindingen

Gewoonlijk wordt de Word Clock intern gegenereerd en uitgevoerd door het apparaat dat het digitale audiosignaal overbrengt (master). Het ontvangende apparaat (slave) zal deze Word Clock ontvangen en hier aan synchroniseren. Dit betekent, dat de samplefrequenties normaliter identiek zullen zijn. Echter, bij sommige apparaten kunnen de samplefrequenties van de data die wordt overgebracht werkelijk verschillen. Het digitale circuit van de in de MV-8000 geïnstalleerde MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) bevat een sample rate-converter. Dit betekent, dat het digitale signaal ontvangen kan worden, ongeacht de binnenkomende samplefrequentie. Het digitale signaal dat via R-BUS wordt verzonden, is hetzelfde als de samplesnelheid die ontvangen wordt.

Er kunnen ook gevallen zijn, waarbij het aangesloten R-BUS apparaat

- geen Word Clock kan genereren (dus alleen als slave functioneert) of
- ingesteld moet worden op het ontvangen van Word Clock (slave) vanwege de manier, waarop uw systeem is aangesloten.

In dit soort gevallen kunt u de 'Internal' instelling gebruiken, zodat de MV-8000 de master voor Word Clock is. Echter, het digitale signaal dat via R-BUS wordt verzonden, zal op een samplefrequentie van 44.1 kHz vaststaan.

Instellingen voor de bedieningsorganen van de MV-8000 (Pad/Panel)

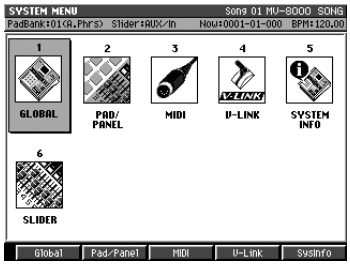
Hier kunt u instellingen voor de velocity pads, schuifregelaars en knoppen op het toppaneel van de MV-8000 maken.

Zie voor meer informatie over alle parameters **PAD scherm** (pag. 319).

Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan

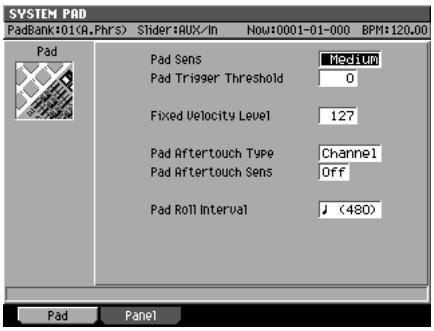
1. Druk op SYSTEM .

   Het **SYSTEM MENU scherm** (p. 317) verschijnt.



2. Terwijl de cursor zich in de bovenste rij iconen bevindt, drukt u op F2 (Pad/Panel). U kunt ook het PAD/PANEL-icoon selecteren en op ENTER drukken.

   Het **PAD scherm** (pag. 319) verschijnt.



De gevoeligheid van de velocity pads aanpassen

De aanslag (velocity) van het geluid is afhankelijk van de kracht, waarmee u de pads aanslaat. Door de gevoeligheid van de pads aan te passen, kunt u veranderen hoe de aanslagsterkte het volume beïnvloedt.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, zoals in **Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan** (pag. 178) wordt beschreven.

2. Druk op F1 (Pad) om het PAD scherm te selecteren.

3. Stel de 'Pad Sens' parameter in.

Waarde	Uitleg
Soft	Zelfs een relatief lichte aanslag zal hoge velocities produceren.
[Medium]	Midden tussen Soft en Hard instellingen.
Hard	U moet het pad vrij sterk aanslaan om hoge velocities te produceren. Dit betekent dat kleine verschillen gemakkelijker zijn uit te drukken wanneer lagere velocities worden gespeeld.

Ongewenste triggering van de velocity pads reduceren

In sommige gevallen kan door het aanslaan van een pad een pad dat u niet aanraakte ook klinken. Dit komt doordat de vibratie, afhankelijk van de locatie of sterkte van uw aanslag, ook een ander pad kan beïnvloeden. U kunt dit soort problemen reduceren door de drempel, waarop de pads worden getriggerd, aan te passen.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, zoals in **Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan** (pag. 178) wordt beschreven.
2. Druk op F1 (Pad) om het PAD scherm te selecteren.
3. Stel de 'Pad Trigger Threshold' parameter in.
   Hoe hoger deze waarde, hoe minder gevoelig de pads worden voor lichte aanrakingen.

Aftertouch gebruiken

U kunt veranderingen in het geluid produceren door druk (aftertouch) op een pad uit te oefenen. Hier ziet u hoe de mate waarin aftertouch het geluid zal beïnvloeden aangepast kan worden.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, zoals in **Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan** (pag. 178) wordt beschreven.
2. Druk op F1 (Pad) om het PAD scherm te selecteren.
3. Stel de 'Pad Aftertouch Type' parameter in op Poly.
   U kunt de pads bespelen met polyfone aftertouch.
4. Stel de 'Pad Aftertouch Sens' parameter in.
   Als u deze waarde verhoogt, zullen de pads zelfs met lichte druk een aftertouch effect produceren. Als u dit instelt op 'Off', zal aftertouch niet gebruikt worden.

MEMO
Er zijn twee soorten aftertouch: 'Channel aftertouch' en 'Polyphonic aftertouch'. Zie voor de verschillen in de parameters **PAD scherm** (pag. 319).

De werking van de [SHIFT]-toets veranderen

Sommige paneelknoppen hebben secundaire functies. U krijgt toegang tot deze functie als u deze toets indrukt, terwijl u de [SHIFT] toets ingedrukt houdt. In de fabrieksinstellingen is de 'Shift'-functie alleen actief terwijl u de [SHIFT]-toets ingedrukt houdt, maar u kunt dit veranderen, zodat [SHIFT] wordt vastgezet.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, zoals in **Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan** (pag. 178) wordt beschreven.
2. Druk op F2 (Panel) om het PANEL scherm te selecteren.
3. Stel de 'Shift Lock' parameter in.

Waarde	
[Off]	De Shift functie is alleen actief als u [SHIFT] ingedrukt houdt.
Once	De Shift functie treedt in werking als u op SHIFT drukt en zal actief blijven als u de toets loslaat. Wanneer u een functie uitvoert die Shift gebruikt (bijvoorbeeld het indrukken van een toets), zal Shift worden opgeheven.
On	De Shift functie treedt in werking als u [SHIFT] indrukt en blijft actief totdat u [SHIFT] nogmaals indrukt.

MEMO
[SHIFT] zal oplichten, wanneer de 'Shift'-functie in werking is.

MEMO
Als 'Shift Lock' op 'On' of 'Once'-staat, kunt u nogmaals op [SHIFT] drukken om de 'Shift'-functie op te heffen.

Een voetschakelaar gebruiken

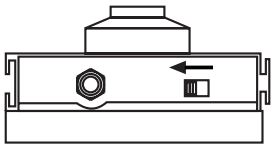
U kunt een Roland DP-2 (apart verkrijgbaar) of Boss FS-5U (apart verkrijgbaar) op de FOOT SWITCH aansluiting aan de achterzijde aansluiten en deze gebruiken om de MV-8000 te laten werken.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, volgens de uitleg in **Naar het 'Pad/Panel' scherm gaan** (pag. 178).

2. Druk op F2 (Panel) om het PANEL scherm te selecteren.

3. Stel de ‘Foot Switch Type’ parameter in.
   Selecteer de functie die u met de voetschakelaar wilt uitvoeren. Meer informatie over de waardes en functies die u kunt uitvoeren vindt u bij **PANEL scherm** (pag. 320).

4. Stel de ‘Foot Switch Polarity’ parameter in.
   Dit selecteert de polariteit van de voetschakelaar. Kies ‘Standard’ als u een Roland DP-2 gebruikt. Indien u een Boss FS-5U gebruikt, selecteert u ‘Standard’ en stelt u de polariteitsparameter van de FS-5U in, zoals in de onderstaande tekening wordt getoond.

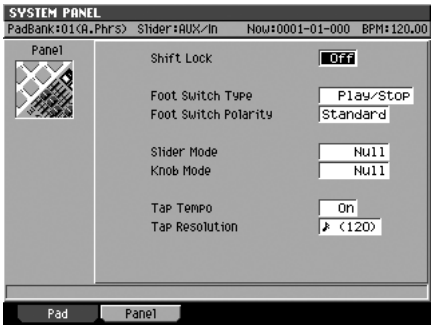


De manier waarop schuifregelaars en knoppen werken veranderen

Een verscheidenheid aan parameters kan aan de schuifregelaars en knoppen worden toegewezen. Dit betekent dat wanneer u van scherm verandert, de parameterwaardes die in het scherm worden weergegeven mogelijk niet met de fysieke locatie van schuifregelaars en knoppen overeenkomt. U kunt aangeven op welke manier de parameter zal veranderen als u een schuifregelaar of knop in dit soort gevallen bedient.

1. Ga naar het PAD/PANEL scherm, volgens de uitleg in **Naar het ‘Pad/Panel’ scherm gaan** (pag. 178).

2. Druk op F2 (Panel) om het PANEL scherm te selecteren.



3. Stel de ‘Slide Mode’- of ‘Knob Mode’ parameter in.
   ‘Slider Mode’ specificeert hoe de parameter zal veranderen wanneer u een schuifregelaar bedient. ‘Knob Mode’ geeft aan hoe de parameter zal veranderen als u een toets indrukt.

Waarde	
[Jump]	Op het moment dat u de schuifregelaar (knop) bedient, zal de weergegeven waarde direct veranderen naar de positie van de schuifregelaar (knop).
Null	De schuifregelaar (knop) zal de waarde niet regelen, totdat u de schuifregelaar (knop) naar een positie verplaatst die met de weergegeven waarde correspondeert. < Voorbeeld: de schuifregelaar regelt een waarde binnen een reeks van 0 tot 10> Als de schuifregelaar op 5 staat en de weergegeven waarde 2 is, zal de weergegeven waarde niet veranderen, totdat u de schuifregelaar naar de 2 positie verplaatst.
Relative	Door het verplaatsen van de schuifregelaar (knop) zal een relatieve verandering in de weergegeven waarde geproduceerd worden.

De systeemstatus van de MV-8000 controleren

U kunt de huidige systeemstatus van de MV-8000 controleren, het geïnstalleerde geheugen testen of alle instellingen van de MV-8000 in de fabrieksinstellingen terugzetten.

De systeeminformatie bekijken

Hier ziet u hoe de interne software versie van de MV-8000, de hoeveelheid op dat moment geïnstalleerd geheugen en de geïnstalleerde opties gecontroleerd kunnen worden.

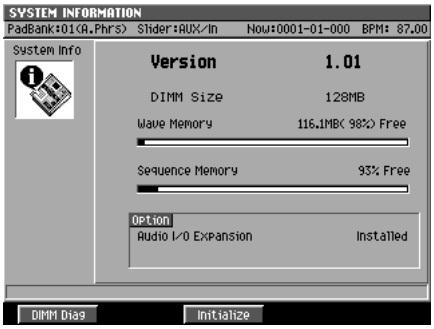
1. Druk op SYSTEM .

Het **SYSTEM MENU scherm** (pag. 317) verschijnt.

2. Terwijl de cursor zich in de bovenste rij iconen bevindt, drukt u op F1 (SysInfo).

U kunt ook het SYSTEM INFO icoon selecteren en op ENTER drukken.

Het **SYSTEM INFORMATION scherm** (pag. 324) verschijnt.



Version

Geeft de versie van de MV-8000 software aan.

DIMM Size

Geeft de hoeveelheid geheugen dat in de MV-8000 is geïnstalleerd aan. Vanuit de fabriek is 128 MB geheugen geïnstalleerd.

Wave Memory

Geeft aan hoeveel geheugen er voor samplen of opnemen beschikbaar is. De getoonde onderdelen zijn de resterende hoeveelheid (in MB eenheden), ongebruikte proportie (percentage) en een staafdiagram. Het zwarte gedeelte van het staafdiagram duidt op het gebied dat voor sample data wordt gebruikt en het witte portie verwijst naar het gebied dat beschikbaar is voor samplen.

Sequence Memory

Dit geeft aan hoeveel beschikbaar geheugen er voor het opnemen van sequence data is. De getoonde onderdelen zijn het ongebruikte proportie (percentage) en een staafdiagram. Het zwarte gedeelte van het staafdiagram duidt op het gebied dat voor event data wordt gebruikt en het witte portie verwijst naar het gebied dat beschikbaar is voor samplen.

Options

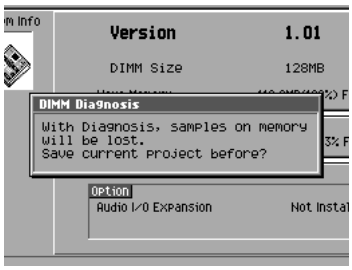
Hier wordt aangegeven welke opties er in de MV-8000 zijn geïnstalleerd. Geïnstalleerde opties worden met 'Installed' aangeduid en niet geïnstalleerde opties worden als 'Not Installed' aangegeven.

Geïnstalleerd geheugen testen (Memory Diagnosis)

Hier wordt uitgelegd hoe u een lees/schrijf test voor het in de MV-8000 geïnstalleerde geheugen kunt uitvoeren.

1. Ga naar het SYSTEM INFORMATION scherm, zoals in **De systeeminformatie bekijken** (pag. 181) wordt besproken.

2. Druk op F1 (DIMM Diag).



In het scherm wordt 'Save current project before' gevraagd.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Voert de Memory Diagnosis handeling uit, zonder dat het huidige project wordt opgeslagen.
F5 (Yes)	Slaat het huidige project op en voert dan de Memory Diagnosis handeling uit.
EXIT	Annuleert de handeling.

Terwijl de test wordt uitgevoerd, zal 'Now Checking…' in het scherm worden weergegeven. Nadat de controle is voltooid, zal het resultaat worden getoond.

Weergave	Resultaat
Memory Diagnosis: OK	Het geheugen functioneert normaal.
Memory Diagnosis: NG	Er is een probleem in het geïnstalleerde geheugen gevonden. Vervang het geheugen volgens de uitleg in **Uitwisseling van het geheugen (verwijderen en installeren)** (pag. 184).

3. Nadat u notitie van het resultaat van de test heeft genomen, drukt u op F5 (Close).

NOTE
Gewiste data kunnen onmogelijk worden hersteld. (Tenzij u natuurlijk een reservekopie van de betreffende data heeft gemaakt). Roland Corporation is niet aansprakelijk voor enig data verlies of schade, die ontstaat uit dit soort verlies.

MEMO
Indien deze test een NG resultaat oplevert, is er een probleem met het geïnstalleerde DIMM. Aangezien data niet juist naar deze DIMM gelezen/geschreven kan worden, kan dit problemen met de werking van de MV-8000 veroorzaken. Vervang vervolgens de DIMM (pag. 184).

De parameters van de MV-8000 in de fabrieksinstellingen terugzetten

Hier ziet u, hoe alle parameters van de MV-8000 in de fabrieksinstellingen teruggezet kunnen worden.

1. Ga naar het SYSTEM INFORMATION scherm, zoals in **De systeeminformatie bekijken** (pag. 181) wordt besproken.

2. Druk op F3 (Initialize).

In het scherm wordt 'Initialize system parameters. Are you sure?' gevraagd.

F-toets	Handeling
F1 (No)	Annuleert de handeling.
F5 (Yes)	Initialiseert de systeemparameters.

Terwijl de initialisatie wordt uitgevoerd, zal 'Now Processing…' in het scherm worden weergegeven. Wanneer de handeling succesvol is voltooid, wordt 'Completed' in het scherm getoond.

3. Druk, nadat u notie van het resultaat heeft genomen, op F5 (Close).

MEMO
Deze handeling initialiseert de parameters, die in het systeemgeheugen zijn opgeslagen. Het wist geen op de harde schijf opgeslagen samples of bibliotheekdata.

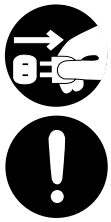
Opties toevoegen

Het geheugen uitbreiden

Vanuit de fabriek bevat de MV-8000 128 MB geheugen, dat voor het laden van audio samples wordt gebruikt. Deze hoeveelheid geheugen kan mogelijk niet toereikend zijn, wanneer u grote hoeveelheden sampledata wilt laden. Indien dit het geval is, kunt u het geheugen uitbreiden door het in de fabriek geïnstalleerde 128 MB geheugen (DIMM) te vervangen door een grotere DIMM van maximaal 512 MB.

MEMO
De MV-8000 werkt niet als er geen geheugen (DIMM) is geïnstalleerd.

Voorzorgsmaatregelen bij het uitbreiden van geheugen



- Zet het apparaat altijd uit en haal het netsnoer los, voordat u het DIMM kaart geheugen gaat installeren.
- Installeer alleen het gespecificeerde DIMM kaart. Verwijder alleen de aangegeven schroeven.
- Neem, om schade aan interne componenten veroorzaakt door statische elektriciteit te voorkomen, notie van het volgende:
  - ❍ Voordat u de kaart aanraakt, pakt u altijd eerst een metalen object vast (zoals een waterleiding), zodat u er zeker van bent dat statische elektriciteit, die u mogelijk bij u draagt, ontladen wordt.
  - ❍ Pak de kaart alleen bij de randen vast. Raak nooit de elektronische componenten of aansluitingen aan.
  - ❍ Bewaar de verpakking waarin de kaart oorspronkelijk werd geleverd en stop de kaart hier weer in als u het moet opslaan of vervoeren.
- Raak nooit de gedrukte circuitpaden of aansluiting terminals aan.
- Gebruik nooit overmatige kracht bij het installeren van een printplaat. Wanneer deze bij de eerste poging niet goed past, verwijdert u de kaart en probeert u het nog eens.
- Wanneer de installatie van de kaart is voltooid, controleert u uw werk nogmaals.
- Neem als u het apparaat ondersteboven zet enkele kranten of tijdschriften en plaats deze onder de vier hoeken aan beide zijden om te voorkomen, dat toetsen en regelaars beschadigen.
- Als u het apparaat ondersteboven zet, moet u het voorzichtig behandelen zodat het niet valt of omver kan rollen.
- Gebruik een kruiskopschroevendraaier van de juiste afmeting (een nummer 2 schroevendraaier) om schade aan de schroefkoppen te voorkomen. Wanneer een ongeschikte schroevendraaier wordt gebruikt, kan de kop van de schroef doldraaien.
- Draai de schroevendraaier tegen de klok in om de schroeven los te draaien. Draai met de klok mee om de schroeven vast te zetten.

- Pas op dat u geen schroeven in de behuizing van de MV-8000 laat vallen.
- Laat het deksel aan de onderkant niet open. Nadat het DIMM Kaart geheugen is geïnstalleerd, moet u het deksel terugplaatsen.
- Pas op dat u uw hand niet bezeert aan de rand van de deksel of de opening als u het deksel verwijdert.

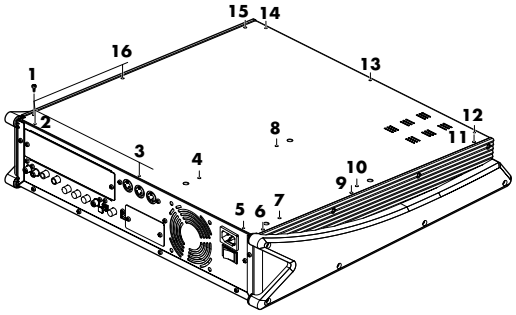
Uitwisseling van het geheugen (verwijderen en installeren)

1. Zet de stroom van de MV-8000 en de aangesloten apparaten uit, en haal alle kabels uit de MV-8000 los.

2. Keer de MV-8000 om en leg deze neer (bovenkant onder). Ondersteun het apparaat door kranten of tijdschriften onder de vier hoeken te plaatsen, zodat de toetsen en regelaars niet kunnen beschadigen.

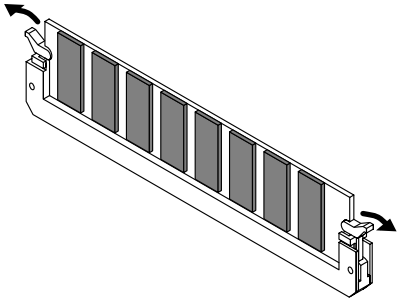
MEMO
Als u de MV-8000 omkeert (onderkant boven), maakt u stapeltjes van tijdschriften of kranten om de vier hoeken te ondersteunen, zodat de (druk) knoppen niet door het gewicht van het apparaat zullen beschadigen. Zorg dat er op geen enkele toets of knop druk wordt uitgeoefend.

3. Verwijder zestien schroeven uit het onderpaneel op de locaties die in de illustratie worden getoond, en maak het deksel aan de onderkant los.



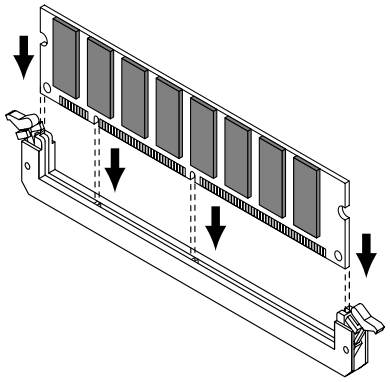
4. Trek de twee witte klemmetjes aan beide kanten van de DIMM houder gelijktijdig uit elkaar.

5. Trek de (oude) geheugenmodule uit de houder.



HINT
Als u problemen heeft met het inbrengen van de geheugenmodule, kunt u de module een klein beetje schuin houden of aan beide kanten drukken om het stukje bij beetje naar binnen te brengen.

6. Zorg dat de uitsparingen van de (nieuwe) geheugenmodule zich op de juiste positie bevinden, en druk de module recht naar beneden in de sleuven.

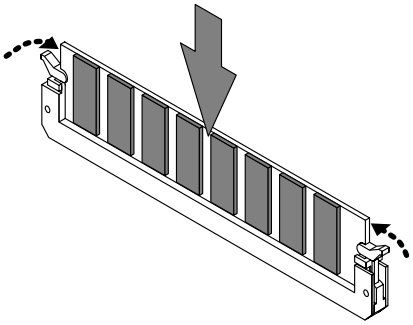


7. Blijf drukken, totdat de witte klemmetjes omhoog in positie komen, waardoor de geheugenmodule op zijn plaats wordt vastgezet.

8. Bevestig het deksel aan de onderkant zoals het oorspronkelijk was.

9. Zet de stroom aan.

   Wacht totdat de MV-8000 is opgestart.



MEMO
Indien er geen geheugen is geïnstalleerd, zal 'No Wave Memory (DIMM)' in het scherm verschijnen. Installeer geheugen, volgens de uitleg in **Uitwisseling van het geheugen (verwijderen en installeren)** (pag. 184).

NOTE
Als een type geheugen (DIMM) dat niet wordt ondersteund is geïnstalleerd, zal het bericht 'Wrong DIMM Type! Turn off the power and replace w/correct one' verschijnen bij opstarten en zal de MV-8000 niet werken.

10. Controleer het geïnstalleerde geheugen, volgens de uitleg in **Het geïnstalleerde geheugen testen (Memory Diagnosis)** (pag. 182).

De MV8-OP1 installeren

De MV8-OP1 is een expansiekaart, die zes analoge multi uitgangen, digitale ingangen (coaxiaal type en optisch type) en een R-BUS aansluiting aan de MV-8000 toevoegt.

Voorzorgsmaatregelen voor uitbreidingsopties

- Zet het apparaat altijd uit en haal het netsnoer los, voordat u de MV8-OP1 gaat installeren.

- Installeer alleen de gespecificeerde optie. Verwijder alleen de aangegeven schroeven.
- Om schade aan interne componenten, veroorzaakt door statische elektriciteit, te voorkomen, neemt u notie van het volgende:
  - ❍ Voordat u de kaart aanraakt, pakt u altijd eerst een metalen object vast (zoals een waterleiding), zodat u er zeker van bent dat statische elektriciteit, die u mogelijk bij u draagt, ontladen wordt.
  - ❍ Pak de kaart alleen bij de randen vast. Raak de elektronische componenten niet aan.
  - ❍ Bewaar de verpakking waarin de kaart oorspronkelijk werd geleverd, en stop de kaart hier weer in als u het moet opslaan of vervoeren.
- Raak de gedrukte circuitpaden niet aan.
- Gebruik nooit overmatige kracht bij het installeren van een printplaat. Wanneer deze bij de eerste poging niet goed past, verwijdert u de kaart en probeert u het nog eens.
- Wanneer de installatie van de kaart is voltooid, controleert u uw werk nogmaals.
- Als u het apparaat ondersteboven zet, neemt u wat kranten of tijdschriften en plaatst u deze onder de vier hoeken aan beide zijden om te voorkomen, dat knoppen en regelaars beschadigen. U moet ook proberen het apparaat zo te plaatsen, dat de knoppen of regelaars niet zullen beschadigen.
- Als u het apparaat ondersteboven zet, moet u het voorzichtig behandelen zodat het niet valt of omver kan rollen.
- Gebruik een kruiskopschroevendraaier van de juiste afmeting (een nummer 2 schroevendraaier) om schade aan de schroefkoppen te voorkomen. Wanneer een ongeschikte schroevendraaier wordt gebruikt, kan de kop van de schroef doldraaien.
- Draai de schroevendraaier tegen de klok in om de schroeven los te draaien. Draai met de klok mee om de schroeven vast te zetten.

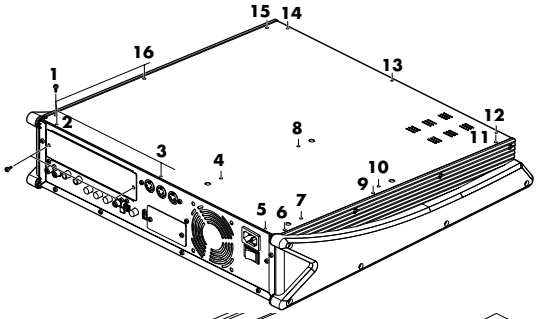
- Pas op dat u geen schroeven in de behuizing van de MV-8000 laat vallen.
- Laat het deksel aan de onderkant niet open. Nadat de MV8-OP1 is geïnstalleerd, moet u het deksel terugplaatsen.
- Pas op dat u uw hand niet bezeert aan de rand van de deksel of de opening als u het deksel verwijdert.

MV8-OP1 installatieprocedure

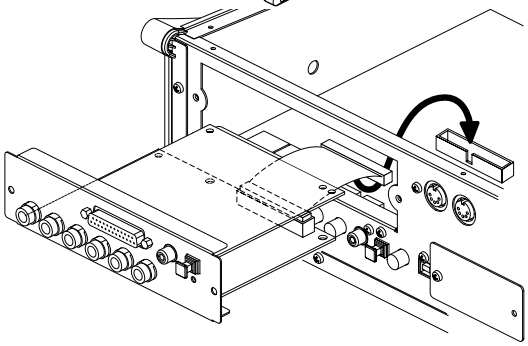
1. Zet de stroom van de MV-8000 en de aangesloten apparaten uit, en haal alle kabels uit de MV-8000 los.

2. Keer de MV-8000 om en leg deze neer (bovenkant onder) op vier hoeken ondersteund door kranten of tijdschriften, zodat de toetsen en regelaars niet kunnen beschadigen.

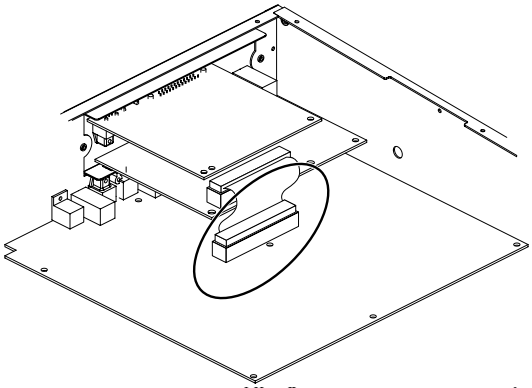
3. Verwijder zestien schroeven uit het onderpaneel en twee schroeven uit het deksel van de opening, op de locaties die in de illustratie worden getoond. Maak het deksel van de onderkant en het openingsdeksel los.



4. Steek de MV8-OP1 in de opening, in de richting die in de illustratie wordt getoond.

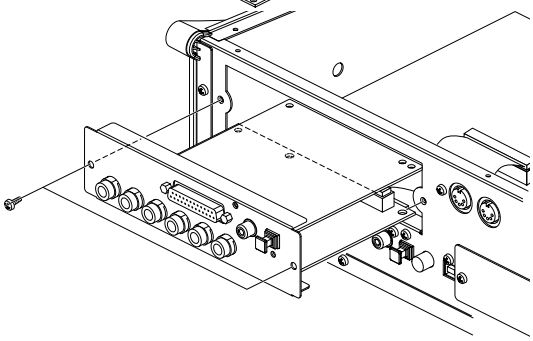


5. Steek de platte kabel, die uit de MV8-OP1 komt, stevig in de aansluiting op het hoofdkaart van de MV-8000.



6. Gebruik de twee schroeven om de MV8-OP1 vast te zetten.

7. Met de zestien schroeven zet u het deksel aan de onderkant weer vast, zoals het was.



MEMO

Als u de MV-8000 omkeert (onderkant boven), maakt u stapeltjes van tijdschriften of kranten om de vier hoeken te ondersteunen, zodat de toetsen en knoppen niet door het gewicht van het apparaat zullen beschadigen. Zorg dat er op geen enkele toets of knop druk wordt uitgeoefend.

NOTE

Pas op dat u uw hand niet bezeert aan scherpe randen van de installatieopening, deksel of printplaat.

De MV8-VGA (VGA/Mouse Expansion) installeren

De MV8-VGA is een expansiekaart waarmee u een VGA beeldscherm kunt aansluiten om de schermen van de MV-8000 te bekijken en een muis om deze te bedienen.

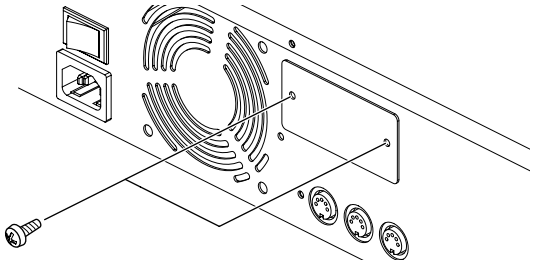
Voorzorgsmaatregelen voor uitbreidingsopties

- Zet het apparaat altijd uit, en haal het netsnoer los voordat u de MV8-VGA gaat installeren.
- Installeer alleen de gespecificeerde optie. Verwijder alleen de aangegeven schroeven.
- Om schade aan interne componenten, veroorzaakt door statische elektriciteit, te voorkomen, neemt u notie van het volgende:
  - ❍ Voordat u de kaart aanraakt, pakt u altijd eerst een metalen object vast (zoals een waterleiding), zodat u er zeker van bent dat statische elektriciteit, die u mogelijk bij u draagt, ontladen wordt.
  - ❍ Pak de kaart alleen bij de randen vast. Raak de elektronische componenten niet aan.
  - ❍ Bewaar de verpakking waarin de kaart oorspronkelijk werd geleverd, en stop de kaart hier weer in als u het moet opslaan of vervoeren.
- Raak de gedrukte circuitpaden niet aan.
- Gebruik nooit overmatige kracht bij het installeren van een printplaat. Wanneer deze bij de eerste poging niet goed past, verwijdert u de kaart en probeert u het nog eens.
- Wanneer de installatie van de kaart is voltooid, controleert u uw werk nogmaals.
- Als u het apparaat ondersteboven zet, neemt u wat kranten of tijdschriften en plaatst u deze onder de vier hoeken aan beide zijden om te voorkomen, dat toetsen en regelaars beschadigen. U moet ook proberen het apparaat zo te plaatsen, dat de toetsen of regelaars niet zullen beschadigen.
- Als u het apparaat ondersteboven zet, moet u het voorzichtig behandelen zodat het niet valt of omver kan rollen.
- Gebruik een kruiskopschroevendraaier van de juiste afmeting (een nummer 2 schroevendraaier) om schade aan de schroefkoppen te voorkomen. Wanneer een ongeschikte schroevendraaier wordt gebruikt, kan de kop van de schroef doldraaien.
- Draai de schroevendraaier tegen de klok in om de schroeven los te draaien. Draai met de klok mee om de schroeven vast te zetten.

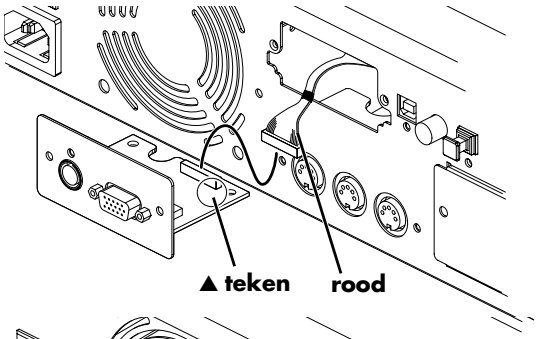
- Pas op dat u geen schroeven in de behuizing van de MV-8000 laat vallen.
- Laat het deksel aan de onderkant niet open. Nadat de MV8-VGA is geïnstalleerd, moet u het deksel terugplaatsen.
- Pas op dat u uw hand niet bezeert aan de rand van de deksel of de opening als u het deksel verwijdert.

MV8-VGA installatieprocedure

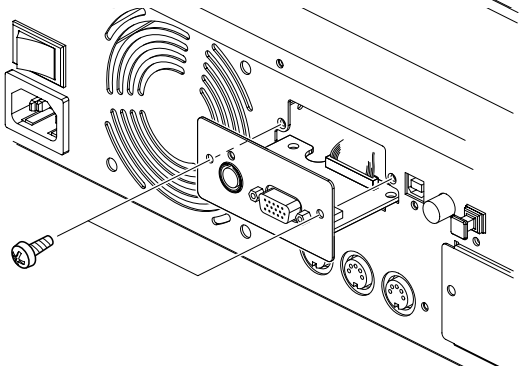
1. Zet de stroom van de MV-8000 en de aangesloten apparaten uit, en haal alle kabels uit de MV-8000 los.
2. Verwijder twee schroeven uit het deksel van de MV8-VGA installatie opening, zoals in de illustratie wordt getoond.



3. Verwijder het deksel van de opening en trek de kabel die achter het openingsdeksel is vastgemaakt naar buiten.
4. Steek deze kabel in de aansluiting van de MV8-VGA. Plaats de rode draad van de kabel (aan de rechterkant in de illustratie) op een lijn met het ▲ teken van de aansluiting en steek de kabel stevig in de aansluiting.



5. Steek de MV8-VGA in de opening, in de richting die in de illustratie wordt getoond.
6. Met de twee schroeven zet u de MV8-VGA vast.



NOTE
Pas op dat u uw hand niet bezeert aan scherpe randjes van de installatie opening, deksel of printplaat.

Ajout d'options

Expansion de la mémoire

French language

A l'origine le MV-8000 a une mémoire de 128 Mo pour le chargement d'échantillons de son. Si vous voulez chargez de grosses quantités de données, la mémoire peut être insuffisante. Vous avez la possibilité d'accroître la mémoire en remplaçant la mémoire d'origine (DIMM) de 128 Mo par une DIMM de 512 Mo.
Le MV-8000 ne fonctionne pas si aucune mémoire (DIMM) n'est installée.

Precautions concernant l'extension de la mémoire

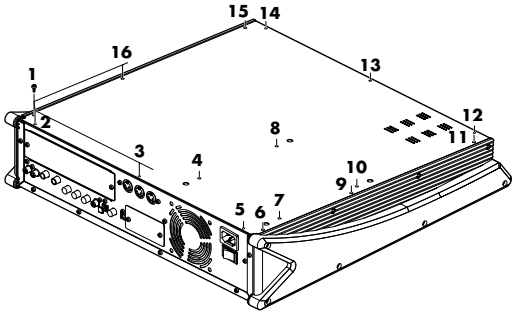
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte.
- N'installez que les cartes de mémoire (DIMM). Enlevez seulement les vis indiquées.
- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - ❍ Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - ❍ Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et ressayez.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Lorsque vous déposez le MV-8000 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d'utilisation d'un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.

- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Attention de ne pas laisser tomber les vis à l'intérieur du MV-8000.
- Une fois l'installation du module terminée, remettez le couvercle en place.
- Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l'ouverture lorsque vous enlevez le capot.

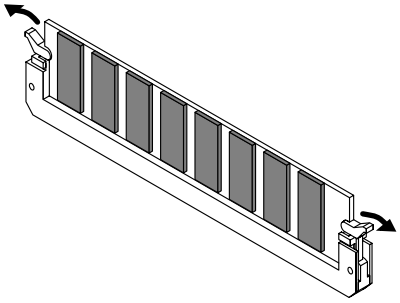
Echange de la mémoire (retrait et installation)

French language

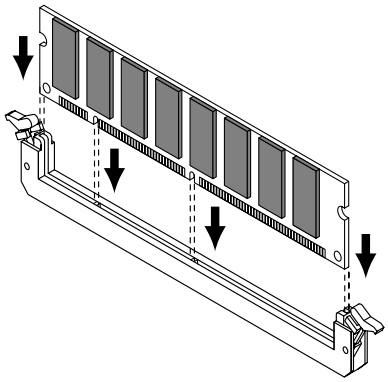
1. Eteignez le MV-8000 et tous les appareils raccordés et débranchez tous les câbles du MV-8000.
2. Retournez le MV-8000 et placez quatre objets aux angles pour le soutenir de sorte que les touches et boutons du panneau ne risquent pas d'être endommagés.



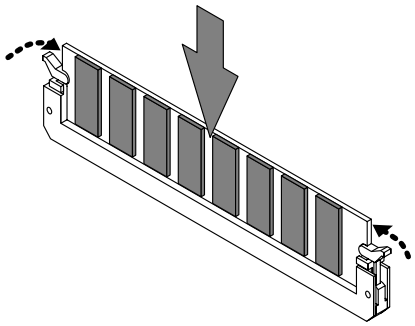
3. Retirez quinze vis du panneau inférieur aux endroits indiqués sur l'illustration et détachez le capot inférieur.
4. Ecartez en même temps les deux clips blancs se trouvant aux deux extrémités de la douille DIMM.
5. Détachez le module mémoire d'origine de la douille.



6. Assurez-vous que les entailles dans le nouveau module sont bien orientées et appuyez tout droit vers le bas dans les logements.



7. Continuez d'appuyer sur le module jusqu'à ce que les clips blancs remontent et verrouillent le module mémoire.
8. Remettez le capot inférieur dans sa position d'origine.
9. Allumez l'appareil comme indiqué dans « Mise sous tension » (p.33).
   Attendez que le MV-8000 ait démarré.



NOTE
Si le type de mémoire (DIMM) installé n'est pas pris en charge, le message « Wrong DIMM Type! Turn off the power, and replace w/correct one » (Mauvais type de DIMM ! Eteindre l'appareil et remplacer par le type correct.) s'affiche à la mise sous tension de l'appareil, et le MV-8000 ne fonctionne pas.

10. Réinstallez la mémoire comme indiqué dans **Geïnstalleerd geheugen testen (Memory Diagnosis)** (p. 182).

MEMO
Lorsque vous posez le MV-8000, posez des magazines ou des journaux aux angles pour protéger les touches et les boutons. Aucune pression ne doit être exercée sur les touches ou boutons.

NOTE
Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l'ouverture lorsque vous enlevez le capot.

HINT
Si vous ne parvenez pas à insérer le module mémoire, vous pouvez l'incliner en appuyant successivement d'un côté puis de l'autre.

MEMO
Si aucune mémoire n'est installée, « No Wave memory (DIMM) » s'affiche. Installez la mémoire comme indiqué dans **Echange de la mémoire (retrait et installation)** (p. 190).

Installation de la MV8-OP1

French language

La MV8-OP1 est une carte d'extension permettant d'ajouter six multi-sorties analogiques, entrées numériques (de types coaxial et optique) et un connecteur R-BUS au MV-8000.

Precautions concernant l'extension de la mémoire

- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte.

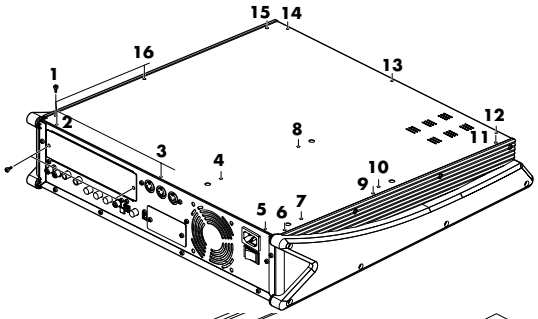
- N'installez que les cartes de MV8-OP1. Enlevez seulement les vis indiquées.
- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - ❍ Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - ❍ Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et ressayez.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Lorsque vous déposez le MV-8000 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d'utilisation d'un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.

- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Attention de ne pas laisser tomber les vis à l'intérieur du MV-8000.
- Une fois l'installation du MV8-OP1 terminée, remettez le couvercle en place.
- Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l'ouverture lorsque vous enlevez le capot.

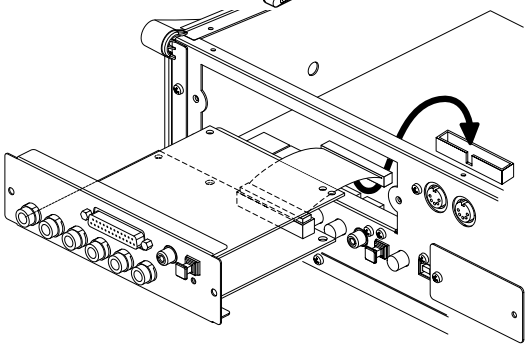
Procédure d’installation

French language

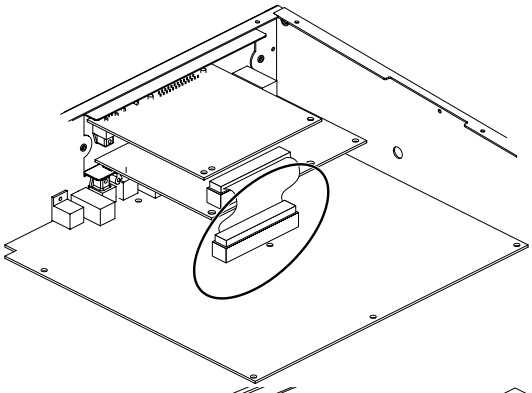
1. Eteignez le MV-8000 et tous les appareils raccordés et débranchez tous les câbles du MV-8000.
2. Retournez le MV-8000 et placez quatre objets aux angles pour le soutenir de sorte que les touches et boutons du panneau ne risquent pas d’être endommagés.
3. Retirez quinze vis du panneau inférieur et deux vis du cache du logement de l a MV8-OP1 aux endroits indiqués sur l’illustration, et détachez le capot inférieur et le cache du logement.



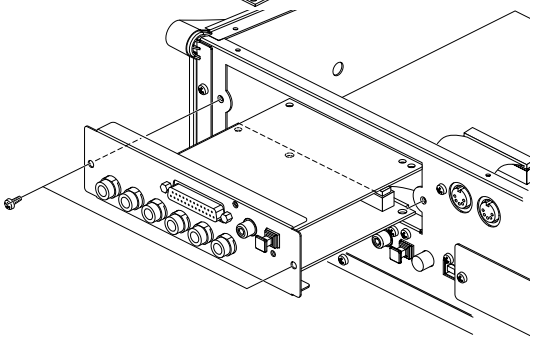
4. Insérez la MV8-OP1 dans le logement en l’orientant comme indiqué sur l’illustration.



5. Banchez le câble d’extension plat de la MV8-OP1 à fond dans le connecteur de la carte principale du MV-8000.



6. Utilisez les deux vis pour fixer la MV8-OP1.
7. Utilisez les quinze vis pour fixer le capot inférieur dans sa position d’origine.



NOTE
Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l’ouverture lorsque vous enlevez le capot.

MEMO
Lorsque vous retournez le MV-8000 pour le poser sur sa face, placez des magazines ou des journaux aux quatre coins pour que le poids de l'appareil n’endommagent pas les touches et les boutons. Aucune pression ne doit être exercée sur les touches ou boutons.

NOTE
Attention de ne pas vous couper les doigts aux bords coupants du logement, du cache du logement ou de la carte de circuit.

Installation de la MV8-VGA (Carte de souris/sortie VGA)

French language

La MV8-VGA est une carte d'extension qui permet de raccorder un moniteur VGA pour voir les écrans du MV-8000 et d'utiliser une souris.

Precautions concernant l'extension de la mémoire

- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte.
- N'installez que les cartes de MV8-VGA. Enlevez seulement les vis indiquées.
- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - ❍ Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - ❍ Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et ressayez.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Lorsque vous déposez le MV-8000 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d'utilisation d'un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.

- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Attention de ne pas laisser tomber les vis à l'intérieur du MV-8000.
- Une fois l'installation du MV8-VGA terminée, remettez le couvercle en place.
- Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l'ouverture lorsque vous enlevez le capot.

Procédure d’installation

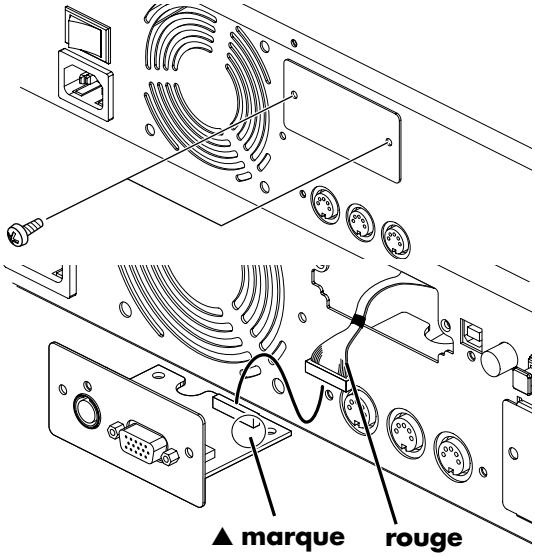
French language

1. Eteignez le MV-8000 et tous les appareils raccordés et débranchez tous les câbles du MV-8000.

2. Retirez les deux vis du cache de le logement d’installation de la MV8-VGA, comme indiqué sur l’illustration.

3. Retirez le cache du logement, et sortez le câble qui se trouve derrière le cache.

4. Branchez ce câble dans le connecteur de la MV8-VGA. Alignez le fil rouge du câble (sur la droite de l’illustration) sur la marque ▲ du connecteur et branchez le câble à fond dans le connecteur.



5. Insérez la MV8-VGA dans le logement, en l’orientant de la façon indiquée sur l’illustration.

6. Utilisez les deux vis pour fixer la MV8-VGA.

NOTE
Attention de ne pas vous couper les doigts au bord du capot ou au bord de l’ouverture lorsque vous enlevez le capot.

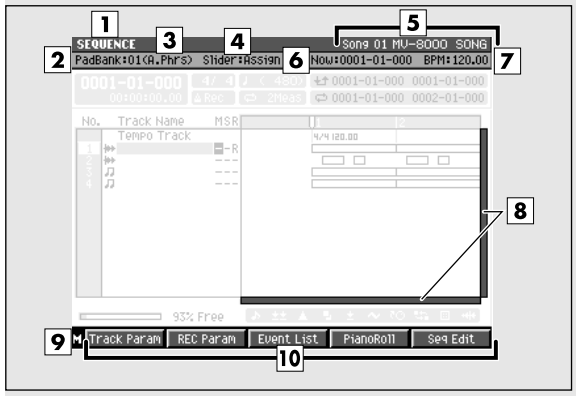
Overzicht van de schermen

Algemene onderdelen in alle schermen

Deze onderdelen zijn in alle schermen hetzelfde

Schermtitelgebied

Dit gebied toont informatie, zoals de schermnaam, huidige tijd en songnaam.



MEMO

Het titelgebied en de functietoetsen zijn voor alle scherm hetzelfde (1 ~ 10).

Uitleg van elk gebied

1. Schermnaam

De naam van dit scherm.

2. Padbank: nummer

Dit toont het nummer van de padbank van de geluidsgeneratorpartij, dat u vanaf de velocity pads op het toppaneel kunt bespelen.

Geluidsgenerator	Reeks
Audio Phrase	01~32
Instrument part	01~06

3. (Geluidsgenerator partijnummer)

Hier wordt de partijnummer van het geluidsgenerator part getoond, dat u vanaf de velocity pads op het toppaneel kunt spelen.

Waarde	Uitleg
A.Phrs	Audiofrase part
Inst01~Inst16	Instrument part 1-16

4. Schuif:

Hier wordt de naam van de huidige functie van de acht schuifregelaars op het toppaneel getoond.

Waarde	Uitleg
Audio1-8	Audiomixer 1~8 niveauregelaars
Inst1-8	Niveauregelaars van instrument part mixer 1~8
Inst9-16	Niveauregelaars van instrument part mixer 9~16
AUX/Phrs/In	AUX, effect, audiofrase en ingangsmixer niveauregelaars.

MEMO

Om de functies van de schuifregelaars te veranderen, houdt u [MIXER] ingedrukt en drukt u op [F1]~[F4].

5. Songnummer, songnaam

Het nummer en de naam van de op dat moment geselecteerde song. Hiernaar wordt verwezen als de 'huidige song'.

6. Now: (nu tijd)

Dit geeft de huidige locatie (maat/tel/tik) van de sequencer aan.

7. BPM (Beats Per Minute/Tempo)

Dit geeft het tempo van de sequencer aan.

8. Scrollbalk

Geeft bij benadering het gedeelte van de sequence data (horizontaal) en track (verticaal) lijst dat zichtbaar is aan.

9. Menu

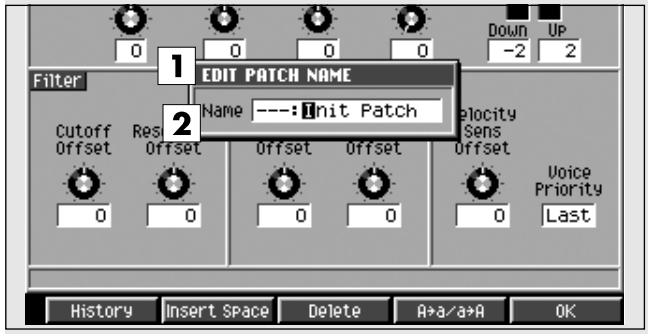
Wanneer het 'M'-icoon hier wordt getoond, kunt u dit indrukken om een menu in het LCD te laten verschijnen.

10. [F (functie)]-toetsen

De [F1] ~ [F5] toetsen corresponderen met functies die onder in het LCD worden weergegeven.

EDIT NAME popup

In dit scherm kunt u de naam van een map, bestand, bibliotheek, pad of track veranderen.



Uitleg van elk gebied

1. Popupnaam

De naam van deze popup. De popupnaam is afhankelijk van de naam die u toewijst.

Popupnaam	Uitleg
EDIT SAMPLE NAME	Verandert de naam van de sample.
EDIT PARTIAL NAME	Verandert de naam van de Partial.
EDIT PATCH NAME	Verandert de naam van de audiofrase.
EDIT CHOP NAME	Verandert de naam van de gecomprimeerde sample.
EDIT PAD BANK NAME	Verandert de naam van de padbank.
EDIT AUDIO PHRASE NAME	Verandert de naam van de audiofrase.
EDIT SONG NAME	Verandert de songnaam.
EDIT MIDI CLIP NAME	Verandert de naam van de MIDI clip.
EDIT TRACK NAME	Verandert de spoornaam.
EDIT LOCATOR NAME	Verandert de naam van de locator.
EDIT MFX NAME	Verandert de naam van de MFX bibliotheek.
EDIT DELAY/ CHORUS NAME	Verandert de naam van de Delay/Chorus bibliotheek.
EDIT REVERB NAME	Verandert de naam van de Delay/Chorus bibliotheek.
EDIT MASTERING TOOLKIT NAME	Verandert de naam van de MTK bibliotheek.
EDIT VOLUME LABEL	Verandert het volume-etiket.
EDIT FOLDER NAME	*Verandert de naam van de map.
EDIT FILE NAME	*Verandert de naam van het bestand.
EDIT PROJECT NAME	*Verandert de project-naam.
EDIT WAV/AIFF NAME	*Verandert de naam van het Wave of AIFF bestand.
EDIT MIXDOWN NAME	*Verandert de naam van het 'Mixdown'-bestand.
EDIT MASTERING NAME	*Verandert de naam van het 'Mastering'-bestand.

MEMO

Als u een bestand of map een naam geeft (als * getoond in het bedieningsoverzicht hierboven), kunt u geen naam toewijzen die reeds in dezelfde map bestaat.

MEMO

Bij het volume etiket kunt u geen spatie teken invoeren. Het spatieteken wordt door de '_' (underscore) vervangen.

2. Name

U kunt de naam bewerken.

Meer over het invoeren van tekens vindt u in 'Tekst invoeren' (Snelle start, pag. 9).

F-toetsen

F1

History

U kunt de tien meest recente namen terugroepen (en opnieuw invoeren), die u sinds u het apparaat aanzette in De EDIT NAME popup heeft ingevoerd.Selecteer de naam waar de cursor in de geschiedenis (history) lijst op staat en druk op [ENTER].

F2

Insert Space

Voegt een spatie in op de plaats waar de cursor zich bevindt.

F3

Delete

Verwijdert het teken op de locatie van de cursor. Tekens rechts van de cursor worden naar voren verplaatst om het gat op te vullen.

F4

A➜a/a➜A (verander lettergrootte)

Afwisseling tussen hoofdletters en kleine letters, geldig voor het teken op de cursor locatie.

F5

OK

Voltooid de naam en sluit de EDIT NAME popup.

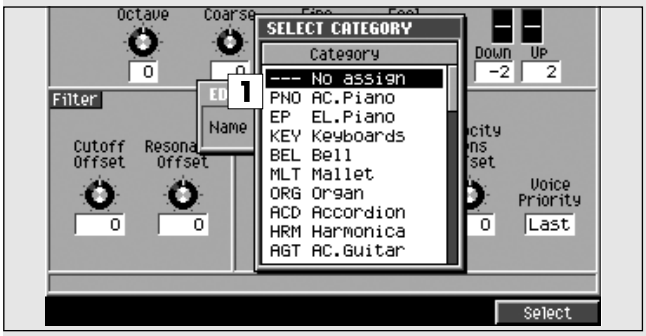
MEMO

Wanneer de cursor op het eerste teken staat, kunt u op de linker cursortoets drukken om de **SELECT CATEGORY popup** (pag. 199) te openen. Deze popup kan in de onderstaande popups worden gebruikt:

- EDIT SAMPLE NAME popup
- EDIT PARTIAL NAME popup
- EDIT PATCH NAME popup
- EDIT AUDIO PHRASE NAME popup
- EDIT MIDI CLIP NAME popup

SELECT CATEGORY popup

Met deze popup kunt u een categorie selecteren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- (Geef een EDIT SAMPLE NAME, EDIT PARTIAL NAME, EDIT PATCH NAME, EDIT AUDIO PHRASE NAME of EDIT MIDI CLIP NAME popup weer)➜ CURSOR
- INSTRU-MENTS ➜ F4 ➜ F3

Uitleg van elk gebied

1. Lijst

Toont een lijst met categorieën. De categorienaam die met de cursor wordt geselecteerd, zal oplichten.

Categorie	Inhoud
---	Niet gecategoriseerd MEMO De '---' is beschikbaar indien de EDIT PATCH NAME popup en vervolgens de SELECT CATEGORY popup wordt getoond.
PNO	Acoustic piano
EP	Electric piano
KEY	Other keyboards (e.g., clavi, harpsichord)
BEL	Bell, bell pad
MLT	Mallet
ORG	Electric organ, church organ
ACD	Accordion
HRM	Harmonica, blues harp
AGT	Acoustic guitar
EGT	Electric guitar
DGT	Distortion guitar
BS	Acoustic bass, electric bass
SBS	Synth bass
STR	Strings
ORC	Orchestra ensemble
HIT	Orchestral hits, hits
WND	Wind instruments (oboe, clarinet)
FLT	Flute, piccolo
BRS	Acoustic brass
SBR	Synth brass
SAX	Sax
HLD	Synth lead (hard)
SLD	Synth lead (soft)
TEK	Techno synth
PLS	Pulsating sounds
FX	Synth FX (e.g., noise)
SYN	Poly synth
BPD	Synth pad (bright)
SPD	Synth pad (soft)
VOX	Voice, choir
PLK	Plucked instruments (harp, ethnic instruments)
ETH	Other ethnic instruments
FRT	Fretted plucked instruments (mandolin)
PRC	Percussion
SFX	Sound effects
BTS	Beats, grooves
DRM	Drum sets
CMB	Other patches using splits or layers
7X0	Roland S-700 series
AK	AKAI MPC

F-toetsen

F1

Select All

Toont alle categorieën.

MEMO

De [F1 (Select All)] is geldig wanneer één van de volgende schermen wordt weergeven.

- PASTE MIDI CLIP popup (pag. 237)
- PATCH LIBRARY scherm (pag. 266)
- SAMPLE LIST popup (pag. 279)

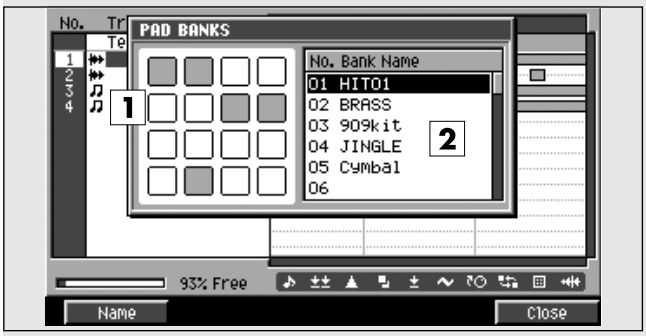
F5

Select

Voltooit de categorie.

PAD BANKS popup

Hier kunt u pad banks selecteren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Uitleg van elk gebied

1. Pads

Toont de status van de huidige pads. Pads, die oplichten (zwart), bevatten opgenomen data.

2. Padbanklijst

Toont een lijst met namen van de padbanken. De padbank, die met de cursor wordt geselecteerd, zal oplichten.

F-toetsen

F1

Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waarin u de pad bank een naam kunt geven.

F5

Close

SELECT DRIVE popup

Hier kunt u de drive selecteren.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

F1

- Druk op (select Drive), dat in verscheidene schermen wordt weergegeven.

Uitleg van elk gebied

1. Drive lijst

In dit gebied vindt u de drives die op de MV-8000 zijn geïnstalleerd (harde schijf, CD-R/RW drive, floppydisk drive). De drive, die met de cursor is geselecteerd, zal oplichten.

IcoOn	Uitleg
	Floppydisk drive
	Harddisk drive
	CD-ROM/Audio CD drive

MEMO

Met het CD-ROM-icoon en het audio CD-icoon kunt u onderscheid maken tussen de mediatypes die in de drive zijn geplaatst.

F-toetsen

F5

Select

Selecteert de drive die door de cursor in de drive lijst wordt aangegeven.

MENU/COMMAND popup

Op deze pagina worden de handelingen uitgelegd die van toepassing zijn op elk willekeurig commando of menu dat als popup toegankelijk is.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

- MENU

- Druk op F5 (Command) dat in verscheidene schermen wordt weergegeven.

Uitleg van elk gebied

1. Drive-lijst

In dit gebied vindt u de drives die op de MV-8000 zijn geïnstalleerd (harde schijf, CD-R/RW drive, floppydisk drive). De drive die met de cursor is geselecteerd zal oplichten.

Icoon	Uitleg
	Floppydisk drive
	Harddisk drive
	CD-ROM/Audio CD drive

MEMO

Met het CD-ROM-icoon en het audio CD icoon kunt u onderscheid maken tussen de mediatypes die in de drive zijn geplaatst.

F-toetsen

F1 **[F2]**

Deze toetsen verplaatsen de cursor tussen menu onderdelen of commando's die in de popup worden getoond.

MEMO

U kunt ook [DEC]/[INC] of de cursortoetsen gebruiken om de cursor te verplaatsen.

F5 **Select**

Voert het menu onderdeel of commando, dat door de cursor is geselecteerd uit.

MEMO

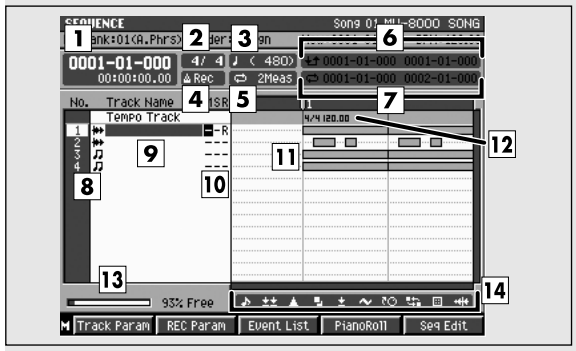
U kunt ook de [ENTER] toets gebruiken om het geselecteerde menu onderdeel of commando uit te voeren.

SEQUENCE

Hier kunt u aan de sequencer gerelateerde handelingen uitvoeren

SEQUENCE scherm

Dit is het Sequence scherm – het basisscherm waar u songs afspeelt op opneemt.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SEQUENCE

Uitleg van elk gebied

1. Now time

Dit geeft de huidige locatie (maat/tel/tik, tijdcode) van de sequencer aan.

2. Time Signature

3. Toont de maatsoort van de huidige song.

Step Time

Dit is de eenheid, waarin de huidige tijd zal verplaatsen als u op de steptoetsen (/) drukt.

4. Metronoom Modus

Geeft aan wanneer het metronoomsignaal zal klinken.

Icoon	Uitleg
Off	De metronoom zal niet klinken.
Rec	De metronoom zal alleen tijdens opname klinken.
◆/▶	De metronoom zal tijdens opname en afspelen klinken.
Always	De metronoom zal altijd klinken.

5. Loop Quick Set Length

Toont de lengte van de loop voor Quick Set.

6. Punch In/Out regio

Specificeert de starttijd en eindtijd van de autopunch bij opname. De volgende tekens tonen de Punch In/Out status.

Tekens	Uitleg
0001-01-	Punch In/Out functie is Off (uit)
0001-01-	Punch In/Out functie is 'On' (aan)

7. Loop Play regio

Specificeert de starttijd en eindtijd van de loop. De volgende tekens tonen de Loop status.

Tekens	Uitleg
0001-01-	Loop functie is Off (uit)
0001-01-	Loop functie is 'On' (aan)

8. No. (spoornummer en icoon)

Toont het nummer van elk spoor die in de sequencer is opgenomen. Met de MV-8000 kunt u maximaal 128 MIDI sequence tracks en 8 audio tracks creëren. Het icoon rechts van het spoornummer toont het type track.

Icoon	Uitleg
♫	MIDI track
	Audio track

HINT

De lijn van het spoornummer, dat door de cursor wordt geselecteerd licht op. Dit spoor wordt het 'huidige spoor' genoemd.

9. Track naam

Toont de naam die aan elk spoor is toegewezen.

10. Track Status (M/S/R)

Stelt de status van de track in.

Indicatie	
M= Muted	Dit spoor zal niet spelen.
S= Solo	Alleen dit spoor zal spelen.
R=Record	Opname vindt op dit spoor plaats.

MEMO
Als u M (Mute) en S (Solo) gelijktijdig aanzet voor hetzelfde spoor, wordt de prioriteit aan de S (Solo) instelling gegeven.

11. Play List

De vakjes tonen de aanwezigheid van sequence data, opgenomen in elk spoor.

Playlist	Uitleg
	De sequence data binnen de nootberichten.
	De sequence data buiten de nootberichten.

12. Tempospoor

Dit is een speciaal spoor, waarop tempodata wordt opgenomen. Dit spoor blijft altijd op deze locatie. (De locatie wordt niet door scrollen beïnvloed).

MEMO
Op het tempospoor kan geen sequencedata worden opgenomen.

13. 'Sequence Memory'-meter

Geeft de beschikbare hoeveelheid geheugen voor het opnemen van sequencedata aan.

14. 'View Filter'-indicator

Geeft de 'View Filter'-status die u gespecificeerd heeft aan.

Icoon	Uitleg
	Weergegeven events.
	Niet weergegeven events.

MEMO
Zie voor meer over de 'View Filter'-iconen **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

F-toetsen en menu

F1
Track Param (Spoorparameters)

Toont de **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) of de **TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 208).

MEMO
De TRACK PARAMETER popup is afhankelijk van het op dat moment geselecteerde spoor.

Huidig spoor	Popup
MIDI track	**TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (p. 206)
Audio track	**TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (p. 208)

F1
Track Param (Spoorparameters)

Toont de **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) of de **TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 208).

MEMO
De TRACK PARAMETER popup is afhankelijk van het op dat moment geselecteerde spoor.

Huidig spoor	Popup
MIDI track	**RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (p. 209)
Audio track	**RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (p. 212)

F3
Eventlijst

Toont het **EVENT LIST EDIT scherm** (pag. 214).

MEMO
[F3] is geldig wanneer het huidige spoor een MIDI spoor is.

Huidig spoor	F3 toets
MIDI track	Event List ➔ **EVENT LIST EDIT screen** (p. 214)
Audio track	Event Prm ➔ **AUDIO EVENT PARAMETER popup** (p. 218)

F4
Piano Roll

Toont het **PIANO ROLL EDIT scherm** (pag. 219).

F5
Seq Edit (Sequence Edit)

Toont het **SEQUENCE EDIT scherm** (pag. 220).

MENU
Menu

Toont het SEQUENCE MENU.

Menu onderdelen

1. **Tempo TRACK**

   Toont het **TEMPO TRACK scherm** (pag. 242).

2. **Add MIDI Tracks**

   Toont de **ADD MIDI TRACKS popup** (pag. 244).

3. **Add Audio Tracks**

   Toont de **ADD AUDIO TRACKS popup** (pag. 245).

4. **Delete Track**

   Toont de **DELETE TRACKS popup** (pag. 146).

5. **Erase All Events**

   Verwijdert alle events van het huidige spoor. Het bericht 'Erase all events in track' verschijnt.

F-toets	Uitleg
F1 No	Om de handeling te annuleren.
F5 Yes	Om de events van het huidige spoor te verwijderen.

NOTE
Als u een spoor of event verwijdert, is er geen manier om deze te herstellen. Wees hier voorzichtig mee.

6. **Track List**

   Toont het **TRACK LIST (Output) scherm** (pag. 240).

7. **Track Name**

   Toont het **EDIT TRACK NAME** (pag. 197).

8. **Marker**

   Toont de **MARKER popup** (pag. 247).

9. **View Filter**

   Toont de **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

10. **Step Time**

    Toont de **STEP TIME popup** (pag. 248).

11. **Metronome**

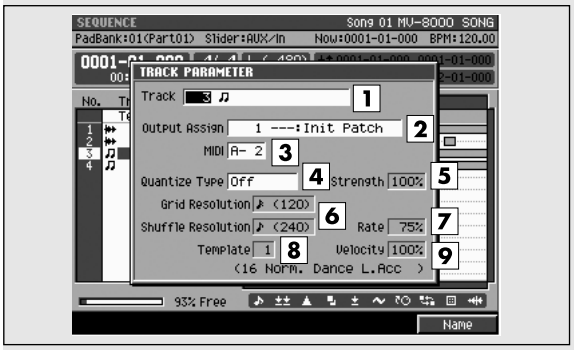
    Toont de **METRONOME popup** (pag. 213).

12. **Loop**

    Toont de **LOOP popup** (pag. 238).

TRACK PARAMETER (MIDI) popup

Hier kunt u gedetailleerde parameterinstellingen voor een MIDI spoor maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (Selecteer een MIDI track als het huidige spoor) ➜ F1

Uitleg van elk gebied

1. (Spoornummer en Spoornaam)

Dit is het nummer en de naam van het spoor dat u bewerkt.

HINT

U kunt op [F5 (Name)] drukken om de **EDIT NAME popup** (pag. 197) te laten verschijnen, en de naam van het spoor bewerken.

2. Output Assign

Specificeert de uitvoerbestemming voor de data, die op het MIDI spoor is opgenomen.

Bereik: Off, 1-16

3. MIDI

Specificeert de MIDI aansluiting en het kanaal, dat voor MIDI uitvoer van de data van de MIDI spoor wordt gebruikt.

Bereik: Off, A-1~A-16, B-1~B-16, R-1~R-16

4. Quantize Type

Selecteert het type 'Quantize' (timing correctie) dat toegepast wordt, wanneer de sequencer speelt.

Waarde	Uitleg
[Off]	'Play Quantize' wordt niet toegepast.
Grid	De sequencedata wordt aangepast aan de hand van intervallen van de beat die door de 'Grid Quantize Resolution' parameter worden gespecificeerd.
Shuffle	'Shuffle Quantize' wordt toegepast. Noten worden naar voren of naar achteren aangepast, aan de hand van intervallen van de beat die door de 'Shuffle Quantize Resolution' parameter is gespecificeerd, met de hoeveelheid die door 'Shuffle Rate' is gespecificeerd. HINT Dit geeft het ritme een 'shuffle' of 'swing' gevoel.
Template	Een 'Quantize Template' zal worden toegepast. Door één van de 71 'quantize'-instellingen te kiezen, kunt u de maat op veel verschillende manieren wijzigen. Naast verscheidene 'shuffle'-sjablonen vallen hier ook sjablonen onder die velocity gebruiken om een ritmische 'feel' te creëren (Groove Quantize).

5. Strength ('Quantize'-sterkte)

Stelt de sterkte van de 'Quantize' in die op de noten die door de 'Grid Quantize Resolution' parameters zijn gespecificeerd wordt toegepast. Als deze parameter op hogere waardes wordt ingesteld, zullen de noten dichter naar de ritmische intervallen aangegeven door 'Grid Quantize Resolution' worden aangepast.

Bereik: 0-[100] %

HINT

Met een instelling van 100 wordt het sterkste effect geproduceerd. Met een instelling van 0 wordt geen correctie toegepast.

6. Resolution

Specificeert de 'Quantize'-timing. Kies de kortste nootwaarde die in de regio, waar u 'Quantize' op toe wilt passen, voorkomt.

Quantize Type	Bereik
Grid	𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥₃ (160), 𝅘𝅥 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯 (120), [𝅘𝅥 (240)]

7. Shuffle Rate

Wanneer 'Quantize Type' op 'Shuffle' staat, specificeert dit hoe ver de 'backbeat' noten van de downbeats verwijderd zullen zijn (relatief aan de 'Shuffle Quantize Resolution' instelling). U kunt een 'swing'-gevoel creëren door de timing van de backbeats te verschuiven. Met een instelling van 50% valt de backbeat precies tussen de vorige en volgende downbeats. Met een instelling van 0% worden de backbeats naar dezelfde timing als die van de vorige downbeat verschoven. Met een instelling van 100% worden de backbeats naar dezelfde timing als die van de volgende backbeat verschoven.

Bereik: 0-[75]~100%

8. Template

Wanneer 'Quantize Type' op 'Template' is ingesteld, kunt u de volgende 'Quantize'-sjablonen gebruiken.

Dance	
01 Dance-Nm-L.Ac	Lage dynamiek
02 Dance-Nm-H.Ac	Hoge dynamiek
03 Dance-Nm-L.Sw	Lichte swing
04 Dance-Nm-H.Sw	Sterke swing
05 Dance-Hv-L.Ac	Lage dynamiek, de beat slepend
06 Dance-Hv-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat slepend
07 Dance-Hv-L.Sw	Lichte swing, de beat slepend
08 Dance-Hv-H.Sw	Sterke swing, de beat slepend
09 Dance-Ps-L.Ac	Lage dynamiek, de beat opjagend
10 Dance-Ps-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat opjagend
11 Dance-Ps-L.Sw	Lichte swing, de beat opjagend
12 Dance-Ps-H.Sw	Sterke swing, de beat opjagend
Fusion	
13 Fuson-Nm-L.Ac	Lage dynamiek
14 Fuson-Nm-H.Ac	Hoge dynamiek
15 Fuson-Nm-L.Sw	Lichte swing
16 Fuson-Nm-H.Sw	Sterke swing
17 Fuson-Hv-L.Ac	Lage dynamiek, de beat slepend
18 Fuson-Hv-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat slepend
19 Fuson-Hv-L.Sw	Lichte swing, de beat slepend
20 Fuson-Hv-H.Sw	Sterke swing, de beat slepend
21 Fuson-Ps-L.Ac	Lage dynamiek, de beat opjagend
22 Fuson-Ps-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat opjagend
23 Fuson-Ps-L.Sw	Lichte swing, de beat opjagend
24 Fuson-Ps-H.Sw	Sterke swing, de beat opjagend
Reggae	
25 Regge-Nm-L.Ac	Lage dynamiek
26 Regge-Nm-H.Ac	Hoge dynamiek
27 Regge-Nm-L.Sw	Lichte swing
28 Regge-Nm-H.Sw	Sterke swing
29 Regge-Hv-L.Ac	Lage dynamiek, de beat slepend
30 Regge-Hv-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat slepend
31 Regge-Hv-L.Sw	Sterke swing, de beat slepend
32 Regge-Hv-H.Sw	Sterke swing, de beat slepend
33 Regge-Ps-L.Ac	Lage dynamiek, de beat opjagend
34 Regge-Ps-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat opjagend
35 Regge-Ps-L.Sw	Lichte swing, de beat opjagend
36 Regge-Ps-H.Sw	Sterke swing, de beat opjagend
Pops	
37 Pops-Nm-L.Ac	Lage dynamiek
38 Pops-Nm-H.Ac	Hoge dynamiek
39 Pops-Nm-L.Sw	Lichte swing
40 Pops-Nm-H.Sw	Sterke swing
41 Pops-Hv-L.Ac	Lage dynamiek, de beat slepend
42 Pops-Hv-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat slepend
43 Pops-Hv-L.Sw	Lichte swing, de beat slepend
44 Pops-Hv-H.Sw	Sterke swing, de beat slepend
45 Pops-Ps-L.Ac	Lage dynamiek, de beat opjagend
46 Pops-Ps-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat opjagend
47 Pops-Ps-L.Sw	Lichte swing, de beat opjagend
48 Pops-Ps-H.Sw	Sterke swing, de beat opjagend
Rhumba	
49 Rhumb-Nm-L.Ac	Lage dynamiek
50 Rhumb-Nm-H.Ac	Hoge dynamiek
51 Rhumb-Nm-L.Sw	Lichte swing
52 Rhumb-Nm-H.Sw	Sterke swing
53 Rhumb-Hv-L.Ac	Lage dynamiek, de beat slepend
54 Rhumb-Hv-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat slepend
55 Rhumb-Hv-L.Sw	Lichte swing, de beat slepend
56 Rhumb-Hv-H.Sw	Sterke swing, de beat slepend
57 Rhumb-Ps-L.Ac	Lage dynamiek, de beat opjagend
58 Rhumb-Ps-H.Ac	Hoge dynamiek, de beat opjagend
59 Rhumb-Ps-L.Sw	Lichte swing, de beat opjagend
60 Rhumb-Ps-H.Sw	Sterke swing, de beat opjagend
Other	
61 Samba 1	Samba (voor pandero, enz.)
62 Samba 2	Samba (voor surdo en timbalen, enz.)
63 Axe 1	Ashe (voor kaisha)
64 Axe 2	Ashe (voor surdo)
65 Salsa 1	Salsa (voor cascara)
66 Salsa 2	Salsa (voor conga)
67 Samba 1	Triolen
68 Samba 2	Kwintolen
69 Axe 1	Sextolen
70 Axe 2	Zeven over twee maten
71 Salsa 1	Vertraagde triolen

9. Template Velocity

Wanneer 'Quantize Type' op 'Template' is ingesteld, specificeert dit de sterkte van de velocity-correctie die door het 'Quantize'-sjabloon dat u selecteert wordt toegepast. Door hogere instellingen worden de velocities meer in de richting van de velocities van de template worden aangepast.

Bereik: 0-[100]%

HINT

Met een instelling van 0 worden de velocities helemaal niet aangepast.

MEMO

De instellingen van de 'Quantize Template' parameter en 'Quantize Velocity' parameter zijn geldig als 'Type' op 'Template' is ingesteld.

F-toetsen

F1

Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u het huidige spoor een naam kunt geven.

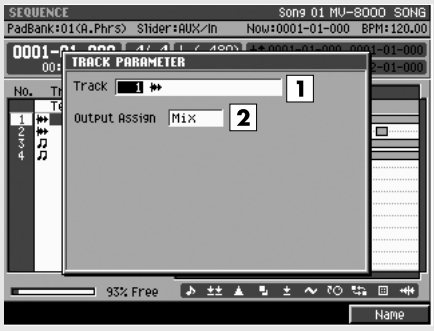
F5

Close

Sluit de TRACK PARAMETER popup.

TRACK PARAMETER (AUDIO) popup

Hier kunt u gedetailleerde parameterinstellingen voor een audiospoor maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (selecteer een Audio Track als het huidige spoor) → F1

Uitleg van elk gebied

1. (Spoornummer en spoornaam)

Dit is het nummer en de naam van het spoor die u bewerkt.

HINT

U kunt op [F5 (Name)] drukken om de **EDIT NAME popup** (pag. 197) te openen en de spoornaam te bewerken.

2. Output Assign

Specificeert de uitgang via welke het geluid dat op het spoor is opgenomen uitgestuurd zal worden.

Bereik: [Mix], AUX1~AUX4, MLT1~MLT8, MLT1/2~MLT7/8

F-toetsen

F5 **Name**

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u het huidige spoor een naam kunt geven.

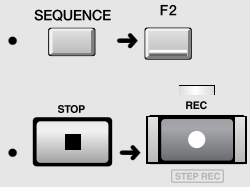
F5 **Close**

Sluit de TRACK PARAMETER popup.

RECORDING PARAMETER (MIDI) popup

Hier kunt u parameters instellen voor opname op een MIDI spoor.

Om toegang tot dit scherm te krijgen



MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Rec Modus (Opnamemodus)

Specificeert hoe de opname zal plaatsvinden.

Waarde	Uitleg
[Overdub]	Nieuw opgenomen data wordt aan de eerder opgenomen data toegevoegd.
Replace	Nieuw opgenomen data vervangt de eerder opgenomen data.

2. Count In

Geeft aan hoe de opname zal beginnen.

Waarde	Uitleg
Off	Opname begint op het moment dat u op [PLAY] drukt. (er is geen klik hoorbaar).
1 Meas	Opname begint na één maat aftellen.
[2 Meas]	Opname begint na twee maten aftellen.

3. Auto Punch In / Auto Punch Out

U kunt twee tijdslocaties aangeven, waarop de opname automatisch zal starten en stoppen ('auto punch').

Parameter	Waarde
Auto Punch In	([Loop Start time]) ~ (Loop End time)
Auto Punch Out	([Auto Punch In time]) ~ (Loop End time)

MEMO

'Auto Punch In' kan niet op een locatie na 'Auto Punch Out' worden ingesteld.

Maak Loopinstellingen in de **LOOP popup** (pag. 238).

4. Metronome Mode

Specificeert, wanneer het metronoomsignaal zal klinken.

Waarde	Uitleg
Off	De metronoom zal niet klinken.
[Rec Only]	De metronoom is alleen tijdens opname hoorbaar.
Play&Rec	De metronoom klinkt tijdens opname en afspelen.
Always	De metronoom is altijd hoorbaar.

