

 Roland

W-30 WORKSTATION

Nederlandstalige handleiding

INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|-----|
| Beschrijving..... | 1 |
| Voorzieningen op de panelen..... | 4 |
| Belangrijke opmerkingen..... | 5 |
| Het gebruik van deze handleiding..... | 7 |
| | |
| Hoofdstuk 1 Voorbereiding- Spelen op de W-30..... | 8 |
| 1. Aansluitingen..... | 8 |
| 2. De bijgeleverde disketten..... | 9 |
| 3. Inschakelen en laden van het systeem..... | 10 |
| 4. Back-up van de System Disk..... | 11 |
| 5. Performance Play..... | 11 |
| 6. Weergave van de sequencer..... | 15 |
| | |
| Hoofdstuk 2 Kennismaking..... | 18 |
| 1. De drie functies van de W-30..... | 18 |
| 2. De sequencer..... | 18 |
| 3. De Sound-data..... | 24 |
| 4. De samenhang van de functies..... | 31 |
| 5. Het systeem..... | 35 |
| 6. Het geheugen..... | 36 |
| | |
| Hoofdstuk 3 Gebruik van de W-30..... | 41 |
| 1. De modes van de W-30..... | 41 |
| 2. Basis procedure..... | 42 |
| | |
| Hoofdstuk 4 Funktionele gids..... | 49 |
| 1. Instellen van het volume..... | 49 |
| 2. Assigneren van de uitgangen..... | 50 |
| 3. Instellen van het stemmenaantal voor iedere Part..... | 51 |
| 4. Veranderen van de toonhoogte..... | 53 |
| 5. Selektieren van andere Patches..... | 54 |
| 6. Programmeren van de Sound-data..... | 56 |
| a. Aanmaken van een Patch..... | 56 |
| b. Editen van de Tone parameters..... | 59 |
| c. Editen van de Wave data..... | 68 |
| d. Laden van de klankdata van een diskette..... | 70 |
| e. Sampling..... | 75 |
| 7. Opnemen van een stuk..... | 80 |
| a. Opname- Voorbereiding..... | 80 |
| b. Overdoen van bepaalde dingen..... | 88 |
| c. Micro Editing..... | 92 |
| d. Programmeren van de tempowisselingen..... | 94 |
| e. Editen van een song..... | 95 |
| f. Kontroleren van de Song-data..... | 97 |
| 8. Opslag op een diskette..... | 98 |
| 9. Functie van het pedaal..... | 99 |
| 10. Laden van de data afkomstig van een ander type apparaat..... | 100 |
| 11. Conversie van de data van de W-30 voor andere modellen..... | 102 |
| 12. Aansluiten van externe MIDI-apparaten..... | 103 |
| a. Sturen van een externe klankmodule die op MIDI OUT aangesloten is..... | 104 |
| b. Aansluiten van een MIDI controller op MIDI IN..... | 105 |

| | | |
|---|--|-----|
| c. | Synchroniseren van een externe MIDI-bron..... | 106 |
| d. | Synchroniseren met een externe sequencer tijdens de opname..... | 107 |
| 13. | Andere functies..... | 108 |
| a. | Opslaan van de Configuration data..... | 108 |
| b. | Formateren van een floppy..... | 109 |
| c. | Kopiëren van een floppy..... | 110 |
| Hoofdstuk 5 Beschrijving van de functies..... | | 111 |
| 1. | Performance Mode..... | 111 |
| 2. | Sequencer Mode..... | 114 |
| 3. | Sound Mode..... | 148 |
| Hoofdstuk 6 Referentie..... | | 198 |
| 1. | Overzicht over de data die naar de diskette weggeschreven worden..... | 198 |
| 2. | Fout- en andere meldingen..... | 201 |
| 3. | Verhelpen van storingen..... | 203 |
| Specificaties | | |

Dank u voor uw aankoop van de Roland Music Workstation W-30. De W-30 is een omvangrijk pakket dat een sequencer, een sampler, een toetseninstrument en een klavier omvat. Ieder onderdeel van dit pakket heeft dezelfde kwaliteit als apparaten die veel meer kosten. Met deze workstation beschikt u over de nodige vrijheid om uw stukken te programmeren en die met behulp van hoogstaande klanken weer te geven.

