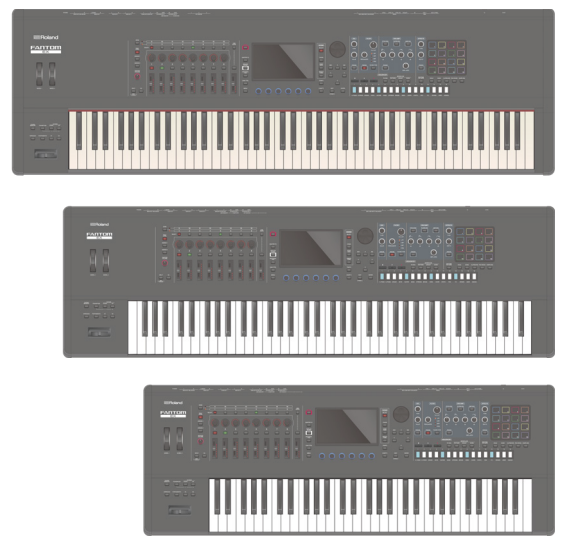


FANTOM 6 EX

FANTOM 7 EX

FANTOM 8 EX

Gebruikershandleiding **FANTOM** EX Ver.1.0



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Inhoudsopgave

HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN	2	Bewerken	14
BELANGRIJKE OPMERKINGEN	4	Een zone bewerken	14
Paneelbeschrijvingen	5	Een klank bewerken	14
Bovenpaneel	5	De effecten bewerken	14
Achterpaneel (aansluiting van de externe apparatuur)	7	Een scene of klank opslaan	15
Inleiding	8	Scenes oproepen in de volgorde van nummers (Scene Chain)	15
De stroom inschakelen	8	Sampler	16
De stroom uitschakelen	8	Een sample afspelen door op een pad te drukken	16
Het apparaat na een bepaalde tijd automatisch laten uitschakelen (Auto Off)	8	Een sample voortdurend herhalen (Hold)	16
Basisbediening	9	Tussen banken schakelen	16
Een overzicht van dit apparaat	11	Samples verplaatsen/kopiëren	16
Geluidseenheden	11	Samplen	17
Spelen	12	Sequencer	18
Een geluid selecteren (SCENE/KLANK)	12	Structuur van de sequencer	18
Zones over elkaar leggen (Layer)	12	De sequencer afspelen	18
Het klavier in twee gebieden verdelen (Split)	12	Een patroon opnemen	19
Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een halve toon (Transpose)	12	Een groep maken	21
Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (Octave)	12	Een nummer maken	21
Arpeggio's spelen	12	Bediening	22
Akkoorden spelen (Chord Memory)	13	Live spelen met een plug-insynthesizer	22
Ritmepatronen selecteren/spelen	13	Verbinding maken met uw computer	22
Het tempo veranderen	13	Instellingen van het USB-stuurprogramma	22
De schuifregelaars en controleregelaars gebruiken	13	Een extern MIDI-apparaat bedienen (EXT MIDI OUT)	22
Het analoge filter gebruiken	13	USB-audio gebruiken	22
Het volume van meerdere zones tegelijkertijd wijzigen (Motional Pad)	13	De ZONE INT/EXT-knop instellen (Zone Int/Ext Control)	23
		Een analoge synthesizer bedienen (CV/GATE OUT)	23
		Instellingen	24
		Gedetailleerde functie-instellingen (Menu)	24
		Back-ups maken van gebruikersgegevens (Backup/Restore)	24
		Terugkeren naar de fabrieksinstellingen (Factory Reset)	24
		Belangrijkste specificaties	24



Gebruikershandleiding (dit document)

Lees dit eerst. In deze gebruikershandleiding staat wat u moet weten om de FANTOM te kunnen gebruiken.



PDF-handleiding (download via het internet)

- **Reference Manual (Engels)**
Deze beschrijft alle functies van de FANTOM.
- **Parameter Guide (Engels)**
Deze beschrijft de parameters van de FANTOM.
- **MIDI Implementation (Engels)**
Hier vindt u gedetailleerde informatie over MIDI-berichten.



De PDF-handleiding verkrijgen

1. Voer de volgende URL in op uw computer.
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Kies "FANTOM-6EX", "FANTOM-7EX" of "FANTOM-8EX"



HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN

INSTRUCTIES TER VERMIJDING VAN BRAND, ELEKTRISCHE SCHOKKEN OF VERWONDING VAN PERSONEN

Over aanduidingen  **WAARSCHUWING** en  **OPGELET**

 WAARSCHUWING	Gebruikt voor instructies die de gebruiker waarschuwen voor levensgevaarlijke risico's of risico's op verwondingen indien het apparaat verkeerd wordt gebruikt.
 OPGELET	Gebruikt voor instructies die de gebruiker waarschuwen voor risico's op verwondingen of materiaalschade indien het apparaat verkeerd wordt gebruikt. * Materiaalschade verwijst naar schade of negatieve effecten die veroorzaakt worden met betrekking tot de woning en de volledige inrichting, alsook huisdieren.

Over de symbolen

	Het  -symbool waarschuwt de gebruiker voor belangrijke instructies of waarschuwingen. De specifieke betekenis van het symbool wordt bepaald door het pictogram binnen de driehoek. Het symbool links wordt gebruikt voor algemene waarschuwingen voor gevaar.
	Het  -symbool waarschuwt de gebruiker voor items die nooit mogen worden gebruikt (verboden). De specifieke handeling die niet mag worden gedaan, wordt door het pictogram binnen de cirkel aangeduid. Het symbool links betekent dat het apparaat nooit gedemonteerd mag worden.
	Het  -symbool wijst de gebruiker op handelingen die moeten worden uitgevoerd. De specifieke handeling die moet worden uitgevoerd, wordt door het pictogram binnen de cirkel aangeduid. Het symbool links geeft aan dat het netsnoer uit het stopcontact moet worden getrokken.

LET STEEDS OP HET VOLGENDE

WAARSCHUWING

Zorg ervoor dat het netsnoer correct is geaard

Sluit de netstekker van dit model aan op een geaard stopcontact.



Als u het apparaat volledig wilt uitschakelen, trekt u de stekker uit het stopcontact

Zelfs wanneer het apparaat is uitgeschakeld, betekent dit niet dat het apparaat volledig van de stroomtoevoer is losgekoppeld. Als u de stroomtoevoer volledig wilt afsluiten, zet u de aan/uit-schakelaar op het apparaat uit en trekt u de stekker uit het stopcontact. Steek de stekker van het netsnoer daarom in een stopcontact dat gemakkelijk bereikbaar is.



De Auto Off-functie

Dit apparaat wordt automatisch uitgeschakeld na een vooraf ingestelde tijdsspanne sinds het apparaat voor het laatst werd gebruikt om muziek af te spelen of sinds de knoppen of bedieningselementen van het apparaat voor het laatst werden gebruikt (Auto Off-functie). Als u niet wilt dat het apparaat automatisch wordt uitgeschakeld, schakelt u de Auto Off-functie uit (p. 8).



Demonteer het apparaat niet zelf en breng er geen wijzigingen in aan

Voer niets uit tenzij dit wordt gevraagd in de gebruikershandleiding. Anders riskeert u een defect te veroorzaken.



Repareer het apparaat niet zelf en vervang er geen onderdelen van

Neem contact op met uw dealer, een Roland Service Center of een officiële Roland-distributeur.

Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.



WAARSCHUWING

Gebruik of bewaar het apparaat niet op plaatsen die:

- aan extreme temperaturen worden blootgesteld (bv. direct zonlicht in een gesloten voertuig, in de buurt van een verwarmingsleiding, op materiaal dat warmte produceert);
- nat zijn (bv. bad, wasruimte, op natte vloeren);
- worden blootgesteld aan damp of rook;
- worden blootgesteld aan zout;
- worden blootgesteld aan regen;
- stoffig of zanderig zijn;
- worden blootgesteld aan hoge trillingsniveaus en schokken; of
- slecht geventileerd zijn.



Gebruik alleen de aanbevolen standaard

Het apparaat mag alleen gebruikt worden met een standaard die door Roland is aanbevolen.



Plaats het apparaat niet op een instabiele ondergrond

Als u het apparaat gebruikt met een standaard die door Roland wordt aangeraden, dient u deze zorgvuldig te plaatsen, zodat de standaard horizontaal en stabiel staat. Als u geen standaard gebruikt, dient u ervoor te zorgen dat u het apparaat op een effen oppervlak plaatst dat het apparaat goed ondersteunt, en dat het apparaat niet kan wankelen.



Voorzorgen met betrekking tot de plaatsing op een standaard van dit apparaat

Volg de instructies in de Gebruikershandleiding zorgvuldig op als u het apparaat op een standaard plaatst (*2).

Als u het geheel niet correct opstelt, loopt u het risico een onstabiele situatie te creëren waarbij het apparaat kan vallen of de standaard kan omslaan, met mogelijk letsel als gevolg.



WAARSCHUWING

Sluit het netsnoer aan op een stopcontact met het juiste voltage

Sluit het apparaat enkel aan op netvoeding van het type beschreven op de achterkant van het apparaat.



Gebruik alleen het meegeleverde netsnoer

Gebruik uitsluitend het bevestigde netsnoer. Sluit het meegeleverde netsnoer niet aan op andere apparaten.



Buig het netsnoer niet en plaats er geen zware voorwerpen op

Dit kan leiden tot brand of een elektrische schok.



Vermijd langdurig gebruik bij een hoog volume

Langdurig gebruik van het apparaat op een hoog volume kan gehoorverlies veroorzaken. Als u gehoorverlies of oorsuizingen ervaart, moet u onmiddellijk stoppen met het gebruik van het apparaat en een gespecialiseerde arts raadplegen.



Zorg ervoor dat er geen vreemde voorwerpen of vloeistoffen in het apparaat terechtkomen; plaats geen voorwerpen met vloeistoffen op het apparaat

Plaats geen voorwerpen die vloeistoffen bevatten (bv. vazen) op dit product. Zorg ervoor dat er nooit vreemde voorwerpen (bv. brandbaar materiaal, munten of draden) of vloeistoffen (bv. water of vruchtensap) in dit product terechtkomen. Dit kan kortsluiting, storingen of andere defecten veroorzaken.



⚠ WAARSCHUWING**Schakel het apparaat uit als het afwijkend reageert of er een defect optreedt**

Schakel in de volgende gevallen onmiddellijk het apparaat uit en vraag onderhoud aan bij uw dealer, een Roland Service Center of een officiële Roland-distributeur.

- Het netsnoer is beschadigd; of
- Er is rook of ongewone geuren; of
- Er zijn objecten of vloeistof in of op het apparaat terechtgekomen;
- Het apparaat is aan regen blootgesteld (of op een andere manier nat geworden);
- Het apparaat lijkt niet normaal te werken of functioneert duidelijk anders.

Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.

Bescherm kinderen zodat ze niet gewond kunnen raken

Zorg ervoor dat er altijd een volwassene in de buurt is om toezicht te houden en begeleiding te bieden wanneer het apparaat gebruikt wordt op plaatsen waar kinderen aanwezig zijn of wanneer een kind het apparaat gebruikt.

Laat het apparaat niet vallen en bescherm het tegen zware schokken

Anders riskeert u schade of een defect te veroorzaken.

Gebruik niet hetzelfde stopcontact voor het apparaat en een buitensporig aantal andere apparaten

Anders riskeert u oververhitting of brand.

Gebruik het apparaat niet in het buitenland

Raadpleeg uw handelaar, het dichtstbijzijnde Roland-servicecenter of een bevoegde Roland-distributeur voordat u het apparaat in het buitenland gebruikt.

Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.

Plaats geen brandende voorwerpen op het apparaat

Plaats geen brandend voorwerp (zoals een kaars) op het apparaat.

Houd rekening met de weersomstandigheden

Gebruik het apparaat in een gematigd klimaat.

⚠ OPGELET**Gebruik alleen de specifieke standaard(en)**

Dit apparaat is ontworpen voor gebruik in combinatie met specifieke standaarden (*1), vervaardigd door Roland. Wanneer u gebruik maakt van andere standaarden, loopt u het risico letsels op te lopen wanneer het apparaat valt of omslaat als gevolg van onvoldoende stabiliteit.

Beoordeel de veiligheidsaspecten vooraleer u standaarden gebruikt

Zelfs als u de waarschuwingen in de gebruikershandleiding volgt, kunnen bepaalde handelingen ertoe leiden dat het apparaat van de standaard valt of dat de standaard kantelt. Ga bewust om met de veiligheidsaspecten vooraleer dit apparaat te gebruiken.

Houd het netsnoer vast bij de stekker wanneer u het uittrekt

Om schade aan het netsnoer te voorkomen, moet u dit altijd vastnemen bij de stekker wanneer u de stekker loskoppelt.

Reinig de stekker regelmatig

Ophoping van stof of vreemde objecten tussen de stekker en het stopcontact kan brand of elektrische schokken veroorzaken.

Trek de stekker regelmatig uit het stopcontact en veeg alle stof en vreemde objecten die zich mogelijk hebben opgehoopt weg met behulp van een droge doek.

Trek de stekker uit het stopcontact als het apparaat langere tijd niet wordt gebruikt

Er kan mogelijk brand ontstaan in het onwaarschijnlijke geval dat een storing zou optreden.

Leg alle netsnoeren en kabels zodanig weg dat ze niet in de war kunnen raken

Personen zouden gewond kunnen raken wanneer iemand over een kabel zou struikelen en zo het apparaat zou doen vallen of omvallen.

Ga niet boven op het apparaat staan en plaats er geen zware voorwerpen op

Anders riskeert u gewond te raken wanneer het apparaat omvalt of valt.

Steek een stekker nooit met natte handen in het stopcontact of trek hem niet uit met natte handen

Anders krijgt u mogelijk een elektrische schok.

Koppel alle snoeren/kabels los voor u het apparaat verplaatst

Trek de stekker uit het stopcontact en trek alle kabels van externe apparaten uit voordat u het apparaat verplaatst.

⚠ OPGELET**Voorzorgsmaatregelen bij het verplaatsen van dit apparaat**

Houd u aan de onderstaande voorzorgsmaatregelen als u het instrument moet verplaatsen. Er zijn minstens twee personen nodig om het apparaat veilig op te tillen en te verplaatsen. Het apparaat dient voorzichtig behandeld en altijd horizontaal gehouden te worden. Zorg ervoor dat u het apparaat goed vasthoudt om uzelf tegen verwondingen en het instrument tegen beschadigingen te beschermen.

- Koppel het netsnoer los.
- Koppel alle kabels van externe apparaten los.

Trek de stekker uit het stopcontact vooraleer het apparaat te reinigen

Wanneer de stekker niet uit het stopcontact is verwijderd, riskeert u een elektrische schok.

Trek de stekker uit het stopcontact als er gevaar voor bliksem dreigt

Wanneer de stekker niet uit het stopcontact is verwijderd, riskeert u een defect te veroorzaken of een elektrische schok te krijgen.

Voorzorgsmaatregelen betreffende de fantoomvoeding

Schakel altijd de fantoomvoeding uit wanneer u een ander apparaat dat fantoomvoeding nodig heeft dan de condensatormicrofoons aansluit. U kunt schade veroorzaken als u per ongeluk de fantoomvoeding aansluit op de dynamische microfoons, audioweergaveapparaten of andere apparaten die geen dergelijke voeding nodig hebben. Controleer de specificaties van de microfoon die u wilt gebruiken door de bijbehorende handleiding te lezen.

(De fantoomvoeding van dit instrument: 48 V DC, 10 mA Max)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

*1 FANTOM-6EX, FANTOM-7EX: KS-10Z/KS-12, FANTOM-8EX: KS-10Z/KS-12/KS-G8B

*2 Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie over het plaatsen van dit apparaat op een standaard.

Stroomtoevoer

- Sluit dit apparaat niet aan op een stopcontact dat tegelijkertijd door een elektrisch apparaat wordt gebruikt dat wordt aangedreven door een omvormer of een motor (zoals een koelkast, wasmachine, magnetron of airconditioner). Afhankelijk van de manier waarop elektrische apparaten worden gebruikt, kan ruis van de stroomvoorziening defecten aan dit apparaat of hoorbare ruis veroorzaken. Als het niet praktisch is om een apart stopcontact te gebruiken, plaats dan een ruisfilter tussen dit apparaat en het stopcontact.