5. Input Quantize Type

U kunt 'Quantize' toepassen, terwijl u opneemt, zodat de gecorrigeerde data op het sequencerspoor wordt opgenomen.

Waarde	Uitleg
[Off]	'Input Quantize' wordt niet gebruikt.
Grid	De sequencedata wordt aangepast aan de hand van timingintervallen die door de 'Grid Quantize Resolution' parameter worden gespecificeerd.
Shuffle	'Shuffle Quantize' wordt toegepast. De sequencedata wordt naar voren of naar achteren aangepast, relatief aan de timingintervallen die door de 'Shuffle Quantize Resolution' parameter is gespecificeerd, met de hoeveelheid die door 'Shuffle Quantize Rate' is gespecificeerd. **HINT** Dit geeft het ritme een 'shuffle' of 'swing' gevoel.

6. Strength (Quantize strength)

Specificeert de sterkte van 'Quantize' die op de noten wordt toegepast die door 'Grid Quantize Resolution' of 'Shuffle Quantize Resolution' zijn gespecificeerd. Als deze parameter op hogere waardes wordt inge-

steld, zullen de noten dichter naar de locaties, aangegeven door de 'Grid Quantize Resolution' of 'Shuffle Quantize Resolution' parameter, worden aangepast.

Bereik: 0-[100] %

HINT

Met een instelling van 100 wordt het sterkste effect geproduceerd. Met een instelling van 0 wordt geen correctie toegepast.

7. Quantize Resolution

Specificeert de 'Quantize'-timing. Kies de kortste nootwaarde die in de regio waar u 'Quantize' op toe wilt passen voorkomt.

Quantize Type Parameter	Reeks
Grid	𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥𝅮₃ (160), 𝅘𝅥𝅮 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯 (120), [𝅘𝅥𝅮 (240)]

8. Shuffle Rate

Wanneer 'Type' op 'Shuffle' staat, specificeert dit hoe ver de 'backbeat'-noten (relatief aan de 'Shuffle Quantize Resolution'-instelling) van de downbeats verwijderd zullen zijn.U kunt een swing gevoel creëren door de timing van de backbeats te verschuiven. Met een instelling van 50% valt de backbeat precies tussen de vorige en volgende downbeats. Met een instelling van 0% worden de backbeats naar dezelfde timing als die van de vorige downbeat verschoven. Met een instelling van 100% worden de backbeats naar dezelfde timing als die van de volgende backbeat verschoven.

Bereik: 0-[75]~100%

MEMO

De 'Shuffle Quantize Resolution' parameter en 'Shuffle Quantize Timing' parameterinstellingen zijn geldig wanneer 'Type' op 'Shuffle' is ingesteld.

F-toetsen

F1

Rec Filter (Opnamefilter)

Toont de **RECORDING FILTER popup** (pag. 211).

F3

Metronome

Toont de **METRONOME popup** (pag. 213).

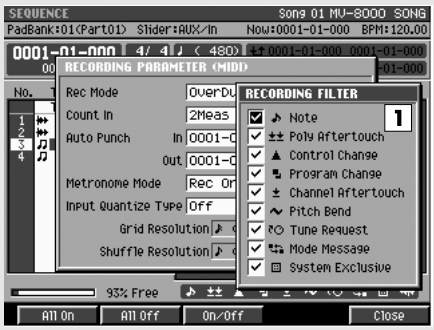
F5

Close

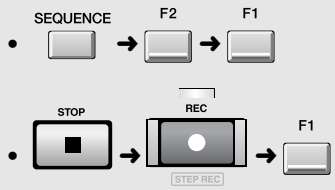
Sluit de RECORDING PARAMETER (MIDI) popup.

RECORDING FILTER popup

Hier kunt u de data die tijdens MIDI sequence-opname wordt opgenomen beperken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren..

Uitleg van elk gebied

1. Filter

Berichten met het markeringsteken ✔ zullen opgenomen worden. Als u het markeringsteken ✔ verwijdert, zullen die berichten niet op de sequencer worden opgenomen.

Parameter	Uitleg
Note	Nootberichten. Data die noten speelt.
Poly Aftertouch	Polyfonische aftertouch. Data die aftertouch onafhankelijk op een individuele toets toepast.
Control Change	Control Change. Data die verscheidene effecten (bijvoorbeeld modulatie) toepast volgens het controlenummer.
Program Change	Program Changes. Data die geluiden selecteert (patches).
Channel Aftertouch	Channel aftertouch. Data die aftertouch op een volledig kanaal toepast.
Pitch Bend	Pitch Bend. Data die de toonhoogte verandert.
Tune Request	Dit MIDI bericht maakt dat een analoge synthesizer zichzelf stemt.
Mode Message	MIDI Mode-bericht dat de modus verandert.
System Exclusive	System Exclusieve berichten. MIDI berichten specifiek voor de MV-8000.

F-toetsen

F1

All On

Specificeert alle berichten, die opgenomen zullen worden.

F2

All Off

Specificeert alle berichten, die niet opgenomen zullen worden.

F3

On/Off

Specificeert of het bericht waar de cursor op staat opgenomen zal worden of niet.

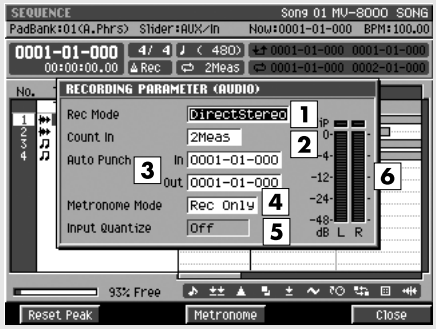
F5

Close

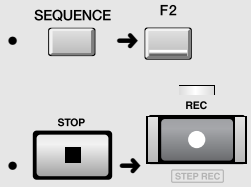
Sluit de RECORDING FILTER popup.

RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup

Hier kunt u de opnameparameters voor een audiospoor instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een audiospoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Rec Mode (Recording mode)

Geeft aan hoe de opname plaats zal vinden.

Waarde	Uitleg
[Direct Stereo]	Geluid wordt rechtstreeks van de ingang naar het spoor opgenomen (2-kanaals).
Direct Mono	Geluid wordt rechtstreeks van de ingang naar het spoor opgenomen (1-kanaals).
Event	De afspeeltiming van audiofrases getriggerd door de velocity pads wordt opgenomen. **MEMO** Aangezien alleen timing data wordt opgenomen, is dit een manier om de datagrootte te behouden, wanneer het identieke audio materiaal op het spoor wordt opgenomen.

2. Count In

Specificeert hoe de opname zal beginnen.

Waarde	Uitleg
[Off]	De opname begint op het moment dat u op [PLAY].drukt. (Er zal geen klik hoorbaar zijn)
1 Meas	De opname begint na één maat aftellen.
2 Meas	De opname begint na twee maten aftellen.

3. Auto Punch In / Auto Punch Out

U kunt twee tijdslocaties aangeven waarop de opname automatisch zal starten en stoppen ('auto punch').

Parameter	Waarde
Auto Punch In	[00000-01-000] ~ (Auto Punch Out tijd)
Auto Punch Out	([Auto Punch In tijd]) ~ 9999-**-***

MEMO

Auto Punch In kan niet op een locatie na Auto Punch Out worden ingesteld.

4. Metronome Mode

Geeft aan, wanneer het metronoomsignaal zal klinken.

Waarde	Uitleg
Off	De metronoom zal niet klinken.
[Rec Only]	De metronoom is alleen tijdens opname hoorbaar.
Play&Rec	De metronoom klinkt tijdens opname en afspelen.
Always	De metronoom is altijd hoorbaar.

5. Input Quantize Type

U kunt 'Quantize' toepassen, terwijl u in de sequencer opneemt als 'Rec Mode' op 'Event' is ingesteld.

Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥₃ (160), 𝅘𝅥 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)

6. Level meter

Geeft het ingangsniveau aan.

F-toetsen

F1

Reset Peak

De indicators van die de piek vasthouden in de 'Level'-meters worden opgeschoond.

F3

Metronome

Toont de **METRONOME popup** (pag. 213).

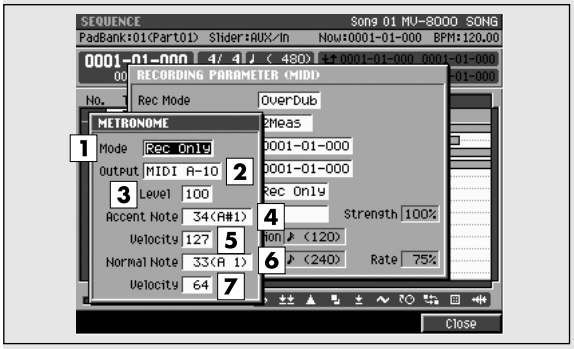
F5

Close

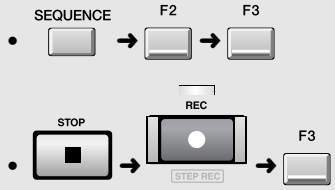
Sluit de **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212).

METRONOME popup

Hier kunt u metronoominstellingen maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



Uitleg van elk gebied

1. Mode (Metronome Mode)

Specificeert wanneer het metronoomsignaal wordt uitgestuurd.

Waarde	Uitleg
Off	De metronoom zal niet klinken.
[Rec Only]	De metronoom is alleen tijdens opname hoorbaar.
Play&Rec	De metronoom klinkt tijdens opname en afspelen.
Always	De metronoom is altijd hoorbaar.

2. Output (Metronome Output)

Specificeert de uitvoerbestemming voor het metronoomsignaal.

Waarde	Uitleg
Click	Het interne metronoomgeluid uitsturen (klik).
[Beep]	Het interne metronoomgeluid uitsturen (piep)
Part 1-16	Een instrument part gebruiken om de metronoom te laten klinken.
MIDI A-1~A-16	Een nootbericht vanaf MIDI OUT A verzenden.
MIDI B-1~B-16	Een nootbericht vanaf MIDI OUT B verzenden.
MIDI R-1~R-16	Een nootbericht vanaf de R-BUS verzenden.

3. Level

Specificeert het volume van de metronoom.

Bereik: 1~[100]~127

MEMO

De 'Metronome Level' parameter is alleen geldig als 'Metronome Output' op 'Click' of 'Beep' is ingesteld.

4. Accent Note

Specificeert het nootnummer voor de geaccentueerde tel (eerste tel).

Bereik: C-1~[C-4]~G9

5. Accent Velocity

Specificeert de velocity voor de geaccentueerde tel (eerste tel). De accentnoot wordt met de gespecificeerde velocity uitgestuurd.

Bereik: 1~[100]~127

6. Normal Note

Specificeert het nootnummer voor de zwakke tellen (andere tellen dan de eerste).

Bereik: C-1~[C3]~G9

HINT

Als u de metronoom gebruikt om een drumset te spelen, kunt u het gewenste percussie instrument selecteren door het nootnummer aan te geven.

7. Normal Velocity

Specificeert de velocity voor de zwakke tellen (andere tellen dan de eerste tel). De Normal noot wordt met de gespecificeerde velocity uitgestuurd.

Bereik: 1~[60]~127

F-toetsen

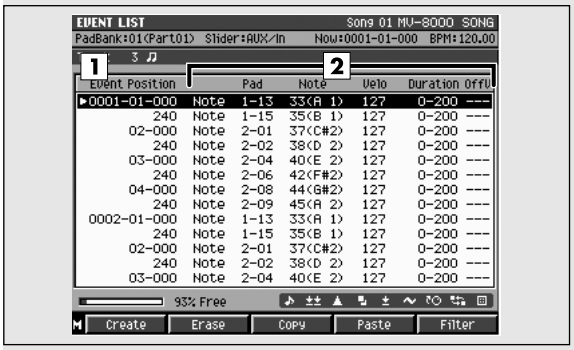
F5

Close

Sluit de METRONOME popup.

VENT EDIT LIST scherm

Hier kunt u de MIDI berichten die in een MIDI spoor zijn opgenomen bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F3

MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Eventlijst

Hier vindt u de MIDI berichten die in het huidige spoor zijn opgenomen, in de nabijheid van de huidige tijd. Het bericht dat met de cursor is geselecteerd (op de huidige tijdslocatie) zal oplichten.

2. Event parameters

Toont de parameters van het bericht dat met de cursor is geselecteerd. Welke parameters worden getoond, is afhankelijk van het geselecteerde bericht:

Bericht	Getoonde parameters	Uitleg
Note	Pad	Padnummer
	Note	Nootnummer
	Velo	Velocity
	Duration	Tijdsduur
	OffV	Off-velocity
Poly Aftertouch	Pad	Padnummer
	Note	Nootnummer
	Waarde	Waarde
Control Change	Number	Control Change-nummer
	Waarde	Waarde
Program Change	Number	Program Change-nummer
	Name	Patchnaam in bibliotheek
	Bank H	Program Change-banknummer ('Upper')
	L	Program Change-banknummer ('Lower')
Ch Aftertouch	Waarde	Waarde
Pitch Bend	Waarde	Waarde
Sys.Excl	Waarde	Waarde

F-toetsen en menu

F1 **Create**

Toont de **CREATE EVENT popup** (pag. 215)

F2 **Erase**

Wist het event op de locatie van de cursor. De gewiste data wordt op het klembord vastgehouden.

F3 **Copy**

Kopieert het event op de locatie van de cursor naar het klembord.

F4 **Paste**

Voegt de data van het klembord aan de event lijst toe.

F5 **Filter**

Toont de **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

MENU **Menu**

Toont het EVENT LIST MENU.

Menu-onderdelen

1. View Filter

Toont de **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

CREATE EVENT popup

Hiermee kunt u een nieuw event aan een MIDI spoor toevoegen.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

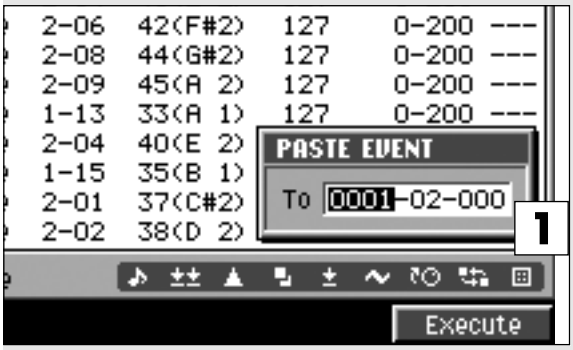
1. Event

Specificeert het type MIDI event dat u wilt toevoegen.

Parameter	Uitleg
Note	Nootberichten. Data, die noten afspeelt.
Poly Aftertouch	Program Changes. Data, die geluiden (patches) selecteert.
Cutler Change	Control Changes. Data die verscheidene effecten (bijvoorbeeld modulatie) toepast volgens het Control Change-nummer.
Program Change	Pitch Bend. Data die de toonhoogte verandert.
Channel Aftertouch	Polyphonic Aftertouch. Data die op elke toets individueel aftertouch toepast.
Pitch Bend	Channel aftertouch. Data die aftertouch op een volledig kanaal toepast.
Tune Request	Dit MIDI bericht maakt dat een analoge synthesizer zichzelf stemt.
Mode Message	MIDI Mode-bericht dat de modus verandert.
System Exclusive	Systeem-exclusieve berichten. MIDI berichten, specifiek voor de MV-8000.

PASTE EVENT popup

Een event dat tijdelijk in het klembord van de eventlijst is opgeslagen, kan op de gespecificeerde tijdslocatie worden 'geplakt'.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F3 →(kopieer een event)→ F4

Uitleg van elk gebied

1. To

Specificeert de tijdslocatie waar het MIDI event zal worden toegevoegd.

Bereik: 0000-01-000~9999-**-***

MEMO

** is afhankelijk van het aantal tellen in de maatsoort, geselecteerd bij 'Time Signature' (pag. 237).

F-toetsen

F5 **Execute**

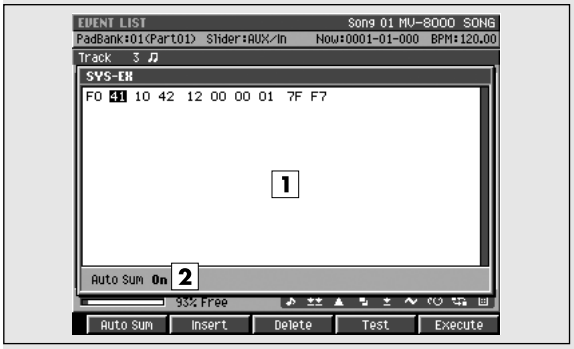
Voegt het event toe en sluit de PASTE EVENT popup.

Wanneer het 'Sequence Memory full' bericht verschijnt

De data kan niet gecreëerd worden, omdat het sequence geheugen vol is.

EDIT SYS-EX popup

Hier kunt u een Systeem Exclusive bericht bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F3 → (Verplaats de cursor naar een systeem-exclusief bericht in de event lijst) → (rechts)
- SEQUENCE → F3 → F1 → (Verplaats de cursor naar de System Exclusive) → ENTER

MEMO
Dit scherm verschijnt als het huidige spoor een MIDI spoor is.

Uitleg van elk gebied

1. Message

Dit laat het Systeem Exclusive bericht zien. Voer het bericht tussen F0 en F7 in. Gebruik de VALUE-draaischijf of [DEC]/[INC] voor specificatie van de data.

2. Auto Sum

Laat deze indicator verschijnen als u wilt dat de 'check-sum' (controles amenvatting) automatisch wordt gecontroleerd. Druk op [F1 (Auto Sum)] om de indicator aan of uit te zetten.

F-toetsen

F1
Auto Sum

Als u een Systeem Exclusive bericht van Roland invoert, kunt u 'Auto Check Sum' gebruiken om de checksum automatisch te berekenen.

Als 'Auto Sum' aan is, zal de databyte na het einde van het bericht (F7) de checksum zijn. Het berekende resultaat wordt hier automatisch ingevoerd.

Zet als de invoer niet succesvol is 'Auto Sum' op 'Off' en dan weer op 'On'.

F2
Insert

Voegt data toe op de positie van de cursor. Waarde '00' zal ingevoegd worden. Bewerk deze waarde naar wens.

F3
Delete

Verwijdert alle data op de positie van de cursor.

F4
Test

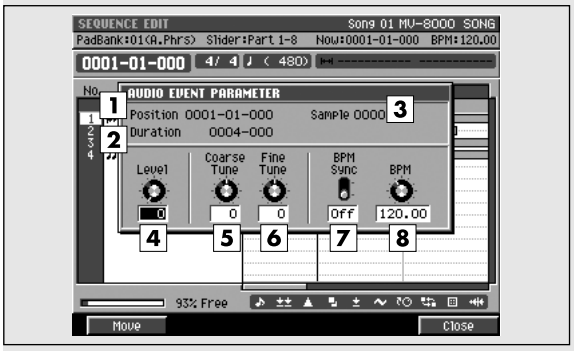
Verzendt het op dat moment getoonde Systeem Exclusive bericht via de MIDI OUT aansluiting.

F5
Execute

Voltooit het Systeem Exclusive bericht dat u invoert.

AUDIO EVENT PARAMETER popup

Hier kunt u de parameters van het event, dat zich op de huidige tijdslocatie binnen een audiospoor bevindt, aanpassen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F5 → (Selecteert het Audiospoor)
- MENU → (Selecteer 'Audio Event Parameter)
- ENTER

MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een audiospoor als specificeren als het huidige spoor.

Uitleg van elk gebied

1. Position

Toont de begintijd van het event,

2. Duration

Specificeert de lengte van het individuele event.

Bereik: 0000-01 (1 tik)
~9999-*** (9999 tellen *** tikken)

3. Sample

Geeft het samplenummer aan, dat op de huidige tijdslocatie aanwezig is.

4. Level

Specificeert het volume van een event.

Bereik: 1~[127]

5. Coarse Tune

Past de toonhoogte van het audio event in stappen van een halve toon aan.

Bereik: -48~[0]~+48 (+/- 4 octaven)

6. Fine Tune

Past de toonhoogte van het audio event in stappen van een cent aan.

Bereik: -50~[0]~+50

?

Een cent = 1/100ste van een halve toon.

7. BPM Sync

Selecteert of de afspeelsnelheid van het audio event in realtime zal worden aangepast, volgens de tempo veranderingen van de sequencer. Als dit op 'On' staat zullen tempoveranderingen de frase in realtime korter of langer maken.

Bereik: [Off], On

8. BPM

Specificeert het tempo van een audio event. Wanneer de 'BPM Sync' parameter aanstaat, wordt het audio event met deze BPM-instelling afgespeeld.

Bereik: 5.00~[100.00]~300.00

F-toetsen

F1 **Move**

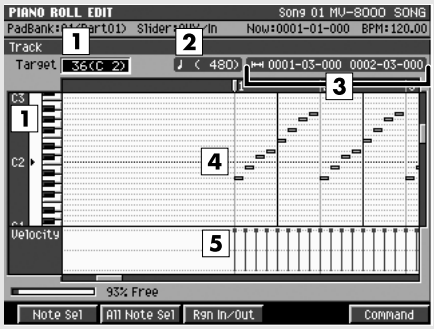
Toont de MOVE AUDIO EVENT popup. Specificeert daarna de bestemming van verplaatsing, die het audio event naar de huidige tijdslocatie verplaatst.

F5 **Close**

Sluit de AUDIO EVENT PARAMETER popup.

PIANO ROLL EDIT screen

Hier kunt u de MIDI berichten die op een MIDI spoor zijn opgenomen bewerken. Het pianoscherm geeft een grafische voorstelling van de toonhoogte, tijdsduur en aanslaggevoeligheid.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F4

MEMO

Om deze popup te kunnen openen, moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Nootnummer (toetsenbord)

De nootnummers (toetsen) worden van beneden naar boven getoond. Aangezien de feitelijke toonhoogtes met de nootnummers corresponderen, laat de getoonde locatie van de noot u de toonhoogte zien.

2. Step-tijd

Dit is de eenheid waarmee de huidige tijd verplaatst zal worden als u op de [STEP]-toetsen (/) drukt .

3. Bewerkingsregio

Toont de bewerkingsregio (regio In tijd-Out tijd).

4. Piano Roll

Hier worden de nootevents getoond. De horizontale as is tijd en de verticale as is nootnummer (toonhoogte). U kunt het nootnummer of de tijdslocatie veranderen, door het getoonde nootevent te verplaatsen.

5. Velocity

Geeft de velocity (aanslagsterkte) van het nootevent aan. De velocity wordt als paar met het nootevent getoond. Een langere balk duidt op een sterkere velocity.

F-toetsen

F1

Note Sel (Note select)

Selecteert de noot bij de nootcursor of maakt de selectie ongedaan. Als een 'In Time' en 'Out Time' voor het geselecteerde nootnummer zijn gespecificeerd, zullen de nootnummers, die op de betreffende tijdsregio aanwezig zijn, geselecteerd worden.

F2

All Note Sel (All note select)

Selecteert alle nootnummers of maakt de selectie van alle nootnummers ongedaan. Wanneer alle nootnummers geselecteerd zijn en een 'In Time' en 'Out Time' is gespecificeerd, zullen alle nootnummers, die in de betreffende regio aanwezig zijn, geselecteerd worden.

F3

Rgn In/Out (Region In/Out)

Specificeert de bewerkingsregio. Druk hier eenmaal op om het begin (In tijd) van de bewerkingsregio in te stellen of nogmaals om het eind (Out tijd) van de bewerkingsregio in te stellen. Als u dit dan nogmaals indrukt, zal het begin (In tijd) van de bewerkingsregio weer worden ingesteld.

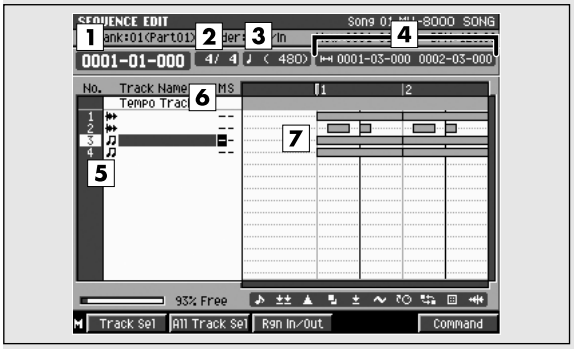
F5

Command

Toont de **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND popup** (pag. 222).

SEQUENCE EDIT screen

Hier kunt u de MIDI berichten die op een MIDI spoor zijn opgenomen bewerken. In het 'Sequence Edit' scherm kunt u de events die op de track zijn opgenomen grafisch bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SEQUENCE → F5

Uitleg van elk gebied

1. Now Time

Geeft de huidige tijd (maat/tel/tik) in de sequencer aan.

2. Time Sign

Geeft het tijdsignaal van de huidige song aan.

3. Step Time

Dit is de eenheid waarmee de huidige tijd verplaatst wordt als u de steptoetsen (/) indrukt.

4. Bewerkingsregio

Toont de bewerkingsregio (regio In tijd - Out tijd).

5. No. (spoornummer en -icoon)

Hier wordt het nummer van elk spoor dat in de sequencer is opgenomen aangegeven. U kunt maximaal 128 MIDI sequencesporen en 8 audiosporen creëren. Het icoon rechts van het spoornummer toont het type track.

Icoon	Uitleg
♫	MIDI spoor
⏭	Audiospoor

HINT

De lijn van het spoornummer dat met de cursor is geselecteerd licht op. Dit spoor wordt het 'huidige spoor' genoemd.

6. Track status (M/S)

Schakelt tussen verschillende statussen van het spoor.

M kolom	S kolom
Wanneer 'M' wordt weergegeven, staat 'mute' aan. Geluid van dit spoor wordt niet afgespeeld.	Wanneer 'S' wordt weergegeven, staat 'solo' aan. Alleen het geluid van dit spoor wordt afgespeeld.
Wanneer '- ' wordt weergegeven, staat mute uit.	Wanneer '- ' wordt weergegeven, staat solo uit.

MEMO

Als u M (Mute) en S (Solo) voor hetzelfde spoor tegelijk indrukt, krijgt de S (Solo)-instelling de prioriteit.

7. Speellijst

De vakjes tonen de aanwezigheid van sequencedata die in elk spoor is opgenomen.

F-toetsen en menu

F1

Track Sel (Track Select)

Selecteert het huidige spoor of maakt de selectie hiervan ongedaan. Als een 'In Time' en 'Out Time' voor de geselecteerde sporen is gespecificeerd, zullen spoorevents, die in de betreffende tijdsregio aanwezig zijn, geselecteerd worden (oplichten).

F2

All Trk Sel (All Track Select)

Selecteert alle sporen of heft de selectie van alle sporen op. Wanneer alle sporen geselecteerd zijn en een 'In Time' en 'Out Time' zijn gespecificeerd, zullen alle spoorevents, die in de betreffende regio aanwezig zijn, geselecteerd worden (oplichten).

F3

Rgn In/Out (Region In/Out)

Specificeert de bewerkingsregio. Druk hier eenmaal op om de huidige tijdslocatie als het begin van de bewerkingsregio aan te wijzen ('In Time') of nogmaals om deze als het eind ('Out Time') van de bewerkingsregio aan te wijzen. Als u hier nog een keer op drukt, zal de huidige tijdslocatie weer als het begin ('In Time') van de bewerkingsregio worden aangewezen.

F5

Command

Toont de **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup** (pag. 223).

MENU

Menu

Toont het SEQUENCE MENU.

Menu onderdelen

1. **View Filter**

   Toont de **VIEW FILTER popup** (pag. 243).

2. **Step Time**

   Toont de **STEP TIME popup** (pag. 248).

3. **Paste MIDI Clip**

   Toont de **PASTE MIDI CLIP popup** (pag. 237).

4. **Audio Event parameter**

   Toont de **AUDIO EVENT PARAMETER popup** (pag. 218).

5. **Copy als Audio Phrase**

   Toont de **COPY AS AUDIO PHRASE popup** (pag. 235).

6. **MIDI Clip Library**

   Toont **MIDI CLIP LIBRARY popup** (pag. 236).

SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND popup

U kunt bewerkingscommando's op geselecteerde noot events uitvoeren in het PIANO ROLL EDIT scherm.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (Selecteer een MIDI spoor als het huidige spoor) → F4 → (selecteer de regio of spoor) → F5

Uitleg van elk gebied

1. **Move**

   Toont de **MOVE popup** (pag. 225).

2. **Copy&Paste**

   Toont de **COPY&PASTE popup** (pag. 224).

3. **Copy&Insert**

   Toont de **COPY&INSERT popup** (pag. 226).

4. **Erase**

   Verwijdert de data. De verwijderde regio is dan leeg.

5. **Quantize**

   Toont de **QUANTIZE popup** (pag. 227).

6. **Change Velocitty**

   Toont de **CHANGE VELOCITY popup** (pag. 229).

7. **Change Duration**

   Toont de **CHANGE DURATION popup** (pag. 230).

8. **Shift Timing**

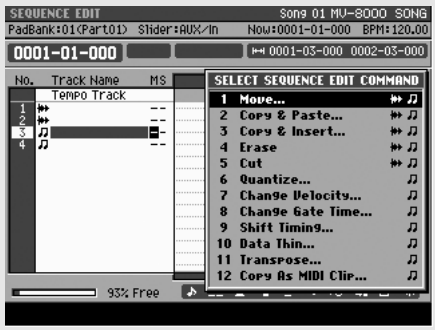
   Toont de **SHIFT TIMING popup** (pag. 231).

9. **Transpose**

   Toont de **TRANSPOSE popup** (pag. 233).

SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND popup

U kunt bewerkingscommando's op geselecteerde sporen uitvoeren in het SEQUENCE EDIT scherm.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F5 → (selecteer de regio of het spoor)
  → F5

Uitleg van elk gebied

1. Move

Toont de **MOVE popup** (pag. 225).

2. Copy&Paste

Toont de **COPY&PASTE popup** (pag. 224).

3. Copy&Insert

Toont de **COPY&INSERT popup** (pag. 226).

4. Erase

Verwijdert de data. De verwijderde regio is dan leeg.

5. Cut

Verwijdert de data. Daaropvolgende data wordt naar voren geschoven.

6. Quantize

Toont de **QUANTIZE popup** (pag. 227).

7. Change Velocitty

Toont de **CHANGE VELOCITY popup** (pag. 229).

8. Change Duration

Toont de **CHANGE DURATION popup** (pag. 230).

9. Shift Timing

Toont de **SHIFT TIMING popup** (pag. 231).

10. Data Thin

Toont de **DATA THIN popup** (pag. 232).

11. Transpose

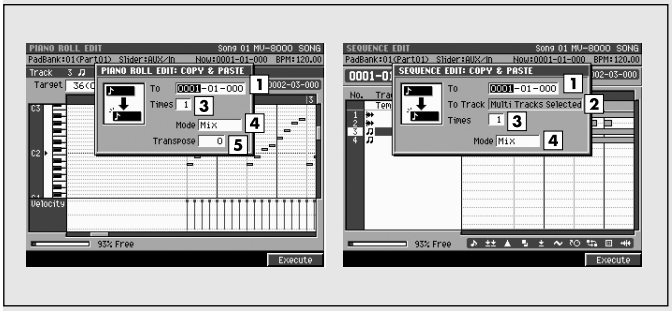
Toont de **TRANSPOSE popup** (pag. 233).

12. Copy As MIDI Clip

Toont de **COPY AS MIDI CLIP popup** (pag. 234).

COPY&PASTE popup

Hierin wordt de data van de 'In Time' – 'Out time'-regio naar de gespecificeerde locatie gekopieerd.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een track als het huidige spoor) ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (kies Copy&Paste) ➜ ENTER

MEMO

De parameters in de COPY&PASTE popup verschillen, afhankelijk van het voorafgaande scherm: PIANO ROLL EDIT of SEQUENCE EDIT. Op deze pagina worden alle parameters die kunnen verschijnen besproken. Negeer de parameters die niet van toepassing zijn.

Uitleg van elk gebied

1. To

Specificeert de tijd van de kopieerbestemming.

Bereik: 0001-01-000~9999_**_***

MEMO

** is afhankelijk van de ingestelde maatsoort.

2. To Track

Specificeert het spoornummer van de kopieerbestemming.

MEMO

- 'To Track' verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.
- Indien u twee of meer sporen heeft geselecteerd, kan de 'To Track' waarde niet gekozen worden. (In het scherm wordt 'Multi tracks selected' aangegeven).
- Alleen hetzelfde type spoor kan als waarde worden geselecteerd.

3. Times

Specificeert het aantal malen dat het kopiëren herhaald wordt.

Bereik: [1]~99

4. Mode

Selecteert de manier, waarop data die op de kopieerbestemming aanwezig is, behandeld zal worden.

Waarde	Uitleg
[Merge]	De data wordt met de bestaande data op de kopieerbestemming gecombineerd.
Replace	De data vervangt (overschrijft) data die op de kopieerbestemming aanwezig is.

5.Transpose

Specificeert de hoeveelheid transpositie in stappen van een halve toon. Kies een positieve (+) waarde om de toonhoogte te verhogen of een negatieve (-) waarde om deze te verlagen. Op 0 ingesteld zal er geen verandering geproduceerd worden.

Bereik: -127~127

MEMO

- Transpose verschijnt alleen als u PIANO ROLL EDIT gebruikt.
- Wanneer deze transpositie handeling wordt uitgevoerd, kan het nootnummer hoger dan G9 of lager dan C-1 worden.

F-toetsen

F5 **Execute**

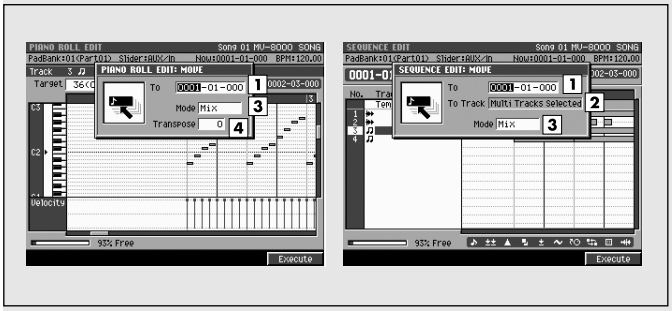
Voert de Copy handeling uit.

HINT

U kunt de **VIEW FILTER popup** (pag. 243) gebruiken om het te kopiëren event te selecteren.

MOVE popup

Dit verplaatst de data van de 'In Time' – 'Out time' regio naar de gespecificeerde locatie.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SEQUENCE

- ➜ (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) ➜ F4 of F5 ➜ F5 ➜ (kies Move) ➜ ENTER

MEMO

De parameters in de MOVE popup verschillen, afhankelijk van het voorafgaande scherm: PIANO ROLL EDIT of SEQUENCE EDIT. Op deze pagina worden alle parameters die kunnen verschijnen besproken. Negeer de parameters die niet van toepassing zijn.

Uitleg van elk gebied

1. To

Specificeert de bestemmingstijd waarnaar wordt verplaatst.

Bereik: 0001-01-000~9999_**_***

MEMO

** is afhankelijk van de maatsoort die u instelt.

2. To Track

Specificeert het spoornummer van de bestemming waarnaar wordt verplaatst..

MEMO

To Track verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

- Indien u twee of meer sporen heeft geselecteerd, kan de To Track waarde niet gekozen worden. (In het scherm wordt 'Multi tracks selected' aangegeven).

3. Mode

Selecteert de manier waarop data behandeld wordt die op de bestemming aanwezig is.

Waarde	Uitleg
[Merge]	De data wordt met de bestaande data op de verplaatsbestemming gecombineerd.
Replace	De data vervangen (overschrijven) de data die op de verplaatsbestemming aanwezig is.

4. Transpose

Specificeert het nootnummer van de verplaatsbestemming.

Bereik: -127~127

MEMO

- Transpose verschijnt alleen als u PIANO ROLL EDIT gebruikt.
- Wanneer deze transpositie handeling wordt uitgevoerd, kan het nootnummer hoger dan G9 of lager dan C-1 worden.

F-toetsen

F5 **Execute**

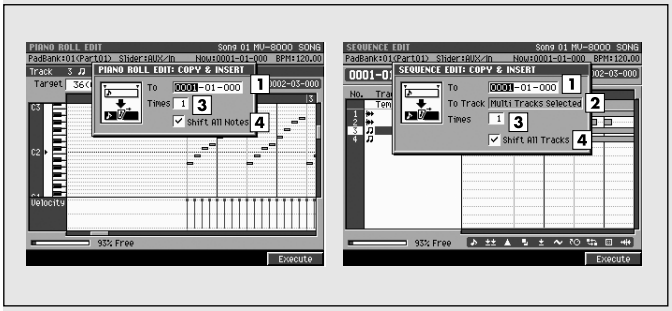
Voert de Move handeling uit.

HINT

U kunt de **VIEW FILTER popup** (pag. 243) gebruiken om de te verplaatsen events in het SEQUENCE EDIT scherm te selecteren.

COPY&INSERT popup

Hiermee wordt data van de 'In Time' -- 'Out Time'-regio of de geaccentueerde data op de huidige tijdslocatie ingevoegd. Data op de invoegbestemming zal niet overschreven worden. Het zal met de overeenkomstige afstand naar achteren worden verplaatst (dat wil zeggen: verder op in de song).



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (selecteer een MIDI spoor als het huidige spoor) → F4 or F5 → F5 → (kies Copy&Insert) → ENTER

MEMO

De parameters in de COPY&INSERT popup verschillen, afhankelijk van het voorafgaande scherm: PIANO ROLL EDIT of SEQUENCE EDIT. Op deze pagina worden alle parameters die kunnen verschijnen besproken. Negeer de parameters die niet van toepassing zijn.

Uitleg van elk gebied

1. To

Specificeert de tijd van de verplaatsbestemming.

Bereik: 0001-01-000~9999_**_***

MEMO

** is afhankelijk van de maatsoort die u instelt.

2. To Track

Specificeert het spoornummer van de verplaatsbestemming.

Bereik: 1-136

MEMO

'To Track' verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

3. Times

Specificeert het aantal malen dat de data ingevoegd zal worden. De identieke data wordt het gespecificeerde aantal keren ingevoegd.

Bereik: [1]~255

4. Shift All Tracks /Shift All Notes

Geeft aan of de data van andere sporen/noten ook in tijd naar achteren wordt verschoven, en dus het punt van de invoegbestemming volgt.

Bereik: Off, [On]

Zie voor meer over 'Shift All Tracks' en 'Shift All Notes' **Data kopiëren en op een andere locatie invoegen (Copy & Insert)** (pag. 95).

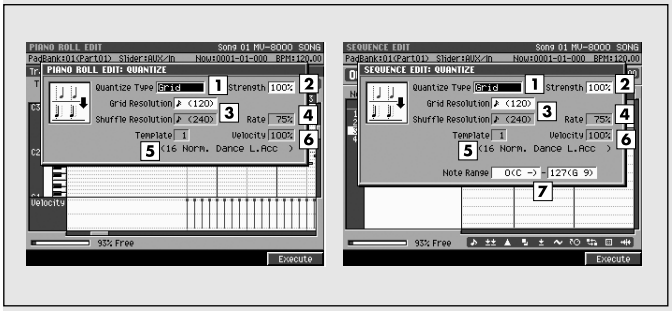
F-toetsen

F5 **Execute**

Voert de Copy&Insert handeling uit.

QUANTIZE popup

Hiermee wordt de timing van MIDI noot events aangepast, op de manier die u aangeeft.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een MIDI spoor als het huidige spoor) ➜ F4 F5 or F5 ➜ (choose Quantize) ➜ ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Quantize Type

Selecteert het 'Quantize'-type.

Waarde	Uitleg
[Grid]	De sequence data wordt aangepast in de richting van intervallen van de maat, die door de 'Resolution' parameter is gespecificeerd.
Shuffle	'Shuffle Quantize' wordt toegepast. Noten worden vooruit of achteruit naar intervallen van de door de 'Resolution' parameter gespecificeerde maat, met de hoeveelheid die door 'Shuffle Quantize Rate' is gespecificeerd. HINT Dit geeft het ritme een 'shuffle' of 'swing' gevoel.
Template	Een 'Quantize'-sjabloon wordt toegepast. Door uit 71 'Quantize'-instellingen te kiezen, kunt u de maat gemakkelijk op verschillende manieren wijzigen. Naast verscheidene shuffle sjablonen vindt u hier ook sjablonen die velocity gebruiken om een bepaald ritmisch gevoel te creëren (Groove Quantize).

2. Strength

Stelt de 'Quantize'-sterkte in. Als deze parameter op hogere waardes wordt ingesteld, zullen de noten dichter naar de intervallen, gespecificeerd door de 'Resolution' parameter, worden aangepast.

Bereik: 0~[100]

HINT

Als dit op 100 wordt ingesteld, wordt het sterkste effect geproduceerd. Op een instelling van 0 wordt er geen correctie toegepast.

3. Resolution

Specificeert het kortste interval, waaraan de 'Quantize' voor noottiming toegepast zal worden. De beschikbare waardes zijn afhankelijk van de instelling van de 'Type' parameter.

Quantize Type-parameter	Bereik
Grid	𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥₃ (160), 𝅘𝅥 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯 (120), [𝅘𝅥 (240)]

4. Rate

Wanneer 'Type'='Shuffle' specificeert dit hoe ver de 'backbeat' noten (gerelateerd aan de Shuffle Quantize Resolution instelling) van de downbeats af staan. U kunt een swing gevoel creëren door de timing van de backbeats te verschuiven. Met een instelling van 50% bevinden de backbeats zich precies tussen de vorige en volgende downbeat. Met een instelling van 0% zullen de backbeats naar dezelfde timing worden verplaatst als die van de voorgaande downbeat. Met een instelling van 100% worden de backbeats naar dezelfde timing als die van de volgende downbeat verplaatst.

Bereik: 0~[50]~100%

5. Template

U heeft beschikking over verscheidene 'Quantize'-instellingen.

	Uitleg
001	Dance met lage dynamiek
002	Dance met hoge dynamiek
003	Dance met lichte swing
004	Dance met sterke swing
005	Dance met lage dynamiek, de beat slepend
006	Dance met hoge dynamiek, de beat slepend
007	Dance met lichte swing, de beat slepend.
008	Dance met sterke swing, de beat slepend.
009	Dance met lage dynamiek, de beat opjagend.
010	Dance met hoge dynamiek, de beat opjagend.
011	Dance met lichte swing, de beat opjagend
012	Dance met sterke swing, de beat opjagend
013	Fusion met lage dynamiek
014	Fusion met hoge dynamiek
015	Fusion met lichte swing
016	Fusion met sterke swing
017	Fusion met lage dynamiek, de beat slepend
018	Fusion met hoge dynamiek, de beat slepend
019	Fusion met lichte swing, de beat slepend.
020	Fusion met sterke swing, de beat slepend.
021	Fusion met lage dynamiek, de beat opjagend.
022	Fusion met hoge dynamiek, de beat opjagend.
023	Fusion met lichte swing, opjagend
024	Fusion met sterke swing, opjagend
025	Reggae met lage dynamiek
026	Reggae met hoge dynamiek
027	Reggae met lichte swing
028	Reggae met sterke swing
029	Reggae met lage dynamiek, de beat slepend
030	Reggae met hoge dynamiek, de beat slepend
031	Reggae met lichte swing, de beat slepend.
032	Reggae met sterke swing, de beat slepend.
033	Reggae met lage dynamiek, de beat opjagend.
034	Reggae met hoge dynamiek, de beat opjagend.
035	Reggae met lichte swing, de beat opjagend
036	Reggae met sterke swing, de beat opjagend
037	Pop met lage dynamiek
038	Pop met hoge dynamiek
039	Pop met lichte swing
040	Pop met sterke swing
041	Pop met lage dynamiek, de beat slepend
042	Pop met hoge dynamiek, de beat slepend
043	Pop met lichte swing, de beat slepend.
044	Pop met sterke swing, de beat slepend.
045	Pop met lage dynamiek, de beat opjagend.
046	Pop met hoge dynamiek, de beat opjagend.
047	Pop met lichte swing, de beat opjagend
048	Pop met sterke swing, de beat opjagend
049	Rumba met lage dynamiek
050	Rumba met hoge dynamiek
051	Rumba met lichte swing
052	Rumba met sterke swing
053	Rumba met lage dynamiek, de beat slepend
054	Rumba met hoge dynamiek, de beat slepend
055	Rumba met lichte swing, de beat slepend.
056	Rumba met sterke swing, de beat slepend.
057	Rumba met lage dynamiek, de beat opjagend.
058	Rumba met hoge dynamiek, de beat opjagend.
059	Rumba met lichte swing, de beat opjagend
060	Rumba met sterke swing, de beat opjagend
061	Samba (voor pandero, enz.)
062	Samba (voor surdo en timbalen, enz.)
063	Ashe (voor kaisha)
064	Ashe (voor surdo)
065	Salsa (voor cascara)
066	Salsa (voor conga)
067	Triolen
068	Kwintolen
069	Sextolen
070	Zeven over twee maten
071	Vertraagde triolen

6. Template Velocity

Wanneer 'Type' op 'Template' is ingesteld, specificeert dit de sterkte van de velocity correctie die toegepast zal worden door de door u geselecteerde Quantize instelling. Met hogere instellingen worden de velocities dichter naar de velocities aangepast.

Bereik: 0~[100]

MEMO

Met een instelling van 0 zullen de velocities geheel niet worden aangepast.

7. Note Range

Specificeert de reeks nootnummers, die gequantiseerd zullen worden.

Bereik: [C-1]~G9 (lower limit)
C-1~[G9] (upper limit)

MEMO

Note Range verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

F-toetsen

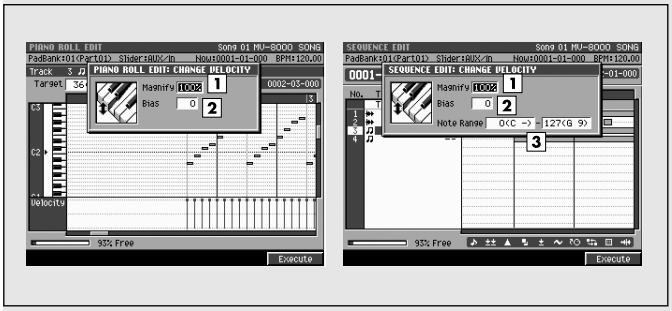
F5

Execute

Voert de Quantize handeling uit.

CHANGE VELOCITY popup

Dit verandert de velocity van noot events in de 'In Time' – 'Out time' regio.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een MIDI track als het huidige spoor)) ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (kies Change Velocity) ➜ ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Magnify

Reduceert velocity verschillen tussen noten of laat deze toenemen.Instellingen van 99 of lager reduceren de dynamische variatie van de noot data. Een instelling van 101 of hoger maakt de dynamische variatie breder. Met een instelling van 100 wordt geen verandering geproduceerd.

Bereik: 0~[100]~200%

2. Bias

Specificeert een constante waarde, die aan de huidige velocity wordt toegevoegd. Gebruik dit om alle velocities op dezelfde manier te veranderen.

Bereik: -99~[0]~+99

3. Note Range

Specificeert de reeks nootnummers, waarvan de velocities gewijzigd zullen worden.

Bereik: [C-1]~G9 (laagste limiet)
C-1~[G9] (hoogste limiet)

MEMO
Note Range verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

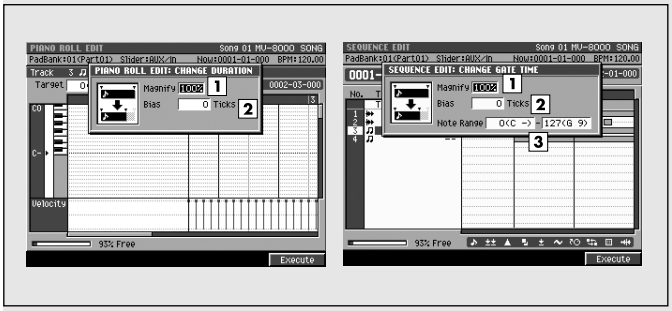
F-toetsen

F5
Execute

Voert de Change Velocity handeling uit.

CHANGE DURATION popup

Dit verandert de tijdsduur (nootlengte) van de noot events in de 'In Time' – 'Out time'-regio.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (kies Change Duration) ➜ ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Magnify

Verkort of verlengt de tijdsduur van noten. Instellingen van 99 of lager maken de feitelijke tijdsduur korter dan de ritmewaarde van de noot. Een instelling van 101 of hoger maakt de tijdsduur langer. Met een instelling van 100 wordt geen verandering geproduceerd.

Bereik: 0~[100]~200%

2. Bias

Specificeert een constante waarde, die aan de huidige tijdsduur wordt toegevoegd. Gebruik dit om alle tijdsduren op dezelfde manier te veranderen.

Bereik: -4800~[0]~+4800

3. Note Range

Specificeert de reeks nootnummers, waarvan de tijdsduur gewijzigd zal worden.

Bereik: [C-1]~G9 (laagste limiet)
C-1~[G9] (hoogste limiet)

MEMO

'Note Range' verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

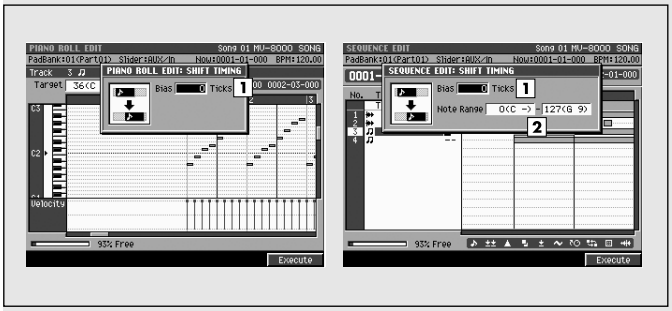
F-toetsen

F5 **Execute**

Voert de "Change Duration"-handeling uit.

SHIFT TIMING popup

Dit verplaatst de events van de 'In Time' – 'Out Time' regio naar voren of naar achteren, in eenheden van een tik (1/480ste van een kwartnoot).



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (kies Shift Timing) ➜ ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Bias

Past de event timing naar voren of achteren aan, in eenheden van een tik.

Bereik: -4800~[0]~+4800

2. Note Range

Specificeert het bereik van nootnummers dat verschoven zal worden.

Bereik: [C-1]~G9 (laagste limiet)
C-1~[G9] (hoogste limiet)

MEMO

'Note Range' verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

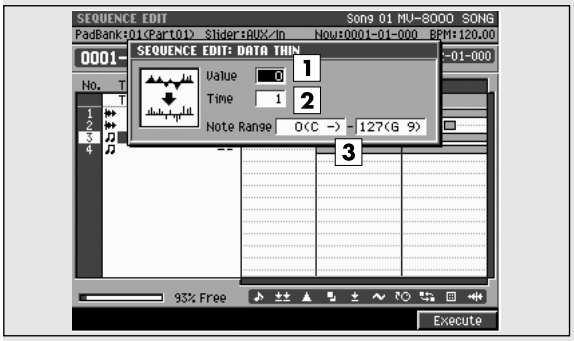
F-toetsen

F5 **Execute**

Voert de 'Shift Timing'-handeling uit.

DATA THIN popup

Hiermee worden events van de 'In Time' – 'Out time' regio uitgedund om de hoeveelheid data te reduceren. U kunt dit gebruiken om de hoeveelheid ruimte, die door doorlopende opgenomen controller data als Pitch Bend en Aftertouch in beslag wordt genomen, te verminderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) → F5 → F5 → (kies Data Thin) → ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Value

Stel dit op een hoge waarde in als u doorlopende data, waarvan de waardes aanzienlijk veranderen, uitdunt. Indien u de data niet erg wilt uitdunnen, hoewel de verandering groot is, stelt u dit op een lage waarde in.

Bereik: [0]~99

2. Time

Stelt dit op een hoge waarde in als u doorlopende data die langzaam verandert wilt uitdunnen. Indien u de data niet erg wilt uitdunnen, hoewel de verandering langzaam is, stelt u dit op een lage waarde in.

Bereik: [0]~999

3. Note Range

Specificeert de reeks nootnummers voor polyfonische aftertouch die uitgedund zal worden.

Bereik: [C-1]~G9 (laagste limiet)
C-1~[G9] (hoogste limiet)

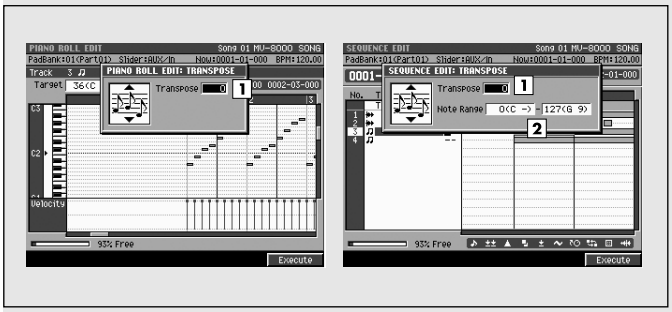
F-toetsen

F5 **Execute**

Voert de Data Thin handeling uit.

TRANSPOSE popup

Dit transponeert de toonhoogte van noot events in de 'In Time' -- 'Out Time'-regio, in eenheden van een halve toon.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (kies Transpose) ➜ F5

Uitleg van elk gebied

1. Transpose

Specificeert de hoeveelheid transpositie in stappen van een halve toon. Kies een positieve (+) waarde om de toonhoogte te verhogen of een negatieve (-) waarde om de toonhoogte te verlagen. Met een instelling van 0 wordt er geen verandering geproduceerd.

MEMO

Door uitvoering van deze 'Transpose'-handeling zou het nootnummer hoger dan G9 of lager dan C-1 kunnen worden.

2. Note Range

Specificeert de reeks nootnummers die getransponeerd zullen worden.

Bereik: [C-1]~G9 (hoogste limiet)
C-1~[G9] (laagste limiet)

MEMO

Note Range verschijnt alleen als u SEQUENCE EDIT gebruikt.

F-toetsen

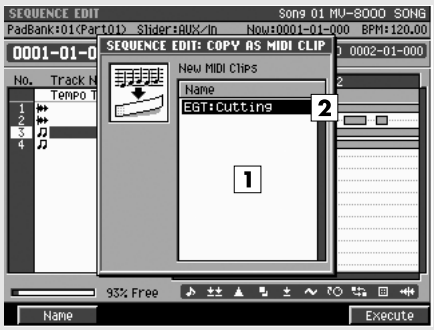
F5

Execute

Voert de Transpose handeling uit.

COPY AS MIDI CLIP popup

Dit voegt de data in de 'In Time' -- 'Out Time' regio aan de MIDI clip bibliotheek toe.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (selecteer een MIDI track als het huidige spoor) → F5 → F5 → (kies Copy As MIDI Clip) → F5 →

Uitleg van elk gebied

1. List

Toont de clips die u aan de MIDI clip bibliotheek toevoegt.

MEMO

Als u twee of meer sporen in het SEQUENCE EDIT scherm heeft geselecteerd, wordt de data als twee of meer clips weergegeven.

2. Clip name

Toont de naam van de MIDI clips die u toevoegt. Op dit punt worden een tijdelijke categorie en naam automatisch toegewezen.

F-toetsen

F1 **Name**

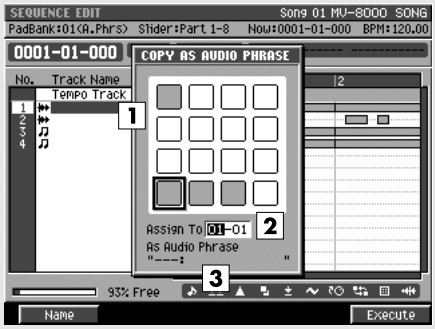
Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waarin u de clip naam kunt bewerken.

F5 **Execute**

Voert de kopieerhandeling uit.

COPY AS AUDIO PHRASE popup

Dit kopieert het Audio Event op de huidige tijd naar een pad.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (selecteer een audio track als het huidige spoor) ➜ F5 ➜ MENU ➜ (kies Copy As Audio Phrase Clip) ➜ ENTER

Uitleg van elk gebied

1. Pads

Toont de status van de huidige pads. De oplichtende (zwarte) pads bevatten data.

2. Assign To

Specificeert het pad waarnaar gekopieerd zal worden.

3. As Audio Phrase

Toont de naam van een audiofrase.

F-toetsen

F1 **Name**

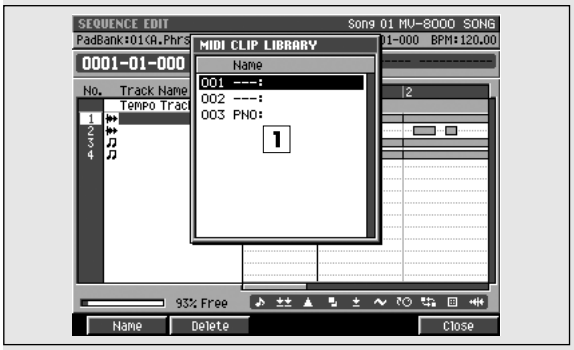
Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waarin u de naam van de audiofrase kunt bewerken.

F5 **Execute**

Voert de kopieerhandeling uit.

MIDI CLIP LIBRARY popup

Hier kunt u onderdelen uit de MIDI clipbibliotheek een andere naam geven of verwijderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F5 → MENU → (kies MIDI Clip Library) → ENTER

Uitleg van elk gebied

1. MIDI clip list

Hier worden de MIDI clips die op dat moment zijn opgeslagen weergegeven. De MIDI clip die met de cursor is geselecteerd licht op.

F-toetsen

F1

Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197) waarin u de naam van de clip kunt bewerken.

F2

Delete

Verwijdert de MIDI clip uit de MIDI clip bibliotheek. Verplaats de cursor naar de MIDI clip die u wilt verwijderen en druk op [F2 (Delete)].

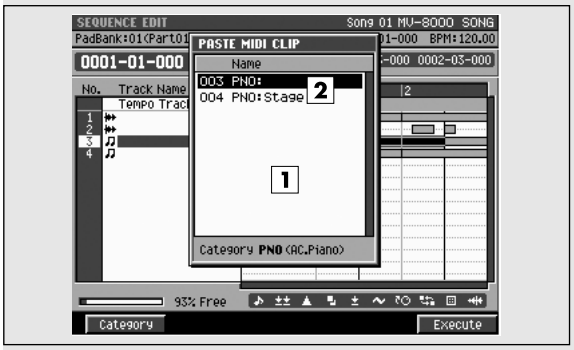
F3

Close

Sluit de MIDI CLIP LIBRARY popup.

PASTE MIDI CLIP popup

Hier kunt u een MIDI clip uit de MIDI clip bibliotheek in de huidige song plakken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → F5 → MENU → (kies Paste MIDI Clip) → ENTER

Uitleg van elk gebied

1. MIDI clip list

Hier worden de MIDI clips die in de MIDI clip bibliotheek zijn opgeslagen weergegeven.

2. Clip naam

Toont de categorie en naam van de MIDI clips.

F-toetsen

F1

Category

Toont de **SELECT CATEGORY popup** (pag. 199).

F5

Execute

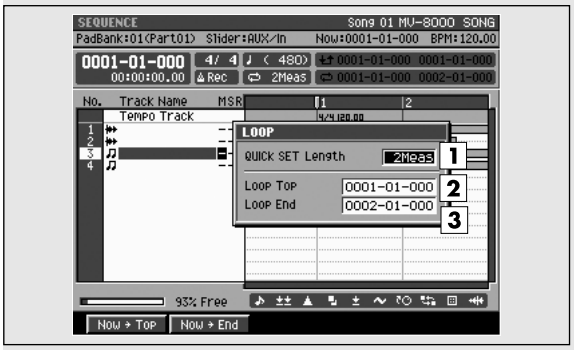
Plakt de MIDI clip op de plaats van de cursor in het huidige spoor.

MEMO

De clip wordt op de huidige tijdslocatie van het op dat moment in gebruik zijnde spoor geplakt.

LOOP popup

Hier kunt u parameters voor het loop afspelen instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Loop) → F5

Uitleg van elk gebied

1. QUICK SET Length

Specificeer de lengte van de loop die ingesteld zal worden, wanneer u op LOOP [QUICK SET] drukt.

Bereik: Marker, 1~[2]~32

MEMO

Als u 'Marker' kiest, zal de regio tussen markeringen de loop regio zijn. Wanneer er echter niet één markering is ingesteld, zal looping niet in werking treden.

2. Loop Top

Specificeert de begintijd van de loop.

Bereik: 0001-01-000~(Loop eind)

3. Loop End

Specificeert het eind van de loop (daar waar deze naar het begin terugkeert).

Bereik: (Loop Top)~9999_**_***

MEMO

- ** is afhankelijk van de ingestelde maatsoort.
- Zelfs als u de 'Loop Start/End'-tijden instelt, zal de QUICK SET-looptijd worden gebruikt, wanneer u looping in QUICK SET aanzet. (De 'Loop Start/End'-tijden gaan verloren).
- Wanneer de QUICK SET-lengte wordt veranderd, wordt de 'Loop End' tijdslocatie niet aangepast.
- U kunt 'Loop Start' niet op een locatie na 'Loop End' instellen.

F-toetsen

F1

Now→Top

Wijst de huidige tijd als de waarde van de 'Loop Top' parameter toe.

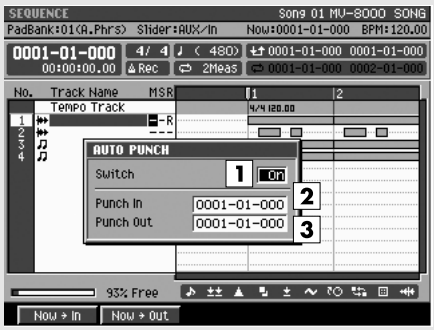
F2

Now→End

Wijst de huidige tijd als de waarde van de 'Loop End' parameter toe.

AUTO PUNCH popup

Hier kunt u de 'auto punch-in/out' parameters instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SHIFT + AUTO PUNCH

MEMO

U kunt Auto Punch instellingen ook in de **RECORDING PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 209) of in de **RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 212) maken.

Uitleg van elk gebied

1. Switch

Geeft aan of 'auto punch' gebruikt zal worden.

Bereik: [Off], 'On'.

U kunt deze instelling ook veranderen door rechtsreeks op [AUTO PUNCH]te drukken.

2. Punch In

Specificeert de begintijd van de auto punch opname.

Bereik: 0001-01-000~(Punch Out)

3. Punch Out)

Specificeert de eind tijd van de auto punch-opname.

Bereik: (Punch In)~9999_**_***

MEMO

- ** Is afhankelijk van de maatsoort die u instelt.
- U kunt 'Auto Punch In' niet op een locatie na 'Auto Punch Out' instellen.

F-toetsen

F1

Now→In

Wijst de huidige tijd als de waarde van de 'Punch In' parameter toe.

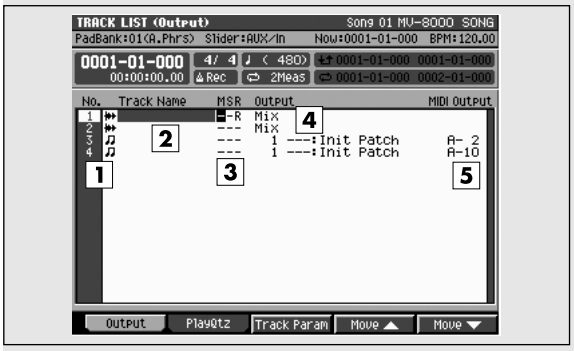
F2

Now→Out

Wijst de huidige tijd als de waarde van de 'Punch Out' parameter toe.

TRACK LIST (Output) scherm

Hier vindt u de parameters van elk spoor. Het TRACK LIST (OUTPUT) scherm toont de uitvoerbestemming instellingen van de afspeeltracks.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Track List) → F5 → F1

Uitleg van elk gebied

1. No. (spoornummer en icoon).

Toont het aantal sporen dat in de sequencer is opgenomen. Met de MV-8000 kunt u maximaal 128 MIDI sequencesporen en 8 audiosporen opnemen. Het icoon rechts van het spoornummer toont het type spoor.

Icoon	Uitleg
♫	MIDI spoor
⇥	Audio spoor

HINT

De lijn van het spoornummer dat met de cursor is geselecteerd licht op. Dit spoor wordt het 'huidige spoor'genoemd.

2. Track naam

Toont de naam die aan elk spoor is toegewezen.

3. Track Status (M/S/R)

Stelt de status van het spoor in.

Indicatie	
M= Muted	Dit spoor zal niet spelen.
S= Solo	Alleen dit spoor zal spelen.
R=Record	Opname vindt op dit spoor plaats.

MEMO

Als u M (Mute) en S (Solo) voor hetzelfde spoor gelijktijdig aanzet, krijgt de S (Solo) instelling prioriteit.

4. Output

Toont de uitvoerbestemming voor de data die in elk spoor is opgenomen.

5. MIDI Output

Toont de uitvoerbestemming voor de data die in de MIDI track is opgenomen.

F-toetsen

F1 **Output**

Toont dit scherm.

F2 **Play Qtz (Play Quantize)**

Toont het **TRACK LIST (Play Quantize) scherm** (pag. 241).

F3 **Track Param (Track parameters)**

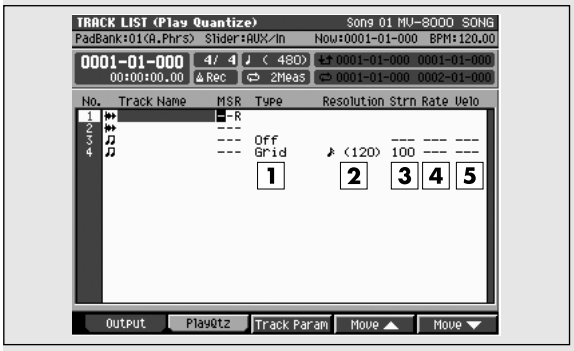
Toont de **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) of de **TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 208).

F4 **Move ▲** / F5 **Move ▼**

Deze verplaatsen het huidige spoor naar boven [F4 (Move ▲)] of naar beneden [F5 (Move ▼)] binnen de getoonde lijst met tracks.

TRACK LIST (Play Quantize) screen

Hier bevinden zich de parameters van elk spoor. Het TRACK LIST (Play Quantize) scherm toont instellingen gerelateerd aan 'Play Quantization'.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Track List) → F5 → F2

Uitleg van elk gebied

1. Type

Duidt op het type Quantize.

Type	Uitleg
Off	'Quantize' wordt niet gebruikt
Grid	'Grid Quantize'
Shuffle	'Shuffle Quantize'
Template's name	Gebruikt een 'Quantize'-sjabloon

2. Strength

Geeft de 'Quantize'-sterkte aan.

3. Resolution

Geeft de 'Quantize'-timing aan.

4. Rate

Duidt op het tijdsverschil tussen de backbeats en downbeats van de nootwaarde die door de 'Resolution' parameter is gespecificeerd.

5. Velocity (Template velocity)

Als 'Type' op 'Template' is ingesteld, specificeert dit de sterkte van de velocity aanpassing die door het sjabloon, geselecteerd door de 'Quantize Template' parameter, op het sjabloon wordt toegepast.

F-toetsen

F1 **Output**

Toont het TRACK LIST (output) scherm (pag. 240).

F2 **Play Qtz (Play quantize)**

Toont dit scherm.

F3 **Track Param (Track parameters)**

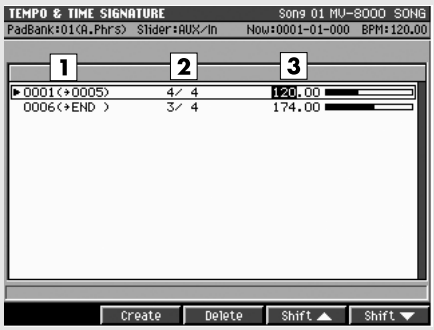
Toont de **TRACK PARAMETER (MIDI) popup** (pag. 206) of de **TRACK PARAMETER (AUDIO) popup** (pag. 208).

F4 Move ▲ / F5 Move ▼

Deze verplaatsen het huidige spoor naar boven [F4 (Move ▲)] of naar beneden [F5 (Move ▼)] binnen de getoonde lijst met tracks.

TEMPO TRACK screen

Hier kunt u tempo- en maatsoortdata in het tempospoor bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ MENU ➜ (kies Tempo Track) ➜ F5

Uitleg van elk gebied

1. Tempo List

Toont de tempodata (tempowisselingen) als een lijst. De tempodata die met de cursor is geselecteerd licht op.

2. Time Signature

Stelt de maatsoort in.

Bereik: 1~[4]~32 / 2, [4], 8, [16]

3. BPM

Stelt het tempo van de sequencer in eenheden van BPM (kwartnoot tellen per minuut) in. In het hier getoonde voorbeeld zullen de vijf maten, die vanaf het begin beginnen (maat 1), in een 4/4 maatsoort op een tempo van 120.0 worden afgespeeld.

Bereik: 5.0~[100.0]~300.0

F-toetsen

F2 **Create**

Creëert tempodata op de eerste tel van de maat, volgens de tempodata op de plaats van de cursor.

F3 **Delete**

Verwijdert tempodata op de plaats van de cursor.

F4 **Shift▲**

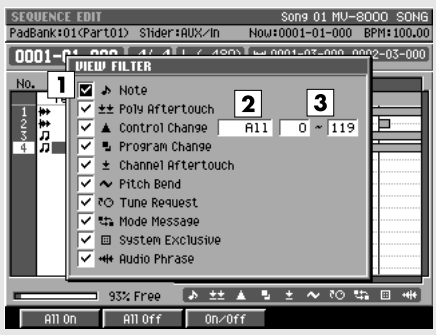
Verplaatst tempodata op de plaats van de cursor en tempodata van daaropvolgende maten samen naar de voorafgaande maat.

F5 **Shift▼**

Verplaatst tempodata op de plaats van de cursor en tempodata van voorgaande maten samen naar de volgende maat.

VIEW FILTER popup

Hier kunt u de MIDI events selecteren, die u in de SEQUENCE, EVENT LIST EDIT en SEQUENCE EDIT schermen wilt bekijken of bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies View Filter) → F5
- SEQUENCE → F3 → MENU → (kies View Filter) → F5
- SEQUENCE → F5 → MENU → (kies View Filter) → F5

Uitleg van elk gebied

1. Filter

MIDI data met een ✔ teken zal worden getoond. Uw bewerking heeft slechts effect op de getoonde events. Als u het markeringsteken ✔ verwijdert, zullen deze events niet worden getoond of bewerkt.

Parameter	Uitleg
Note	Nootberichten. Data die noten speelt.
Poly Aftertouch	Polyfonische aftertouch. Data die aftertouch onafhankelijk op een individuele toets toepast.
Control Change	Control Changes. Data die verscheidene effecten (bijvoorbeeld modulatie) toepast volgens het control nummer.
Program Change	Program Changes. Data die geluiden selecteert (patches).
Channel Aftertouch	Channel aftertouch. Data die aftertouch op een volledig kanaal toepast.
Pitch Bend	Pitch Bend. Data die de toonhoogte verandert.
Tune Request	Dit MIDI bericht maakt dat een analoge synthesizer zichzelf stemt.
Mode Message	Mode-berichten zijn berichten die de modus veranderen.
System Exclusive	System Exclusive berichten. MIDI berichten specifiek voor de MV-8000.
Audio Phrase	Audiofrase events. Data waarmee geluiden worden afgespeeld. Wordt alleen in het SEQUENCE scherm en SEQUENCE EDIT scherm weergegeven.

2. Ctrl Change (Control change)

U kunt de reeks Control Change nummers van de Control Change berichten die weergegeven worden beperken.

Waarde	Uitleg
[All]	Accepteert alle Control Change nummers.
Except	Accepteert alle Control Change nummers, behalve de reeks die met Range is aangegeven.
Only	Accepteert alleen de Control Changes in de aangegeven reeks.

3. Ctrl Change Range (Control change range)

Met deze parameter kunt u de Control Change waardes die worden ontvangen beperken. Deze parameter werkt samen met de Ctrl Change parameter.

Waarde (laagste limiet): [0]~119

Waarde (hoogste limiet):0~[119]

MEMO

De Ctrl Change parameter en Ctrl Change Range parameter zijn geldig als er een ✔ teken voor de Filter parameter Ctrl Change staat.

F-toetsen

F1 **All On**

Zet het markeringsteken ✔ voor alle parameters aan.

F2 **All Off**

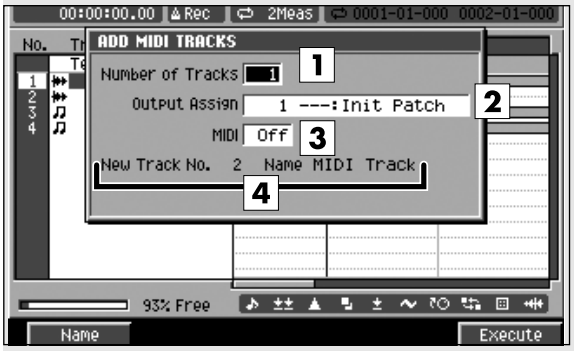
Zet het markeringsteken ✔ voor alle parameters uit.

F3 **On/Off**

Zet het markeringsteken ✔ voor een individuele parameter aan/uit.

ADD MIDI TRACKS popup

Hiermee kunt u MIDI tracks aan de huidige song toevoegen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Add MIDI Tracks) → F5

Uitleg van elk gebied

1. Aantal sporen

Specificeert het aantal sporen, dat toegevoegd zal worden. Hiermee kunt u meer dan één track tegelijk creëren.

Bereik: [1]~128

2. Output Assign

Specificeert de partij, waarnaar op het spoor opgenomen MIDI data gestuurd zal worden.

Bereik: [Off], 1~16

3. MIDI

Specificeert de MIDI verbinding en het kanaal waarvan data die op de MIDI spoor is opgenomen uitgevoerd zal worden.

Bereik: [Off], A-1~A-16, B-1~B16, R-1~R-16

4. New Track No.

Toont het spoornummer dat toegevoegd zal worden, en de naam die aan de spoor is toegewezen.

HINT

Druk op [F1 (Name)] om de **EDIT NAME popup** (pag. 197) te laten verschijnen, waarin u de spoornaam kunt bewerken.

F-toetsen

F1 **Name**

F1 **Name**

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197) waarin u de naam van het huidige spoor kunt bewerken.

F5 **Execute**

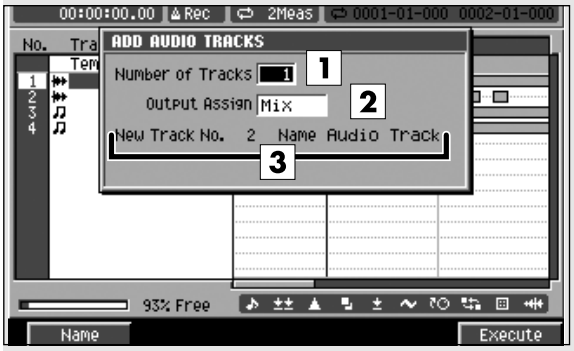
Voegt de MIDI track(s) toe.

MEMO

Het spoor/ De sporen zullen onder het huidige spoor in de speellijst (sequencescherm) worden toegevoegd.

ADD AUDIO TRACKS popup

Hiermee kunt u audiosporen aan de huidige song toevoegen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Add Audio Tracks) → F5

Uitleg van elk gebied

1. Aantal sporen

Specificeert het aantal sporen dat toegevoegd zal worden. Hiermee kunt u meer dan één spoor tegelijk creëren.

Bereik: [1]~8

2. Output Assign

Specificeert de bus (audiosignaalroute) waarnaar audioevents die op het spoor zijn opgenomen uitgevoerd worden.

Bereik: [Off], AUX 1~4, MLT 1~8, MLT 1 / 2~7 / 8

MEMO

Om MLT1~8 of MLT 1 / 2~7 / 8 te selecteren en het geluid naar een extern apparaat te sturen, moet u de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) installeren.

3. Spoornummer en track naam

Toont het nummer en de naam van het huidige spoor.

MEMO

Druk op [F1 (Name)] om de **EDIT NAME popup** (pag. 197) te laten verschijnen, waarin u de tracknaam kunt bewerken.

F-toetsen

F1 **Name**

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u de naam van het huidige spoor kunt bewerken.

F5 **Execute**

Voegt de audio track(s) toe.

MEMO

De track(s) zullen onder het huidige spoor in de speellijst (sequencescherm) worden toegevoegd.

DELETE TRACKS popup

Specificeer de reeks sporen die u wilt verwijderen (Delete From ~ To)

Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Delete Track) → F5

Uitleg van elk gebied

1. Delete From

De sporen die u hier aangeeft zullen verwijderd worden.

2. To

Toont het nummer en de naam van het huidige spoor.

Bereik: [1]~136

F-toetsen

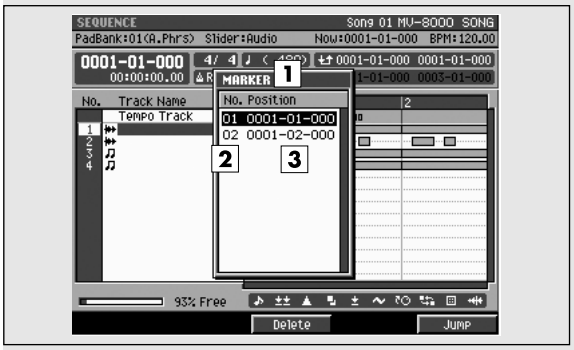
F5

Execute

Verwijdert de aangegeven track(s).

MARKER popup

Hier kunt u markeringen in de huidige song toevoegen of verwijderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → MENU → (kies Marker) → F5

Uitleg van elk gebied

1. Marker Lijst

Geeft de markeringen in de huidige song weer. De markering die met de cursor wordt geselecteerd licht op.

2. Marker nummer

Markeringen worden opeenvolgend genummerd. U kunt maximaal 100 markeringen gebruiken. 00~99.

3. Tijdslocatie

Toont de tijdslocatie (maat/tel/tik), waaraan de markering is toegewezen.

F-toetsen

F3

Delete

Verwijdert de markering op de plaats van de cursor uit de markeringlijst.

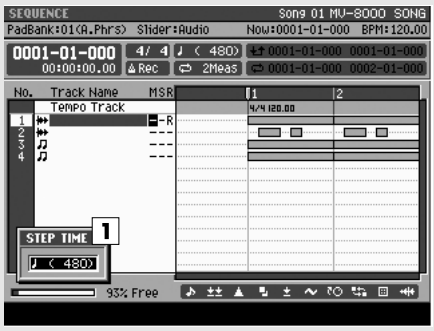
F5

Jump

Verplaatst de huidige tijd naar de locatie van de markering, die met de cursor in de markeringlijst is geselecteerd.

STEP TIME popup

Hier kunt u het interval aangeven, waarmee de STEP-toetsen (◄ / ►) de tijdslocatie zullen veranderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ MENU ➜ (kies Step Time) ➜ F5

Uitleg van elk gebied

1. Step Time

Specificeert de tijdseenheid, waarmee de [STEP]-toetsen zullen verplaatsen.