BESCHRIJVING

Buitengewoon bedieningsgemak

De W-30 is een nieuwe stap in de richting van optimaal bedieningsgemak. Dit is o.m. te danken aan het grote LCD display en een uitgekiend "operating system" dat borg staat voor buitengewoon vlot verlopende edit operaties en de probleemloze parameterselectie.

MIDI sequencer

De W-30 bevat een sequencer van het top niveau. De edit-functies zijn dan ook legio. Hij heeft maar liefst 16 sporen en biedt plaats aan 20 songs of ±15.000 noten.

DI Process Digital Sampler

Daarnaast is de W-30 uitgerust met een digitale Roland DI Process sampler. Deze omvat een uitgebreid aantal klankparameters en efficiënte edit-functies. Het is dus zonder meer mogelijk om alle benodigde klanken -zelfs uw eigen stem- te sampelen.

Grote geheugenkapaciteit

Het interne geheugen van de W-30 bevat massa's "ROM Wave data" van Roland die in ook in de studio's gebruikt worden. Daarenboven zijn er 128 preset klanken die gebaseerd zijn op de "wave data". U kunt 64 preset klanken selekteren en daar nog eens 32 zelfgemaakte of van los verkrijgbare disketten gekopieerde klanken aan toevoegen. In totaal beschikt u dus telkens over 96 klanken die u tegelijk kunt gebruiken.

De klanken kunnen tijdens de weergave van de sequencer ge-edit worden

De W-30 stelt u niet alleen in staat om songs te programmeren en er de geschikte klanken voor te selekteren. U kunt de eenmaal geselekteerde klanken zelfs tijdens de weergave nog bewerken. Maar er bestaan nog andere mogelijkheden, zoals b.v. het spelen van dezelfde noot ten einde een klank optimaal te kunnen editen.

Klavier met 61 toetsen

Het klavier van de W-30 omvat 61 toetsen en is aanslag- en after-touch-gevoelig. Dat betekent dat u de klanken naar gelang de aanslag kunt nuanceren of na het indrukken van een toets nog kunt moduleren.

De data van de S en MC apparaten kunnen geladen worden

De W-30 kan de data van de S-550, S-30 of S-50 en de sequencer data die met SYS-552, SYS-333, SYS-503, een MRC-500, MRC-300 of een SUPER-MRC opgenomen zijn, zonder meer lezen en laden.

Mogelijkheid tot aansluiten van een harddisk of een CD-5

Door een harddisk aan te sluiten kunt u veel meer song- en klankgegevens opslaan en beheren. Daarenboven zal de overdracht veel sneller verlopen. Met de CD-ROM Player CD-5 van Roland kunt u om het even welke klank van een CD-ROM (L-CD1 die bij de CD-5 geleverd wordt of de USV-1 CD-ROM van Optical Media) laden. Om de harddisk of CD-5 aan te kunnen sluiten hebt u wel de los verkrijgbare KW-30 nodig (W-30 Upgrade Kit).

VOORLEZEN OP DE PANEEL

Performance toets
Druk op deze toets om op het klavier te spelen of om instellingen voor het hele systeem te maken.

REC toets
Druk op deze toets om een Song op te nemen.

PHONES aansluiting
Sluit hier uw hoofdtelefoon aan.

Volume knop
Hiermee regelt u het volume van de W-30.

Disk drive
Voor 3.5" double sided, double density (2DD) diskettes.

Indicator voor de drive
Licht op wanneer u de W-30 inschakelt en terwijl u data laad/opslaat.

Eject toets
Druk op deze toets om de diskette te verwijderen.

Bend/Nodulation hendel
Buigen van de toonhoogte en/of modulatie.

Start/Stop toets
Druk op deze toets om de weergave/opname te starten/stoppen. Rode indicator= start.

Tempo toets
Wijzigen van het weergave tempo van een song. Druk op deze toets en draai aan de VALUE knop. De indicator is rood voor de eerste slag en groen voor de overige.