Plaatsing

- Als u het apparaat gebruikt in de buurt van eindversterkers (of andere apparatuur met grote transformatoren), kan dit gezoem veroorzaken. Om dit probleem te verhelpen kunt u de richting waarin het apparaat is geplaatst wijzigen of het apparaat verder van de storingsbron plaatsen.
- Dit apparaat kan de radio- en televisieontvangst verstoren. Gebruik dit apparaat niet in de buurt van dergelijke ontvangers.
- Er kan ruis ontstaan als draadloze communicatieapparaten, zoals mobiele telefoons, in de buurt van dit apparaat worden gebruikt. Dergelijke ruis kan ontstaan tijdens gesprekken of als een oproep wordt ontvangen of gemaakt. Verplaats dergelijke draadloze apparaten zodat ze zich op een grotere afstand van dit apparaat bevinden of schakel ze uit als u dergelijke problemen ervaart.
- Wanneer het apparaat naar een andere locatie wordt verplaatst waar de temperatuur en/of vochtigheid sterk verschilt, kunnen er waterdruppels (condens) ontstaan in het apparaat. Als u het apparaat in deze toestand probeert te gebruiken, kan dit schade of defecten veroorzaken. Voordat u het apparaat gebruikt, moet u het daarom enkele uren ongemoeid laten, tot de condens volledig is verdamp.
- Laat geen voorwerpen op het klavier liggen. Dat kan leiden tot defecten, zoals toetsen die geen signaal meer geven.
- Afhankelijk van het materiaal en de temperatuur van het oppervlak waarop u het apparaat plaatst, kunnen de rubberen voetjes mogelijk het oppervlak verkleuren of ontsieren.
- Plaats geen verpakkingen of andere zaken die vloeistof bevatten op dit apparaat. Veeg vloeistof vlieg weg met een zachte, droge doek wanneer deze op het oppervlak van het apparaat wordt gemorst.

Onderhoud

- Gebruik geen benzine, verdunningsmiddelen, alcohol of oplosmiddelen om verkleuring en vervorming te voorkomen.

Onderhoud van het klavier

Alleen FANTOM-8EX

- Schrijf nooit op het klavier met een pen of andere voorwerpen. Breng geen stempels of andere markeringen aan op het instrument. Inkt zal in de groeven aan het oppervlak sijpelen en kan dan niet meer worden verwijderd.
- Breng geen stickers aan op het klavier. Mogelijk kunt u stickers met sterke lijm niet meer verwijderen en de lijm kan bovendien verkleuring veroorzaken.
- Om hardnekkig vuil te verwijderen, kunt u een in de handel verkrijgbare klavierreiniger zonder schuurmiddel gebruiken. Begin met voorzichtig schoonwrijven. Als het vuil niet loskomt, kunt u geleidelijk aan harder gaan wrijven. Let er wel op dat u de toetsen niet beschadigt.

Reparatie en gegevens

- Maak voordat u het apparaat laat repareren een back-up van de gegevens die op het apparaat zijn opgeslagen of noteer de nodige gegevens op papier als u dat wilt. Tijdens de reparatie doen wij uiteraard ons uiterste best om de gegevens die op uw apparaat zijn opgeslagen, te behouden, maar er kunnen gevallen zijn waarbij de opgeslagen inhoud niet kan worden hersteld, bijvoorbeeld wanneer het fysieke geheugen beschadigd is geraakt. Roland kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het herstel van opgeslagen inhoud die verloren is gegaan.

Extra voorzorgsmaatregelen

- Gegevens die op het apparaat zijn opgeslagen, kunnen verloren gaan als gevolg van storingen aan het apparaat, onjuiste bediening van het apparaat, enzovoort. Bescherm uzelf tegen het onherstelbare verlies van gegevens en zorg ervoor dat u zeker een back-up maakt van de gegevens die erop zijn opgeslagen; of schrijf de benodigde informatie op indien u daar de voorkeur aan geeft.
- Roland kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het herstel van opgeslagen inhoud die verloren is gegaan.
- Ga zorgvuldig te werk bij het gebruik van de knoppen, schuifknoppen of andere bedieningselementen van het apparaat en bij het gebruik van ingangen en aansluitingen. Als u ruw omgaat met de apparatuur, kan dit defecten veroorzaken.
- Voer nooit druk uit op het display en sla er nooit tegen.
- Neem de stekker vast als u kabels loskoppelt; trek nooit aan de kabel zelf. Op die manier vermijdt u kortsluitingen of schade aan de inwendige elementen van de kabel.
- Tijdens normale werking zal een kleine hoeveelheid warmte uit het apparaat vrijkomen.
- Om te vermijden dat andere apparaten in de buurt verstoord raken, moet u het apparaatvolume op redelijke niveaus houden.
- Het geluid van aangeslagen toetsen en de trillingen geproduceerd door het bespelen van een instrument kunnen sterker dan verwacht worden overgedragen via de vloer of de muren. Zorg ervoor dat u anderen in uw omgeving niet stoort.
- Bij het weggooien van de kartonnen verpakking of het opvulmateriaal waarin dit apparaat is verpakt, dient u de afvalverwerkingsvoorschriften in acht te nemen die op uw plaats van toepassing zijn.
- Gebruik geen verbindingkabels met een ingebouwde weerstand.

Externe geheugens gebruiken

- Houd rekening met de volgende voorzorgsmaatregelen wanneer u externe geheugenapparaten gebruikt. Volg bovendien zorgvuldig alle voorzorgsmaatregelen van het externe geheugenapparaat.
- Verwijder het apparaat niet terwijl het aan het lezen/schrijven is.
- Om schade als gevolg van statische elektriciteit te voorkomen, moet u zorgen dat alle statische elektriciteit van uw eigen lichaam is ontladen voordat u het apparaat aanraakt.

Intellectueel eigendomsrecht

- Het opnemen van audio of video, kopiëren, wijzigen, distribueren, verkopen, leasen, uitvoeren of uitzenden van materiaal onder auteursrecht (muziek, video's, uitzendingen, liveoptredens enzovoort) dat geheel of gedeeltelijk eigendom is van een derde, is wettelijk niet toegestaan zonder de toestemming van de auteursrechteligenaar.
- Gebruik dit apparaat niet voor doeleinden die de auteursrechten van een derde kunnen schenden. Wij kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor schendingen van auteursrechten van derden door uw gebruik van dit apparaat.
- De auteursrechten op de inhoud van dit product (golfvormgegevens van het geluid, stijlgegevens, begeleidende patronen, frasegegevens, audioloops en beeldgegevens) zijn voorbehouden door Roland Corporation.
- Kopers van dit product hebben toestemming de betreffende inhoud (behalve nummergegevens zoals demonummers) te gebruiken voor het aanmaken, uitvoeren, opnemen en verdelen van originele muziekuitvoeringen.
- Kopers van dit product hebben GEEN toestemming om de betreffende inhoud in de oorspronkelijke of een gewijzigde vorm aan het apparaat te onttrekken met als doel het verspreiden van een opgenomen medium met de betreffende inhoud of het ter beschikking stellen van deze inhoud via een computernetwerk.
- ASIO is een handelsmerk en software van Steinberg Media Technologies GmbH.
- Dit product gebruikt de opensource-licentiesoftware (GPL/LGPL). U hebt het recht om de broncode voor deze opensource-licentiesoftware aan te schaffen, te wijzigen en te distribueren. U kunt de broncode van de opensource-licentie die in dit product wordt gebruikt, verkrijgen door deze van de volgende website te downloaden: <https://www.roland.com/support/>
- Dit product bevat het met eParts geïntegreerde softwareplatform van eSOL Co., Ltd. eParts is een handelsmerk van eSOL Co., Ltd. in Japan.
- Dit product gebruikt de broncode van µT-Kernel onder T-License 2.0 van het T-Engine Forum (www.tron.org).
- Roland en SuperNATURAL zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van de Roland Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.
- De bedrijfsnamen en productnamen in dit document zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.
- Apple Logic Pro X, Garage Band en Mainstage zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Apple Inc.

Controller	Uitleg						
[USB AUDIO] IN/OUT-knop	Hiermee wisselt u de functie van de USB AUDIO-schuifregelaar tussen ingang en uitgang of schakelt u de USB AUDIO-functie uit. Druk op de [USB AUDIO] IN/OUT-knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om te schakelen tussen rood (opgelicht), groen (opgelicht) en uit. <table> <tr> <td>Licht rood op</td><td>USB audio-uitvoerniveau</td></tr> <tr> <td>Licht groen op</td><td>USB audio-invoerniveau</td></tr> <tr> <td>Gedoofd</td><td>Hiermee schakelt u de functie in en uit.</td></tr> </table>	Licht rood op	USB audio-uitvoerniveau	Licht groen op	USB audio-invoerniveau	Gedoofd	Hiermee schakelt u de functie in en uit.
Licht rood op	USB audio-uitvoerniveau						
Licht groen op	USB audio-invoerniveau						
Gedoofd	Hiermee schakelt u de functie in en uit.						
[USB AUDIO]-schuifregelaar	Hiermee regelt u het ingangs- en uitgangsniveau van USB AUDIO.						

3 Algemeen gedeelte

Controller	Uitleg
[WRITE]-knop	Het WRITE-scherm verschijnt. Hiermee slaat u een scene of klank op.
[MASTER FX]-knop	Het TFX ZOOM EDIT-scherm verschijnt. Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op deze knop drukt, verschijnt het MASTER FX-rootingscherm voor het toetsenbereik.
[ANALOG FILTER]-knop	Hiermee opent u het analoge filterscherm.
[MOTIONAL PAD]-knop	Het MOTIONAL PAD-scherm verschijnt.
[DAW CTRL]-knop	Hiermee kunt u dit apparaat gebruiken als een DAW-controller.
[MENU]-knop	Het MENU-scherm verschijnt.
Display	Geeft informatie weer afhankelijk van de bewerking.
FUNCTION-regelaars [E1]–[E6]	Deze wijzigen de parameterwaarden die onderaan het scherm worden weergegeven, en voeren de functies uit. U kunt deze knoppen zowel draaien als indrukken.
[TEMPO]-knop	Het TEMPO-scherm verschijnt. U kunt het tempo instellen door herhaaldelijk op de knop te drukken in het gewenste interval.
[SHIFT]-knop	Hiermee opent u het overeenkomstige bewerkingsscherm als u deze knop indrukt in combinatie met een andere knop.
[VALUE]-wiel	Hiermee kunt u een waarde wijzigen. Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en aan het wiel draait, verandert de waarde in grotere stappen.
[DEC] [INC]-knoppen	Hiermee kunt u een waarde wijzigen. Als u op een van deze knoppen drukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, wordt de waarde sneller gewijzigd. Als u op een van deze knoppen drukt terwijl u de andere ingedrukt houdt, verandert de waarde in grotere stappen.
Cursor-[▲] [▼] [◀] [▶]-knoppen	Hiermee verplaatst u de cursorpositie naar boven, naar onder, naar links en naar rechts. Met deze knoppen wisselt u ook tussen schermen.
[EXIT]-knop	Met deze knop keert u terug naar het vorige scherm of sluit u het geopende venster.
[ENTER]-knop	Hiermee kunt u een waarde bevestigen, een bewerking uitvoeren, of lijsten of andere items bekijken.

4 Scenegedeelte

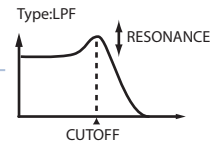
Controller	Uitleg
[SCENE SELECT]-knop	Het SCENE SELECT-scherm verschijnt. Hier kunt u een scene selecteren.
[SCENE CHAIN]-knop	Het SCENE CHAIN-scherm verschijnt. Hiermee kunt u scenes in een opgegeven volgorde oproepen.
[ZONE VIEW]-knop	Het ZONE VIEW-scherm verschijnt. Hier kunt u de status van elke zone controleren.
[SINGLE TONE]-knop	Hiermee roept u een pianogeluid op voor zone 1. Andere zones dan 1 zijn uitgeschakeld. OPMERKING Houd er rekening mee dat niet-opgeslagen scene-instellingen verloren gaan wanneer u op deze knop drukt.

5 OSC (Oscillator)-gedeelte

Controller	Uitleg
[TYPE]-regelaar	Hiermee geeft u het OSC-type op.
[VALUE]-regelaar	Hiermee kunt u OSC-gerelateerde instellingen maken.
[PARAM]-knop	Hiermee opent u het OSC-instellingscherm van het TONE EDIT ZOOM-scherm.

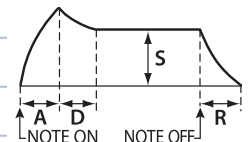
6 FILTER-gedeelte

Controller	Uitleg
[CUTOFF]-regelaar	Hiermee geeft u de cutoff-frequentie van het filter op.
[RESONANCE]-regelaar	Hiermee geeft u de resonantie van het filter op.
[FILTER TYPE]-knop	Hiermee geeft u het type filter op.
[PARAM]-knop	Hiermee opent u het FILTER-instellingscherm van het TONE EDIT ZOOM-scherm.



7 ENV/AMP-gedeelte

Controller	Uitleg
[PITCH ENV]-knop	Gebruik de [A] [D] [S] [R]-regelaars om de omhullende voor de toonhoogte (in tijd variërende veranderingen voor de toonhoogte) te bewerken.
[FILTER ENV]-knop	Gebruik de [A] [D] [S] [R]-regelaars om de omhullende voor het filter (in tijd variërende veranderingen voor de afsnijfrequentie) te bewerken.
[AMP ENV]-knop	Gebruik de [A] [D] [S] [R]-regelaars om de omhullende voor de versterker (in tijd variërende veranderingen voor het volume) te bewerken.
[A]-regelaar	Hiermee geeft u de attack-tijd van de omhullende op.
[D]-regelaar	Hiermee geeft u de decay-tijd van de omhullende op.
[S]-regelaar	Hiermee geeft u het sustain-niveau van de omhullende op.
[R]-regelaar	Hiermee geeft u de release-tijd van de omhullende op.
[AMP LEVEL]-regelaar	Hiermee regelt u het volume.
[PARAM]-knop	Het TONE EDIT-scherm wordt weergegeven overeenkomstig de selectiestatus van de [PITCH ENV]-, [FILTER ENV]- en [AMP ENV]-knoppen.



8 EFFECTS-gedeelte

Controller	Uitleg
[TYPE]-regelaar	Hiermee geeft u het MFX TYPE van de geselecteerde zone op.
[DEPTH]-regelaar	Hiermee geeft u de MFX DEPTH van de geselecteerde zone op.
[PARAM]-knop	Hiermee opent u het MFX-scherm van EFFECTS EDIT.

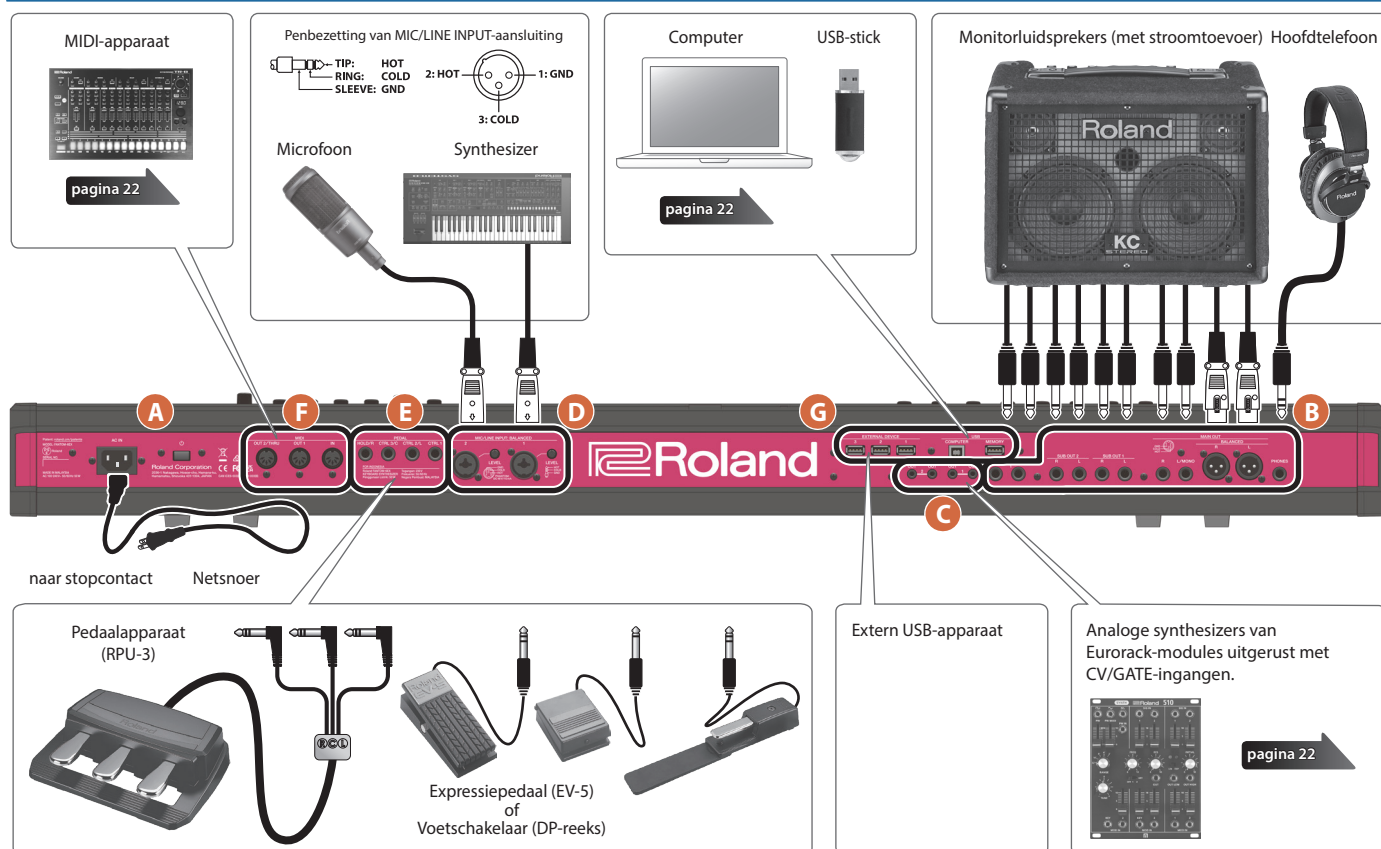
9 Sequencergedeelte

Controller	Uitleg
TONE CATEGORY-knoppen [1]–[16]	Hiermee selecteert u klanken in elke categorie. Afhankelijk van de situatie worden deze knoppen ook gebruikt voor andere dingen zoals TR-REC-invoer of als een keuzeschakelaar voor de SCENE CHAIN-functie.
[■STOP]-knop	Hiermee stopt u het afspelen of opnemen van het patroon of stopt u het afspelen van de groep of het nummer.
[▶PLAY]-knop	Hiermee speelt u het patroon, de groep of het nummer af.
[●REC]-knop	Hiermee schakelt u de stand-bystand voor opname in.
[TR-REC]-knop	Hiermee schakelt u TR-REC in. (p. 20)
[PATTERN]-knop	Het PATTERN-scherm verschijnt.
[GROUP]-knop	Het GROUP-scherm verschijnt.
[SONG]-knop	Het SONG-scherm verschijnt.
[RHYTHM PATTERN]-knop	Het RHYTHM PATTERN-scherm verschijnt.