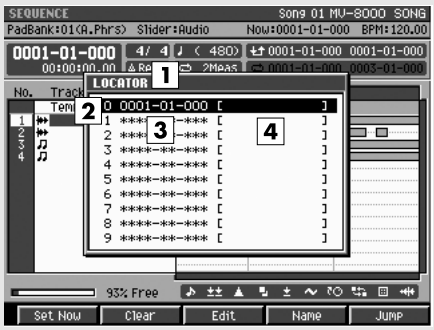
Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃(160), 𝅘𝅥𝅯 (240), 𝅗𝅥₃(320), [𝅗𝅥(480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

HINT

In het STEP TIME scherm kunt u 'Step Time' veranderen door [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (numerieke toetsen) in te drukken.

LOCATOR popup

Hier kunt u locator punten voor de huidige song beheren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

LOCATOR

Uitleg van elk gebied

1. Locatorlijst

Hier worden de locator punten die in de huidige song zijn toegewezen vermeld. Het locator punt dat met de cursor wordt geselecteerd licht op.

2. Locatornummer

Locator punten worden in numerieke volgorde weergegeven. U kunt tien punten gebruiken. 0~9.

3. Tijd

Toont de tijdslocatie (maat/tel/tik) waarop het locator punt is toegewezen.

4. Locator naam

Toont de naam die aan elk locator punt is toegewezen.

F-toetsen

F1

Set Now

Slaat de huidige tijd in het locator nummer op de plaats van de cursor op. Als u in een locator nummer opslaat dat al is gebruikt, zal de vorige tijdslocatie worden overschreven.

F2

Clear

Verwijder de locator op de cursor locatie uit de locator lijst.

F3

Edit

Toont de **LOCATOR popup** (pag. 249).

Om toegang tot dit scherm te krijgen

F4

Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waarin u de locator naam kunt bewerken.

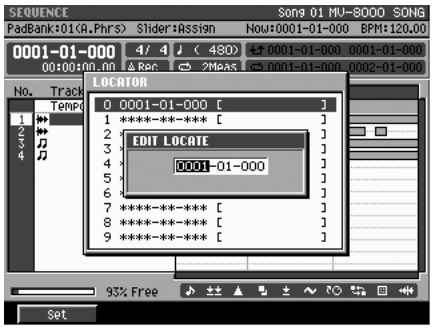
F5

Jump

Verplaatst de huidige tijdslocatie naar de plaats van het locator punt dat met de cursor in de lijst is geselecteerd.

LOCATOR EDIT popup

Hier kunt u de tijdslocatie die in een locator punt is opgeslagen bewerken.



F-toetsen

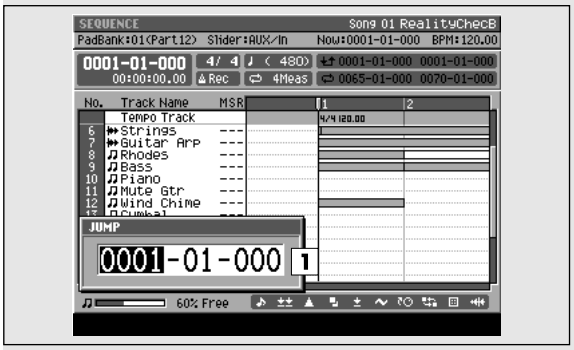
F1

Set

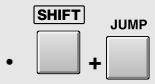
Wijst de gespecificeerde tijdslocatie aan de locator toe.

JUMP popup

Hier kunt u de huidige tijdslocatie direct naar een door u gespecificeerde locatie laten springen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



Uitleg van elk gebied

1. Jump

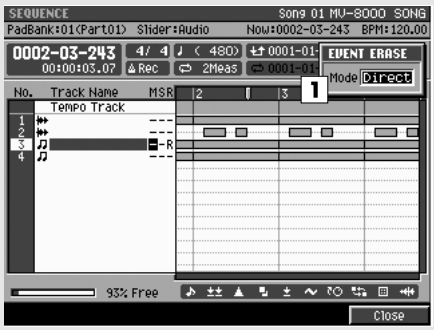
Voer een tijdslocatie (maat/tel/tik) in en spring naar de betreffende locatie.

HINT

De waarde die door de cursor oplicht kan bewerkt worden. Naast de VALUE-draaischijf kunt u [DEC]/[INC]of de numerieke toetsen voor de invoer gebruiken.

EVENT ERASE popup

Hier kunt u specifieke nootevents wissen terwijl u opneemt.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

EVENT ERASE

- (ingedrukt houden)

Uitleg van elk gebied

1. Mode

Selecteert de manier waarop note events zullen worden gewist.

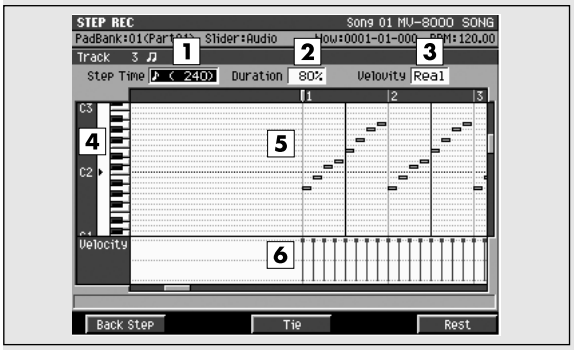
Waarde	Uitleg
[Direct]	Wis alleen het pad dat u indrukt.
Range	Wis noten die liggen tussen de bovenste en onderste pads (nootnummers) die u indrukt.

HINT

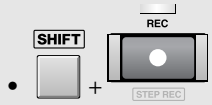
Tijdens een opname kunt u de [EVENT ERASE] knop indrukken. Zo gaat u naar de Event Erase mode. Houd [EVENT ERASE] ingedrukt, en druk op de pad(s) die corresponderen met de note event(s) die u wilt wissen. Note events die nu verschijnen zullen worden gewist.

STEP REC (MIDI) screen

Hier kunt u de pads gebruiken om noot data op een MIDI spoor op te nemen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



MEMO

Om deze popup te openen moet u een MIDI spoor als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Step Time

Specificeert de nootwaarde van de noten die u invoert.

Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅮 (120), 𝅘𝅥𝅮₃(160), 𝅘𝅥𝅮 (240), 𝅗𝅥₃(320), [𝅗𝅥 (480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

HINT

In het STEP REC scherm kunt u 'Step Time' veranderen door [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (numerieke toetsen) in te drukken.

2. Tijdsduur

Specificeert de werkelijke lengte van de noot, als een percentage van de nootwaarde die u bij 'Step Time' heeft aangegeven.

Bereik: 1 ~[100] ~200 %

3. Velocity

Specificeert de sterkte van de noot.

Bereik: [Real], 1~127

4. Nootnummer (toetsenbord)

De nootnummers (toetsen) worden van onder naar boven getoond. Aangezien de werkelijke toonhoogtes met de nootnummers corresponderen, vertelt de getoonde locatie van de noot u wat de toonhoogte is.

5. Piano Roll

Dit toont de nootevents. De horizontale as is tijd en de verticale as is nootnummer (toonhoogte). U kunt het nootnummer of de tijdslocatie veranderen, door het getoonde nootevent te verplaatsen.

6. Velocity

Geeft de velocity (sterkte) van het noot event aan. De velocity wordt als paar met het noot event getoond. Een langere balk wijst op een sterkere velocity.

F-toetsen

F1

Back Step

Keert naar de voorgaande invoer terug.

F3

Tie

Verbind (breidt uit) het event op de huidige tijd met de volgende stap.

F5

Rest

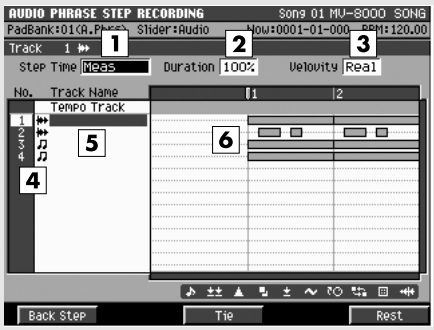
Voegt een rust (stilte) in.

HINT

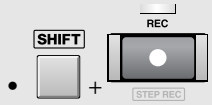
Tijdens step opname kunt u op [REC] drukken zodat de [REC] indicator (rood) gaat knipperen. Als u de pads in deze status indrukt, zal er niets worden opgenomen. Dit is een handige manier om het geluid dat elk pad produceert te controleren.

STEP REC (AUDIO) screen

Hier kunt u de pads gebruiken om op een audio track op te nemen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen



MEMO

Om deze popup te openen, moet u een audio track als het huidige spoor specificeren.

Uitleg van elk gebied

1. Step Time

Specificeert de nootwaarde van de noten die u invoert.

Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅯 (120), ♪₃(160), ♪ (240), ♩₃(320), [♩(480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840), Meas

HINT

In het STEP REC scherm kunt u de Step tijd veranderen door [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (numerieke toetsen) in te drukken.

2. Tijdsduur

Specificeert de werkelijke lengte van de noot, als een percentage van de nootwaarde die u bij Step Time heeft aangegeven.

Bereik: 1~[100]%

3. Velocity

Specificeert de sterkte van de noot.

Bereik: [Real], 1 ~127

4. No. (spoornummer en icoon)

Toont het nummer van de tracks, die in de sequencer zijn opgenomen. Met de MV-8000 kunt u maximaal 128 MIDI sequence tracks en 8 audio tracks creëren. Het icoon rechts van het spoornummer toont het type track.

Icoon	Uitleg
♫	MIDI spoor
	Audio spoor

HINT

De lijn van het spoornummer dat met de cursor is geselecteerd zal oplichten. Dit spoor wordt de 'huidige spoor'genoemd.

5. Track naam

Toont de naam die aan de track is toegewezen.

6. Speellijst

De vensters tonen de aanwezigheid van sequence data, die op elk spoor is opgenomen.

F-toetsen

F1

Back Step

Keert naar de voorgaande invoer terug.

F3

Tie

Verbind (breidt uit) het event op de huidige tijd met de volgende stap.

F5

Rest

Voegt een rust (stilte) in.

HINT

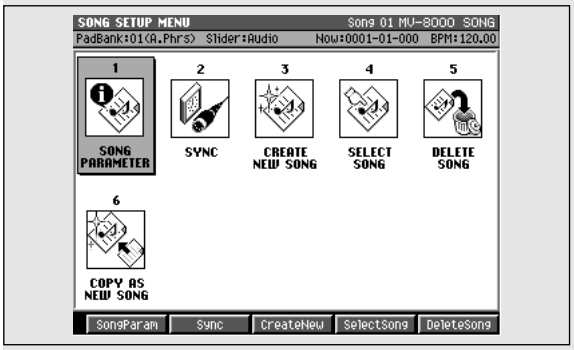
Tijdens Step opname kunt u op [REC] drukken zodat de REC indicator (rood) gaat knipperen. Wanneer u in deze status de pads indrukt, zal er niets worden opgenomen. Dit is een handige manier om het geluid van elke pad te controleren.

SONG SETUP

Hier kunt u uw nummers beheren, en verschillende instellingen voor het huidige nummer maken.

SONG SETUP MENU screen

In dit menuscherm kunt u de parameters die u voor het huidige nummer wilt veranderen kiezen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SETUP

Toelichting bij elk gedeelte

1. SONG PARAMETER

Geeft het **SONG PARAMETER scherm** weer. (pag. 255).

2. SYNC

Geeft **het SYNC scherm** weer. (pag. 257).

3. CREATE NEW SONG

Geeft het **CREATE NEW SONG scherm** weer. (pag. 258).

4. SELECT SONG

Geeft het **SELECT SONG scherm** weer. (pag. 260).

5. DELETE SONG

Geeft het **DELETE SONG scherm** weer. (pag. 61).

6. COPY AS NEW SONG

Geeft de **COPY AS NEW SONG popup** weer. (pag. 262).

F-toetsen

De F-toetsen zullen veranderen, afhangend van de positie van de cursor.

Als de cursor in de bovenste regel is

F1

Song Param (Songparameters)

Geeft het **SONG PARAMETER scherm** weer. (pag. 255).

F2

Sync

Geeft het **SYNC scherm** weer. (pag. 257).

F3

CreateNew (Maak nieuw nummer)

Geeft het **CREATE NEW SONG scherm** weer. (pag. 258).

F4

SelectSong

Geeft het **SELECT SONG scherm** weer. (pag. 260).

F5

DeleteSong

Geeft het **DELETE SONG scherm** weer. (pag. 61).

Als de cursor in de onderste regel is

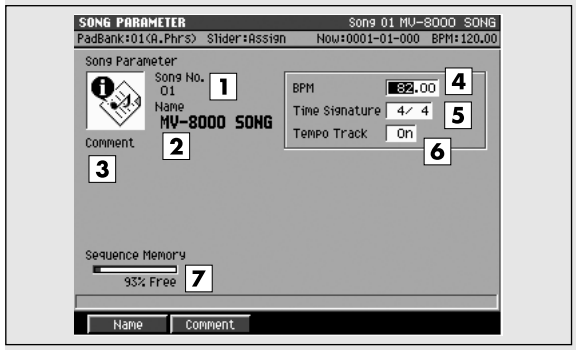
F1

Copy As New

Geeft de **COPY AS NEW SONG popup** weer. (pag. 262).

SONG PARAMETER scherm

Hier kunt u instellingen voor het huidige nummer maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SETUP

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Song No. (Song number)

Dit is het songnummer. U kunt met de MV-8000 maximaal 16 songs in een project gebruiken, en deze songs zijn 1 ~16 genummerd.

2. Song Name

Dit is de naam van de song.

3. Comment

Dit is een opmerking die u aan de song kunt toevoegen. U kunt maximaal veertig tekens gebruiken voor uw opmerking.

HINT

Om een songnaam in te voeren, drukt u op [F1 (Name)] om bij de **EDIT COMMENT popup** (pag. 256) te komen. Om het commentaar in te voeren drukt u op [F2 (Comment)] om bij de **EDIT COMMENT popup** (pag. 256) te komen.

4. BPM (Song tempo)

Hiermee stelt u het tempo van de song in.

Bereik: tab 5.00 ~[100.00]~300.00

5. Time Signature

Bepaalt de tijdsindeling van een song. Hiermee wordt het aantal noten in een maat en hun waarde bepaald.

Waarde	Uitleg
Number	1~[4]~32
Type	2 (halve noten) [4] kwart noten, 8 (achtste noten), 16 (zestiende noten)

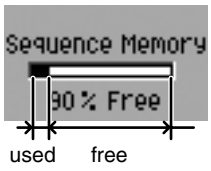
6. Tempo Track

Bepaalt of het Tempo Track (een spoor dat het tempo en de tijdsindeling bevat) gebruikt zal worden.

Waarde	Uitleg
[Off]	Het tempospoor zal niet gebruikt worden. De Song parameter-instellingen BPM en tijdsindeling zullen bepalen hoe de song afgespeeld wordt.
On	Het tempospoor zal wel gebruikt worden. De BPM en de tijdsindeling zullen afgesteld worden op de data uit de track.

7. Sequence Memory

Laat zien hoeveel geheugen er beschikbaar is voor het opnemen van sequence data.



F-toetsen

F1

Naam

Geef de **EDIT NAME popup** weer. (pag. 197).

F2

Comment

Geeft de **EDIT COMMENT popup** weer. (pag. 256).

EDIT COMMENT popup

U kunt hier een opmerking aan het huidige project en de huidige song toevoegen.

Toelichting bij elk gedeelte

1. Comment

Voeg een opmerking aan het huidige project of de huidige song toe. U kunt maximaal vijftig tekens voor uw opmerking gebruiken.

HINT
U mag de opmerking weglaten, als u dat wilt.

Zie voor meer informatie over het invoeren van tekens Quick Start 'Inputting text' (pag. 9)

F-toetsen

F2
Insert Space

Zet een spatie op plek, waar de cursor zich bevindt.

F3
Delete

Wist het teken op de plek, waar de cursor zich bevindt.

F4
A→a/a→A (switch character case)

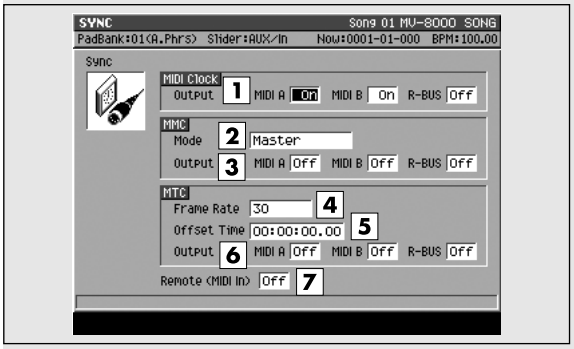
Maakt van het teken dat zich op de plek van de cursor bevindt een hoofd of een kleine letter.

F5
OK

Slaat de naam op, en sluit de COMMENT EDIT popup.

SYNC scherm

Hier kunt u synchronisatie instellingen maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) → F2

Toelichting bij elk gedeelte

1. MIDI Clock Output

Selecteert de verbinding (MIDI OUT A, MIDI OUT B of R-BUS) waarmee de MIDI Clock verstuurd zal worden. (output).

Parameters	Waarde
MIDI OUT A	[Off], On
MIDI OUT B	[Off], On
R-BUS	[Off], On

MEMO
De R-BUS is beschikbaar als de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) is geïnstalleerd.

2. MMC Code

Specificeert het apparaat dat via MMC (MIDI Machine Control) bestuurd gaat worden.

Waarde	Uitleg
[Master]	De MV-8000 zal MMC versturen om andere aangesloten apparaten te besturen.
Slave (MIDI)	De MV-8000 zal MMC data van een aangesloten apparaat ontvangen, en hierdoor bestuurd worden.
Slave (R-BUS)	

3. MMC Output

Specificeert de verbinding waarmee de MMC verzonden zal worden wanneer de MMC Modus Master is.

Parameters	Waarde
MIDI OUT A	[Off], On
MIDI OUT B	[Off], On
R-BUS	[Off], On

MEMO
De R-BUS is beschikbaar als de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) is geïnstalleerd.

4. MTC Frame Rate

Specificeert het formaat, waarmee de MTC door de MV-8000 verstuurd zal worden (output).

Waarde	Uitleg
[30]	30 frames per seconde
29.97ND	29.97 frames per seconde, geen frame drop
29.97D	29.97 frames per seconde, met frame drop
25	25 frames per seconde
24	24 frames per seconde

5. MTC Offset Time

Specificeert het tijdsverschil tussen de sequencer, en de MTC-timing wanneer de MV-8000 MTC-gesynchroniseerd is met een ander apparaat.

Bereik: [00h00m00s00f]~23h59m59s##f

6. MTC Output

Specificeert de verbinding waarmee de MMC verzonden zal worden wanneer de MMC Modus Master is.

Parameters	Waarde
MIDI OUT A	[Off], On
MIDI OUT B	[Off], On
R-BUS	[Off], On

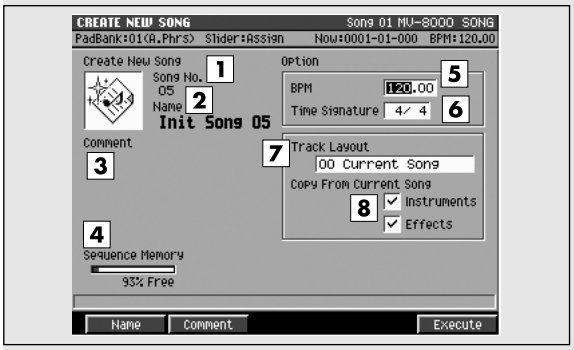
7. Remote (MIDI In)

Specificeert of de Start/Stop-opdracht (MMC) die van een aangesloten apparaat ontvangen wordt de sequencer bestuurt.

Bereik: [Off], On

CREATE NEW SONG scherm

Hier kunt u een nieuwe song binnen het huidige project maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (plaats de cursor op de bovenste rij iconen) → F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Song No. (Song number)

Dit is het songnummer. U kunt met de MV-8000 maximaal zestien songs in een project hebben, en deze zijn 1~16 genummerd. Wanneer U in dit scherm komt, zal het laagste songnummer dat niet gebruikt wordt automatisch toegewezen worden.

2. Song Name

Dit is de naam van de song. Als u in dit scherm komt zal 'Init Song ##' als een tijdelijke naam automatisch toegewezen zijn. (## zal een nummer zijn dat nog niet als bestandsnaam bestaat, om conflicten te voorkomen.)

HINT

Druk op [F1 (Name)] als u meteen een songnaam en een opmerking wilt toevoegen. De **EDIT NAME popup** (pag. 197) verschijnt.

3. Comment

Dit is een opmerking die u aan de song kunt toevoegen. U kunt maximaal vijftig tekens gebruiken voor uw opmerking.

HINT

Om een songnaam in te voeren, drukt u op [F1 (Name)] om bij de **EDIT COMMENT popup** (pag. 256) te komen. Om het commentaar in te voeren, drukt u op [F2 (Comment)] om bij de **EDIT COMMENT popup** (pag. 256) te komen.

4. Sequence Memory

Geeft weer hoeveel sequence data er in de DIMM opgeslagen is, zowel numeriek als grafisch.

5. BPM (Song Tempo)

Specificeert het tempo van de song in BPM-eenheden (het aantal kwart-noot beats per minuut)

Bereik: 5.00~[100.00]~300.00

6. Time Signature

Bepaalt de tijdsindeling van een song. Hiermee wordt het aantal noten in een maat en hun waarde bepaald.

Waarde	Uitleg
Number	1~[4]~32
Type	2 (halve noten) [4] kwart noten, 8 (achtste noten), 16 (zestiende noten)

7. Track Layout

Verscheidene basis spoorconfiguraties zijn voor uw gemak in het geheugen opgeslagen. U kunt deze gebruiken om een nieuwe song aan te maken.

Waarde	Uitleg
[00 Current Song]	Maakt een song met hetzelfde spoorconfiguratie als de huidige song.
01 Very Simple	Maakt een song met één MIDI track en één audiotrack.
02 MIDI Sequencer	Maakt een song met zestien MIDI tracks.
03 Audio Recorder	Maakt een song met acht audiotracks.
04 Basic	Maakt een song met zestien MIDI tracks en acht audiotracks.

8. Copy From Current Song

U kunt parameters of data van de huidige song naar een nieuwe song kopiëren. Voeg markeringsteken ✔ toe aan de parameters die u wilt kopiëren.

Waarde	Uitleg
Instruments	Instrumentinstellingen en samples
Effects	Effect (MFX, Dly/Cho, Rev) instellingen

MEMO

Als u een song aanmaakt zonder 'Instruments' aan te vinken, zullen alle instrumentplaatsen 'Init Patch' weergeven, en zal er een geen geluid te horen zijn totdat u deze instellingen verandert.

F-toetsen

F1

Name

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u een naam en een opmerking aan uw nieuwe song kunt toewijzen.

F2

Comment

Geeft de **EDIT COMMENT popup** (pag. 256) weer.

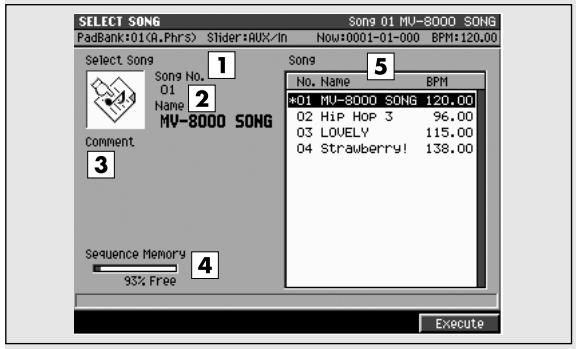
F5

Execute

Maakt een song met de door ingestelde parameters. De nieuwe song zal de geselecteerd worden, en het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

SELECT SONG scherm

Hier kunt u de huidige song veranderen door de gewenste song terug te halen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F4

Toelichting bij elk gedeelte

1. Song No. (Song number)

Dit is het songnummer. U kunt met de MV-8000 maximaal 16 songs in een project gebruiken, en deze songs zijn 1 ~16 genummerd.

2. Song Name

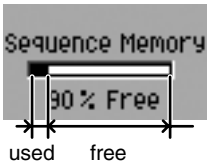
Dit is de naam van de song.

3. Comment

Dit is een opmerking, die u aan de song kunt toevoegen.

4. Sequence Memory

Geeft weer hoeveel sequence data er in de DIMM opgeslagen is, zowel numeriek als grafisch.



5. Song List

Zet de songs van het huidige project in een lijst. De song die u met de cursor heeft geselecteerd zal oplichten.

MEMO

Het huidige nummer heeft een sterretje [*] bij zijn naam.

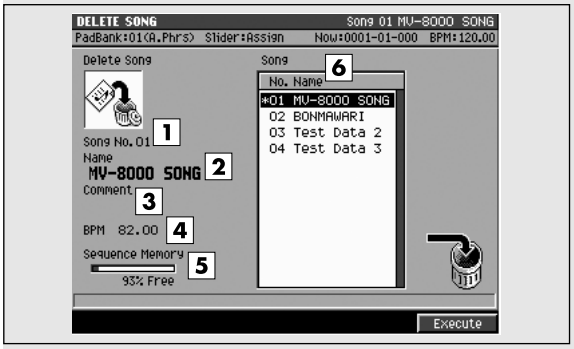
F-toetsen

F5 **Select**

Selecteer de song, die zich op de plek van de cursor bevindt. Die song zal de huidige worden, en het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

DELETE SONG scherm

Hier kunt u ongewenste songs wissen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Song No. (Song number)

Dit is het songnummer. U kunt met de MV-8000 maximaal 16 songs in een project gebruiken, en deze songs zijn 1 ~16 genummerd.

2. Song Name

Dit is de naam van de song.

3. Comment

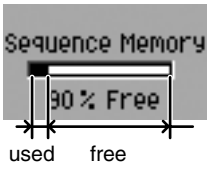
Dit is een opmerking die u aan de song kunt toevoegen.

4. BPM

Geeft het tempo van de song weer dat u met de cursor geselecteerd heeft.

5. Sequence Memory

Geeft weer hoeveel sequence data er in de DIMM opgeslagen is, zowel numeriek als grafisch.



6. Song List

Zet de songs van het huidige project in een lijst. De song die u met de cursor heeft geselecteerd zal oplichten.

MEMO

Het huidige nummer heeft een sterretje '*' bij zijn naam.

F-toetsen

F5 Select

Wist de song, die u met de cursor geselecteerd heeft.

MEMO

U kunt niet de huidige song wissen. (De song met het sterretje '*' bij zijn naam.)

Als het beeldscherm 'Delete song #### Are you sure?' weergeeft

Uw instellingen zullen verloren gaan, tenzij u uw huidige project opslaat, voordat u de song wist.

Wanneer u een song probeert te wissen, zal er een bevestiging 'Delete song #### Are you sure?' (#### is de songnaam die u met de cursor geselecteerd heeft) weergegeven worden.

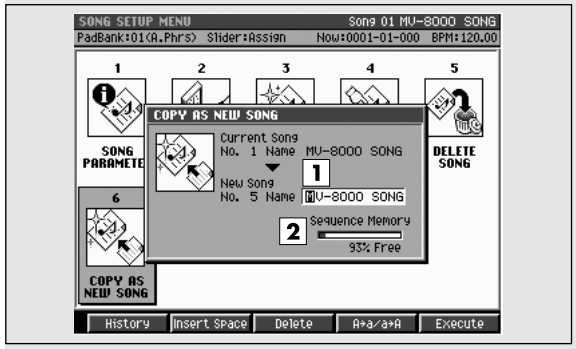
F-toets	Uitleg
F1 No	Om te annuleren, zonder te wissen.
F5 Yes	Om de song te wissen.

NOTE

Er is geen manier om gewiste data te herstellen (tenzij u van tevoren een backup heeft gemaakt). Roland is niet verantwoordelijk voor het herstellen van verloren data of voor enige schade die veroorzaakt is door dit verlies.

COPY AS NEW SONG popup

Hier kunt u de huidige song kopiëren, en de huidige song naar de resulterende kopie schakelen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SEQUENCE → (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) → F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Naam

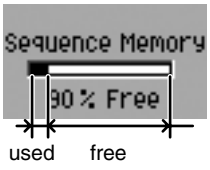
Wijs een naam aan de song toe. U kunt namen toewijzen die maximaal twaalf tekens bevatten.

MEMO
Wanneer dit scherm wordt weergegeven, zal de naam automatisch een nummer in het elfde of twaalfde teken bevatten, om conflicten met bestaande songnamen te voorkomen.

Zie voor meer over het invoeren van tekens ‘Inputting text’ (Snelle start, pag. 9)

2. Sequence Memory

Geeft weer hoeveel sequence data er in de DIMM opgeslagen is, zowel numeriek als grafisch.



F-toetsen

F-toetsen

F1 **History**

U kunt de tien laatst in de EDIT NAME popup ingevoerde namen terughalen (en opnieuw invoeren). Selecteer de naam met de cursor in de History-lijst en druk op [ENTER].

F2 **Insert Space**

Zet een spatie op plek, waar de cursor zich bevindt.

F3 **Delete**

Wist het teken op de plek, waar de cursor zich bevindt.

F4 **A→a/a→A (wissel hoofdletters)**

Maakt van het teken dat zich op de plek van de cursor bevindt een hoofd- of een kleine letter.

F5 **Execute**

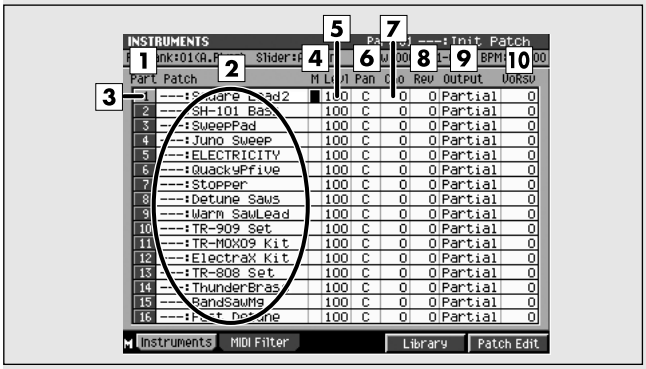
Maakt een song met de door ingestelde parameters. De nieuwe song zal de geselecteerd worden, en het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

INSTRUMENTEN

Hier kunt u instellingen maken die met instrumenten te maken hebben.

INSTRUMENT scherm

Hier zult u hoofdzakelijk PATCH instellingen (een 'patch' is analoog aan een individueel instrument) maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- INSTRU-MENTS

Toelichting bij elk gedeelte

1. Part number

Het nummer van het huidig geselecteerde deel zal oplichten.

2. Patch

Dit gebied toont de patchnamen.

3. Current part

De parti,j die door de cursor geselecteerd is, wordt de 'huidige partij'genoemd. De partijnummer zal oplichten.

4. M (Mute)

Specificeert de 'mute'-status van elke partij.

Waardes: [Off], On

5. Levl (Level)

Stelt het volume van elke partij in.

Bereik: 0~[100]~127

6. Pan

Stelt de pan van elke partij in.

Bereik: L63~[0]~R63

7. Cho (Delay/chorus send level)

Stuurt de audio van de partij naar het delay/chorus-effect.

Bereik: [0]~127

8. Rev (Reverb send level)

Stuurt de audio van de partij naar het reverb effect.

Bereik: [0]~127

9. Output (Output Assign)

Specificeert de output-bestemming van de audio van de partij.

Bereik: [Partial], Mix, AUX1~AUX4, MLT1~MLT8, MLT1/2~MLT17/8

10. VoRsv (Voice reserve)

Specificeert het aantal stemmen dat gereserveerd wordt voor elke partij als u meer dan 32 polyphonische stemmen probeert af te spelen.

Bereik: [0]~32

MEMO

De totale waarde voor deze instelling voor alle parts is maximaal 32. U kunt geen instellingen maken, die ervoor zorgen dat het totaal hoger uitkomt.

MEMO

De MV-8000 heeft een maximum van 64 polyphonische stemmen. Het eigenlijke aantal beschikbare noten hangt niet alleen af van het aantal noten dat u aan het bespelen bent, maar ook aan het aantal Partials dat door elke patch gebruikt wordt, en het aantal samples dat elke Partial bevat. U berekent op deze manier de polyphonie die de MV-8000 afspeelt bij één patch.
(aantal stemmen) = (aantal Partials in de patch die wordt afgespeeld) x (aantal kanalen dat voor de Partial gebruikt wordt [SMT]).

Zie voor meer informatie over de Voice reserve **Om een specifieke hoeveelheid polyfonie toe te bedelen** (pag. 48).

F-toetsen en het menu

F1

Instruments

Geeft het **INSTRUMENT scherm** weer. (pag. 263).

F2

MIDI Filter

Geeft het **MIDI FILTER scherm** weer. (pag. 265).

F4

Library

Geeft het **PATCH LIBRARY scherm** weer. (pag. 266).

F5

Patch Edit

Geeft het **PATCH EDIT scherm** weer. (pag. 267).

MENU

Menu

Open het INSTRUMENTS MENU.

Menu-onderdelen

1. **Save Patch**

   Geeft het **SAVE PATCH scherm** weer. (pag. 297).

2. **Load Patch**

   Geeft het **LOAD PATCH scherm** weer. (pag. 296).

3. **Copy Part**

   Geeft de **COPY PART popup** weer. (pag. 298).

4. **Initialize Part**

   'Initialize Current Part. OK?' verschijnt. Dit wist de instellingen van het huidige part, waardoor de standaardinstellingen weer van kracht worden.

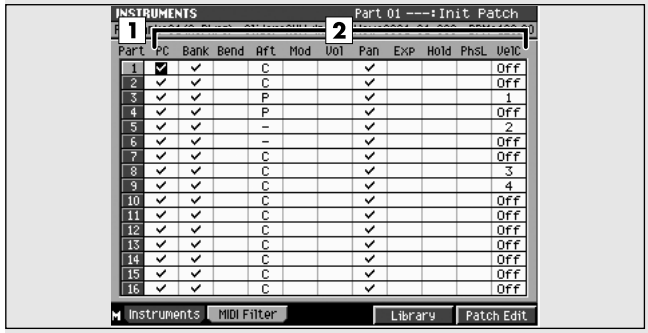
F-toets	Uitleg
F1 No	Om terug te keren zonder de instellingen te maken.
F5 Yes	Om de instellingen te maken.

5. **Delete Patch**

   Wis de patch, die aan het huidige part is toegewezen.

MIDI FILTER scherm

U kunt bij de MIDI opdrachten die voor het huidige part ontvangen worden specificeren voor welke ervan de ontvangst aangezet wordt.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F2

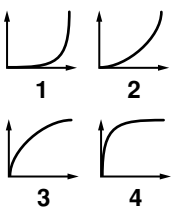
Toelichting bij elk gedeelte

1. Part number

Het nummer van het huidig geselecteerde part zal oplichten.

2. MIDI opdrachten

Hier kunt u specificeren welke MIDI opdrachten voor welke ontvangst worden gebruikt. Ontvangst is aangezet bij opdrachten met een ✔.

Param.	Uitleg	Range
PC	Program Change opdracht ontvangst	Off, [On (✔)]
Bank	Bank Select opdracht ontvangst	Off, [On (✔)]
Bend	Pitch Bender opdracht ontvangst	Off, [On (✔)]
Aft	Channel Aftertouch of Polyphonic Aftertouch opdracht ontvangst	- (Off), [C (channel)], P (poly)
Mod	Modulation opdracht ontvangst	[Off], On (✔)
Vol	Volume opdracht ontvangst	[Off], On (✔)
Pan	Pan opdracht ontvangst	Off, [On (✔)]
Exp	Expression opdracht ontvangst	[Off], On (✔)
Hold	Hold 1 opdracht ontvangst	[Off], On (✔)
PhsL	Phase lock parameter. Dit synchroniseert exact de timing wanneer opdrachten ontvangen worden die precies tegelijk afgespeeld worden.	[Off], On (✔)
Velocity Curve	Velocity Curve. Kiest de velocity curve waarmee de velocity waardes van uw toetsenbord etc. worden bewerkt. Als u simpelweg de normale velocity van uw toetsenbord wilt gebruiken, zet u dit op Off.	[Off], 

NOTE

Als de PhsL (Phase Lock) aanstaat, zal de partij pas afgespeeld worden, nadat alle noten klaar zijn om afgespeeld te worden. Dit betekent, dat in sommige gevallen er enige tijd kan verstrijken tussen het verzenden en het daadwerkelijk afspelen van een noot.

F-toetsen

F1 **Instruments**

Geeft het **INSTRUMENT scherm** weer. (pag. 263).

F2 **MIDI Filter**

Geeft het **MIDI FILTER scherm** weer. (pag. 265).

F4 **Library**

Geeft het **PATCH LIBRARY scherm** weer. (pag. 267).

F5 **Patch Edit**

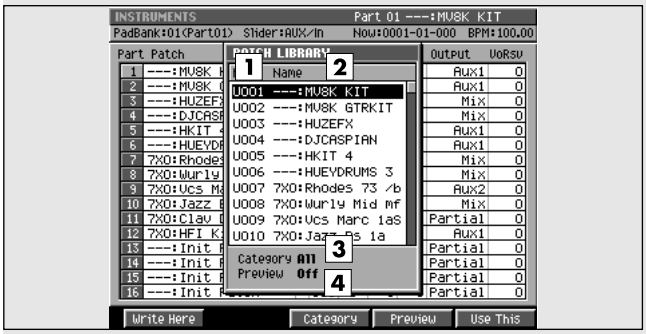
Geeft het **PATCH EDIT scherm** weer. (pag. 267).

MENU **Menu**

Geeft het INSTRUMENTS MENU weer. Weergegeven Menu onderdelen zijn hetzelfde als die op pagina 264.

PATCH LIBRARY scherm

Hier kunt een patch uit de patch bibliotheek selecteren, en deze de huidige patch maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- [INSTRUMENTS] → [F4]

Toelichting bij elk gedeelte

1. No. (Patch library nummer)

De patches in de library zijn genummerd van U001~U128.

2. Name

Geeft de patchnamen en -categorieën weer. De patch die u met de cursor geselecteerd heeft zal oplichten.

3. Category

Geeft een categorienaam weer. De categorie die u eerder heeft geselecteerd zal hierin weergegeven worden.

4. Preview

Als dit aanstaat, zal de patch die u met de cursor geselecteerd heeft tijdelijk aan de pads toegewezen worden, waardoor u deze kunt uitproberen.

F-toetsen

F1

Write Here

Geeft de Write Current Patch-oprdacht weer. Als u erna op [F5 (Yes)] drukt, zal de patch van het huidige part opgeslagen worden op de locatie van de cursor in de lijst. Als u niet wilt opslaan, drukt u op [F1 (No)].

F3

Category

Geeft de **SELECT CATEGORY popup** weer. (pag. 199). Hier kunt u de categorie selecteren, waarin de patch in de patch library lijst weergeven zal worden.

F4

Preview

Schakelt tussen het aan en uit staan van patch preview.

F5

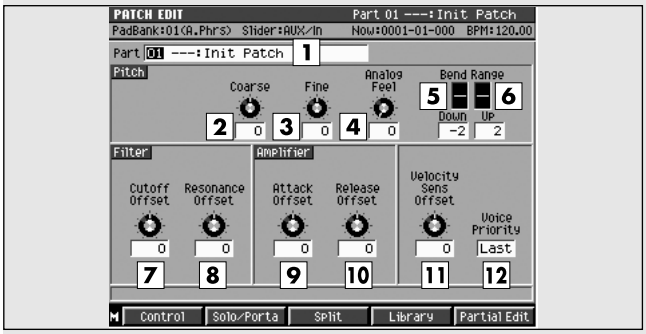
Use This

De patch, die u met de cursor geselecteerd heeft zal de patch voor het huidige part worden, en het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263). zal weergegeven worden.

Als u beslut om de popup te verlaten zonder iets te doen, drukt u op [EXIT].

PATCH EDIT scherm

Hier kunt u de patch van het huidige part bewerken, en output-instellingen maken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- INSTRU-MENTS → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current part, current patch name

Geeft het geselecteerde partijnummer en de patch naam weer.

2. Coarse (Coarse tune)

Hiermee kunt u de toonhoogte van elke partij instellen, in stappen van 1 halve toon.

Bereik -48~[0]~+48 (+/-4 octaven)

3. Fine (Fine tune)

Past de toonhoogte van elke part aan in stappen van een cent.

Bereik: -50~[0]~+50

Eén cent = 1/100ste van een halve toon

4. Analog Feel

Specificeert de diepte van de 1/f modulatie die op de patch toegepast wordt. (1/f modulatie is een plezierige en natuurlijke modulatie ratio die ook voorkomt in bijvoorbeeld een ruisende wind.) Door deze '1/f modulatie' toe te passen kunt u de natuurlijke instabiliteit van een analoge synthesizer imiteren.

Bereik: [0]~127

5. Pitch Bend Range Down

Specificeert de hoeveelheid, waarmee de toonhoogte van de patch (in semitonen) verandert, wanneer u de toonhoogte bender omlaag beweegt.

Bereik: -48 (-4 octaven)~[2]~0

6. Pitch Bend Range Up

Specificeert de hoeveelheid, waarmee de toonhoogte van de patch (in semitonen) verandert, wanneer u de pitch bender omhoog beweegt.

Bereik: 0~[+2]~+48 (+4 octaven)

7. Filter Cutoff Offset

Past een relatieve aanpassing toe op de cutoff frequentie van de patch.

Bereik: -63~[0]~+63

8. Filter Resonance Offset

Past een relatieve aanpassing toe op de resonantie (nadruk in de regio van de cutoff frequentie) van de patch.

Bereik: -63~[0]~+63

MEMO

Het excessief verhogen van deze waarde kan leiden tot oscillatie en vervorming.

9. Amplifier Attack Offset

Specificeert het moment van wanneer de patch wordt afgespeeld (note-on) tot het geluid begint.

Bereik: -63~[0]~+63

10. Amplifier Release Offset

Specificeert het moment, van waar de patch wordt losgelaten (note-off) tot het geluid wegsterft.

Bereik: -63~[0]~+63

11. Velocity Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Past een aanpassing toe op de velocitygevoeligheid van het hele part terwijl de velocity gevoeligheden van de patches behouden worden, ingesteld met de volgende parameters.

- **Filter Velo Curve Sens (Filter Velocity Curve Sensitivity)** (pag. 290)
- **Level Velo Curve Sens (Level Velocity Curve Sensitivity)** (pag. 292)

Bereik: -63~[0]~+63

NOTE

Deze instelling wordt toegevoegd aan alle velocity sensitivity waardes van elke Partial. Dit betekent dat (bijvoorbeeld) als de velocity gevoeligheid van een Partial al op +63 (maximale waarde) ingesteld is, zal het instellen van deze instelling op een positieve '+' waarde geen verandering in het geluid teweegbrengen.

12. Voice Priority

Specificeert hoe noten gerangschikt worden wanneer de maximale polyphony (64 stemmen) overschreden wordt.

Waarde	Uitleg
Last	De laatst afgespeelde stemmen zullen prioriteit krijgen. Stemmen zullen opeenvolgend uitgezet worden, beginnend met de stemmen die als eerste afgespeeld werden van stemmen die op het moment te horen zijn.
Loud (Loudest)	De stemmen met het hoogste volume zullen prioriteit krijgen. Stemmen zullen opeenvolgend uitgezet worden, beginnend met de stemmen die het laagste volume hebben van de stemmen die op het moment te horen zijn.

F-toetsen en menu

F1

Control

Geeft het **PATCH EDIT (CONTROL) scherm** weer. (pag. 269).

F2

Solo/Porta (Solo/Portamento)

Geeft het **PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) scherm** weer. (pag. 272).

F3

Split

Geeft het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** (pag. 271) weer.

F4

Library

Geeft het **PATCH LIBRARY scherm** (pag. 274) weer.

F5

Partial Edit

Geeft het Partial **EDIT scherm** (pag. 274) weer.

MENU

Menu

Geeft het PATCH EDIT MENU weer.

Menu onderdelen

1. Patch Name

Geeft de **EDIT NAME popup** (p197) weer, waar u de naam van de huidige patch kunt instellen.

2. Save Patch

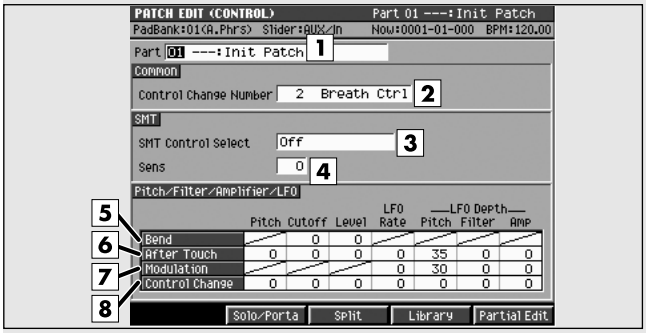
Geeft het **SAVE PATCH scherm** (pag. 297) weer.

3. Load Patch

Geeft het **LOAD PATCH scherm** (pag. 296) weer.

PATCH EDIT (CONTROL) scherm

MIDI opdrachten, die door de partij ontvangen worden, kunnen gebruikt worden om verschillende parameters van de Partial te controleren, volgens de instellingen die u hier maakt.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F5 → F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current part, current patch name

Geeft het nummer en de patch naam weer van de partij, die u geselecteerd heeft.

2. Control Change No. (Control Change number)

Specificeert het besturingsveranderingsnummer, dat gebruikt wordt, wanneer u SMT Control Select op Control Change instelt. De gekozen besturingsverandering kunt u gebruiken om de toonhoogte, filter en versterker delen van het ingangssignaal te besturen.

Bereik: 0~[2]~127

3. SMT Control Select

Specificeert het type MIDI opdracht dat gebruikt wordt om SMT te besturen.

Waarde	Uitleg
Off	Geen controle.
Bend	Pitch Bend controle.
Aftertouch	Aftertouch controle.
Modulation	Modulatie controle.
Control Change	Controle met besturingsveranderingen (het besturingsveranderingnummer wordt gespecificeerd door de Control Change No parameter)

MEMO

U kunt de SMT controleren met de velocity of met de bovenstaande MIDI opdracht. U kunt niet tegelijk velocity en de bovenstaande opdrachten gebruiken. Als u de velocity wilt gebruiken om dit te controleren, dient u de SMT Velocity Control parameter op 'On' te zetten in de **PARTIAL EDIT (SMT) scherm** (pag. 287).

4. Sens (Sensitivity)

Stelt de hoeveelheid effect in, dat door de 'Matrix Control' wordt toegepast. Als u de geselecteerde parameter positief wilt wijzigen, bijvoorbeeld een hogere waarde, naar rechts, sneller, etc, kies dan een positieve (+) waarde. Als u de geselecteerde parameters negatief wilt wijzigen, bijvoorbeeld een lagere waarde, naar links, langzamer, etc., kies dan een negatieve (-) waarde. Wanneer positief en negatief allebei zijn geselecteerd, zijn de veranderingen des te groter als de waarde stijgt of daalt. Zet deze instelling op '0' als u dit effect niet wilt toepassen.

Bereik: -63~[0]~+63

5. Bend (Pitch Bend)

Specificeert de parameter die gecontroleerd wordt wanneer Bend-opdrachten ontvangen worden.

6. Aftertouch

Specificeert de parameter die gecontroleerd wordt wanneer Aftertouch-opdrachten ontvangen worden.

7. Modulation

Specificeert de parameter die gecontroleerd wordt wanneer Modulation-opdrachten ontvangen worden.

8. Control Change

Specificeert de parameter die gecontroleerd wordt wanneer besturingsveranderingen ontvangen worden. (het besturingsveranderingnummer wordt toegewezen door Control Change No).

Patch parameters, die gecontroleerd worden, wanneer control data ontvangen wordt

Value	Uitleg
Pitch	Specificeert de hoeveelheid toonhoogte verandering. Dit kunt u in stappen van een halve toon instellen. Bereik: -48~[0]~+48 MIDI opdracht:Aftertouch, Control Change
Cutoff	Stel de filter cutoff frequentie in. Bereik: -63~[0]~+63 MIDI opdracht:Bend, Aftertouch, Control Change
Level	Stel het amplifier level in. Bereik: -63~[0]~+63 MIDI opdracht:Bend, Aftertouch, Control Change
LFO Rate	Bepaalt de LFO. Bereik: -63~[0]~+63 MIDI opdracht:Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Pitch	Bepaalt de toonhoogte verandering (vibrato), die door de LFO wordt voortgebracht. Bereik: -63~+63 Beginwaarde:Aftertouch=[+10] Modulation=[+10] ControlChange=[0] MIDI opdracht:Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Filter	Bepaalt de verandering in filter cutoff frequentie ('growl'), die door de LFO wordt voortgebracht. Bereik: -63~[0]~+63 MIDI opdracht:Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Amplifier	Bepaalt de verandering in versterking (tremolo), die door de LFO wordt voortgebracht. Bereik: -63~[0]~+63 MIDI opdracht:Aftertouch, Modulation, Control Change

F-toetsen

F2

Solo/Porta (Solo/Portamento)

Geeft het **PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) scherm** (pag. 272) weer.

F3

Split

Geeft het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** (pag. 271) weer.

F4

Library

Geeft het **PATCH LIBRARY scherm** (pag. 266) weer.

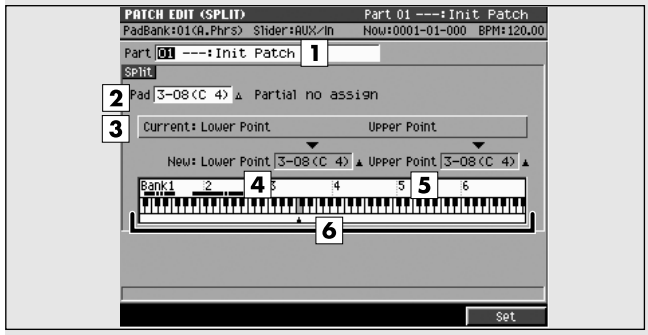
F5

Partial Edit

Geeft het Partial **EDIT scherm** (pag. 274) weer.

PATCH EDIT (SPLIT) scherm

Hier kunt u Partials aan een specifiek toetsbereik toewijzen (nootnummers).



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current part, current patch name

Geeft het geselecteerde partijnummer en de patch naam weer.

2. Pad

De gekozen pad zal klinken in het gebied tussen het Lower Point en het Upper Point. Geeft de naam van de sample die aan de pad is toegewezen weer.

3. Current Lower Point/Upper Point

Geeft het laagste nootnummer en hoogste nootnummer van het pad weer.

4. New Lower Point

Specificeert het laagste nootnummer weer dat gebruik zal maken van het geluid, dat door de Partial parameter gespecificeerd wordt.

5. New Upper Point

Specificeert het hoogste nootnummer weer, dat gebruik zal maken van het geluid, dat door de Partial parameter gespecificeerd wordt.

NOTE

U kunt niet het Lower Point hoger dan het Higher Point instellen, en ook niet andersom.

6. Toetsenbord

Het gebied tussen New Lower Point en New Higher Point wordt in kleur (grijs) weergegeven. Elk van deze toetsen (pads) wijzen naar hetzelfde Partial. Een punt of lijn wordt boven de toetsen (pads) weergegeven die aan een Partial toegewezen zijn.

F-toetsen

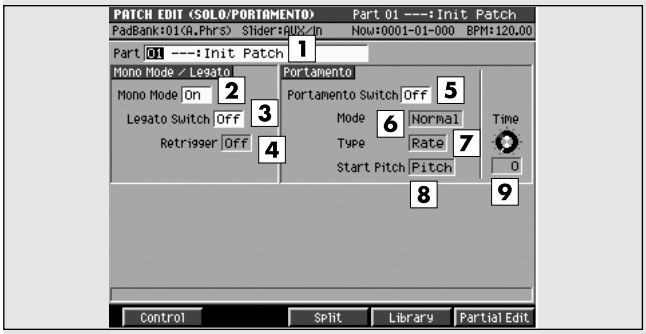
F5

Set

Zet de instellingen aan.

PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) scherm

Hier kunt u polyfonie/monofonie, portamento of patch instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current part, current patch name

Geeft het geselecteerde partijnummer en de patch naam weer.

2. Mono Modus

Specificeert of het patch polyfonisch (Off) of monotoon (On) afgespeeld wordt. De 'On' instelling is effectief, wanneer u een patch met een solo-instrument afspeelt, zoals een sax of fluit.

Range	Uitleg
[Off]	Twee of meer noten kunnen tegelijk afgespeeld worden.
On	Alleen de laatst-afgespeelde noot zal worden afgespeeld.

3. Legato Switch

Deze instelling bepaalt of Legato wel (On) of niet (Off) gebruikt zal worden.

Met de Legato parameter op 'On', zal het indrukken van een toets, terwijl u de vorige toets ingedrukt houdt, als gevolg hebben dat de toonhoogte van de vorige toon naar de toonhoogte van huidige toon veranderen zal, terwijl deze de hele tijd blijft klinken. Dit zorgt voor een gladde overgang tussen tonen, wat effectief is als u de hammering-on en pulling-off technieken van een gitarist wilt nabootsen.

Waardes: [Off], On

MEMO
Legato Switch kan gebruikt worden, wanneer de Mono Modus parameter op 'On' staat.

4. Retrigger (Legato Retrigger)

Deze instelling bepaalt of geluiden wel (On) of niet (Off) opnieuw worden afgespeeld, terwijl u legato gebruikt. Normaliter laat u deze parameter op 'On'. Wanneer u deze instelling op 'Off' zet, en u drukt op een toets, terwijl u een andere toets ingedrukt houdt, zal alleen de toonhoogte veranderen zonder dat de nieuwe noot wordt afgespeeld.

Waardes: [Off], On

MEMO
De Legato Retrigger kan gebruikt worden, wanneer de Mono Modus parameter op 'On' staat, en de Legato Switch parameter ook op 'On' staat.

MEMO
Stel dat u de Legato Switch op 'On' heeft, en de Legato Retrigger of 'Off'. Wanneer u nu een legato probeert te laten klinken (door een hogere toets in te drukken, terwijl u een lagere toets ingedrukt houdt), kan het voorkomen dat de toonhoogte niet helemaal tot de waarde kan stijgen die u bedoeld had (de toonhoogte zal ongeveer in het midden stoppen met verhogen). Dit kan veroorzaakt worden, doordat de grens van toonhoogte verhoging, die bepaald wordt bij het wave level, overschreden wordt. Daarnaast komt het voor dat een patch niet meer in MONO afgespeeld wordt als er verschillende hoge toonhoogtes gebruikt worden voor de waves van een Patch met meerdere tonen. Wanneer u grote toonhoogte veranderingen maakt, dient u de Legato Retrigger op 'On' te zetten.

HINT
Set dit op 'Off', wanneer u Wind en String phrases gebruikt of wanneer u modulation gebruikt met het mono synth toetsenbord geluid.

5. Portamento Switch

Bepaalt of het portamento effect wel (On) of niet (Off) gebruikt wordt.

Bereik: [Off], On

?
Portamento is een effect, dat de veranderingen in

toonhoogte tussen de afgespeelde noten vloeiend laat verlopen.

HINT

Door portamento te gebruiken met de Mono Modus parameter op 'On', kunt u slide performance technieken nabootsen die op een viool of een soortgelijk instrument gebruikt worden.

6. Portamento Modus

Bepaalt de afspeelvoorwaarden waar portamento bij gebruikt wordt.

Waarde	Uitleg
[Normal]	Portamento wordt altijd gebruikt.
Legato	Portamento wordt alleen gebruikt, wanneer u legato speelt. (Wanneer u de volgende toets indrukt, voordat u de vorige toets heeft losgelaten).

7. Portamento Type

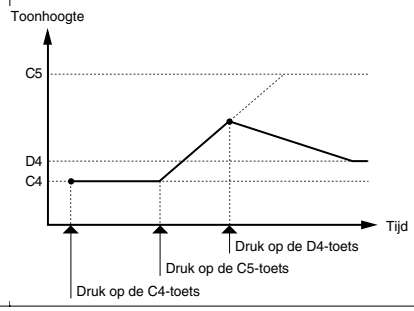
Bepaalt het type portamento.

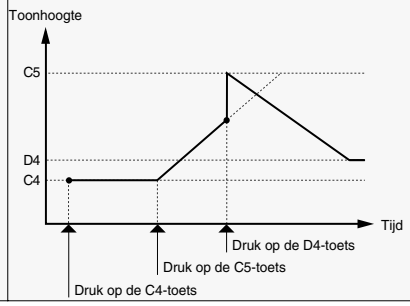
Value	Uitleg
Rate	De duur van het effect wordt bepaald door de afstand tussen de twee toonhoogtes.
Time	De duur van het effect blijft altijd hetzelfde, ongeacht de afstand tussen de toonhoogtes.

8. Portamento Start Pitch

Wanneer een andere toets wordt ingedrukt ,terwijl een portamento toonhoogte change wordt afgespeeld, zal er een nieuwe toonhoogte verandering beginnen. Deze instelling bepaalt bij welke toonhoogte de verandering begint.

Waarde	Uitleg
Pitch	Begint een nieuwe portamento, wanneer een nieuwe toets wordt ingedrukt terwijl de toonhoogte aan het veranderen is.
Note	Portamento begint opnieuw vanaf de toonhoogte waar de huidig afgespeelde verandering afgelopen zou zijn.





9. Portamento Time

Wanneer portamento gebruikt wordt, bepaalt deze instelling de duur van de toonhoogte verandering. Hogere instellingen zorgen ervoor dat de toonhoogte wijziging naar de volgende toon langer zal duren.

Bereik: [0]~127

F-toetsen

F1

Control

Geeft het **PATCH EDIT (CONTROL) scherm** weer. (pag. 269)

F3

Split

Geeft het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** weer. (pag. 271)

F4

Library

Geeft het **PATCH LIBRARY scherm** weer. (pag. 266)

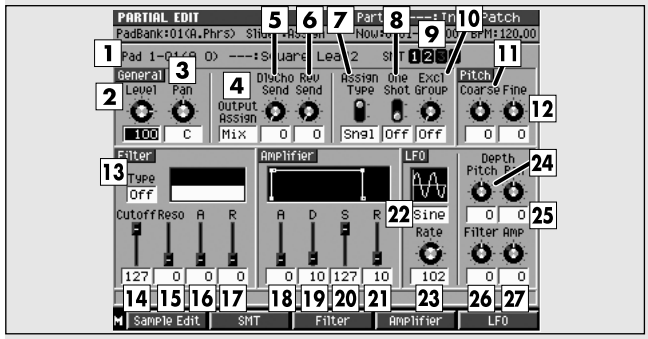
F5

Partial Edit

Geeft het Partial **EDIT scherm** weer. (pag. 274)

PARTIAL EDIT scherm

Hier kunt u de Partial die door de patch gebruikt wordt bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

INSTRU-MENTS → F5 → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Note number, Partial name

Geeft het nootnummer en de naam van de Partial weer.

MEMO

Als u een Partial heeft toegewezen aan bepaalde nootnummers, zullen alle veranderingen die in de Partial maakt, invloed hebben op alle nootnummers die aan de Partial toegewezen zijn.

2. Level

Stelt het volume van de Partial in.

Bereik: 0~127

3. Pan

Stelt het panning van de Partial in.

Bereik: L63~[C]~R63

4. Output Assign

Bepaalt de output-bestemming van de audio van de Partial.

Bereik: [Mix], AUX~AUX4, MLT1~MLT8,MLT1/2~MLT7/8

5. DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Stuurt de audio van de Partial naar het delay/chorus effect.

Bereik: [0]~127

6. Rev Send (Reverb send level)

Stuurt de audio van de Partial naar het reverb effect.

Bereik: [0]~127

7. Assign Type

Bepaalt hoe noten verwerkt worden, wanneer een identiek nootnummer twee keer wordt afgespeeld, (bijvoorbeeld bij overlapping).

Value	Uitleg
Sngl (=Single)	De noot die als eerste wordt afgespeeld zal uitgeschakeld worden voordat de volgende klinkt.
Mult (=Multi)	Hetzelfde nootnummer kan meerdere keren tegelijk klinken.

8. One Shot

Wanneer de 'One Shot' parameter op 'On' staat, zal het geluid tot het einde van de waveform afgespeeld worden, (of van de Envelope, afhankelijk van wat eerst komt.)

9. SMT (Sample Mix Table)

Dit geeft de structuur van de samples weer van de Partial dat u in 1 gekozen heeft.

10. Excel Group (Exclusive Group)

Bepaalt hoe tonen verwerkt worden, wanneer een Partial, die aan hetzelfde exclusieve groepsnummer is toegewezen, tegelijk worden afgespeeld.

Wanneer Partials, die aan een exclusieve groep toegewezen zijn tegelijk worden afgespeeld (overlapping), zal de noot die het eerste afgespeeld werd uitgeschakeld worden, voordat de volgende klinkt.

Bereik: [Off],1~31

11. Pitch Coarse

Stelt de toonhoogte van de Partial in stappen van een halve toon in.

Bereik: -48~[0]~+48 (+/-4 octaven)

12. Pitch Fine

Bepaalt de toonhoogte van de Partial in stappen van een cent.

Bereik: -50~[0]~+50

?

Een cent = 1/100ste halve toon.

13. Filter Type

Bepaalt het type filter.

Value	Uitleg
[Off]	Geen filter wordt gebruikt.
LPF	Low Pass Filter. Dit verwijdert het gebied boven de cutoff frequentie (Cutoff), wat het geluid milder maakt. Dit is de filter die vaak gebruikt worden.
BPF	Band Pass Filter. Dit laat alleen het gebied dat dicht bij de cutoff frequentie (Cutoff) door, en verwijdert de rest van het geluid. Dit type is handig om kenmerkende soorten geluid te produceren.
HPF	High Pass Filter. Dit verwijdert het gebied onder de cutoff frequentie (Cutoff). Dit type is handig wanneer u percussie geluiden wilt creëren die kenmerkende hoge frequentie componenten hebben.

14. Filter Cutoff

Bepaalt de cutoff frequentie van het huidige Partial.

Bereik: 0~127

Filter Type	Effect op de cutoff-instelling
LPF	Het verlagen van de cutoff frequentie zal de hogere boventonen laten verdwijnen, wat het geluid milder maakt. Het verhogen van deze instelling zal het geluid lichter maken.
BPF	De waarde van de cutoff frequentie zal de boventoonstructuur van het geluid veranderen. Dit is handig als u kenmerkende soorten geluid wilt produceren.
HPF	Het verhogen van de cutoff frequentie zal de lagere boventonen laten verdwijnen, wat meer nadruk legt op het lichte gedeelte van het geluid.

15. Filter Resonance

Versterkt het geluid van het huidige Partial in het gebied van de cutoff frequentie.

Bereik: [0]~127

NOTE

Het excessief verhogen van deze waarde kan leiden tot oscillatie en verstoring van het geluid.

16. Filter Attack

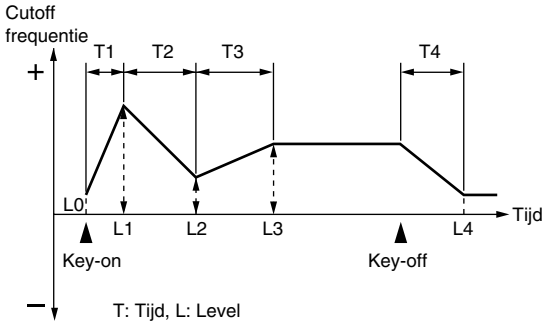
Bepaalt hoe lang het duurt, vanaf het begin van de noot totdat de cutoff frequentie is bereikt, Dit correspondeert met T1 in de volgende tekening.

Bereik: [0]~127

17. Filter Release

Bepaalt hoe lang het duurt vanaf het punt waar de noot eindigt (key-off), totdat de filter terugkeert naar de standaard cutoff frequentie (De Filter Cutoff parameter). Dit correspondeert met T4 in de filter Envelope diagram.

Bereik: [0]~127



Filter envelope

18. Amplifier A (Amplifier attack time)

Bepaalt hoe lang het duurt, voordat de noot begint (key-on) totdat het volume het L1 level bereikt. Dit correspondeert met T1 in de amplifier Envelope diagram.

Bereik: [0]~127

19. Amplifier D (Amplifier decay level)

Bepaalt hoe lang het duurt, totdat het volume van de noot terugkeert naar zijn sustain level, na de attack. Dit correspondeert met T3 in de amplifier Envelope diagram.

Bereik: 0~[10]~127

20. Amplifier S (Amplifier sustain level)

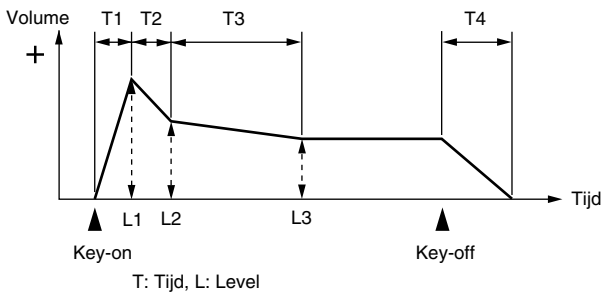
Bepaalt het volume waar het geluid op vastgehouden wordt. Dit correspondeert met L3 in de amplifier Envelope diagram.

Bereik: 0~[10]~127

21. Amplifier R (Amplifier release time)

Bepaalt hoe lang het duurt, voordat het geluid wegsterft vanaf het het punt waar de noot eindigt (key-off. Dit correspondeert met T4 in het versterkerverloopdiagram.

Bereik: 0~[10]~127



Amplifier envelope

22. LFO (Low Frequency Oscillator type)

Selecteert de waveform output van de LFO.

Value	Uitleg
[Sine]	Sinusgolf
Tri	Driehoeksgolf
SawU	Zaagtandgolf
SawD	Zaagtandgolf (ondersteboven)
Squr	Vierkante golf
Rand	Willekeurige golf
BenU	De LFO stuurt een golfvorm uit die tot het normale level stijgt, en daar blijft.
BenD	De LFO stuurt een golfvorm uit, die tot het normale level daalt, en daar blijft.

MEMO

Als u 'Bend Up' of 'Bend Down' kiest, moet u de Key 'Sync' parameter (**PARTIAL EDIT (LFO) scherm** (pag. 294)) op 'On' zetten. Als dit op 'Off' staat, zal het LFO-effect niet verkregen worden.

23. LFO Rate

Bepaalt de freqentie van de golfvorm die door de LFO geproduceerd wordt.

Bereik: 0~[102]~127, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝₃, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝄻₃, 𝄻., 𝄻

24. LFO Depth Pitch

Bepaalt de invloed die de LFO op de toonhoogte heeft.

Bereik: -63~[0]~+63

25. LFO Depth Panning

Bepaalt de invloed die de LFO op de panning heeft.

Bereik: -63~[0]~+63

26. LFO Depth Filter

Bepaalt de invloed die de LFO op het filter heeft.

Bereik: -63~[0]~+63

27. LFO Depth Amp (LFO Depth Amplifier)

Bepaalt de invloed die de LFO op het volume heeft.

Bereik: -63~[0]~+63

F-toetsen en menu

F1

Sample Edit

Geeft het **SAMPLE-EDIT scherm** (pag. 277) weer.

F2

SMT (Sample Mix Table)

Geeft de Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287) weer.

F3

Filter

Geeft de Partial **EDIT (FILTER) scherm** (pag. 289) weer.

F4

Amplifier

Geeft de Partial **EDIT (AMPLIFIER) scherm** (pag. 292) weer.

F5

LFO (Low Frequency Oscillator)

Geeft de Partial **EDIT (LFO) scherm** (pag. 294) weer.

MENU

Menu

Geeft de Partial EDIT MENU weer.

Menu onderdelen

1. Partial Name

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u de naam van het huidige Partial kunt bewerken.

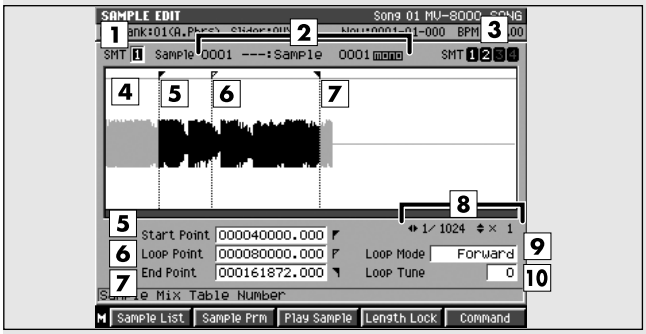
MEMO

Het Partial **EDIT** MENU zal ook verschijnen, wanneer u in de volgende schermen op [MENU] drukt.

- **PARTIAL EDIT (SMT) scherm** (pag. 287)
- **PARTIAL EDIT (FILTER) scherm** (pag. 289)
- **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) scherm (pag. 2**92)
- **PARTIAL EDIT (LFO) scherm** (pag. 294)

SAMPLE EDIT scherm

Hier kunt u de sample die door de Partial gebruikt worden bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. SMT Number (Sample Mix Table number)

Hiermee kiest u een SMT nummer uit de samples, die het huidige Partial opmaken, dat u daadwerkelijk wilt gaan bewerken. In dit voorbeeld wordt SMT1 van de twee samples (SMT 1 en 2) bewerkt.

Bereik: 1~4

2. SMT (Sample Mix Table)

Dit geeft de structuur van de samples, die de Partial uit 1 weer. In dit voorbeeld bestaat de Partial uit SMT 1 en 2.

3. Sample

Geeft het nummer en de naam van het sample weer, dat u aan het bewerken bent.

4. Wave Window

Geeft de sample (waveform) weer, die u aan het bewerken bent. Wanneer u parameters 6~10 aan het bewerken bent, zal dit gebied de instellingen van elk punt weergeven.

5. Start Point

Specificeert het punt waar playback begint. Gebruik dit om ongewenste geluiden aan het begin van de sample over te slaan, zodat alleen het gewenste geluid zal klinken.

6. Loop Point

Bepaalt het punt waar de playback zich zal gaan herhalen (voor de tweede en meerdere keren, dat het sample afgespeeld wordt). Stel dit in als u wilt dat de sample van een ander punt dan het start punt wilt laten loopen.

7. End Point

Bepaalt het punt waar playback eindigt. Stel dit in om alle ongewenste geluiden aan het eind van de sample niet te laten klinken.

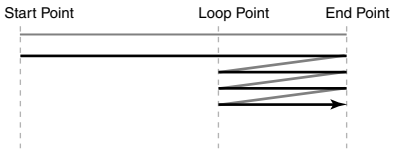
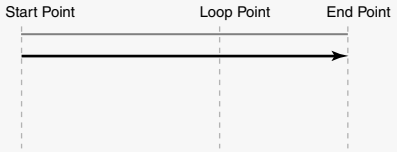
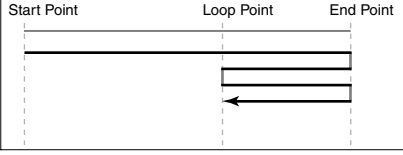
8. Zoom Level

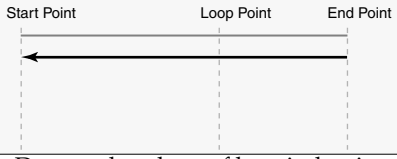
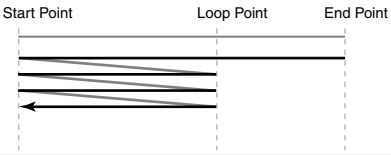
Dit bepaalt de vergroting van de waveform in het wave window.

is de horizontale (tijd-as) vergroting, en is de verticale (level-as) vergroting.

9. Loop Modus

Bepaalt hoe de sample afgespeeld zal worden.

Waarde	Uitleg
Forward	De sample zal van het startpunt tot het eindpunt afspelen, en zal dan herhaaldelijk vanaf het loop start punt tot het eind punt vooruit afspelen. 
One Shot	De sample zal één keer van het start punt tot het end point afspelen. 
Alternate	De sample zal vanaf het start punt tot het eind punt afspelen, en daarna herhaaldelijk vanaf het eind punt ➔ loop start punt ➔ eind punt ➔ ... op een zigzaggende manier. 

Waarde	Uitleg
Rev One Shot	De sample zal één keer achteruit afspelen vanaf het eind point tot het start punt. 
Reverse	De sample zal vanaf het eind point tot het start punt afspelen, en daarna herhaaldelijk achteruit afspelen vanaf het loop start punt tot het start punt. 

10. Loop Tune

Bepaalt de toonhoogte van het loopgebied in stappen van een cent.

Bereik: -50~[0]~+50

?

Een cent = 1/100ste halve toon

F-toetsen en menu

F1

Sample List

Geeft de **SAMPLE LIST popup** (pag. 279) weer.

F2

Sample Prm (Sample parameter)

Geeft de **SAMPLE PARAMETER popup** (pag. 280) weer.

F3

Play Sample

Wanneer u deze toets ingedrukt houdt, speelt u de huidige sample af.

F4

Length Lock

Als dit op 'On' staat, zal het tijdsverschil tussen het Loop Point en het End Point verholpen worden. Hiermee kunt u het Loop Point of het End Point bewerken terwijl u de afstand tussen de twee punten intact houdt.

F5

Command

Geeft de **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281) weer.

MENU

Menu

Geeft het SAMPLE MENU weer.

Menu onderdelen

1. Save Sample As Wav

2. Save Sample As AIFF

Geeft het **TRUNCATE scherm** (pag. 284) weer, waar u de huidige sample op uw in WAV of AIFF formaat schijf kunt opslaan.

SAMPLE LIST popup

In deze popup kunt uit de samples kiezen die in de MV-8000 opgeslagen zijn.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F1 etc.

MEMO

De bovenstaande methode om bij de SAMPLE LIST te komen, is een typisch voorbeeld. U kunt vanuit verschillende schermen met dezelfde procedure bij de SAMPLE LIST komen.

Toelichting bij elk gedeelte

1. Golfscherm

Geeft de golfvorm van de sample weer die u in de Samplelijst met de cursor geselecteerd heeft.

2. Samplelijst

Zet de opgeslagen samples in een lijst. Het samplenummer, de naam van de sample, kanalen (L/R/Mono), en de grootte van de samples worden weergegeven. Kies de sample die u wilt uit deze lijst.

3. Category

Sorteert de sample lijst op categorieëen. Voordat u de lijst op deze manier sorteert, dient u eerst alle samples een categorie toe te wijzen in de **SAMPLE PARAMETER popup** (pag. 280).

F-toetsen

F3

Category

Geeft de **SELECT CATEGORY popup** (pag. 199) weer, waar u kunt instellen welke categorieën samples in de sample list te zien zullen zijn.

F4

Preview

Speelt de geselecteerde sample af. Om de sample te beluisteren, houdt u de [F4 (Preview)] toets ingedrukt.

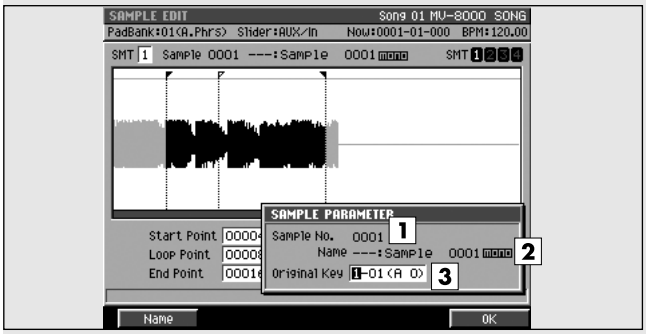
F5

Select

Selecteert (bevestigt) de opgelichte sample, en sluit de popup.

SAMPLE PARAMETER popup

Hier kunt u verschillende parameters voor de samples die een Partial opmaken instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample number

Geeft het nummer van de geselecteerde sample weer.

2. Sample name

Geeft de naam van de geselecteerde sample weer.

3. Original Key

Specificeert de toets van de sample. Dit is het nootnummer dat de sample op zijn ingestelde toonhoogte zal afspelen.

F-toetsen

F1

Name

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u de naam van de sample kunt bewerken.

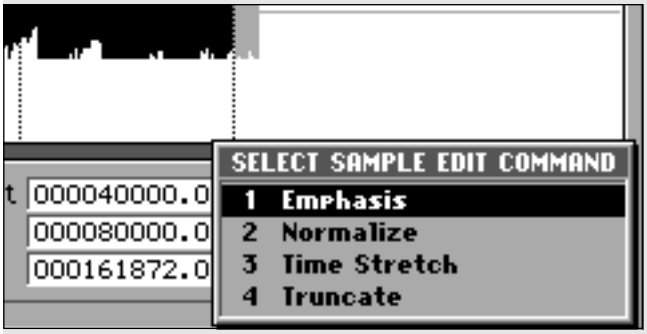
F1

OK

Hiermee bevestigt u de gemaakte SAMPLE PARAMETER instellingen en sluit u de popup.

SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup

Hier kunt u een sample edit command kiezen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Emphasis

Geeft het **EMPHASIS scherm** (pag. 282) weer, waar u de nadruk op het hogefrequentie gedeelte van een sample kunt leggen of een sample herstellen tot zijn oorspronkelijke staat als u dit al gedaan heeft.

2. Normalize

Versterkt het totale volume van de sample, zonder toe te staan dat de sample het maximale aantal bits overschrijdt.

3. Time Stretch

Geeft het **TIME STRETCH scherm** (pag. 283) weer, waar u de lengte van de sample kunt aanpassen zonder veranderingen in de toonhoogte aan te brengen.

4. Truncate

Geeft de Use Truncate-opdracht weer om ongewenste delen van de sample te wissen.

F-toetsen

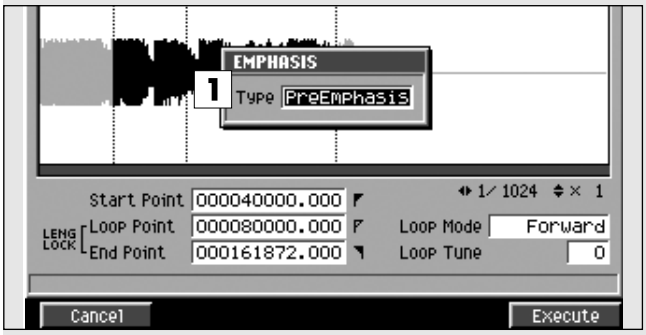
F5

Select

Bevestigt het commando, dat u SELECT SAMPLE EDIT heeft gekozen, en brengt u naar het corresponderende scherm.

EMPHASIS screen

Met dit commando kunt u de sample in een formaat converteren, dat meer of minder nadruk legt op het hoge frequentie-gedeelte ervan.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F5 → (kies 'Emphasis') → ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Emphasis type

Bepaalt het type conversie.

Waarde	Uitleg
Pre Emphasis	Versterkt het hoge frequentie-gebied.
De Emphasis	Verzwakt het hoge frequentie-gebied.

F-toetsen

F1

Cancel

Annuleert de handeling, en sluit het EMPHASIS scherm.