Forward/Reverse
Met deze toets u het maatnummer

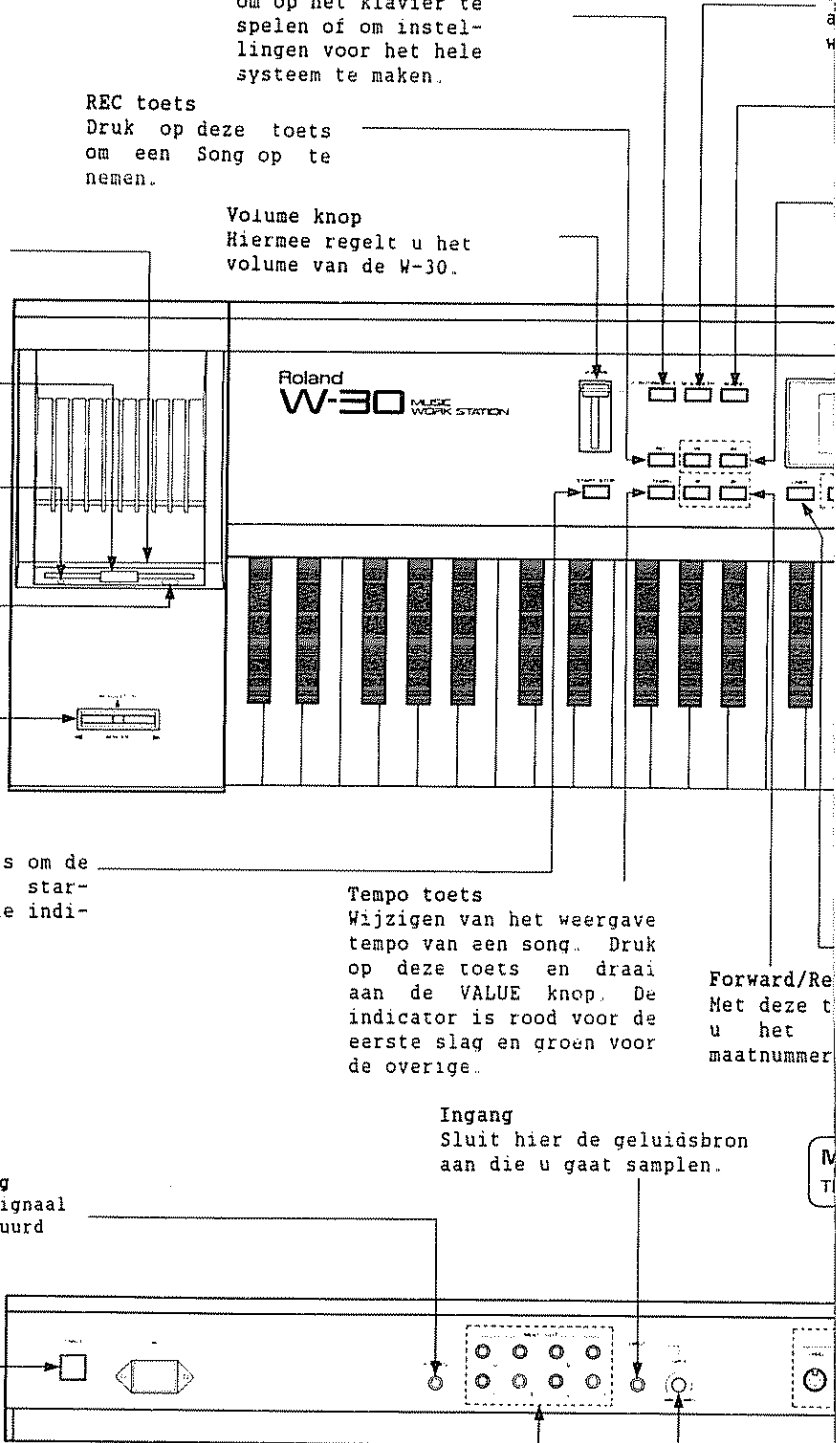
Hoofdtelefoonaansluiting
Mono-weergave van het signaal dat naar MULTI OUT gestuurd wordt.

Ingang
Sluit hier de geluidsbron aan die u gaat samplen.

Netschakelaar

Multi uitgangen
Individuele uitgangen voor de Patches of Tones. Multi Out 1 werkt ook als MIX uitgang.

Gain regelaar
Regelen van het ingangsvolume voor de INPUT aansluiting.



ncer toets
op deze toets
u uw stukken
opnemen.