10 Padgedeelte

Controller	Uitleg
[HOLD]-knop	Hiermee schakelt u Hold in en uit (zodat het geluid blijft doorklinken zelfs nadat u de pad hebt losgelaten).
[BANK]-knop	Hiermee wisselt u de padbank.
[CLIP BOARD]-knop	Hiermee kunt u een sample van de ene naar de andere pad verplaatsen of kopiëren.
[PAD MODE]-knop	Hiermee geeft u de functies op die aan de pads worden toegewezen. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op deze knop om het bewerkingsscherm voor de huidige geselecteerde padmodus en gerelateerde schermen te openen.
[SAMPLING]-knop	Hiermee kunt u samplen.
Pads [1]–[16]	Hiermee speelt u de samples af die aan elke pad zijn toegewezen. U kunt padmodusinstellingen maken om verschillende functies aan de pads toe te wijzen.

Achterpaneel (aansluiting van de externe apparatuur)



* Zet het volume altijd helemaal op nul en schakel alle apparaten uit voordat u aansluitingen maakt om defecten of storingen aan de apparatuur te voorkomen.

A Stroomtoevoer

Controller	Uitleg
[POWER]-schakelaar	Deze schakelaar schakelt het apparaat in/uit. Sluit het meegeleverde netsnoer aan op deze aansluiting.
AC IN-aansluiting	Zet het volume altijd lager en schakel alle apparaten uit voordat u aansluitingen maakt om defecten en storingen van de apparatuur te voorkomen.

B OUTPUT-aansluiting

Controller	Uitleg
PHONES-aansluiting	Op deze aansluiting kan een hoofdtelefoon worden aangesloten. Zelfs wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten, zal een audiosignaal worden verzonden via de OUTPUT-aansluitingen en de BALANCED OUT-aansluitingen.
MAIN OUT-aansluiting (L, R) (gebalanceerd)	Dit zijn gebalanceerde uitgangen voor audiosignalen. Sluit deze aan op uw mengpaneel.
MAIN OUT-aansluiting (L/MONO, R)	Dit zijn uitgangen voor audiosignalen. Sluit deze aan op uw versterker. Als u uitvoert in mono, sluit u de L/MONO-aansluiting aan.
SUB OUT 1-aansluiting (L, R)	Dit zijn uitgangen voor Sub Out-audio.
SUB OUT 2-aansluiting (L, R)	
ANALOG FILTER OUT-aansluiting (1, 2)	Deze voeren het geluid uit dat wordt doorgegeven via het gedeelte voor het analoge filter.

C CV/GATE-aansluitingen

Controller	Uitleg
GATE OUT-aansluiting (1, 2)	Met deze aansluitingen wordt het in- en uitschakelen van noten uitgevoerd. Ze leveren +5 V. Afhankelijk van de instellingen kunt u GATE OUT 2 ook gebruiken als CV OUT.
CV OUT-aansluiting (1, 2)	Deze aansluitingen voeren de toonhoogte uit. Als u een transposeerinstelling of instelling met betrekking tot de verandering van een octaaf hebt opgegeven, verandert het voltage afhankelijk van de instelling. Deze aansluitingen ondersteunen OCT/V (Hz/V) wordt niet ondersteund).

D INPUT-aansluiting

Controller	Uitleg
MIC/LINE INPUT-aansluitingen (1, 2) (gebalanceerd)	Sluit een microfoon, audioapparaat of externe synthesizer enz. aan op deze aansluitingen. Als u het geluidssignaal wilt invoeren van een extern apparaat dat is aangesloten op de MIC/LINE INPUT-aansluitingen, moet u AUDIO IN instellen op "ON" (dit is ingesteld op "OFF" als u dit instrument inschakelt). Druk vanuit [MENU] → <EFFECTS EDIT> → tabblad <AUDIO IN> op de [F1] (AUDIO IN)-regelaar om deze op "ON" te zetten. De MIC/LINE INPUT-aansluitingen ondersteunen stekkers van het type XLR en het type TRS. De aansluitingen van het type XLR ondersteunen 48 V fantoomvoeding zodat u condensatormicrofoons kunt aansluiten die gebruik maken van fantoomvoeding (fantoomvoeding: DC 48 V, 10 mA max.). Stereo-invoer via een TRS-stekker wordt niet ondersteund.
LEVEL-regelaar (1, 2)	Hiermee regelt u het ingangsniveau van de MIC INPUT-aansluiting.

E FOOT PEDAL-aansluiting

Controller	Uitleg
PEDAL-aansluiting (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Als u een voetschakelaar (apart verkrijgbaar: DP-reeks) aansluit op de HOLD/R-aansluiting, kunt u deze gebruiken als een demperpedaal. U kunt ook verschillende functies toewijzen aan de pedalen die zijn aangesloten op de CTRL 1-, CTRL 2/L- en CTRL 3/C-aansluitingen. Gebruik alleen het in deze handleiding beschreven expressiepedaal. Het aansluiten van een expressiepedaal van een ander type kan leiden tot defecten en/of schade aan het apparaat.

F MIDI-aansluiting

Controller	Uitleg
MIDI-aansluitingen (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	Deze aansluitingen worden gebruikt om externe MIDI-apparaten aan te sluiten, en om MIDI-berichten te versturen. De OUT 2/THRU-aansluiting kan ook worden gebruikt als MIDI THRU of MIDI OUT.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

G USB-poort

Controller	Uitleg
USB MEMORY-poort	Hier kunt u een in de handel verkrijgbare USB-stick aansluiten. We kunnen echter niet garanderen dat alle in de handel verkrijgbare USB-sticks zullen werken.
USB COMPUTER-poort	Sluit deze poort aan op uw computer om speelgegevens en audiosignalen over te dragen. • Gebruik geen USB-kabels die alleen zijn bedoeld om een apparaat op te laden. Kabels alleen bedoeld voor opladen, kunnen geen gegevens verzenden.
EXT DEVICE-aansluiting (1, 2, 3)	Sluit deze aan op een extern USB MIDI-apparaat.

Inleiding

De stroom inschakelen

* Wanneer alles correct is aangesloten, volgt u de onderstaande procedure om uw apparaat in te schakelen. Als u het apparaat in de verkeerde volgorde inschakelt, bestaat het risico op apparaatstoringen of -defecten.

1. Zet het volume van het apparaat op nul.

Zet ook het geluid van andere aangesloten externe apparaten op nul.

2. Druk op de [⏻]-schakelaar.

Het apparaat wordt ingeschakeld en de achtergrondverlichting van het display gaat aan.

3. Schakel de aangesloten externe apparaten in.

4. Regel het volume van de aangesloten externe apparaten.

5. Regel het volume van het apparaat.

De stroom uitschakelen

1. Zet het volume van het apparaat op nul.

Zet ook het geluid van andere aangesloten externe apparaten op nul.

2. Schakel de aangesloten externe apparaten uit.

3. Druk op de [⏻]-schakelaar.

Het apparaat is uitgeschakeld.

* Zet altijd het volume helemaal op nul voordat u het apparaat in- of uitschakelt. Zelfs als u het volume verlaagd hebt, hoort u mogelijk geluid wanneer u het apparaat in- of uitschakelt. Dit is normaal en wijst niet op een defect.

* Als u de stroom volledig moet uitschakelen, moet u eerst het apparaat uitzetten en dan het netsnoer van het stopcontact loskoppelen. Zie **“Als u het apparaat volledig wilt uitschakelen, trekt u de stekker uit het stopcontact”** (p. 2).

Het apparaat na een bepaalde tijd automatisch laten uitschakelen (Auto Off)

Dit apparaat wordt automatisch uitgeschakeld na een vooraf ingestelde tijdsspanne sinds het apparaat voor het laatst werd gebruikt om muziek af te spelen of sinds de knoppen of bedieningselementen van het apparaat voor het laatst werden gebruikt (Auto Off-functie).



Als u niet wilt dat het apparaat automatisch wordt uitgeschakeld, schakelt u de Auto Off-functie uit.

OPMERKING

- Niet-opgeslagen gegevens gaan verloren wanneer u het apparaat uitschakelt. Als u gegevens wilt behouden, moet u deze vooraf opslaan.
- Druk opnieuw op de aan/uit-knop om het apparaat weer in te schakelen.

De Auto Off-instelling veranderen

1. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

2. Raak <SYSTEM> aan.

Het SYSTEM-scherm verschijnt.

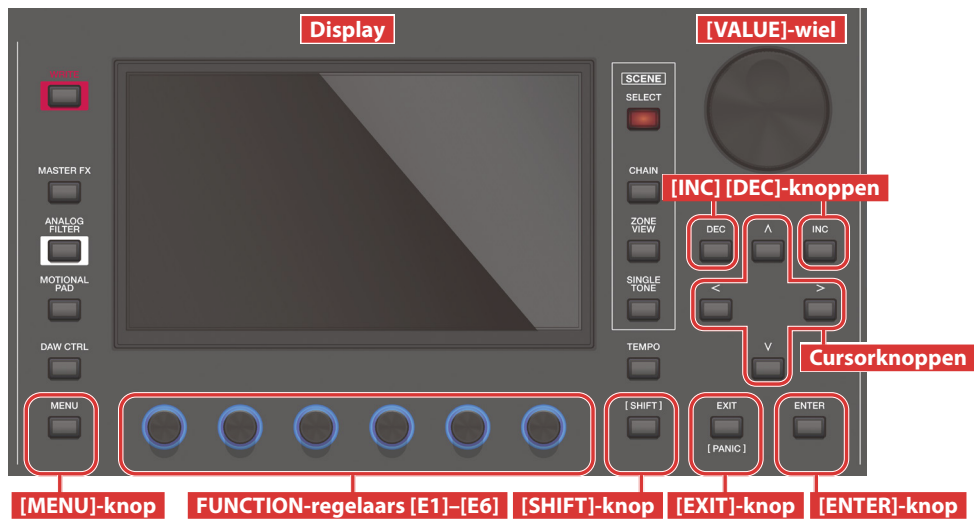
3. Raak <GENERAL> aan.

4. Selecteer “Auto Off” en wijzig de instelling.

Parameter	Waarde	Uitleg
Auto Off	Uit	Het apparaat zal niet automatisch worden uitgeschakeld.
	30 min	Het apparaat zal automatisch worden uitgeschakeld als het gedurende 30 minuten niet wordt gebruikt.
	240 min (standaard)	Het apparaat zal automatisch worden uitgeschakeld als het gedurende 240 minuten (vier uur) niet wordt gebruikt.

5. Als u de Auto Off-instelling wilt opslaan, drukt u op het System-scherm op de [WRITE]-knop.

Basisbediening



Een waarde bewerken

Gebruik de volgende methoden om de waarde van een instelling te wijzigen.

[INC] [DEC]-knoppen

Druk op de [INC]-knop om de waarde te verhogen; druk op de [DEC]-knop om de waarde te verlagen.

Doel	Bewerking
Een waarde voortdurend wijzigen	Houd de [DEC]-knop of de [INC]-knop ingedrukt.
Een waarde snel wijzigen	Houd de [INC]-knop ingedrukt en druk op de [DEC]-knop. Houd de [DEC]-knop ingedrukt en druk op de [INC]-knop.
Een waarde in grotere stappen wijzigen	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [DEC]-knop. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [INC]-knop.

[VALUE]-wiel

Draai het wiel met de wijzers van de klok mee om de waarde te verhogen, of draai het tegen de wijzers van de klok in om de waarde te verlagen.

Doel	Bewerking
Een waarde in grotere stappen wijzigen	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en draai het [VALUE]-wiel.

Display (aanraakscherm)

U kunt een aan/uit-pictogram, een regelaar-pictogram of een schuifregelaar-pictogram direct aanraken of slepen om een instelling in of uit te schakelen of een waarde te bewerken.

Numeriek venster

Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op de [ENTER]-knop drukt, verschijnt het numerieke venster. Hiermee kunt u op een handige manier een numerieke parameterwaarde direct invoeren vanaf het aanraakscherm.

OPMERKING

Sommige parameters ondersteunen geen numerieke invoer.

De cursor verplaatsen

Meerdere instelitems (parameters) of selectie-items worden weergegeven op één scherm of venster. Als u deze wilt bewerken met behulp van de [INC]/[DEC]-knoppen of het [VALUE]-wiel, verplaatst u de cursor naar de locatie van het item dat u wilt bewerken. Gebruik de volgende methoden om de cursor te verplaatsen.

Cursor- Δ [∇] [$\leftarrow$] [$\rightarrow$]-knoppen

Druk op een cursorknop om de cursor in de overeenkomstige richting te verplaatsen.

Doel	Bewerking
De cursor voortdurend verplaatsen	Houd de cursorknop ingedrukt.
De cursor snel verplaatsen	Houd één cursorknop ingedrukt en druk vervolgens op de cursorknop van de tegenovergestelde richting.

Display (aanraakscherm)

Door een parameterwaarde, regelaar-pictogram of schuifregelaar-pictogram op het scherm direct aan te raken, kunt u de cursor naar die locatie verplaatsen.

OPMERKING

Sommige pictogrammen verplaatsen de cursor niet.

De waarde bevestigen of annuleren

[ENTER]-knop

Gebruik deze knop om een waarde te bevestigen of een bewerking uit te voeren. Wanneer u de cursor verplaatst naar een klank of parameter en op de [ENTER]-knop drukt, verschijnt er een lijst waarmee u de instelling kunt wijzigen.

[EXIT]-knop

Met deze knop keert u terug naar het vorige scherm of sluit u het geopende venster.

Display (aanraakscherm)

<OK> of <SELECT> die worden weergegeven op een bevestigingsscherm hebben dezelfde functie als de [ENTER]-knop en <EXIT> heeft dezelfde functie als de [EXIT]-knop.

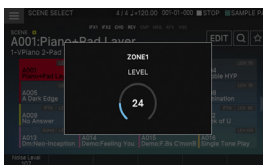
**[SHIFT]-knop**

Deze knop wordt gebruikt in combinatie met andere knoppen. Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op een andere knop drukt, gaat u naar het bijbehorende bewerkingsscherm voor de knop die u hebt ingedrukt (snelkoppeling).

FUNCTION-regelaars [E1]–[E6]

Deze regelaars voeren de functies uit die eraan zijn toegewezen in elk scherm, zoals bewerkingsschermen of bladerlijsten of tabbladen. Door op een regelaar te drukken, kunt u een waarde bewerken zoals bij de bediening van een knop.

Gebruik van regelaars en schuifregelaars



Wanneer u een regelaar of schuifregelaar gebruikt om een instelling te bewerken, verschijnt de bewerkte parameter en de waarde ervan in een pop-upschermbalk. Het pop-upschermbalk wordt automatisch gesloten na een bepaalde tijd. Sommige parameters geven geen pop-upschermbalk weer.

[MENU]-knop

Hiermee kunt u gedetailleerde instellingen maken voor een functie of kunt u systeeminstellingen maken. U kunt ook naar het menu-scherm te gaan door het $\llcorner$ pictogram in de linkerbovenhoek van het SCENE SELECT-scherm aan te raken.