F5

Execute

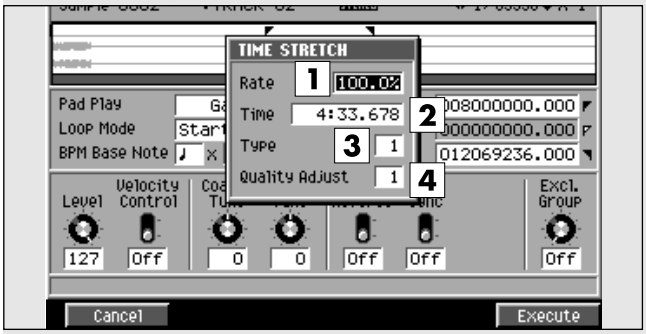
Voer het EMPHASIS-commando uit.

MEMO

De hoeveelheid tijd die het uitvoeren van een Emphasis opdracht in beslag neemt.

TIME STRETCH screen

Met dit commando kunt u de lengte of de snelheid van de sample aanpassen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F5 → (kies 'Time Stretch') → ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Rate

Bepaalt de lengte van de sample, relatief tot de huidige lengte.

2. Time

Bepaalt de lengte van de sample, als een tijdsaanduiding.

MEMO

Als lengtedata (Rate, Time) aan de sample is toegewezen, zal het bewerken van een van deze waardes tot gevolg hebben dat de andere ook verandert.

3. Type

Lagere waardes bij deze instelling zal het geluid geschikter maken voor snellere phrases, en het verhogen van deze instelling zal het geluid geschikter maken voor langzamere phrases.

Bereik	Uitleg
01	voor snellere phrases
:	:
[05]	(beginwaarde)
:	:
10	voor langzame phrases

4. Quality Adjust

Maakt nauwkeurige wijzigingen voor de toonkwaliteit van de 'Time Stretch'

Bereik: [1]~10

F-toetsen

F1 **Cancel**

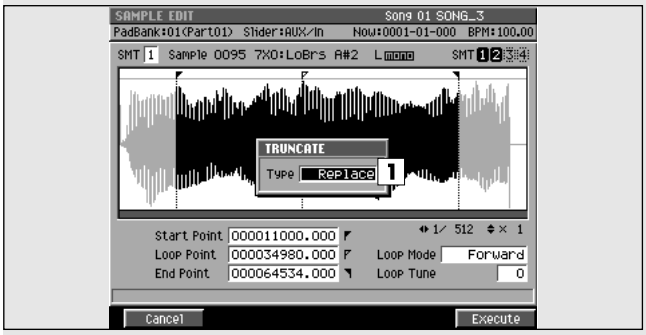
Annuleert de handeling, en sluit het TIME STRETCH scherm.

F5 **(Execute)**

Voert het 'Time Stretch'-commando uit.

TRUNCATE scherm

Gebruik de 'Truncate'-handeling om ongewenste delen van een sample te verwijderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- INSTRUMENTS → F5 → F5 → F1 → F5 → (kies 'Time Stretch') → ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Type

U kunt een van de volgende twee types kiezen.

Type	Uitleg
Replace	De sample die u aan het bewerken bent wordt direct bewerkt.
Duplicate	Een nieuwe sample zal aangemaakt worden met de wijzigingen die u heeft aangebracht, en geruild worden met het origineel in de Partial.

F-toetsen

F1

Cancel

Annuleert de handeling, en sluit het TIME STRETCH scherm.

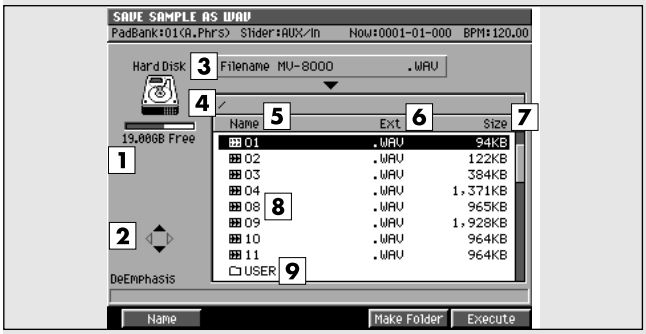
F5

Execute

Voert het Time Stretch commando uit.

SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF scherm

Hier kunt u de samples in een WAV-format of een AIFF-format opslaan.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → MENU → (selecteer 'Save Sample As WAV' or 'Save Sample As AIFF')

→ F5

- AUDIO PHRASES → F5 → MENU → (selecteer 'Save Sample As WAV' of 'Save Sample As AIFF') → ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Drive capacity

Geeft de huidig geselecteerde schijf met een icoon weer. Geeft de totale capaciteit en de vrije ruimte op de schijf weer.

2. Cursor Icon

Het cursor icoon zal veranderen naar gelang, welke kant u op kunt navigeren om andere mappen te bekijken.

Cursor-icoon	Uitleg
	U kunt de cursor omhoog en naar beneden bewegen.
	U kunt de cursor omhoog en naar beneden bewegen. Als deze indicatie wordt weergegeven, staat de cursor op een map (die oplicht). Druk op rechts om de inhoud van deze map te bekijken.
	U kunt de cursur omhoog en naar beneden bewegen. Als deze indicatie wordt weergegeven, kunt u op links drukken terug te gaan naar de bovenliggende map.

3. File name

De sample wordt met deze bestandsnaam opgeslagen. Als u de bestandsnaam wilt veranderen, drukt u op [F1 (Name)].

4. Current folder name

Geeft de naam van de huidig geselecteerde map weer. Mapniveau's, die zich lager dan de Root (de bovenste laag van de mapstructuur) bevinden, worden met een slash '/' symbool weergegeven.

5. Name

Geeft de naam van het opgeslagen bestand weer.

6. Ext (Extension)

Dit is een deel van de bestandsnaam die gebruikt wordt om het type bestand aan te geven.

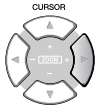
7. Size

Geeft de grootte van het bestand weer.

8. File list

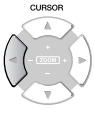
Zet de bestanden die in het geheugen van de MV-8000 opgeslagen zijn in een lijst.Het bestand dat u met de cursor geselecteerd heeft, zal oplichten.

9. Sub-folder

Dit is een gedeelte waarin bestanden samen opgeslagen kunnen worden. U kunt deze functie gebruiken om bestanden te ordenen op categorie of functie. Om de inhoud van een sub-map te bekijken selecteert u deze met de cursor, en drukt u op 

(cursor rechts).

HINT

Om van een sub-folder terug te keren naar de vorige map, druk u op 

(cursor links).

F-toetsen

F1

Name

Geeft **EDIT WAV/AIFF NAME** (pag. 197) weer, waar u de naam van de sample kunt bewerken.

F4

Make folder

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u een nieuwe map binnen de huidige map aan kunt maken.

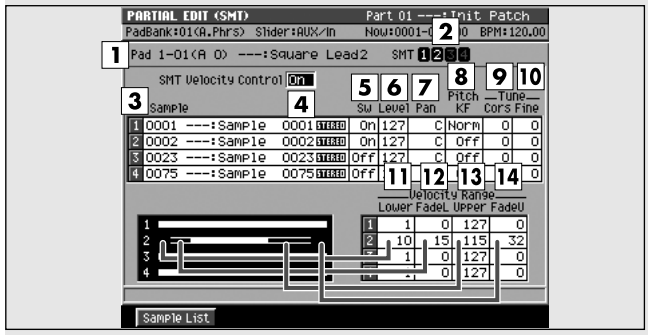
F5

Execute

Slaat het bestand op.

PARTIAL EDIT (SMT) scherm

Hier kunt de Sample Mix Table (SMT) die door de Partial gebruikt wordt bewerken. De SMT bestaat uit vier samples.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad (Pad number)

Selecteert het pad nummer en naam van de Partial, die u wilt bewerken.

2. SMT (Sample Mix Table)

Geeft het samplegebruik weer van de Partial, die u in (1) heeft gekozen. In dit voorbeeld gebruikt de Partial SMT 1 en 2.

3. Sample

Specificeert de samples waar de Partial uit bestaat.

4. SMT Velocity Control

Waarde	Uitleg
Off	All SMT's zullen klinken.
On	Verschillende SMT's zullen klinken, afhangend van het velocity niveau waar u op speelt.

5. Sw (Switch)

Specificeert of de SMT wel (On) of niet (Off) gebruikt wordt.

Bereik: Off, [On]

6. Level

Bepaalt het level van elke sample.

Bereik: 0~127

7. Pan

Bepaalt het panning van elke sample.

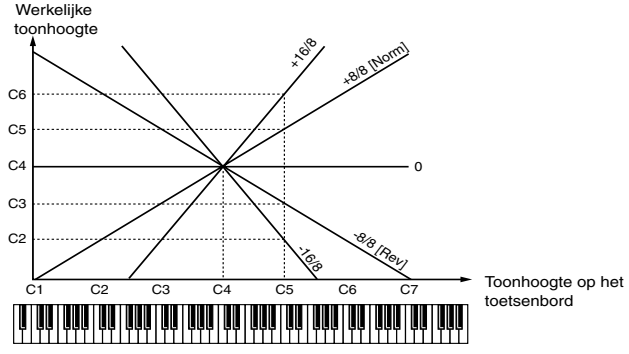
Waarde	Uitleg
L32	De stereopositie is uiterst links.
:	:
C	De stereopositie is in het midden.
:	:
R32	De stereopositie is uiterst rechts.

Waarde	Uitleg
Rand	De stereopositie verandert willekeurig van positie.
Key-	Des te hoger u op het toetsenbord speelt, des te verder zal het geluid naar rechts verplaatst worden.
Key+	Des te hoger u op het toetsenbord speelt, des te verder zal het geluid naar links verplaatst worden.
LFO-	De LFO phase is omgewisseld tussen LFO+ en LFO-
LFO+	De sample pan is C (center), en de panning van het geluid naar links en rechts wordt automatisch met de LFO ingesteld. De diepte van de pan beweging wordt door de **LFO Depth Pan** (pag. 276) parameter bepaald.
Alt	De stereopositie van het geluid wisselt elke keer als u een toets bespeelt van uiterst links naar uiterst rechts (bijv. L32, R32, L32, ...).

8. Pitch KF (Pitch Key Follow)

Bepaalt de hoeveelheid toonhoogte verandering die plaatsvindt wanneer u op het toetsenbord een octaaf omhoog gaat.

Bereik: -16~Rev~Off~Norm~+16



HINT

Als u wilt dat de toonhoogte +1 octaaf verandert, (zoals bij een conventioneel toetsenbord) kiest u 'Norm'. Bij deze instelling produceert een C5 nootnummer een C5 toonhoogte. Als u de toonhoogte +2 octaven wilt laten veranderen, kiest u '+16'. Met deze instelling zal een C5 nootnummer een C6 toonhoogte produceren. Andersom, als u wilt dat de toonhoogte daalt des te hoger u op het toetsenbord speelt, kies dan een negatief (-) nummer. Als u wilt dat bij alle toetsen dezelfde toonhoogte klinkt, kiest u de 'Off' instelling.

MEMO

Deze instelling is in stappen van 1/8ste octaaf.

9. Tune Coarse

Bepaalt de toonhoogte van de sample in stappen van een halve toon.

Bereik: -48~[0]~+48

10. Tune Fine

Bepaalt de toonhoogte van de sample in stappen van een cent.

Bereik: -50~[0]~+50

?

Een cent = 1/100ste halve toon.

11. Velocity Range Lower

Bepaalt de onderste limiet van de velocity waardes, die zullen klinken in de SMT (Sample Mix Table). Gebruik deze instelling, wanneer u velocity tussen SMT's wilt wisselen.

Bereik: [1]~(Upper – FadeU – FadeL – 1)

12. Velocity Range FadeL (Velocity Range Fade Width Lower)

Bepaalt hoe het volume zal veranderen, wanneer u met velocity speelt, die daalt vanaf de ingestelde Velocity Range FadeL naar de ingestelde laagste velocity limiet. Hogere instellingen bij deze waarde zorgen dat het volume geleidelijker daalt. Als u niet wilt dat er geluid klinkt wanneer u beneden de laagste velocity limiet speelt, stelt u deze waarde in op '0'.

Bereik: [0]~(Upper – FadeU – Lower – 1)

13. Velocity Range Upper

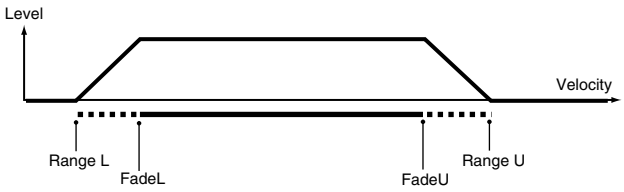
Bepaalt de bovenste limiet van de velocity waardes, die de SMT (Sample Mix Table) laten klinken. Gebruik deze instelling, wanneer u van velocity wilt wisselen tussen SMT's.

Bereik: (totaal bereik behalve de Upper instelling) ~[127]

14. Velocity Range FadeU (Velocity Range Fade Upper)

Bepaalt hoe het volume zal veranderen, wanneer u met velocity speelt die daalt vanaf de ingestelde Velocity Range FadeU naar de ingestelde hoogste velocity limiet. Hogere instellingen bij deze waarde zorgen dat het volume geleidelijker daalt. Als u niet wilt dat er geluid klinkt wanneer u boven de hoogste velocity limiet speelt, stelt u deze waarde in op '0'.

Bereik: [0]~(Upper – FadeL – Lower)



F-toetsen

F1

Sample List

Geeft de **SAMPLE LIST popup** (pag. 297) weer.

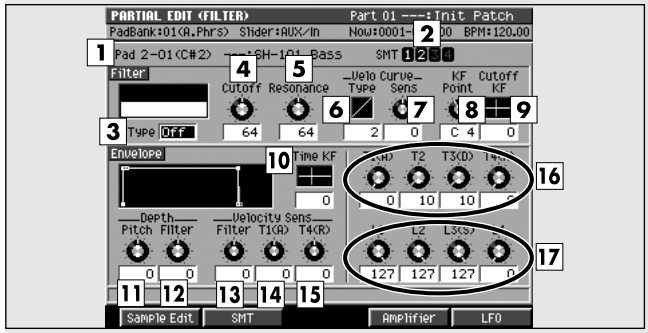
F5

Close

Sluit het SAMPLE MIX TABLE scherm.

PARTIAL EDIT (FILTER) scherm

Hier kunt u de filter van de Partial bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad (Pad nummer)

Kiest het pad nummer en de naam van de Partial, die u wilt bewerken.

2. SMT (Sample Mix Table)

Geeft het samplegebruik weer van de Partial, die u in (1) heeft gekozen. In dit voorbeeld gebruikt de Partial SMT1 en 2.

3. Filter Type

Kiest het type filter

Waarde	Uitleg
[Off]	Er wordt geen filter gebruikt.
LPF	Low Pass Filter. Dit verwijdert het gebied boven de cutoff frequentie (Cutoff), wat het geluid milder maakt. Dit is de filter die het vaakst gebruikt worden.
BPF	Band Pass Filter. Dit laat alleen het gebied dat dicht bij de cutoff frequentie (Cutoff) door, en verwijdert de rest van het geluid. Dit type is handig om kenmerkende soorten geluid te producren.
HPF	High Pass Filter. Dit verwijdert het gebied onder de cutoff frequentie (Cutoff). Dit type is handig, wanneer u percussie geuilden wilt creëren die kenmerkende hogefrequentie componenten hebben.

4. Filter Cutoff

Bepaalt de cutoff-frequentie van het huidige Partial.

Bereik: 0~[127]

Filter Type	Effect op de cutoff instelling
LPF	Het verlagen van de cutoff frequentie zal de hogere boventonen laten verdwijnen, wat het geluid milder zal maken. Het verhogen van deze instelling zal het geluid lichter maken.
BPF	De waarde van de cutoff frequentie zal de boventoonstructuur van het geluid veranderen. Dit is handig als u kenmerkende soorten geluid wilt produceren.
HPF	Het verhogen van de cutoff frequentie zal de lagere boventonen laten verdwijnen, wat meer nadruk legt op het lichte gedeelte van het geluid.

5. Filter Resonance

Benadrukt het geluid van het huidige Partial in het gebied van de cutoff frequentie.

Bereik: [0]~127

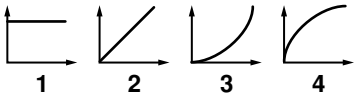
MEMO

Het excessief verhogen van deze waarde kan leiden tot oscillatie en storing.

6. Filter Velo Curve Type (Filter Velocity Curve Type)

Hier kiest u een van de onderstaande types curves, die bepalen welke invloed de velocity op de filter heeft. Als u niet wilt dat velocity de filter beïnvloedt, selecteert u '1'.

Bereik: 1, [2], 3, 4



7. Filter Velo Curve Sens (Filter Velocity Curve Sensitivity)

Bepaalt de diepte en polariteitdie de velocity op de filter curve zal hebben. Toenemend positieve (+) instellingen zullen de curve meer laten lijken op de vorm, die door de Filter Velo Curve Type instelling is bepaald. Als de instelling 0 is, zal de curve hetzelfde zijn als Filter Velo Curve Type=1. Negatieve (-) instellingen zullen de vorm van de curve omdraaien.

Bereik: -63~[0]~+63

8. Filter KF Point (Filter Key Follow Point)

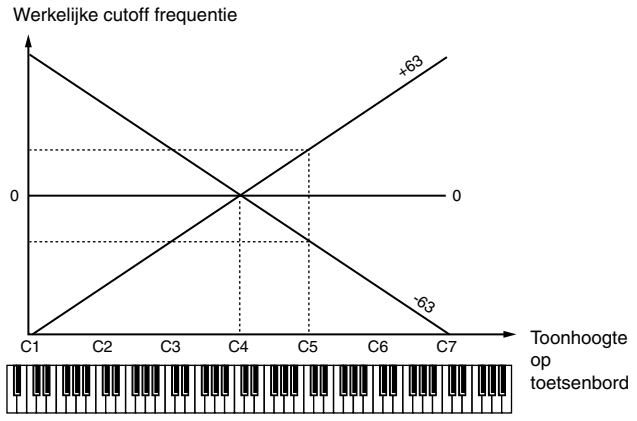
Als u wilt, dat de cutoff frequentie bij elke gespeelde noot verandert, gebruikt u deze instelling. De cutoff frequentie zal op zijn basiswaarde zijn voor de toets die u instelt als de KF Point toets.

Bereik: A0~[C4]~G#8

9. Filter Cutoff KF (Filter Cutoff Key Follow)

Als u wilt dat de cutoff frequentie bij elke gespeelde noot verandert, gebruikt u deze instelling. Bij positieve (+) instellingen van deze parameter zal de cutoff freqentie stijgen als u toetsen bespeelt die zich boven het ingestelde KF Point bevinden. Met negatieve (-) instellingen van deze parameter zal de cutoff freqentie dalen als u toetsen bespeelt die zich boven het ingestelde KF Point bevinden. In het voorbeeld in de onderstaande diagram wordt de C5 toets bespeeld, met het KF Point op C4.

Bereik: -63~[0]~+63



10. Envelope Time KF (Envelope Time Key Follow)

Bepaalt hoe de Envelope times (T1~T4) aangepast zullen worden, relatief aan het 'key follow'-point. Het verhogen van deze waarde zorgt voor grotere veranderingen. Positieve (+) instellingen verkorten de Envelope-tijden als u dichter bij de rechterkant van het toetsenbord speelt. Andersom, negatieve (-) instellingen verlengen de Envelope-tijden.

Bereik: -63~[0]~+63

11. Envelope Depth Pitch

Bepaalt de hoeveelheid toonhoogteverandering. Het verhogen van deze waarde zal grotere veranderingen produceren. Negatieve (-) instellingen zullen de richting van de verandering omkeren (de vorm van de toonhoogte-Envelope).

Bereik: -63~[0]~+63

12. Envelope Depth Filter

Bepaalt de hoeveelheid filterverandering. Het verhogen van deze waarde zal grotere veranderingen produceren. Negatieve (-) instellingen zullen de richting van de verandering omkeren (de vorm van de filter Envelope).

Bereik: -63~[0]~+63

13. Envelope Velo Sens Filter (Envelope Velocity Sensitivity Filter)

Bepaalt de invloed van velocity op de filter. Gebruik positieve (+) instellingen als u de de filtering sterker wilt laten worden als u bij hogere velocities speelt of negatieve (-) instellingen als u wilt dat de filtering zwakker wordt.

Bereik: -63~[0]~+63

14. Envelope Velo Sens T1 (A) (Envelope Velocity Sensitivity Attack Time)

Bepaalt de invloed van velocity op T1 van de filter Envelope (zie de Filter Envelope diagram). Gebruik positieve (+) instellingen als u de T1 wilt laten versnellen bij hogere velocities of negatieve (-) instellingen als u wilt dat ze langzamer zijn.

Bereik: -63~[0]~+63

15. Envelope Velo Sens T4 (R) (Envelope Velocity Sensitivity Release Time)

Bepaalt de invloed van velocity op T4 van de filter Envelope (zie de Filter Envelope diagram). Gebruik positieve (+) instellingen als u T4 wilt laten versnellen voor hogere note-off velocities, (het sneller loslaten van de toets) of negatieve (-) instellingen als u wilt dat dit langzamer gebeurt.

Bereik: -63~[0]~+63

16. Envelope T1 (A), T2 , T3 (D), T4 (R) (Envelope Times 1~4)

Deze instellingen bepalen de filter Envelope times (T1~T4). Hogere waardes verlengen de tijd, totdat de volgende cutoff frequentie is bereikt, (T2 bepaalt de tijdsduur van de verandering van L1 naar L2).

Bereik: 0~127

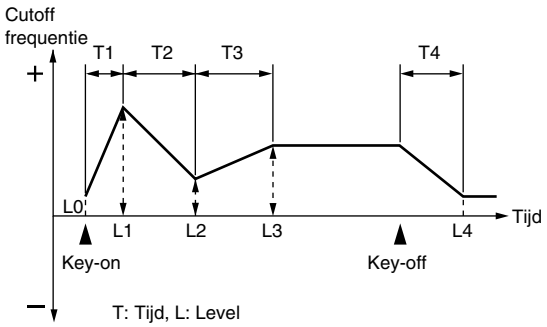
17. Envelope L1, L2, L3 (S), L4 (Envelope Levels 1~4)

Deze instellingen bepalen de filter Envelope levels (L1~L4). Elke parameter bepaalt de verandering in cutoff freqentie relatief tot de Cutoff parameter instelling.

Bereik: 0~127

MEMO

Het niveau van note-on is verbonden met L4.



Filter envelope

F-toetsen

F1

Sample Edit

Geeft het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) weer.

F2

SMT (Sample Mix Table)

Geeft de Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287) weer.

F4

Amplifier

Geeft de Partial **EDIT (AMPLIFIER) scherm** (pag. 292) weer.

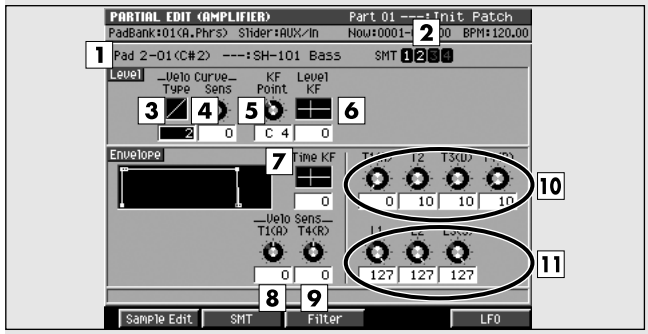
F5

LFO (Low Frequency Oscillator)

Geeft de Partial **EDIT (LFO) scherm** (pag. 294) weer.

PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) scherm

Hier kunt de manier waarop het volume van de Partial verandert bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad (Pad number)

Kiest het pad nummer en de naam van de Partial, die u wilt bewerken.

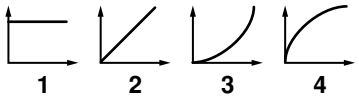
2. SMT (Sample Mix Table)

Geeft het samplegebruik weer voor de Partial, die u in (1) gekozen heeft. In dit voorbeeld gebruikt de Partial SMT1 en 2.

3. Level Velo Curve Type (Level Velocity Curve Type)

Hiermee kiest u een curve uit een van de vier onderstaande manieren, waarop de velocity het volume zal beïnvloeden. Als u niet wilt, dat de velocity invloed heeft op het volume, kiest u '1'.

Bereik: 1, [2], 3, 4



4. Level Velo Curve Sens (Level Velocity Curve Sensitivity)

Bepaalt de diepte en polariteit van de invloed, die de velocity op het volume zal hebben. Toenemend positieve (+) instellingen zullen de curve meer laten lijken op de vorm die door de Filter Velo Curve Type instelling is bepaald. Als de instelling 0 is, zal de curve hetzelfde zijn als Filter Velo Curve Type=1. Negatieve (-) instellingen zullen de vorm van de curve omdraaien.

Bereik: -63~[0]~+63

5. Level KF Point (Level Key Follow Point)

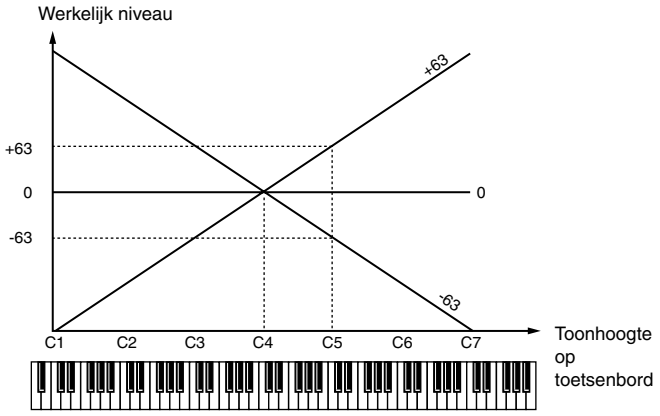
Gebruik deze instelling, wanneer u wilt dat het geluidsniveau verandert, corresponderend met het nootnummer dat u bespeelt. Het geluidsniveau zal op zijn basiswaarde zijn voor de toets die u instelt als de KF Point toets.

Bereik: A0~[C4]~G#8

6. Level KF (Level Key Follow)

Gebruik deze instelling als u wilt dat het geluidsniveau verandert, corresponderend met het nootnummer dat u aan het bespelen bent. Bij positieve (+) instellingen van deze waarde zal het geluidsniveau luider worden als u toetsen bespeelt die zich boven het ingestelde KF Point bevinden. Bij negatieve (-) instellingen van deze parameter zal het geluidsniveau zachter worden als u toetsen boven het ingestelde KF Point bespeelt. In het voorbeeld in onderstaande diagram wordt de C5 toets bespeeld met het KF Point op C4.

Bereik: -63~[0]~+63



7. Envelope Time KF (Envelope Time Key Follow)

Bepaalt hoe de Envelope times (T1~T4) aangepast zullen worden, relatief aan het key follow point. Het verhogen van deze waarde zorgt voor grotere veranderingen. Positieve (+) instellingen verkorten de Envelope times als u dichter bij de rechterkant van het toetsenbord speelt. Andersom, negatieve (-) instellingen verlengen de Envelope times.

Bereik: -63~[0]~+63

8. Envelope Velo Sens T1 (A) (Envelope Velocity Sensitivity Attack Time)

Bepaalt de invloed van velocity op T4 van de amplifier Envelope (zie de Amplfier Envelope diagram). Gebruik positieve (+) instellingen als u de T4 wilt laten versnellen bij hogere velocities of negatieve (-) instellingen als u wilt dat ze langzamer zijn.

Bereik: -63~[0]~+63

9. Envelope Velo Sens T4 (R) (Envelope Velocity Sensitivity Release Time)

Bepaalt de invloed van velocity op T4 van de amplifier Envelope (zie de Amplifier Envelope diagram). Gebruik positieve (+) instellingen als u T4 wilt laten versnellen voor hogere note-off velocities, (het sneller loslaten van de toets) of negatieve (-) instellingen als u wilt dat dit langzamer gebeurt.

Bereik: -63~[0]~+63

10. Envelope T1 (A), T2, T3 (D), T4 (R) (Envelope Times 1-4)

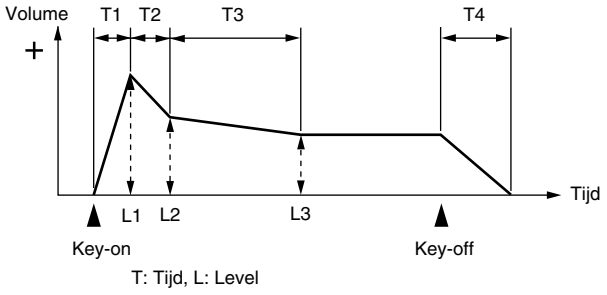
Deze instellingen bepalen de amplifier Envelope times (T1~T4). Hogere waardes verlengen de tijd, totdat de volgende cutoff frequentie is bereikt, (T2 bepaalt de tijdsduur van de verandering van L1 naar L2).

Bereik: 0~127

11. Envelope L1, L2, L3 (S), L4 (Envelope Levels 1~3)

Deze instellingen bepalen de amplifier Envelope levels (L1~L3). Elke parameter bepaalt de verandering in cutoff freqentie relatief tot de'Level' parameter instelling.

Bereik: 0~127



Amplifier envelope

F-toetsen

F1

Sample Edit

Geeft het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) weer.

F2

SMT (Sample Mix Table)

Geeft de Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287) weer.

F4

Filter

Geeft de Partial **EDIT (FILTER) scherm** (pag. 289) weer.

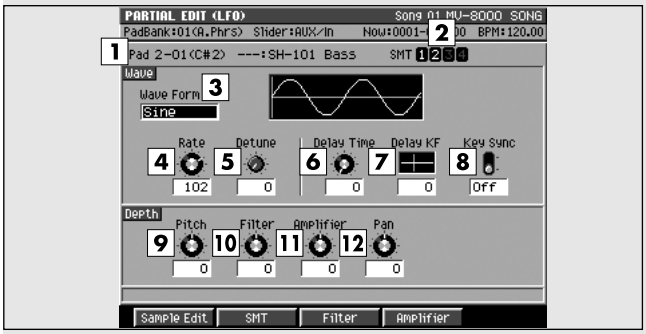
F5

LFO (Low Frequency Oscillator)

Geeft de Partial **EDIT (LFO) scherm** (pag. 294) weer.

PARTIAL EDIT (LFO) scherm

Hier kunt u de modulation (cyclische verandering) van de Partial bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad (Pad number)

Kiest het pad nummer en de naam van de Partial, die u wilt bewerken.

2. SMT (Sample Mix Table)

Geeft het samplegebruik weer voor de Partial, die u in (1) gekozen heeft. In dit voorbeeld gebruikt de Partial SMT1 en 2.

3. Wave Form

Selecteert de uitgestuurde golfvorm van de LFO.

Waarde	Uitleg
[Sine]	Sinusgolf
Triangle	Driehoeksgolf
Saw Up	Zaagtandgolf
Saw Down	Zaagtandgolf (ondersteboven)
Square	Vierkante golf
Random	Willekeurige golf
Bend Up	De LFO produceert een waveform output, die tot het normale level stijgt, en daar blijft.
Bend Down	De LFO produceert een waveform output, die tot het normale level daalt, en daar blijft.

MEMO
Als u 'Bend Up' of 'Bend Down' kiest, moet u de Key 'Sync' parameter (**PARTIAL EDIT (LFO) scherm** (pag. 294)) op 'On' zetten. Als dit op 'Off' staat, zal het LFO-effect niet verkregen worden.

4. Wave Rate

Bepaalt de freqentie van de golfvorm die door de LFO geproduceerd wordt.

Bereik: 0~[102]~127, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥., 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝₃, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝅜₃, 𝅜., 𝅝

5. Wave Detune (Wave Rate Detune)

Deze parameter zorgt voor kleine verschillen in de 'LFO Rate' ('Wave Rate' parameter) voor elke note-on. Hogere instellingen van deze parameter zal zorgen voor grotere veranderingen. Als 'Rate' op 'note value' is ingesteld, zal deze parameter genegeerd worden.

Bereik: [0]~127

6. Wave Delay Time

Bepaalt hoe lang het duurt vanaf het punt van note-on (note-off) totdat het LFO effect toegepast wordt (verder gaat).

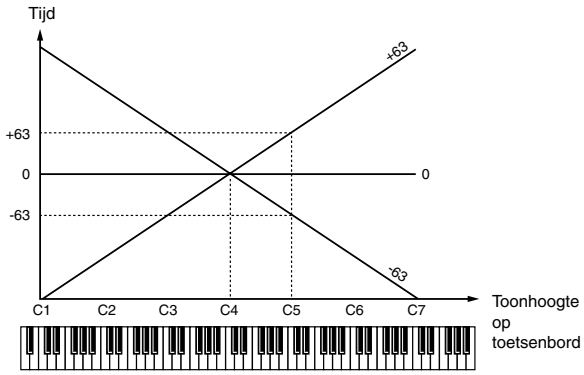
Bereik: [0]~127

Stel dit in zoals beschreven in **Om modulatie aan het geluid toe te voegen** (pag. 57)

7. Waev Delay KF (Wave Delay Key Follow)

Bepaalt hoe de Delay Time parameter ingesteld wordt, corresponderend met de locatie van de toets die u speelt als de C4 (middelste C) toets. Stel deze parameter in op een positieve (+) waarde als u het LFO effect eerder wilt laten klinken als u omhoog op het toetsenbord speelt, en op een negatieve (-) waarde als u wilt dat de vertraging langer duurt als u omhoog speelt. Hogere instellingen zorgen voor meer verandering. Als u niet wilt dat de locatie van het toetsenbord invloed heeft op de vertraging tot het LFO-effect toegepast wordt, zet u de instelling op '0'.

Bereik: -63~[0]~+63



8. Key Sync

Bepaalt of de start van de LFO cycle overeenkomt met de note-on timing (ON) of niet (OFF).

Bereik: [Off], On

9. Depth Pitch

Bepaalt de hoeveelheid invloed die de LFO heeft op de toonhoogte.

Bereik: -63~[0]~+63

10. Depth Filter

Bepaalt de hoeveelheid invloed die de LFO heeft op de cutoff frequentie.

Bereik: -63~[0]~+63

11. Depth Amplifier

Bepaalt de hoeveelheid invloed die de LFO heeft op het volume.

Bereik: -63~[0]~+63

12. Depth Pan

Bepaalt de hoeveelheid invloed die de LFO heeft op de panning

Bereik: -63~[0]~+63

HINT

Positieve (+) en negatieve (-) waardes van deze Depth instellingen produceren een tegengesteld effect in toonhoogte of volume. Als u bijvoorbeeld een positieve (+) Depth waarde aan een Partial, en een identieke maar tegengesteld negatieve (-) waarde aan een ander Partial toewijst, zullen deze twee in tegengestede richtingen gemoduleerd worden. U kunt dit gebruiken om twee verschillende Partials te wisselen of in combinatie met Pan om de locatie van het geluid cyclischer te maken.

F-toetsen

F1

Sample Edit

Geeft het **SAMPLE EDIT scherm** (pag. 277) weer.

F2

SMT (Sample Mix Table)

Geeft de Partial **EDIT (SMT) scherm** (pag. 287) weer.

F3

Filter

Geeft de Partial **EDIT (FILTER) scherm** (pag. 289) weer.

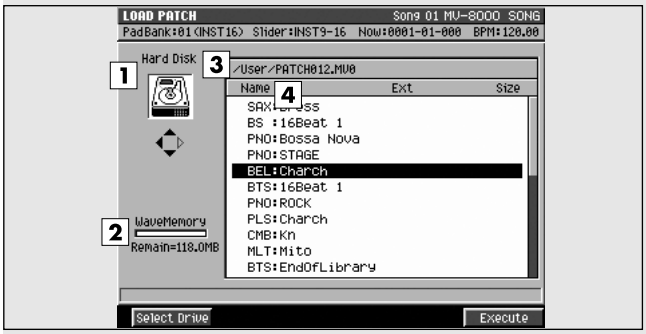
F4

Amplifier

Geeft de Partial **EDIT (AMPLIFIER) scherm** (pag. 292) weer.

LOAD PATCH scherm

Hier kunt u patch data van de disk laden, en het gebruiken als een patch in het huidige project.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- INSTRU-MENTS → MENU → (kies Load Patch) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current drive

Geeft de huidig geselecteerde schijf weer met zijn icoon.

2. Wave Memory

Geeft het interne geheugengebruik weer als een grafiek. Het zwarte gedeelte van de grafiek is de hoeveelheid die gebruikt wordt voor wave data, en het witte gedeelte is ongebruikt. De resterende hoeveelheid schijfruimte, die beschikbaar is voor het importeren van data, wordt bij de onderkant van de grafiek weergegeven.

MEMO

Ongeveer 10MB van het geïnstalleerde geheugen wordt door het systeem gebruikt. Dit houdt in dat zelfs wanneer het wave geheugen geen sampling data bevat, het resterende wave geheugen ongeveer 10MB minder zal zijn dan het totale geheugen.

3. Current folder name

Geeft de naam van de huidig geselecteerde map weer. Mapniveau's die zich lager dan de root (het bovenste mapniveau) bevinden worden met een slash '/' symbool weergegeven.

4. Name

Geeft de naam van het opgeslagen patch data weer.

F-toetsen

F1

Select Drive

Geeft de **SELECT DRIVE popup** (pag. 201) weer, waar u van schijf kunt wisselen om patches te selecteren.

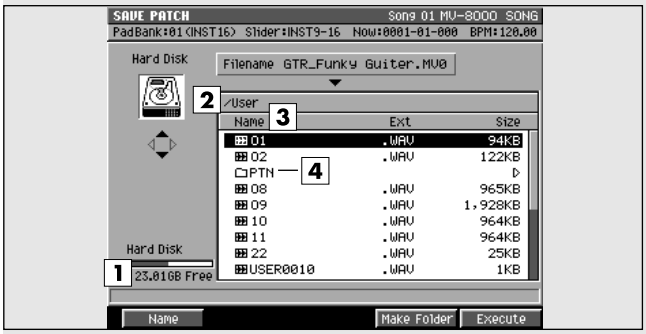
F5

Execute

Laad de patch die u met de cursor geselecteerd heeft, en geeft daarna het **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) weer.

SAVE PATCH scherm

Hier kunt u patches van het huidige nummer opslaan.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS ➜ MENU ➜ (kies Save Patch) ➜ F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Drive space

Geeft de totale capaciteit van de schijf weer, evenals hoeveel ruimte er nog over is.

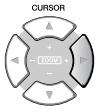
2. Current folder name

Geeft de naam van de huidig geselecteerde map weer. Mapniveau's die zich lager dan de root (het bovenste mapniveau) bevinden worden met een slash '/' symbool weergegeven.

3. Name

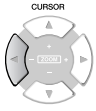
Geeft de naam van de opgeslagen patch data weer.

4. Sub-folder

Dit is een gebied waar bestanden samen opgeslagen kunnen worden. U kunt dit gebruiken om bestanden per project of doel te ordenen . Om de inhoud van een submap te zien, beweegt u de cursor naar de sub-map en drukt u 

(cursor rechts).

HINT

Om van een submap terug te keren naar de vorige map, drukt u 

(cursor links).

F-toetsen

F1

Name

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u de naam van een patch kunt bewerken.

F4

Make Folder

Geeft de **EDIT NAME popup** (pag. 197) weer, waar u een nieuwe map binnen de huidige map kunt aanmaken.

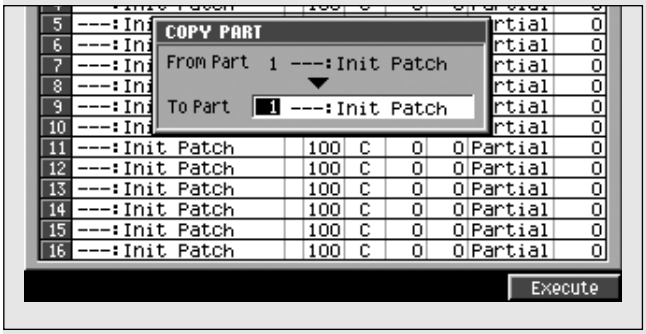
F5

Execute

Slaat de patch op in de map, die weergegeven wordt (huidige map).

COPY PART popup

Hier kunt de instellingen van het huidige part kopiëren naar een ander part.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

• INSTRU-MENTS → MENU → (kies Copy Part) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. To Part

Bepaalt de kopieerbestemming van de huidige part instellingen.

Bereik: 1~16

MEMO

U kunt dit niet op het nummer van het huidige part (de kopieerbron) instellen .

F-toetsen

F5

Execute

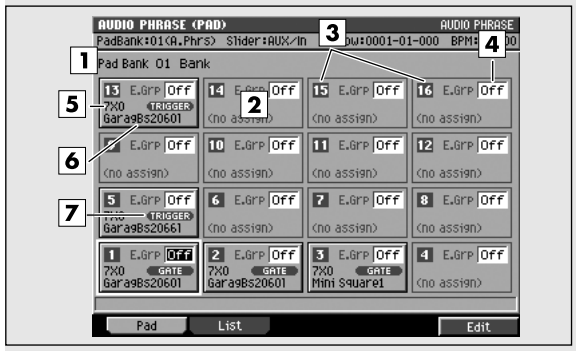
Kopieert de instellingen van het huidige part naar het gespecificeerde part.

AUDIO FRASES

Hier kunt u audio frases beheren.

AUDIO PHRASES (PAD) scherm

Dit scherm geeft de pads van de huidig geselecteerde pad bank weer.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad Bank

Bepaalt het pad bank nummer. De pads van de geselecteerde pad bank worden in (2) afgebeeld.

2. Pads

Dit gebied bevat informatie over elke pad. De weergegeven pads corresponderen met de VELOCITY PADS op het bovenste paneel.

3. Pad numbers

Dit zijn de nummer van elke pad. Ze corresponderen met de VELOCITY PADS op het bovenste paneel. De geselecteerde pad licht op.

HINT

U kunt ook een pad selecteren door de corresponderende VELOCITY PAD op het bovenste paneel aan te raken.

4. E.Grp (Exclusive group)

Bepaalt hoe audio frases, die aan dezelfde exclusieve groep zijn toegewezen worden behandeld wanneer ze tegelijk afgespeeld worden. Wanneer audio frases die aan dezelfde groep zijn toegewezen tegelijk afgespeeld worden (overlapping), zal de eerstgespeelde frase uitgeschakeld worden voordat de volgende zal klinken.

Berek: 1 tab [Off], 1~31

5. Category name

Dit is een deel van de naam van de audio frase (‘Category’, p.70). U kunt aan elke audio frase een categorie toewijzen zodat het makkelijker te vinden is wanneer u deze nodig heeft.

6. Audio phrase name

Dit is de naam die u aan elke audio frase heeft toegewezen.

7. Play modus

Geeft weer hoe de audio frase afgespeeld zal worden. Deze instelling maakt u de het **AUDIO PHRASE EDIT scherm** (pag. 301).

Waarde	Uitleg
Gate	Druk op pad ➜ en het geluid begint Laat pad ➜ los en het geluid stopt
Trigger	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat) Druk nog een keer op pad ➜ en het geluid stopt
Drum	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat). Het geluid stopt automatisch aan het eind van de frase

F-toetsen

F1
Pad

Geeft het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) weer.

F2
List

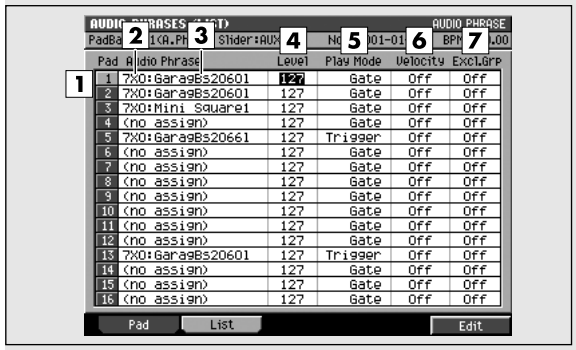
Geeft het **AUDIO PHRASES (LIST) scherm** (pag. 300) weer.

F5
Edit

Geeft het **AUDIO PHRASES EDIT scherm** (pag. 301) weer.

AUDIO PHRASES (LIST) scherm

In dit scherm staat informatie over de audio frases, die aan de pads toegewezen zijn.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad numbers

Dit zijn de nummers van de pads. Deze corresponderen met de VELOCITY PADS op het bovenste paneel. De pad die u met de cursor heeft geselecteerd licht op.

HINT

U kunt ook een pad selecteren door de corresponderende VELOCITY PAD op het bovenste paneel aan te raken.

2. Category name

Dit is een deel van de naam van de audiofrase (‘Category’, p.70). U kunt aan elke audio frase een categorie toewijzen zodat het makkelijker te vinden is wanneer u deze nodig heeft.

3. Audio phrase name

Dit is de naam die u aan elke audiofrase heeft toegewezen.

4. Level

Bepaalt het playback level van elke audiofrase.

Bereik: 0~[127]

5. Play Modus

Bepaalt hoe de audiofrases worden afgespeeld.

Waarde	Uitleg
[Gate]	Druk op pad ➜ en het geluid begint Laat pad ➜ los en het geluid stopt
Trigger	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat) Druk nog een keer op pad ➜ en het geluid stopt
Drum	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat) Het geluid stopt automatisch aan het eind van de frase

6. Velocity

Bepaalt of de velocity functie gebruikt wordt, wanneer u de pads bespeelt.

7. Excl.Grp (Exclusive group)

Bepaalt hoe audio frases die aan dezelfde exclusieve groep zijn toegewezen worden behandeld wanneer ze tegelijk afgespeeld worden. Wanneer audio frases die aan dezelfde groep zijn toegewezen tegelijk afgespeeld worden (overlapping), zal de eerstgespeelde frase uitgeschakeld worden voordat de volgende zal klinken.

Bereik: [Off], 1~31

F-toetsen

F1

Pad

Geeft het **AUDIO PHRASES (PAD) scherm** (pag. 299) weer.

F2

List

Geeft het **AUDIO PHRASES (LIST) scherm** (pag. 300) weer.

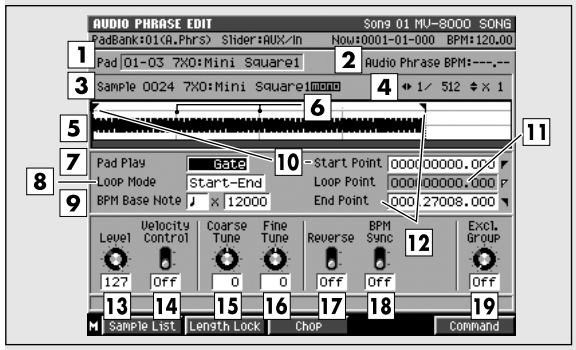
F5

Edit

Geeft het **AUDIO PHRASES EDIT scherm** (pag. 301) weer.

AUDIO PHRASE EDIT scherm

Hier kunt u instellingen maken voor de audio frase die aan een pad is toegewezen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

AUDIO PHRASES
• ➜ (kies de audio frase die u wilt bewerken)

F5
➜

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad (Pad number)

Geeft het pad nummer weer, en de naam van de audio frase die u wilt bewerken.

2. Audio Phrase BPM (Audio Phrase Tempo)

Geeft het tempo weer waarop de audio frase afgespeeld wordt. De waarde die hier weergegeven wordt wordt berekend met behulp van de BPM Base Note instelling, en het aantal beats in het loop gebied.

3. Zoom level

Bepaalt de ratio waarin de waveform in het wave window wordt vergroot of verkleind.

4. Sample

Geeft het sample nummer en naam van de sample weer, die u aan het bewerken bent.

5. Wave window

Geeft de audio frase (waveform) weer, die u aan het bewerken bent.

6. Beat line

Deze lijn wordt bij elke beat weergegeven. De ruimte tussen elke lijn is een noot.

7. Pad Play

Bepaalt hoe de audio frases afgespeeld zullen worden.

Waarde	Uitleg
[Gate]	Druk op pad ➜ en het geluid begint Laat pad ➜ los en het geluid stopt
Trigger	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat). Druk nog een keer op pad ➜ en het geluid stopt
Drum	Druk op pad ➜ en het geluid begint (en gaat door, ook wanneer u de pad loslaat). Het geluid stopt automatisch aan het end point van de frase

8. Loop Mode

Bepaalt hoe het gespecificeerde loop gebied wordt herhaald.

Waarde	Uitleg
Off	Looping zal niet voorkomen.
[Start-End]	Het gebied tussen het 'Start Point' en het 'End Point' zal herhaald afgespeeld worden.
Loop-End	Het gebied tussen het 'Loop Point' en het 'End Point' zal herhaaldelijk afgespeeld worden.

MEMO
Als 'Pad Play' op 'Drum' is ingesteld, zullen de 'Loop Point'- en 'End Point'-instellingen genegeerd worden.

9. BPM Base Note

Bepaalt de lengte van de audiofrase, dat bewerkt wordt, als een aantal beats bij een gespecificeerde nootwaarde. Het playback tempo wordt met deze data bepaald. Het tempo wordt bij Audio Phrase BPM weergegeven.

10. Start Point

Het punt waar het afspelen begint. Stel dit in om ongewenste delen van de golfvorm aan het begin van de sample over te slaan, zodat de sample begint bij de door u gewenste tijd.

11. Loop Point

Het punt waar het afspelen zich gaat herhalen (voor de tweede en volgende keren dat de sample afgespeeld wordt). Stel dit in als u wilt dat het sample

vanaf een ander punt dan het 'Start Point' zich herhaalt.

12. End Point

Specificeert het punt, waar het afspelen eindigt. Zet dit om te voorkomen dat er ongewild een gedeelte van de golfvorm aan het einde van het sample wordt gespeeld.

13. Level

Wijzigt het volume van de audiofrase

Bereik: 0~[127]

14. Velocity control

Specificeert of de velocity-functie wordt gebruikt, wanneer u de pads bespeelt.

15. Coarse Tune

Hiermee stelt u de hoogte van de audiofrase in, in halve toon stappen.

Bereik: –48~[0]~+48(+/-4 octaven)

16. Fine tune

Wijzigt de hoogte van de audiofrase in stappen van een cent

Bereik: –50~[0]~+50

Een cent = 1/100 van een halve toon

17. Reverse

Maakt dat de audiofrase achterstevoren speelt (van het 'Endpoint' tot het 'Startpoint')

Bereik: [Off], 'On' (Aan/ Uit)

18. BPM Sync (Tempo Sync)

Als deze parameter aanstaat, wordt het tempo berekend volgens de playback tijd tussen Start Point, End Point, de noot waarde (Base Note) en de hoeveelheid noten in dat gebied, zodat de sequencer en de audio frase synchroon spelen.

Bereik: Off, [On] (Aan/ Uit)

19. Exclusive Group

Specificeert, hoe de audio frase, die is toegewezen aan dezelfde exclusieve groep, wordt behandeld, terwijl ze tegelijkertijd spelen. Wanneer de audio frase die aan dezelfde groep is toegewezen tegelijkertijd speelt (overlappend), wordt de eerst gespeelde frase uitgezet voor de volgende frase klinkt.

Bereik: [Off, 1~31

F-toetsen en menu

F1

Sample List

Toont de **Sample List popup** (pag. 279).

F2

Length Lock

Als deze 'On' staat, wordt het tijdverschil tussen Loop Point en End Point vast gezet. Op deze manier kunt u de Loop Point en End Point instellingen veranderen, terwijl de afstand tussen de twee punten bewaard blijft.

MEMO

Als Reverse aanstaat, dan wordt het tijdsverschil tussen Start Point en End Point vast gezet .

F3

Chop

Toont de **Chop popup.** (pag. 303).

F5

Command

Toont de **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND popup** (pag. 281).

MENU

Menu

Toont het AUDIO PHRASE scherm

Menu onderdelen

1. Audio Phrase Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), hier kunt u de audiofrase een naam geven.

2. Save Sample as WAV

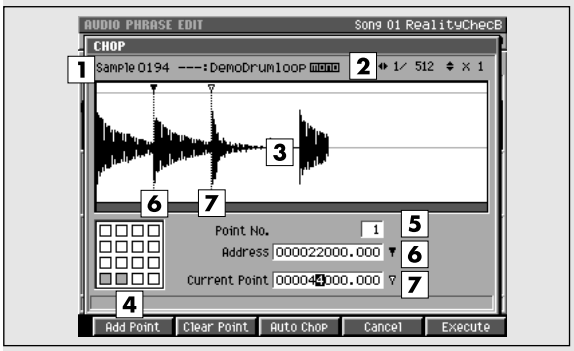
Toont het **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF scherm** (pag. 285), hier kunt u de audiofrase op de schijf opslaan in WAV formaat.

3. Save sample as AIFF

Toont het **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF scherm** (pag. 285), hier kunt u de audiofrase op de schijf opslaan in AIFF format.

CHOP popup

Hier kunt u een audiofrase verdelen op gewenste locaties en elk deel toewijzen aan een pad (om een patch te creëren). U kunt de audiofrase in maximaal zestien delen verdelen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

AUDIO PHRASES
- [ ] ➜ (kies de audiofrase die u wilt bewerken)
➜ F5 ➜ F3

SAMPLING F2
- [ ] ➜ ➜ (zet 'Auto Divide parameter' op Off) ➜ F5 ➜ (sampling...) ➜ F5 ➜ F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample

Toont het samplenummer en samplenaam van de sample, dat u op dat moment bewerkt.

2. Zoom Level

Toont de ratio waarin de waveform zoals getoond in het wave window wordt in- en uitgezoomd.

3. Wave Window

Toont de audiofrase, die u aan het bewerken bent.

4. Pad

Nadat de zojuist bewerkte sample is verdeeld, wordt het toegewezen aan de pads die in zwart getoond worden.

5. Point no. (Point Number)

Toont dat de locatie getoond door Current Address is in het 'N-de' gedeelte vanaf het begin van de audio frase die u aan het verdelen bent. De verdeelde regio wordt naar verwezen door het Point Number dat oplicht in het Wave Window.

6. Address

Toont de positie van elk audio frase gedeelte geselecteerd door Point No.

7. Current Point (Dividing Line)

Specificeert de locatie waar audio frase zal worden verdeed. Zet deze waarde om de audio frase te verdelen op het gewenste punt. De Dividing Line (deellijn) getoond in het wave window beweegt naar gelang de waarde die u zet als Current Address.

F-toetsen

F1 **Add Point**

Voegt een dividing point toe. Zijn locatie is dan het Current Address.

MEMO
U kunt maximaal 15 punten definiëren (zestien gedeelten).

F2 **Clear Point**

Verwijder het current (huidige) point number. Om een point number te specificeren, verplaats het Current Address.

NOTE
Dit kunt u niet doen als er geen dividing locations zijn gespecificeerd, noch kunt u punt 1 verwijderen.

F3 **Auto Chop**

De **AUTO CHOP popup** (pag. 304) verschijnt.

F4 **cancel**

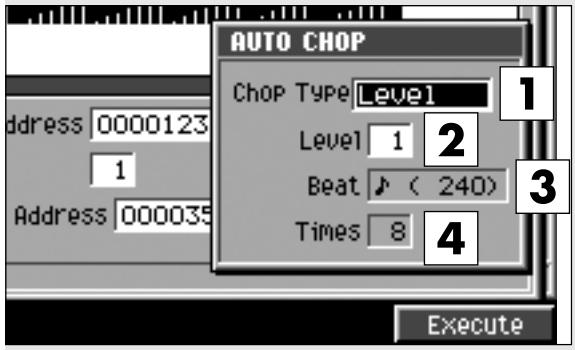
Sluit het CHOP scherm en u gaat terug naar het vorige scherm.

F5 **Execute**

Verdeelt de audio frase op de dividing point die u hebt gespecificeerd, en toont dat de **QUICK ASSIGN (CHOP) popup** (pag. 305).

AUTO CHOP popup

Hier kunt u automatisch Dividing Point specificeren voor een audio frase.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- AUDIO PHRASES → (kies de audio frase die u wilt editen) → F5 → F3 → F3
- SAMPLING → F2 → (zet 'Auto divide parameter' op Off) → F5 → (sampling...) → F5 → F3 → F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Chop Type

Specificeert de condities onder welk de audio frase automatisch wordt verdeeld.

Waarde	Uitleg
Level	Verdeelt naar volume
Beat	Verdeelt naar beats gebaseerd op het sequencer tempo (pag. 255).
Divide X	Verdeeld in het gespecificeerde aantal gedeelten.

2. Level

Specificeert het niveau waarop het sample zal worden verdeeld. Lagere instellingen maakt, dat het sample steeds fijner wordt verdeeld.

Bereik: 1~[6]~10

3. Beat

Specificeert het aantal beats, waarop het sample wordt verdeeld.

Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃ (160), ♪ (240), ♩₃ (320), ♩ (480), 𝅗𝅥₃ (640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840)

4. Times

Specificeert het aantal gedeeltes, waarin het sample verdeeld zal worden.

Bereik: 2~16

F-toetsen

F5 **Execute**

Start het specificeren van het punt automatisch. Keert dan terug naar de **CHOP popup** (pag. 303)

QUICK ASSIGN (CHOP) popup

Hier kunt u elke audio frase toewijzen aan hun eigen pads als u ze hebt verdeeld door Chop.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

AUDIO PHRASES
- ➜ (kies de audio frase die u wilt editen)

➜ F5 ➜ F3 ➜ F5

SAMPLING
- ➜ F2 ➜ (zet 'Auto divide parameter' op Off) ➜ F5 ➜ (sampling...) ➜ F5 ➜ F3 ➜ F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample

Toont het samplenummer en de samplenaam, die u aan het bewerken bent.

2. Wave Window

Toont de audiofrase (golfvorm), die u aan het bewerken bent.

3. Pad

Toont de situatie van de pads in de huidige pad bank.

State	Uitleg
■	Een gedeelte is toegewezen aan de pad.
□	Niets toegewezen.

4. Part Number

Selecteert het instrument nummer, waar de nu in stukken verdeelde audio frase aan zal worden toegewezen.

Bereik: [1]~16

5. Assign to Pad Bank

Selecteert de pad bank waar het instrument gedeelte geselecteerd door Part Number aan wordt toegewezen.

Bereik: [1]~6

6. As Partials

Toont de naam van het toegewezen gedeelte.

MEMO
De laatste 4 tekens worden automatisch als 'Cp**' gezet (** bestaan uit nummers)

F- toetsen

F1 **Name**

Toont de **EDIT CHOP NAME** (pag. 197), waar u een naam aan elk gedeelte kan toewijzen.

MEMO
De laatste 4 tekens worden automatisch als 'Cp**' gezet (** bestaan uit nummers)

F5 **Set all Chop**

Wijst opeenvolgende de gedeelten (drum type) toe, startend met de eerste pad.

MEMO
Bij het maken van automatisch toewijzingen, verschijnt een bevestigingsboodschap als een pad, waar al een sample aan is toegewezen, zou worden overschreven.

PROJECT

Hier kunt u projecten managen en instellingen wijzigen.

PROJECT MENU scherm

In dit scherm kunt u de parameters selecteren, die u van de song wilt editen.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

-

Toelichting bij elk gedeelte

1. **RENAME PROJ (Rename project)**

   Toont de EDIT NAME popup (pag. 197), waar u het project een naam kan geven.

2. **SET PROJ PROTECTION (Set project protection)**

   Toont het **SET PROJECT PROTECTION scherm** (pag. 308)

3. **LOAD PROJ (load project)**

   Toont de **SAVE PROJECT popup** (pag. 310)

4. **SAVE PROJ (Save current project)**

   Toont de **SAVE PROJECT popup** (p. 310).

5. **SAVE AS NEW PROJ (Save as new project)**

   Toont de **SAVE AS NEW PROJECT popup** (pag. 311).

6. **CREATE NEW PROJ (create new project)**

   Toont het **CREATE NEW PROJECT scherm** (pag. 312).

7. **DELETE PROJ (Delete project)**

   Toont het **DELETE PROJECT scherm** (pag. 314).

8. **OPTIMIZE PROJ (Optimize project)**

   Toont de **OPTIMIZE PROJECT popup** (pag. 309).

9. **BACKUP TO CD (Backup current project to CD)**

   Toont het **BACKUP PROJECT TO CD scherm** (pag. 315).

10. **RECOVER VAN CD (recover project from CD)**

    Toont **RECOVER PROJECT FROM CD popup** (pag. 316).

F-toetsen

De functie van de F-toetsen hangt af van de plaats van de cursor

Als de cursor zich in de bovenste rij bevindt

F1

Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197).

F2

Protect

Toont het **SET PROJECT PROTENTION scherm** (pag. 308).

F3

Load

Toont het **LOAD PROJECT scherm** (pag. 313).

F4

Save

Toont de **SAVE PROJECT popup** (pag. 310).

F5

SaveAs

Toont de **SAVE AS NEW PROJECT popup** (pag. 311).

Als de cursor zich in de onderste rij bevindt

F1

Create

Toont het **CREATE NEW PROJECT scherm** (pag. 312).

F2

Delete

Toont het **DELETE PROJECT scherm** (pag. 314).

F3

Optimize

Toont de **OPTIMIZE PROJECT popup** (pag. 309).

F4

Backup

Toont het **BACKUP PROJECT TO CD scherm** (pag. 315).

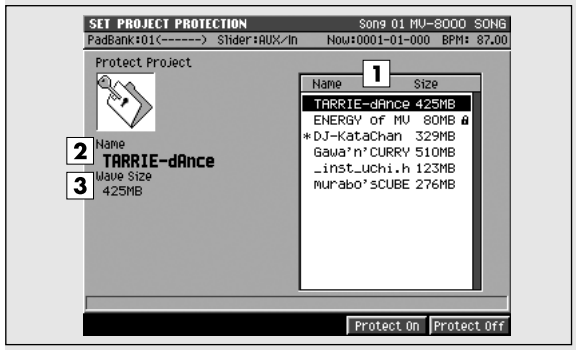
F5

Recover

Toont de **RECOVER PROJECT FROM CD popup** (pag. 316).

SET PROJECT PROTECTION scherm

Hier kunt u voorkomen dat een project dat is gesaved op disk, wordt verwijderd of overschreven.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (plaats de cursor in de bovenste rij iconen) ➜ F2

Toelichting bij elk gedeelte

1. **Project list**

   Toont de project status van het project. Projecten met een slot symbool 🔒 zijn beveiligd.

2. **Name**

   Toont de naam van het project, waar de cursor op staat.

3. **Wave size**

   Toont de grootte van het project, waar de cursor op staat.

F-toetsen

F4

Protect On

Zet de status van het project, waar de cursor op staat op beveiligd.

F5

Protect Off

Verwijdert de beveiligd status van het project, waar de cursor op staat.

MEMO

Een beveiligd project kan niet worden overschreven. Als u het project waar u op dit moment mee bezig bent na aanpassingen opnieuw wilt opslaan, zet dan de beveiligde status uit of gebruik de **SAVE AS NEW PROJECT popup** (pag. 311) om een nieuw project te creëren en op te slaan.

PROJECT OPTIMIZE popup

Hier kunt u de data van het actieve project zo organiseren om de capaciteit van het beschikbaar geheugen zo goed mogelijk te benutten.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) ➜ F3

F-toetsen

F1

No

Brengt u terug naar het **PROJECT MENU scherm** (p. 306) zonder de Optimize-opdracht uit te voeren.

F5

Yes

Voert de Optimize-opdracht uit. Event en waveform data dat door het bewerken van de track overbodig is geworden zal uit het geheugen gewist worden.

NOTE

- U kunt de Project Optimize-opdracht alleen gebruiken voor het huige project. Als u deze opdracht op een ander project wilt uitvoeren, moet u van project wisselen. (**Een project laden** (p. 134)
- Afhangend van de datastructuur van het project, kan het zijn dat er niet zoveel geheugen wordt vrijgemaakt als u verwacht.
- U kunt niet de Undo-opdracht (p. 80) gebruiken om de Project Optimize-opdracht ongedaan te maken.
- Het uitvoeren van de Project Optimize-opdracht wist de Undo data. (p. 80)

SAVE PROJECT popup

Hier kunt u het project waar u mee bezig bent opslaan.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F4

F-toetsen

F1

No

Keer terug naar het **PROJECT MENU scherm** (pag. 306), zonder te saven.

F5

Yes

Het project wordt opgeslagen

SAVE AS NEW PROJECT popup

In dit scherm kunt u het project waar u mee bezig bent onder een andere naam opslaan.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F5

1. Project Name

Specificeer een nieuwe naam voor het project dat u opslaat.

F-toetsen

F1 **History**

U kunt de 10 namen die u het laatst hebt ingevoerd in de EDIT NAME popup (sinds het aanzetten van het apparaat) opnieuw oproepen en gebruiken. Selecteer een naam in de history list en druk op ENTER.

F2 **Insert space**

Plaatst een spatie daar waar de cursor staat.

F3 **Delete**

Verwijdert het teken op de plaats van de cursor. Tekens rechts van de cursor gaan naar links om de lege plaats te vullen.

F4 **A➜a/a➜A (switch character case)**

Verandert het teken op de plaat van de cursor tussen uppercase en lowercase.

F5 **Execute**

Het project wordt opgeslagen, en dat project wordt dan het actieve project. Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt.

Als het beeldscherm zegt: 'That name already exists'

Er bestaat al een project met de naam in het Project Name scherm op de diskdrive. Verzin een andere naam.

MEMO
De interne harde schijf is de enige mogelijke locatie om deze data op te slaan.

CREATE NEW PROJECT screen

Hier kunt u een nieuw project creëren.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) ➜ F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Project name

Dit is de naam van het project. Bij het openen van dit scherm, wordt een voorlopige naam 'InitProj###' toegewezen (### is een nummer).

2. Copy From Current Project

Als u een project creëert, worden de parameters en samples van het actieve project op het nieuwe project toegepast.

Zet een ✔ bij de parameters die u in uw nieuwe project wilt gebruiken. De volgende parameters zijn toe te passen.

Optie	Uitleg
Instruments of current song	Instrumenten en samples van actieve song.
Effects of current song	Effect instellingen van actieve song
Audio Phrases	Audio Phrases
Patch Library	Patch bibliotheek
MFX Library	MFX bibliotheek
Delay/Chorus Library	Delay/ Refrein effect bibliotheek
Reverb Library	Reverb effect bibliotheek
Mastering Toolkit Library	Mastering Tool Kit bibliotheek
MIDI Clip Library	MIDI clip bibliotheek

MEMO

Als u ✔ aanvinkt bij instrument, Audio phrases en Patch Library, dan worden de samples die deze data gebruikt, ook gekopieerd.

F-toetsen

F1 **Name**

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u een naam kan toewijzen aan een nieuw gecreëerd project.

F5 **Execute**

Creëert het project.

Als het beeldscherm vraagt: 'Save Current?'

Wijzigingen die u hebt gemaakt worden niet opgeslagen, mits u het actieve project opslaat, voordat u een nieuw project creëert.

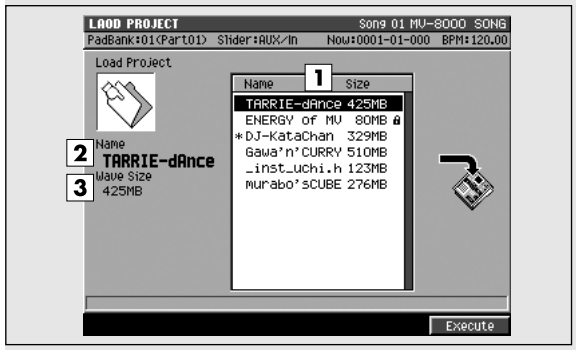
F-toets	Uitleg
F1 No	Negeert wijzigingen en creëert een nieuw project (wijzigingen worden niet opgeslagen).
F5 Yes	Wijzigingen opslaan, voordat u een nieuw project creëert.
EXIT	Annuleer het creëren van een nieuw project.

NOTE

Als u het actieve project niet opslaat bij de 'Save Current' promt, dan is de data voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade, die kan ontstaan door het verliezen van data.

LOAD PROJECT screen

Hier kunt u een project laden, om het te kunnen bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) ➜ F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Project list

Dit gedeelte toont de opgeslagen projecten. Het project waar de cursor op staat ligt op.

2. Name

Toont de namen van de opgeslagen projecten.

3. Wave size

Toont de grootte van het project, waar de cursor op staat.

F-toetsen

F5 **Execute**

Deze toets laadt het project, waar de cursor op staat. Als het laden is voltooid, verschijnt het **SEQUENCE scherm** (pag. 203).

Als het beeldscherm vraagt: 'Save Current?'

Wijzigingen, die u hebt gemaakt, worden niet opgeslagen mits u de het actieve project opslaat, voordat u een ander project laadt.

F-toets	Uitleg
F1 No	Negeert wijzigingen en laadt een ander project (wijzigingen worden niet opgeslagen).
F5 Yes	Wijzigingen opslaan, voordat u een ander project laadt.
EXIT	Annuleer het laden van een ander project.

NOTE

Als u het actieve project niet opslaat bij de 'Save Current' promt, dan is de data voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade die mag ontstaan door het verliezen van data.

Als het beeldscherm zegt: 'Current project is protected. Can't overwrite it'.

Het actieve project is beveiligd en kan niet worden overschreven. Zet Protect uit, voordat u het project opslaat of gebruikt de **SAVE AS NEW PROJECT popup** (pag. 311) om een nieuw project te creëren en op te slaan.

Als het beeldscherm zegt: 'Project is too large'

Het project dat u probeert te laden is te groot voor het aanwezig vrije geheugen. Om het project te kunnen laden, dient u minstens zoveel geheugen te installeren als dat er aanwezig was toen het project werd gecreëerd.

DELETE PROJECT scherm

Hier kunt u projecten verwijderen.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) ➜ F2

Toelichting bij elk gedeelte

1. **Project list**

   De deel toont de opgeslagen projecten. Het project waar de cursor op staat licht op.

2. **Name**

   Dit is de naam van het opgeslagen project.

3. **Wave size**

   Toont de grootte van het project waar de cursor op staat.

F-toetsen

F5 **Execute**

Verwijdert het project.

Het beeldscherm vraagt 'Delete project. Are you sure?'

Bij het verwijderen van een project, verschijnt een bevestigingsprompt.

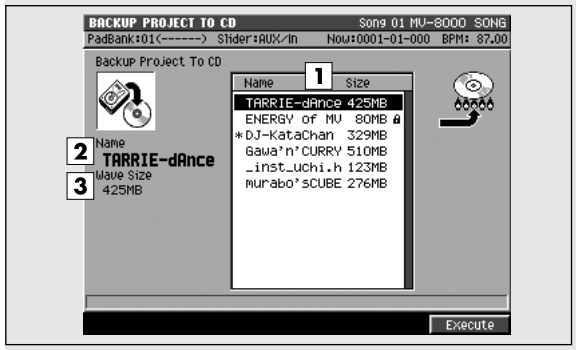
F-toets	Uitleg
F1 No	Annuleren zonder te verwijderen
F3 Yes	Verwijdert het project
EXIT	Annuleren zonder te verwijderen

NOTE

U kunt Undo (pag. 80) niet gebruiken om een verwijderd project te herstellen.

BACKUP PROJECT TO CD scherm

Hier kunt u het actieve project opslaan op een CD-R/RW disk.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij iconen) ➜ F4

Toelichting bij elk gedeelte

1. Project list

De deel toont de opgeslagen projecten. Het project waar de cursor op staat licht op.

2. Name

Dit is de naam van het opgeslagen project.

3. Wave size

Toont de grootte van het project, waar de cursor op staat.

F-toetsen

F5

Execute

Het project waar de cursor op staat wordt een back-up van gemaakt.

Als het beeldscherm zegt: 'Insert a black CD-R/RW'

Er is geen CD aanwezig in de CD-R/RW drive. Plaats een CD, sluit de lade en druk op [F5 (Execute)]

RECOVER PROJECT FROM CD popup

Hier kunt u een project opgeslagen op CD uploaden in de MV-8000 met een door u gespecificeerde naam.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

PROJECT

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. New Project on Hard disk

Geef een nieuwe project naam aan de data, die u upload naar de hard disk van de MV-8000.

F-toetsen

F1

History

U kunt de tien namen die u het laatst hebt ingevoerd in de EDIT NAME popup (sinds het aanzetten van het apparaat) opnieuw oproepen en gebruiken. Selecteer een naam in de History list, en druk op [ENTER].

F2

Insert space

Plaatst een spatie daar waar de cursor staat.

F3

Delete

Verwijdert het teken op de plaats van de cursor. Tekens rechts van de cursor gaan naar links om de lege plaats te vullen.

F4

A➜a/a➜A (switch character case)

Wisseltt het teken op de plaat van de cursor tussen uppercase en lowercase.

F5

Execute

Het project op CD wordt opgeslagen op de hard disk van de MV-8000, en wordt het actieve project. Het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnt vervolgens.

Als het beeldscherm zegt: 'That name already exists'

Er bestaat al een project met de naam in het PROJECT NAME scherm op de diskdrive. Verzin een andere naam.

MEMO

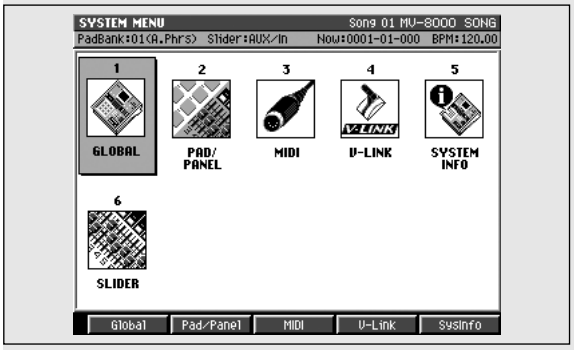
De interne harde schijf is de enige mogelijke locatie om deze data op te slaan.

SYSTEM

Hier kunt u de instellingen van de MV-8000 wijzigen.

SYSTEM MENU screen

Dit is het scherm waar u de instellingen van de MV-8000 kunt wijzigen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

-

Toelichting bij elk gedeelte

1. GLOBAL

Toont het **GLOBAL scherm** (pag. 318).

2. PAD/ PANEL

Toont het **PAD scherm** (pag. 319) of het **PANEL scherm** (pag. 320).

3. MIDI

4. Toont het MIDI scherm (pag. 322).

V-LINK

Toont het **V-LINK scherm** (pag. 323).

5. SYSTEM INFO

Toont het **SYSTEM INFORMATION scherm** (pag. 324).

6. SLIDER

Toont het **ASSIGNABLE SLIDER scherm** (pag. 326).

F-toetsen

De functie van de F-toetsen hangt af van de plaats van de cursor.

Als de cursor zich in de bovenste rij bevindt:

F1

Global

Toont het **GLOBAL scherm** (pag. 318).

F2

PAD/ PANEL

Toont het **PAD scherm** (pag. 319) of het **PANEL scherm** (pag. 320).

F3

MIDI

Toont het **MIDI scherm** (pag. 322).

F4

V-LINK

Toont het **V-LINK scherm** (pag. 323).

F5

SYSINFO (System Information).

Toont het **SYSTEM INFORMATION scherm** (pag. 324).

Als de cursor zich in de onderste rij bevindt.

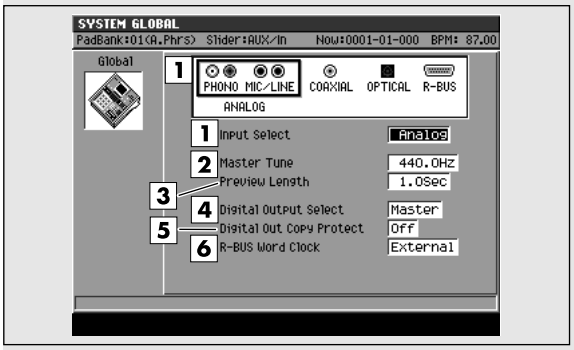
F1

SLIDER

Toont het **ASSIGNABLE SLIDER scherm** (pag. 326).

GLOBAL scherm

Hier kunt u de globale instellingen voor de MV-8000 wijzigen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Input Select

Selecteert de input voor het sampelen en opnemen.

Waarde	Sampling bron
[Analog]	Analoge input van de PHONO jacks of de MIC/ LINE jacks
Coaxial	Coax digitale input
Optical	Optische digitale input
R-BUS	Digitale input vanaf R-BUS (kanalen 1 en 2)

MEMO

Als de MV8-OP1 (apart verkrijgbaar) niet is geïnstalleerd, dan is alleen Analog zichtbaar (de COAXIAL, OPTICAL en R-BUS worden dan niet getoond.

2. Master Tune

Instellen van de totale stemming van de MV-8000. De getoonde warde is de frequentie van de A4 toon (midden A).

Bereik: 415.3~[440.0]~466.2

MEMO

As een audio frase waar de Tempo 'Sync' parameter op 'Off' van staat, wordt opgenomen, dan zal het aanpassen van de Master Tune parameter ervoor zorgen dat de playback timing begint af te wijken.

3. Preview Length

Specificeert de speeltijd voor Preview Playback ([TO]/[FROM]) in stappen van 0.1 seconden.

Bereik: 0.1~[1.0]!10.0

4. Digital Output Select

Selecteert het audiosignaal dat uit de DIGITAL output jack komt.

Waarde	Output signaal
[Master]	Hetzelfde signaal als de Master output is nu de output
MLT1/2	De multi output bus 1/2 signaal is nu de output
:	
MLT7/8	De multi output bus 7/8 signaal is nu de output

5. Digital Out Copy Protect

Hier kunt u voorkomen, dat audio die u hebt opgenomen van de MV-8000 naar een MD-recorder (of een andere digitale recorder) verder kan worden gekopieerd.

Waarde	Uitleg
[Off]	De digitale output jack levert een signaal zonder kopieerbeveiliging vlaggen.
On	De digitale output jack levert een signaal met kopieerbeveiliging. Het is niet mogelijk om deze data verder naar MD of DAT te kopiëren.

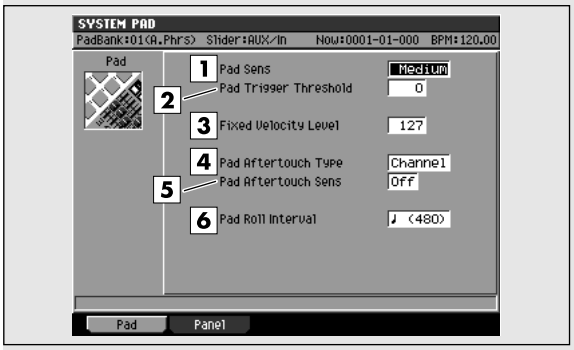
6. R-BUS Word Clock

Selecteert de klok, waarmee de MV-8000 werkt, terwijl hij aan een extern apparaat is gekoppeld via R-BUS.

Waarde	Uitleg
Internal	De MV-8000 gebruikt zijn eigen interne klok
[External]	De MV-8000 gebruikt de klok aan het extern apparaat, dat via R-BUS is aangesloten.

PAD scherm

Hier kunt u instellingen van de velocity pads wijzigen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F2 ➜ F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pad Sens (Pad Sensitivity)

Specificeert de gevoeligheid van het bovenste paneel van de velocity pads.

Waarde	Uitleg
Light	Een lichte aanraking produceert hoge velocities
[Medium]	Tussen zachte en harde instellingen
heavy	Pad moet hard geraakt worden om hoge velocities te produceren. Op deze manier is het makkelijker om kleine verschillen in de lagere velocities te maken.