Bedieningsprocedures in deze handleiding

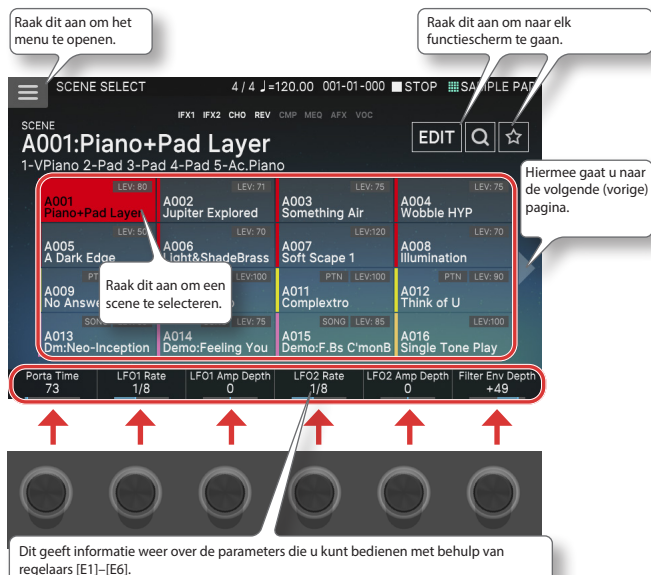
Op dit apparaat kunt u bewerkingen zoals "een waarde bewerken", "de cursor verplaatsen", "een waarde instellen/annuleren" of "naar een scherm gaan" op verschillende manieren uitvoeren, zoals eerder werd uitgelegd. (Bijvoorbeeld "knopbewerkingen", "aanraakschermbewerkingen", "wielbewerkingen"; enzovoort.) Om te voorkomen dat de opeenvolgende toelichtingen in deze handleiding te complex worden, worden niet altijd alle methoden beschreven, maar krijgt u een korte toelichting zoals "verplaats de cursor naar * en bewerk de waarde". Bij de werkelijke bediening kunt u een van de bovenstaande methoden gebruiken zoals u dat wenst.

Gebruik van het display

Het display van dit apparaat is een aanraakscherm. U kunt verschillende bewerkingen uitvoeren door het display aan te raken. Er zijn veel schermen, maar hier worden de meest gebruikte schermbewerkingen uitgelegd.

- Het is voldoende om het scherm lichtjes met uw vinger aan te raken om het aanraakscherm te bedienen. U kunt het aanraakscherm beschadigen als u te hard drukt of als u er met een hard voorwerp op drukt. Zet niet te veel kracht en gebruik alleen uw vinger om het scherm te bedienen.
- Tekst tussen [] verwijst naar knoppen die op het paneel worden weergegeven. Tekst tussen < > verwijst naar knoppen of regelaars die op het scherm worden weergegeven.

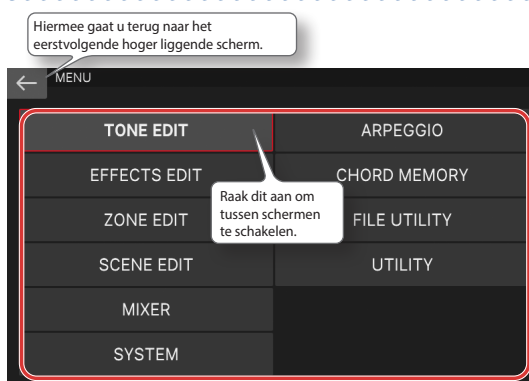
SCENE SELECT-scherm



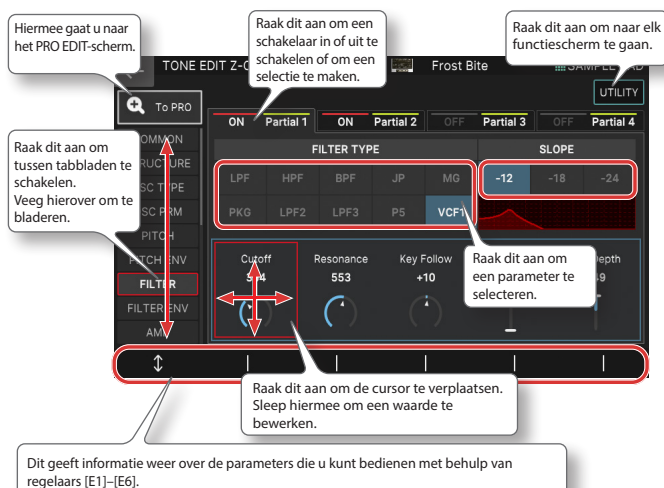
ZONE VIEW-scherm



MENU-scherm



TONE EDIT-scherm



RENAME-scherm

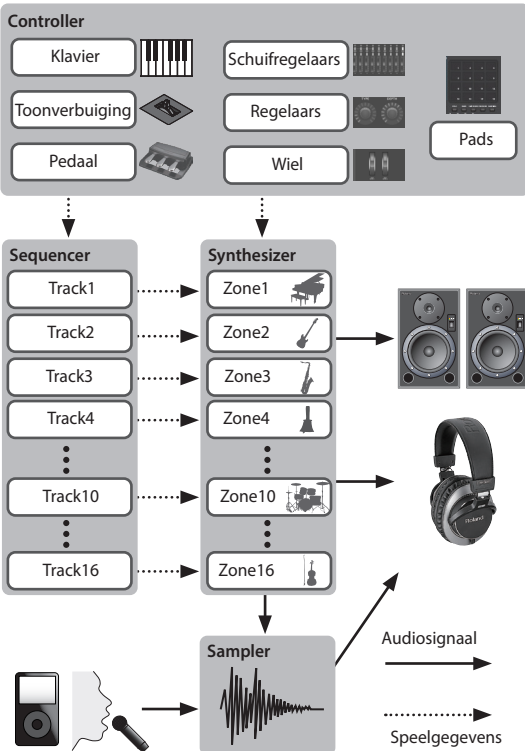
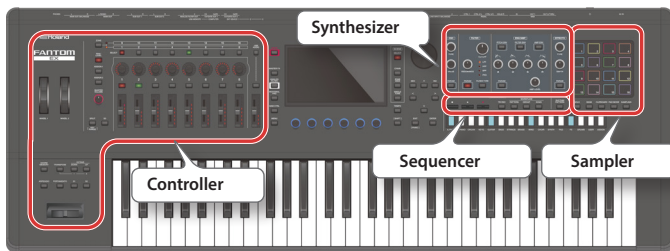


MEMO

Als u niet meer weet op welk scherm u zich bevindt, kunt u teruggaan naar het SCENE SELECT-scherm door verschillende keren op de [EXIT]-knop te drukken of door op de [SCENE SELECT]-knop te drukken.

Een overzicht van dit apparaat

Dit apparaat bestaat eigenlijk uit vier onderdelen: een controller, een synthesizer, een sequencer en een sampler.



Controller

Dit gedeelte omvat het klavier, de hendel voor toonverbuiging/modulatie, de wielen, de regelaars van het paneel, de schuifregelaars en de pedalen die zijn aangesloten op het achterpaneel. Wanneer u een speelbewerking uitvoert zoals het indrukken of loslaten van een toets of het indrukken van het demperpedaal, wordt de bewerking omgezet naar een MIDI-bericht en doorgestuurd naar de geluidsenGINE en een extern MIDI-apparaat.

Synthesizer

Dit is het gedeelte dat het geluid genereert en wijzigt. Als reactie op de speelgegevens van de controller produceert de synthesizer een audiosignaal dat wordt uitgestuurd vanaf de OUTPUT-aansluitingen en de PHONES-aansluiting.

Sequencer

Hiermee kunt u patronen maken met behulp van een MIDI-sequencer met 16 tracks. Klanken van de 16 zones in de scene kunnen met behulp van de 16 tracks direct worden opgenomen. Opnemen in realtime, opnemen in stappen en TR-REC zijn beschikbaar. U kunt patronen combineren om groepen te maken en om groepen in de gewenste volgorde te plaatsen om een nummer te maken.

Patroon

Dit is een eenheid van sequentiegegevens die speelgegevens opneemt voor een afzonderlijke klank. Een track kan maximaal acht patronen bevatten. U kunt maximaal 64 maten in één patroon opnemen.

Groep

Hiermee neemt u een combinatie van patronen voor elke track op. U kunt maximaal 16 groepen in één scene maken.

Nummer

Door groepen in de gewenste volgorde te plaatsen, kunt u een nummer maken die deze volgorde opneemt. U kunt één nummer in één scene maken.

Sampler

Met het samplergedeelte kunt u het audioluid van uw klavierspel of het ingesproken geluid van een audioapparaat of microfoon opnemen (samen). U kunt de opgenomen sample afspelen door op een pad te drukken.

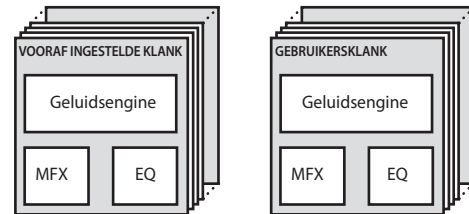
Sample

Dit is een stukje gesampled geluid. Voor elke sample kunt u looping en andere instellingen opgeven en deze aan een pad toewijzen.

Geluidseenheden

KLANK

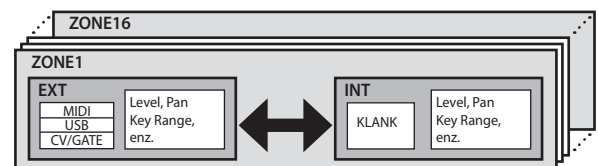
Een "klank" is de kleinste eenheid van geluid op dit apparaat. Een klank bestaat uit de combinatie van geluidsenGINE en effecten (MFX+EQ). Gebruik de klankcategorieknoppen [1]–[16] om klanken op categorie te selecteren.



U kunt een klank bewerken en deze vervolgens opslaan als een gebruikersklank. Sommige klanken zijn "drumkits" die een verzameling van geluiden van percussie-instrumenten bieden. In een drumkit hoort u verschillende geluiden van percussie-elementen afhankelijk van de toets (nootnummer) die u bespeelt.

ZONE

Dit is een container voor het afspelen van een klank. Als u een klank wilt afspelen, wijst u deze toe aan een zone. U kunt voor elke zone opgeven of deze op het klavier is aangesloten en u kunt instellingen maken zoals het toetsenbereik, het volume, de pan en de controllerontvangst. Er zijn 16 zones. Door zones te combineren, kunt u geluiden maken die uit meerdere klanken bestaan of kunt u basisspeelinstellingen (geluidsenGINE) voor elk nummer maken. U kunt ook specifieke zones gebruiken om een externe geluidsmodule (EXT ZONE) te bedienen in plaats van de interne geluidsenGINE.

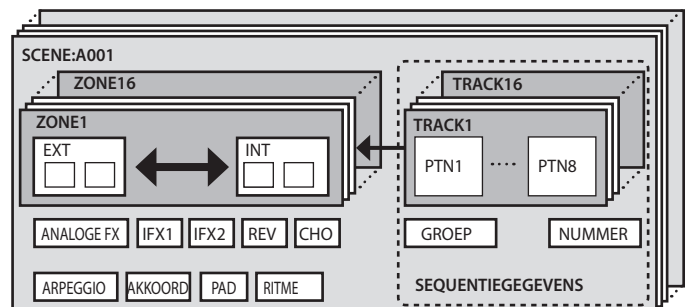


SCENE

Een scene bevat een favoriete speelstatus, inclusief instellingen voor elke zone (klank, MFX, volume, enzovoort), instellingen die gemeenschappelijk zijn voor alle zones (Reverb, Chorus, IFX, Analog Filter, enzovoort) en sequentiegegevens voor elke zone. U kunt een idee voor een nummer of een frase opslaan als een scene en u kunt scenes beheren door deze voor elk nummer te wisselen.

U kunt opgeslagen scenes vrij oproepen in het SCENE SELECT-scherm dat verschijnt na het opstarten.

Door de SCENE CHAIN-functie te gebruiken, kunt u scenes plaatsen en oproepen in de volgorde van de nummers die u live zult spelen of u kunt vaak gebruikte scenes verzamelen zodat u deze gemakkelijk weer kunt oproepen. (p. 15)



Een geluid selecteren (SCENE/KLANK)

Een scene selecteren

1. Druk op de [SCENE SELECT]-knop.

Het SCENE SELECT-scherm verschijnt.



2. Raak een scenepictogram op het scherm aan om de gewenste scene te selecteren.

Het pictogram van de geselecteerde scene is gekleurd.



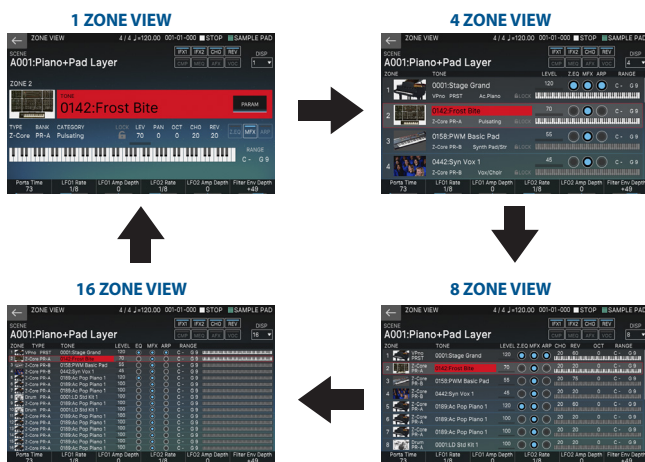
Zestien scenepictogrammen zijn op het scherm geordend als een raster van 4 x 4 en u kunt een van deze scenes selecteren. Door het ◀(▶)-pictogram aan de linker- of rechterkant van het scherm aan te raken, kunt u kiezen uit de vorige (of volgende) 16 scenes.

Een klank selecteren

1. Druk op de [ZONE VIEW]-knop.

Het ZONE VIEW-scherm verschijnt.

Telkens wanneer u op de [ZONE VIEW]-knop drukt, verandert het VIEW-nummer (het aantal zones dat tegelijkertijd worden weergegeven).

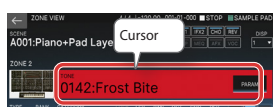


2. Druk op een ZONE SELECT-knop [1]–[8] om de zone te selecteren die u wilt bedienen.

Om zones 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 1-8/9-16]-knop om van groep te wisselen en vervolgens drukt u op een ZONE SELECT [1]–[8]-knop.

3. Druk op een klankcategorieknop [1]–[16] om het klanktype (de klankcategorie) te selecteren.

4. Verplaats de cursor naar de klanknaam (het nummer) en gebruik het [VALUE]-wiel of de [INC]/[DEC]-knoppen om een klank te selecteren.



- Wanneer de cursor zich op de klanknaam (het nummer) bevindt, wordt de "TONE LIST" (lijst met klanken) weergegeven wanneer u op de [ENTER]-knop drukt.

Zones over elkaar leggen (Layer)

- Druk op de ZONE INT/EXT-knop van de zones die u over elkaar wilt leggen, zodat ze rood oplichten.
- Van de zones die zijn opgelicht, drukt u op de ZONE SELECT-knop van een zone om dit als de huidige zone op te geven.

Als u op het klavier speelt, klinken de zones die rood oplichten als layers.

OPMERKING

Zones waarvan de ZONE INT/EXT-knop groen is opgelicht, bedienen een externe MIDI-geluidsmodule. Om naar de interne geluidsenigine over te schakelen, houdt u de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de overeenkomstige ZONE [INT/EXT]-knop zodat de knop rood oplicht (INT-instelling).

Het klavier in twee gebieden verdelen (Split)

1. Druk op de [SPLIT]-knop om deze te doen oplichten.

Het hoge gebied speelt de zone 1-klank en het lage gebied speelt de zone 4-klank.

2. Om het splitsen te annuleren, drukt u op de [SPLIT]-knop om deze te doven.

Wanneer u het splitsen annuleert, worden de hoge en lage gebieden (KEY RANGE) gereset en keren deze terug naar de Layer-status.

Het splitspunt van het klavier wijzigen

1. Terwijl u de [SPLIT]-knop ingedrukt houdt, drukt u op de toets die het nieuwe splitspunt moet worden.

Het splitspunt wordt weergegeven.

Wanneer u de [SPLIT]-knop loslaat, zult u terugkeren naar het vorige scherm.

De splitspuntoets behoort tot het ZONE 1-gebied.

MEMO

- Als u de klank van het bovenste toetsenbereik wilt wijzigen, drukt u op ZONE SELECT [1]. Als u de klank van het onderste toetsenbereik wilt wijzigen, drukt u op ZONE SELECT [4]. Selecteer vervolgens een klank.
- Door de KEY RANGE-functie te gebruiken, kunt u het toetsenbereik voor elke zone vrij opgeven.

Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een halve toon (Transpose)

1. Houd de [TRANPOSE]-knop ingedrukt en druk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.

- U kunt deze instelling aanpassen in een bereik van -5 tot +6 halve tonen.
- Om terug te gaan naar de oorspronkelijke instelling, houdt u de [TRANPOSE]-knop ingedrukt en drukt u tegelijk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.

Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (Octave)

1. Druk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.

- U kunt deze instelling voor maximaal ± 3 octaven wijzigen.
- Als u de oorspronkelijke instelling wilt herstellen, drukt u tegelijk op de OCTAVE [DOWN]- en [UP]-knop.

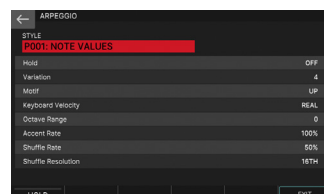
Arpeggio's spelen

De arpeggiator is een functie die automatisch een arpeggio produceert op basis van de toetsen die u indrukt.

1. Zet in ZONE VIEW ARP in op "ON" voor de toepasselijke zone.



2. Druk op de [ARPEGGIO]-knop om deze te doen branden.



3. Speel een akkoord op het klavier.

Afhankelijk van de noten van het akkoord dat u speelt, begint een arpeggio te spelen voor de zones die zijn ingeschakeld.

4. Verplaats de cursor naar "STYLE" en wijzig de stijl.

Het arpeggio verandert afhankelijk van de geselecteerde stijl.

5. Als u deze functie wilt uitschakelen, drukt u opnieuw op de [ARPEGGIO]-knop om deze te doven.

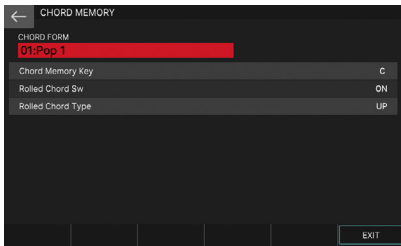
MEMO

Als u deze functie gebruikt in combinatie met de Chord Memory-functie, kunt u eenvoudig een reeks verschillende arpeggiogeluiden spelen met slechts één vingert.

Akkoorden spelen (Chord Memory)

Chord Memory is een functie die een vooraf geregistreerde akkoordvorm laat klinken wanneer u één noot op het klavier speelt.

1. Druk op de [CHORD MEMORY]-knop om deze te doen branden.



2. Bespeel het klavier.

Er wordt een akkoord gespeeld volgens de huidige geselecteerde akkoordvorm.

3. Verplaats de cursor naar "CHORD FORM" en wijzig de akkoordvorm. De manier waarop het akkoord wordt gespeeld, verandert.
4. Als u deze functie wilt uitschakelen, drukt u opnieuw op de [CHORD MEMORY]-knop om deze te doven.

Ritmepatronen selecteren/spelen

U kunt op dit apparaat spelen terwijl er een ritmepatroon wordt afgespeeld.

1. Druk op de [RHYTHM PATTERN]-knop.

Het RHYTHM PATTERN-scherm verschijnt.



2. Verplaats de cursor naar "RHYTHM GROUP".
3. Gebruik het [VALUE]-wiel om een ritmegroep te selecteren.
4. Raak <Intro>-<Ending> aan om het ritmepatroon te selecteren dat u wilt afspelen.

Het ritmepatroon wordt afgespeeld.

MEMO

Als u wilt stoppen, raakt u het pictogram aan van het ritmepatroon dat wordt afgespeeld.

Het tempo veranderen

1. Druk op de [TEMPO]-knop om naar het TEMPO-scherm te gaan.
2. Gebruik het [VALUE]-wiel om het tempo te wijzigen.

MEMO

U kunt het tempo opgeven door op de [TEMPO]-knop te drukken in de gewenste timing (slagtempo). Druk drie keer of meer in kwartnootintervallen van het gewenste tempo.

De schuifregelaars en controleregelaars gebruiken

1. Gebruik de [ZONE 1-8/9-16]-knop om de zones (ZONE1-ZONE8/ZONE9-ZONE16) die u wilt bedienen, te wisselen.
2. Druk op een functieselectieknop om de parameter te selecteren die u wilt bedienen.

Knop	Uitleg
[PAN/LEVEL]-knop	De controleregelaars regelen de pan van elke zone en de schuifregelaars regelen het volume van elke zone.
[ASSIGN1]-knop [ASSIGN2]-knop	U kunt de controleregelaars en schuifregelaars gebruiken om de parameters te regelen die vooraf aan de scene of het systeem zijn toegewezen. Met ASSIGN1 kunt u de parameters regelen die voor elke scene zijn toegewezen. Met ASSIGN2 kunt u de parameters regelen die voor het systeem zijn toegewezen.

3. Verplaats de controleregelaars en schuifregelaars.

Het geluid wordt gewijzigd afhankelijk van de toegewezen functie (zoals pan of volume).

MEMO

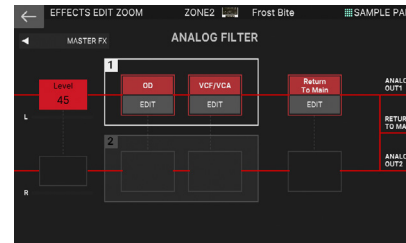
U kunt de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op de [ASSIGN1]- of [ASSIGN2]-knop drukken om het bewerkingsscherm voor het toewijzen van parameters te openen. Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie.

Het analoge filter gebruiken

Dit apparaat is uitgerust met een analoge filter zodat u kunt genieten van diverse geluidsontwerpmogelijkheden.

1. Druk op de [ANALOG FILTER]-knop.

Het Analog Filter-scherm verschijnt.



2. Raak <EDIT> aan.

Het ANALOG FILTER-bewerkingsscherm verschijnt.



3. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.

Gedeelte	Uitleg
OVERDRIVE	Regelt de hoeveelheid vervorming.
FILTER	Dit is een analoge filter met vijf typen.

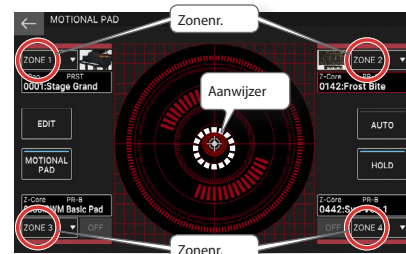
Het volume van meerdere zones tegelijkertijd wijzigen (Motional Pad)

Met de Motional Pad-functie kunt u het volume van vier zones tegelijkertijd wijzigen door op het scherm te slepen. Door de Motional Pad-functie te gebruiken, kunt u diverse toonveranderingen produceren met behulp van één vinger.

1. Druk op de [MOTIONAL PAD]-knop.

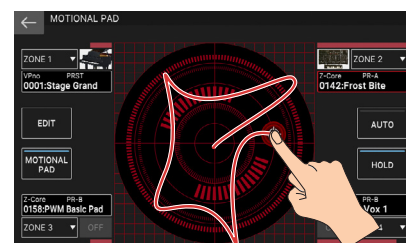
Het MOTIONAL PAD-scherm verschijnt.

De nummers van de zones die worden gebruikt met de Motional Pad-functie, worden weergegeven in de zonenummergebieden in de vier hoeken van het scherm. Als een toepasselijke zone is uitgeschakeld, drukt u op de ZONE INT/EXT-knop [1]-[8] om de zone in te schakelen.



2. Sleep de cirkel (aanwijzer) in het midden van het scherm om de positie ervan te wijzigen.

De volumebalans van de vier zones verandert afhankelijk van de positie van de aanwijzer en het geluid verandert in realtime.



Bewerken

Een zone bewerken

Er zijn 16 zones en u kunt instellingen, zoals volume (Level), equalizer (EQ) en toetsenbereik (KBD), opgeven voor elke zone.

1. Selecteer een scene.

2. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

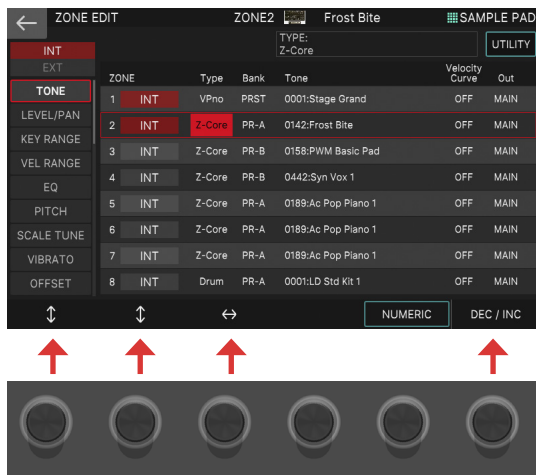
3. Raak <ZONE EDIT> aan.

Het ZONE EDIT-scherm verschijnt.

4. Druk op een ZONE SELECT-knop [1]–[8] om de zone te selecteren die u wilt bedienen.

Om een zone 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 1-8/9-16]-knop om van groep te wisselen en vervolgens drukt u op een [1]–[8]-knop.

5. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.



U kunt regelaars [E1]–[E6] gebruiken om te bladeren tussen tabbladen, de cursor te verplaatsen en parameters direct te bewerken.

OPMERKING

De wijzigingen die u maakt in de zone-instellingen zijn tijdelijk. Als u het apparaat uitschakelt of een andere zone selecteert, gaan de wijzigingen verloren.

Als u de bewerkte instellingen wilt behouden, moet u de scene opslaan (p. 15).

MEMO

Raadpleeg de "Parameter Guide" (PDF) voor meer informatie over de parameters.

Een klank bewerken

U kunt als volgt een klank bewerken.

1. Zoals beschreven in de procedure "Een klank selecteren" (p. 12) selecteert u de klank die u wilt bewerken.

2. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

3. Raak <TONE EDIT> aan.

Het TONE EDIT ZOOM-scherm verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.

U kunt regelaars [E1]–[E6] gebruiken om te bladeren tussen tabbladen en parameters direct te bewerken.

MEMO

- U kunt tussen tabbladen schakelen om diverse parameterwaarden te bewerken.
- Voor meer gedetailleerde bewerkingen gebruikt u het TONE EDIT PRO-scherm. Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie.
- Raadpleeg de "Parameter Guide" (PDF) voor meer informatie over de klankparameters.
- Naast bewerkingen in het TONE EDIT ZOOM-scherm kunt u een klank ook direct bewerken met behulp van de regelaars en knoppen van het OSC-gedeelte, het FILTER-gedeelte en het ENV/AMP-gedeelte aan de rechterkant van het paneel (p. 5).

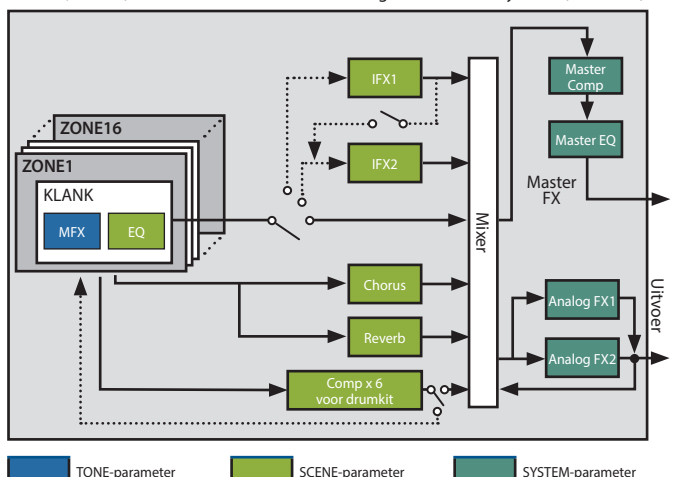


OPMERKING

De wijzigingen die u maakt in de klankinstellingen zijn tijdelijk. Als u het apparaat uitschakelt of een andere klank selecteert, gaan de wijzigingen verloren. Als u de bewerkte instellingen wilt behouden, slaat u de klank op (p. 15).

De effecten bewerken

Dit apparaat is uitgerust met een grote verscheidenheid aan effecten, waaronder een effect voor elke klank (MFX), effecten die kunnen worden ingesteld voor elke scene (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb) en effecten die kunnen worden ingesteld voor het systeem (Master FX).



Het effect van de klank bewerken (MFX)

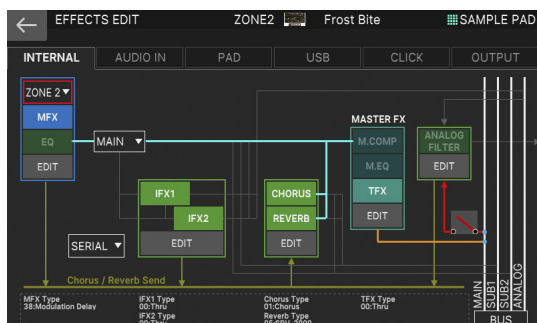
Hier leest u hoe u het effect van de klank (MFX) kunt bewerken.

1. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

2. Raak <EFFECTS EDIT> aan.

Het EFFECTS EDIT-scherm verschijnt.



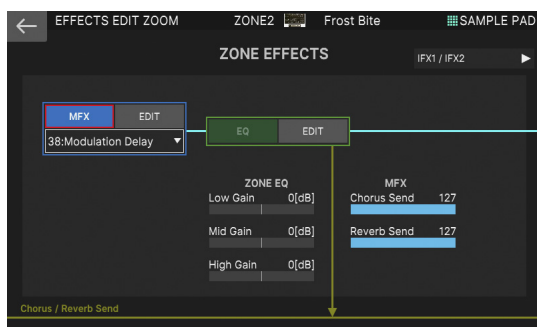
Het MFX in- en uitschakelen

1. Raak op het scherm <MFX> aan om dit in en uit te schakelen.

De MFX-parameters bewerken

1. Raak in het MFX-gedeelte <EDIT> aan.

Het EFFECTS EDIT (ZOOM)-scherm verschijnt.



2. Raak in het MFX-gedeelte <EDIT> aan.

Het MFX EXIT ZOOM-scherm voor MFX verschijnt.



3. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.

U kunt de regelaars [E1]–[E6] gebruiken om de cursor te verplaatsen of de parameters direct te bewerken.

OPMERKING

De bewerkingen die u uitvoert in de effectinstellingen zijn tijdelijk. Ze gaan verloren als u het apparaat uitschakelt of een andere scene of klank selecteert. Als u de wijzigingen die u hebt gemaakt, wilt behouden, moet u de klank, scene of systeeminstellingen opslaan.

MEMO

- Naast het bewerken van de effectinstellingen op het scherm kunt u ze ook bewerken met behulp van de regelaars en knoppen van het EFFECTS-gedeelte aan de rechterkant van het paneel (p. 5).
- Raadpleeg de "Parameter Guide" (PDF) voor meer informatie over de parameters.

Een scene of klank opslaan

De bewerkte zone- en klankinstellingen en de opgenomen gegevens zijn tijdelijk. Ze gaan verloren als u het apparaat uitschakelt of een andere scene of klank selecteert. Als u uw bewerkte instellingen of opgenomen gegevens wilt houden, slaat u deze als volgt op.

OPMERKING

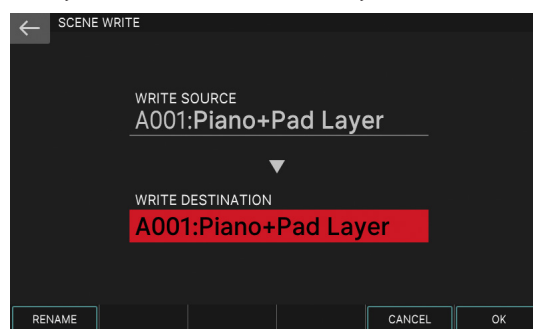
Wanneer u de gegevens opslaat, worden de gegevens die zich eerder in de opslagbestemming bevonden, overschreven.

1. Druk op de [WRITE]-knop.

Het WRITE MENU-scherm verschijnt.

2. Raak het item aan dat u wilt opslaan.

Als u bijvoorbeeld <SCENE> aanraakt, verschijnt het SCENE WRITE-scherm.



3. Als u de naam wilt wijzigen, raakt u <Rename> aan en bewerkt u de naam.

Nadat u de naam hebt gewijzigd, raakt u <OK> aan om het venster te sluiten.

4. Gebruik het [VALUE]-wiel of de [DEC] [INC]-knoppen om de opslagbestemming te selecteren.

5. Raak <OK> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

6. Raak <OK> aan.

De gegevens worden opgeslagen.

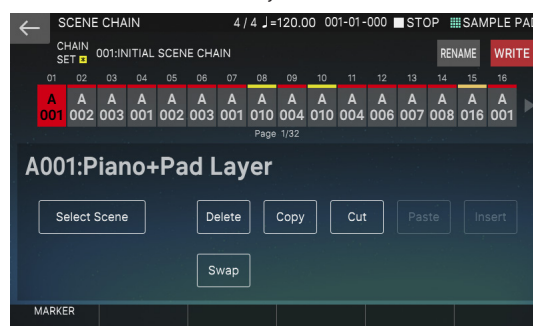
Scenes oproepen in de volgorde van nummers (Scene Chain)

Gebruik de SCENE CHAIN-functie wanneer u scenes wilt oproepen in de volgorde van de nummers die u live zult spelen.