2. Pad Trigger Threshold

Bij deze instelling zullen de pads alleen reageren om slagen sterker dan een bepaald niveau.

Hiermee kunt u voorkomen, dat door trillingen twee pads klinken als er een wordt aangeslagen. Een lagere drempel (hogere gevoeligheid) maakt, dat de pads op zachtere slagen reageren.

3. Fixed velocity level

Specificeert het velocity niveau, waarop de pads zijn ingesteld als het bovenste paneel [FIXED VELOCITY] op 'On' staat.

Bereik: 0~15

4. Pad aftertouch Type

Wisselt de aftertouch modus op de velocity pads. Ukunt 'channel Aftertouch' selecteren, waarbij het effect aan het gehele gedeelte wordt meegegeven of 'Polyphonic Aftertouch' waarbij het effect op elk individueel pad wordt meegeven.

Bereik: [Channel], Poly

5. Pad Aftertouch Sense (Pad Aftertouch Sensitivity).

Wijzigt de Aftertouch gevoeligheid. Verlagen van deze instelling vermindert de gevoeligheid, wat betekent dat u harder moet drukken om een aftertouch effect te bereiken. Met de instelling 'Off' wordt er geen aftertouch verstuurd.

Bereik: [Off], 1~7

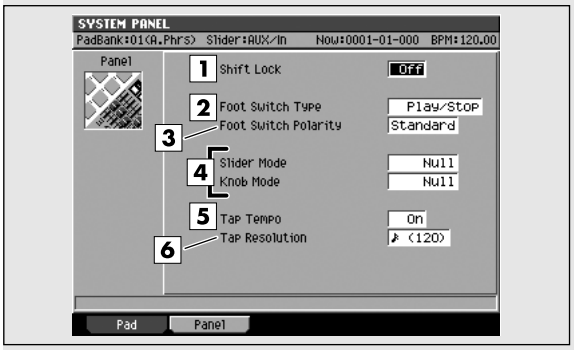
6. Pad Roll Interval

Wijzigt de afstand tussen de roll als u de pads gebruikt om een roll te spelen.

Bereik: 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), [𝅘𝅥𝅯(60)], 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅯(120), 𝅘𝅥₃(160), 𝅘𝅥(240), 𝅗𝅥₃(320), 𝅗𝅥(480), 𝅝₃(640), 𝅝(960)

PANEL scherm

Hier kunt u de instellingen wijzigen voor de bovenste paneeltoetsen en schuiven.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (beweeg de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F2 ➜ F2

Toelichting bij elk gedeelte

1. Shift Lock

Regelt de instelling van de Shift toets.

Waarde	Uitleg
[Off]	De Shift knop staat, en de [SHIFT] indicator licht alleen op als u [SHIFT] ingedrukt houdt.
On	De Shift knop gaat aan en blijft aan, totdat u [SHIFT] weer indrukt.
Once	De Shift knop gaat aan als u hem indrukt en uit als u een functie uitvoert.

2. Foot Switch

Wijzigt de functies van de voetschakelaar. (Apart verkrijgbaar, bijv. de DP-2, BOSS FS-5U).

Waarde	Uitleg
[Play/Stop]	Bij het indrukken van de voetschakelaar is de functie om en om Afspelen en Stop.
Damper	De voetschakelaar functioneert als het demper pedaal van een piano; het verstuurt controle wijziging nummer 64.
Punch I/O	Bij het indrukken van de voetschakelaar is de functie om en om Opnemen en Afspelen.
Tap Tempo	Het tempo wordt gespecificeerd door de interval, waarmee u de voetschakelaar indrukt. NOTE Zet de Tab Tempo parameter op 'On'
Marker Set	De voetschakelaar functioneert als een [MARKER SET]. Een marker wordt opgenomen elke keer als u de voetschakelaar indrukt.
Marker Next	De voetschakelaar werkt als s ▶|. De huidige tijdslocatie verschuift naar de volgende marker.
Marker Previous	De voetschakelaar werkt als |◀. De huidige tijdslocatie verschuift naar de vorige marker.
Event Next	De voetschakelaar werkt als ▷|. De huidige tijdslocatie verschuift naar het volgende event.
Event Previous	De voetschakelaar werkt als |◁. De huidige tijdslocatie verschuift naar het vorige event.

3. Foot Switch Polarity

Wisselt de polariteit van de voetschakelaar.

Waarde	Uitleg
[Standard]	Selecteer deze instelling als u een Roland voetschakelaar gebruikt zonder een polariteit schakelaar.
Reverse	Selecteer deze instelling als de voetschakelaar op de tegenovergestelde manier reageert van wat u verwacht bij indrukken en loslaten.

4. Slider Modus/ Knob Modus

Als u wisselt van schermen of verschillende functies uitvoert, dan kan het voorkomen dat de posities van de bovenste panel schuiven en toetsen niet meer de juiste waarden weergeven van de parameters, die ze dienen in te stellen.

Deze instelling regelt hoe de schuiven en toetsen in zo'n geval werken.

Waarde	Uitleg
Null	De waarde verandert niet, totdat de positie van de schuif/knop de echt waarde weergeeft. Om dus de waarde in te kunnen stellen, dien u de schuif/knop eerst op de huidige waarde te zetten.
[Jump]	Als u een schuif/knop hanteert, dan zal de parameter onmiddellijk naar de overeenkomende waarde verplaatsen.
Relative	Het bewegen van de schuif/knop laat de waarde relatief gezien toe- en afnemen ten opzichte van de echte waarde.

5. Tap Tempo

Wijzigt de Tab Tempo funcite van de [BPM/TAB] toets

Waarde	Uitleg
Off	De Tap Tempo functie staat uit
[On]	De tempo wordt ingesteld op de interval, waarmee u [BMP/TAP] indrukt.

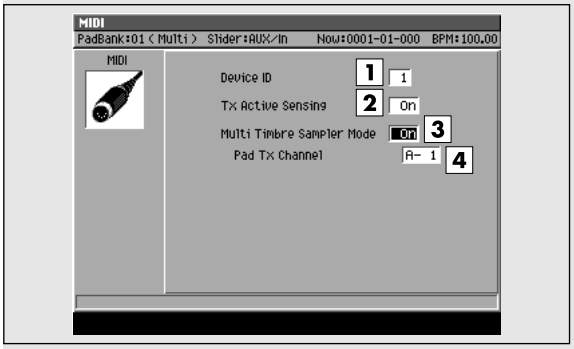
6. Tap Resolution

Specificeert de interval van de beat, waardoor het tempo wordt ingesteld als u de Tab Tempo functie gebruikt.

Waarde	Uitleg
♬ (120)	Druk [BMP/TAP] op kwartnoten van het tempo.
♪ (240)	Druk [BMP/TAP] op achtste noten van het tempo.
[♩(480)]	Druk [BMP/TAP] op 16e noten van het tempo.

MIDI scherm

Hier kunt u de MIDI instellingen wijzigen



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Device ID

Dit nummer onderscheid verschillende MV-8000 delen, die via dezelfde MIDI zijn verbonden. Om aparte boodschappen te versturen en ontvangen, dienen de twee units op dezelfde Device ID ingesteld worden.

Bereik: [1]~32

2. Tx Active Sensing (Transmit Active Sensing).

Wijzigt of Active Sensing boodschappen moeten worden verstuurd via de MIDI lijn. Op deze manier is het mogelijk voor het ontvangende apparaat om te bepalen of er een verbinding is.

Waarde	Uitleg
Off	Active Sensing wordt niet verstuurd.
[On]	Active Sensing wordt wel verstuurd

MEMO

De MV-8000 verstuurd geen aparte boodschappen. Het verstuurd wel MTC (MIDI Time Code) en MMC (MIDI Machine Control).

3. Multi Timbre Sampler Modus

Deze instelling regelt of de MV-8000 sound generator wordt afgespeeld via de interne sequencer of door boodschappen verstuurd vanaf MIDI IN.

Waarde	Uitleg
Off	Data van de Velocity pads wordt verstuurd naar het sequencer gedeelte
On	Data van de Velocity pads wordt verstuurd naar vanaf MIDI OUT. Data vanaf MIDI IN wordt direct naar de instrumenten sectie verstuurd.

MEMO

U kunt niet opnemen naar de MV-8000's sequencer als Multi Timbre Sampler Modus op 'On' staat.

MEMO

De MV-8000 kan alleen data van MIDI IN ontvangen als de volgende scherm zichtbaar zijn:

- **SEQUENCE scherm** (pag. 203).
- **INSTRUMENT scherm** (pag. 263) data vanaf de velocity pads wordt niet verstuurd.
- **EFFECTS scherm** (pag. 369).
- **MIXER** (pag. 375).

Voor details over de Multi Timbre Sampler Modus, kijk bij **Gebruik van de MV-8000 in Multi Timbre Sampler Modus** (pag. 162).

4. Pad Tx Channel (Pad Transmit Channel).

Wijzigt de MIDI verbinding en kanaal via wel data wordt verstuurd terwijl de Multi Timbre Sampler Modus op 'On' staat.

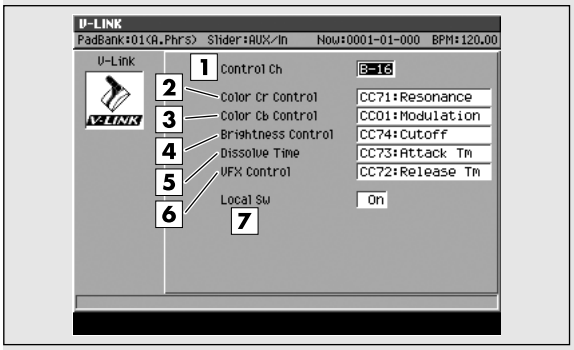
Bereik: [A-1]~A-16, B-1~B-16, R-1~R-16

MEMO

R-1~R-16 zijn MIDI kanalen die verstuurd worden via R-BUS. Werkt alleen als de MV8-OP1 en de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) zijn geïnstalleerd.

V-LINK scherm

Hier kunt u de instellingen wijzigen voor het gebruik van V-LINK om muziek en video tegelijk af te slepen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats cursor naar de bovenste rij iconen)) ➜ F4

Toelichting bij elk gedeelte

1. Control Ch (Control Channel)

Specificeert de MIDI aansluiting en het kanaal dat gebruikt wordt om de video clips, kleur, helderheid en video effects af te stellen via een aangesloten V-LINK apparaat.

Bereik: A-1~A-16, B-1~[B-16], R-1~R-16

MEMO

R-1~R-16 zijn MIDI kanalen die verstuurd worden via R-BUS. Werkt alleen als de MV8-OP1 en de DIF-AT24 (apart verkrijgbaar) zijn geïnstalleerd.

2. Color Cr Control

Wijzigt het Control Change nummer dat wordt gebruikt om de tint van het kleursignaal Cr (rood) aan te passen.

Bereik: Off, CC1, CC5, CC7, CC11, [CC71], CC72, CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

3. Color Cb Control

Wijzigt het Control Change nummer dat wordt gebruikt om de tint van het kleursignaal Cb (Blue) aan te passen.

Bereik: Off, [CC1], CC5, CC7, CC11, CC71, CC72, CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

4. Brightness Control

Wijzigt het Control Change nummer dat gebruikt wordt om de helderheid van het beeld te veranderen.

Bereik: Off, CC1, CC5, CC7, CC11, CC71, CC72, CC73, [CC74], CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

5. Dissolve Time

Wijzigt het Control Change nummer dat gebruikt wordt om de wisseltijd tussen beelden te veranderen.

Bereik: Off, CC1, CC5, CC7, CC11, CC71, CC72, [CC73], CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

6. VFX Control (Video Control Effect).

Wijzigt het Control Change nummer dat gebruikt wordt om video effecten aan te passen .

Bereik: Off, CC1, CC5, CC7, CC11, CC71, [CC72], CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

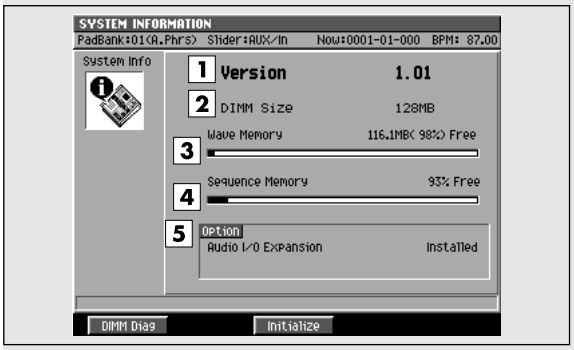
7. Local Switch

Wijzigt of de MV-8000's internet audiobron zal reageren op de pads.

Waarde	Uitleg
Off	Aanslaan van de pads zal geen interne geluiden voortbrengen. U kunt de opnamen niet sequencen als deze parameter uit staat.
[On]	Aanslaan van de pads brengt interne geluiden voort.

SYSTEM INFORMATION scherm

Hier kunt u informatie over het MV-8000 systeem vinden.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Version

Toont de MV-8000's software versie.

2. DIMM (Memory Module) Size

Toont de hoeveelheid geheugen aanwezig in de MV-8000.

MEMO

- Standaard is een 128 MB DIMM geïnstalleerd.
- De DIMM bevat wave data en event data.

3. Option

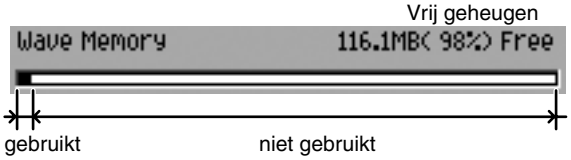
Toont het optie scherm geïnstalleerd op de MV-8000.

Beeldscherm	Uitleg
Audio I/O Expansion	MV8-OP1
VGA monitor/mouse connection kit	MV8-VGA

Waarde	Uitleg
Not Installed	Deze optie is niet geïnstalleerd
Installed	Deze optie is geïnstalleerd

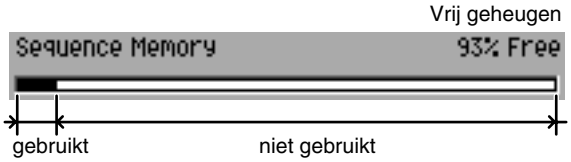
4. Wave Memory

Toont de hoeveelheid wave data opgeslagen op de DIMM, in aantallen en in een grafiek.



5. Sequence Memory

Toont de hoeveelheid sequence data in het geheugen, in aantallen en in een grafiek.



F-toetsen

F1

DIMM Diag (memory Diagnosis).

Controleert de geinstalleerde geheugen module. De **DIMM DIAGNOSIS popup** verschijnt (pag. 325).

F3

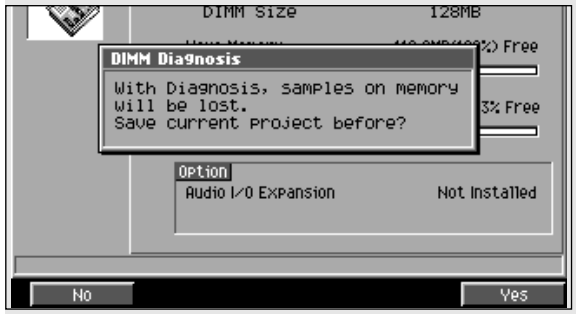
Initialise

Herstelt alle originele fabrieksinstellingen. Een bevestigingsprompt 'initialize all system parameters, OK?' verschijnt.

F-toets	Uitleg
F1 No	Annuleren zonder initialisatie.
F5 Yes	Parameters initialiseren. Alles gaat terug naar originele fabrieksinstellingen.
EXIT EXIT	Annuleren zonder initialisatie.

DIMM DIAGNOSIS popup

Hier kunt u de geïnstalleerde geheugen module controleren



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de bovenste rij iconen) ➜ F5 ➜ F1

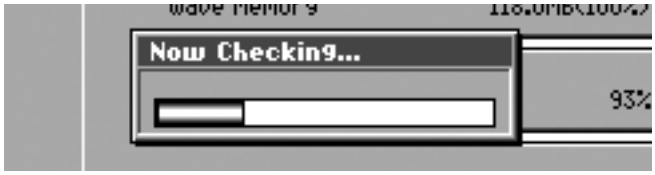
Een bevestigingsprompt 'Save current project before?' verschijnt. Uw wijzigingen worden ongedaan gemaakt als u ze niet opslaat voor het starten van de DIMM DIAGNOSE.

F-toets	Uitleg
F1 No	Uitvoeren van de diagnose zonder het opslaan van wijzigingen.
F5 Yes	Opslaan voor het starten van de diagnose
EXIT EXIT	Annuleren zonder diagnose.

NOTE
Als u het actieve project niet opslaat bij de 'Save Current' promt, dan is de data voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade die mag ontstaan door het verliezen van data.

Now Checking...

De module wordt gecontroleerd. Wacht tot de controle is voltooid.



Result

Toont het resultaat van de DIMM controle

Beeldscherm	Uitleg
OK	De DIMM is OK
NG	De DIMM is kapot.

MEMO
Als het resultaat NG is, dan is de DIMM kapot en kan er geen data naar toe worden geschreven of vanaf worden gelezen. Het is dan mogelijk, dat de MV-8000 niet goed meer functioneert. Plaats een nieuwe DIMM (pag. 184).

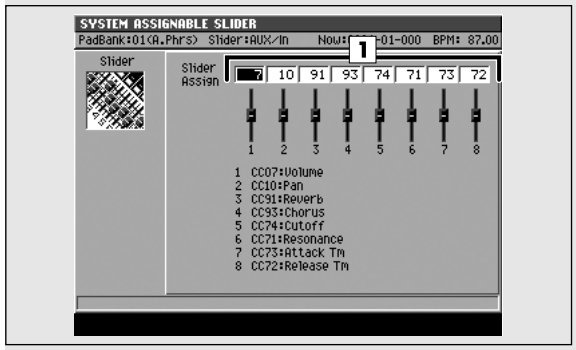
F-toetsen

F5 **Close**

Sluiten van de MEMORY DIAGNOSIS scherm.

ASSIGNABLE SLIDER scherm

Hier kunt u de instellingen voor de top panel schuiven wijzigen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SYSTEM

- ➜ (verplaats de cursor naar de onderste rij inconen) ➜ F1

MEMO

Als u [ASSIGNABLE SLIDER] indrukt om de indicator te laten oplichten, dan staan de schuiven in ASSIGNABLE SLIDER modus (control wijzingen worden doorgegeven).

Toelichting bij elk gedeelte

1. Control Number

Geeft het Control Number aan voor iedere schuif.

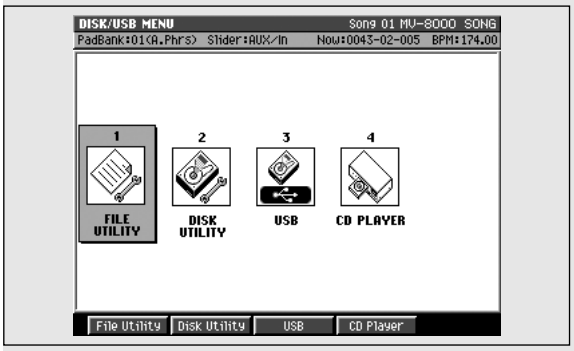
Slider	Bereik
Schuif 1	0~[7 (volume)]~119
Schuif 2	0~[10 (panpot)]~119
Schuif 3	0~[91 (Reverb Send Level)]~119
Schuif 4	0~[93 (Chorus Send Niveau)]~119
Schuif 5	0~[74 (Cutoff Frequency)]~119
Schuif 6	0~[71 (Resonancel)]~119
Schuif 7	0~[73 (Attack Time)]~119
Schuif 8	0~[72 (Release Time)]~119

DISK/USB

Hier kunt u instellingen voor de MV-8000's disk en USB wijzigen.

DISK/USB MENU scherm

Dit is het scherm voor disk parameters



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

-

Toelichting bij elk gedeelte

1. FILE UTILITY

Toont het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328).

2. DISK UTILITY

Toont het **disk UTILITY scherm** (pag. 332).

3. USB

Toont het **USB scherm** (pag. 334).

4. CD PLAYER

Toont het **CD PLAYER scherm** (pag. 335).

F-toetsen

F1

File Utility

Toont het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328).

F2

disk UTILITY

Toont het **disk UTILITY scherm** (pag. 332).

F3

USB

Toont het **USB scherm** (pag. 334).

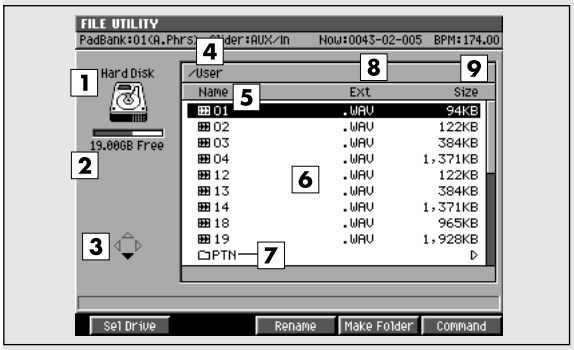
F4

CD PLAYER

Toont het **CD PLAYER scherm** (pag. 335).

FILE UTILITY scherm

Hier kunt u files kopieren, verwijderen en verplaatsen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB → F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current drive

Toont de drive die is geselecteerd met icoon

Icoon	Uitleg
	Floppy disk drive
	Hard disk drive
	CD-ROM, Audio CD drive

2. Current drive capacity

Toont de totale capaciteit en de hoeveelheid nog vrij geheugen.

3. Cursor buttons

De cursor toets die oplicht kan gebruikt worden.

Cursor Icoon	Uitleg
	Beweeg de cursor naar boven/ beneden.
	Beweeg de cursor naar boven/ beneden, druk op de rechter cursor knop om de inhoud van de folder te zien of folders te switchen.
	Beweeg de cursor naar boven/ beneden. Bij deze indicatie drukt u op de linker cursorknop om terug naar de moeder folder te gaan.

4. Current folder

Toont de naam van de actieve folder

5. Name

Toont de naam van het opgeslagen file. Een van de volgende iconen laat zien welk type file ht is.

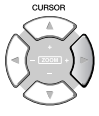
Icoon	Uitleg
	Waveform data (bijv. WAV file)
	Sequence data (bijv. MID file)
	Sub-folder
	MV-8000 file
	Onbekend type

6. File list

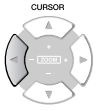
Maakt een lijst van de files opgeslagen op de MV-8000's hard disk. De file waar de cursor op staat licht op.

7. Sub-folder

Dit is een gebied waar files kunnen worden opgeslagen

U kunt de files organiseren op categorie of doel. Om de inhoud van een subfolder te zien, beweeg de cursor naar de sub-folder en klik op 

(cursor rechts).

Om terug te keren naar de vorige folder, druk op 

(cursor links).

8. Ext (Extension)

Deel van de file name, gebruikt om het type file aan te geven.

Example extension	Uitleg
.WAV	Waveform data (bijv. Windows wave file)
.MID	MIDI sequence data (bijv. , SMF)

9. Size

Toont de grootte van het file

F-toetsen

F1

Select drive

Toont de **SELECT DRIVE popup** (pag. 201), waar u van actieve drive kan wisselen.

F3

Rename

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197) waar u de naam van de file of folder kan wijzigen.

F4

Make folder

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197) waar u een nieuwe folder binnen de actieve folder kunt creëren.

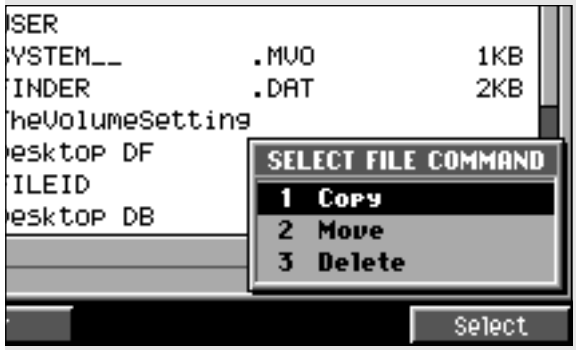
F5

Command

Toont het **SELECT FILE COMMAND scherm** (pag. 330).

SELECT FILE COMMAND menu

Hier kunt u de commando's selecteren om files te wissen, kopiëren of verwijderen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- DISK / USB → F1 → (selecteer een file of folder) → ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Copy

Toont de **SELECT DESTINATION FOLDER popup** (pag. 331), waar u de folder kunt kiezen waar de file heen gekopieerd moet worden.

2. Move

Toont het **SELECT DESTINATION FOLDER popup** (pag. 331) waar u de folder kunt kiezen waar de file naar verplaatst moet worden.

3. Delete

Verwijder de file of folder. Druk op [F3 (Select)] om te verwijderen.

NOTE
De data is voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade die mag ontstaan door het verliezen van data.

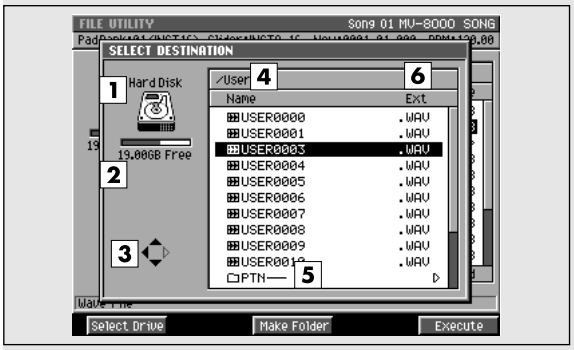
MEMO
Een bevestigingsprompt verschijnt als de te verwijderen folder files bevat. Als u alles wilt verwijderen, kies [F5 (YES)]. Als u wilt annuleren zonder te wissen, kies [F1 (No)].

ENTER

Voer het commando uit dat is geselecteerd in het SELECT COMMAND scherm.

SELECT DESTINATION FOLDER popup

Hier kunt u de folder selecteren, waar de file naartoe wordt gekopieerd of verplaatst.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

- → F1 → (selecteer een file of folder)
→ F5 → (kies Copy of Move) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Current drive

Toont de drive met bijbehorend icoon, die momenteel is geselecteerd.

2. Current drive capacity

Toont de totale capaciteit en nog vrij geheugen van de geselecteerde drive.

3. Cursor buttons

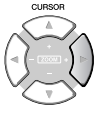
De cursor toetsen, die kunnen worden gebruikt in de file lijst, lichten op.

4. Current folder

Toont de naam van de folder, die momenteel is geselecteerd. Folder niveaus onder de root (bovenste niveau van de folder structuur) worden getoond met een '/' symbool.

5. Sub-folder

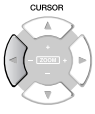
Hier kunnen files samen worden opgeslagen. Selecteer de sub-folder naar welk u het file wilt kopiëren of verplaatsen. Om de inhoud van een subfolder te zien, beweeg de cursor naar de sub-folder en klikop



(cursor rechts).

HINT

Om terug te keren naar de vorige folder, druk op



(cursor links).

6. Ext (Extension)

Deel van de file name, gebruikt om het type file aan te geven.

F-toetsen

F1

Select Drive

Toont de **SELECT DRIVE popup** (pag. 201), waar u de kopieer- of verplaats bestemming kunt wijzigen.

F3

Make Folder

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u een nieuwe folder kan creeeren binnen de huidige folder.

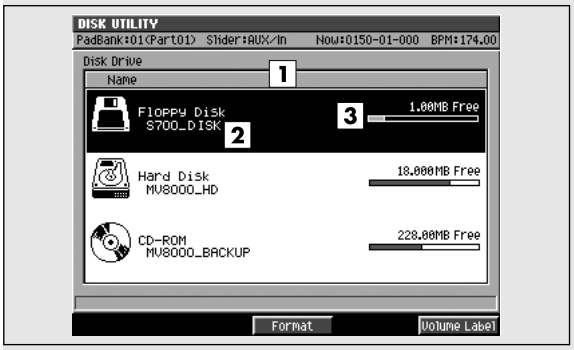
F5

Execute

Kopieert of verplaatst de file naar de gespecificeerde folder. Het **FILE UTILITY scherm** (pag. 328) verschijnt.

DISK UTILITY sscherm

Hier kunt u de disk controleren en onderhoud plegen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

• ➜ F2

Uitleg of each screen

1. Drive list

Toont een lijst van de aanwezige drives in de MV-8000. De drive waar de cursor op staat licht op.

Icoon	Uitleg
	Floppy disk drive
	Hard disk drive
	CD-ROM (CD-R/RW drive)

2. Volume Label

Dit is de naam van de drive

3. Current drive capacity

Toont de totale capaciteit en de hoeveelheid nog vrij geheugen.

F-toetsen

F3

Format

Toont de **FORMAT popup** (pag. 333).

F5

Volume Label

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197), waar u een naam aan de disk kan geven.

FORMAT popup

Hier kunt u een disk formatteren. Hierdoor wordt alle data van die disk gewist.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

• → F2 → F3

F-toetsen

F1

No

Annuleert de functie en sluit de FORMAT popup.

F5

Yes

Start het formatteren. Formatteren neemt wat tijd in beslag. Als het formatteren klaar is, verschijnt een Completed popup.

MEMO

Als u in de Completed popup op [F5 (Close)] drukt, gebeurt het volgende:

Geformatteerde media	Indrukken van [F5 (Close)] zal...
Floppy disk / CD-RW disc	De Completed popup sluiten.
Hard disk	De Completed popup sluiten. Automatisch wordt een project en song gecreëerd en het **SEQUENCE scherm** (p. 203) verschijnt.

NOTE

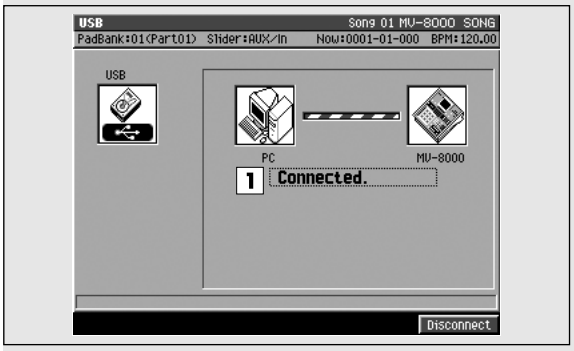
Na het formatteren is de data voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade die mag ontstaan door het verliezen van data.

MEMO

Het project dat gecreerd wordt na het formatteren wordt automatisch Newproj_*** genoemd, en de song wordt automatisch Newsong_**** (**** is een nummer). Om deze naam te wijzigen, kies het goede NAME EDIT scherm.

USB scherm

Hier kunt u de MV-8000 een USB verbinding laten aangaan, zodat u de data kunt verplaatsen tussen de interne hard drive en een computer.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

• → F3

NOTE

Sluit de USB kabel alleen aan of af als de MV-8000 uit staat. Verbind de USB kabel nooit als het apparaat aanstaat, en verwijder de USB kabel niet, terwijl de MV-8000 in USB modus staat. Dit kan data beschadigen en fouten veroorzaken.

Toelichting bij elk gedeelte

1. Communication status

Toont in een grafiek de verbinding tussen de MV-8000 en uw computer.

Status	Uitleg
	Geen verbinding
	Verbinding

MEMO

De MV-8000 kan comuniceren via USB met Windows Me/ 2000/ XP of hogen, Mac OS 9.0.4 of hoger, en Mac OS X 10.2 of hoger. Tevens ligt het aan het type computer dat u gebruikt of alles goed functioneert.

Als het beeldscherm vraagt: 'Save Current?'

Wijzigingen, die u hebt gemaakt, worden niet opgeslagen mits u het actieve project opslaat, voordat u naar USB modus schakelt.

F-toets	Uitleg
F1 No	Schakelt naar USB mode (wijzigingen worden niet opgeslagen).
F5 Yes	Wijzigingen opslaan, voordat u naar USB mode schakelt.
EXIT EXIT	Schakelt naar USB mode (wijzigingen worden niet opgeslagen).

NOTE

Als u het actieve project niet opslaat bij de 'Save Current' promt, dan is de data voorgoed verdwenen, tenzij u er uiteraard eerder een back-up van hebt gemaakt. Roland is niet aansprakelijk voor het verliezen, noch het terugvinden van data, noch voor enige schade die mag ontstaan door het verliezen van data.

F-toetsen

F5

Connect / Disconnect

Als de MV-8000 niet met uw computer is verbonden, dan betekent deze toets Connect (verbindt). Druk op [F5 (Connect)] om de verbinding te bewerkstellingen. Als de MV-8000 al is verbonden met uw computer, dan betekent deze toets diskonnect (verbinding afbreken). Druk op [F5 (diskonnect)] om de verbinding te verbreken.

Voordat u de communicatie verbreekt

Windows Me/2000/XP

Gebruik het Safely Remove Hardware icoon in uw taakbalk om de verbinding met de MV-8000 te verbreken. Druk dan op [F5 (diskonnect)] op de MV-8000.

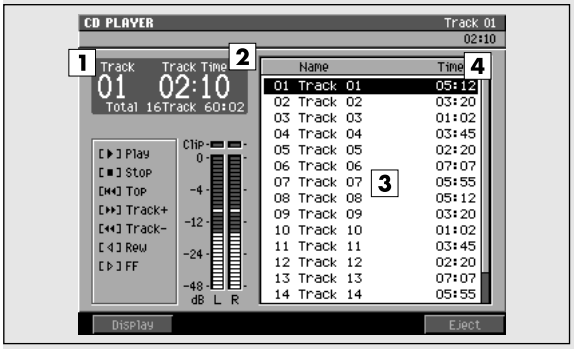
Macintosh

Sleep het MV-8000 icoon naar de prullenmand, en druk op [F5 (diskonnect)] op de MV-8000.

Voor meer informatie over het verbreken van de verbinding met uw computer, lees **Communicatie met uw computer beëindigen** (pag. 151).

CD PLAYER scherm

Here you can play back an audio CD.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

DISK / USB

• → F4

Toelichting bij elk gedeelte

1. Track

De track die momenteel speelt.

2. Time

Toont de tijd die is afgespeeld van de track die momenteel speelt.

MEMO

U kunt [F1 (Beeldscherm)] indrukken om van tijdsformaat te wisselen. Het scherm toont het formaat als de tijd. De standaard instelling is 'Track Time'

Beeldscherm Format	Beeldscherm
Total Time	Toont de tijd van het begin van de CD tot de huidige locatie.
[Track Time]	Toont de verlopen tijd van de track die momenteel speelt.
Total Remain	Toont de tijd die nog over is tot het einde van de CD.
Track Remain	Toont de tijd die nog over is tot het einde van het nummer.

3. Track Time

Toont de speeltijd van elk spoor

4. Track List

Toont informatie over de CD. De track geselecteerd door de cursor licht op. Een ▶ symbool staat voor de track, die nu afspeelt.

F-toetsen

F1

Display

Verandert het tijdsformaat.

F5

Eject

Druk op deze toets om de CD-R/RW lade te openen.

Transport toetsen

In het CD PLAYER scherm kunt u de transport knoppen gebruiken om een audio CD terug te spelen.

PLAY

PLAY

Speelt de track af, waar de cursor op staat.

STOP

STOP

Stop het afspelen van de CD.

TOP

TOP

De afspeellocatie gaat terug naar de eerst song van de CD.

◁

STEP

Terug naar vorige song. Als u dit indrukt middenin een afspelende song, dan begint dezelfde song van het begin.

▷

STEP

Volgende song.

◀◀

MEAS

De afspeellocatie gaat een seconde achteruit.

▶▶

MEAS

De afspeellocatie gaat een seconde vooruit.

MASTERING

Hier kunt u de hele song afmixen naar een two-track master en een CD creëren.

MASTERING MENU scherm

Hier kunt u mixdown data en mastering data managen.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING

-

Toelichting bij elk gedeelte

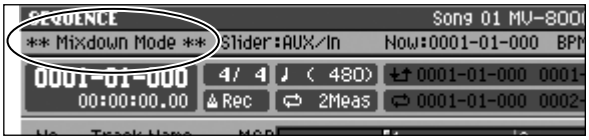
1. MIXDOWN MODE

Zet mixdown aan/uit. Een bevestigingsprompt verschijnt.

F-Toets	Uitleg
F1 No	Als u niet in mix down modus wilt gaan, druk [F1 (No)]
F5 Yes	Om mixdownmodus in te gaan, druk op [F5 (yes)]. Als mixdownmodus aanstaat, laat F5 Off zien. Als u de mixdownmodus op aan zet, zal het **SEQUENCE scherm** (pag. 203) verschijnen.

Als mixdownmodus aanstaat…

Elk scherm zegt '** Mixdown Mode **'.



Bij het opnemen…

Als de MV-8000 in sequence aan het opnemen is, dan zijn de volgende schermen op te roepen.

- **SEQUENCE scherm** (pag. 203).
- **PIANO ROLL EDIT scherm** (pag. 219).
- **EFFECTS scherm** (pag. 369).
- **MIXER (AUDIO TRACK) scherm** (pag. 375).
- **MIXER (INSTRUMENT PART) scherm** (pag. 376).
- **MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) scherm** (pag. 377).

2. MASTERING

Toont de **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339).

3. CREATE audio CD

Toont het **CUE SHEET scherm** (pag. 349).

4. AUDIO FILE LIST

Toont de **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339).

F-toetsen

F1

Mixdown

Zet de afmixmodus aan/uit. Een bevestigingspromt verschijnt.

F2

Mastering

Toont het **MASTERING scherm** (pag. 340).

F3

Create CD

Toont het **CUE SHEET scherm** (pag. 349).

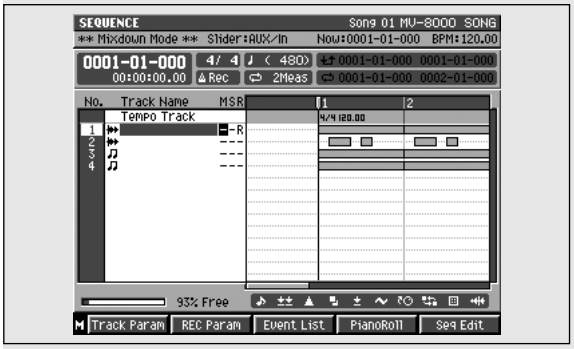
F4

Audio list

Toont de **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339).

SEQUENCE (Mixdownmodus) scherm

Dit is het sequencescherm in Mixdownmodus.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING

- → F1 → (zet afmixmodus aan) → F5

MEMO

Het scherm dat verschijnt is hetzelfde als wanneer Mixdownmodus op 'Off' (uit) staat.

Transport toetsen

In het SEQUENCE (Mixdownmodus) scherm worden de transport toetsen gebruikt om de master file te creëren (opnemen).

PLAY

PLAY

Speelt de sequence af. Als u deze indrukt, terwijl de REC indicator knippert, dan start de mixdown.

REC

STEP REC

REC

Opnemen. Als u deze een keer indrukt, dan zal de indicator (rood) oplichten en staat het systeem in mixdown gereedheid. Als u nu play indrukt, dan stopt de indicator met knipperen, en start de mixdown.

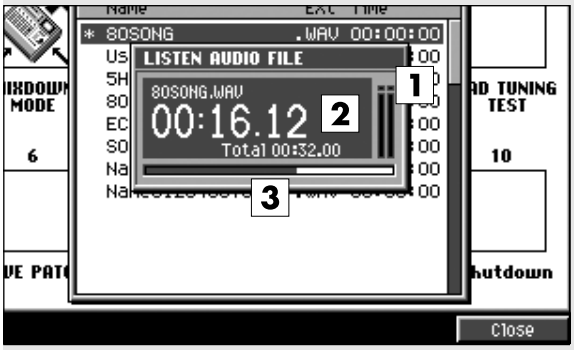
STOP

STOP

Stopt de sequencer playback of de mixdown. Als mixdown is gestopt, dan verschijnt de boodschap 'Mixdown finished. Go to Mastering?'.

LISTEN AUDIO FILE popup

Hier kunt u luisteren naar het resultaat meteen na de mixdown en/of masteren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- MASTERING → F2 → (selecteer een file) → F1
- MASTERING → F4 → (selecteer een file) → F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. **Level meter**

   Toont het playback niveau van het down gemixte file of de mastering file

2. **Current time**

   Toont de huidige playback time van het down gemixte file of de mastering file

3. **Progress bar**

   Toont de huidige playback locatie van het down gemixte file of de mastering file. Het file waar de cursor op staat licht op.

F-toetsen

F5 **Close**

Stop de playback van het audio file, en sluit dan de LISTEN AUDIO FILE popup.

SELECT AUDIO FILE / SELECT MASTERING SOURCE popup

Hier kunt u mixdown of mastering data afsluiten of verwijderen.

Om toegang tot dit scherm te krijgen

- ADD MASTERING SOURCE popup

MASTERING → F2

- SELECT AUDIO FILE popup

MASTERING → F3 → F1

Toelichting bij elk gedeelte

1. Name

Toont de namen van de mixed-down of gemasterde files

2. Ext (Extension).

Dit is deel van de filenaam en dient om het type file aan te geven. De mastering file heeft een .WAV extensie.

3. Time

Toont de lengte (playback time) van elke audio file.

4. Audio file list

Toont de stereo audio files die zijn gemastered of down gemixed. Het file waar de cursor op staat licht op.

F-toetsen

F1 **Listen**

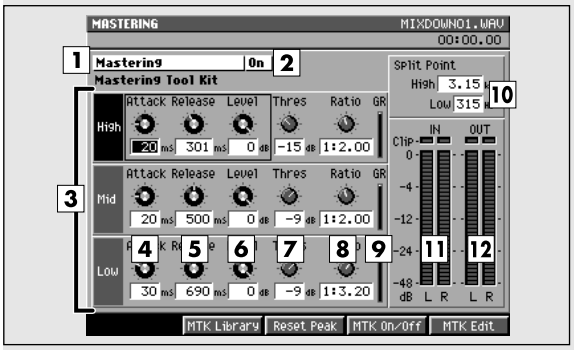
Toont de **LISTEN AUDIO FILE popup** (pag. 338).

F5 **Mastering**

Toont het **MASTERING scherm** (pag. 340) of het **CUE SHEET scherm** (pag. 349).

MASTERING scherm

Hier kunt u de mastering toolkit gebruiken om een audio file te masteren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING

• → F2 → (selecteer een file) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Mastering Tool Kit

Hier kunt u instellingen wijzigen voor de mastering effecten.

MEMO

in dit scherm kunt u de Compressor parameters aanpassen van de mastering toolkit. Om andere parameters aan te passen, gebruik het **MASTERING TOOLKIT EDIT scherm** (pag. 343).

2. Mastering status

Toont of de mastering toolkit aan of uit staat. Gebruik [F3 (mtk On/Off)] om te wisselen.

3. Frequency band division

De mastering toolkit Compressor zorgt dat u de high, mid en lage frequencies apart kunt instellen.

Band	Uitleg
High	Parameters voor de hoog-frequency band Compressor.
Mid	Parameters voor de midfrequency band Compressor.
Low	Parameters voor de laag-frequency band Compressor.

4. Attack

Dit is de Attack tijd parameter van de compressor. Het specificeert de tijd vanaf wanneer het volume de Threshold parameter overschrijdt, totdat compressie start.

Bereik: 0~100 ms

HINT

U kunt de knop C1 gebruiken om deze parameter aan te passen.

5. Release

Dit is de Release tijd parameter van de compressor. Het specificeert de tijd vanaf wanneer het volume onder de waarde van de Treshold parameter komt, totdat compressie ophoudt.

Bereik: 50~5000 ms

HINT

U kunt de knop C2 gebruiken om deze parameter aan te passen.

6. Level

Wijzigt het output niveau van de compressor

Bereik: –80~+6dB

HINT

U kunt de C3 knop gebruiken om deze parameter aan te passen.

7. Treshold

Specificeert het volume waarop de compressie begint.

Bereik: –24~0dB

8. Ratio

Specificeert het compressie gehalte (bron signaal:output signaal) van de compressor. Dit is de mate, waarin de output wordt gereduceerd als het input niveau de waarde van de Treshold parameter overschrijdt.

Bereik: 1:1.00~1:16.0, 1:INF

9. GR (Gain Reduction meter).

Toont de hoeveelheid, waarmee de compressor het niveau compressed.

10. High Split/Low Split

Regelt de frequentie waarop het bron signaal wordt verdeeld in frequentie banden. High Split is de frequentie waarop de mid- en hoogfrequentie banden

zijn verdeeld. Low Split is de frequentie waarop de laag en midfrequenties op zijn verdeeld.

Parameter	Bereik
High Split	1.6~16.0 kHz
Low Split	20~800 Hz

11. In (Input level meter).

Toont het niveau van het bron signaal dat de input voor de compressor is.

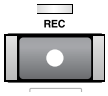
12. Out (Output level meter).

Toont het Output niveau van de compressor.

Transport toetsen

PLAY

Beluister de wave file in de mastering toolkit. Als u deze indrukt, terwijl het REC indicator lampje knippert, dan begint het masteren.



REC

Als u deze een keer indrukt, dan begint het indicator lampje te knipperen en staat het masteren in standby. Als u nu [PLAY] indrukt, start het masteren en stopt de indicator met knipperen.

STOP

Het afluisteren of masteren stopt, waarna de boodschap 'Mastering finished. CD burning?' verschijnt.

F-toetsen

F3

MTK Lib (Mastering Tool Kit library)

Toont de **MASTERING TOOLKIT LIBRABY popup** (pag. 342).

F3

Reset Peak

Reset de indicatoren van de Peak Hold in de niveau meters.

F4

MTK On/Off (Mastering Toolkit switch).

Dit is de algemene knop voor de mastering toolkit. Nummer 3 toont de status van deze knop.

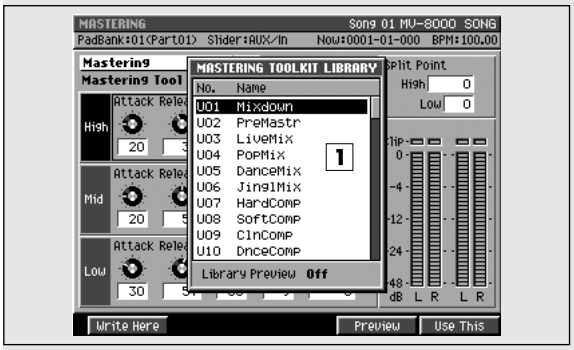
F5

MTK Edit (Mastering Toolkit Edit).

Toont de **MASTERING TOOLKIT EDIT scherm** (pag. 343).

MASTERING TOOL KIT LIBRARY popup

Hier kunt u de instellingen voor de mastering toolkit oproepen en opslaan.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING

• → F2 → (selecteer een file)

→ F5 → F2

Toelichting bij elk gedeelte

1. Library list

Dit gedeelte toont de master toolkit instellingen, die zijn opgeslagen in de bibliotheek. De mastering toolkit naam bij de cursor licht op.

F-toetsen

F1

Write Here

Slaat de huidige mastering toolkit instellingen op op de locatie van de cursor in de bibliotheek list.

NOTE

Als u op een locatie opslaat, waar al data was opgeslagen, dan wordt de oude data overschreven.

F4

Preview

Maakt de mastering toolkit die u hebt geselecteerd met de cursor tijdelijk actief. Nu kunt u [PLAY] indrukken om de song te beluisteren die deze mastering toolkit gebruikt.

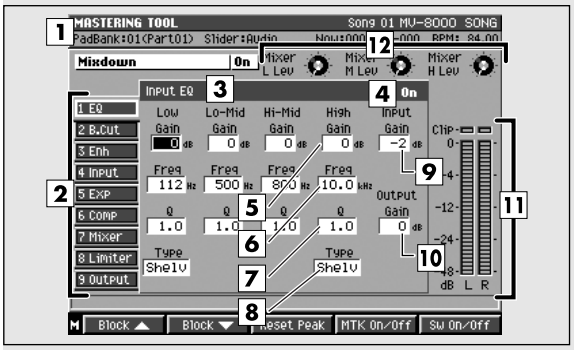
F5

Use This

Roept de mastering toolkit op die is opgeslagen op de locatie van de cursor in de library list. De huidige mastering toolkit zal veranderen in de geselecteerde.

MASTERING TOOL KIT EDIT scherm

Hier kunt u alle parameters van de mastering toolkit wijzigen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING → F2 → (selecteer een file)

F5 → F5

Toelichting bij elk gedeelte (EQ)

Hier kun u het karakter van de tonen veranderen.

1. Mastering Toolkit

Hier kunt u instellingen wijzigen voor mastering effecten.

2. Effect block

Toont de interne structuur (blokken) van de mastering toolkit. Het blok dat u momenteel aanpast wordt getoond door de cursor. Gebruik [F1 (Block ▲)] of [F2 (Block ▼)] om tussen blokken te schakelen.

3. Block name (EQ)

Toont de EQ parameters

4. Switches

Zet het EQ blok Aan/Uit.

Bereik: Off/'On' (Uit/Aan).

5. G (Gain)

Specificeert de hoeveelheid boost/cut voor elke band (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).

Bereik: –12~+12dB

6. F (Freqvuency)

Specificeert de middelste frequentie, waarop elke band (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High) wordt geboost of cut.

Parameter	Bereik
Low	20~2000 Hz
Low-Mid	20~8000 Hz
Hi-Mid	20~8000 Hz
High	1.4~20.0 kHz

7. Q

Specificeert de scherpheid van de frequentie reactie-curve voor elke band (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).

8. Type

Specificeert het type equalizer voor de Low en High band.

Parameter	Waarde
Shelving	Shelving type*
Peaking	Peaking type

MEMO

* De Q parameter heft geen effect op banden welk type op shelving staat.

9. Input Gain

Past het algehele volume aan, voordat het signaal door de equalizer gaat.

Bereik: -24~+12 dB

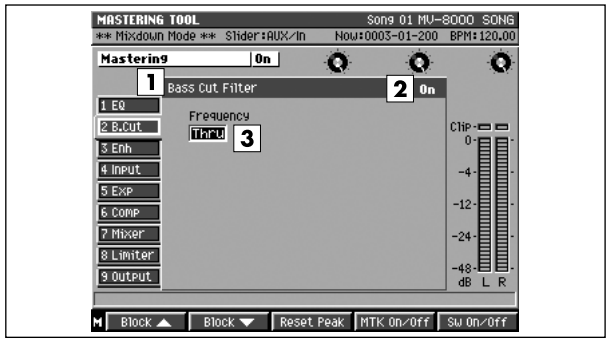
10. Output Gain

Past het algehele volume aan, nadat het signaal door de equalizer is gegaan.

Bereik: -24~+12 dB

Toelichting bij elk gedeelte (B-Cut)

Hier kunt u de ongewenste lage frequentie delen verwijderen.



1. Block name (B-Cut).

Toont de bas filter parameters.

2. Switch

Wisselt het bas filter tussen On/Off (Aan/Uit).

Als u [F5 (Sw On/Off)] indrukt, dan gaat het effect blok aan en uit.

Bereik: Off, 'On' (Aan/Uit).

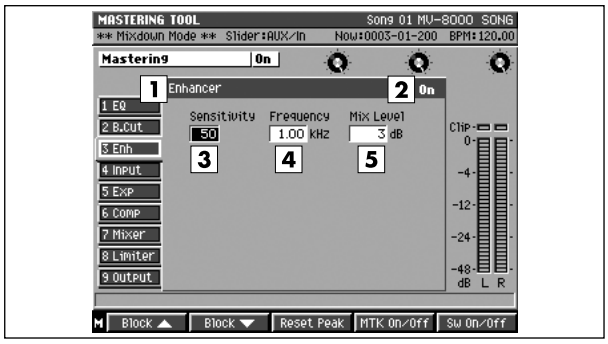
3. Frequency

Specificeert de frequentie waaronder ongewenste lage frequentie geluiden worden gewist.

Bereik: Thru, 20-2000 Hz

Toelichting bij elk gedeelte (Enhancer)

Dit voegt sprankel toe aan het geluid.



1. Block name (Enhancer)

Toont de enhancer parameters.

2. Switch

Wisselt de enhancer tussen On/Off (Aan/Uit).

Als u [F5 (Sw On/Off)] indrukt, dan gaat het effect blok aan en uit.

Bereik: Off, 'On' (Aan/Uit).

3. Sensitivity

Specificeert de mate, waarin de enhancer effect heeft.

Bereik: 0~100

4. Frequency

Specificeert de frequentie, waarop de enhancer begint te werken

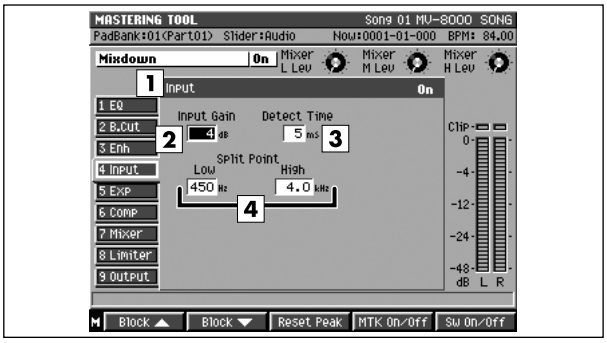
Bereik: 1.00-10.0 kHz

5. Mix Level

Past het volume van de enhancer's geluid aan.

Toelichting bij elk gedeelte (Input)

Dit verdeelt het geluid in laag, mid en hoog frequentie banden.



1. Block name (Input)

Toont de input parameters

2. Input Gain

Past het volume aan, voordat het signaal de expander of compressor ingaat.

Bereik: –24~+12 dB

3. Detect Time

Vertraagt het bronsignaal dat de expander of compressor ingaat.

Bereik: 0~10 ms

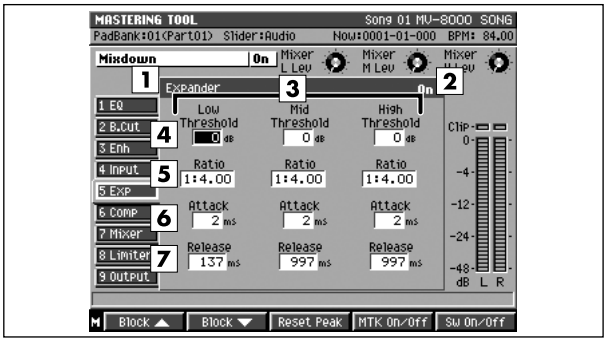
4. Low Split/High Split

Specificeert de frequentie, waarop het bronsignaal in de verschillende frequentie banden wordt verdeeld. Low Split is de frequentie, waarop de lage en mid frequentie banden worden verdeeld. High Split is de frequentie, waarop de mid en hoge frequentiebanden worden verdeeld.

Parameter	Bereik
Low Split	20~800 Hz
High Split	1.6~16.0 kHz

Toelichting bij elk gedeelte (Expander)

Dit verdeelt de dynamische reeks op een gespecificeerde ratio.



1. Block name (Expander)

Toont de expander parameters.

2. Switch

Wisselt het expander panel tussen aan en uit. Als u [F5 (sw On/Off)] indrukt, dan wordt het effect blok aan/uit gezet.

Bereik: Off, 'On' (Uit/Aan).

3. Band Split

U kunt de expander zelfstandig op hoog, mid en laag frequentie-banden instellen.

Band	Uitleg
High	Parameters voor de hoog frequentie band expander.
Mid	Parameters voor de mid frequentie band expander.
Low	Parameters voor de laag frequentie band expander.

4. Threshold

Specificeert het volume, waarop de expander begint te werken.

Bereik: –24~0 dB

5. Ratio

Specificeert de mate waarin de expander de dynamische reeks zal uitbreiden (bron signaal: output signaal). Dit is de mate, waarin de output wordt gereduceerd als de input niveau's onder de waarde van de Threshold parameter vallen.

Bereik; 1 tab 1:1.00~1:16.0, 1:INF

6. Attack

Dit is de Attack time parameter voor de expander. Het specificeert de tijd vanaf waar het volume onder de waarde van de Threshold parameter valt, totdat de expander begint te werken.

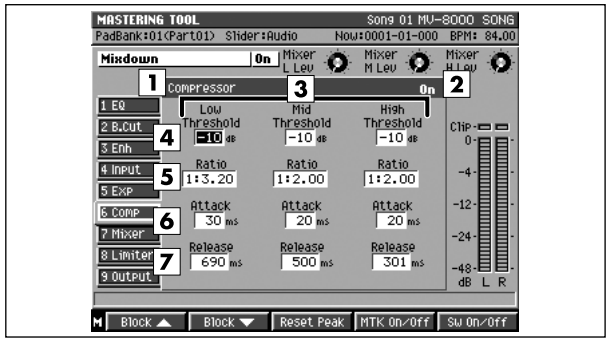
Bereik: 0~100 ms

7. Release

Dit is de Release time parameter voor de expander. Het specificeert de tijd, waarop het volume de waarde van de Threshold parameter overschrijdt totdat de expander ophoudt.

Toelichting bij elk gedeelte (Compressor)

Dit reduceert het Output niveau als het input niveau een bepaalde waarde overschrijdt.



1. Block Name (compressor)

Toont de compressor parameters.

2. Switch

Zet het compressor panel aan en uit. Als u [F5 (sw On/Off)] indrukt, dan wordt het effect blok aan/uit gezet.

Bereik: Off, 'On' (Uit/Aan).

3. Band Split

U kunt de compressor zelfstandig op hoog, mid en laag frequentie-banden instellen.

Band	Uitleg
High	Parameters voor de hoog frequentie band expander.
Mid	Parameters voor de mid frequentie band expander.
Low	Parameters voor de laag frequentie band expander.

4. Threshold

Specificeert het volume waarop de compressor begint te werken.

Bereik: –24~0 dB

5. Ratio

Specificeert de mate, waarin de compressor de dynamische reeks zal uitbreiden (bron signaal: output signaal). Dit is de mate waarin de output wordt gereduceerd als de input niveau's de waarde van de Threshold parameter overschrijden.

Bereik; 1 tab 1:1.00~1:16.0, 1:INF

6. Attack

Dit is de Attack time parameter voor de compressor. Het specificeert de tijd vanaf waar het volume de waarde van de Threshold parameter overschrijdt, totdat de compressor begint te werken.

Bereik: 0~100 ms

7. Release

Dit is de Release time parameter voor de compressor. Het specificeert de tijd waarop het volume onder de waarde van de Threshold parameter valt, totdat de compressie stopt.

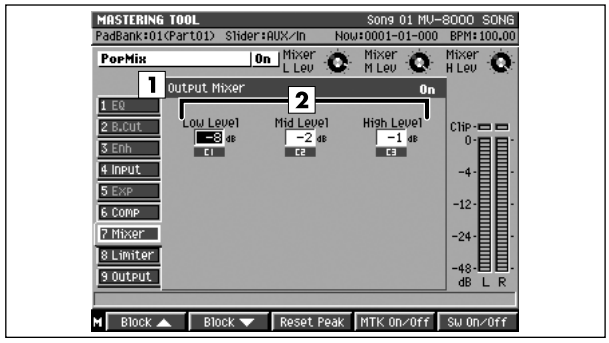
Bereik: 50~5000 ms

MEMO

- Naar gelang de instellingen van de Threshold parameter en Ratio parameter, wordt het niveau automatisch aangepast om de optimale output te bereiken.
- Langere instellingen van de Attack parameter kunnen ruis veroorzaken, daarom is 6 dB aan ruimte overgelaten voor de output. Pas het niveau van de'Level' parameter aan in het Mixer blok.

Toelichting bij elk gedeelte (Mixer)

Dit past het volume niveau aan voor elke frequentie band.



1. Block name (Output Mixer)

Toont de parameters van het Mixer panel.

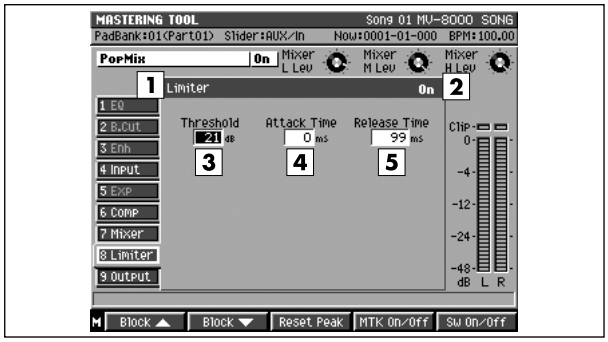
2. Level

Past het niveau aan van elke frequentie band (Laag/Mid/Hoog) nadat het door de expander en compressor is gegaan.

Bereik: –80~6 dB voor elke band

Toelichting bij elk gedeelte (Limiter)

Dit reduceert de hoge input niveau's om ruis in het signaal te voorkomen.



1. Block name (Limiter)

Toont de parameters van de limiter.

2. Switch

Zet het limiter panel aan en uit. Als u [F5 (sw On/Off)] indrukt, dan wordt het effect blok aan/uit gezet.

Bereik: Off, 'On' (Uit/Aan).

3. Threshold

Specificeert het volume, waarop de limiter begint te werken.

Bereik: –24~0 dB

4. Attack

Specificeert de tijd vanaf, waar het volume de waarde van de Threshold parameter overschrijdt, totdat de limiter begint te werken.

Bereik: 0~100 ms

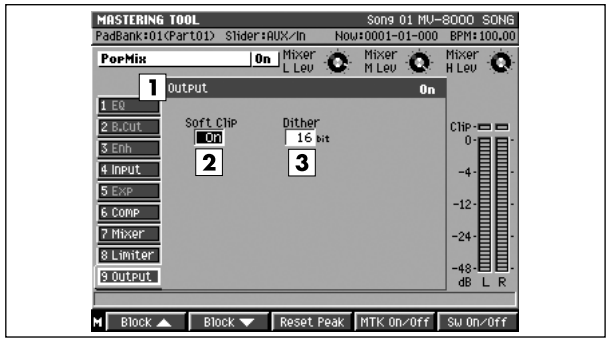
5. Release

Specificeert de tijd waarop het volume onder de waarde van de Threshold parameter, totdat de limiter stopt.

Bereik: 50~5000 ms

Toelichting bij elk gedeelte (Output)

Hier kunt u de algemene output instellingen wijzigen.



1. Block name (Output)

Toont de parameters voor het Output blok.

2. Soft Clip

Reduceert de ruis die kan voorkomen als de expander of compressor op een extreem niveau worden ingesteld.

Bereik: Off, 'On' (Uit, Aan).

3. Dither

Verzacht de overgang als het geluid wegsterft.

F-toetsen en menu

F1

Block▲

Beweeg de cursor in het effect blok omhoog.

F2

Block▼

Beweeg de cursor in het effect blok omlaag

F3

Reset Peak

Reset de indicatoren of de hoogste hold in de Level meters.

F4

MTK On/Off (MTK switch).

Dit is de algemene parameter voor de mastering toolkit. De status ziet u bij nummer (1).

F5

Sw On/Off (Block switch).

Schakelt het huidige blok. De status zie u in het blok.

MENU

MENU

Toont het Mastering Tool menu

Menu onderdelen

Knob Assign

Toont de **KNOB ASSIG popup** (pag. 374).

MKT Library

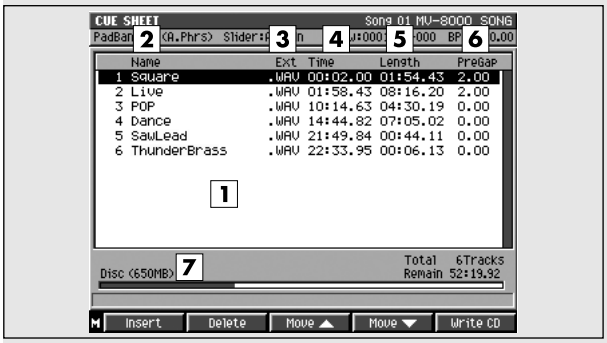
Toont de **MASTERING TOOLKIT LIBRARY popup** (pag. 342).

Edit MTK Name

Toont de **EDIT NAME popup** (pag. 197).

CUE SHEET scherm

Hier kunt u instellen in welke volgorde de nummers naar CD-R/RW moeten worden.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING → F3

Toelichting bij elk gedeelte

1. Cue sheet

Hier stelt u in welke volgorde de nummers naar CD-R/RW worden geschreven.

2. Name

Toont de namen van de audio files die naar CD-R/RW zullen worden geschreven.

3. Ext (Extension).

Deel van de file name, gebruikt om het type file aan te geven. De mastering files tonen een .WAV extensie.

4. Time

Toont de absolute tijd vanaf het begin van de CD-R/RW disk, die beschreven zal worden.

5. Length

Toont de lengte van elk audio file.

6. PreGap

Toont de tijd tussen nummers

7. Volume of the total Audio Files

Toont de grootte van het totale audio file, dat u naar CD-R/RW gaat schrijven.

F-toetsen en menu

F1

Insert

Toont de **SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE popup** (pag. 339), hier kunt u een audio file dat u naar CD wilt schrijven selecteren. Songs achter de geselecteerde cursor locatie worden naar achteren verplaatst.

F2

Delete

Verwijdert een ongewenst audio file van de cue sheet. Het file dat oplicht onder de cursor wort verwijderd.

MEMO

Bij het verwijderen van een file van de cue sheet wordt het niet verwijderd van de harde schijf.

F3

Move▲ (Move up)

De cursor beweegt naar boven in de cue sheet.

F4

Move▼ (Move down)

De cursor beweegt naar beneden in de cue sheet.

F5

Write CD

Start het branden van de CD.

MEMO

De snelheid van het branden wordt automatisch bepaald door het type media dat in de CD-R/RW drive is geplaatst.

MENU

MENU

Toont het cue sheet menu

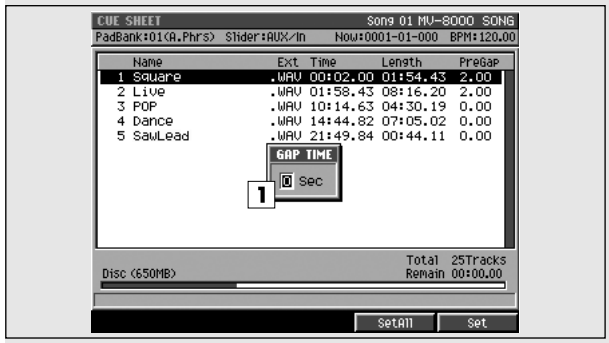
Menu onderdelen

Gap Time

Toont de **GAP TIME popup** (pag. 350).

GAP TIME popup

Hier kunt u een standaard hoeveelheid ruimte tussen de songs die op CD worden gebrand instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MASTERING → F3 → MENU → (selecteer Gap Time)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Gap Time

Stelt de lengte van de ruimte tussen de nummers in als ze op CD worden gebrand.

Bereik: 0~[2]~4 (sec).

F-toetsen

F4

Set All

Alle files worden op de gespecificeerde Gap Time gezet.

F5

Set

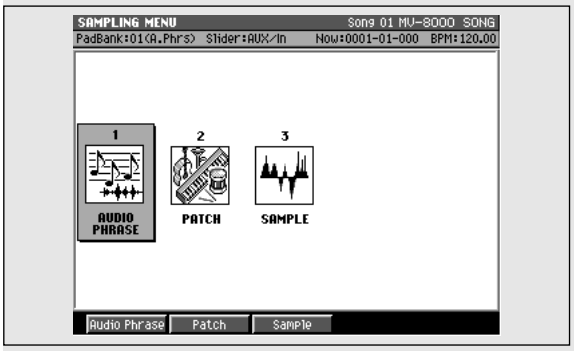
Het file waar de cursor op staat wordt slechts ingesteld op de gespecificeerde Gap Time.

SAMPLING

Hier kunt u verschillende soorten audiobronnen samplen.

SAMPLING MENU scherm

In dit menuscherm kunt u het type samplen kiezen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

SAMPLING

Toelichting bij elk gedeelte

1. Audio Phrase

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352), en zorgt ervoor dat u kunt samplen om een Audio Phrase te creëren. Na het samplen, kunt u de Quick Assign functie gebruiken om de Audio Phrase aan een Pad toe te kennen.

2. Patch

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352), en zorgt ervoor dat u kunt samplen om een Patch te creëren. Na het samplen kunt u de Quick Assign functie gebruiken om de Partial toe te kennen aan een Patch.

3. Sample

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352), en zorgt ervoor dat u de Sampled Audio kunt bewaren in de Sample map van het huidige project.

F-toetsen

F1

Audio phrase

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352). Na het samplen kunt u de Audio Phrases toekennen.

F2

Patch

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352). Na het samplen kunt u de Partials toekennen.

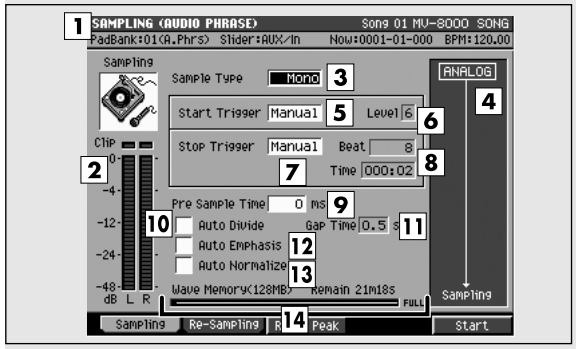
F3

Sample

Geeft het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** weer (pag. 352). De Sampled Audio wordt bewaard in de Sample map van het huidige project.

SAMPLING / RE-SAMPLING scherm

Hier kunt u het Samplen uitvoeren.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F1 (voor audio frase sampling)
- SAMPLING → F2 (voor patch sampling)
- SAMPLING → F3 (voor sampling)

MEMO

Het SAMPLING scherm dat verschijnt is hetzelfde voor elk type Sampling. Het type Sampling wordt vermeld in de titel balk.

Toelichting bij elk gedeelte

1. SAMPLING

Geeft het type Sampling weer.

Display	Uitleg
AUDIO PHRASE	Audio Phrase Sampling
PATCH	Patch Sampling
SAMPLING	Samplen en bewaren in de Sample map

2. Level meter

Geeft het geluidsniveau weer van het Audio input signaal. Pas dit niveau tijdens het samplen zo aan, dat de meter tussen de -12 ~ 0 dB beweegt.

MEMO

Het geluid zal storen als 0 dB is bereikt (de Clip indicator zal oplichten).

3. Sample Type

Geeft het aantal kanalen aan, dat gesampled wordt.

Waarde	Uitleg
Mono	Mono (één kanaal).
[Stereo]	Stereo (twee kanalen).

4. Routing

Geeft de gesamplede bron weer en de effecten die worden gebruikt.

Input beeld scherm gebied	Uitleg
ANALOG	Analoge input (MIC/LINE of PHONO).
COAXIAL	Digitale input (Coaxial).
OPTICAL	Digitale input (Optical).
R-BUS	Digitale input (R-BUS).
MIX BUS	bij Re-Sampling

MEMO

- Als de MV8-OP1 (apart verkocht) niet is geïnstalleerd, kunt u dit bewerken bij Analog (de COAXIAL, OPTICAL en R-BUS ikonen worden niet vertoond).
- U kunt het SYSTEM **GLOBAL scherm** gebruiken (pag. 318) om de ingang bron te veranderen.
- Om te re-samplen, drukt u op [F2 (Re-Sampling)].

5. Start Trigger

Geeft aan hoe het samplen begint.

Waarde	Uitleg
[Manual]	Het samplen begint handmatig.
Level	Het samplen wordt in gang gezet door het input niveau.
Pad	Het samplen begint zodra u op een Pad slaat.
Play	Het samplen begint, zodra u de Sequencer afspeelt.

6. Level

Geeft het output niveau aan als u het input niveau gebruikt om Sampling te beginnen.

Bereik: 1 ~ [6]

MEMO

De Level instelling wordt alleen gebruikt als Start Trigger op Level staat.

7. Stop Trigger

Geeft aan hoe het samplen stopt.

Waarde	Uitleg
[Manual]	Het samplen wordt handmatig gestopt.
Beat	Het samplen stopt na het aantal beats dat is aangegeven door de Length (lengte) parameter.
Time	Het samplen stopt na de tijd die is aangegeven door de Length parameter.

8. Length (Lengte)

Geeft aan na hoeveel tijd het samplen stopt.

Stop Trigger parameter	Waarde
Beat	1~[8]~20000
Time	000m01s~[000m02s]~ 100m00s

MEMO

- De Length instelling wordt alleen gebruikt als Stop Trigger op Beat of op Time staat.
- De maximale waarde voor Length hangt af van de overgebleven hoeveelheid Sampling geheugen.

9. Pre Sample Time

Geeft aan hoeveel tijd in de Sample wordt opgenomen, voordat het eigenlijke samplen begint.

Bereik: [0], 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms

10. Auto Divide

De Auto Divide functie vindt gebieden met stilte in de Sample, en verdeelt de Sample in verschillende Samples bij deze punten.

Bereik: [Off], On

11. Gap Time

Als Auto Divide aanstaat, bepaalt deze parameter de lengte van de stilte gebieden, die gevonden worden.

Bereik: [0,5], 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

De Gap Time instelling wordt alleen gebruikt als Auto Divide aanstaat.

12. Auto Emphasis

Automatisch Pre-Emphasis proces na het samplen.

Bereik: [Off], On

13. Auto Normalize

Zet het niveau automatisch terug naar Normal na het samplen.

Bereik: [Off}, On

14. Wave Memory

Geeft de hoeveelheid golf data aan, die opgeslagen is in de DIMM, zowel numeriek als grafisch.

F-toetsen

F1

Sampling

Samplet een externe audiobron. Het SAMPLING scherm verschijnt.

F2

Re-Sampling

Samplet een externe audiobron. Het RE-SAMPLING scherm verschijnt.

F3

Reset Peak

Verwijdert de indicatoren voor de piekhoogte in de niveau meters.

F5

Start

Begint het samplen.

Als Start Trigger op Manual staat, begint het samplen meteen. Zo niet, dan begint het samplen volgens de specificaties in de Start Trigger instelling.

Als Start Trigger op Level/Play/Pad staat

F1

Cancel

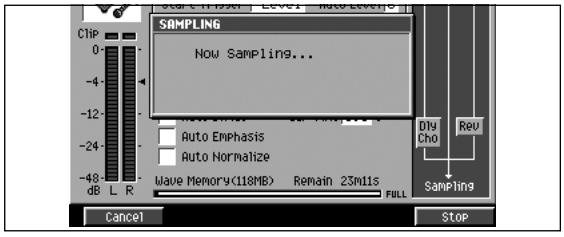
Stopt het Sampling proces.

F5

Start

Start het samplen handmatig. Het bericht Now Sampling verschijnt.

Als Start Trigger op Manual staat of tijdens het samplen.



F1

Cancel

Stopt het Sampling proces.

F5

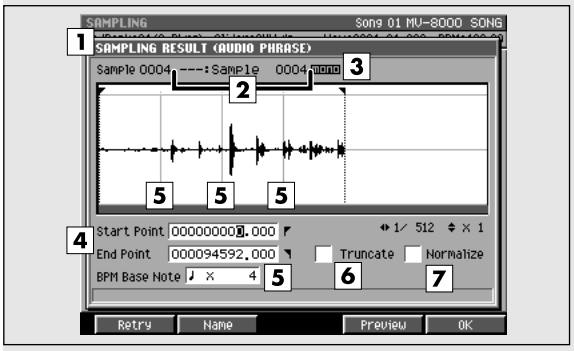
Stop

Stopt het samplen. Het SAMPLING RESULT scherm verschijnt.

Sampling type	Scherm dat verschijnt
Audio phrase/ patch	**SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) popup** (pag. 354).
Sample	**SAMPLING RESULT (SAMPLE) popup** (pag. 356).

SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) popup

Dit geeft het resultaat weer van het samplen. Hier kunt u de sample bewerken en toekennen aan een Pad of een Partial.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F1 of F2 → F5 (Start / start sampling) → F5 (Stop / stop sampling)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Wave Window.

Geeft de Sampled Waveform weer.

2. Sample name

Geeft de naam van de Sample weer.

3. Sample channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/ Stereo).

4. Start Point/End Point

Geven de momenten aan waar de Sample begint te spelen en stopt met spelen. Het startpunt – eindpunt gebied licht op.

5. BPM Base Note

Tekent maat en beat lijnen op het getoonde Sample.

Bereik: x 1 ~ [x 4] ~ x 65535

MEMO

De BPM Base Note parameter werkt alleen als u Audio Phrase in het Sampling menu selecteert.

6. Truncate

Verwijdert die delen van de Sample, die zich voor het startpunt en na het eindpunt bevinden.

Bereik: [Off], On

MEMO

MEMO

Als u bewaart, terwijl Truncate uit staat, wordt de Sample bewaard zonder dat deze delen verwijderd worden. Het startpunt en het eindpunt zullen echter wel in de corresponderende Partial parameters toegepast worden.

7. Normalize

Verhoogt het algemene niveau van de Sample zonder dat het maximum overschreden wordt.

Bereik: [Off], On

MEMO

Normaliseren zal de reikwijdte (het verschil tussen het minimum en het maximum niveau) groter maken. Dit zal de precisie van het bewerken van de Waveform verbeteren.

F-toetsen

F1

Retry

Verwijdert de vertoonde Sample, en probeert de Sampling procedure opnieuw uit te voeren. Het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352) verschijnt.

F2

Name

Geeft het **EDIT NAME popup** weer (pag. 197), waar u de naam van de Sample kunt aanpassen.

F3

Chop

Geeft het **CHOP popup** weer (pag. 303), waar u de Sampled data kunt opdelen.

[F3 (Chop)] is beschikbaar als het type Sampling een Patch is.

F4

Preview

Maakt een proefopname van de huidige (oplichtende) Sample. Om de proefopname te beluisteren, houdt u [F4 (Preview)] ingedrukt.

F5

OK

Bewaart de Sampled data in het golf geheugen (in de Sample map van het huidige project). Als Truncate of Normalize aan staan, worden deze processen uitgevoerd, voordat de Sample bewaard wordt.

Vervolgens verschijnt het QUICK ASSIGN scherm.

Sampling type	Scherm dat verschijnt
Audio phrase	**QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm** (pag. 357).
Patch	**QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359).

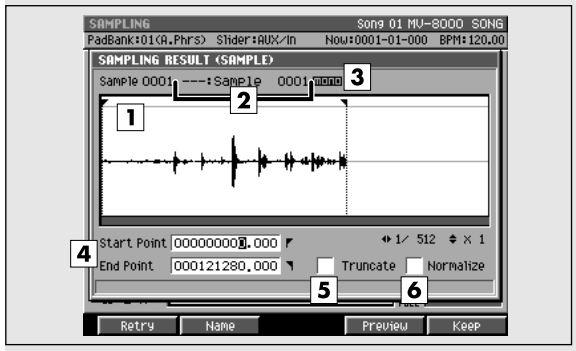
EXIT

EXIT

Verwijdert de Sample waarvan de Waveform wordt vertoond. Als er nog een Sample volgt, wordt de volgende Sample vertoond. Als de laatste Sample is verwijderd, verschijnt **het SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352).

SAMPLING RESULT (SAMPLE) popup

Dit geeft het resultaat weer van het samplen. De Sample wordt bewaard in de Sample map van het project.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F3 → F5 (Start / start sampling)

→ F5 (Stop / stop sampling)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Wave Window

Geeft de Sampled Waveform weer.

2. Sample name

Geeft de naam van de Sample weer.