Met een Scene Chain kunt u de gewenste volgorde opgeven van de scenes die u zult gebruiken, zonder het nummer van de scenes zelf te wijzigen. De volgorde van de scenes kan als een chainset worden opgeslagen en door de chainset te wisselen, kunt u de volgorde van de scenes wijzigen.

1. Druk op de [SCENE CHAIN]-knop.

Het SCENE CHAIN-scherm verschijnt.



2. Raak de "CHAIN SET"-naam aan en wissel de chainset.

Met een chainset kunt u de volgorde van scenes registreren. Dit is een handige manier om geluiden te ordenen in de volgorde waarin u deze zult spelen. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [▲] [▼]-cursorknoppen om de chainsetinstellingen te bewerken.

3. Druk op een klankcategorieknoop [1]–[16] om een scene te selecteren.

De 16 scenes die horizontaal op het scherm zijn gerangschikt, komen overeen met de klankcategorieknoppen [1]–[16].

- U kunt ook een scene selecteren door een scenepictogram op het scherm direct aan te raken.
- Door het "◀"- of "▶"-pictogram aan de linker- of rechterkant van de scenepictogrammen aan te raken, kunt u de vorige (of volgende) 16 scenes selecteren.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Sampler

Met dit apparaat kunt u het audiogeluid van uw klavier of het invoergeluid van een audioapparaat of microfoon opnemen (sampleren). U kunt de opgenomen sample afspelen door op een pad te drukken.

Een sample afspelen door op een pad te drukken

Hier leest u hoe u pads [1]–[16] kunt gebruiken om geluiden die u gesampled hebt, af te spelen. (Sample Pad-functie)

Selecteer vooraf "SAMPLE PAD" als de padfunctie zoals beschreven in "Handige functies toewijzen aan de pads (PAD MODE)" (p. 16).

1. Druk op een pad [1]–[16].



Er wordt een sample afgespeeld.

U kunt op meerdere pads drukken om deze tegelijk af te spelen.

Een sample voortdurend herhalen (Hold)

1. Houd de pad ingedrukt en druk op de [HOLD]-knop.



De sample wordt voortdurend herhaald zelfs nadat u de pad hebt losgelaten. Als u de sample wilt stoppen, drukt u opnieuw op de pad.

OPMERKING

De [HOLD]-knop is alleen ingeschakeld voor samplegegevens waarvan de GATE-parameter is ingesteld op "ON".

Tussen banken schakelen

De samples worden toegewezen aan vier banken in eenheden van 16 samples. Wanneer u van bank wisselt, wisselen de samples die aan elke pad zijn toegewezen ook.

1. Druk op de [BANK]-knop.



2. Druk op een pad [1]–[4] om een bank te selecteren.

Wat te doen wanneer noten blijven hangen?

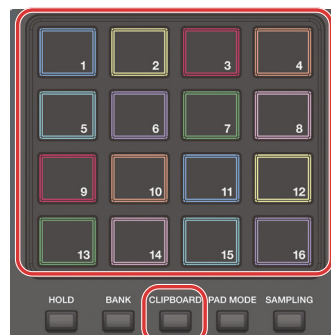
Druk vier keer snel na elkaar op de [HOLD]-knop. Hiermee worden alle geluiden gestopt die door de pads worden afgespeeld.

Samples verplaatsen/kopiëren

U kunt een sample verplaatsen of kopiëren naar een andere pad.

Een sample verplaatsen

1. Houd de pad ingedrukt van de sample die u wilt verplaatsen en druk op de [CLIP BOARD]-knop.



2. Houd de [CLIP BOARD]-knop ingedrukt en druk op de pad die als doel voor het verplaatsen dient.

De sample is verplaatst.

- * Als er een sample aanwezig is in de pad die u als doel voor het verplaatsen hebt gebruikt, verschijnt het bericht "Overwrite?". Druk op de [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

Een sample kopiëren

1. Houd de pad ingedrukt van de sample die u wilt kopiëren en druk op de [CLIP BOARD]-knop.

2. Houd de [CLIP BOARD]-knop ingedrukt en druk op de pad die als doel voor het kopiëren dient.

De sample is gekopieerd.

- * Als er een sample aanwezig is in de pad die u als doel voor het kopiëren hebt gebruikt, verschijnt het bericht "Overwrite?". Druk op de [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

Handige functies toewijzen aan de pads (PAD MODE)

Naast het afspelen van samples of het selecteren van scenes kunt u diverse handige functies aan de pads toewijzen.

1. Druk op de [PAD MODE]-knop.

2. Druk op een padknop [1]–[16] om een functie te selecteren.

Er verschijnt een instellingenschermbild volgens de functie die u selecteert.

MEMO

Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie over elke functie.

Samplen

Met dit apparaat kunt u een sample maken door de volgende geluiden te samplen.

- Klavierspel
- Invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen 1, 2 (audioapparaat, microfoon)
- Audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort

1. Zonodig sluit u het apparaat (audioapparaat of microfoon) dat u wilt samplen aan op de MIC/LINE INPUT-aansluitingen 1 en 2.

MEMO

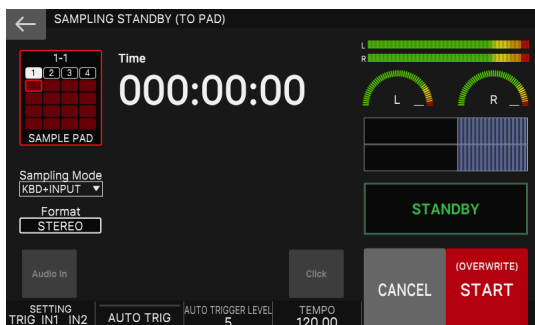
Als u een audioapparaat in stereo wilt samplen, sluit u het linkerkanaal aan op de MIC/LINE INPUT-aansluiting 1 en het rechterkanaal op de MIC/LINE INPUT-aansluiting 2.

2. Druk op de [SAMPLING]-knop.

Het SAMPLING MENU-scherm verschijnt.

3. Raak de <To Pad>-knop aan.

Het SAMPLING STANDBY (TO PAD)-scherm verschijnt.



4. De <SAMPLE PAD>-knop geeft de bank en het nummer weer van de samplepad waarvoor het geluid wordt gesampled.

5. Als u de bank en het nummer van de samplepad wilt wijzigen, raakt u de <SAMPLE PAD>-knop aan.

Geef op het SAMPLING DESTINATION (PAD)-scherm de bank en het nummer aan van de sample die u wilt wijzigen.

MEMO

Als de pad die u wilt samplen, al een sample bevat, verschijnt het bericht "Overwrite OK?". Druk op de [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

6. Raak <Sampling Mode> aan om de samplemodus te selecteren.

Parameter	Uitleg
KBD+INPUT	Het klavierspel samen met de audio-invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen 1 en 2 en de audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort worden gesampled.
KBD	De klavieruitvoering wordt gesampled.
INPUT	De audio-invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen 1 en 2 en de audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort worden gesampled.

7. Regel het samplevolume.

Zet het volume zo hoog mogelijk zonder dat de niveaumeter het maximum bereikt.

Te samplen apparaat	Uitleg
Audioapparaat	Regel de LEVEL-regelaars 1 en 2 op het achterpaneel en het audioapparaat.
Microfoon	Regel de LEVEL-regelaars 1 en 2 op het achterpaneel.
USB COMPUTER	Regel het invoerniveau van de USB-audio (p. 22).



8. Maak instellingen voor het samplen.

Raak een parameter op het scherm aan om deze in en uit te schakelen of selecteer een parameter en gebruik het [VALUE]-wiel om de waarde ervan te bewerken.

Parameter	Waarde	Uitleg
Format	MONO	Samplet het geluid als een enkele golfvorm. Kies dit als u één microfoon gebruikt en in mono samplet. Als u in stereo invoert, worden de L- en R-geluiden gemengd en gesampled.
	STEREO	Samplet het geluid van L en R als twee golfvormen. Kies dit als u in stereo samplet van een bron zoals een audioapparaat.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Als Auto Trig op "ON" staat, start het samplen wanneer een signaal wordt ingevoerd dat deze instelling overschrijdt.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Als dit op "ON" staat, start het samplen wanneer een signaal wordt ingevoerd dat de AUTO TRIGGER LEVEL-instelling overschrijdt. Als dit op "OFF" staat, start het samplen onmiddellijk nadat u <START> hebt aangeraakt.

9. Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden en raak <START> aan op het moment dat u het samplen wilt starten.

Tijdens het samplen geeft het scherm "NOW SAMPLING" weer.

Als AUTO TRIGGER is ingesteld op "OFF" in stap 7

Het samplen start wanneer u <START> aanraakt.

Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden.

Als AUTO TRIGGER is ingesteld op "ON" in stap 7

Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden. Het samplen start wanneer het invoersignaal de instelling overschrijdt die is opgegeven met AUTO TRIGGER LEVEL.

10. Wanneer u het samplen wilt stoppen, raakt u <STOP> aan.

Het samplen stopt en de sample wordt opgeslagen op de pad die als bestemming voor het samplen dient.

MEMO

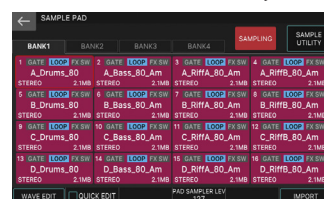
- De gesampled gegevens worden opgeslagen in het samplegeheugen van dit apparaat.
- Audiogegevens van uw computer kunnen worden geladen als samples. Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie.

Een sample verwijderen (Delete)

U kunt als volgt een klank verwijderen.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PAD MODE]-knop.

Het SAMPLE PAD-scherm verschijnt.



2. Druk op een pad om de sample te selecteren die u wilt verwijderen.

3. Raak <SAMPLE UTILITY> aan.

4. Raak <DELETE> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

5. Raak <OK> aan.

De sample is verwijderd.

Het invoervolume instellen (Input Setting)

U kunt als volgt het invoervolume opgeven van het apparaat dat op de MIC/LINE INPUT-aansluitingen 1 en 2 aangesloten is.

1. Raak op het SAMPLING STANDBY-scherm (p. 17) <INPUT SETTING> aan.

2. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.

MEMO

Voor het invoervolume van het apparaat dat is aangesloten op de USB COMPUTER-poort raadpleegt u "De USB-audio-invoer regelen" (p. 22).

Sequencer

Structuur van de sequencer

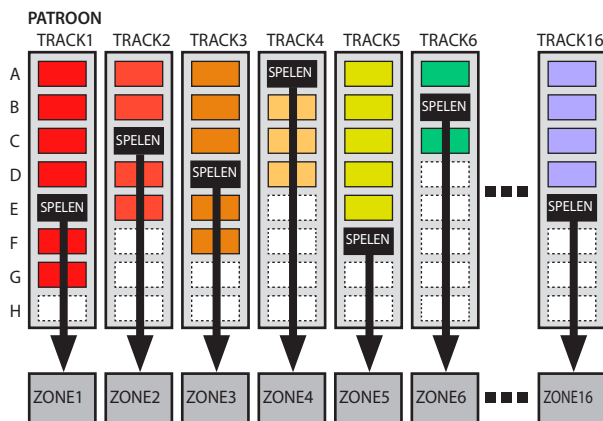
Patroon

Met de sequencer van dit apparaat kunt u opnemen en afspelen met behulp van 16 tracks die overeenkomen met de zones.

Elke track kan maximaal acht patronen bevatten en deze variaties worden patronen genoemd.

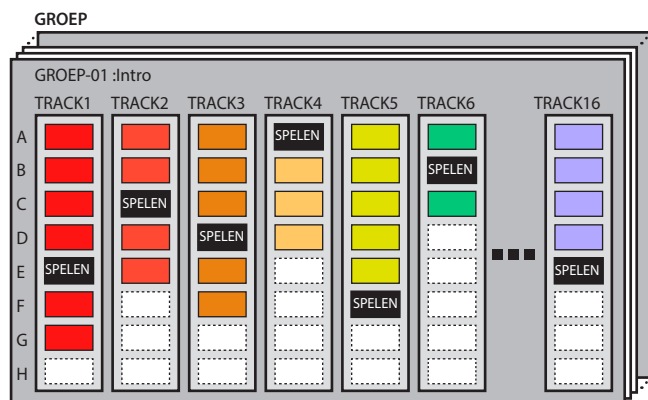
Voor elke track kunt u de variatie tijdens het afspelen wisselen.

Elk patroon kan maximaal 64 maten lang zijn en wordt afgespeeld als een loop met de lengte die is opgegeven voor elk patroon.



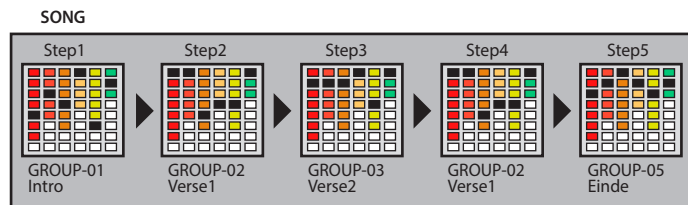
Groep

De combinatie van patronen die voor elke track is gemaakt, wordt een groep genoemd. U kunt groepen maken zoals "Intro", "Verse" of "Fill" die overeenkomen met elk gedeelte van uw nummer.



Nummer

De groepen die u maakt, kunnen in een volgorde worden geordend die een nummer wordt genoemd. U kunt looping (LOOP) opgeven voor afzonderlijke groepen en voor het gehele nummer.



MEMO

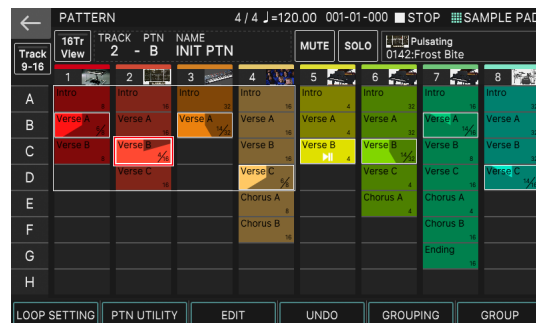
Patronen, groepen en nummers worden allemaal opgeslagen voor elke scene.

De sequencer afspelen

Patronen afspelen

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [PATTERN]-knop.

Het PATTERN-scherm verschijnt.



Een vak waarin een frase is opgenomen (patroonvak), wordt in kleur weergegeven.

Als u het patroonvak van een track die al is opgenomen, lang aanraakt, wordt het patroonvak gemarkeerd weergegeven. Dit betekent dat de stand-bymodus voor afspelen is ingeschakeld en dat het afspelen zal starten wanneer u op de [PLAY]-knop drukt. Er kan zich slechts één patroonvak voor elke track in de stand-bymodus voor afspelen bevinden.

	Leeg
	Gegevens aanwezig (Kleur selecteerbaar)
	Gegevens aanwezig Loop Sw OFF
	Gegevens aanwezig Stand-by voor afspelen
	Gegevens aanwezig bezig met afspelen

3. Druk op de [▶PLAY]-knop.

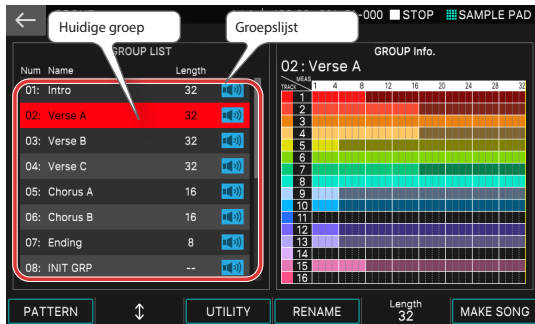
Het patroon van elke track die zich in de stand-bymodus voor afspelen bevindt, wordt afgespeeld.

- Als u een patroonvak aanraakt dat niet wordt afgespeeld, wordt het patroon dat u aanraakt, afgespeeld.
 - Door direct een gekleurd patroonvak op het scherm aan te raken, kunt u het patroon voor elke track wisselen.
4. Als u op de [■STOP]-knop drukt, stopt het afspelen van patronen voor alle tracks.
 - Als u een patroonvak aanraakt dat wordt afgespeeld, wordt alleen het patroon dat u aanraakt, gestopt.
 - Als u van patroon wisselt of patronen stopt/start terwijl een ander patroon wordt afgespeeld, vindt de wijziging automatisch plaats op maatgrenzen van het andere afspeelpatroon.

Een groep afspelen

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [GROUP]-knop.

Het GROUP-scherm verschijnt.

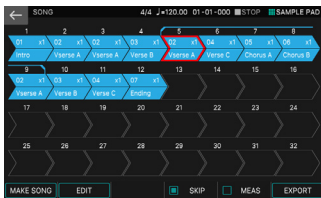


- De huidige geselecteerde groep (huidige groep) wordt aangeduid door de cursor.
 - Aan de rechterkant van het scherm wordt de patroonlengte voor elke track in de huidige groep weergegeven en u kunt regelmatig [E5] gebruiken om het aantal maten voor de groep op te geven.
3. Druk op de [▶PLAY]-knop.
De huidige groep wordt afgespeeld.
 4. Druk op de [■STOP]-knop om het afspelen te stoppen.
 5. Als u een andere groep wilt selecteren, raakt u direct de groepsnaam aan om deze te selecteren.
U kunt ook de [E2]-regelaar gebruiken om een selectie te maken.

Een nummer afspelen

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [SONG]-knop.

Het SONG-scherm verschijnt.



Er wordt een opeenvolging van vakken, groepsvakken genaamd, weergegeven waarbij elk vak een nummer heeft dat de afspelvolgorde aangeeft. Binnen elk groepsvak vindt u informatie zoals het groepsnummer, de groepsnaam en het aantal keren dat deze in loop zal worden afgespeeld. Er wordt niets weergegeven in een leeg groepsvak.

3. Druk op de [▶PLAY]-knop.
Het nummer wordt afgespeeld en de groepen worden afgespeeld in de volgorde waarin deze geplaatst zijn.
De huidige afspelgroep (de huidige groep) wordt aangeduid door een groen groepsvak.
4. Druk op de [■STOP]-knop om het afspelen te stoppen.

Een patroon opnemen

Er zijn drie manieren om een patroon op te nemen.

Opnemen in realtime (Realtime REC)	Maak een patroon door uw klavierspel en controllerbewerkingen op te nemen terwijl u deze uitvoert.
Opnemen in stappen (Step Rec)	Maak een patroon door uw klavierspel opeenvolgend en in één stap per keer op te nemen.
TR-REC	Met deze methode kunt u noten van elk instrument op de stappen plaatsen waarop u deze wilt laten weerklinken. Deze methode is geschikt voor het maken van drumpatronen.

Voordat u begint met opnemen, kunt u het best het bestaande patroon als volgt verwijderen.

1. Selecteer een scene.

OPMERKING

Als u een patroon maakt en vervolgens omschakelt naar een andere scene of het apparaat uitschakelt zonder de scene op te slaan, gaan de gegevens die u hebt gemaakt, verloren.

2. Druk op de [PATTERN]-knop.

Het PATTERN-scherm verschijnt.

3. Raak <PTN UTILITY> aan.

Het PATTERN UTILITY-scherm verschijnt.

4. Raak <DELETE> aan.

Het DELETE MENU-scherm verschijnt.

5. Raak <DELETE ALL> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.

Alle patronen worden verwijderd.

OPMERKING

Verwijderde patronen kunnen niet worden hersteld.

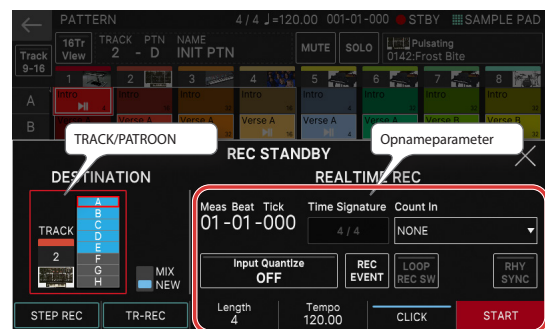
Opnemen in realtime (Realtime REC)

1. Druk op de [●REC]-knop.

Het REC STANDBY-scherm verschijnt.

2. Maak instellingen voor het opnemen.

Raak direct parameters op het scherm aan om deze te selecteren of gebruik het [VALUE]-wiel om de waarde te bewerken.



Opnameparameter	Uitleg
Count In	Voegt een aftelling toe wanneer de opname start. Geef dit op voordat u de opname start (terwijl deze gestopt is).
Time Signature	Geeft de maataanduiding op. Dit kan worden opgegeven wanneer alle patronen leeg zijn.
Input Quantize	Geeft de kwantisatie op die wordt toegepast tijdens de opname.
RHY SYNC	Geeft op of het huidige geselecteerde ritmepatroon automatisch wordt afgespeeld en wordt opgenomen wanneer u de opname start (ON) of niet wordt opgenomen (OFF).
LOOP REC SW	ON: Ga door met opnemen zelfs nadat u de maten die door de Length-instelling zijn opgegeven, hebt opgenomen. OFF: Maak een overgang van opnemen naar afspelen wanneer u de maten die door de Length-instelling zijn opgegeven, hebt opgenomen.
REC EVENT	Selecteert de speelgegevens die zullen worden opgenomen tijdens opnemen in realtime.
CLICK	Schakelt de klik (metronoom) in en uit.
Tempo	Geeft het tempo op.
Length	Geeft de lengte van het patroon op.
NEW/MIX	Geeft op of een nieuwe opname moet worden gemaakt of u wilt overdubben/opnemen.

Omdat u door <TRACK/PATROON> aan te raken naar het PATTERN-scherm gaat, gebruikt u dit scherm om de track (1-16) en het patroon (A-H) die worden opgenomen, te selecteren.

Wanneer u de track wijzigt die als opnamebestemming dient, wordt de zone die door de track wordt afgespeeld, in tandem verplaatst.

(Voorbeeld) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-scherm, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

3. Druk op de [▶PLAY]-knop om het opnemen te starten.

U kunt het opnemen ook starten door <START> aan te raken.

4. Bespeel het klavier.

Regelaar- en controllerbewerkingen worden ook opgenomen.

5. Druk op de [■STOP]-knop om het opnemen te stoppen.

Wanneer u klaar bent met opnemen, kunt u stappen 1-5 desgewenst herhalen om patroonvariaties op dezelfde track op te nemen of een andere track op te nemen. Als u groepen of een nummer maakt zoals beschreven in het volgende gedeelte, kunt u het best de opname in verschillende tracks opsplitsen en verschillende patronen maken zodat u deze van elkaar kunt onderscheiden.

Opnemen van stappen (Step REC)

1. Druk op de [●REC]-knop.

Het REC STANDBY-schermbijnt.

2. Let in <TRACK/PATTERN> op de track die u wilt opnemen.



Omdat u door <TRACK/PATTERN> aan te raken naar het PATTERN-schermbijnt, gebruikt u dit scherm om de track (1-16) en het patroon (A-H) die worden opgenomen, te selecteren.

Wanneer u de track wijzigt die als opnamebestemming dient, wordt de zone die door de track wordt afgespeeld, in tandem verplaatst.

(Voorbeeld) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

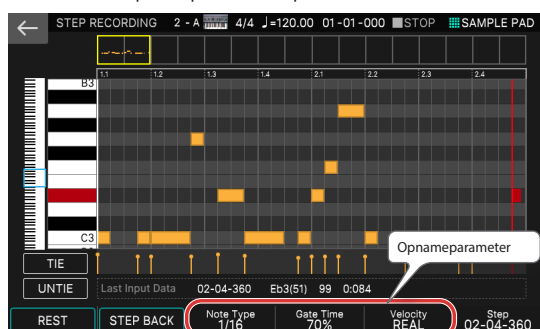
Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-schermbijnt, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

3. Raak <STEP REC> aan.

Het STEP RECORDING-schermbijnt.

4. Geef de instellingen op van de noot die u wilt invoeren.

Stel de diverse opnameparameters op het scherm in.



Opnameparameter	Uitleg
Note Type	Selecteert de ritmische waarde van de noten die u invoert.
Gate Time	Geeft de gate-tijd op.
Velocity	Geeft de snelheid op.

5. Speel een toets eenmaal.

De noot wordt opgeslagen in stap 1 en de stappositie op het scherm wordt automatisch uitgebreid met de lengte van de staptijd.

U kunt een akkoord opnemen door meerdere noten te spelen.

6. Herhaal stap 4-5 om elke stap op te nemen.

7. Druk op de [EXIT]-knop om het opnemen te beëindigen.

MEMO

- Als u een rust wilt invoeren, raakt u <REST> aan.
- Als u de gegevens van een stap wilt verwijderen, raakt u <STEP BACK> aan.
- Als u een overbinding wilt invoeren, raakt u <TIE> aan.
- Als u de vorige ingevoerde overbinding wilt annuleren, raakt u <UNTIE> aan.
- Als u de maatpositie waarop u opneemt, wilt wijzigen, gebruikt u regelaar [E6].
- Door de schuifbalk in de vorm van een klavier aan de linkerkant van het scherm te gebruiken, kunt u het weergegeven bereik van noten omhoog of omlaag verplaatsen.
- Door de schuifbalk in de vorm van een pianorol bovenaan het scherm te gebruiken, kunt u het weergegeven gebied door de maten laten lopen.

TR-REC

Wat is TR-REC?

TR-REC is het gebruiken van de TONE CATEGORY-knoppen [1]-[16] om de timing op te geven waarop elk instrument zal weerklinken.

TR-REC is beschikbaar telkens wanneer de frase wordt afgespeeld of gestopt. U kunt dit gebruiken terwijl u naar een ritme luistert dat u zelf hebt gemaakt.

Als u bijvoorbeeld het drumpatroon wilt maken dat in afbeelding 1 wordt weergegeven, moet u de instellingen maken die worden weergegeven in afbeelding 2.

AFBEELDING 1



AFBEELDING 2

Stapnummer	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Gesloten hi-hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snaredrum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bassdrum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ Knop opgelicht □ Knop gedoofd

Als u in het drumgedeelte een instrument op het klavier bespeelt, branden of doven de TONE CATEGORY-knoppen [1]-[16] om de stappen aan te geven waarop het instrument zal weerklinken.

Door op een van de TONE CATEGORY-knoppen [1]-[16] te drukken, schakelt u tussen opgelicht en gedoofd. Hiermee wijzigt u of het instrument op deze stap zal weerklinken of niet.

1. Druk op de [●REC]-knop.

Het REC STANDBY-schermbijnt.

2. Let in <TRACK/PATTERN> op de track die u wilt opnemen.



Omdat u door <TRACK/PATTERN> aan te raken naar het PATTERN-schermbijnt, gebruikt u dit scherm om de track (1-16) en het patroon (A-H) die worden opgenomen, te selecteren.

Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-schermbijnt, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

3. Raak <TR-REC> aan.

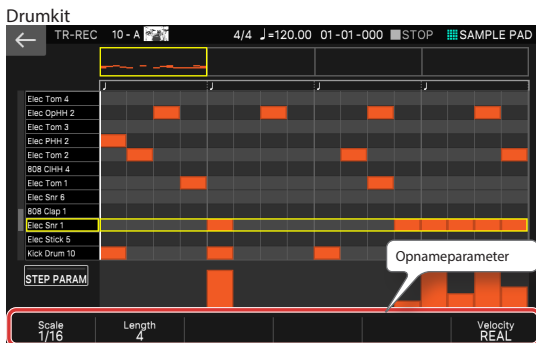
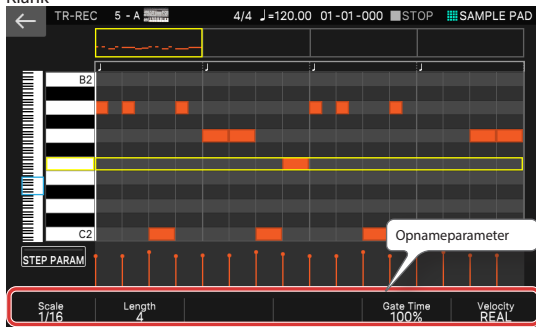
Het TR-REC-schermbijnt. De [TR-REC]-knop licht op en de klankcategorieknoppen [1]-[16] veranderen zodat deze functioneren als de TR-REC-stapknoppen.

MEMO

U kunt de TR-REC-functie ook selecteren door op de [TR-REC]-knop te drukken in plaats van de [●REC]-knop.

4. Maak TR-REC-instellingen.

Stel de diverse opnameparameters op het scherm in.
Klank

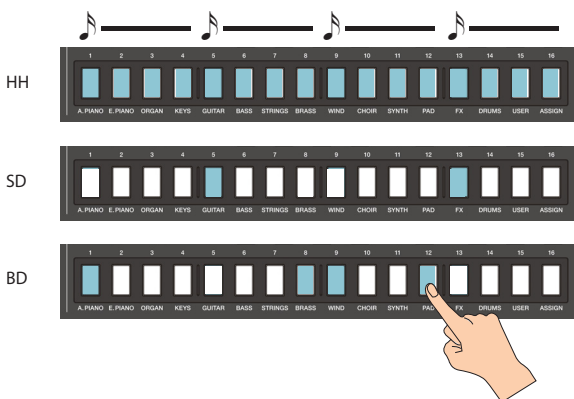


Opnameparameter	Uitleg
Scale	Geeft de lengte van één stap op.
Gate	Geeft de gate-tijd op.
Velocity	Geeft de snelheid op.

5. Gebruik het klavier om het instrument op te geven dat u wilt opnemen (alleen voor een drumkit).

Het instrument wijzigt wanneer u op een toets van een andere toonhoogte drukt. Voor andere klanken dan een drumkit gebruikt u het klavier om de toonhoogte op te geven die u wilt invoeren.

6. Druk op de klankcategorieknoppen [1]–[16] om de stappen te verlichten waarop u een noot wilt laten weerklinken.



Noten worden ingevoerd op de overeenkomstige staplocaties op het scherm. Als u een noot wilt verwijderen, drukt u op een opgelichte klankcategorieknop [1]–[16] om deze te doven. U kunt ook op de [PLAY]-knop drukken en noten invoeren terwijl het patroon wordt afgespeeld.

7. Druk op de opgelichte [TR-REC]-knop om het opnemen te stoppen.

MEMO

- U kunt de TR-REC-status niet selecteren tijdens het opnemen in realtime of het opnemen van stappen.
- U kunt de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op een klankcategorieknop [1]–[4] drukken om de maat of beatlocatie te wijzigen. (Afhankelijk van de Scale-instelling gebruikt u de [SHIFT]-knop + klankcategorieknoppen [1]–[8]).
- Verschuif het gebied van het klavier (instrument) aan de linkerkant van het scherm om het displaygebied omhoog of omlaag te verplaatsen.
- Gebruik de schuifbalk in de vorm van een pianorol aan de bovenkant van het scherm, om het displaygebied door de maten te laten lopen.

Een groep maken

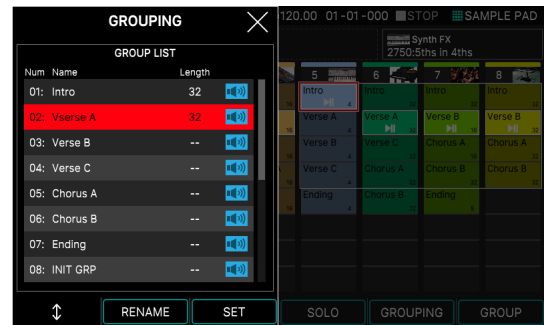
1. Druk op de [PATTERN]-knop.

Het PATTERN-scherm verschijnt.

2. Hier leest u hoe u patronen voor elke track kunt selecteren om hun combinatie op te geven.

3. Raak <GROUPING> aan.

De GROUP LIST verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar het nummer dat u wilt opgeven.

5. Raak <SET> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.

De huidige combinatie van patronen voor elke track wordt geregistreerd als een groep.

7. Herhaal desgewenst stappen 2–6 om groepen te maken.

U kunt <RENAME> aanraken en een naam toewijzen aan de groep die u maakt.

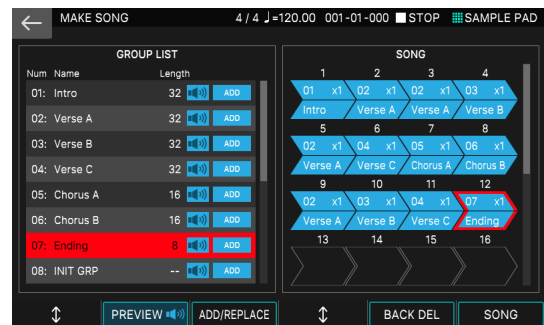
Een nummer maken

1. Druk op de [GROUP]-knop.

Het GROUP-scherm verschijnt.

2. Raak <MAKE SONG> aan.

Het MAKE SONG-scherm verschijnt.



3. Raak in de GROUP LIST aan de linkerkant van het scherm <ADD> aan voor de groep die u als eerste wilt afspelen.

De groep die u aanraakt, wordt toegevoegd aan het SONG-veld aan de rechterkant en de invoerpositie schuift één positie verder.

MEMO

- Als u <ADD/REPLACE> aanraakt en REPLACE gebruikt om in te voeren, wordt de groep op de invoerpositie vervangen.
- U kunt maximaal 32 groepen invoeren.
- Als u <BACK DEL> aanraakt, wordt de groep op de invoerpositie verwijderd en schuift de invoerpositie één positie terug.