3. Sample channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/Stereo).

4. Start Point/End Point

Geven de momenten aan waar de Sample begint te spelen en stopt met spelen. Het startpunt – eindpunt gebied licht op.

MEMO

Indien Truncate uitstaat, worden de startpunt en eindpunt instellingen genegeerd.

5. Truncate

Verwijdert die delen van de Sample, die zich voor het startpunt en na het eindpunt bevinden.

Bereik: [Off], On

6. Normalize

Verhoogt het algemene niveau van de Sample zonder dat het maximum overschreden wordt.

Bereik: [Off], On

F-toetsen en menu

F1 **Retry**

Verwijdert de vertoonde Sample, en probeert de Sampling procedure opnieuw uit te voeren. Het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352) verschijnt.

F2 **Name**

Geeft het **EDIT NAME popup** weer (pag. 197), waar u de naam van de Sample kunt aanpassen.

F4 **Preview**

Maakt een proefopname van de huidige (oplichtende) Sample. Om de proefopname te beluisteren, houdt u [F4 (Preview)] ingedrukt.

F5 **Keep**

Bewaart de Sample waarvan de Waveform wordt vertoond, in het Wave geheugen (in de Sample map van het huidige project). Indien Truncate of Normalize aan staan, worden deze processen uitgevoerd voordat de Sample bewaard wordt. Zodra de Sample is bewaard, verschijnt het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352).

HINT

HINT

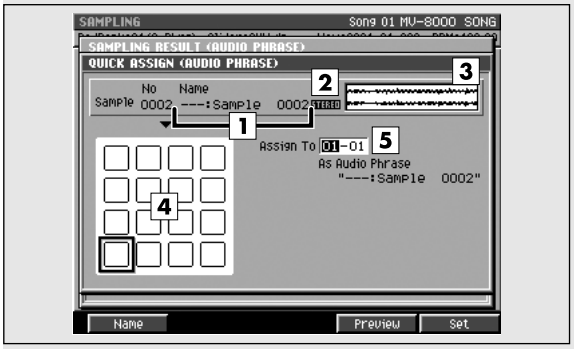
De Sample wordt bewaard met een automatisch toegewezen naam, maar dit maakt het moeilijk om een Sample later terug te vinden. Wij raden u aan, om [F2 (Name)] te gebruiken om de naam aan te passen, voordat u de Sample bewaard.

EXIT **EXIT**

Verwijdert de Sample waarvan de Waveform wordt vertoond. Als er nog een Sample volgt, wordt de volgende Sample vertoond. Als de laatste Sample is verwijderd, verschijnt **het SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352).

QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm

Hier kunt u Samples aan Pads toekennen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F1 → F5 (start sampling) → F5 (stop sampling) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample Name

Geeft de naam van de Sample weer.

2. Sample Channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/Stereo).

3. Wave Window

Geeft de Sampled data weer (Waveform).

4. Pads

Geeft de status van de Pads aan in de huidige Pad Bank.

Scherm	Status
	Een Partial is toegekend aan de Pad.
	Er is niets toegekend.
	Een Audio Phrase wordt toegekend aan de omkaderde Pad.

5. Assign To

Selecteert de Pad waaraan de Sample wordt toegekend.

Bereik: [1-1] ~ 32-16

HINT

U kunt ook een Pad selecteren door er rechtstreeks op te slaan.

F-toetsen

F1

Name

Geeft het **EDIT NAME scherm** weer (pag. 197), waar u de naam van de Pad kunt aanpassen.

F4

Preview

Maakt een proefopname van de huidige (oplichtende) Sample. Om de proefopname te beluisteren, houdt u [F4 (Preview)] ingedrukt.

F5

Set

Kent de Sample toe aan de gespecificeerde Pad.

MEMO

Als de Samples automatisch worden toegekend, verschijnt er een bevestigingsbericht als een Pad overschreven wordt waaraan reeds een Sample is toegekend.

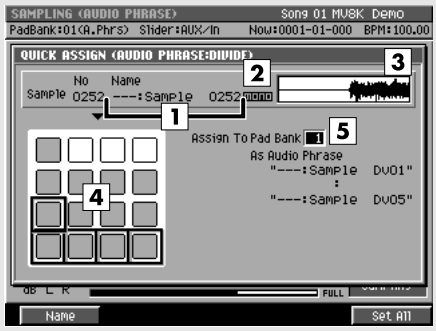
EXIT

EXIT

Gaat terug naar het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352), zonder dat de Sample data aan een Pad worden toegekend.

QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE:DIVIDE) scherm

Indien u de Auto Divide parameter aan zet, kunt u hier opgedeelde Audio Phrases aan Pads toekennen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F1 → (Zet de Auto Divide parameter aan) → F5 (start sampling) → F5 (stop sampling) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample Name

Geeft de naam van de Sample weer.

2. Sample Channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/Stereo).

3. Wave Window

Geeft het begin van de opgedeelde Sampled data weer (Waveform).

4. Pads

Geeft de status van de Pads aan in de huidige Pad Bank.

Scherm	Status
	Een Audio Phrase is toegekend aan de Pad.
	Er is niets toegekend.
	Een Audio Phrase wordt toegekend aan de omkaderde Pad.

5. Assign To Pad Bank

Selecteert de Pad Bank waaraan de Sample wordt toegekend.

Bereik: [1] ~ 32

F-toetsen

F1 **Name**

Geeft het **EDIT NAME popup** weer (pag. 197), waar u de naam van de Pad kunt aanpassen.

F5 **Set All**

Kent de Sample toe aan Pad nummer 1 van de aangegeven Pad Banks.

MEMO
Als de Samples automatisch worden toegekend, verschijnt er een bevestigingsbericht als een Pad overschreven wordt, waaraan reeds een Sample is toegekend.

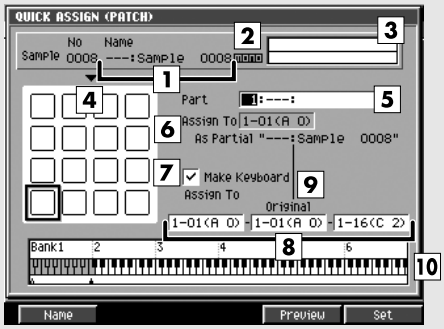
MEMO
Indien de Waveform niet is opgedeeld, hoewel Auto Divide wel aan stond, wordt [F4 (Preview)] (pag. 357) vertoond.

EXIT **EXIT**

Gaat terug naar het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352), zonder dat de Sample data aan een Pad worden toegekend, en geeft de volgende Sample data weer.

QUICK ASSIGN (PATCH) scherm

Hier kunt u de gesamplede data toekennen aan een Partial van een Patch.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F2 → F5 → (start sampling) → F5
  (stop sampling) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample Name

Geeft de naam van de Sample weer.

2. Sample Channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/Stereo).

3. Wave Window

Geeft de Sampled data weer (Waveform) die u aan het bewerken bent.

4. Pads

Geeft de status van de Pads aan in de huidige Pad Bank.

Scherm	Status
	Een Partial is toegekend aan de Pad.
	Er is niets toegekend.
	Een Partial wordt toegekend aan de omkaderde Pad.

5. Part

Geeft het instrument deel aan waaraan u de gesamplede data wilt toekennen.

Bereik: [1] ~ 16

6. Assign To

Geeft de Partial (nootnummer) aan in het instrument deel geselecteerd door Part, waaraan de Sample data worden toegekend.

Bereik: 1-1 (A0) ~ [laagste beschikbare nootnummer] ~ 6-16 (G#8).

HINT

U kunt dit ook specificeren door rechtstreeks op een Pad te slaan. Als u op een Pad slaat waaraan reeds een geluid is toegekend, wordt dat geluid gespeeld.

7. Make Keyboard

Controleer dit als u de Sampled data in een op toon gezette schaal wilt toekennen (met opeenvolgende toetsen).

Waarde	Uitleg
Unchecked	Toekennen als een drum Set type (niet op toon gezet).
Checked	Toekennen als een toetsenbord type. De toonhoogte verandert al naar gelang het nootnummer.

8. Assign To

Indien de Make Toetsenbord parameter is ingesteld, worden de Pads (nootnummers) geselecteerd waaraan de Sample data worden toegekend. De linkerwaarde geeft de laagste noot aan, de rechterwaarde de hoogste noot. De middenwaarde geeft de basis toets aan.

Bereik: 1-1 (A0) ~ [laagste beschikbare nootnummer] ~ 6-16 (G#8).

HINT

U kunt het toekennen ook specificeren door rechtstreeks op een Pad te slaan. Als u op een Pad slaat, waaraan reeds een geluid is toegekend, wordt dat geluid gespeeld.

MEMO

Indien een reeks Pads (nootnummers) zijn toegekend, spelen ze dezelfde Partial. Dit betekent dat indien u de parameters van een Partial aanpast, deze bewerking het geluid van alle Pads die deze Partial gebruiken zal beïnvloeden. Het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** (pag. 271) geeft weer hoe Partials aan Pads zijn toegekend.

9. Original Key

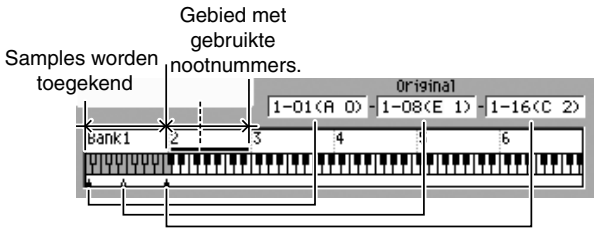
Geeft de basis toonhoogte aan. Indien u deze toets speelt, speelt de Sample in de originele toonhoogte (de toonhoogte waarin het was gesampled).

?

Als dit nootnummer is ingegeven, zal de Sample in dezelfde toonhoogte spelen als waarin het was opgenomen. Nootnummers boven of onder dit nootnummer zullen de Sample met overeenkomstig hogere of lagere toonhoogten spelen.

10. Keyboard

Geeft aan hoe de nootnummers worden gebruikt.



F-toetsen

F1

Name

Geeft het **EDIT NAME popup** weer (pag. 197), waar u de naam van de Pad kunt aanpassen.

F4

Preview

Maakt een proefopname van de Sample die u toekent. Om de proefopname te beluisteren, houdt u [F4 (Preview)] ingedrukt.

F5

Set

Kent de Sample data toe aan de gespecificeerde Pad.

MEMO

Terwijl de Samples worden toegekend, verschijnt er een bevestigingsbericht als een Pad overschreven wordt, waaraan reeds een Sample is toegekend.

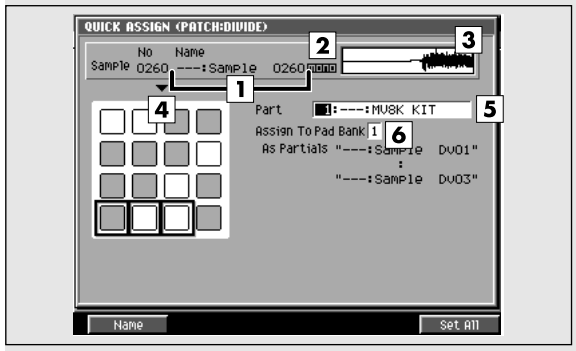
EXIT

EXIT

Gaat terug naar het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352), zonder dat de Sample data aan een Pad worden toegekend.

QUICK ASSIGN (PATCH:DIVIDE) scherm

Indien u de Auto Divide parameter aan zet, kunt u hier de opgedeelde Sampled data toekennen aan een deel van een Patch.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F2 → (zet de Auto Divide parameter aan) → F5 (start sampling) → F5 (stop sampling) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. Sample Name

Geeft de naam van de Sample weer.

2. Sample Channel

Geeft het aantal kanalen van de Sample weer (Mono/Stereo).

3. Wave Window

Geeft het begin van de opgedeelde Sampled data (Waveform) weer.

4. Pads

Geeft de status van de Pads aan in de huidige Pad Bank.

Scherm	Status
	Een Partial is toegekend aan de Pad.
	Er is niets toegekend.
	Een Partial wordt toegekend aan de omkaderde Pad.

5. Part

Geeft het instrument deel aan, waaraan u de Sampled data wilt toekennen.

Bereik: [1] ~ 16

6. Assign To Pad Bank

Geeft de Partial (nootnummer) aan in het instrument deel geselecteerd door Part, waaraan de Sampled data worden toegekend.

Bereik: [1] ~ 6

F-toetsen

F1 **Name**

Geeft het **EDIT NAME-venster** weer (pag. 197), waar u de naam van de Pad kunt aanpassen.

F5 **Set All**

Kent de Sample toe aan Pad nummer 1 van de gespecificeerde Pad Banks.

MEMO
Terwijl de Samples worden toegekend, verschijnt er een bevestigingsbericht als een Pad overschreven wordt waaraan reeds een Sample is toegekend.

MEMO
Indien de Waveform niet is opgedeeld, hoewel Auto Divide wel aan stond, wordt [F4 (Preview)] (pag. 360) vertoond.

EXIT **EXIT**

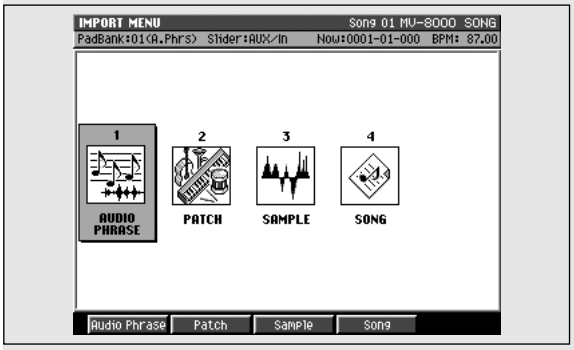
Gaat terug naar het **SAMPLING/RE-SAMPLING scherm** (pag. 352), zonder dat de Sample data aan een Pad worden toegekend.

IMPORT

Hier kunt u verschillende types muziek data files van de harde schijf laden en ze gebruiken op de MV-8000.

IMPORT MENU scherm

Hier kunt u muziek data files selecteren om ze als materiaal voor uw Song te gebruiken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

IMPORT

-

Toelichting bij elk gedeelte

1. AUDIO PHRASE

Laad een muziek data file om een Audio Phrase te creëren.

2. PATCH

Laad een muziek data file om een Patch te creëren.

3. SAMPLE

Laad een muziek data file om een Sample te creëren.

4. SONG

Laad SMF (Standard MIDI File) als een song.

MEMO

U kunt SMF Format 0 files laden.

F-toetsen

F1

Audio Phrase

Geeft het **IMPORT scherm** weer (pag. 363).

F2

Patch

Geeft het **IMPORT scherm** weer (pag. 363).

F3

Sample

Geeft het **IMPORT scherm** weer (pag. 363).

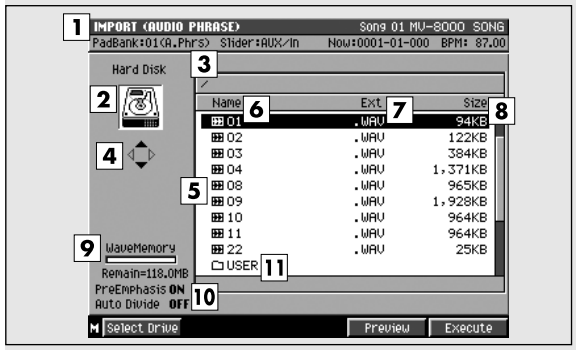
F4

Song

Geeft het **IMPORT scherm** weer (pag. 363).

IMPORT scherm

Hier kunt u de muziek data file selecteren, die u wilt laden.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- IMPORT → F1 (indien geïmporteerd als Audio Phrase)
- IMPORT → F2 (indien geïmporteerd als Patch)
- IMPORT → F3 (indien geïmporteerd als Sample)
- IMPORT → F4 (indien een SMF geïmporteerd wordt om om te zetten naar een Song)

MEMO
Het IMPORT scherm dat verschijnt is hetzelfde ongeacht het type data dat u importeert. Het type import wordt weergegeven in de titel balk.

Toelichting bij elk gedeelte

1. IMPORT

Geeft het type import weer.

Scherm	Uitleg
AUDIO PHRASE	Importeert een muziek data file als een Audio Phrase
PATCH	Importeert een muziek data file als een Patch
SAMPLE	Importeert een muziek data file als een Sample
SONG	Importeert SMF (Format 0) en zet het om naar een Song.

2. Current drive

Geeft de huidig geselecteerde Drive weer met het icoon dat erbij hoort.

Icoon	Uitleg
	Floppy disk drive
	Harde schijf drive
	CD-ROM drive of audio CD drive

3. Current Folder Name

Geeft de naam van de huidig geselecteerde map weer. Het symbool '/' scheidt de oorsprong (bovenste niveau van de map) en de naam van de map.

4. Cursor Icon

Het Cursor Icon verandert van vorm om aan te geven of u de linker- of rechtertoets van de cursor moet aanklikken om de vertoonde map te veranderen.

Cursor Icoon	Uitleg
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen.
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen. Als dit icoon is weergegeven, staat de cursor bij een map (geaccentueerd). Klik de rechter cursor toets aan om de inhoud van de map te weer (dat wil zeggen, om van map te veranderen).
	U kunt de cursor omhoog en omlaag bewegen. Als dit icoon is weergegeven, kunt u de linker cursor toets aanklikken om terug te keren naar de oorspronkelijke map (dat wil zeggen, om van map te veranderen).

5. File list

Zet de files op een rij die bewaard zijn in de huidige drive. De geaccentueerde file is geselecteerd door de cursor.

6. Name

Geeft de naam van de file weer. Het icoon dat voor de naam van de file staat, geeft het type file aan.

Icoon	Uitleg
	Wave data (bijv. WAV file).
	Sequence data (bijv. MID file).
	Map

Icoon	Uitleg
	MV-8000 file
	Onbekend type file

7. Ext (Extension).

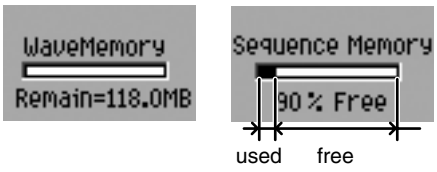
Dit is onderdeel van de naam van de file, en wordt gebruikt om het type file aan te geven.

8. Size

Geeft de grootte van de file aan.

9. Wave Memory/Sequence Memory

Geeft het interne, gebruikte geheugen aan door middel van een grafiek. In het AUDIO PHRASE-, PATCH- en SAMPLE IMPORT scherm geeft het het Wave geheugen weer, in het SONG IMPORT scherm geeft het Sequencegeheugen weer. Het zwarte gedeelte van de grafiek geeft de hoeveelheid aan die gebruikt wordt door Wave/Sequence data, en het witte gedeelte is ongebruikt. De hoeveelheid ruimte die nog beschikbaar is om te importeren, wordt aangegeven aan de onderkant van de grafiek.



MEMO

Ongeveer 10 MB van het geïnstalleerde geheugen wordt gebruikt door het systeem. Dit betekent dat, zelfs wanneer Wave geheugen geen Sampling data bevat, er 10 MB minder Wave geheugen beschikbaar is, dan de hoeveelheid geïnstalleerd geheugen.

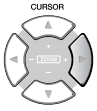
10. Import Option

Geeft de status van de Option functies weer, terwijl u ïmporteert..

MEMO

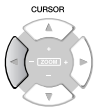
Om de Import Option instelling te veranderen, drukt u op [MENU] en kies **IMPORT OPTIONS popup** (pag. 366).

11. Map

Een map is een gebied, waar files bij elkaar bewaard kunnen worden. U kunt mappen gebruiken om files te organiseren naar soort of doel. Om de inhoud van een map te zien, verplaatst u de cursor naar de map en drukt u op 

(cursor rechts).

HINT

Om van een map terug te keren naar het oorspronkelijke niveau, drukt u op 

(cursor links).

F-toetsen en menu

F1

Select Drive

Geeft het **SELECT DRIVE popup** weer (pag. 201), waarmee u de drive kunt veranderen waaruit u files kunt selecteren.

F4

Preview

Hiermee kunt u van de door de cursor in de file lijst geselecteerde Wave file een proefopname laten maken. Om de proefopname te beluisteren, houdt u [F4 (Preview)] ingedrukt.

MEMO

[F4 (Preview)] is beschikbaar in de IMPORT (AUDIO PHRASE), IMPORT (PATCH), EN IMPORT (SAMPLE) schermen.

F5

Import

Importeert de geselecteerde file. Welk scherm vervolgens verschijnt, hangt af van de soort file die u importeert.

Gecreëerd materiaal	Weergegeven scherm
Audio phrase	**QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm** (pag. 357) verschijnt
Patch	Als u een Patch uit de S-700 serie importeert, verschijnt het **ASSIGN TO PART/LIBRARY popup** (pag. 368). Als u een S-700 Partial importeert, verschijnt het **QUICK ASSIGN (PATCH:S-700 PARTIAL) scherm** (pag. 367). Als u een ander type data importeert, verschijnt het **QUICK ASSIGN (PATCH) scherm** (pag. 359).
Sample	Na het importeren, verschijnt het **IMPORT scherm** (pag. 363).
Song	De SMF is omgezet naar een Song, en het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

MEMO

De naam van de Song bestaat uit de eerste twaalf tekens van de naam van de file van de SMF.

MENU

MENU

Geeft het Import menu weer

Menu onderdelen

1. Import Options

Geeft het **IMPORT OPTIONS popup** weer (pag. 366), waarmee u Options parameters in kunt stellen om Audio files te importeren.

Indien het scherm 'No more song numbers' aangeeft

Een project kan een maximum van 16 Songs bevatten. De SMF file(s) die u importeert zou(den) een overschrijding van dit maximum veroorzaken. U kunt het aantal SMF files dat u importeert verminderen of u kunt onnodige Songs verwijderen uit het huidige project.

Indien het scherm 'No more sample numbers' aangeeft

U heeft het maximum aantal Samples bereikt (9.999 Samples) dat één project kan bevatten. U kunt het aantal muziek data files dat u importeert verminderen of u kunt onnodige Sample data verwijderen.

Indien het scherm 'Sequence memory full' aangeeft

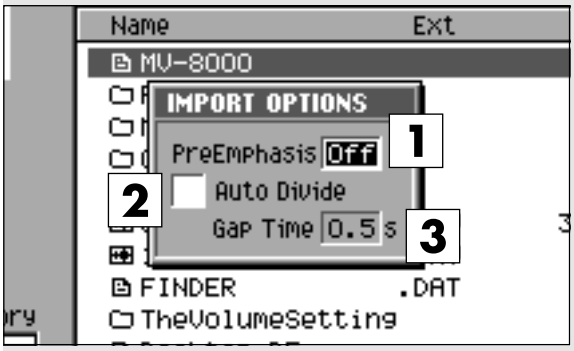
Het Event opname geheugen van de MV-8000 is vol. Er kan geen verdere Sequence data worden opgenomen, en daarom kon de SMF niet worden geïmporteerd.

Indien het scherm 'Wave memory full' aangeeft

Het Wave geheugen van de MV-8000 is vol. Er kan geen verdere Audiodata worden opgenomen, en daarom kon de muziek data file niet worden geïmporteerd.

IMPORT OPTIONS popup

Hier kunt u aangeven of Emphasis Processing toegepast wordt op de Audiodata als u een muziek data file importeert.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → een van de volgende

F1 ~ F3 → MENU → (selecteer Import Options)

→ ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Pre Emphasis

Geeft aan of Emphasis Processing wordt toegepast als u een muziek data file importeert.

Scherm	Uitleg
[Off]	Emphasis Processing wordt niet toegepast op de geïmporteerde data.
On	Emphasis Processing wordt toegepast op de geïmporteerde data.

2. Auto Divide

De Auto Divide functie vindt gebieden met stilte tijdens het Samplen, en verdeelt de Sample in verschillende Samples bij deze punten.

Bereik: [Uit], Aan

3. Gap Time

Indien Auto Divide aanstaat, geeft deze parameter de lengte aan van de stilte gebieden die worden gevonden.

Bereik: [0.5], 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

De Gap Time instelling kan alleen gebruikt worden als Auto Divide aanstaat.

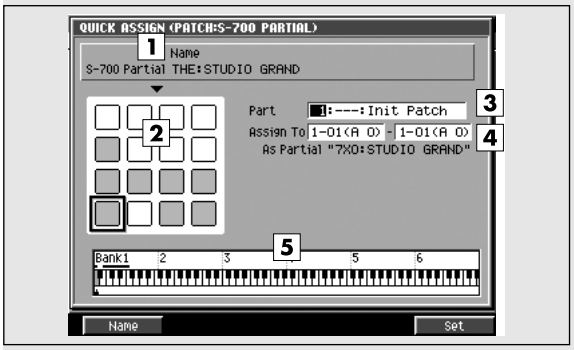
F-toetsen

F5 **Close**

Sluit het IMPORT OPTIONS popup. Het **IMPORT scherm** (pag. 363) verschijnt.

QUICK ASSIGN (PATCH:S-700 PARTIAL) scherm

Hier kunt u de Partial data van de S-700 serie aan een Patch toekennen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

IMPORT → F2 (In **IMPORT scherm** (pag. 363), selecteer Partial data van de S-700 serie)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Partial Name

Geeft de Partial naam van de S-700 serie weer, die u wilt importeren.

2. Pads

Geeft de status van de Pads aan in de huidige Pad Bank.

Indicate	Status
	Een Partial is toegekend aan de Pad.
	Er is niets toegekend.

3. Part Number

Geeft het instrument deel aan waaraan u de Sampled data wilt toekennen.

Bereik: [1] ~ 16

4. Assign To

Geeft de Partial (nootnummer) aan in het instrument deel geselecteerd door Part Number, waaraan de Sampled data worden toegekend. De linkerwaarde geeft de laagste noot aan, de rechterwaarde de hoogste noot. De middenwaarde geeft de oorspronkelijke sleutel aan.

Bereik: 1-01 (A0) ~ [laagst beschikbare nootnummer] ~ 6-16 (G#8).

HINT

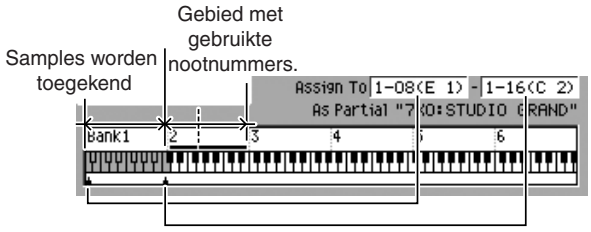
U kunt het toekennen ook specificeren door rechtstreeks op een Pad te slaan. Als u op een Pad slaat, waaraan reeds een geluid is toegekend, wordt dat geluid gespeeld.

MEMO

- Indien een reeks Pads (nootnummers) zijn toegekend, spelen ze dezelfde Partial. Dit betekent dat indien u de parameters van een Partial aanpast, deze bewerking het geluid van alle Pads die die Partial gebruiken zal beïnvloeden. Het **PATCH EDIT (SPLIT) scherm** (pag. 271) geeft weer hoe Partials aan Pads zijn toegekend.
- De geïmporteerde Partial data bevat informatie die de orginele sleutel aangeeft. Dit betekent dat u de originele sleutel niet hoeft te specificeren.

5. Keyboard

Geeft aan hoe de nootnummers zijn gebruikt.



F-toetsen

F1 **Name**

Geeft het **EDIT NAME popup** weer (pag. 197), waar u de naam van de Pad kunt aanpassen.

F5 **Set**

Kent de Sampled data toe aan de gespecificeerde Pad.

ASSIGN TO PART / LIBRARY popup

Als u een Patch file van de S-700 serie importeert, kunt u specificeren of de Patch als één geheel wordt geïmporteerd of in de bibliotheek wordt geïmporteerd .

Om toegang tot dit scherm te krijgen

- SAMPLING → F2 (In **IMPORT scherm** (pag. 363), selecteer een Patch file van de S-700 serie) → F5

Toelichting bij elk gedeelte

1. New Patch

Geeft de naam van de Patch uit de S-700 serie weer die geselecteerd is in het **IMPORT scherm** (pag. 363) om te worden geïmporteerd.

2. To

Geeft het type MV-8000 data aan waarin de geïmporteerde Patch omgezet zal worden.

Waarde

Waarde	Type uiteindelijke data
[Part]	Zet om naar een Patch voor een instrument deel.
Library	Zet om naar een Patch Library Sound en bewaard.

3. Part

Als de 'To' parameter op 'Part' staat, wordt de Part aangegeven waarin de nieuwe Patch wordt gecreëerd.

Bereik: 1 ~ 16

4. Library

Als de 'To' parameter op 'Library' staat, wordt het Library nummer aangegeven, waarin de nieuwe Patch wordt gecreëerd.

Bereik: 1 ~ 128

F-toetsen

F5

Set

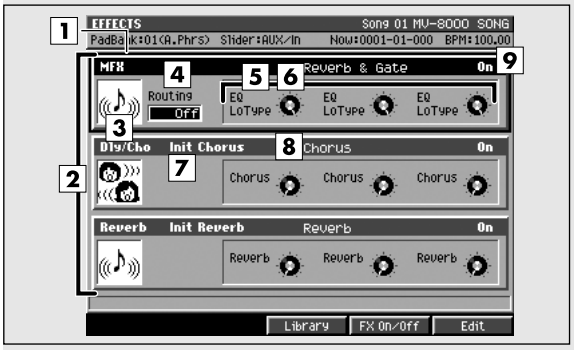
Importeert de Patch naar de gespecificeerde locatie, en sluit het **ASSIGN TO PART/LIBRARY popup** (pag. 368).

EFFECTEN

Hier kunt u de instellingen vastleggen voor de ingebouwde MFX (Multi-Effect), Delay/Chorus, en Reverb.

EFFECTS screen

In dit effectenscherm kunt u de status van Multi-Effect, Delay/Chorus en Reverb checken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

EFFECTS

-

Toelichting bij elk gedeelte

1. Cursor

De effecten sectie (MFX, Delay/Chorus, Reverb) waar de cursor staat, licht op. De oplichtende effect sectie wordt het huidige effect genoemd.

2. Effect section

Geeft het type effect aan.

Scherm	Uitleg
MFX	Multi-effect
Dly/Cho	Delay/Chorus
Reverb	Reverb

3. Algorithm icon

Welk effect algoritme wordt gebruikt door de verschillende effect secties, wordt aangegeven door het vertoonde icoon.

4. Routing

Geeft aan waar de MFX wordt geplaatst in de Mixer.

Scherm	Uitleg
Off	MFX wordt niet gebruikt
Input	Input bus
AUX1~4	AUX 1~4 bus
Master	Master out bus

MEMO

U kunt de Routing parameter alleen voor MFX selecteren.

5. Control parameter

Geeft de namen aan van de parameters, die ingesteld worden door de bedieningsknoppen. Drie parameters zijn weergegeven; vanaf links corresponderen ze met de C1, C2 en C3 knoppen.

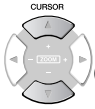
6. Control knobs

Gebruik deze knoppen om de belangrijkste parameters in te stellen van het effect algoritme, dat door de verschillende secties wordt gebruikt.

HINT

Er zijn drie knoppen voor elke sectie. Ze corresponderen met de C1-C3 knoppen van het bovenste paneel.

Om deze knoppen te bedienen, gebruikt u de



(omhoog/omlaag) cursor toetsen om het oplichtende gebied te verplaatsen naar de juiste effect sectie.

HINT

Met de Knob Assign functie (pag. 374) kunt u vrijelijk een effect parameter toekennen aan iedere knop.

7. Effect patch name

Geeft de naam weer van de Effects Patch.

8. Effect Algorithm

Geeft de naam weer van het algoritme dat door de verschillende effecten gebruikt wordt.

9. Effect switch

Verandert de status van elke effect sectie.

Status	Uitleg
Off	Het effect is uitgeschakeld.
On	Het effect is ingeschakeld.

F-toetsen

F3

Library

Geeft het **EFFECT LIBRARY popup** weer (MFX/DlyCho/Reverb) (pag. 371).

MEMO

Welke Effect Library verschijnt, hangt af van de effect sectie waar de cursor staat (het huidige effect).

Huidig effect	F3 toets
MFX	MFX LIBRARY (Multi-effect Library) (p. 371)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS LIBRARY (p. 371)
Reverb	REVERB LIBRARY (p. 371)

F4

FX On/Off (Effect switch)

Verandert de status van het huidige effect.

F5

Edit

Geeft het **EFFECTS EDIT scherm** weer (pag. 372).

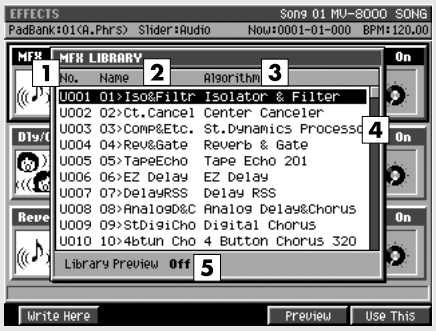
MEMO

Welk effect bewerkt kan worden, hangt af van het huidige effect.

Huidig effect	F5 toets
MFX	MFX EDIT (Multi-effect Edit) (p. 372)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS EDIT (p. 372)
Reverb	REVERB EDIT (p. 372)

EFFECT LIBRARY popup (MFX/DlyCho/Reverb)

Hier kunt u effect instellingen bewaren en oproepen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

EFFECTS

- ➜ (selecteer het huidige effect) ➜ F3

MEMO

Welk effectscherm verschijnt, hangt af van het huidige effect waar de cursor staat in het **EFFECTS scherm** (pag. 369).

Toelichting bij elk gedeelte

1. No. (effect library number)

De effecten bibliotheek bestaat uit een voorgeprogrammeerd gebied met fabrieksinstellingen en een gebruikersgebied waar u uw eigen instellingen kunt bewaren/oproepen.

Effect	U (User) gebied	P (Preset) gebied
MFX	U001~U100	P001~P024
Dly/Cho	U001~U050	P001~P002
Reverb	U001~U050	P001~P004

MEMO

Het voorgeprogrammeerde gebied is 'read-only'. U kunt geen instellingen wegschrijven in het voorgeprogrammeerde gebied.

2. Name

Geeft de naam weer van de effect instelling.

3. Algorithm

Geeft het momenteel gebruikte effect algoritme weer.

4. Scroll bar

Geeft bij benadering aan welke deel van de lijst zichtbaar is.

5. Library Preview

Geeft 'On' weer, terwijl u het effect aan het bekijken bent.

F-toetsen

F1

Write Here

Bewaart de huidige effectinstellingen op de plek van de cursor in de bibliotheek lijst.

Druk op [F5 (Yes)] om te bewaren of druk op [F1 (No)] om te stoppen zonder te bewaren.

F4

Preview

Schakelt het effect dat geselecteerd is door de cursor tijdelijk in, zodat u het resultaat kunt bekijken. Het beeldscherm geeft aan 'Library Preview On', terwijl u het effect bekijkt.

F5

Use This

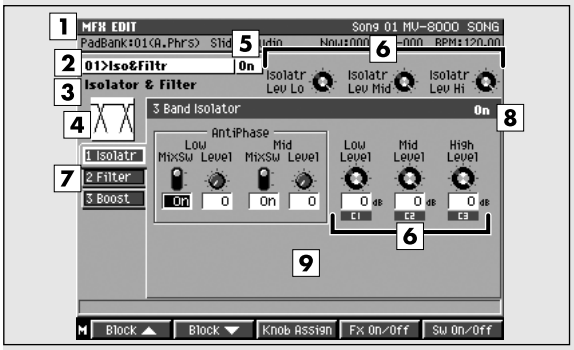
Geeft de effect instelling parameters aan, die geselecteerd zijn door de cursor als het huidige effect.

MEMO

Om de in het venster gemaakte selectie te verwijderen en terug te keren naar het vorige scherm, drukt u op [EXIT].

EFFECTS EDIT scherm

Hier kunt u gedetailleerde bewerkingen uitvoeren op de Multi-Effect, DelayChorus of Reverb effecten.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

EFFECTS

- F3 → (selecteer het huidige effect blok)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Effect section

Geeft de naam weer van de effect sectie, die u bewerkt.

Scherm	Uitleg
MFX EDIT	MULTI-EFFECT EDIT scherm
DELAY/CHORUS EDIT	DELAY/CHORUS EDIT scherm
REVERB EDIT	REVERB EDIT scherm

2. Effect patch name

Geeft de naam weer van de momenteel opgeroepen effect instellingen.

3. Effect algorithm name

Geeft de naam weer van het momenteel gebruikte effect algoritme.

Voor meer informatie over de effect Patch naam en de effect algoritme naam, verwijzen wij u naar de **Appendix** (pag. 379).

4. Algorithm icon

Het weergegeven icoon geeft het momenteel gebruikte effect algoritme aan.

5. Effect switch

Geeft de status aan van het huidige effect.

Status	Uitleg
Off	Het effect is uitgeschakeld.
On	Het effect in ingeschakeld.

6. Control knobs

Gebruik deze knoppen om de belangrijkste parameters van het huidige effect in te stellen.

HINT

Er zijn verschillende knoppen voor elk effect blok, en C1~C3 aanduidingen zijn aangegeven voor sommige hiervan. Deze knoppen corresponderen met de C1~C3 knoppen op het bovenste paneel.

HINT

Met de Knob Assign functie (pag. 374) kunt u vrijelijk een effect parameter toekennen aan iedere knop.

7. Effect blocks

Dit zijn de individuele effecten die samen een effect algoritme vormen. Om instellingen in een specifiek effect blok vast te leggen, gebruikt u [F1 (Block ▲)] or [F2 (Block ▼)] om dat blok te selecteren.

Het tab gebied van het effect blok laat de individuele effecten zien, die samen de effect Patch vormen. Voor details verwijzen wij u naar Effect Blok (pag. 395).

8. Switch parameter

Dit geeft de status weer van elk effect blok (individueel effect).

Value	Uitleg
Off	Het effect blok is uitgeschakeld.
On	Het effect blok is ingeschakeld.

9. Effect block parameters

Dit gebied geeft de parameters van elk effect blok weer. Voor details van de weergegeven parameters verwijzen wij u naar **Effect Blok** (pag. 395).

F-toetsen en menu

F1 **Block▲** / F2 **Block▼ (Effect blok)**

Deze veranderen het weergegeven effect blok.

F3 **Knob Assign**

Geeft het **KNOB ASSIGN popup** weer (pag. 374).

F4 **FX On/Off (Effect switch)**

Zet het huidige effect uit of aan.

F5 **SW On/Off (Block switch)**

Zet het huidige effect blok uit of aan.

MENU **Menu**

Geeft het Effect Edit menu weer.

Menu onderdelen

1. Library

- MFX Library
- Delay/Chorus Library
- Reverb Library

Geeft het **EFFECT LIBRARY popup** weer (MFX/DlyCho/Reverb) weer (pag. 371)

MEMO
Welk menu verschijnt, hangt af van het huidige effect.

2. Edit Name

- Bewerk MFX naam

Geeft de **EDIT MFX NAME** weer (pag. 197).

- Edit Delay/Chorus Name

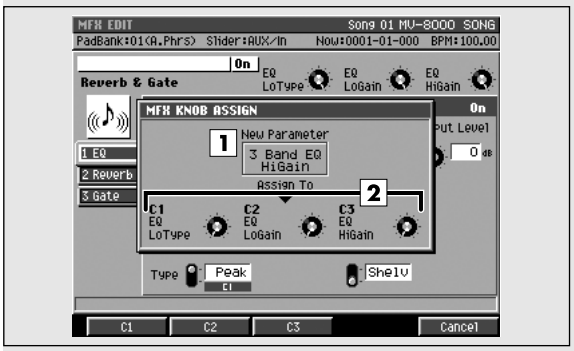
Geeft de **EDIT DELAY/CHORUS NAME** weer (pag. 197).

- Edit Reverb Name

Geeft de **EDIT REVERB NAME** weer (pag. 197).

KNOB ASSIGN popup

Hier kunt u effect parameters toekennen aan de bedieningsknoppen (C1~C3). Hierdoor kunt u de knoppen gebruiken om de parameters direct te bewerken.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

- EFFECTS → (selecteer een huidig effect) → F5 → (gebruik de cursor om de effect parameter te selecteren, die u wilt toekennen aan een knop) → F3 →

- EFFECTS → F2 → F5 → MENU → (selecteer Knob Assign)→ ENTER

Toelichting bij elk gedeelte

1. Effect block

Geeft de naam aan van het effect blok, dat u bewerkt.

2. Parameter

Geeft de namen weer van de effect parameters die toegekend zijn aan C1, C2 en C3.

F-toetsen

F1 **C1** / F2 **C2** / F3 **C3**

Hierdoor wordt de effect parameter waar de cursor bij staat, toegekend aan de corresponderende knop.

F5 **Cancel**

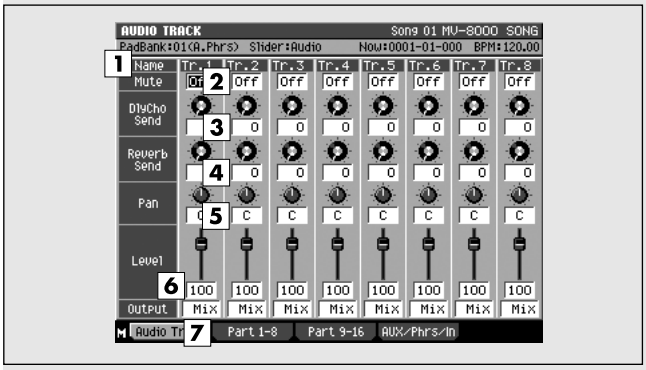
Sluit het **KNOB ASSIGN popup**.

MIXER

Hier kunt u het volume en de panning van het geluid aanpassen.

MIXER (AUDIO TRACK) scherm

Dit is het audiospoor mixerscherm waar u het niveau, de pan en de uitgang kunt instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MIXER

- → F1 (Audio track mixer)

MEMO

Het audiospoor mixerscherm en het Instrument Part Mixer scherm geven dezelfde parameters weer.

Toelichting bij elk gedeelte

1. Name

Geeft de naam weer van de Audio Track.

MEMO

De eerste paar tekens van de naam worden getoond. De rest van de tekens worden niet weergegeven.

2. Mute

Zorgt dat de Track tijdelijk geen geluid geeft.

Bereik: [Off], On

3. DlyCho Send (Delay/Chorus Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Delay/Chorus effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

4. Reverb Send (Reverb Send Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Reverb effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

5. Pan

Geeft de stereo positie aan van waar het signaal naar de uitgang wordt gestuurd.

Bereik: L63 ~ [0] ~ R63

6. Level

Geeft het volume aan van elk deel.

Bereik: 0 ~ [100] ~ 127

HINT

U kunt de acht schuiven op het bovenste paneel gebruiken om de niveau parameter aan te passen.

7. Output

Geeft de bestemming aan van de signaal output voor elk spoor en Part.

Waarde	Verklaring
[Mix]	Stuurt het geluid naar de Mix uitgang vanuit Master en Phones.
AUX1~ AUX4	Stuurt het geluid naar een AUX uitgang.
MLT1~ MLT8	Stuurt het geluid naar een ANALOGE MULTI OUTPUT uitgang (mono output).
M1/2~ M7/8	Stuurt het geluid naar twee ANALOGE MULTI OUTPUT uitgangen (stereo output).

F-toetsen

F1

Audio 1-8 (Audio Part 1~8).

Geeft het MIXER (AUDIO TRACK)-scherm weer (pag. 375).

F2

Part 1-8 (Instrument deel 1~8)/

F3

Part 9-16 (Instrument deel 9~16).

Geeft het MIXER (INSTRUMENT PART)-scherm weer (pag. 376) voor kanaal 1~8 of 9~16.

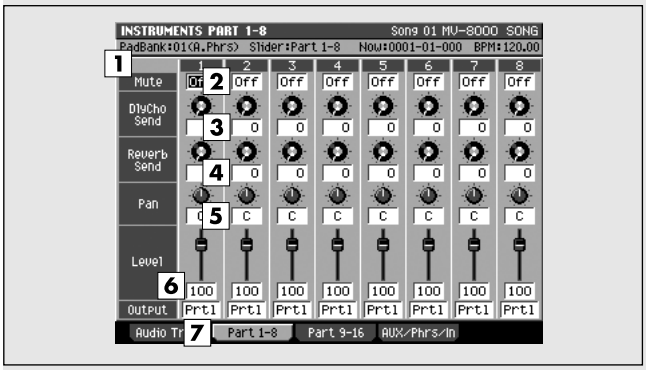
F4

AUX/Phrs/In (AUX uitgang/Audio Phrase / Input)

Geeft het MIXER (AUX /FX /AUDIO PHRASE / INPUT)-scherm weer (pag. 377).

MIXER (INSTRUMENT PART) scherm

In dit Mixerscherm kunt u het niveau, de pan en de output uitgang instellen.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MIXER
- → F2 (Instrument deel 1~8 mixer)

MIXER
- → F3 (Instrument deel 9~16 mixer)

MEMO
Het Audio Track Mixerscherm en het Instrument Part Mixerscherm vertonen dezelfde parameters.

Toelichting bij elk gedeelte

1. Track/Part

Geeft een deel van de naam weer van de Audio Track of de instrument Part.

MEMO
De eerste paar tekens van de naam worden getoond. De rest van de tekens worden niet weergegeven.

2. Mute

Zorgt dat de Track tijdelijk geen geluid geeft.

Bereik: [Off], On

3. DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Delay/Chorus effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

4. Reverb Send (Reverb Send Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Reverb effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

5. Pan

Geeft de stereo positie aan van waar het signaal naar de uitgang wordt gestuurd.

Bereik: L63 ~ [0] ~ R63

6. Level

Geeft het volume aan van elk deel.

Bereik: 0 ~ [100] ~ 127

HINT
U kunt de acht schuiven op het bovenste paneel gebruiken om de niveau parameter aan te passen.

7. Output

Geeft de bestemming aan van de signaal output voor elk deel.

Waarde	Uitleg
[Prtl]	Volgt de instelling van de **Output Assign** van de Partial (pag. 274).
Mix	Het geluid wordt gestuurd naar de Mix uitgang vanuit Master en Phones.
AUX1~ AUX4	Het geluid wordt gestuurd naar een AUX uitgang.
MLT1~ MLT8	Het geluid wordt gestuurd naar een ANALOGE MULTI OUTPUT uitgang (mono output).
M1/2~ M7/8	Het geluid wordt gestuurd naar twee ANALOGE MULTI OUTPUT uitgangen (stereo output).

F-toetsen

F1 **Audio 1-8 (Audio Part 1~8)**

Geeft het **MIXER (AUDIO TRACK)-scherm** weer (pag. 375).

F2 **Part 1-8 (Instrument deel 1~8)**

F3 **Part 9-16 (Instrument deel 9~16)**

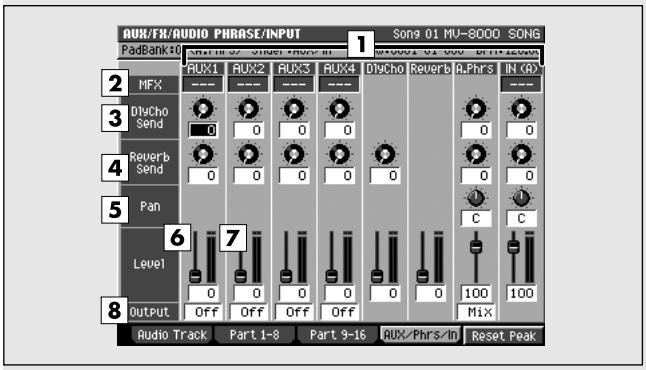
Geeft het **MIXER (INSTRUMENT PART)-scherm** weer (pag. 376) voor kanaal 1~8 of 9~16.

F4 **AUX/Phrs/In (AUX uitgang /Audio Phrase / input)**

Geeft het **MIXER (AUX /FX /AUDIO PHRASE / INPUT)-scherm** weer (pag. 377).

MIXER (AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT) scherm

Dit is het Mixerscherm voor de AUX uitgangen, effecten, Audio Phrase Parts en inputs.



Om toegang tot dit scherm te krijgen

MIXER → F4 (AUX bus / Audio frase / Input)

Toelichting bij elk gedeelte

1. Mixer

Dit is de naam van elk van de Mixers.

Scherm	Uitleg
AUX1~AUX4	AUX uitgang Mixer
DlyCho	Vertraging/refrein uitgang Mixer
Reverb	Echo uitgang Mixer
A.Phrs	Audio Phrase Mixer
In (A)	Analoge input Mixer
In (C)	Digitale (coaxial) input Mixer
In (O)	Digitale (optische) input Mixer
In (R)	Digitale (R-Bus) input Mixer

MEMO

Om te wisselen tussen In (A), In (C), In (O) en In (R) gebruikt u de System Parameter /'Global'-scherm **Input Select** (pag. 318) instelling.

2. MFX (Multi-effect).

Een bus, waarin MFX is ingevoegd, wordt weergegeven als 'MFX'.

MEMO

'---' geeft aan dat MFX niet is ingevoegd.

3. DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Delay/Chorus effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

4. Reverb Send (Reverb Send Level)

Geeft de sterkte van het signaal aan, dat naar het Reverb effect wordt gestuurd.

Bereik: [0] ~ 127

5. Pan

Geeft de stereo positie aan van waar het signaal naar de uitgang wordt gestuurd.

Voor A.Phrs geeft dit de panning aan voor output naar een uitgang; voor In geeft dit de panning aan voor input naar de input Mixer.

Bereik: L63 ~ [0] ~ R63

6. Level

Geeft het volume aan van elk deel.

Bereik: 0 ~ [100] ~ 127

HINT

U kunt de acht schuiven op het bovenste paneel gebruiken om de niveau parameter aan te passen.

7. Level meter

Geeft het Post-Fader niveau weer van elk deel.

HINT

De bovenste indicator van de meter licht op zodra het signaal Clipt (= 0 dB). Als dit gebeurt, verlaag dan de waarde van de volume parameter.

8. Output

Geeft de bestemming aan van de signaal output voor elk deel.

Waarde	Uitleg
[Off]	Geen output.
Mix	Het geluid wordt gestuurd naar de Mix uitgang vanuit Master en Phones.
AUX1~ AUX4	Het geluid wordt gestuurd naar een AUX uitgang.
MLT1~ MLT8	Het geluid wordt gestuurd naar een ANALOGE MULTI OUTPUT uitgang (mono output).
M1/2~ M7/8	Het geluid wordt gestuurd naar twee ANALOGE MULTI OUTPUT uitgangen (stereo output).

MEMO

- U kunt de 'output' parameter instellen voor de AUX1~4 en A.Phrs (Audio Phrase) Mixers.

- U kunt de ‘output’ parameter van de A.Phrs (Audio Phrase) Mixer niet uitzetten.

F-toetsen

F1

Audio 1-8 (Audio Part 1~8)

Geeft het **MIXER (AUDIO TRACK)-scherm** weer (pag. 375).

F2

Part 1-8 (Instrument deel 1~8)

F3

Part 9-16 (Instrument deel 9~16)

Geeft het **MIXER (INSTRUMENT PART)-scherm** weer (pag. 376) voor kanaal 1~8 of 9~16.

F4

AUX/Phrs/In (AUX uitgang /Audio Phrase / input)

Geeft het **MIXER (AUX /FX /AUDIO PHRASE / INPUT)-scherm** weer (pag. 377).

F5

Reset Peak

Verwijdert de indicatie voor het hoogste niveau in de volume meters.

Appendix

Over MIDI

Deze sectie verklaart de basisbegrippen van MIDI, en legt uit hoe de MV-8000 MIDI berichten verwerkt.

Wat is MIDI?

MIDI staat voor **Musical Instrument Digital Interface**. Het is een wereldwijde standaard, waarmee electronische muziekinstrumenten en computers muziek Performance data en berichten zoals geluid selecties kunnen uitwisselen. Elk MIDI compatibel apparaat kan muziekdata (geschikt voor dat type apparaat) verzenden naar elk ander MIDI compatibel apparaat, ongeacht de fabrikant of het modeltype.

MIDI connectoren

MIDI berichten (de data verwerkt door MIDI) worden verzonden en ontvangen door gebruik te maken van de volgende twee types connectoren. De MV-8000 heeft twee MIDI OUT connectoren, A en B.

MIDI IN: Deze ontvangt MIDI berichten van externe MIDI apparaten.

MIDI OUT A/B: Deze verzendt MIDI berichten vanuit de MV-8000.

MIDI kanalen

MIDI kan informatie versturen door een enkele MIDI kabel, naar twee of meer MIDI apparaten. Dit wordt mogelijk gemaakt door de structuur van MIDI kanalen. MIDI kanalen lijken qua functie enigzins op televisiekanalen. Door van kanaal te veranderen op uw televisie, kunt u verschillende programma's bekijken die door verschillende tv-stations worden uitgezonden. Dit komt, doordat er alleen data ontvangen worden van die zender van wie het kanaal op de ontvanger is geselecteerd.

Op dezelfde manier wordt bij een MIDI apparaat waarvan het ontvangstkanaal op '1' staat, alleen die data ontvangen die verzonden zijn door een ander MIDI apparaat waarvan het verzendkanaal ook op '1' staat.

MIDI berichten

De MV-8000 gebruikt de volgende types MIDI berichten.

Note berichten

Deze berichten kunnen noten laten horen. Op een toetsenbord verzenden deze berichten de toon (nootnummer) die werd ingedrukt, en hoe hard deze werd ingedrukt (velocity). Op de MV-8000 worden deze berichten gebruikt als u een MIDI audiobron gebruikt om metronoom geluid te spelen.

Control Change berichten

Over het algemeen worden deze berichten gebruikt om informatie te verzenden zoals vibrato, vasthouden en volume, die een uitvoering meer expressie geven.

De verschillende functies worden onderscheiden door een controlenummer van 0-127, en het controle nummer is gedefinieerd voor elke functie.Welke functies uitgevoerd kunnen worden door een willekeurig apparaat, is afhankelijk van dat apparaat.

Op de MV-8000 kunnen deze berichten verzonden worden naar externe MIDI apparaten door de V.Fader functie.

Exclusive berichten

In tegenstelling tot Note berichten en Control Change berichten, worden Exclusive berichten gebruikt om instellingen te verzenden die uniek zijn voor een bepaald apparaat. Op de MV-8000 kunnen ze gebruikt worden om MV-8000 Mixer parameters in te stellen, als er Exclusive berichten ontvangen worden. Exclusive berichten die bedoeld zijn voor andere units worden onderscheiden door hun Device ID, en niet door het MIDI kanaal. Als u Exclusive berichten wilt versturen of ontvangen, moet u de Device ID van beide units gelijkstellen.

MIDI Implementatie kaart

Door middel van MIDI kunnen verscheidene elektronische muziekinstrumenten met elkaar communiceren. Het is echter niet altijd zo dat al deze apparaten kunnen communiceren door gebruik te maken van alle typen MIDI berichten. Ze kunnen alleen communiceren door gebruik te maken van MIDI berichten, die ze allebei kunnen verwerken.

Elke gebruikershandleiding voor een MIDI apparaat bevat een MIDI toepassingstabel. Deze tabel laat op een eenvoudige manier zien welke typen MIDI berichten verstuurd en ontvangen kunnen worden. Door de toepassingstabellen van twee apparaten te vergelijken, kunt u bepalen met welke soorten berichten ze kunnen communiceren.

Problemen oplossen

Indien de MV-8000 niet werkt zoals u verwacht, controleer dan eerst de volgende punten. Als dit het probleem niet oplost, neem dan contact op met uw dealer of het dichtstbijzijnde Roland Service Station.

* *Als er een bericht verschijnt op het scherm tijdens een handeling, check dan '**Foutmeldingen**'.*

Problemen aangaande de MV-8000 als geheel

De stroom gaat niet aan.

Zorg ervoor dat de stroomkabel van de MV-8000 op de juiste manier verbonden is met het stopcontact en met de stroomuitgang (Snelle start; pag. 4).

Problemen aangaande het geluid

Er is geen geluid.

- Staat de stroom van aangesloten versterkers en luidsprekers aan? Staat het volume helemaal uit?
- Is de VOLUME knop helemaal naar beneden gedraaid?
- Zijn de verbindingen op de juiste manier gemaakt?
- Kunt u geluid horen door de koptelefoon?
- Als er geluid klinkt door de koptelefoons, is het mogelijk dat de verbindingskabels gebroken zijn of dat uw versterker/Mixer niet functioneert. Controleer uw kabels en versterker/Mixer systeem nogmaals.
- De Part volume instellingen kunnen te laag zijn.
- Ga naar de volume parameter, en controleer het volume van elke partij.
- De Patch versterker of Partial versterker instellingen kunnen te laag zijn.
- Ga naar de versterker parameter, en controleer het niveau van elke Patch/Partial.
- Zijn de effect instellingen correct?
- Controleer de effect instellingen 'On' of OFF in de Effect Balance of Level. → [EFFECTS]
- Zijn de instellingen voor de output bestemming correct?
- Controleer de verschillende output Assign instellingen.
- Is het volume verlaagd door MIDI berichten (Volume berichten of Expression berichten) die ontvangen zijn van een extern MIDI apparaat?
- Zijn de Samples correct geladen?

Een bepaald Part geeft geen geluid

Controleer de volgende punten.

- Is het geluidsniveau van de Part verlaagd?
  Pas de volume parameter aan om het volume te verhogen van de Part die geen geluid geeft.
- Is de Part Muted?
  Zet de Mute parameter parameter op 'OFF'.

Bepaalde toonhoogten geven geen geluid

- Is er een gelimiteerd aantal noten ingesteld?
  Als een bepaald reeks noten geen geluid geeft, controleer dan de akkoorden bereik instellingen voor de Patch toon, de Performance Part.

Het geluid is vervormd.

- Is er een effect toegepast, dat het geluid vervormd?
- Als het geluid van een specifiek Patch of Part is vervormd, verlaag dan het volume niveau van dat deel.
- Als alle geluiden worden vervormd, gebruik dan de MASTER knop om het volume niveau te verlagen.

De toonhoogte is niet correct.

- Is de afstemming van de MV-8000 niet correct?
  Controleer de Master Tune parameter instelling.
- Is de toonhoogte veranderd door pedaalhandelingen of door Pitch Bend berichten die ontvangen zijn van een extern MIDI apparaat?
- Is de Coarse Tune parameter of de Fine Tune parameter ingesteld voor bepaalde Parts?
  Controleer de Coarse Tune en Fine Tune parameter instellingen.

Het geluid wordt onderbroken.

Het geluid wordt onderbroken als er meer dan 64 stemmen tegelijk gebruikt worden.

- Verminder het aantal tonen dat u gebruikt.
- Verhoog de Voice Reserve instelling voor die delen die niet uit mogen vallen.

Als ik op een Pad sla, blijft het geluid doorgaan.

- Is de [HOLD] Pad verlicht?
  Druk nogmaals op de [HOLD] Pad zodat het licht uitgaat.
- Is de pedaal polariteit van de Hold Pedal omgedraaid?
  Controleer de Hold Pedal Polarity parameter instelling.

Soms, als er legato gespeeld wordt, gaat de toonhoogte niet omhoog. Hoe komt dat?

- Als de Legato parameter op 'ON' staat, en de Legato Retrigger parameter staat op 'OFF', en u drukt op toetsen in het hoge register om legato te spelen, dan kan het gebeuren dat de bovenste toonhoogte limiet van de golf wordt overschreden. Daardoor gaat de toonhoogte niet zo ver omhoog als u zou verwachten, maar stopt bij een bepaald punt. Verder, als er verschillende bovenste toonhoogte limieten worden gebruikt voor de golven van een Patch die meervoudige tonen gebruikt, kan het gebeuren dat deze niet hoorbaar zijn in MONO. Als u grote toonhoogte veranderingen maakt, zet dan de Legato Retrigger parameter op 'ON'.

De noten klinken vreemd in het bovenste deel.

- Soms, als u op de toetsen in het bovenste deel speelt, kan het gebeuren dat het geluid stopt of dat de toonhoogte stopt met stijgen of met bepaalde toetsen kan er met tussenpozen ruis te horen zijn. Dit gebeurt voornamelijk wanneer de bovenste toonhoogte limiet van de MV-8000 wordt overschreden, dus niet in het normaal gebruikte gebied. Het duidt in elk geval niet op een storing.

Het geluidsniveau van het apparaat dat verbonden is met de MV-8000 is te laag.

- Gebruikt u een verbindingskabel, die voorzien is van een weerstand?
  Gebruik een verbindingskabel die geen weerstand bevat.

Problemen aangaande effecten

Effecten niet toegepast.

- De 'MFX', 'CHO', 'REV' effect parameters in het EFFECT-scherm staan uit.
  Druk op [EFFECTS]/[F4 (Fx On/Off)] om ze aan te zetten.
- Zijn de verschillende effecten instellingen correct?
  Als het verstuur niveau van elk effect op 0 staat, wordt het effect niet toegepast. Controleer de instellingen.
- Als output Assign is ingesteld op iets anders dan 'MFX', wordt het Multi-Effects geluid niet als output verstuurd.

Ik wil de volgorde van het effect algoritme veranderen.

- U kunt de volgorde van het effect algoritme niet veranderen. Effecten kunnen alleen aan of uit gezet worden.

De Modulation of een andere Controller is altijd aan.

- Controleer de Patch Control instellingen.
  Met de MV-8000 kunt u de Patch Control gebruiken om de Patches in Real Time te controleren. De Patch Control functioneert als de controle bron voor de Control Change en andere MIDI berichten, die door de MV-8000 ontvangen worden, en past de verschillende Patch parameters aan op basis van deze berichten. Afhankelijk van deze instellingen kan het zijn dat de MV-8000 reageert op MIDI berichten die gestuurd zijn vanuit externe MIDI apparaten, zodat de Patches anders klinken dan bedoeld.

Problemen aangaande de Sequencer

De Sequence data kan niet opgenomen worden.

- Is er genoeg Sequence geheugen capaciteit?

Na het opnemen, geeft de Song geen geluid als ik hem afspeel.

- Zijn de Tracks Muted?
  Zet Mute uit.

Het tempo is verschillend van de laatste keer, dat ik de Song afspeelde.

- Als een Song afgespeeld wordt, nadat het tempo is veranderd, dan wordt het nieuwe tempo niet bewaard, behalve als de Song bewaard is op disk. Andersom wordt het vorige tempo uitgewist als u de Song bewaard. Als u Songs bewaard, controleer het huidige tempo dan goed.

Data die aanwezig hoort te zijn, verschijnt niet als ik dit heel gedetailleerd controleer.

- Zijn de verkeerde Tracks geselecteerd?
- Is er in View Filter ingesteld dat bepaalde data niet weergegeven mogen worden?

Nadat een MIDI Sequencer gebruikt is om een Song te spelen, stopt alle geluid, en er klinkt zelfs geen geluid als Program Changes zijn verzonden.

Er klinkt geen geluid als de Patch bibliotheek niet is aangewezen door de MV-8000 door middel van Program Change. Probeer de correcte Program Change van de Patch bibliotheek nogmaals te versturen.

De uitvoeringen zijn traag of hebben onderbrekingen.

- Problemen met trage of onderbroken uitvoeringen kunnen makkelijk ontstaan als de Sequencer of geluid generator die gebruikt wordt voor de uitvoering, grote data bestanden moet verwerken.

Voornaamste oorzaken en mogelijke oplossingen worden hieronder overwogen.

- Worden er meer dan 64 stemmen tegelijk afgespeeld?
  Verminder het aantal stemmen. De structuur van de MV-8000 Patches zorgt ervoor dat er acht golven voor één Patch gebruikt kunnen worden. Als zo'n Patch gebruikt wordt, worden er acht geluiden tegelijk afgespeeld, ook al is er maar één te horen. Daarnaast, met bepaalde geluiden zoals ononderbroken geluiden die lang duren, kan het proces om de geluiden te laten horen, nog bezig zijn, ook al is het eigenlijke geluid niet te horen. Dus in die gevallen kan de uitvoering data verschillend zijn van het feitelijk aantal stemmen.
- Gebruikt u een Patch die veel LFO gebruikt?
  Probeer een andere Patch.Verwerken van LFO is altijd een zware last voor de machine, dus een zwaar gebruik van de LFO, vertraagt het verwerken door de MV-8000 als geheel, wat ertoe kan leiden dat de klanken zelf worden aangetast.
- Zijn de data geconcentreerd aan het begin van de beats in de Sequence data?
  Vermijd overlappende data met dezelfde timing door een Offset van 1-2 tikken in te stellen. Data kunnen makkelijk geconcentreerd raken aan het begin van de beats in de Song data, als er bijvoorbeeld Song data worden verstuurd als input door gebruik te maken van Step Recording of als de data zijn gequantiseerd nadat ze als input zijn verstuurd met een toetsenbord in Real Time. Hierdoor worden grote hoeveelheden data verstuurd naar de MV-8000, en het verwerken om klanken te laten horen wordt vertraagd.
- Staat er een Program Change op het punt waar de Song uitvoering traag is?
  Verander de positie van de Program Change. Als Program Changes ingevoegd worden in Songs, duurt de verwerkingstijd om van Patch te wisselen langer, waardoor de uitvoering traag kan worden.
- Staat er een System Exclusive bericht op het punt waar de uitvoering traag is?
  Verplaats de locatie van de data. System Exclusive berichten bevatten een grote hoeveelheid data, waardoor een zware last op de Sequencers en audiomodules wordt geplaatst. Verplaats data en vervang System Exclusive berichten door Control Changes voor die data waarvoor Control Changes gebruikt kunnen worden.
- Staat er een Aftertouch of een andere grote Control Change op het punt waar de Song uitvoering traag is?
  Verplaats de locatie van de data. Als de data niet langer nodig zijn, verwijder de data. In sommige gevallen, als u een toetsenbord gebruikt, die Aftertouch toepast op input data, kan het gebeuren dat u enorme hoeveelheden data heeft ingevoerd, voordat u zich realiseert wat er is gebeurd. Zulke grote hoeveelheden data kunnen een grote last betekenen voor uw Sequencer en audiomodule.

HINT
U kunt de Track Edit Operation Data Thin gebruiken om het aantal ongewenste berichten te verminderen.

Problemen aangaande MIDI en externe apparaten

Het aangesloten MIDI apparaat geeft geen geluid.

- Is het apparaat ingesteld zodat het MIDI berichten kan versturen?
- Zijn de verbinden correct gemaakt?
- De MIDI kabel is gebroken. Controleer de kabel.

Exclusieve berichten worden niet ontvangen.

- Correspondeert het Device ID nummer van het apparaat dat berichten verstuurt met het Device ID nummer van de MV-8000?
  Controleer de Device ID parameter.
- De MV-8000 kan alleen MMC exclusieve berichten ontvangen. Exclusieve berichten kunnen echter wel op de Sequencer opgenomen worden.

Als de Bend Range voor een Patch wordt verhoogd (48), gaat de toonhoogte niet voldoende omhoog, zelfs niet wanneeer een MIDI Pitch Bend bericht is ontvangen.

- Hoewel Patch Bend Ranges ingesteld kunnen tussen 0 en 48, kan het bij bepaalde golven waarin de toonhoogte wordt verhoogd (in de +richting) gebeuren, dat de toonhoogte op een bepaald punt blijft hangen, in plaats van verder omhoog te

gaan. Hoewel 12 is gegarandeerd als bovenste limiet van verhoogde toonhoogten, moet u toch voorzichtig zijn met het boven de 12 instellen van de Bend Range.

Problemen aangaande Sampling

Extern input geluid kan niet worden gehoord/het volume is te laag.

- Het geluidsniveau van de externe input kan verlaagd zijn.
  Gebruik tijdens het samplen de SENS knop om het volume op de juiste wijze aan te passen.
- Controleer de Input Level instelling.
- Het geluidsniveau van het apparaat dat verbonden is met ANALOG INPUT kan verlaagd zijn.
  Zet het volume op een geschikt niveau.
- Zijn de Audio kabels op de correcte manier verbonden?
  Controleer de verbindingen.
- Een Audio kabel kan gebroken zijn.
- Gebruikt u een Audio kabel met ingebouwde weerstand?
  Gebruik een verbindingskabel, die geen weerstand bevat (bijvoorbeeld de Roland PCS serie).

Er komt geen geluid uit de microfoon/het geluid is te zwak

- Is de microfoon kabel op de juiste manier verbonden?
  Controleer de verbinding.
- De microfoon kabel kan gebroken zijn.
- Het geluidsniveau van de microfoon kan verlaagd zijn.
  Gebruik tijdens het samplen de SENS knop om het volume op de juiste wijze aan te passen.

Kan geen Sample opnemen

- Is er genoeg Sample geheugen capaciteit?

Sampled geluid bevat extreem ruis of vervormingen

- Is het input niveau juist?
  Als het input niveau te hoog is, wordt het Sampled geluid vervormd. Als het te laag is, is er ruis hoorbaar. Draai tijdens het samplen de SENS knop in het Samplingscherm om het niveau bij te stellen, terwijl u de volume meter aan de bovenkant van het scherm in de gaten houdt. Stel het niveau zodanig bij dat de 'CLIP' indicator niet in het scherm verschijnt.
- Zijn de effect instellingen juist?
  Sommige effect typen kunnen het geluidsniveau verhogen, boven het niveau van de originele Sample; anderen kunnen het geluid expres vervormen. Sommige effecten zullen ruis juist benadrukken.
  Zet de effecten tijdelijk uit en check of de Sample zelf ruis of vervorming bevat. Pas de effect instellingen vervolgens op de juiste manier aan.
- Worden er verschillende Samples tegelijk afgespeeld?
  Zelfs als het geluidsniveau van elk afzonderlijk Sample correct is, kan het tegelijk afspelen van verscheidene Samples het algemene geluidsniveau buitensporig verhogen, waardoor vervorming ontstaat. Verlaag het geluidsniveau van elk Sample zodat het geluid niet wordt vervormd.

Data worden niet correct bewaard

- U heeft de MV-8000 uitgezet, zonder de uitzet procedure uit te voeren.
- U heeft de stroom uitgezet, terwijl de disk drive nog bezig was.
- De disk drive heeft een zware stoot gekregen.
- Formatteer de disk drive.

Foutmeldingslijst

Can't delete current Song.

U kunt de Song waar u momenteel aan werkt niet verwijderen.

Can't delete current Project.

U kunt het project waar u momenteel aan werkt niet verwijderen.

Can't delete last one track.

U kunt de laatste Track van een Song niet verwijderen.

Can't write to Preset library.

U kunt geen instellingen invoeren in de Preset Library.

CD-R/RW disk full.

Er is niet genoeg ruimte op de CD-R/RW disk (er kunnen geen Audio files toegevoegd worden).

Current Project is protected.

Het project waar u momenteel aan werkt is Write-Protected.

Current Project is protected. (Can't save.) Backup anyway?

Het project waar u aan werkt kan niet bewaard worden omdat het Write-Protected is. Wilt u een backup maken zonder het project te bewaren?

Current Project is protected. (Can't save.) Load anyway?

Het project waar u aan werkt kan niet bewaard worden omdat het Write-Protected is. Wilt u laden zonder het project te bewaren?

Disk full.

Er is geen vrije ruimte op de disk. Schrijven of bewerken is niet mogelijk.

Disk not ready.

Er zit geen disk in de disk drive.

End of Pads.

Als u Audio Phrases of Partials toekent aan de Pads, bent u bij de laatste Pad gekomen.

File name duplicate.

De file naam is een duplicaat naam. U kunt niet bewerken.

File not found.

De file is niet gevonden.

File read error.

De file kan niet gelezen worden.

File write error.

De file kan niet beschreven worden.

Invalid file name.

De file naam is niet geschikt. Geef de file een geschikte naam.

MIDI buffer full.

Een enorm grote hoeveelheid MIDI data zijn sneller ontvangen dan dat ze bewerkt kunnen worden.

MIDI offline.

Er is een probleem met de MIDI kabel verbinding (MIDI IN). Of de MIDI kabel is losgeraakt tijdens het verzenden.

Mixdownmodus.

De MV-8000 staat in Mixdownmodus.

No Audio Files for CD writing.

Er zijn geen Audio files om weg te schrijven op de muziek CD.

No Audio Files for Mastering.

Er zijn geen Audio files om te Masteren.

No Audio Files 'On' the Cue Sheet.

Er staan geen Audio files op het Cue Sheet.

No MIDI track selected.

Er is geen MIDI Track geselecteerd in het bewerkingsgebied.

No more Audio tracks.

Er kunnen geen Audio Tracks meer gecreëerd worden.

No more CD Track numbers.

U kunt niet meer dan 99 Audio files in het Cue Sheet registreren.

No more Marker numbers.

Er kunnen geen Markers meer opgeslagen worden.

No more MIDI Clip numbers.

Er kunnen geen MIDI Clips meer opgeslagen worden.

No more MIDI tracks.

Er kunnen geen MIDI Tracks meer gecreëerd worden.

No more Sample numbers.

Er kunnen geen Samples meer opgeslagen worden (Sampling en opname zijn niet meer mogelijk).

No more Song numbers.

Er kunnen geen Songs meer gecreëerd worden.

No region to edit.

Er is geen bewerkingsgebied geselecteerd.

Operation Failed.

Het proces kon om de een of andere reden niet succesvol afgerond worden.

Other Project has the same name.

Dezelfde naam wordt al gebruikt door een bestaand project.

Selected Project is too large.

Het project kan niet geladen worden (er is niet genoeg Wave geheugen om het te laden).

Sequence memory full.

Er kan geen Song Performance data meer opgenomen/bewerkt worden.

Unformatted disk.

De disk is niet geformatteerd.

Unknown disk.

De disk is van een onbekend type (hij kan niet gebruikt worden in de MV-8000).

Unsupported file.

De MV-8000 kan deze file niet verwerken.

Wave memory full.

Er kunnen geen Samples meer opgeslagen worden (Sampling en opname zijn niet meer mogelijk).

Write Protected.

De disk is Write-Protected.

Verklarende woordenlijst

ATA

Dit is een verbinding voor hard disks op een computer, en is de officiële standaard voor verbindingen die bekend staan als IDE. Het is op verschillende punten beter dan de oude IDE, zoals verhoogde overdracht snelheid.

ATAPI

Dit is een specificatie die ontwikkeld is om andere units naast hard disks (zoals CD-ROM drives) te kunnen verbinden door gebruik te maken van de ATA specificatie.

CD-R

Afkorting van **Compact disk Recordables**. Dit is een systeem om disks te lezen en beschrijven in hetzelfde format dat gebruikt wordt voor CDs (CD-Roms en muziek CDs).

In een gespecialiseerde CD-R drive kan een disk maar één keer beschreven worden.

Zolang de data echter nog niet gefinaliseerd is en er nog voldoende capaciteit op de disk over is, kan de CD-R drive gebruikt worden voor meerdere toevoegingen aan en veranderingen in het materiaal.

Soms worden ze 'Write Once CD' of 'CD-Write Once' of iets dergelijks genoemd.

CD-RW

Afkorting van **Compact disk ReWritables**. Dit is een systeem, waarmee disks gecreëerd worden die gelezen kunnen worden door gebruik te maken van hetzelfde format als gewone CDs (CD-ROMs en muziek CDs). Hoewel ze op het CD-R systeem lijken, omdat ze ook een speciale CD-RW drive gebruiken, kunnen deze disks oneindig vaak overschreven worden.

Compressor

Een effect dat schommelingen in volume onderdrukt. Zodra het input signaal een gespecificeerd niveau overschrijdt (de drempel), wordt de stijging afgeremd, waardoor een te sterk signaal wordt onderdrukt. Hetzelfde algoritme kan ook gebruikt worden als een Limiter (een effect dat onmiddellijk pieken onderdrukt).

Van de effecten in dit systeem simuleert alleen de Compressor in Gitaar Multi 1-3 een compacte Compressor voor gitaar, en werkt verschillend van een Limiter. (Het onderdrukt een te sterk signaal, en zorgt voor een gelijkmatig volume door het niveau van zwakke signalen te verhogen.).

COSM

Staat voor **Composite Object Sound Modelling**. Dit is een technologie, die verschillende audio modellen combineert om nieuwe geluiden te creëren. Deze technologie is voor het eerst gebruikt in het Roland VG-8 V-Gitaar systeem. Bijvoorbeeld, geluiden die gecreëerd zijn op de VG-8 zijn het resultaat van verschillende audio modellen (elementen) zoals de platenspeler, de klankkast van de gitaar, de gitaar versterker, de microfoon, de luidsprekers, etc.

Current Song

De Song, die momenteel wordt opgenomen, afgespeeld of bewerkt wordt huidige Song genoemd.

Dynamics (effect).

Effecten die het bereik van volumeveranderingen Compress. Deze effecten worden gebruikt om ruis te verminderen tijdens het opnemen op tape of om het dynamische bereik van een tape of draadloze microfoon te vergroten. Dit systeem bevat onder andere de volgende dynamische effecten: Enhancer, Expander, Compressor en Limiter.

DSP

Een afkorting voor **Digital Signal Processing**. Een technologie die een toepassingsgericht schakelsysteem of software berekeningen gebruikt om gedigitaliseerde audio of video signalen te bewerken om de functionaliteit van een Mixer, Filter of Effect Processor uit te voeren. Verder wordt de term DSP ook gebruikt om de effect Devices en effect Funtionality aan te duiden die zulke technology gebruiken.

Expander

Een effect dat het verschil verhoogt (in een vastgelegde verhouding) van harde en zachte geluidsniveaus, door de zwakke signalen zachter en de harde signalen luider te maken.

Formants

Een formant is een belangrijk element dat het karakter van een vocaal geluid bepaald. Het is een vastgelegde boventoon, waarvan de plaats is bepaald door de grootte van de stembanden.

Conventionele toonhoogte Shifters passen de toonhoogte zodanig aan, dat zelfs de plaats van de formants verandert (die van nature niet veranderen). Bijvoorbeeld als een conventionele toonhoogte Shifter de toonhoogte verhoogt, wordt er een 'eendestem' geproduceerd, alsof de stembanden gekrompen zijn, en als de toonhoogte wordt verlaagd, wordt er een 'reuzenstem' geproduceerd alsof de stembanden uitgezet zijn.

De Voice Transformer wijzigt de basis toonhoogte en de formant afzonderlijk, zodat een verscheidenheid aan stemsoorten kan worden gecreëerd.

Frame

Vergelijkbaar met de individuele beelden in een filmrol, worden de vele stilstaande beelden die in snelle opeenvolging getoond worden om een bewegend video image te creëren ook 'frames' genoemd. Per seconde worden ongeveer dertig van deze beelden getoond. Als hard disk recorders, Sequencers, en vergelijkbare apparatuur gesynchroniseerd worden met video, wordt over het algemeen aangenomen dat er een frame per 1/30 seconde te zien moet zijn.

IDE

IDE staat voor **Integrated Device and Electronics**. Dit is de standaard data overdracht methode die gebruikt wordt door hard disk drives of recente personal computers. Tegenwoordig is IDE in over-

eenstemming met de formele standaard die bekend staat als ATA. De interne hard disk drives zijn IDE compatibel.

IEC

De signalen die worden overgebracht via de digitale input/output van dit apparaat komen overeen met de IEC60958 en IEC958 (consumenten) formats.

Limiter

Een effect, dat op dezelfde manier als een Compressor werkt.

Als het input signaal boven een gespecificeerd niveau uitstijgt (drempel), verlaagt een Limiter onmiddellijk de stijging om het output niveau te verlagen. De mate van compressie is gespecificeerd door de Ratio (verhouding). Over het algemeen worden verhoudingen van 1:10 of minder compressie genoemd, om ze te onderscheiden van Limiting.

MMC

MMC is een acroniem voor **MIDI Machine Control**. Dit is een regel, die definieert hoe een voor een MIDI systeem exclusief bericht gebruikt kan worden om Multiple Recording apparaten te beheersen vanaf een enkel apparaat. De MV-8000 ondersteunt MMC. Behalve Song Play Back, stop en Fast Forward, kunt u ook de Tracks selecteren om op te nemen, etc.

MTC

MTC staat voor **MIDI Time Code**. Dit is een serie berichten die verzonden en ontvangen worden tussen MIDI apparaten onderling om hun processen te synchroniseren. In tegenstelling tot MIDI Clock berichten, specificeert MTC een absolute tijd. Net zoals SMPTE tijdcode, ondersteunt MTC ook verschillende beeldsnelheden. Als u MTC wilt gebruiken om de werking van twee apparaten te synchroniseren, moeten beide apparaten ingesteld zijn op dezelfde beeldsnelheid.

NTSC Format

Kleurentelevisie formaat, dat gebruikt wordt in Japan, Amerika en andere landen. Tapes die opgenomen zijn met het NTSC formaat kunnen niet afgespeeld worden op videorecorders die SECAM/PAL gebruiken.

R-Bus

Roland's digitale communicatie specificatie, die ontwikkeld is om Audio en controle data tussen apparaten uit te wisselen. Multi-Channel Audiosignalen, Word Clock, en MIDI compatibele proces data en synchronisatie signalen kunnen uitgewisseld worden. Met een enkele R-Bus verbinding kan tegelijkertijd in twee richtingen digitale Audiodata van acht kanalen verzonden worden. De Connector is een DB-25 type, die een speciale kabel gebruikt voor de verbinding. Deze mag NIET aangesloten worden op andere type poorten die vergelijkbare Connectors gebruiken!

RSS

RSS staat voor **Roland Sound Space**. Dit is een effect, waarmee een audiobron in een driedimensionale ruimte geplaatst kan worden bij het afspelen op een conventioneel stereo systeem. Het geluid kan niet alleen voor de luisteraar geplaatst worden, maar ook direct naast, boven, onder en achter de luisteraar.

SCMS

SCMS staat voor Serial Copy Management System. Dit is een functie die de rechten beschermd van de copyright houders door opname via een digitale verbinding te verbieden voor meer dan twee generaties lang. Als er digitale verbindingen worden gelegd tussen digitale recorders die deze functie ondersteunen, wordt er SCMS data opgenomen tegelijk met de Audiodata. Digitale Audiodata die deze SCMS data bevat, kan niet opnieuw opgenomen worden via een digitale verbinding.

SECAM Formats/PAL Formats

Kleurentelevisie systemen die in Europa en andere gebieden gebruikt wordt. Tapes die opgenomen zijn in SECAM of PAL kunnen niet afgespeeld worden op video recorders, die ontworpen zijn voor het NTSC formaat.

Shutdown

Om de stroom veilig uit te zetten, moet u eerst checken of de uitvoering op hard disk is bewaard, en of de hard disk koppen geparkeerd zijn. Deze procedure wordt Shutdown genoemd.

SMPTE time code

Dit is een signaal systeem, gedefinieerd door de Amerikaanse organisatie SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers), die gebruikt wordt om de processen van video of audio apparaten te synchroniseren. SMPTE specificeert 'uren:minuten:seconden:beelden' om de plek van elk beeld in een video aan te geven. Daarom zijn er een aantal verschillende beeldsnelheden.

TOC

Afkorting van Table of Contents. Dit is het gebied op de CD-R disk dat informatie verwerkt, zoals Song tijd, eindtijd, sequens, enzovoort. Dat de Songs op een disk en de speeltijd weergegeven kunnen worden als een audio CD in een CD speler wordt geplaatst, komt doordat deze gegevens automatisch gelezen kunnen worden door de TOC. De TOC wordt anders opgenomen dan muziek data, met als voornaamste kenmerk toegang tot een disk, met het vermogen om direct naar het begin van een Song te gaan.

Shortcut toetsen

Hier is een lijst met nuttige handelingen die u uit kunt voeren door tegelijkertijd op verschillende knoppen te drukken of door een knop tegelijk te gebruiken met de VALUE-draaischijf.

SHIFT + SHUTDOWN	Toegang tot het **SAVE PROJECT popup** (pag. 310).
SHIFT + V-LINK	Toegang tot het **V-LINK-scherm** (pag. 323).
SHIFT + AUTO PUNCH	Toegang tot het **AUTO PUNCH popup** (pag. 239).
SHIFT +(LOOP) ON	Toegang tot het **LOOP popup** (pag. 238).
SHIFT + JUMP	Toegang tot het **JUMP popup** (pag. 250).
SHIFT + ASSIGNABLE SLIDER	Toegang tot het **ASSIGNABLE SLIDER-scherm** (pag. 326).
SHIFT +ROLL	Toegang tot het PAD ROLL INTERVAL popup
SHIFT + ►►	Vooruit in stappen van een beat
SHIFT + ◄◄	Achteruit in stappen van een beat
SHIFT +VALUE dial	Vermeerderen/verminderen van een parameter waarde in stappen van tien
JUMP +VALUE dial	Veranderen van de tijdslocatie op de Sequencer in stappen van een tik
SHIFT + INC	Vermeerderen van een parameter waarde in stappen van tien
SHIFT + DEC	Verminderen van een parameter waarde in stappen van tien

Vooraf ingestelde Patches en algoritme lijst

Vooraf geïnstalleerde Patch lijst

Als de MV-8000 van de fabriek wordt verstuurd, bevat de interne harde schijf verschillende Patches (vooraf geïnstalleerde Patches) die u handig zult vinden als u Songs gaat creëren, zoals drumkits en basgeluiden.

BASS folder (/PATCHES/BASS)

Category	Patch	Category	Patch
SBS	70's Moog 1	SBS	Omnibus 1
SBS	70's Moog 2	SBS	Punch Moog 1
SBS	Big Square 1	BS	R&B Bass 2
BS	CompJBass @	SBS	Reso Bs 1
BS	FingMaster @	SBS	RubberBs
BS	Fretless 1d	SBS	SH-2 Bs 1
SBS	Fuzzywave 1S	SBS	Spike Bs 2
ORG	GarageBS2	SBS	Syn Bass1
SBS	HipHopBS1	SBS	Syn Slide 2S
SBS	Hollow Bs 1	SBS	TightSyn Bs1
SBS	JD Bass 1	BS	UltiAcBass @
SBS	Moog Bs 1S	SBS	Wow! Bass
SBS	Moog Bs 2	SBS	Moog Bs 6
SBS	Moog Bs 3	SBS	Moog Bs 5S
SBS	Moog Bs 4	SBS	Moog Square1

DRUMKITS folder (/PATCHES/DRUMKITS)

Category	Patch	Category	Patch
DRM	Dirty 9	DRM	MV-1200?
DRM	HFI Kit	DRM	MV-8008
PRC	Killer Conga	DRM	RawStereoDrm
DRM	LFI Layered	PRC	Ride/Crash
BEL	MV Bells	PRC	MVPercussion
PRC	MV RealClaps		

GUITAR folder (/PATCHES/GUITAR)

Category	Patch	Category	Patch
AGT	6str 2	EGT	Mutation/Pop
AGT	6str 2D	EGT	MV8kGTRMenu
EGT	Afro Mute 1	AGT	Nylon 3 v/s
EGT	Chik Strat 1	EGT	Rockman
EGT	Funk Licks 1	EGT	Strat
EGT	Gtr X Hits	AGT	ThickSteelHt
EGT	Jazz Gtr 1		

HORNS folder (/PATCHES/HORNS)

Category	Patch	Category	Patch
BRS	Brass sfz	BRS	Harmon Trpt
BRS	Brass ShrtFl	BRS	R&R Hrnz 2bM
SAX	BreathyTenor	SBR	Synth Brass1
BRS	Fat Sect 1eS	BRS	Trombones
BRS	Fat sfz idS	BRS	Trumpet AKG
BRS	Fat ShFl 1bS	BRS	FatBrass Sec
BRS	Fat Tbns 1dM		

KEY folder (/PATCHES/KEY)

Category	Patch	Category	Patch
SYN	ARP Solina1c	EP	PsychoEPVsw@
KEY	Clav DA / e	EP	Rhodes 73 /a
KEY	Clav DA mf e	EP	Rhodes1M Xfd
KEY	Clav Mute 1	MLT	Short Vibes
PNO	Grand Piano	PNO	Steinway 1aS
PNO	JD-800 Piano	EP	Super Rhodes
EP	Mark V / a	SYN	Tron Choir1f
KEY	Odd Clav 1	SYN	Tron Flut 1e
ORG	Optigan 1b	PNO	Uprite 1a

STRINGS folder (/PATCHES/STRINGS)

Category	Patch	Category	Patch
STR	DolceQrt	STR	Symphony
SPD	Expreso Pad1	SPD	Vector Pad
STR	Pizzicato1eS	SPD	Wave Strings
STR	Symph		

SYNTH folder (/PATCHES/SYNTH)

Category	Patch	Category	Patch
HLD	JumpSynth	SYN	RMI L&H 2
HLD	Mini Poly	BPD	Space Ice
HLD	Mini Sawz	SYN	SynHarmonium
BPD	MiniMoog BRS	SYN	SynHarmonm 2
HLD	Moog Square1		

VOX_FX folder (/PATCHES/VOX_FX)

Category	Patch
VOX	MV8kVocMenu
VOX	Time

Voordat u de vooraf geïnstalleerde Patches gaat gebruiken

De vooraf geïnstalleerde Patches, die op de interne hard disk bewaard zijn, staan niet op de bijgesloten backup CD-ROM of de Sample data CD-ROM.

Als u de hard disk formatteert (initialiseert) of de file of map verwijdert, kunnen deze Patches niet meer teruggehaald worden. Als beveiliging tegen het verliezen of beschadigen van de vooraf geïnstalleerde Patches als gevolg van een of ander probleem, dient u een backup te maken van de 'PATCHES' map op een USB-verbonden computer, zoals beschreven in 'Een back-up maken van een project van de MV-8000 naar uw eigen computer' in de gebruiksaanwijzing.

MEMO

Het is onmogelijk om een backup te maken van de vooraf geïnstalleerde Patches door alleen gebruik te maken van de MV-8000. U heeft een met USB uitgeruste computer nodig om een backup te kunnen maken van deze Patches..

Vooraf ingestelde effect Patch lijst

Vooraf ingestelde MFX bibliotheek (library)

Bibliotheek nummer	Bibliotheek naam	Algoritme
P001	01>Iso&Fltr	Isolator & Filter
P002	02>Ct.Cancel	Center Canceler
P003	03>Comp&Etc.	St.Dynamics Processor
P004	04>Rev&Gate	Reverb & Gate
P005	05>TapeEcho	Tape Echo 201
P006	06>EZ Delay	EZ Delay
P007	07>Delay RSS	Delay RSS
P008	08>AnalogD&C	Analog Delay & Chorus
P009	09>StDigiCho	Digital Chorus
P010	10>4bton Cho	4 Button Chorus 320
P011	11>Flange325	Vintage Flanger 325
P012	12>FlgBOSSx2	2 x BOSS Flanger
P013	13>Pitch-Sft	Stereo Pitch Shifter
P014	14>80sPhaser	80s Phaser
P015	15>2xAutoWah	Stereo Auto Wah
P016	16>2xDistort	Stereo Distortion
P017	17>Records	Phonograph
P018	18>RadioTune	Radio Modeling
P019	19>Lo-FiProc	Lo-Fi Processor
P020	20>GuitarMlt	Guitar Multi
P021	21>VocalMlt	Vocal Multi
P022	22>VoTrans	Voice Transformer
P023	23>MicModel	Mic.Modeling
P024	24>Vocoder10	10 Band Vocoder

Vooraf ingestelde Delay/Chorus bibliotheek

Bibliotheek nummer	Bibliotheek naam	Algoritme
P01	01>Delay	Delay
P02	02>Chorus	Chorus

Vooraf ingestelde Reverb bibliotheek

Bibliotheek nummer	Bibliotheek naam	Algoritme
P01	01>Reverb	Reverb
P02	02>SRV Room	SRV Room
P03	03>SRV Hall	SRV Hall
P04	04>SRV Plate	SRV Plate

Vooraf ingestelde Mastering Toolkit bibliotheek

Bibliotheek nummer	Bibliotheek naam	Algoritme
P01	01>Mixdown	Mastering Tool Kit
P02	02>PreMastr	Mastering Tool Kit
P03	03>LiveMix	Mastering Tool Kit
P04	04>PopMix	Mastering Tool Kit
P05	05>DanceMix	Mastering Tool Kit
P06	06>JinglMix	Mastering Tool Kit
P07	07>HardComp	Mastering Tool Kit
P08	08>SoftComp	Mastering Tool Kit
P09	09>ClnComp	Mastering Tool Kit
P10	10>DnceComp	Mastering Tool Kit
P11	11>OrchComp	Mastering Tool Kit
P12	12>VocalComp	Mastering Tool Kit
P13	13>Acoustic	Mastering Tool Kit
P14	14>RockBand	Mastering Tool Kit
P15	15>Orchestr	Mastering Tool Kit
P16	16>LoBoost	Mastering Tool Kit
P17	17>Brighten	Mastering Tool Kit
P18	18>DJsVoice	Mastering Tool Kit
P19	19>PhoneVox	Mastering Tool Kit
P20	20>Cassette	Mastering Tool Kit
P21	21>Phono	Mastering Tool Kit

Algoritme lijst

	Algoritme	Effect blok						
01	Isolator & Filter	3 Band Isolator	Filter	Low Booster				
02	Center Canceler	Center Canceler	3 Band EQ					
03	St.Dynamics Processor	Comp/ Limiter	Enhancer	3 Band EQ	Noise Suppressor			
04	Reverb & Gate	3 Band EQ	Reverb + Gate					
05	Tape Echo 201	Tape Echo						
06	EZ Delay	EZ Delay						
07	Delay RSS	Delay RSS						
08	Analog Delay & Chorus	Analog Delay	Analog Chorus					
09	Digital Chorus	Digital Chorus						
10	4 Button Chorus 320	4 Button Chorus						
11	Vintage Flanger 325	Vintage Flanger						
12	2 x BOSS Flanger	Stereo Flanger						
13	Stereo Pitch Shifter	Stereo Pitch Shifter						
14	80s Phaser	Stereo Phaser						
15	Stereo Auto Wah	Stereo Auto Wah						
16	Stereo Distortion	Stereo Distortion	3 Band EQ	Noise Suppressor				
17	Phonograph	Phonograph						
18	Radio Modeling	Radio Modeling						
19	Lo-Fi Processor	Bit/Rate Down	Filter	Noise Suppressor				
20	Guitar Multi	Comp/ Sustainer	Auto Wah	Drive	Guitar Amp	Noise Suppressor	Delay	Chorus/ Flanger
21	Vocal Multi	Noise Suppressor	Limiter/ De-esser	Enhancer	3 Band EQ	Pitch Shifter	Delay	Chorus
22	Voice Transformer	Voice Transformer	3 Band EQ	Simple Delay				
23	Mic.Modeling	Mic Modeling Link	Mic Modeling (Ch A)	Mic Modeling (Ch B)				
24	10 Band Vocoder	Vocoder	Stereo Delay	Chorus				

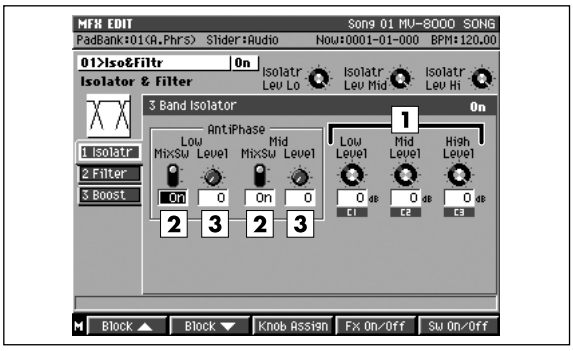
Effect blok

De algoritmes en effecten

01 Isolator & Filter

Isolatr (3-band isolator)

Dit effect scheidt het input geluid in drie frequentie banden: hoog, midden en laag, en knipt ze in stukken of verwijdert ze.



1. Level Low, Level Mid, Level High

Waarde: -60 dB - +4 dB

Deze verlagen (of verhogen) elke frequentie band. Bij -60 dB wordt het geluid onhoorbaar. 0 dB is gelijk aan het input niveau van het geluid.

2. AntiPhase Low MixSw, AntiPhase Mid MixSw

Waarde: Off, On

3. AntiPhase Low Level, AntiPhase Mid Level

Waarde: 0-100

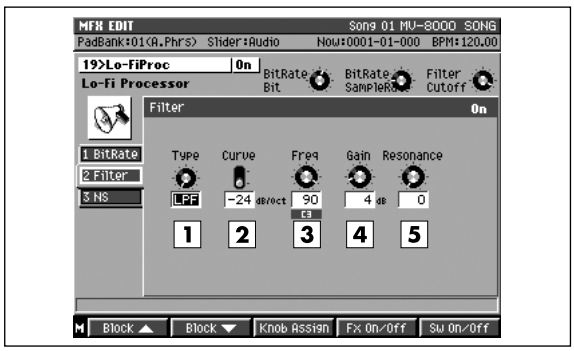
Dit zet de Anti-Phase functie aan en uit, en stelt de niveau instellingen in voor het lage en midden frequentie bereik. Als dit effect aanstaat, wordt het tegenovergestelde kanaal van het stereogeluid omgedraaid en toegevoegd aan het signaal. Met de niveau instelling kunt u het effect bereiken van het uitschakelen van slechts één specifiek deel. (Dit is alleen zinvol voor een stereo bron.)

MEMO

In dit algoritme zijn de functies van de machines waar remix artiesten en professionele DJs mee werken, gedetailleerd geanalyseerd en gedupliceerd. Terwijl met gewone Equalizers er nog steeds geluid te horen is, zelfs wanneer de versterkingsfactor helemaal uit staat, is er bij de Isolator totaal geen geluid te horen. Door dit effect aan en uit te zetten, en elk niveau in Real Time te veranderen, krijgt u het effect van het verdwijnen en weer verschijnen van de klanken van specifieke delen.

Filter

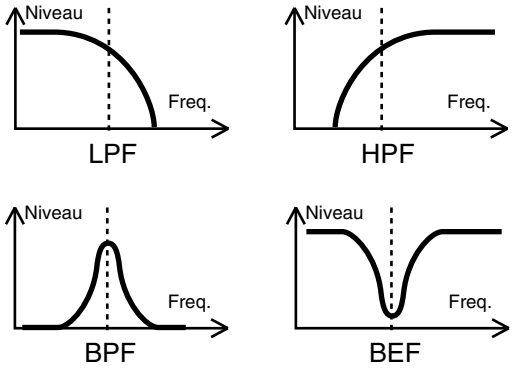
Met deze filters kunt u de frequentie weerklank van het input geluid zeer breed aanpassen en het geluid een eigen stijl geven.



1. Type

Stelt het type filter in.

Waarde	Uitleg
LPF (Low pass filter)	Geeft frequenties onder de grens frequentie door.
BPF (Band pass filter)	Geeft frequenties nabij de grens frequentie door.
HPF (High pass filter)	Geeft frequenties boven de grens frequntie door.
BEF (Band eliminate filter)	Geeft andere frequenties dan de frequenties nabij de grens frequentie door.



2. Curve (oct).

Waarde: -12 dB, -24 dB

Stelt de dempingscurve van het filter in (-24 dB per octaaf: steil; -12 dB per octaaf: oppervlakkig).

3. Freq (grens frequentie).

Waarde: 0-100

Stelt de grens frequentie van het filter in. Als deze dichter bij 0 is ingesteld, wordt de grens frequentie lager; als deze dichter bij 100 is ingesteld, wordt de grens frequentie hoger.

4. Gain

Waarde: 0-24 dB

Dit compenseert de volumeverlaging in het bereik waar de frequenties worden verlaagd bij sommige filters. Het compensatie niveau gaat omhoog als de waarde wordt verhoogd, en het versterkt het volume.

5. Resonance

Waarde: 0-100

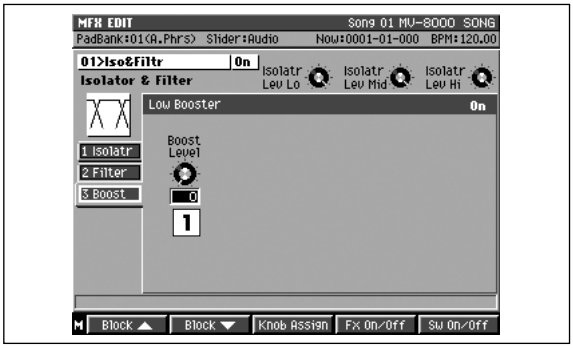
Stelt het resonantie niveau van het filter in. Als de instelling wordt verhoogd, wordt de resonantie nabij de grens frequentie hoger, waardoor het geluid een specifiek kenmerk krijgt.

NOTE

Als de resonantie waarde te hoog wordt gezet, klinken er harde, vreemde geluiden (dit wordt oscillatie genoemd). Zorg ervoor, dat dit geluid uw gehoor of uw afspeelapparatuur niet kan beschadigen. Druk op [F4 (FX ON/OFF)] om dit geluid onmiddellijk te stoppen.

Boost (Low booster)

Dit effect benadrukt de lage tonen om een zwaar basgeluid te creëren.



1. Boost Level

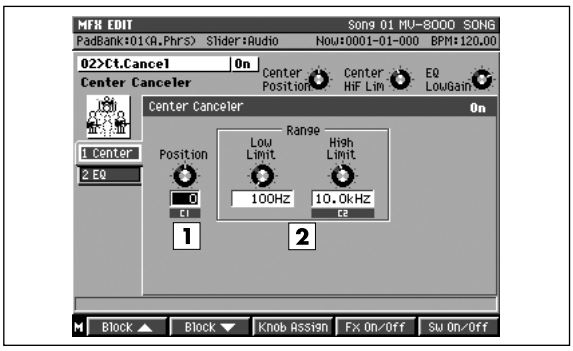
Waarde: 0-100

Het verhogen van deze waarde geeft een zwaardere onderkant. (Afhankelijk van de Isolator en filter instellingen kan het moeilijk zijn dit effect te onderscheiden.).

02 Center Canceler

Cancel (Center canceler)

Dit effect haalt klanken weg uit het midden van het stereo beeld (zoals vocalen).



1. Position (Cancel Position)

Dit effect is voor het fijner afstellen van de Cut (verwijder) positie. Stel het effect zo bij dat het geluid volledig wordt verwijderd.

2. Range

Deze stellen de bovenste en onderste limieten in van het frequentie bereik dat weggehaald moet worden. Als 'Thru' geselecteerd is, zijn de frequenties die weggehaald moeten worden niet gelimiteerd.

Waarde	Uitleg
Low Limit	Thru, 20–2000 Hz
High Limit	1.0–20.0 kHz, Thru

HINT

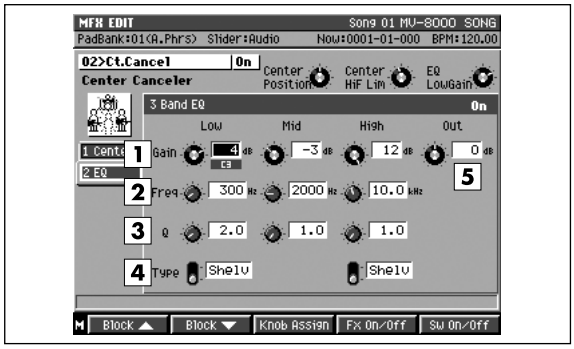
Het geluid wordt verstuurd in mono. Hoewel u een vergelijkbaar effect krijgt als u de Anti-Phase functie gebruikt in Algoritme **01 Isolator & Filter** (pag. 395), is dit algoritme verschillend omdat u de bovenste en onderste frequentie limieten van het effect kunt specificeren. Dit is vooral effectief als u bijvoorbeeld stemmen weghaald.

NOTE

Dit heeft geen effect als het input geluid mono is. Bovendien kan zelfs in stereo het resultaat van het weghalen verschillen, afhankelijk van de specifieke opname.

EQ (3-band equalizer)

Deze equalizer werkt in drie frequentie gebieden: laag, midden en hoog. U kunt de frequenties instellen en het niveau verhogen of verlagen.



1. Gain

Stelt de versterkingsfactor van de equalizer in (verhogen of verlagen).

Parameter	Waarde
Low Gain	-12 – +12 dB
Mid Gain	
High Gain	

2. Freq

Stelt de referentie in voor het frequentie bereik, dat verhoogd of verlaagd moet worden. Met de Peaking type equalizer betekent dit de middenfrequentie; met de Shelving type equalizer wordt dit de grens frequentie.

Parameter	Waarde
Low Freq	20–2000 Hz
Mid Freq	200–8000 Hz
High Freq	1.4–20.0 kHz

3. Q

Dit stelt de bandbreedte in van het geluid, dat is versterkt of geminiseerd. Als de frequentie waarde groter wordt, wordt de bandbreedte smaller.

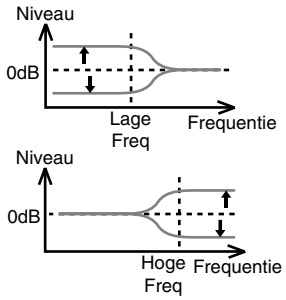
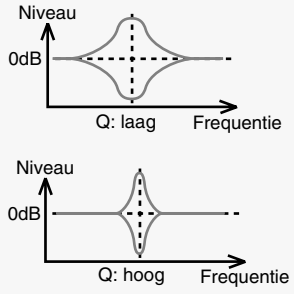
MEMO

Dit is een alleen een Peaking type equalizer.

Parameter	Value
Low Q	0.3–16.0
Mid Q	
High Q	

4. Type

Dit draait de lage of hoge EQ curve kenmerken om.

waarde	Uitleg
Shelv (Shelving-type)	
Peak (Peaking-type)	

5. Out Level

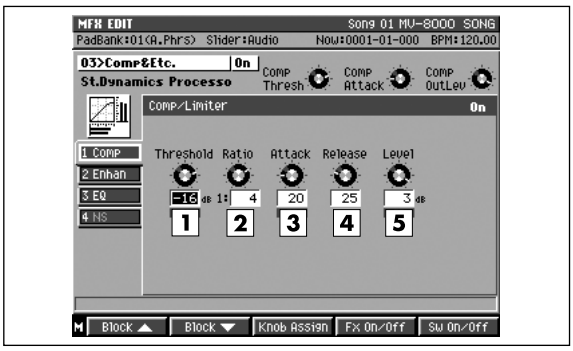
Value: -12–+12 dB

Stelt het output niveau in.

03 St. Dynamics Processor

Comp (Comp/Limiter)

Dit effect kan gebruikt worden als een Compressor, die onregelmatigheden in geluidsniveaus reguleert door hoge geluidsniveaus te onderdrukken en zwakke signalen te versterken. Ook kan het gebruikt worden als Limiter die voorkomt dat het signaal een veel te hoog niveau bereikt.



1. Threshold

Waarde: -60-0 dB

Stelt het geluidsniveau in waar compressie begint.

2. Ratio

Waarde: 1:1.5, 1:2, 1:4, 1:100

Stelt de 'audiobron:output geluid' compressie verhouding in.

3. Attack

Waarde: 0-100

Stelt in hoelang het duurt, voordat compressie begint, nadat het geluidsniveau de grens is gepasseerd.

4. Release

Waarde: 0-100

Stelt in hoelang het duurt, voordat compressie stopt, nadat het geluidsniveau weer onder de grens is gezakt.

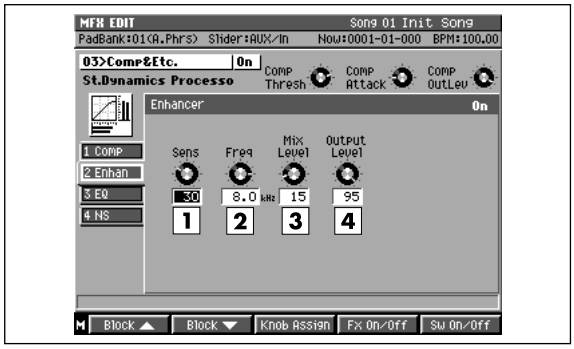
5. Output Level

Waarde: -60 - +12 dB

Stelt het output niveau in.

Enhan (Enhancer)

Dit effect reguleert de boventonen aan de hoge kant, waardoor het geluid en de audio contour helderder worden.



1. Sens

Waarde: 0-100

Stelt de mate in, waarin de Enhancer wordt toegepast.

2. Freq

Waarde: 1,0-10,0 kHz

Stelt de onderste limiet in van de frequenties, waar het Enhancer effect nog wordt toegevoegd.

3. Mix Level

Waarde: 0-100

Stelt het niveau in waar de boventonen geproduceerd door de Enhancer, gemixed worden met het basis signaal.

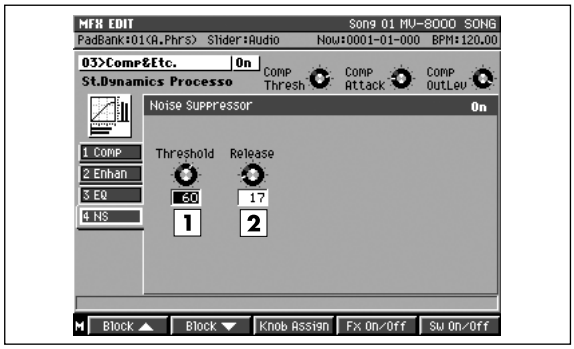
4. Output Level

Waarde: 0-100

Stelt het output niveau in.

NS (Noise suppressor)

Dit effect onderdrukt ruis (zoals achtergrondruis en zoemen van microfoons) als er geen geluid wordt afgespeeld. De ruisonderdrukker checkt het input niveau aan de bovenkant van de effect keten, en als er geen input is, wordt alle output aan het eind weggedraaid.



1. Threshold

Waarde: 0-100

Stelt het niveau in waar het dempen van het geluid

begint. Zet de waarde hoger als er veel ruis is, en verlaag de waarde als er minder ruis is.

2. Release

Waarde: 0-100

Stelt in hoelang het duurt voordat het niveau 0 bereikt wordt vanaf het moment dat het dempen begint.

MEMO

Als de drempel te laag wordt gezet, is er geen effect; als hij te hoog wordt gezet, worden ook de klanken die u wilt behouden gedempt. Bovendien, als de Release Time te lang is, is het ruis hoorbaar gedurende deze tijd; als hij te kort is, klinkt het onnatuurlijk. Stel ze beide in op geschikte punten voor de input ruis condities.

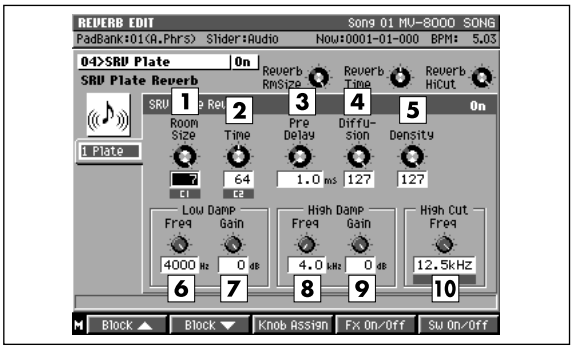
Andere effect blokken

EQ (3-band Equalizer) (pag. 397).

04 Reverb & Gate

Reverb

Dit is een digitale Reverb van hoge kwaliteit. Er is ook een Gate functie om het weerkaatsend geluid te dempen, waardoor u Gated Reverb, Reverse Reverb, Ducking Reverb, en andere specifieke effecten kunt bereiken.



1. Room Size

Waarde: 5-40 m

Stelt de grootte van de kamer in. Bijvoorbeeld, de instelling '10 m' geeft een weerkaatsting zoals deze zou klinken in een ruimte van 10 meter lang.

2. Time

Waarde: 0,1-32 sec

Stelt de Reverb tijd in in seconden.

3. Pre Delay

Waarde: 0-200 msec

Stelt de vertragingstijd in, tussen het basis signaal en het moment dat weerkaatsting begint.

Dit geeft de afstand tot de audiobron aan.

4. Diffusion

Waarde: 0-100

Verhogen van deze waarde intensifeert het gevoel van ruimte. Dit is vooral effectief als afgespeeld wordt in stereo.

5. Density

Waarde: 0-100

Verhogen van deze waarde maakt de weerkaatsting dichter. Voor hal of garage geluiden, moet u het geluid dunner maken.

6. Low Damp Freq

Waarde: 50 Hz-4000 Hz

Stelt de bovenste limiet in van het frequentie bereik dat gedempt moet worden door 'Low Damp'. De Low Damp functie tempert de lage frequentie band van de weerkaatsting eerder dan andere banden, wat een duidelijker weerkaatstingeffect geeft.

7. Low Damp Gain

Waarde: -36 dB-0 dB

Stelt het niveau van Low Damp in.

8. High Damp Freq

Waarde: 1 kHz-20 kHz

In de natuur verdwijnen de hoge frequenties in weerkaatstingsneller dan andere banden. High Damp zorgt dat de weerkaatsting natuurlijker klinkt, door de hoge frequenties als eerste te dempen.

Stelt de onderste limiet in van het frequentie bereik dat gedempt moet worden.

9. High Damp Gain

Waarde: 36 dB-0 dB

Stelt het niveau van High Damp in.

HINT

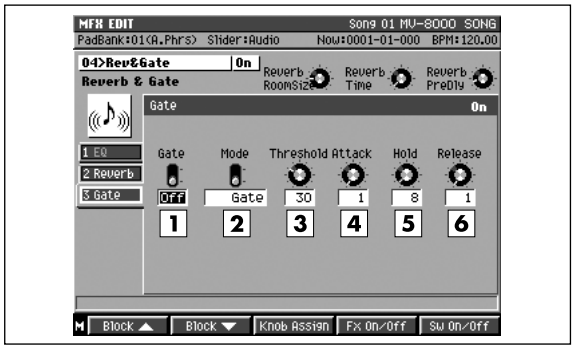
Door Low Damp en High Damp te combineren, kunt u de elementen van de kamer aanduiden, zoals het oppervlakte materiaal (of de audio absorberende kwaliteiten van die materialen).

10. High Cut Freq

Waarde: 0,2 kHz-20 kHz

De hoogste frequentie band van het Reverb geluid wordt geleidelijk afgesneden om de weerkaatsing stabieler te maken. Dit voert geen veranderingen door die op tijd gebaseerd zijn.

Gate



1. Gate (Gate Switch)

Waarde: Off, On

Dit zet de Gate functie die de output van de weerkaatsting weghaalt, aan en uit, uitgaande van het niveau van het basis signaal.

MEMO

De effect blok parameter (druk op [F5] om te wisse-

len) wordt gedeeeld met het Reverb blok. Als u alleen Gate uit wilt zetten, zet dan de Gate parameter uit.

2. Mode

Waarde	Uitleg
Gate	(Gate Reverb) Als het niveau van het basis signaal onder een bepaalde waarde zakt, gaat de Gate dicht, wat het effect geeft van een Reverb geluid dat afgesneden wordt door een Gate Reverb.
Duck	(Ducking Reverb) Als het basis signaal sterk genoeg is, gaat de Gate dicht, wat een Ducking Reverb type effect geeft. Het stopt het Reverb geluid alleen als het te luid wordt, waardoor het uiteindelijke geluid mistig wordt.

3. Threshold

Waarde: 0-100

Stelt het niveau van het input geluid in, waar de poort dicht gaat om de weerkaatsting af te snijden.

4. Attack

Waarde: 1-100

Stelt de tijd in die het duurt voordat de Gate helemaal open is, vanaf het moment dat deze hiertoe aangezet is.

5. Hold

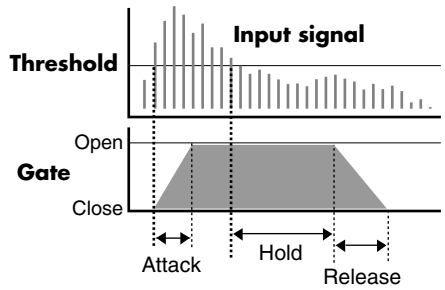
Waarde: 1-100

Stelt de tijd in die het duurt voordat de poort begint te sluiten, vanaf het moment dat het niveau van het basis signaal onder de drempel zakt.

6. Release

Waarde: 1-100

Stelt de tijd in die het duurt voordat de poort helemaal dicht is, vanaf het moment dat de Hold tijd is gepasseerd.



7. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het niveau van de weerkaatsting in. Als u dit algoritme invoegt, zet het dan zoveel lager dat het in balans blijft met het Direct Level.

8. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het niveau van het basis signaal in. Stel deze in op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet het niveau hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

HINT

Om de Gate instellingen makkelijk te maken als u de Gate functie gebruikt om speciale Reverb effecten te creëren, kunt u de weerkaatstingen langer maken. In deze gevallen kunt u, in plaats van Low Damp of High Damp te gebruiken om de toon te veranderen, de High Cut frequentie instellingen gebruiken of door Equalization op een eerder moment. Zorg dat de Attack en Release tijd erg kort zijn, om een scherpe Gate Reverb te verkrijgen, en stel de Expression tijd zodanig in dat het ritme overeenstemt met de Hold tijd instelling. Om een omgedraaide Reverb te krijgen, zorg dat de Attack tijd heel lang is, en houdt de Release tijd kort.

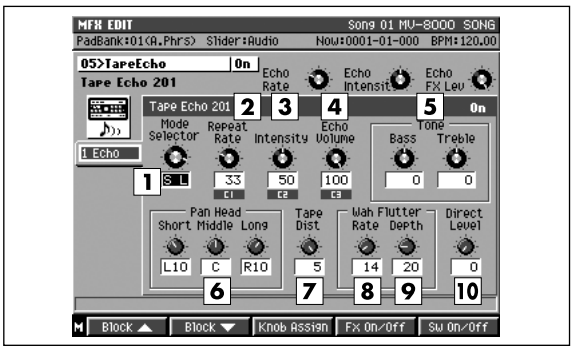
Andere effect blokken

EQ (3-band equalizer) (pag. 397).

05 Tape Echo 201

Echo (Tape Echo)

Dit simuleert het tape echo deel van Roland's RE-201 Space Echo.



1. Mode Selector

Waarde	Te gebruiken afspeelkoppen
S	Kort
M	Midden
L	Lang
SM	Kort en midden
ML	Midden en lang
S L	Kort en lang
SML	Alle koppen

De RE-201 had drie afspeelkoppen, waarmee verschillende vertragingstijden (korte, gemiddelde, en lange vertraging) tegelijk konden worden toegepast. Gebruik de Modus Selector parameter om de combinatie van afspeelkoppen in te stellen. Bijvoorbeeld, als u 'ML' instelt, zijn de midden en lange koppen geselecteerd.

2. Repeat Rate

Waarde: 0-100

Stelt de snelheid van de tape in. Deze correspondeert met de vertragingstijd in een gelijktijdig Delay effect. Als de waarde wordt verhoogd, wordt het interval tussen de vertragingsgeluiden korter.

3. Intensity

Waarde: 0-100

Stelt het aantal herhalingen van het vertraagde geluid in. Dit is analoog met een gelijktijdige vertragingsfeedback instelling. Verhoging van deze waarde vermeerdert het aantal herhalingen.

4. Echo Volume

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau van het echo geluid in. Als u dit algoritme invoegt, zet het dan zoveel lager dat het in balans blijft met het Direct Level.

5. Bass/Treble

Waarde: -100 - +100

Dit zijn de bas en hoge aanpassingen van de echo geluiden. Als deze op 0 staan, worden er geen aanpassingen van het geluid uitgevoerd.

6. Pan Head Short, Pan Head Middle, Pan Head Long

Waarde: L63-R63

Dit zijn de Pan (links-rechts) instellingen voor elk van de koppen voor korte, midden, en lange vertragingstijd. Deze parameter komt niet voor op de originele RE-201.

7. Tape Dist.

Waarde: 0-5 (Tape Distortion)

Deze parameter voegt de vervormingskarakteristiek van tape toe. Het reproduceert de subtiele verandering in toon, die alleen met apparaten gemeten kan worden. De vervorming wordt heviger, naarmate de waarde wordt verhoogd.

8. Wow/Flutter Rate

9. Wow/Flutter Depth

Waarde: 0-100

Het op en neer gaan van meerdere toonhoogten, dat ontstaat door het slijten van de tape en onregelmatigheden in het ronddraaien, wordt Wow en Flutter genoemd. (Dit fenomeen wordt Wow genoemd als het voorkomt bij langzame draaisnelheden, en het wordt Flutter genoemd als de tape snel draait.) Het op en neer gaan wordt sneller als de Wow/Flutter snelheid hoger is ingesteld. Het op en neer gaan wordt intenser als de Wow/Flutter diepte instelling wordt verhoogd.

10. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau van het basis signaal in. Zet deze op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet deze hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

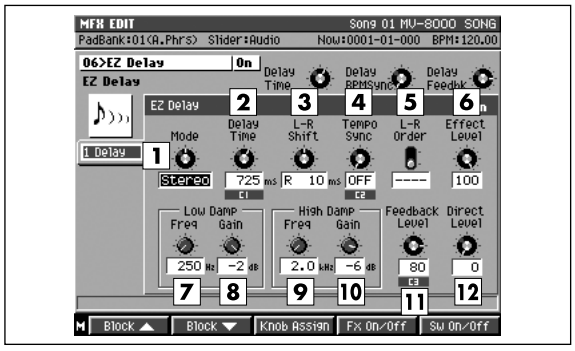
HINT

Sinds de RE-201 SPACE ECHO in 1974 op de markt verscheen, wordt hij nog steeds gebruikt door een groot aantal fans. Dit algoritme reproduceert het geluid van de tape echo sectie van het originele apparaat nauwgezet, met als basis het originele apparaat en de data die beschikbaar was toen het algoritme werd ontwikkeld. Verder bevat het ook nog instellingen om de schommeling uit te drukken, die ontstaat door de motor, vervorming en de Pan voor alle drie de koppen (iets wat het origineel niet had). Nu kunt u gemakkelijk dit warme, Lo-Fi echo geluid creëren, wat totaal verschilt van het heldere geluid van de digitale Delays van tegenwoordig. U kunt de herhalingssnelheid (tape snelheid) instellen met de Real Time effect knoppen, en genieten van het realistische gevoel dat een klassiek apparaat biedt.

06 EZ DELAY

Delay (EZ Delay)

Deze digitale Delay kan wisselen tussen stereo, mono en alternerende instellingen, en de vertragingstijd kan gesynchroniseerd worden met het tempo van een Song. Het bevat een maximum vertraging van 1200 msec (1,2 seconden).



1. Mode

Dit wisselt stereo, mono of alternerend.

Waarde	Uitleg
Mono	Dit is een enkelvoudige input met tweevoudige output Delay. Stereo geluid (links en rechts) wordt gemengd, voordat het als input gebruikt wordt.
Stereo	Dit is een tweevoudige input met tweevoudige output Delay. De vertragingsgeluid output bevat dezelfde stereo plaatsing als die van de input.
Alt	De linker en rechter vertragingsgeluid output wisselt.

2. Delay Time

Waarde: 1-1200 msec

Stelt de Delay Time (vertragingstijd) in. Dat wil zeggen, de tijd die verstrijkt tussen het basis geluid en het vertraagde geluid.

In de mono of stereo modus, is de waarde van de instelling gelimiteerd door de links-rechts Shift instelling. In de alternerende modus, is deze gelimiteerd tot 0–600 msec.

Als Tempo Sync (zie hieronder) aanstaat, werkt deze instelling niet, en kan ook niet ingesteld worden.

3. L-R Shift

Waarde: L1199-R1199 msec

Van de vertragingsgeluiden aan de linker en rechterkant, wordt de vertragingstijd maar aan een kant verlengd, waardoor de expressie van het geluid verandert. Afhankelijk van de tijdsinstellingen, kunnen de instellingswaarden gelimiteerd zijn. In de alternerende modus is dit uitgezet en kan ook niet ingesteld worden.

4. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., ♩₃, ♩, ♩., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝄆

Stel dit in als u de vertragingstijd synchroniseert met het tempo van de Song. Zodra u een noot selecteert, wordt de vertragingstijd gelijkgetrokken met de lengte van deze noot. Als u niet synchroniseert, zet deze parameter dan uit.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de vertragingstijd instellingen, kan de vertragingstijd niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de vertragingstijd van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

5. L-R Order

Waarde: L>>R, L<<R

In de alternerende modus bepaalt deze instelling aan welke kant de vertraging begint (als L>>R is ingesteld, begint de linkerkant, als L<<R is ingesteld, begint de rechterkant).

6. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau in van het vertragingsgeluid. Als u dit algoritme invoegt, zet het dan zoveel lager dat het in balans blijft met het Direct Level.

7. Low Damp Freq

Waarde: 50 Hz-4000 Hz

Stelt de bovenste limiet in van het frequentie bereik dat gedempt moet worden door 'Low Damp'. De Low Damp functie dempt de lage frequentie band van het vertragingsgeluid eerder dan andere banden, wat een duidelijker vertragingseffect geeft.

8. Low Damp Gain

Waarde: -36 dB-0 dB

Stelt het niveau van Low Damp in.

9. High Damp Freq

Waarde: 1 kHz-20 kHz

In de natuur verdwijnen de hoge frequenties in echo sneller dan andere banden. High Damp zorgt dat het vertragingsgeluid natuurlijker klinkt, door de hoge frequenties als eerste te dempen.

Stelt de onderste limiet in van het frequentie bereik dat gedempt moet worden.

10. High Damp Gain

Waarde: 36 dB-0 dB

Stelt het niveau van High Damp in.

11. Feedback

Waarde: 0-100

Stelt het aantal herhalingen in van het vertragingsgeluid. Als deze op 0 staat, wordt ieder vertraagd geluid slechts één keer gespeeld.

12. Direct Level

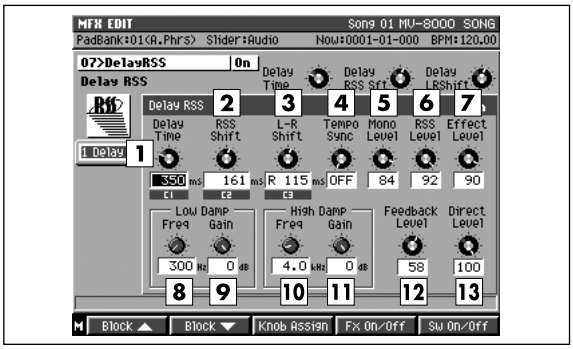
Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau van het basis signaal in. Zet deze op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet deze hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

07 Delay RSS

Delay (Delay RSS)

Deze enkelvoudige input Delay bevat RSS effecten voor meer ruimtelijke karakteristieken. Dit is een variatie op Delay effecten.



1. Delay Time

Waarde: 0-1200 msec

Stelt de Delay Time (vertragingstijd) in. Dat wil zeggen, de tijd die verloopt tussen het basis geluid en het vertraagde geluid. De instellingen worden gelimiteerd door instellingen van de RSS Shift en de L-R Shift (zie hieronder).

Als Tempo Sync (zie hieronder) aanstaat, werkt deze instelling niet, en kan ook niet ingesteld worden.

2. RSS Shift

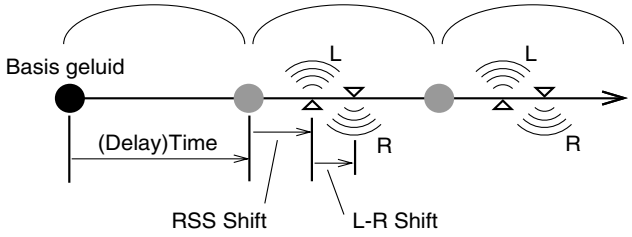
Waarde: -1200 - +1200 msec

Alleen de vertragingstijd van het door RSS verwerkte geluid is verder verlengd om de expressie van het geluid te veranderen. Deze instelling is gelimiteerd door de instellingen van de vertragingstijd en de L-R Shift.

3. L-R Shift

Waarde: L1200-R1200 msec

Van de RSS output aan de linker en rechterkant, wordt de vertragingstijd maar aan een kant verlengd, waardoor de expressie van het geluid verandert. Afhankelijk van de tijdsinstelling en de RSS Shift instellingen, kunnen de instellingswaarden gelimiteerd zijn.



4. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., ♩₃, ♩, ♩., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝅜

Stel dit in als u de vertragingstijd synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de vertragingstijd gelijkgetrokken met de lengte van deze noot.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de vertragingstijd instellingen, kan de vertragingstijd niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de vertragingstijd van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

5. Mono.D (Mono Delay niveau).

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau in van het mono vertragingsgeluid.

6. RSS Level (Delay RSS niveau).

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau in van het RSS vertragingsgeluid.

7. Effect Level (Effect Total Level).

Waarde: 0-100

Gebruik Total Level om het algemene volume van het effect te specificeren, terwijl de balans tussen Mono Level en RSS Level bewaard blijft.

8. Low Damp Freq

Waarde: 50 Hz-4000 Hz

Stelt de bovenste limiet in van het frequentie bereik dat gedempt moet worden door 'Low Damp'. De Low Damp functie dempt de lage frequentie band van het vertragingsgeluid eerder dan andere banden, wat een duidelijker vertragingseffect geeft.

9. Low Damp Gain

Waarde: -36 dB-0 dB

Stelt het niveau van Low Damp in.

10. High Damp Freq

Waarde: 1 kHz-20 kHz

In de natuur verdwijnen de hoge frequenties in echo sneller dan andere banden. High Damp zorgt dat het vertragingsgeluid natuurlijker klinkt, door de hoge frequenties als eerste te dempen.

Stelt de onderste limiet in van het frequentie bereik dat getemperd moet worden.

11. High Damp Gain

Waarde: 36 dB-0 dB

Stelt het niveau van High Damp in.

12. Feedback

Waarde: 0-100

Stelt het aantal herhalingen in van het vertragingsgeluid. Als deze op 0 staat, wordt ieder vertraagd geluid slechts één keer gespeeld.

13. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau van het basis signaal in. Zet deze op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet deze hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

MEMO

Gewoonlijk kunt u het RSS effect het beste waarnemen door het mono Delay niveau op 0 te zetten. Als de L-R Shift op 0 staat (geen verschuiving), is het RSS effect moeilijk te horen. De aandachtspunten voor het synchroniseren van de vertraging met het tempo van de Song zijn dezelfde als voor algoritme **06 EZ DELAY** (pag. 404).

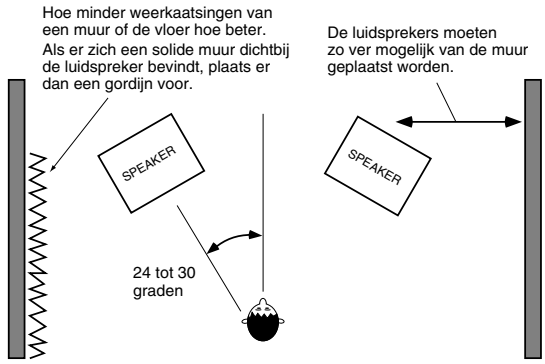
RSS (Roland Sound Space) is een speciale effecten technologie waarmee u driedimensionale geluiden kunt afspelen met gewone stereo luidsprekers. RSS technologie wordt, ten dele, gebruikt in dit algoritme, wat u het effect geeft van een geluid dat precies links en rechts van u staat (buiten het gedefinieerde bereik van de linker en rechter luidsprekers). (Met sommige van Roland's effecten processors, waarin toepassingsgerichte RSS is geïnstalleerd, kunt u vrijelijk de richting controleren of het nu van boven, onder of achter is, en de afstand, ver of dichtbij, van waar het geluid lijkt te komen.)

Om het RSS effect optimaal toe te passen, moet u op de volgende punten letten:

- Het werkt het beste in kamers met weinig reverberatie.
- Eenrichting luidsprekers zijn het meest geschikt. Verder zijn coaxiale of virtuele coaxiale luidsprekers ook acceptabel.
- Zorg dat de luidsprekers zo ver mogelijk van de muren staan.
- Zet de linker en rechter luidsprekers niet te ver uit elkaar.
- Luister vanaf het optimale punt, zoals hieronder getekend.

Voor stereo luidsprekers

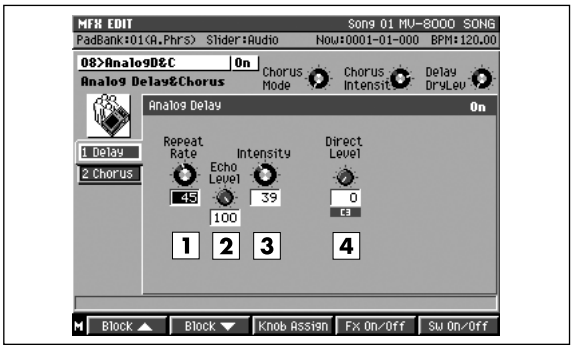
Dit geluid is speciaal gemaakt om te beluisteren door luidsprekers.
Het juiste effect kan niet verkregen worden als er naar geluisterd wordt door een koptelefoon.



08 Analog Delay & Chorus

Delay (Virtual analog delay)

Dit effect simuleert de compacte, analoge vertraging die in de tachtiger jaren gebruikt werd voor gitaren. Het brengt het kenmerkende gevoel van de analoge vertraging over, wat een zacht, fluwelig geluid geeft.



1. Repeat Rate

Waarde: 0-100

Dit correspondeert met de vertragingstijd in een gangbaar Delay effect apparaat. Hoe hoger de geselecteerde waarde, hoe korter het interval tussen de vertragingsgeluiden.

2. Echo Level

Waarde: 0-100

3. Intensity

Waarde: 0-100

Stelt het aantal herhalingen van het vertraagde geluid in. Dit is analoog met een gangbare Delay effect feedback instelling. Verhoging van deze waarde vermeerdert het aantal herhalingen.

Stelt het geluidsniveau in van het vertragingsgeluid.

4. Direct Level

Waarde: 0-100

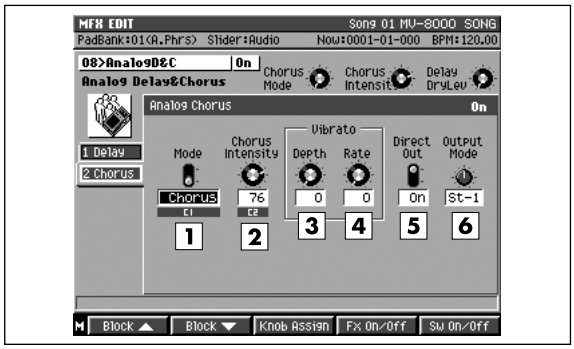
Stelt het geluidsniveau van het basis signaal in. Zet deze op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet deze hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

MEMO

Dit reproduceert parameters, zoals de reactie frequentie van de BOSS compacte, analoge echo in het midden van de tachtiger jaren. Omdat het ook de beperking simuleert van de 'BBD (analoog IC)' uitvoering, zijn de vertragingstijden korter dan bij andere vertragingseffecten. Hoewel het apparaat zelf geen Direct Level instelling had, is deze toch vanwege gebruiksgemak aan dit algoritme toegevoegd.

Chorus (Virtual Analog Chorus)

Dit algoritme reproduceert het geluid van het BOSS CE-1 Ensemble. Het voegt een trillend effect en verbreding toe aan het basis geluid.



1. Mode (CE Mode)

Waarde: Chorus/Vibrato

Dit wisselt het geluid tussen Chorus en Vibrato modus (zie MEMO).

2. Chorus Intensity

Waarde: 0-100

Als CE Modus op Chorus staat, stelt dit de snelheid van de Chorus toonhoogte in.

3. Vibrato Depth

Waarde: 0–100

Als CE Modus op Vibrato staat, stelt dit de diepte van de vibrato toonhoogte in.

4. Vibrato Rate

Waarde: 0-100

Als CE Modus op Vibrato staat, stelt dit de snelheid van de vibrato toonhoogte in.

5. Direct Out

Waarde: Off, On

Deze parameter bepaalt of het basis signaal (hoewel mono) ingevoegd wordt. Op de originele CD-1 was dit het geval als Direct Out op 'On' stond. Als Direct Out op OFF staat, kan het ook gebruikt worden met de zend/terugkeer methode.

6. Output Mode

Dit wisselt het output format (mono/stereo). Het bevat twee verschillende stereo instellingen.

waarde	Uitleg
Mono	Output is mono
St-1(Stereo-1)	Chorus geluid van de toonhoogte vibratie waarvan de Phase is verwisseld tussen links en recht is gemengd met het basis signaal. Dit geeft een breder Chorus, met een zwakker gevoel van plaatsing.
St-2(Stereo-2)	De output aan de linkerkant bevat het basis signaal, en de output aan de rechterkant het schommelende Chorus geluid.

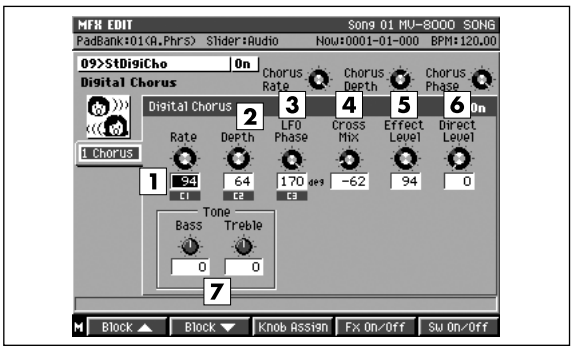
MEMO

Dit algoritme reproduceert het geluid van de originele CE-1 nauwgezet gebaseerd op de specificaties waarmee deze werd ontwikkeld. In de Chorus modus (Chorus) kunt u het effect verkrijgen van toonhoogte vibrato Chorus dat toegevoegd wordt aan het basis signaal. In de Vibrato modus (Vibrato) verschillen de Waveform en de mate van schommeling van de toonhoogte van die van Chorus. (Hoewel latere BOSS vibrato effecten niet gemengd kunnen worden met het basis signaal, mengde de CE-1 het basis signaal wel als Vibrato aan stond.) De output modus werd toegevoegd aan een later model, de CE-3. (De geluiden van de CE-1 worden gereproduceerd door 'Mono' en 'St.-1'.).

09 Digital Chorus

Chorus (Stereo digital chorus)

Dit effect geeft het geluid ruimtelijke verbreding, terwijl vibrato toegevoegd wordt.



1. Rate

Waarde: 0–100

Stelt de snelheid in van de Pitch vibrato.

2. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de diepte in van de Pitch vibrato.

3. LFO Phase

Waarde: 0–180 deg

Stelt het niveau in van de linker en rechter fase verschuiving in de Low Frequency Oscillator (LFO) die de Pitch vibrato produceert (zie HINT).

4. Cross Mix

Waarde: -100 – +100

Dit voert het linker Chorus geluid in het rechter kanaal in, en het rechter Chorus geluid in het linker kanaal, waardoor een groter gevoel van ruimte ontstaat.

Met de positieve instelling komt het Chorus geluid terug in de normale Phase, en met de negatieve instelling komt het terug in omgedraaide Phase.

5. Effect Level

Waarde: 0–100

Stelt het geluidsniveau in van het Chorus geluid. Dit staat gewoonlijk op 100.

6. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau van het basis signaal in. Zet deze op 0 als u de verzend/terugkeer methode gebruikt. Zet deze hoger als u de invoeg methode gebruikt om het basis signaal te mixen met de output.

7. Bass/Treble

Waarde: -100 - +100

Dit zijn de Chorus bas en hoog instellingen. Als ze op 0 staan, wordt het geluid niet veranderd.

HINT

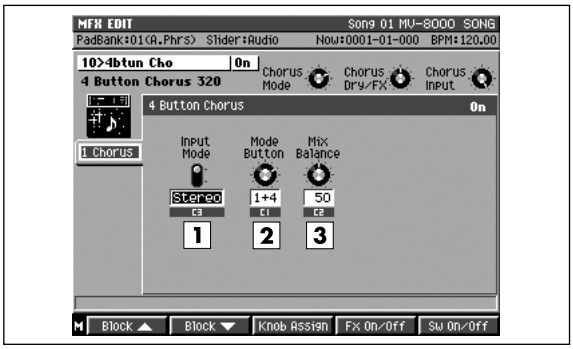
Als u de LFO Phase instelt, kunt u de timing verschuiven van het stijgen en dalen van de toonhoogte in het linker en rechter Chorus geluid. Bij 0 graden stijgen en dalen de linker en rechter toonhoogte tegelijk. Bij 180 graden zijn ze volkomen tegengesteld. Als u een kleine verschuiving instelt, speciaal met mono input, komt het verbredende effect tot zijn recht.

Door een negatieve waarde in te stellen bij Cross Mix als een 'verborgen smaak', kunt u een stereo Chorus krijgen met een specifiek zwevend gevoel.

10 4 Button Chorus 320

Chorus (Virtual SDD-320)

Dit effect creërt ruimtelijkheid.



1. Input

Waarde: Mono, Stereo

Deze instelling bepaalt of origineel stereo geluid wordt omgezet naar mono (Mono) of dat het blijft zoals het is (Stereo). (Op de SDD-320 werd dit tot stand gebracht met de input ingang verbinding.).

2. Mode Button

Waarde: 1-4,1+4, 2+4, 3+4

De SDD-320 heeft vier modus knoppen om het effect te veranderen. Deze instelling bepaalt welke knoppen ingedrukt moeten worden. ('1+4' geeft aan dat knoppen 1 en 4 tegelijk worden ingedrukt.).

3. Mix Balance

Waarde: 0–100

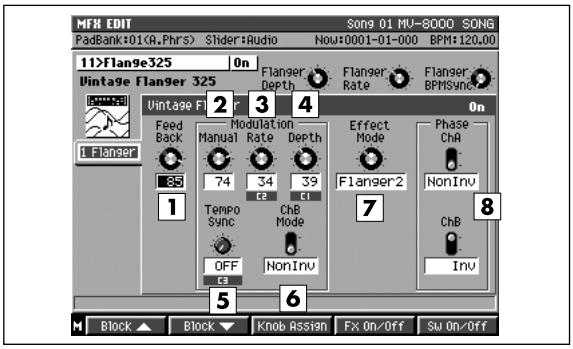
Stelt de volume balans in tussen het basis signaal en het effect geluid. Een instelling van 50 geeft dezelfde balans als die van de SDD-320. Bij 0 wordt alleen het basis signaal verstuurd als output, bij 100 alleen het effect. Als u dit gebruikt met de verzend/terugkeer methode, zet het dan op 100.

MEMO

Dit effect verandert op een subtiele manier afhankelijk van de modus toets instellingen. Probeer elke modus uit en selecteer de geschiktste. De Roland SDD-320, op de markt gebracht in 1979 en acht jaar lang geproduceerd, was een opvallend analoog effect dat ruimtelijke breedte toevoegde. Het paneel had maar vijf knoppen (vier modus knoppen en een uit knop), waarmee de gebruiker de effecten kon veranderen. Hoewel het een Chorus-type effect was, was het speciale kenmerk de natuurlijk klinkende breedte die het had zonder de zware vibrato. Dit model heeft nog steeds veel fans, zoals remix artiesten.

11 Vintage Flanger 325

Flanger (Vintage flanger)



1. Feedback

Waarde: 0–100

Stelt de intensiteit in van het effect van de Flanger. In de Chorus modus werkt het niet.

MEMO

Aangezien dit de actie van de SBF-325 nauwgezet reproduceert, kan een te hoog ingestelde waarde resulteren in oscillatie. Zorg ervoor dat extreme oscillatie geluiden uw gehoor of uw afspeelapparatuur niet kunnen beschadigen. Druk op [F4 (FX ON/OFF)] om oscillatie geluiden onmiddellijk te stoppen.

2. Manual

Waarde: 0-100

Stelt de midden frequentie van het effect in. Dit verandert de toonhoogte van het metaal geluid van de Flanger.

3. Rate

Waarde: 0–100

Stelt de snelheid in van het groeien van het Flanger geluid. In Tempo Sync werkt dit niet, en kunt u ook geen waarden instellen.

4. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de diepte in van het groeien van het Flanger geluid.

5. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., ♩₃, ♩, ♩., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., ○ x1 – ○ x4

Stel dit in als u de Rate (snelheid) instelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de Rate instelling uitgezet en de snelheid wordt dan gelijkgetrokken met de lengte van de noot die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de snelheid instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

6. ChB Mode (Channel B Modulation Phase).

Waarde: NonInv, Inv

Deze staat gewoonlijk op 'Normal' (NonInv). Door deze op 'Invert' (Inv) te zetten, wordt de fase van de modulatie (steigen en dalen) omgedraaid in het rechter kanaal. U kunt het modulatie effect in het linker en rechter kanaal tegenovergesteld laten zijn.

7. Effect Modus

Waarde: Flanger1, Flanger2, Flanger3, Chorus

Stelt het effect type in. Probeer elke modus uit, en selecteer de geschiktste.

Waarde	Uitleg
Flanger1	Een algemene mono Flanger
Flanger2	Een stereo Flanger, die de stereo plaatsing van het basis signaal gebruikt
Flanger3	Een gemengde Flanger met een intenser effect
Chorus	Chorus effect

8. Phase ChA (Channel A Phase)/Chb (Channel B Phase).

Waarde: NonInv, Inv

Stelt de fase in van de linker en rechter kanalen dat het basis signaal gemengd wordt met het Flanger geluid. 'Normal' (NonInv) correspondeert met de positieve fase (+), 'Invert' (Inv) met de omgedraaide of negatieve fase (-). Dit verandert de breedte van het geluid. Check het geluid met het effect, en selecteer de juiste instelling.

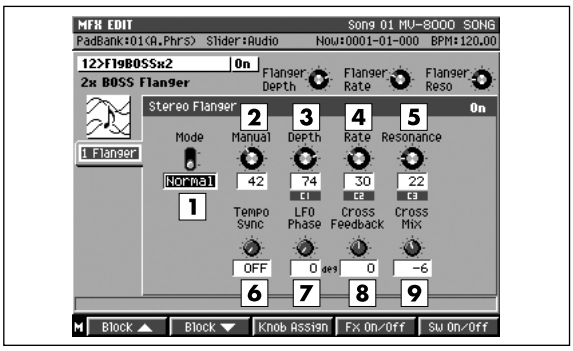
MEMO

Dit algoritme reproduceert nauwgezet het geluid van de SBF-325, levert verschillende variaties in effecten, en creëert krachtige geluiden met de karakteristieken van analoge Flanger. De SBF-325 analoge Flanger, op de markt gebracht in 1979, werd ongeveer vijf jaar geproduceerd. Zelfs nu nog wordt hij geroemd door musici, waaronder mensen in de dansmuziek scene, maar het wordt steeds moeilijker om een van deze machines te bemachtigen.

12 2x BOSS Flanger

Flanger (Stereo flanger)

Dit voegt een specifieke, metaalachtige modulatie toe aan het basis signaal.



1. Model Type

Dit selecteert welk model Flanger gesimuleerd wordt.

Waarde	Uitleg
Normal	(Normal type <BOSS BF-2>)
HiBand	(High-Band type <BOSS HF-2>). Als HiBand wordt ingesteld, verhoogt dat het Flanger geluid één octaaf boven Normaal.

2. Manual

Waarde: 0-100

Stelt de midden frequentie van het effect in. Dit verandert de toonhoogte van het metaal geluid van de Flanger.

3. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de sterkte in van het groeien van het Flanger geluid.

4. Rate

Waarde: 0–100

Stelt de snelheid in van het groeien van het Flanger geluid. In Tempo Sync werkt dit niet, en kunt u ook geen waarden instellen.

5. Resonance

Waarde: 0-100

Stelt de intensiteit in van het effect van de Flanger. Dit correspondeert met de Feedback instelling in **11 Vintage Flanger 325** (pag. 412).

NOTE

Als de resonantie waarde te hoog wordt gezet, kan dit resulteren in extreme oscillatie. Zorg ervoor, dat dit geluid uw gehoor of uw afspeelapparatuur niet kan beschadigen. Druk op [F4 (FX ON/OFF)] om oscillatie geluiden onmiddellijk te stoppen.

6. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., ♪₃, ♪, ♪., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝₃, 𝅝, 𝅝., ○ x1 – ○ x4

Stel dit in als u de Rate instelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit. Zodra u een noot selecteert, wordt de Rate instelling uit gezet en wordt de snelheid gelijkgetrokken met de lengte van de noot, die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de Rate instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

7. LFO Phase

Waarde: 0–180 deg

Stelt de graden in van de linker en rechter fase verschuiving in de Low Frequency Oscillator (LFO) die de Flanger cirkel produceert. U kunt de timing van het toenemen en afnemen van de modulatie in de linker en rechter kanalen veranderen. Bij 0 deg. (0 graden), nemen de linker en rechter audio effecten tegelijkertijd toe en af. Bij 180 graden zijn ze volkomen tegengesteld.

8. Cross Feedback

Waarde: -100 - +100

Deze instelling zorgt dat het Flanger geluid van het rechter en linker kanaal teruggaan naar de input van het tegenovergestelde kanaal. Dit geeft een nog sterker Flanger effect. De plus geeft aan dat het Flanger geluid teruggekeerd is naar de normale Phase, en de min geeft aan dat het geluid weer in de omgekeerde Phase staat.

NOTE

Als de Cross Feedback waarde te hoog wordt gezet, kan dit resulteren in extreme oscillatie. Zorg ervoor dat dit geluid uw gehoor of uw afspeelapparatuur niet kan beschadigen. Druk op [F4 (FX ON/OFF)] om oscillatie geluiden onmiddellijk te stoppen.

9. Cross Mix

Waarde: -100 - +100

Deze instelling zorgt dat het Flanger geluid van het

rechter en linker kanaal mengt met het Flanger geluid van het tegenovergestelde kanaal. Positief ingesteld, mengen ze in Phase, en met een negatieve instelling mengen ze in de Phase Inverted.

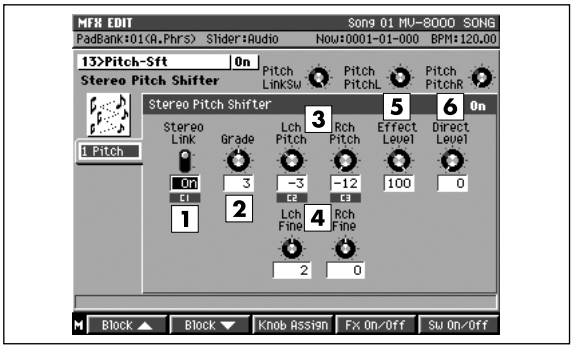
HINT

Cross Feedback en Cross Mix zijn effecten, die u niet eens kunt verkrijgen als u twee echte Flangers parallel aan elkaar schakelt. Deze parameters zijn aan dit algoritme toegevoegd met in acht nemen van hun gebruik in stereo. Als u voor de Cross Mix een negatieve waarde instelt, kunt u een stereo Flanger effect verkrijgen met een specifiek zwevend gevoel.

13 Stereo Pitch Shifter

Pitch (Stereo pitch shifter)

Dit effect verandert de toonhoogte van het basis geluid. Hoeveel de toonhoogte verschuift, kan per kanaal apart worden ingesteld.



1. Stereo Link

Waarde: Off, On

Hiermee kunt u selecteren of de Pitch Shift in de linker en rechter kanalen tegelijk of apart wordt ingesteld.

Als deze op 'ON' staat, zijn de instellingen voor de rechter kanaal Pitch Shift hetzelfde als die voor het linker kanaal.

2. Grade

Waarde: 1, 2, 3, 4, 5

Stelt de gradatie van het audio effect in. Hoe hoger de ingestelde waarde, hoe natuurlijker het geluid klinkt. Dit verlengt de vertraging vanaf het basis signaal echter ook. Afhankelijk van de instelling, kunt u wellicht verstoring van de drums en andere delen horen. Selecteer de geschiktste instelling nadat u het geluid met verschillende instellingen hebt beluisterd.

3. Lch Pitch/Rch Pitch (Left/Right Channel Pitch).

Waarde: -12 - +12

4. Lch Fine/Rch Fine (Left/Right Channel Fine Pitch).

Waarde: -100 - +100

Stellen het niveau in van de linker en rechter Pitch Shift. U kunt de Pitch Shift met halftonen tegelijk aanpassen met 'Pitch' en in honderdsten (1/100 van een halftoon) met 'Fine' voor zeer preciese aanpassing van de toonhoogte Shift. Als Stereo Link aanstaat, worden veranderingen in de rechter kanaal instellingen niet uitgevoerd.

5. Effect Level

Waarde: 0–100

Stelt het niveau in van het effect.

6. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het niveau in van het basis signaal.

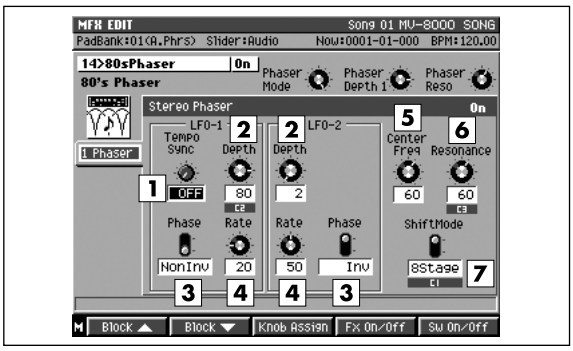
HINT

Als u alleen de toonhoogte van het basis geluid verandert, zet dan Direct Level op 0 en gebruik de invoeg methode.

14 80s Phaser

Phaser (Stereo phaser)

Dit effect heeft twee verbonden mono Phasers, die parallel opgesteld zijn.



1. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝₃, 𝅝, 𝅝., ○ x1 – ○ x4

Zodra u een noot selecteert, wordt de LFO1 Rate instelling uitgezet, en wordt de LFO1 snelheid gelijkgetrokken met de lengte van de noot die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de Rate instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

2. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de sterkte in van het groeien van het geluid.

3. Phase

Waarde: NonInv, Inv

Stelt de Phase in van het aanzwellen van zowel het linker als het rechter geluid. Als deze op 'Normal' staat (NonInv), zijn ze allebei in dezelfde Phase; als deze op 'Invert' staat (Inv), wordt de Phase van het rechter kanaal omgedraaid.

4. Rate

Waarde: 0–100

Stelt de sneleheid in van het groeien van het geluid. Als Tempo Sync aanstaat, werkt dit niet, en kunt u ook geen waarden instellen.

5. CenterFreq

Waarde: 0–100

Stelt de midden frequentie in, waarop het Phaser effect wordt toegepast. Verhogen van deze waarde verschuift het punt, waarop de Phaser effect heeft naar een hoger frequentie bereik.

6. Resonance

Waarde: 0-100

Verhogen van deze waarde geeft het effect een opvallender geluid.

HINT

Als de resonantie waarde te hoog wordt gezet, kan dit resulteren in extreme oscillatie. Zorg ervoor dat dit geluid uw gehoor of uw afspeelapparatuur niet kan beschadigen. Druk op [F4 (FX ON/OFF)] om oscillatie geluiden onmiddellijk te stoppen.

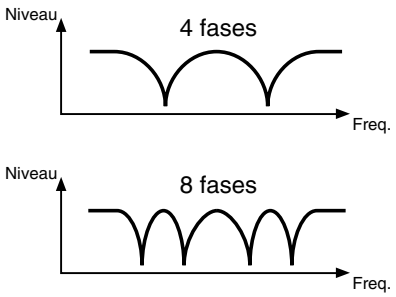
MEMO

Dit zijn de LFO2 instellingen. De functies van deze parameters zijn hetzelfde als voor LFO1 (er is echter geen Tempo Sync functie).

7. Shift Mode

Waarde: 4Stage, 8Stage

Dit stelt het aantal fases in het Pitch Shift onderdeel (vier (4STG) of acht (8STG)). Als deze op acht fases (8STG) wordt ingesteld, vermeerdert dat het aantal frequentie punten waar het geluid gestopt wordt, waardoor er een scherper effect ontstaat.



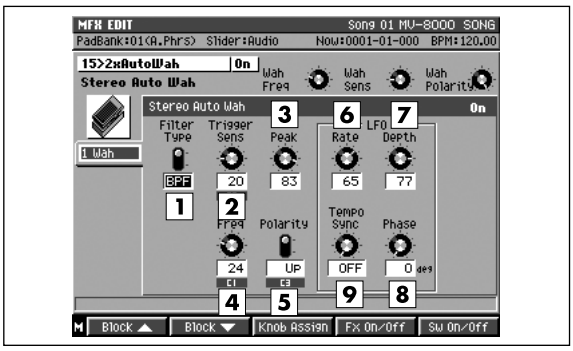
HINT

Dit algoritme reproduceert het geluid van de 2U Rackmount Phasers van begin jaren tachtig. Twee mono enkelvoudige input, enkelvoudige output Phasers zijn parallel opgesteld. Twee oscillatoren (LFO), die het groeiende geluid creëren, zijn geïnstalleerd in elke Phaser, waardoor complexe modulatie patronen gecreëerd kunnen worden. De graden van de groeiende geluiden van LFO1 en LFO2 verschillen. LFO1 creëert een extreem langzame modulatie, terwijl die van LFO2 sneller is. U kunt van beiden de Phase onafhankelijk van de ander instellen, en door een grote groei met LFO1 te creëren en een erg korte schommeling met de Phase die omgedraaid is in LFO2, kunt u het geluid een gevoel van grote breedte geven.

15 Stereo Auto Wah

Wah (Stereo auto wah)

Dit algoritme heeft twee parallel opgestelde Auto Wahs, waardoor het stereo compatibel is.



1. Filter Type

Stelt het type filter in dat gebruikt wordt om de Wah te creëren.

Waarde	Uitleg
LPF	(Low Pass filter) Laat frequenties onder de grens frequentie door. Dit geeft Wah bij een groot frequentie bereik.
BPF	(Band Pass filter) Laat frequenties nabij de grens frequentie door. Hierdoor is er alleen Wah in een klein gebied.

2. Trigger Sens

Waarde: 0-100

Stelt het gevoeligheidsniveau in als Wah toegevoegd wordt door veranderingen in het basis signaal volume. Het Wah effect wordt toegevoegd bij een lager volume als de waarde wordt verhoogd.

3. Peak

Waarde: 0-100

Stelt het niveau van het Wah effect in nabij de referentie frequentie. Het bereik wordt kleiner als de waarde wordt verhoogd. Als u de waarde verlaagd, strekt het Wah effect zich uit over een groter gebied.

4. Freq

Waarde: 0-100

Stelt de referentie frequentie in voor het Wah effect. Hoe hoger de waarde, hoe hoger de frequentie.