4. Herhaal desgewenst stap 3 om uw nummer te maken.

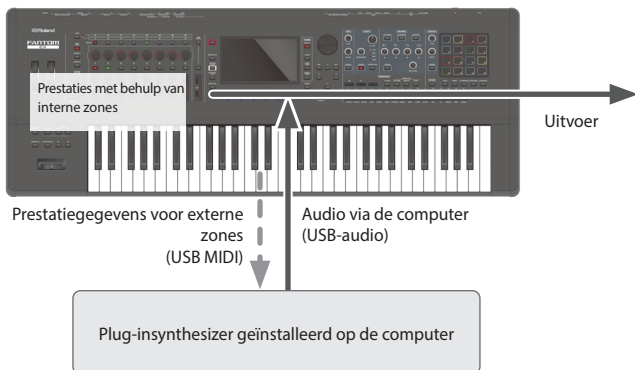
OPMERKING

Als u na het maken van een groep of nummer omschakelt naar een andere scene of het apparaat uitschakelt zonder de scene op te slaan, gaan de gegevens die u hebt gemaakt, verloren.

Bediening

Live spelen met een plug-insynthesizer

Hier leest u hoe u de FANTOM kunt gebruiken om op een plug-insynthesizer te spelen die op uw computer is geïnstalleerd.



Verbinding maken met uw computer

Het USB-stuurprogramma is software die gegevens tussen uw computersoftware en dit apparaat overdraagt. U moet het USB-stuurprogramma installeren om dit apparaat met uw computer te gebruiken.

MEMO

Raadpleeg de Roland-website voor informatie over het downloaden en installeren van het USB-stuurprogramma.
<http://www.roland.com/support/>

Instellingen van het USB-stuurprogramma

Hier leest u hoe u het USB-stuurprogramma moet opgeven dat wordt gebruikt wanneer u de aansluiting op uw computer maakt.

1. Druk op de [MENU]-knop.
2. Raak <SYSTEM> aan.
3. Raak het tabblad <GENERAL> aan.
4. Stel de "USB Driver"-parameter in op "VENDOR".

Parameter	Waarde	Uitleg
USB Driver	VENDOR	Kies dit als u een USB-stuurprogramma wilt gebruiken dat is gedownload van de website van Roland.
	GENERIC	Kies dit als u het standaard USB-stuurprogramma wilt gebruiken dat is meegeleverd bij uw computer. • Alleen MIDI is beschikbaar.

5. Druk op de [WRITE]-knop om de SYSTEM-instellingen op te slaan.
6. Schakel het apparaat uit en vervolgens opnieuw in.

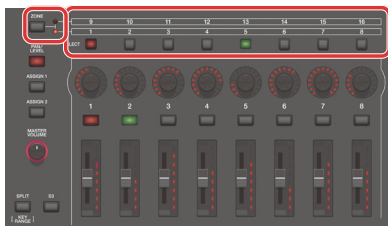
Een extern MIDI-apparaat bedienen (EXT MIDI OUT)

De regelaarbewerkingen en het klavierspel van het apparaat kunnen als MIDI-berichten worden verzonden via de MIDI OUT-aansluiting en via USB MIDI OUT. Klaviergegevens kunnen worden uitgestuurd via de CV/GATE OUT-aansluitingen als CV/GATE-signalen.

Door een specifieke zone in te stellen op "EXT", kunt u deze zone gebruiken om een extern MIDI-apparaat te bedienen.

1. Druk op de ZONE SELECT-knop van de zone die u wilt gebruiken voor MIDI-uitvoer.

Om zones 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 1-8/9-16]-knop om van groep te wisselen en vervolgens drukt u op een ZONE SELECT [1]–[8]-knop.



2. Druk op de ZONE INT/EXT-knop van de geselecteerde zone zodat deze groen oplicht.

Als deze niet groen is, houdt u de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de overeenkomstige ZONE INT/EXT-knop zodat deze groen oplicht (EXT-instelling). Als de knop groen oplicht (EXT-instelling), worden MIDI-berichten uitgevoerd. Als de ZONE INT/EXT-knoppen van meerdere zones zijn opgelicht, bepalen deze instellingen in combinatie met de zones die zijn opgegeven door de ZONE SELECT-knop (huidige zone) of MIDI wordt uitgevoerd naar een externe geluidsmodule (p. 12).

Toestand knoppen	Wanneer de toepasselijke zone de huidige zone is	Wanneer de toepasselijke zone niet de huidige zone is
Gedoofd (COMMON)	De interne geluidsengine en de externe geluidsmodule produceren allebei geluid als u op het klavier speelt.	Noch de interne geluidsengine noch de externe geluidsmodule produceren geluid als u op het klavier speelt. U kunt de gegevens van de interne sequencer of MIDI van een extern apparaat gebruiken om op de interne geluidsengine te spelen.
Licht rood op (INT)	De interne geluidsengine produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	Alleen als de ZONE INT/EXT-knop van een andere huidige zone is ingeschakeld (licht rood of groen op), produceert de interne geluidsengine geluid als u op het klavier speelt.
Licht groen op (EXT)	De externe geluidsmodule produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	Alleen als de ZONE INT/EXT-knop van een andere huidige zone is ingeschakeld (licht rood of groen op), produceert de externe geluidsmodule geluid als u op het klavier speelt.
Licht oranje op (MUTE)	De geluidsengine is gedempt. De interne geluidsengine produceert geen geluid. Als de direct voorgaande status groen oplichtte, produceert de externe geluidsmodule geluid.	

3. Druk desgewenst op de [PAN/LEVEL]-knop, de [ASSIGN 1]-knop of de [ASSIGN 2]-knop.
4. Wanneer u controle-regelaars [1]–[8] en schuifregelaars [1]–[8] bedient, worden MIDI-berichten uitgestuurd volgens de knoppen waarop u in stap 3 hebt gedrukt.

MEMO

- U kunt gedetailleerde instellingen uitvoeren in ZONE EDIT (p. 14).
- De instellingen die u maakt, kunnen als scene-instellingen worden opgeslagen. "Een scene opslaan" (p. 15)

USB-audio gebruiken

De USB-audio-invoer regelen

Hier leest u hoe u instellingen uitvoert voor audio die wordt ingevoerd door middel van een computer die via USB is aangesloten.

1. Druk op de [USB AUDIO SELECT]-knop.

Het USB AUDIO-menu verschijnt.

2. Gebruik de cursor om "USB Audio Input Switch" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om de instelling op "ON" te zetten.

De audio-invoer via het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld.

3. Gebruik de cursor om "USB Audio Input Volume" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om het invoerniveau te regelen.

MEMO

Als "USB Audio In/Out Select" is ingesteld op IN, kunt u ook de [USB AUDIO]-schuifregelaar gebruiken om de waarde aan te passen.

De USB-audio-uitvoer regelen

Hier leest u hoe u de audio van de FANTOM uitvoert naar een computer die via USB is aangesloten.

1. Druk op de [USB AUDIO SELECT]-knop.

Het USB AUDIO-menu verschijnt.

2. Gebruik de cursor om "USB Audio Output Switch" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om de instelling op "ON" te zetten.

De audio-uitvoer naar het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld.

3. Gebruik de cursor om "USB Audio Output Volume" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om het uitvoerniveau te regelen.

MEMO

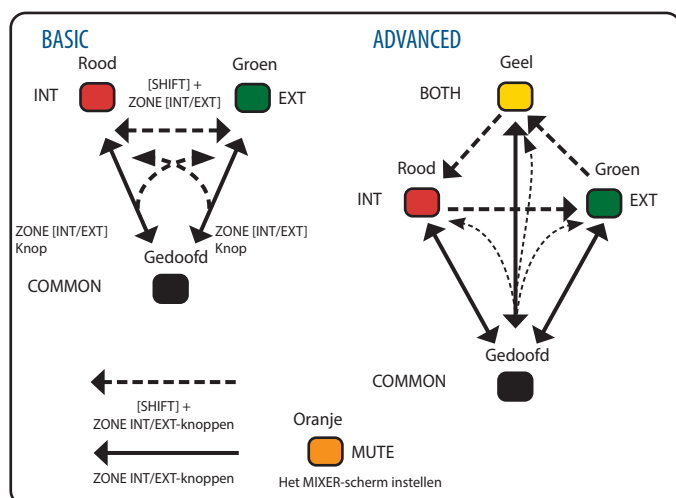
Als "USB Audio In/Out Select" is ingesteld op OUT, kunt u ook de [USB AUDIO]-schuifregelaar gebruiken om de waarde aan te passen.

De ZONE INT/EXT-knop instellen (Zone Int/Ext Control)

Hier leest u hoe u kunt instellen hoe de ZONE INT/EXT-knop werkt.

1. Druk op de [MENU]-knop.
2. Raak <SYSTEM> aan.
3. Selecteer de Zone Int/Ext Control-parameter en bewerk de instelling.

Parameter	Waarde	Uitleg
Zone Int/Ext Control	BASIC	Elke ZONE INT/EXT-knop werkt zoals voorheen.
	ADVANCED	De volgende statussen zijn nu beschikbaar voor elke ZONE INT/EXT-knop wanneer u erop drukt: gedoofd, rood (INT), groen (EXT), oranje (MUTE) en geel (BOTH). Voor de gele (BOTH) status spelen zowel de interne geluidsengine als de externe geluidsmodule.



Gebruiksvoorbeelden voor BASIC en ADVANCED

MEMO

De ZONE [SELECT]-knop licht rood op voor BASIC en groen voor ADVANCED.

	BASIC	ADVANCED
Verschillen tussen BASIC en ADVANCED	Bij BASIC wordt de afgespeelde zone gewisseld op basis van de huidige zone.	Bij ADVANCED wordt het geluid afgespeeld ongeacht de huidige zone als de zoneschakelaar op ON staat. Wanneer alle zoneschakelaars op OFF staan, wordt de huidige zone afgespeeld.
☒ ☐ ☐ ZONE SELECT ☐ ☐ ☐ ZONE SW	Zowel de interne geluidsengine voor zone 1 als de externe geluidsmodule spelen.	Zowel de interne geluidsengine voor zone 1 als de externe geluidsmodule spelen.
☒ ☐ ☐ ZONE SELECT ☐ ☒ ☐ ZONE SW	Schakelen met ZONE SELECT maakt het handig om klanken te veranderen.	De interne geluidsengines van zone 2 en 3 zijn gelaagd.
☐ ☒ ☐ ZONE SELECT ☐ ☒ ☐ ZONE SW	De interne geluidsengines van zone 2 en 3 zijn gelaagd.	
☒ ☐ ☐ ZONE SELECT ☐ ☒ ☐ ZONE SW	Zowel de interne geluidsengine voor zone 1 als de externe geluidsmodule spelen.	De externe geluidsmodules van zone 2 en 3 zijn gelaagd.
☐ ☒ ☐ ZONE SELECT ☐ ☒ ☐ ZONE SW	De externe geluidsmodules van zone 2 en 3 zijn gelaagd.	
☒ ☐ ☐ ZONE SW	– (Bij de BASIC-instelling lichten de LED's niet geel op.)	De interne geluidsengine en de externe geluidsmodule produceren allebei geluid als u op het klavier speelt.

Een analoge synthesizer bedienen (CV/GATE OUT)

U kunt een analoge synthesizer aansluiten die is uitgerust met CV/GATE-ingangen en het in- en uitschakelen van de noten of de toonhoogte ervan bedienen.

Aansluiting	Uitleg
GATE OUT 1-aansluiting GATE OUT 2-aansluiting	Met deze aansluitingen wordt het in- en uitschakelen van de noten uitgevoerd. Uitgangen +5 V.
CV OUT 1-aansluiting CV OUT 2-aansluiting	Deze aansluitingen voeren de toonhoogte uit. Als u transponeerinstellingen of instellingen met betrekking tot de verandering van octaaf hebt gemaakt, verandert dit voltage dienovereenkomstig. Deze aansluitingen ondersteunen OCT/V (Hz/V wordt niet ondersteund).

MEMO

GATE OUT2 kan worden gewijzigd in CV OUT. Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Instellingen

Gedetailleerde functie-instellingen (Menu)

1. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

2. Raak het gewenste menu-item op het scherm aan.

3. Bewerk de instellingen van het geselecteerde menu.

MEMO

Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie over de inhoud van elk menu-item.

Menu	Uitleg
TONE EDIT	Bewerk een klank (p. 14).
EFFECTS EDIT	Bewerk de effecten (p. 14).
ZONE EDIT	Bewerk een zone (p. 14).
SCENE EDIT	Maak instellingen voor een gehele scene (p. 12).
MIXER	Pas de pan en de volumebalans aan.
SYSTEM	Maak algemene instellingen voor het gehele apparaat.
UTILITY	Maak back-ups van gegevens of initialiseer (formateer) dit apparaat (p. 24).

Back-ups maken van gebruikersgegevens (Backup/Restore)

U kunt als volgt alle instellingen die in het interne geheugen van het apparaat zijn opgeslagen, op een USB-stick opslaan (back-up maken) of terugschrijven naar het interne geheugen (herstellen).

Gegevens opslaan op een USB-stick (BACKUP)

OPMERKING

Als u een back-up maakt met dezelfde bestandsnaam als de back-upgegevens die al op de USB-stick staan, worden de bestaande gegevens overschreven. Wijs een andere naam toe als u een nieuwe back-up wilt maken.

1. Druk op de [MENU]-knop.

Het MENU-scherm verschijnt.

2. Raak <UTILITY> aan.

Het UTILITY-scherm verschijnt.

3. Raak <BACKUP> aan.

4. Als u de naam van het back-upbestand wilt wijzigen, raakt u <RENAME> aan en wijst u een naam toe (p. 10).

Nadat u de naam hebt bewerkt, raakt u <OK> aan om het venster te sluiten.

5. Raak <OK> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.

OPMERKING

Schakel het apparaat nooit uit of verwijder de USB-stick nooit terwijl op het scherm "working.." wordt weergegeven.

Opgeslagen gegevens van een USB-stick terugzetten (RESTORE)

OPMERKING

Wanneer u de herstelbewerking uitvoert, gaan alle instellingen verloren die momenteel op het apparaat zijn opgeslagen. Als u de huidige instellingen wilt behouden, maakt u er een back-up van met een andere naam.

1. Raak in het UTILITY-scherm <RESTORE> aan.

2. Raak het bestand aan dat u wilt herstellen en raak vervolgens <RESTORE> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

3. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.

OPMERKING

Schakel het apparaat nooit uit of verwijder de USB-stick nooit terwijl op het scherm "working.." wordt weergegeven.

4. Schakel het apparaat uit en vervolgens opnieuw in (p. 8).

Terugkeren naar de fabrieksinstellingen (Factory Reset)

U kunt als volgt de fabrieksinstellingen van dit apparaat herstellen (Factory Reset).

OPMERKING

Wanneer u de Factory Reset-bewerking uitvoert, gaan alle instellingen op dit apparaat verloren. Als er gegevens zijn die u wilt behouden, maakt u er een back-up van op een USB-stick.

1. Raak in het MENU-scherm <UTILITY> aan.

2. Raak <FACTORY RESET> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

3. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.

OPMERKING

Schakel het apparaat nooit uit terwijl Factory Reset wordt uitgevoerd.

Belangrijkste specificaties

	FANTOM-6EX	FANTOM-7EX	FANTOM-8EX
Klavier	Semi-verzwaard klavier met 61 toetsen en Channel Aftertouch	Semi-verzwaard klavier met 76 toetsen en Channel Aftertouch	PHA-50-klavier met 88 toetsen, hybride structuur met hout en plastic en Channel Aftertouch
Stroomtoevoer	AC 117-240 V		
Stroomverbruik	50 W		
Afmetingen	1084 (B) x 403 (D) x 106 (H) mm	1296 (B) x 403 (D) x 106 (H) mm	1432 (B) x 439 (D) x 153 (H) mm
Gewicht	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Accessoires	Gebruikershandleiding Netsnoer		
Opties	Klavierstandaard: KS-10Z, KS-12	Klavierstandaard: KS-10Z, KS-12	Klavierstandaard: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
	Voetschakelaar: DP-reeks, RPU-3 Expresspedaal: EV-5 USB-stick (*1) *1 Hier kunt u een in de handel verkrijgbare USB-stick aansluiten. We kunnen echter niet garanderen dat alle in de handel verkrijgbare USB-sticks zullen werken.		

- * In dit document worden de specificaties van het product uitgelegd op het moment dat het document werd vrijgegeven. Raadpleeg de website van Roland voor de laatste informatie.
- * Houd er rekening mee dat het in sommige landen of regio's op dit moment misschien niet mogelijk is om de Roland Cloud te gebruiken.

MEMO

Raadpleeg de "Reference Manual" (PDF) voor meer informatie over het plaatsen van dit apparaat op een standaard.