5. Polarity

Waarde: DOWN, UP

Als het Wah effect toegevoegd wordt door middel van veranderingen in het basis signaal volume, kunt u met deze instelling selecteren of het effect toegepast moet worden in de hoge frequenties (UP) of de lage frequenties (DOWN).

6. LFO Rate

Waarde: 0–100

Stelt de snelheid in van het herhalende Wah geluid. Als Tempo Sync ingeschakeld is werkt het niet, en kan ook niet ingesteld worden.

7. LFO Depth

Waarde: 0–100

Stelt de diepte in van het herhalende Wah geluid.

8. LFO Phase

Waarde: 0–180deg

Dit verschuift de Phase van de Low Frequency Oscillator (LFO) die de open/gesloten cirkel van de stereo Wah produceert. U kunt de timing van de cyclische Wah effecten veranderen in het linker en rechter kanaal. Bij '0 deg' (0 graden) gaan de Wah effecten van links en rechts tegelijk open en dicht. Bij 180 graden zijn de volledig tegengesteld.

9. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝₃, 𝅝, 𝅝., ○ x1 – ○ x4

Stel dit in als u de LFO Rate instelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de LFO Rate instelling uit gezet en wordt de LFO snelheid gelijkgetrokken met de lengte van de noot die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de Rate instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de Rate instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

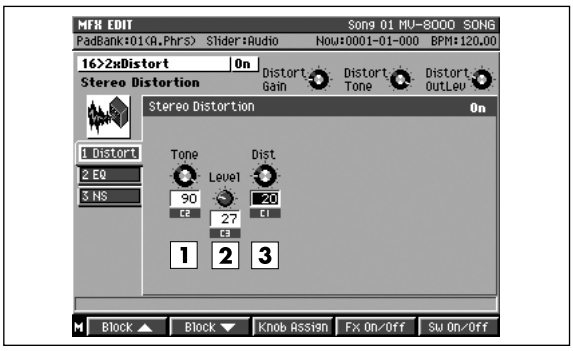
HINT

Als u alleen een periodiek Wah geluid wilt van de LFO, zet dan Trigger Sens op 0. Andersom, als u wilt dat het Wah geluid het basis geluid reflecteert, zet dan de LFO Depth op 0. Als ze allebei op 0 staan, kunt u de C (Control) knop gebruiken om de frequentie te veranderen, en het 'handmatig Wah' (pedaal Wah) effect te krijgen.

16 Stereo Distortion

Distort (Stereo distortion)

Dit is een virtuele, analoge Distortion die het geluid reproduceert van compacte effecten voor gitaren.



1. Tone

Waarde: 0–100

Dit past de helderheid van het geluid aan. Als een hoge waarde is ingesteld, is de Distortion hard en helder.

2. Level

Waarde: 0–100

Stelt het output volume in. Distortion verhoogt de volume niveaus ook; u kunt deze parameter gebruiken om dit te regelen.

3. Dist

Waarde: 0–100

Stelt de mate van Distortion in. Als het basis signaal een laag volume niveau heeft, is er wellicht geen Distortion, zelfs niet als de waarde verhoogd wordt.

MEMO

Twee Distortion units zijn verbonden en parallel neergezet (links en rechts) om het algoritme stereo compatibel te maken. Als u de toon niet genoeg kunt aanpassen met de Tone Control, gebruik dan de Equalizer bij de volgende fase.

Ander effect blokken

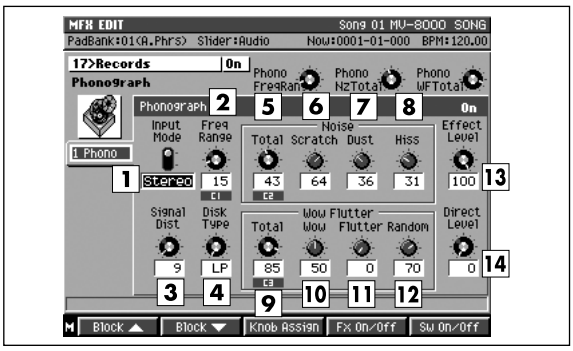
EQ (3-band Equalizer) (pag. 397).

NS (Noise Suppressor) (pag. 400).

17 Phonograph

Phono (Phonograph)

Dit effect lijkt op de geluid van een analoge plaat die afgespeeld wordt.



1. Input Mode

Waarde: Mono, Stereo

Gebruik deze instelling om een mono of stereo platenspeler te selecteren voor het effect.

2. Freq Range

Waarde: 0-100

Stelt het frequentie bereik van de platenspeler in. Verlagen van de waarde, degradeert de frequentie kenmerken, waardoor het geluid op dat van een ouder systeem gaat lijken.

3. SignalDist (Signaal Distortion).

Waarde: 0-100

Stelt de mate van Distortion in. Hoe hoger de waarde, hoe meer het geluid wordt vervormd.

4. Disk Type

Stelt de draaisnelheid van de draaitafel in. Dit beinvloedt de hoeveelheid krasgeluiden en ruis die gehoord wordt.

Waarde	Uitleg
LP:	33 1/3 toeren
EP:	45 toeren
SP:	78 toeren

5. Noise Total

Waarde: 0–100

Het niveau van het totale lawaai.

6. Scratch

Waarde: 0–100

Krassen op de plaat.

7. Dust

Waarde: 0–100

Stof op de plaat.

8. Hiss

Waarde: 0–100

Een continue sissend geluid.

Deze instellingen voegen de typische geluiden van een plaat toe. De hoeveelheid geluid neemt toe als de waarden worden verhoogd. Stel de niveaus van Scratch, Dust en Hiss in om een goede balans te krijgen, en pas dan de totale hoeveelheid geluid aan met de Total Noise parameter.

9. Wow Flutter Total

Waarde: 0-100

Totale hoeveelheid Wow en Flutter.

10. Wow

Waarde: 0-100

Wow, langzaam terugkerende onregelmatigheid.

11. Flutter

Waarde: 0-100

Flutter, vaak terugkerende onregelmatigheid.

12. Random

Waarde: 0-100

Willekeurig terugkerende onregelmatigheid.

Deze instellingen bepalen de terugkerende onregelmatigheden van de platenspeler. Stel de niveaus van Wow, Flutter en Random om een goede balans te krijgen, en pas dan de diepte van het effect aan met de Total Wow/Flutter parameter.

13. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het audio effect. Normaal staat dit op 100.

14. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het basis geluid. Normaal staat dit op 0. Verhoog deze waarde als u het basis geluid wilt mixen.

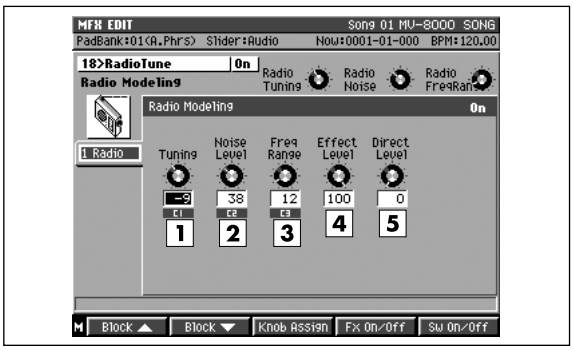
HINT

Als u het geluid van oude platen zoals SPs reproduceert, kunt u het geluid realistischer maken door Input op 'Mono' te zetten. Dit effect zorgt dat de geluiden ook doorgaan bij stukken met stilte op de plaat. Om dit geluid snel te stoppen, drukt u op [F4 (FX ON/OFF)] om het effect uit te zetten.

18 Radio Modeling

Radio (AM radio modeling)

Met dit effect klinkt het basis geluid alsof het via een AM radio gespeeld wordt.



1. Tuning

Waarde: -50 – +50

Deze instelling past de hoeveelheid ruis aan die hoorbaar is bij het afstemmen van een radio. Instelling 0 correspondeert met een exacte afstemming.

2. Noise Level

Waarde: 0–100

Stelt de hoeveelheid ruis in.

3. Freq Range

Waarde: 0–100

Stelt het frequentie bereik in. Verlagen van de waarde, verslechtert de frequentie kenmerken zodat het geluid uit een hele kleine radio luidspreker lijkt te komen.

4. Effect Level

Waarde: 0–100

Stelt het volume in van het audio effect. Normaal staat dit op 100.

5. Direct Level

Waarde: 0–100

Stelt het volume in van het basis geluid. Normaal staat dit op 0. Verhoog deze waarde als u het basis geluid wilt mixen.

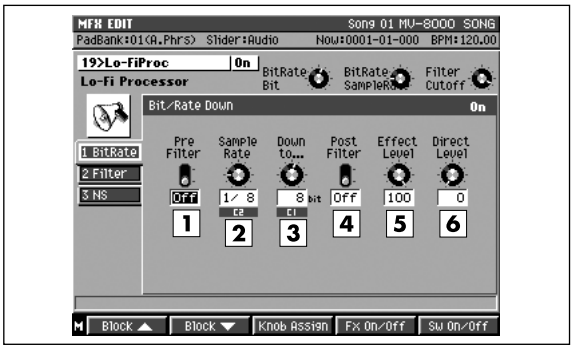
MEMO

MEMO

Als de Noise Level instelling niet op 0 staat, gaat het radio geluid door, zelfs als er geen basis signaal is. Als u dit effect invoegt in MASTER OUT, blijft het geluid doorgaan. Om dit geluid snel te stoppen, drukt u op [F4 (FX ON/OFF)] om de effecten uit te zetten.

19 Lo-Fi Processor

BitRate (Bit/Rate down)



1. Pre Filter (Pre-Process Filter).

Waarde: Off, On

Dit is de parameter van het filter dat voor het Lo-Fi proces geplaatst is. Als deze op 'ON' staat, wordt digitale vervorming onderdrukt door de snelheid van de Samples te verlagen.

2. Sample Rate

Waarde: Thru, 1/2-1/32

Stelt het deel in van de huidige Sample snelheden die gebruikt moeten worden voor het bewerken. U zet de Sample Rate parameter op 'Thru' als u geen verandering wilt.

3. Down to...

Waarde: 16-1 bit

Met deze instelling kan de bit hoeveelheid verminderd worden. Als deze op 16 bit staat, wordt de bit hoeveelheid gehandhaafd, die momenteel gebruikt wordt.

4. Post Filter (Post-Process Filter).

Waarde: Off, On

Dit is de parameter van het filter dat na het Lo-Fi proces geplaatst is. Net zoals met het Pre-Process filter, wordt digitale vervorming onderdrukt door de snelheid van de Samples te verlagen, als deze op 'ON' staat.

5. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het audio effect. Normaal staat dit op 100.

6. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het basis geluid. Normaal staat dit op 0. Verhoog deze waarde als u het basis geluid wilt mixen.

MEMO

MEMO

Zowel de Pre-Process als de Post-Process filters zijn noodzakelijke elementen van algemene digitale audio bewerking. Ze zorgen voor de onderdrukking van digitale vervorming, die voorkomt als de Sample snelheid wordt verlaagd of voor het accepteren van vervorming door hem uit te zetten.

Andere effect blokken

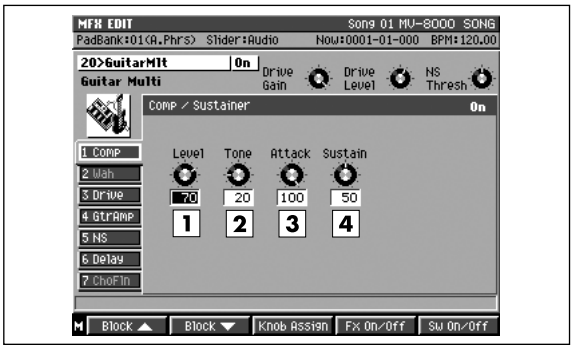
Filter (pag. 395).

NS (Noise Suppressor) (pag. 400).

20 Guitar Multi

Comp (Compressor/Sustainer)

Dit effect comprimeert het niveau van het signaal door sterke input signalen af te zwakken en zwakke signalen te versterken.



1. Output Level

Waarde: 0-100

Past het volume niveau van de Compressor aan.

2. Tone

Waarde: 0-100

Past de toon van de Compressor aan.

3. Attack

Waarde: 0-100

Past de sterkte van de Attack aan als het geluid wordt ingevoerd.

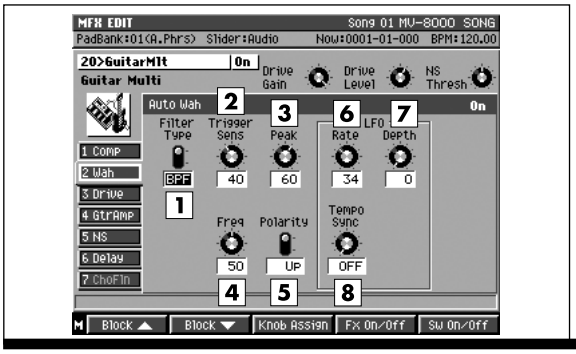
4. Sustain

Waarde: 0-100

Past de tijdsduur aan dat de Compressor doorgaat met verhogen en vasthouden van het niveau van zwakke input.

Wah (Auto Wah)

Wah is een effect dat gecreëerd wordt door de tijdelijke verandering in de frequentie kenmerken van een filter, waardoor een specifieke verandering van toon ontstaat. U kunt het Wah effect krijgen door het volume van het input geluid te veranderen of door cyclische, op tijd gebaseerde veranderingen toe te passen.



Waarde: LPF, BPF

Stelt het type filter in dat gebruikt wordt om de Wah te creëren. Het selecteert de BPF (Band Pass Filter) of de LPF (Low Pass Filter).

Als BPF is ingesteld, verschijnt het Wah effect in een klein frequentie bereik. Als LPF is ingesteld, geeft het Wah effect bij een groot frequentiebereik.

5. Trigger Sens

Waarde: 0-100

Stelt het gevoeligheidsniveau in als Wah toegevoegd wordt door veranderingen in het basis signaal volume. Het Wah effect wordt toegevoegd bij een lager volume als de waarde wordt verhoogd.

6. Peak

Waarde: 0-100

Stelt het niveau van het Wah effect in nabij de referentie frequentie. Het bereik wordt kleiner als de waarde wordt verhoogd. Als u de waarde verlaagd, strekt het Wah effect zich uit over een groter gebied.

7. Freq

Waarde: 0-100

Stelt de referentie frequentie in voor het Wah effect (de frequentie waar het Wah effect begint).

8. Polarity

Waarde: DOWN, UP

Als het Wah effect toegevoegd wordt door middel van veranderingen in het basis signaal volume, kunt u met deze instelling selecteren of het effect toegepast moet worden in de hoge frequenties (UP) of de lage frequenties (DOWN).

9. LFO Rate

Waarde: 0-100

Past de omlooptijd van het Wah effect aan.

10. LFO Depth

Waarde: 0-100

Stelt de diepte in van het zich herhalende Wah geluid. Stel dit in op 0 als de veranderingen in het effect niet gebaseerd zijn op omlooptijden.

11. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., ♩₃, ♩, ♩., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., ○x1 – ○x4

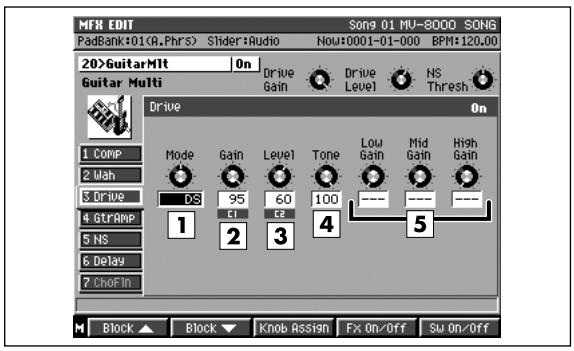
Stel dit in als u de LFO Rate instelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de LFO Rate instelling uit gezet en wordt de LFO snelheid gelijkgetrokken met de lengte van de noot, die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO
Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de snelheid instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

Drive

Dit effect voegt vervorming toe, waardoor het geluid 'uitgespreid' wordt.



1. Mode

Selecteert het effect type.

Waarde	Uitleg
METAL	Hierdoor wordt het geluid het meest vervormd.
DS	Dit is wat door de meeste mensen als het typische Distortion effect wordt gezien.
OD	Hiermee wordt het geluid het lichtst vervormd van de drie instellingen.

2. Gain

Waarde: 0-100

Stelt de hoeveelheid vervorming in.

3. Output Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het audio effect.

4. Tone

Waarde: 0-100

Past het karakter van de toon aan.

Deze instelling werkt als TYPE op DS of OD staat.

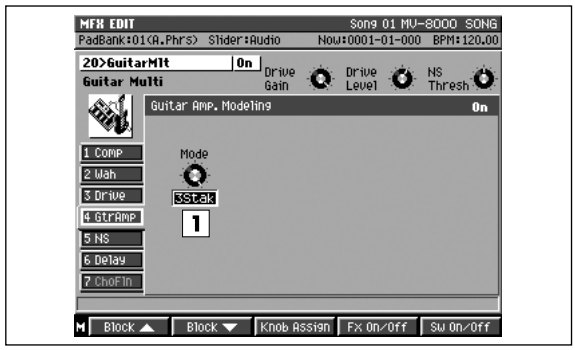
5. Low/Mid/High Gain

Waarde: 0-100

Stelt de stijging in. Deze instelling werkt als TYPE op METAL staat.

GtrAmp (Guitar amp modeling)

Simuleert het geluid van een gitaar versterker.



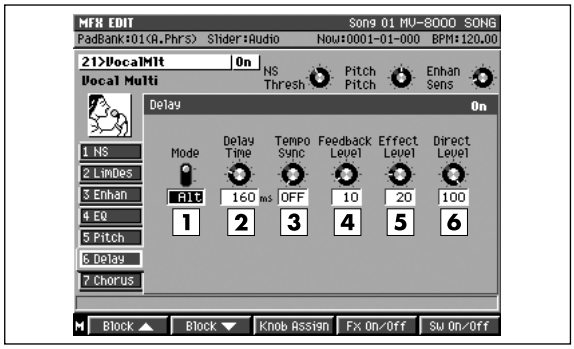
1. Mode

Selecteert het type gitaar versterker.

Waarde	Uitleg
Small	Kleine versterker.
BuiltIn	Ingebouwde versterker
2Stack	Twee groter versterkers op elkaar
3Stack	Drie grote versterkers op elkaar

Delay

De digitale Delay kan wisselen tussen mono en alternerende modus (linker en rechter kanaal tegelijkertijd).



1. Mode

Waarde: Mono, Alt

Wisselt de modus van de Delay.

Waarde	Uitleg
Mono	(Mono) Een enkelvoudige input/enkelvoudige output Delay.
Alt	(Alternerend) Een enkelvoudige input/dubbele output Delay, waarin de linker en rechter outputs wisselen (alternerende Delay).

2. Delay Time

Waarde: 1-1200 (Mono), 1-600 (Alt) msec

Stelt de Delay tijd in, dat wil zeggen, de tijd die verstrijkt tussen het basis geluid en het vertraagde geluid. Als Tempo Sync aanstaat, werkt deze instelling niet, en kunt u ook geen instellingen vastleggen.

3. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝₃, 𝅝, 𝅝., 𝅝, 𝅜

Stel dit in als u de vertragingsinstelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de vertragingstijd gelijkgetrokken met de lengte van de noot die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de vertragingstijd instellingen, kan de snelheid niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

4. Feedback Level

Waarde: 0 – 100

Stelt het aantal herhalingen in voor het vertragingsgeluid. Als deze instelling op 0 staat, wordt ieder vertraagd geluid slechts één keer gespeeld. (Als de modus op 'alternerend' (Alt) staat, worden de vertraagde geluiden in elk kanaal één keer gespeeld.).

5. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het vertragingsgeluid. Pas deze instelling aan als deze in balans is met het Direct Level.

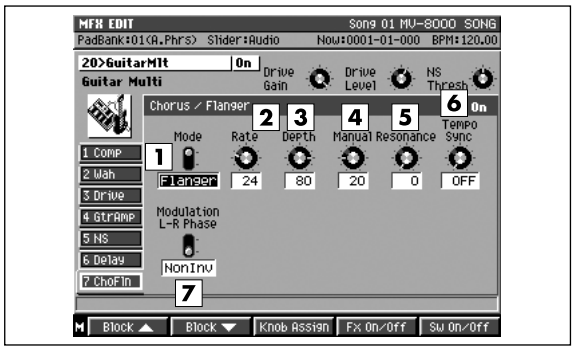
6. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het basis geluid. Normaal staat dit op 100.

ChoFln (Chorus/Flanger)

Hiermee kunt u Chorus of Flanger effecten creëren. Chorus is een effect, dat verbreding en volheid aan het geluid toevoegt. De Flanger geeft een effect dat lijkt op het geluid van een straaljager die aangejaagd en afgeremd wordt.



1. Mode

Waarde: Chorus, Flanger

Selecteert de Chorus of de Flanger.

2. Rate

Waarde: 0-100

Stelt de omlooptijd in van de Chorus of Flanger Modulation.

3. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de sterkte in van de Chorus of Flanger Modulation.

4. Manual

Waarde: 0-100

Stelt de midden frequentie in waar het Chorus of Flanger effect wordt toegepast.

5. Resonance

Waarde: 0-100

Hoe hoger deze waarde, hoe sterker dit bepaalde effect wordt. Als de resonantie waarde te hoog wordt gezet, ontstaat er een ander geluid (oscillatie).

6. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝3, 𝅝, 𝅝., x1 – x4

Stel dit in als u de Rate instelling synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze dan uit.

Zodra u een noot selecteert, wordt de snelheid instelling uit gezet en wordt de snelheid gelijkgetrokken met de lengte van de noot, die correspondeert met het tempo van de Song.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de snelheid instellingen, kan de snelheid niet corresponderen

met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de snelheid instelling van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

7. Modulation L-R Phase

Waarde: NonInv, Inv

Stelt de Phase in waar het Chorus of Flanger geluid wordt gemixed met het basis geluid in de linker en rechter kanalen. Als dit op NORM is ingesteld, zijn de kanalen in Phase. Als dit op INV (inverted) staat, zijn de Phases van de linker en rechter kanalen omgekeerd evenredig ingesteld.

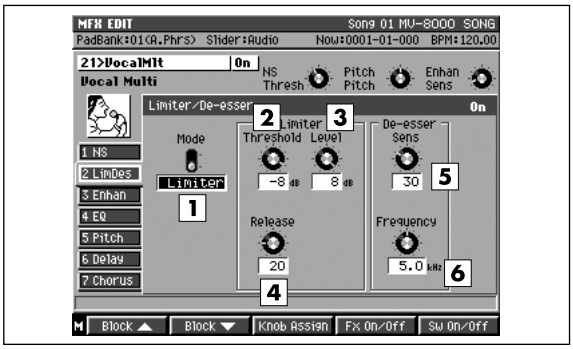
Andere effect blokken

☞ **NS (Noise Suppressor)** (pag. 400).

21 Vocal Multi

LimDes (Limiter/De-Esser)

U kunt de Limiter of De-Esser functie van dit effect gebruiken. De Limiter is een effect dat sterke signalen comprimeert, zodat er geen vervorming ontstaat. De-Esser is een effect, dat het sissende geluid uit de vocalen weghaalt, waardoor het geluid zachter klinkt.



1. Mode

Waarde: LMT, DES

Bepaalt of de Limiter of de De-esser functie wordt gebruikt.

2. Limiter Threshold

Waarde: -60-0 dB

Past het niveau van het signaal aan, waar de Limiter begint te functioneren (het grens niveau).

3. Limiter Level

Waarde: -60-12 dB

Stelt het niveau van signaal in dat door de Limiter gaat.

4. Limiter Release

Waarde: 0-100

Past de tijd aan, waarna de Limiter stopt te functioneren, nadat het signaal onder het grens niveau is teruggevallen.

5. De-Esser Sens

Waarde: 0-100

Past de gevoeligheid van het De-esser effect aan gebaseerd op het input niveau.

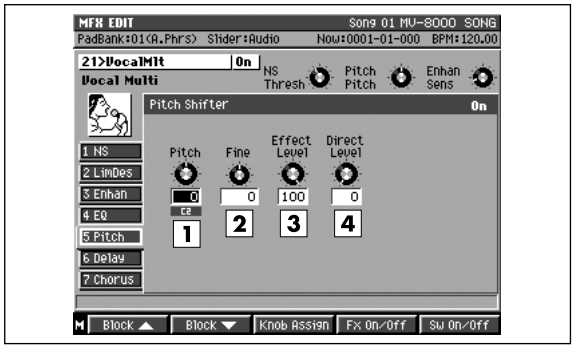
6. De-Esser Frequency

Waarde: 1.0-10.0 kHz

Past de frequentie aan waarop het De-Esser effect is toegepast. Het effect werkt beter op hogere frequenties dan die van de instellingen.

Pitch (Pitch shifter)

Dit effect verandert de toonhoogte van het basis signaal.



1. Pitch

Waarde: -12 - +12

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

2. Fine

Waarde: -100 - +100

Past de Pitch Shift met hele kleine stappen aan.

3. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het geluid met verschoven toonhoogte.

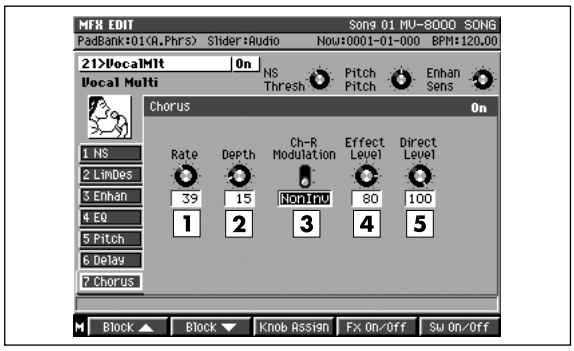
4. Direct Level

Waarde: 0-100

Stelt het volume in van het basis geluid

Chorus

Dit effect voegt verbreding toe aan het geluid, wat het 'dikker' maakt.



1. Rate

Waarde: 0-100

Stelt de omlooptijd in van de Chorus Modulation.

2. Depth

Waarde: 0-100

Stelt de sterkte in van de Chorus Modulation.

Ch-R Modulation (Right Channel Modulation Phase).

Waarde: NonInv, Inv

Staat normaal op NonInv. Als deze ingesteld staat op Inv (Invert), is de Modulation (toenemen en afnemen van het geluid) in het rechter kanaal omgekeerd evenredig met die in het linker kanaal. Dit geeft het effect van tegengestelde Modulation in het linker en rechter kanaal.

3. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het niveau in van het Chorus volume.

4. Direct Level

Waarde: 0-100

Past het volume niveau aan van het basis geluid.

Ander effect blokken

☞ **NS (Noise Suppressor)** (pag. 400).]

☞ **Enhan (Enhancer)** (pag. 399).

☞ **EQ (3-band equalizer)** (pag. 397).

☞ **Delay** (pag. 423).

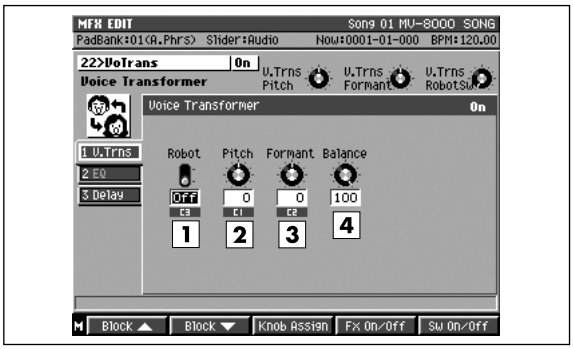
22 Voice Transformer

V.Trns (Voice transformer)

Door de basistoon en de formant (audio frequentie) afzonderlijk te veranderen, kunt u met dit effect verschillende stem karakteristieken creëren.

Als u stemmen invoert

- Als u vocale geluiden invoert, doe dat dan met één stem tegelijk. Het effect functioneert niet naar behoren, als er verschillende stemmen tegelijkertijd worden ingevoerd.
- Zorg ervoor, dat de stemmen van de speakers niet door de microfoon opgevangen worden. Dit is hetzelfde als meerdere stemmen tegelijk opnemen, dus het effect zal dan niet behoorlijk functioneren.
- Wij raden aan om een éénrichtingsmicrofoon te gebruiken. Ook dient u zo dicht mogelijk bij de microfoon te praten.



1. Robot (Robot Switch)

Waarde: Off, On

Zet de Robot functie aan en uit. Als deze aanstaat, worden alle geluiden op dezelfde toonhoogte als output verstuurd, ongeacht de toonhoogte van de input. Dit resulteert in vocale geluiden zonder enige intonatie.

2. Pitch

Waarde: -63 - +63

Past de toonhoogte van de stem aan.

3. Formant

Waarde: -63 - +63

Past de Formant van van de stem aan.

4. Balance

Waarde: 0-100

Past de volume balans aan van de stem karakteristiek en het reguliere stem geluid.

Andere effecten blokken

☞ **EQ (3-band equalizer**) (pag. 397).

☞ **Delay** (pag. 423).

? Formant

Een formant is een belangrijk element, dat het karakter van een vocaal geluid bepaald. Het is een vastgelegde boventoon van welke de plaats is bepaald door de grootte van de stembanden.

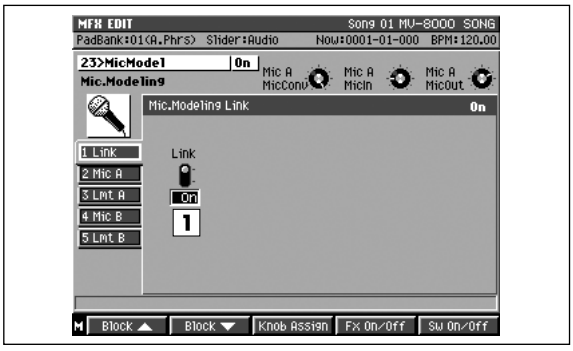
Conventionele Pitch Shifters passen de toonhoogte zodanig aan, dat zelfs de plaats van de formants verandert (die van nature niet veranderen). Bijvoorbeeld als een conventionele Pitch Shifter de toonhoogte verhoogt, wordt er een 'eendestem' geproduceerd, alsof de stembanden gekrompen zijn, en als de toonhoogte wordt verlaagd, wordt er een 'reuzenstem' geproduceerd alsof de stembanden uitgezet zijn.

De Voice Transformer wijzigt de basis toonhoogte en de formant afzonderlijk, zodat een verscheidenheid aan stemsoorten kan worden gecreëerd.

23 Mic Modeling

Link

Dit is de verbindingsschakelaar voor kanalen A en B.



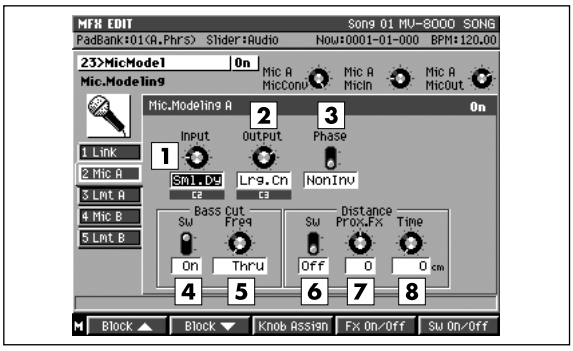
1. Link (Link Switch)

Waarde: Off, On

Als deze uit staat, werken beide kanalen onafhankelijk van elkaar als mono kanaal Equalizers. Als deze aanstaat, werken beide Equalizer kanalen tegelijk op kanaal A. (De instellingen van kanaal B worden genegeerd.).

Mic (Mic modeling)

Dit effect zet de kenmerken van goedkope *All-Purpose* microfoons om naar die van dure microfoons van studio kwaliteit (microfoon → microfoon conversie). Het zorgt dat signalen die al opgenomen zijn in uw project, klinken alsof de veranderingen in audio kwaliteit veroorzaakt zijn door het selecteren en plaatsen van microfoons. Het voegt ook microfoon kenmerken toe aan instrument geluiden die opgenomen zijn door lijn input (lijn → microfoon conversie).



1. Input

Selecteert het type microfoon, dat gebruikt wordt voor de opname.

Waarde	Uitleg
DR-20	Roland DR-20 (dynamische, door Roland gefabriceerde microfoon).
Sml.Dy	Kleine, dynamische microfoon die gebruikt wordt om instrumenten, stemmen, etc. van een microfoon te voorzien
Hed.Dy	Dynamische koptelefoon microfoon
Min.Cn	Mini condensator microfoon
Flat	Lijn input
C3000B	AKG C3000B (condensator microfoon, gefabriceerd door AKG).

2. Output

Selecteert het type microfoon Modeling.

Waarde	Uitleg
Sml.Dy	Dynamische microfoon voor algemeen gebruik bij instrumenten en stemmen. Zeer geschikt voor gitaar versterkers en snaar drums.
Voc.Dy	Dynamische microfoon, speciaal bedoeld om te gebruiken bij stemmen. Heeft een briljant middengebied. Voor stemmen.
Lrg.Dy	Dynamische microfoon met uitgebreid laag bereik. Voor bass drums, tomtoms, en vergelijkbare toepassingen.
Sml.Cn	Kleine condensator microfoon voor gebruik bij instrumenten. Heeft een bijzonder goed hoog bereik. Om te gebruiken met metalen percussie instrumenten en akoestische gitaren.
Lrg.Cn	Laag-ohmige condensator microfoon. Voor stemmen, praten, live instrumenten, en vergelijkbare input.
Vnt.Cn	Kwaliteits condensator microfoon. Voor stemmen, instrumenten en vergelijkbare input.
Flat	Microfoon met laag-ohmige frequentie kenmerken. Gebruik deze microfoon als u een grotere groep van een microfoon wilt voorzien.

MEMO

Als u de input parameter op 'Min.Cn' hebt gezet, kunt u voor de 'output' parameter alleen 'Sml.Cn' en 'Lrg.Cn' kiezen.

* *Als een condensator microfoon is geselecteerd in TypeOut, kunnen lage frequentie geluiden, die doorgegeven worden door de microfoon standaard, geaccentueerd worden door de lage frequentie karakteristieken van de microfoon. In zulke gevallen kunt u de onnodige lage eind geluiden weghalen met een Bass Cut filter of u kunt de microfoon standaard uitrusten met een isolatie omhulsel (een microfoon houder van rubber of een ander schok absorberend materiaal).*

3. Phase

Selecteert de microfoon Phase.

Waarde	Uitleg
Norm	In Phase met de input
Inv	Inverted Phase met de input

4. Bass Cut Sw (Bass Cut Filter Switch)

Waarde: Off, On

Dit filter haalt Popping en soortgelijke geluiden weg, en ook onnodige lage frequentie geluiden. Als dit filter aanstaat, wordt een filter gecreëerd dat een Bass Cut filter nadoet. Als het uitstaat, werkt de Freq. instelling niet.

5. Bass Cut Freq. (frequentie)

Waarde: Thru, 20-2000 Hz

Past de grens frequentie van de Bass Cut filter aan.

6. Distance Sw

Waarde: Off, On

Microfoons accentureren de lage tonen als ze dicht bij het basis signaal zijn geplaatst. Dit staat bekend als het Proximity effect. Als dit effect aan wordt gezet, worden frequentie kenmerken en timing verschillen gesimuleerd die veranderen als de afstand verandert. Als dit effect uit staat, werken de ProxFx, Interval instellingen niet.

7. Prox.Fx (Proximity effect)

Waarde: -12 - +12

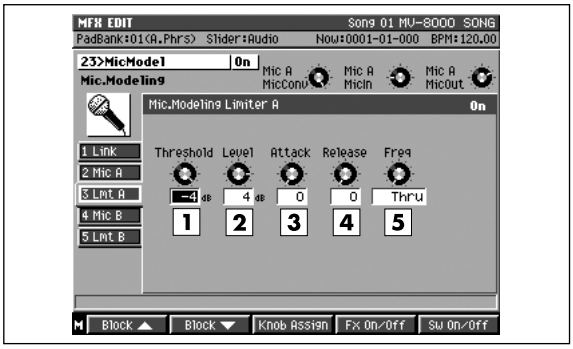
Microfoons accentureren de lage tonen als ze dicht bij het basis signaal zijn geplaatst. Dit effect simuleert die kwaliteiten, en compenseert de lage tonen karakteristieken die veranderen als de afstand verandert. Positieve instellingen brengen de microfoon dichter bij de bron, negatieve instellingen zetten de microfoon op een grotere afstand.

8. Time

Waarde: 0-3000 cm

Simuleert het tijdsverschil dat verandert door de afstand tot de bron.

Lmt (Mic modeling limiter)



1. Limiter

Waarde: Off, On

Dit effect comprimeert sterke signalen, waardoor vervorming voorkomen wordt.

2. Threshold

Waarde: -60 – 0 dB

Stelt het volume niveau in waar de Limiter begint te functioneren.

3. Output Level

Waarde: -60 – +24 dB

Stelt het output niveau van de Limiter in.

Past het niveau aan van de detector grens frequentie.

4. Attack

Waarde: 0-100

Stelt de tijd in, waarop de Limiter begint te functioneren, nadat het input niveau de grens frequentie heeft overschreden.

5. Release

Waarde: 0-100

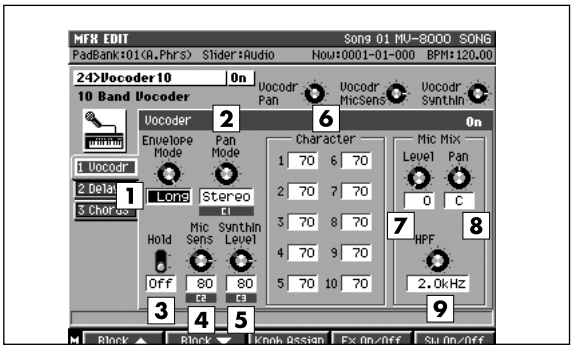
Stelt de tijd in, waarop het effect stopt, nadat het geluid onder het grens niveau weg is gezakt.

6. Freq (Frequency)

Waarde: Thru, 20-2000 Hz

24 10 Band Vocoder

Vocodr (Vocoder)



1. Envelope

Waarde	Uitleg
Sharp:	De menselijke stem wordt benadrukt.
Soft:	Het instrumentele geluid wordt benadrukt.
Long:	Een kwaliteitsgeluid met langzame achteruitgang wordt geproduceerd.

2. Pan Mode

Waarde: Mono, Stereo, L>>R, L<<R

Als de instelling op mono staat, zijn de componenten van elke frequentie band in het midden geconcentreerd. Als de instelling op stereo staat, zijn de oneven frequentie banden links geplaatst, en de even componenten aan de rechterkant. Als de instelling op L>>R staat, zijn de lage frequentie banden in toenemende mate links geplaatst en de hoge frequentie banden in toenemende mate rechts. Als de instelling op R>>L staat, zijn de lage frequentie banden in toenemende mate rechts geplaatst, en de hoge frequentie banden in toenemende mate links.

3. Hold

Waarde: Off, On

Zet de Hold functie aan/uit. Als u Hold aan zet, terwijl een stem via de microfoon opgenomen wordt, zal het geluid van het instrument gevormd worden door de vocale Formants, die op dat moment vastliggen.

4. Mic Sens.

Waarde: 0-100

Past de input gevoeligheid van de microfoon aan.

5. SynthInLev

Waarde: 0-100

Past het input niveau van het instrument aan.

MEMO
Als u deze parameter gebruikt, zet de microfoon dan op het linker kanaal en het instrument op het rechter kanaal.

6. Character 1-10

Waarde: 0-100

Past het volume van elke frequentie band aan. Deze instelling past de toon van de Vocoder aan.

De centrale frequentie banden voor elk kanaal zijn de volgende:

Ch1 = 100.0 [Hz]
Ch2 = 166.8 [Hz]
Ch3 = 278.3 [Hz]
Ch4 = 464.2 [Hz]
Ch5 = 774.3 [Hz]
Ch6 = 1.292 [kHz]
Ch7 = 2.154 [kHz]
Ch8 = 3.594 [kHz]
Ch9 = 5.995 [kHz]
Ch10 = 10.00 [kHz]

7. Mic Mix Level

Waarde: 0-100

Past de hoeveelheid microfoon Audio (linker kanaal input) aan die door de microfoon HPF is gegaan en die wordt toegevoegd aan de output van de Vocoder.

8. Mic Mix Pan

Waarde: L63-R63

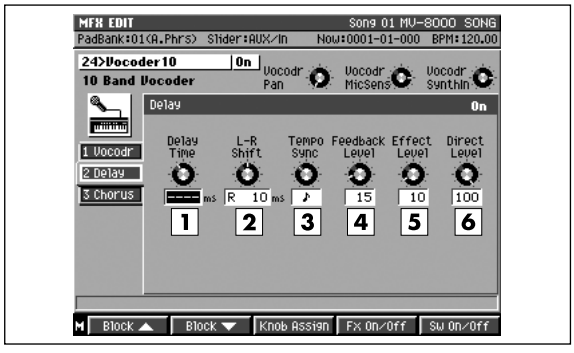
Past de panning van de microfoon Audio aan.

9. Mic Mix HPF

Waarde: Thru, 1.0-20.0 kHz

Als de microfoon wordt gebruikt, past dit de frequentie aan waar het High Pass filter (HPF) begint met beïnvloeden van de microfoon Audio. Als u hogere waarden instelt, worden alleen de consonanten gemixed. Als u de instelling op Thru zet, wordt de HPF niet toegepast.

Delay (Stereo delay)



1. Delay Time

Waarde: 1-1200 msec

Stelt de Delay Time in. Dat wil zeggen, de tijd die verstrijkt tussen het basis geluid en het vertraagde geluid.

In de mono of stereo modus is de waarde van de instelling gelimiteerd door de links-rechts verschuivingsinstelling. In de alternerende modus is deze gelimiteerd tot 0-600 msec.

Als Tempo Sync (zie hieronder) aanstaat, werkt deze instelling niet, en kunt u ook geen instellingen vastleggen.

2. L-R Shift

Waarde: L700-0-R700 msec

Van de vertragingsgeluiden aan de linker en rechterkant, wordt de vertragingstijd maar aan een kant verlengd, waardoor de expressie van het geluid verandert. Afhankelijk van de tijdsinstellingen, kunnen de instellingswaarden gelimiteerd zijn. In de alternerende modus is dit uitgezet, en kan ook niet ingesteld worden.

MEMO

De totale tijd die u kunt specificeren voor Delay Time en L-R Shift is gelimiteerd tot een maximum van 1200 milliseconden.

3. Tempo Sync

Waarde: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., ♩₃, ♩, ♩., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝄺

Stel dit in als u de vertragingstijd synchroniseert met het tempo van de Song. Zodra u een noot selecteert, wordt de vertragingstijd gelijkgetrokken met de lengte van deze noot. Als u niet synchroniseert, zet deze parameter dan uit.

MEMO

Als de lengte van de noot langer (of korter) wordt ingesteld, dan het mogelijke bereik van de vertragingstijd instellingen, kan de vertragingstijd niet corresponderen met de nootlengte. Als '?' verschijnt voor het symbool van de noot die u instelt, betekent dit dat de bovenste (of onderste) limiet van het instellingsbereik is overschreden, en dat de synchronisatie niet correct is. Bovendien verschilt de nauwkeurigheid van de vertragingstijd van die van het tempo van de Song. Als hier lang niets aan gedaan wordt, kan het verschil heel groot worden.

4. Feedback Level

Waarde: 0-100

Stelt het aantal herhalingen in van het vertragingsgeluid. Als deze op 0 staat, wordt ieder vertraagd geluid slechts één keer gespeeld.

5. Effect Level

Waarde: 0-100

Stelt het geluidsniveau in van het vertragingsgeluid. Als u dit algoritme invoegt, zet het dan zoveel lager dat het in balans blijft met het directe niveau.

6. Direct Level

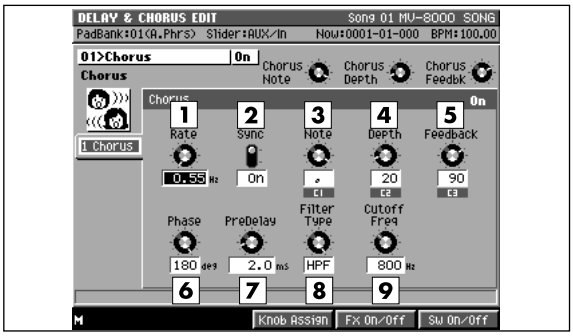
Waarde: 0-100

Andere effectblokken

☞ **Chorus (Stereo Digital Chorus)** (pag. 410).

Dly/Cho (Delay/Chorus) effect

Chorus



1. Rate

Waarde: 0.05-10.00 Hz

Als de 'Sync' parameter uit staat, stelt dit de snelheid in van de Pitch vibrato.

2. Sync

Waarde: Off, On

Zet deze parameter op 'On' als u de modulatietijd synchroniseert met het tempo van de song. Als u niet synchroniseert, zet deze parameter dan uit.

3. Note

Waarde: [noten]

Als de 'Sync' parameter aanstaat, selecteert u de noot, en de Modulation tijd wordt gelijkgetrokken met de lengte van de noot.

4. Depth

Waarde: 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝3, 𝅝.

Als de 'Sync' parameter aanstaat, selecteert u de noot, en de Modulation tijd wordt gelijkgetrokken met de lengte van de noot.

5. Depth

Waarde: 0-127

Stelt de diepte in van de Pitch vibrato.

6. Feedback

Waarde: 0-127

Past de hoeveelheid Chorus geluid aan, die teruggevoerd is in het effect.

7. Phase

Waarde: 0-180 deg

Stelt de ruimtelijke verspreiding in van het geluid.

8. Pre Delay

Waarde: 0.0-100.0 ms

Past de vertragingstijd aan, die begint bij het basis geluid en eindigt als het Chorus geluid te horen is.

9. Filter Type

Stelt het filter type in.

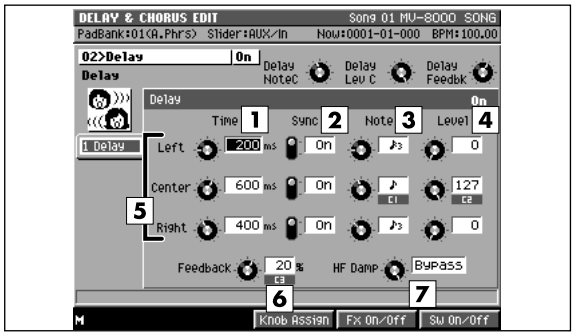
Waarde	Uitleg
Off	Er wordt geen filter gebruikt
LPF	Haalt het frequentie bereik boven de grens frequentie weg
HPF	Haalt het frequentie bereik onder de grens frequentie weg

10. Cutoff Freq

Waarde: 200-8000 Hz

Stelt de basis frequentie van het filter in.

Delay



1. Time

Waarde: 0-1000 ms

Als de 'Sync' parameter uit staat, stelt dit de vertragingstijd in vanaf het basis geluid tot dat het vertraagde geluid te horen is.

2. Sync

Waarde: Off, On

Zet deze parameter op 'On' als u de vertragingstijd synchroniseert met het tempo van de Song. Als u niet synchroniseert, zet deze parameter dan uit.

3. Note

Waarde: 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝3, 𝅝.

Als de 'Sync' parameter aanstaat, selecteert u de noot, en de vertragingstijd wordt gelijkgetrokken met de lengte van de noot.

4. Level

Waarde: 0-127

Stelt het volume in van het vertragingsgeluid.

5. Left/Center/Right

Stelt de parameter van het vertragingsgeluid in, van het linker, midden of rechter kanaal.

6. Feedback

Waarde: -98~0~98%

Past dat deel van het vertragingsgeluid aan dat teruggevoerd is in het effect. Negatieve instellingen draaien de Phase om.

7. HF Damp

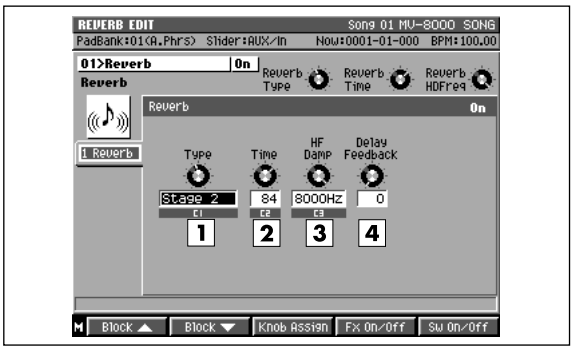
Waarde: 0-127

Past de frequentie aan, waarboven geluid dat teruggevoerd is in het effect weggehaald wordt. Als u geen hoge frequenties wilt weghalen, zet deze parameter dan op Bypass.

Reverb-effect

Reverb

Dit is een basis Reverb. Voegt nagalm toe aan het geluid, waarmee een akoestische ruimte wordt gemodelleerd.



1. Room Size

Waarde: 5-40 m

Stelt de grootte van de kamer in. Bijvoorbeeld, als de instelling op '10m' is ingesteld, krijgt u Reverb zoals het zou klinken in een ruimte van 10 meter breed.

2. Time

Waarde: 0-127 sec

Stelt de Reverb tijd in seconden in.

3. HF Damp (High Frequency Damp).

Waarde: 200-8000 Hz, Bypass

Past de frequentie aan, waarboven de hoge frequenties van het Reverb geluid weggehaald worden of 'Damped'. Als u de hoge frequenties niet weg wilt halen, zet deze parameter dan op 'Bypass'.

4. Delay Feedback

Waarde: 0-127

Past de hoeveelheid vertragingsfeedback aan als de 'Type'-instelling op 'Delay' of 'Pan-Delay' staat.

MIDI Implementatie

1. Receive Data (Sound Source Section)

■Channel Voice Messages

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the volume of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

* Controls the panpot of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Controls the hold of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the resonance of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the release time of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the attack time of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* Controls the cutoff of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the reverb send level of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the chorus send level of the part that correspond to received MIDI channel number.

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Program change that received each MIDI channel number will function as the patch change.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Controls the pitch bend change of the part that correspond to received MIDI channel number.

■Channel Mode Messages

●All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■System Realtime Message

●Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

2. Data Transmission

■Channel Voice Messages

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (Assignable sliders), the MV-8000 can transmit any control change message.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍**Volume (Controller number 7)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**Panpot (Controller number 10)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

❍**Expression (Controller number 11)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**Hold 1 (Controller number 64)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

❍**Portamento (Controller number 65)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍**Resonance (Controller number 71)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Release Time (Controller number 72)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Attack time (Controller number 73)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Cutoff (Controller number 74)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**General Purpose Controller 5 (Controller number 80)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 6 (Controller number 81)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 7 (Controller number 82)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 8 (Controller number 83)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**Portamento control (Controller number 84)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

■Channel Mode Messages

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.
* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

3. Data reception (Sequencer Section)

■3.1 Messages recorded during recording

■Channel Voice Messages

●Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Polyphonic Aftertouch

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Polyphonic Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Poly Afertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Control Change

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=Control number: 00H - 78H (0 - 120)
vv=value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Control Change parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Program Change parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Channel Aftertouch

Status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Channel Aftertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll=Pitch Bend value:00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received when the Pitch Bend parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Reset All Controller (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Omni Off (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Omni On (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Mono (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Poly (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■System Exclusive Messages

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii=ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H:	EOX (End of System Exclusive)

* Not received when the System Exclusive parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.
* MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded.(Refer to "1.3 Messages acknowledged for synchronization")

■3.2 Messages not recorded during recording

■Channel mode messages

●Local On/Off (Controller number 122)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Value: 00H, 7FH (Local Off, Local On)

●All notes off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

■3.3 Messages acknowledged for synchronization

■System Common messages

●Tune Request

Status
F6H

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

■System Realtime Messages

●Start

Status
FAH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Continue

Status
FBH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Stop

Status
FCH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

■System Exclusive Message

●MIDI Machine Control (MMC)

* Received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is SLAVE.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍LOCATE (MCP)
❍Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	'TARGET' sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type ff)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

4. Data transmission (Sequencer Section)

■4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

■4.2 Messages that are generated and transmitted

■4.2.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

■System Common Messages

* Sent when MIDI Clock parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

■System Realtime Messages

* Sent when MIDI Clock parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Timing Clock

Status
F8H

●Start

Status
FAH

●Continue

Status
FBH

●Stop

Status
FCH

●Quarter Frame Messages

Status	2nd byte
F1H	mmH (= 0nnnnddd)

* Sent when MTC Output parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On. Furthermore, sending a Quarter Frame Message with '00h00m00s00f00' at the beginning of the song adds the MTC Offset Time parameter (SONG SETUP/SYNC).

●MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the sequencer is running (Playing or Recording) if the Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is MASTER and MTC Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is ON.

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnnnddd)

nnn = Message type:
0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data: h - FH (0 - 15)
Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxyyyyy	
xxx	Reserved (000)	
yyyyy	Frame No.(0-29)	
Seconds Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type
	0 = 24 Frames / Sec	
	1 = 25 Frames / Sec	
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame	
	zzzzz	Hours (0-23)

■System Exclusive Message

●MIDI Time code

❍Full Message

Full Messages are used, which encode the complete time into a single message.
This message transmitted when the song position moves.

Status	Data Byte	Status
F0H, 7FH xxH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH		F7H

F0H, 7FH:	Realtime Universal System Exclusive Header
xxH:	7F (Device ID)
01H:	sub-ID #1 (MIDI Time code)
01H:	sub-ID #2 (Full Message)
hrH:	hours and type: 0 yy zzzzz
yy type:	
	00 = 24 Flame/sec
	01 = 25 Flame/sec
	10 = 30 Flame/sec
	11 = 30 Flame/sec
zzzzz:	Hours (00 - 23)
mnH:	Minutes (00 - 59)
scH:	Seconds (00 - 59)
frH:	Frames (00 - 29)
F7H:	EOX (End of Exclusive)

●MIDI Machine Control (MMC)

* Not received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is Master.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍**LOCATE (MCP)**

❍**Format2---LOCATE [TARGET]**

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	'TARGET' sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type ff)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

5. Appendices

●Decimal and Hexadecimal table (Hexadecimal number is shown with H.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
the following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

(*) Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) greater than the values given in the above table.
(*) A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expression two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
(*) In the case of values which have a +/- sign, 40H=-64, 00H=0, 3FH=+63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart.
In the case of two types, 40 00H = -8192, 00 00H = 0, 3F 7FH = +8191.
(*) Data marked 'nibbled' is expressed in hexadecimal in 4-bit units.
A value expressed as a 20byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16 + b.

<Ex.1> What 5AH in decimal system?
5AH = 90 according to the above table.
<Ex.2> What in decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?
12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So 18 x 128 + 52 = 2356.
<Ex.3> What in decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?
0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the above table.
So ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 3 = 41885.
<Ex.4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

```
16)1258
16)  78 ... 10
16)   4 ... 14
      0 ...  4
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH according to the above table. So it is 00 04 0E 0AH.

●Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly.
Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

❍How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H.)

checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.
If the address of the system exclusive message to be transmitted is aa bb ccH and data or size is dd ee ffH,

```
aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum /128 = quotient and odd

When odd is 0, 0 = checksum
When odd is other than 0, 128 - odd = checksum.
```

■MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field/Response Reference

●Command Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Designated Time)
4CH MOVE	Move between Information

●Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

PRODUCTION STUDIO

Model MV-8000

MIDI Implementatie kaart (Sequencer sectie)

Version : 1.00

Functie...		Verzonden	Herkend	Opmerkingen
Basic channel:	Default	All channels	All channels	There is no specific basic channel.
	Changed	x	1–16	
Mode:	Default	x	Mode 1	
	Message	x	x	
	Altered	**********	x	
Note number:	True voice	o 0–127	o 0–127	
Velocity:	Note On	o	o	
	Note Off	o	o	
Aftertouch	Key's	o	o *1	
	Channel's	o	o *1	
Pitch bend		o	o *1	
Control change	0–119	o	o *1	
Program change		o	o *1	
	True number	**********	0–127	
System exclusive		o	o *1	
System common:	Quarter frames	o *1	o *2	
	Song position	o *1	o *1	
	Song select	x	x	
	Tune request	o	o	
Real time:	Clock	o *1	o *1	
	Command	o *1	o *1	
Aux message:	All sound off	o	o	
	Reset all controller	o	o	
	Local On/Off	x	x	
	All note off	o *3	o *3 *4	
	Active sensing	o	o *2	
	System reset	x	x	

Notes

*1 o x selectable.
*2 Not stored when received.
*3 Not stored/transmitted when received. , but can be created and transmitted using Event List.
*4 Mode Messages (123–127) are recorded and transmitted, after all currently sounding notes are turned off.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO o: Ja
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO x: Nee

PRODUCTION STUDIO

Model MV-8000 MIDI Implementatie kaart (Geluidsgenerator sectie) Version : 1.00

Functie...		Verzonden	Herkend	Opmerkingen
Basic Channel:	Default	1–16	1–16	
	Changed	x		
Mode:	Default	Mode 1	Mode 1–4 *2	*2 When Multi Timbre Sampler Mode... Off = Mode 1 or 2 On = Mode 3 or 4
	Messages	x	x	
	Altered	**********	x	
Note number:		o	o	
	True voice	21–116	0–127	
Velocity:	Note On	o	o	
	Note Off	o	o	
Aftertouch	Key's	o *1	o *1	
	Channel's	o *1	o *1	
Pitch bend		x	o	
Control change	0, 32	o	o	Bank select
	1	o	o	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o	Volume
	8	o	o	Balance
	10	o	o	Panpot
	11	o	o	Expression
	16	o	o	General purpose controller 1
	17	o	o	General purpose controller 2
	18	o	o	General purpose controller 3
	19	o	o	General purpose controller 4
	64	o	o	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	69	o	o	Hold 2
	70	o	o	Sound variation
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
	74	o	o	Cutoff
	75	o	o	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	80	o	o	General purpose controller 5
	81	o	o	General purpose controller 6
	82	o	o	General purpose controller 7
	83	o	o	General purpose controller 8
	84	o	o	Portamento control
	91	o	o	General purpose effects 1
	92	o	o	Tremolo
	93	o	o	General purpose effects 3
	94	o	o	Celeste
	95	o	o	Phaser
	1–31, 64–95	o	o	Sliders *2
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	x	x	RPN LSB, MSB
Program change		x	o	Patch Library 1–128
	True number	**********	0–127	
System Exclusive		x	x	
System common:	Quarter frames	x	x	
	Song position	x	x	
	Song select	x	x	
	Tune request	x	x	
System real time:	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux messages:	All sound off	x	x	
	Reset all controllers	x	x	
	Local On/Off	x	x	
	All notes off	x	o	
	Active sensing	x	o	
	System reset	x	x	

Notes

*1 o x is selectable.

*2 Can be changed settings.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO o: Ja

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO x: Nee

Specificaties

MV-8000: PRODUCTION STUDIO

Sampler Sectie

Audio Data Formaat

16-bit lineair

Sample Frequentie

44,1 kHz (vast)

Parts

16 (Patches) + 8 (Audio Tracks/Audio Phrases)

Maximale Polyfonie

64 stemmen

Wave geheugen (RAM)

DIMM: 1 slot

(168 pins, PC100 CL = 2 of PC133 CL = 3, 3.3 V, 128 M bytes, 256 M bytes, 512 M bytes)

128 M bytes (standaard)

Te vergroten tot 512 M bytes (vergroten tot 512 M bytes DIMM is noodzakelijk)

Maximale Sample tijd

• bij 128 M bytes DIMM (standaard)

mono: ongeveer 24 min. (stereo: ongeveer 12 min.)

• bij 512 M bytes DIMM (vergroot)

mono: ongeveer 100 min. (stereo: ongeveer 50 min.)

Effecten

Multi-Effects (MFX): 1 (24 types)

Reverb: 1 (2 types)

Chorus: 1 (4 types)

Mastering Tool Kit: 1 (alleen in de Mastering Mode)

Sequencer Sectie

Sporen

MIDI Tracks (1 MIDI kanaal per Track): 128

Audio Tracks: 8

Tempo Track: 1

Resolutie

480 TQN

Tempo

5-300

Noot Capaciteit

Ongeveer 150.000 noten

Song Lengte

9.999 maten

Opname Methode

Event opname (Realtime/Step)

Audio opname

Overigen

Project

Songs: 16

Patches: 16 (per Song)

Partials: 96 (16 Pads x 6 Banks per Patch)

Samples: 9.999

Audio Phrases: 512 (16 Pads x 32 Banks)

Patch Libraries: 128

MIDI Clips: 100

Multi-Effecten: (MFX) Libraries: 124 Ingesteld: 24, gebruiker: 100)

Chorus bibliotheek: 52 (Ingesteld: 2, gebruiker: 50)

Reverb bibliotheek: 54 (Ingesteld: 4, gebruiker: 50)

Mastering Tool Kit Libraries: 71 (Ingesteld: 21, gebruiker: 50)

Signaal verwerking

AD Conversion: 24 bits, 64 keer Oversampling

DA Conversion: 24 bits, 128 keer Oversampling

Frequentie bereik

MIC/Line Inputs: 20 Hz --20 kHz (+0/-2 dB)

Nominaal Ingangsniveau

MIC/Line Inputs: -50 -- +14 dBu

(maximum: +26 dBu: gebalanceerd, maximum +20 dBu: niet gebalanceerd)

Phono Inputs: -87 -- - 27 dBu

Ingangsimpedantie

MIC/Line Inputs: 40 k ohm

Phono Inputs: 50 k ohm

Nominaal Uitgangsniveau

+4 dBu (gebalanceerd)

Uitgangsimpedantie

600 ohm

Aanbevolen Laad Impedantie

Master Outputs: 10 k ohm of meer

Koptelefoons: 8-600 ohm

Standaard signaal/ruis verhouding

-86 dBu of minder (SENS: LINE, Phone Input Jacks: short-circuited, IHF-A Typ.)

Scherm

320 x 240 pixels, grafisch LCD (backlit)

Pads

16 Pads, Velocity en Aftertouch gevoelig

Controllers

Effect bedieningsknoppen: C1--C3

Mixer schuifknoppen: 1 -- 8

Floppy Disk Drive

3.5 inch Micro Floppy Disk, 1.44 M bytes (2HD)

720 K bytes (2DD)

Hard Disk Drive

3.5 inch, 40 G bytes

CD-R/RW Drive

Ingebouwd

CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW

Verbindingen

Phono Input pluggen: L, R (RCA phono type)

MIC/Line Input pluggen: L, R (1/4 inch TRS phone type)

Master Output plugeng: L, R (1/4 inch TRS phone type)

Koptelefoon plug (Stereo 1/4 inch phone type)

Digitale Out Verbinding A (Coaxiale type)

Digitale Out Verbinding B (Optisch type)

MIDI Verbindingen: IN, OUT A, OUT B

USB Verbinding (ondersteunt verzenden van files (Mass Storage Class))

Voet pedaal plug (1/4 inch phone type)

Stroomaansluiting

* *Indien geïnstalleerd MV8-OP1 Audio I/O uitbreiding (optie)*

Analoge Multi Output pluggen: 1--6 (1/4 inch TRS phone type)

Digitale In Verbinding A (Coaxiale type)

Digitale In Verbinding B (Optische type)

R-BUS Verbinding (DB-25 type)

* *Indien geïnstalleerd MV8-VGA VGA/Muis uitbreiding (optie)*

VGA Out Verbinding (HD DB-15 type)

PS/2 Muis Verbinding (6-pin mini DIN type)

Stroom toevoer

AC 117 V, AC 230 V of AC 240 V (50/60 Hz)

AC 220 V (60 Hz)

Stroom verbruik

40 W

Afmetingen

480 (W) x 482 (D) x 136 (H) mm

Gewicht

9,8 kg

(zonder MV8-OP1, MV8-VGA)

Accessoires

Snelle Start, Gebruikershandleiding, Schema

Sample Data CD-ROM

Backup CD-ROM

Shortcut etiketten

Stroom kabel

Aanpasstukje

Opties

Audio I/O Uitbreiding: MV8-OP1

VGA/Muis Uitbreiding: MV8-VGA

Voet pedaal: FS-5U (BOSS)

Pedaal schakelaar: DP-2

(0 dBu = 0,775 V rms)

MEMO

In het belang van productverbetering kunnen de specificaties en/of het uiterlijk van het apparaat zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd.

Memo

Index

Numeriek

10 Band Vocoder 431
2x BOSS Flanger 413
3-band equalizer 397
3-band isolator 395
4 Button Chorus 320 411
80s Phaser 415

A

Aanbevolen disks 130
Achterpaneel 35
ADD AUDIO TRACKS popup 245
ADD MIDI TRACKS popup 244
Aftertouch 179
AIFF 152
Akai MPC2000 (XL) 153
Algoritme lijst 394
AM radio modeling 419
Analog Delay & Chorus 408
Andere formaten 148
ASSIGN TO PART / LIBRARY popup 368
ASSIGNABLE SLIDER scherm 326
Assignable Sliders 159
ATA 387
ATAPI 387
Attack 399
Audio-CD 129
Audiobestanden 152
AUDIO EVENT PARAMETER popup 218
Audio I/O Expansie 169
AUDIO PHRASE EDIT scherm 301
AUDIO PHRASES (LIST) scherm 300
AUDIO PHRASES (PAD) scherm 299
AUDIO TRACK scherm 375
Audiofrases 26
AUTO CHOP popup 304
AUTO PUNCH popup 239
Auto Wah 421
AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT scherm ... 377

B

B-Cut 344
BACKUP PROJECT TO CD scherm 315
Basisstructuur 22
Bestanden beheren 141
Bibliotheken 28
Bit/Rate down 420
BitRate 420
Boost 396

C

Can't delete current Project. 385
Can't delete current Song. 385
Can't delete last one track. 385
Can't write to Preset library. 385
Cancel 397
CD PLAYER scherm 335
CD-R 387
CD-R/RW 129
CD-R/RW disc full. 385
CD-RW 387
Center Canceler 397
Center canceler 397
Change Duration 99
CHANGE DURATION popup 230
Change Velocity 98
CHANGE VELOCITY popup 229
ChoFln 424
CHOP popup 303
Chorus 408, 410–411, 427
Chorus/Flanger 424
Comp 399, 421
Comp/Limiter 399
Compact Disc Recordable 387
Compact Disc ReWritable 387
Composite Object Sound Modeling 387
Compressor 346, 387
Compressor/Sustainer 421
Control Change berichten 380
Controller sectie 23
Copy 107
COPY AS AUDIO PHRASE popup 235
Copy As MIDI Clip 102
COPY AS MIDI CLIP popup 234
COPY AS NEW SONG popup 262
COPY PART popup 298
COPY&INSERT popup 226
COPY&PASTE popup 224
COSM 387
Create Event 104
CREATE EVENT popup 215
CREATE NEW PROJECT scherm 312
CREATE NEW SONG scherm 258
CUE SHEET scherm 349
Current Project is protected. 385
Current Project is protected. (Can't save.)

Backup anyway? 385
Current Project is protected. (Can't save.)
Load anyway? 385
Current Song 387

D

Data importeren 148
Data Thin 100
DATA THIN popup 232
Delay 404, 406, 408, 423, 432
Delay RSS 406
Delay/chorus 24
Delay/Chorus-bibliotheek 28
DELETE PROJECT scherm 314
DELETE SONG scherm 261
DELETE TRACKS popup 246
Device ID 380
DIF-AT24 173
Digital Chorus 410
Digital Signal Processing 387
DIMM Size 181
Directe Opname 86
Disk full. 385
Disk not ready. 385
DISK UTILITY scherm 332
DISK/USB MENU scherm 327
Distort 417
Drive 422
DSP 387
Dynamics 387

E

Echo 403
EDIT AUDIO PHRASE NAME 197
EDIT CHOP NAME 197
EDIT COMMENT popup 256
EDIT DELAY/CHORUS NAME 197
EDIT FILE NAME 197
EDIT LOCATOR NAME 197
EDIT MASTERING TOOLKIT NAME 197
EDIT MFX NAME 197
EDIT MIDI CLIP NAME 197
EDIT PAD BANK NAME 197
EDIT PARTIAL NAME 197
EDIT PATCH NAME 197
EDIT PROJECT NAME 197
EDIT SAMPLE NAME 197
EDIT SONG NAME 197
EDIT SYS-EX popup 217
EDIT TRACK NAME 197
EDIT VOLUME LABEL 197
Een audio-CD afspelen 133
Een bestand kopiëren 144
Een bestand verplaatsen 145
Een disk een naam geven 147
Een disk formatteren 147
Een effect selecteren 119
Een map creëren 143
Een map of bestand een andere naam geven 143
Een map of bestand verwijderen 146
Een nieuw project creëren 137
Een project beveiligen 135
Een project een naam geven 135
Een project laden 134
Een project opslaan 136–137
Een project verwijderen 136
EFFECT LIBRARY popup
(MFX/DlyCho/Reverb) 371
Effectrouting 122
Effecten aan/uitzetten 118
EFFECTS EDIT scherm 372
EFFECTS scherm 369
Effect sectie 23
EMPHASIS scherm 282
End of Pads. 385
Enhan 399
Enhancer 344, 399
EQ 397
Erase 106
EVENT ERASE popup 251
EVENT LIST EDIT scherm 104, 214
Events 29
Exclusive berichten 380
Expander 345, 387
EZ DELAY 404

F

Fil (Filter) 416, 421
File Utility 141
File name duplicate. 385
File not found. 385
File read error. 385
FILE UTILITY scherm 328
File write error. 385
Filter 395
Flanger 412–413

Formants 387
FORMAT popup 333
Frame 387
Frequenties (Freq) 395, 399

G

GAP TIME popup 350
Gate 402
Geheugen 183
Geïnstalleerd geheugen 182
Geluidsgenerator sectie 22
Gemasterde data 131
Gevoeligheid van de velocity pads 178
Global 176
GLOBAL scherm 318
GtrAmp 423
Guitar amp modeling 423
Guitar Multi 421

H

Het afspelen van een song 111
Het beheren van pads 75
Het beheren van Partials 59
Het beheren van patches 52
Het beheren van projecten 134
Het beheren van samples 64
Het bespelen van de pads 73
Het bewerken van een audiofrase 70
Het bewerken van een Partial 56
Het bewerken van een patch 51
Het bewerken van een sample 60
Het bewerken van een System Exclusive bericht ... 108
Het bewerken van de effectparameters 120
Het bewerken van de lengte van de noten 99
Het bewerken van nootaccenten 98
Het creëren van een instrument 47
Het creëren van een nieuwe song 76
Het gebruiken van muziekdatabestanden om een patch te creëren 45
Het geheugen uitbreiden 183
Het importeren van een audio CD 43
Het kiezen van de song 88
Het kopiëren van data 94
Het laden van de song 111
Het maken van instrumentinstellingen 48
Het opnemen van geluid 38
Het selecteren van een song 111
Het toevoegen van sporen voor opnamedata 77
Het toewijzen van een audiofrase aan een pad 67
Het veranderen van het tempo 109
Het verplaatsen van sequencedata 93
Het wijzigen van de instellingen van een audiofrase 68

I

IDE 387
IEC 388
IMPORT MENU scherm 362
IMPORT OPTIONS popup 366
IMPORT scherm 363
Input 345
INSTRUMENT PART scherm 376
INSTRUMENTS scherm 263
Integrated Device and Electronics 388
Invalid file name. 385
Isolator & Filter 395
Isolator 395

J

JUMP popup 250

K

KNOB ASSIGN popup 374

L

LimDes 426
Limiter 347, 388
Limiter/De-Esser 426
Link 429
LISTEN AUDIO FILE popup 338
Lmt 430
LOAD PATCH scherm 296
LOAD PROJECT scherm 313
Locatiepunten 115
LOCATOR popup 249
Lo-Fi Processor 420
LOOP popup 238
Low booster 396

M

Mapstructuur 140
MARKER popup 247
Mastering 127
MASTERING MENU scherm 336
MASTERING scherm 340
Mastering Tool Kit (MTK)-bibliotheek 28
MASTERING TOOL KIT EDIT scherm 343
MASTERING TOOL KIT LIBRARY popup 342

Meer over Partials 25
Memory Diagnosis 182
MEMORY DIAGNOSIS popup 325
METRONOME popup 213
MFX-bibliotheek 28
Mic 429
Mic Modeling 429
Mic modeling 429
Mic modeling limiter 430
MIDI
  berichten 380
  connectoren 380
  Implementatie kaart 380
  IN 380
  kanalen 380
  OUT 380
MIDI apparaten 158
MIDI berichten
  Control Change berichten 380
  Exclusive berichten 380
  Note berichten 380
MIDI buffer full. 385
MIDI Clip-bibliotheek 29
MIDI CLIP LIBRARY popup 236
MIDI FILTER scherm 265
MIDI Machine Control 388
MIDI offline. 385
MIDI scherm 322
MIDI Time Code 388
Mixdown 126
Mixdown Mode. 385
Mixer 347
MMC 388
Move 145
MOVE popup 225
MTC 388
MTK-bibliotheek 28
Multi-effect 23
Musical Instrument Digital Interface 380
Mute 112
MV8-OP1 ..... 169, 185
MV8-VGA 187

N

No Audio Files for CD writing. 385
No Audio Files for Mastering. 385
No Audio Files on the Cue Sheet. 385
No MIDI track selected. 385
No more Audio tracks. 385
No more CD Track numbers. 385
No more Marker numbers. 385
No more MIDI Clip numbers. 385
No more MIDI tracks. 385
No more Sample numbers. 385
No more Song numbers. 385
No region to edit. 386
Noise suppressor (Ruisonderdrukker) 400
Nootnummer 380
Note berichten 380
NTSC Format 388
NS 400

O

Operation Failed. 386
Opslag sectie 23
Opties 183
Optimize 138
Options 181
Other Project has the same name. 386
Output 348

P

Pad / Panel 178
PAD BANK popup 200
PAD scherm 319
PAL Formats 388
PANEL scherm 320
PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) scherm 292
PARTIAL EDIT (FILTER) scherm 289
PARTIAL EDIT (LFO) scherm 294
PARTIAL EDIT (SMT) scherm 287
PARTIAL EDIT scherm 274
PASTE EVENT popup 216
PASTE MIDI CLIP popup 237
PATCH EDIT (CONTROL) scherm 269
PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) scherm ... 272
PATCH EDIT (SPLIT) scherm 271
PATCH EDIT scherm 267
Patches en Partials 26
Patches en partijen 26
PATCH LIBRARY scherm 266
Patchbibliotheek 28
Phaser 415
Phono 418
Phonograph 418
PIANO ROLL EDIT scherm 90, 219

Pitch 414, 426
Grade 414
Pitch shifter 426
Play Quantize 114
Portamento Time (patch) 273
Position 397
Project 27, 134
PROJECT OPTIMIZE popup 309

Q

Quantize 96
QUANTIZE popup 227
QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) scherm .. 357–358
QUICK ASSIGN (CHOP) popup 305
QUICK ASSIGN (PATCH S-700 PARTIAL) scherm 367
QUICK ASSIGN (PATCH) scherm 359, 361

R

Radio 419
Radio Modeling 419
R-BUS 171, 173–174, 388
Realtime Recording 78
RECORDING FILTER popup 211
RECORDING PARAMETER (AUDIO) popup 212
RECORDING PARAMETER (MIDI) popup 209
RECOVER PROJECT FROM CD popup 316
Reverb 24, 401, 434
Reverb & Gate 401
Reverb-bibliotheek 28
RE-SAMPLING scherm 352
Roland S-700 153
Routingvoorbeelden 123
RPC-1 174
RSS 388

S

Sample 25
SAMPLE EDIT COMMAND popup 281
SAMPLE EDIT scherm 277
SAMPLE LIST popup 279
Sampler sectie 22
SAMPLING MENU scherm 351
SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) popup 354
SAMPLING RESULT (SAMPLE) popup 356
SAMPLING scherm 352
SAVE AS NEW PROJECT popup 311
SAVE PATCH scherm 297
SAVE PROJECT popup 310
SAVE SAMPLE AS AIFF scherm 285
SAVE SAMPLE AS WAV scherm 285
Scherm titel gebied 196
Schijfbeheer 147
SCMS 388
SECAM Formats 388
SELECT AUDIO FILE popup 339
SELECT CATEGORY popup 199
SELECT COMMAND-menu 330
SELECT DESTINATION FOLDER popup 331
SELECT DRIVE popup 201
SELECT MASTERING SOURCE popup 339
SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND popup 222
SELECT SONG scherm 260
Selected Project is too large. 386
SEQUENCE (Mixdown mode) scherm 337
SEQUENCE EDIT COMMAND popup 223
SEQUENCE EDIT scherm 91, 220
Sequence Memory 181
Sequence memory full. 386
Sequence bewerking 89
SEQUENCE scherm 203
Sequencer 23
SET 308
SET PROJECT PROTECTION scherm 308
SETUP menuscherm 254
Shift Timing 100
SHIFT TIMING popup 231
Shifttoets 179
Shortcut toetsen 389
Shutdown 388
SMF 155
SMPTE time code 388
Solo 112
Song 27
SONG 254
SONG PARAMETER scherm 255
St. Dynamics Processor 399
Stapopname 85
STEP REC (AUDIO) scherm 253
STEP REC (MIDI) scherm 252
STEP TIME popup 248
Stereo Auto Wah 416
Stereo delay 432
Stereo digital chorus 410

Stereo Distortion 417
Stereo flanger 413
Stereo phaser 415
Stereo toonhoogte shifter 414
SYNC scherm 257
Systeeminformatie 181
SYSTEM INFORMATION scherm 324
SYSTEM-menuscherm 317

T

Tape Echo 403
Tape Echo 201 403
TEMPO (Tempo) 404, 412–413, 423
TEMPO TRACK scherm 242
TIME STRETCH scherm 283–284
TOC 388
Toppaneel 30
TRACK LIST (OUTPUT) scherm 240
TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) scherm 241
TRACK PARAMETER (AUDIO) popup 208
TRACK PARAMETER (MIDI) popup 206
Transpose 101
TRANSPOSE popup 233

U

Unformatted disk. 386
Unknown disc. 386
Unsupported file. 386
USB 148
USB scherm 334

V

V 167
V.Trns 428
Velocity 380
Version 181
VIEW FILTER popup 243
Vintage Flanger 412
Vintage Flanger 325 412
Virtual analog chorus 408
Virtual analog delay 408
Virtual SDD-320 411
V-LINK 158
V-LINK apparaten 167
V-LINK functie overzicht 168
V-LINK scherm 323
VM 175
VM-7000 175
VM-C7000 175
Vocal Multi 426
Vocoder 431
Voetschakelaar 180
Voice Transformer 428
Volumebalans bijstellen 125
Vooraf ingestelde Delay/Chorus bibliotheek 392
Vooraf ingestelde effect Patch lijst 392
Vooraf ingestelde Mastering Tool Kit bibliotheek . 393
Vooraf ingestelde MFX bibliotheek 392
Vooraf ingestelde Reverb bibliotheek 392
Voorpaneel 37
VS-2400CD 174
VS-2480CD 174

W

Wah 416, 421
Wat is MIDI 380
WAV 152
Wave Memory 181
Wave memory full. 386
Write Protected. 386

Roland Corporation