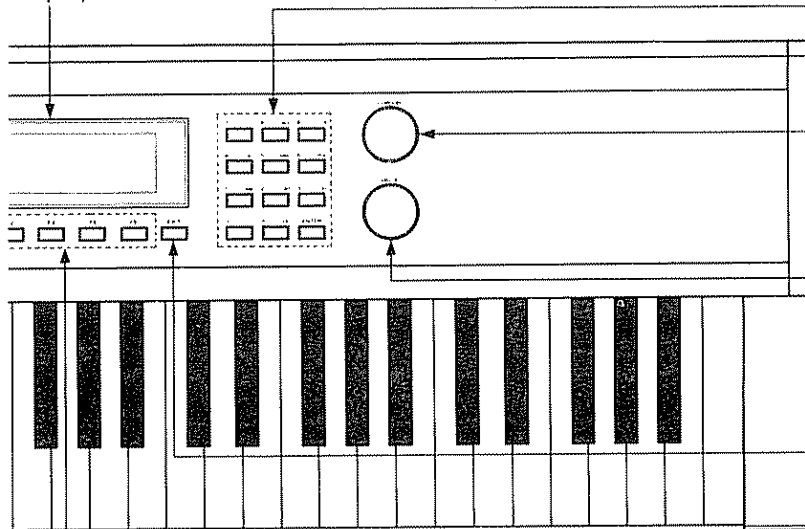
Sound toets

Druk op deze toets
om de klanken te
editen.

Skip toets

Met deze toets se-
lekteert u de eer-
ste/laatste maat van
een song.

Display



Numerisch toetsenbord

Inbrengen of editen van
cijfers of namen.

Cursor draaiknop

Verplaatsen van de cur-
sor.

VALUE draaiknop

Inbrengen of editen van
cijfers of namen.

EXIT toets

Alle operaties van de W-
30 zijn over verscheidene
pagina's verdeeld. Druk
op deze toets om naar de
hogere display-pagina te
gaan.

Funktie-toetsen

Hiermee selekteert u een
display-pagina of voert u
een bevel uit.

User toets

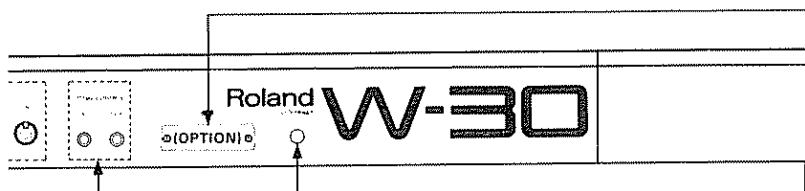
Druk op deze toets om
naar een geprogrammeerde
pagina te springen. Hier-
voor zou u ook het nume-
risch toetsenbord kunnen
gebruiken.

se toets
s selekteert
igige/volgende

aansluitingen

uiten van MIDI-appa-

l.



SCSI connector

Aansluiting voor een
harddisk of CD-5 (optie).
Hiervoor hebt u ook de
KW-30 (W-30 Upgrade Kit)
nodig.

Contrast regelaar

Regelen van het contrast.

Pedaal aansluitingen

Sluit hier een DP-2 of
EV-5 van Roland (optie)
aan.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Netvoeding

Schakel de W-30 en de overige apparaten altijd uit alvorens ze aan te sluiten. Hiermee voorkomt u beschadigingen van uw instrumenten en van de luidsprekers.

Gebruik de W-30 niet op een elektriciteitslijn waar ook elektromotoren, dimmers en ander materiaal dat ruis veroorzaakt of veel vermogen verbruikt, op aangesloten zijn.

Opstelling

Wanneer u de W-30 in de buurt van eindversterkers of andere apparaten met grote transformatoren opstelt, dan kan er brom ontstaan.

Bij het gebruik van dit apparaat in de buurt van TL-buizen, fluorescerende lampen, t.v.'s of beeldbuizen kan er interferentieruis ontstaan. Verander in dat geval de hoek waaronder het apparaat t.o.v. de andere eenheid werd geplaatst.

Iedereen zal al eens de vochtigheid op de ramen gezien hebben die te wijten is aan het verwarmen van een kamer in de winter. Deze vochtigheid, of condensatie, vind u soms ook in de drive. Ze ontstaat wanneer:

- o u een kamer snel verwarmt.

- o het apparaat op een vochtige plaats laat staan.

- o het apparaat van een koude plaats naar een warme brengt.

In dergelijke gevallen zal de drive niet betrouwbaar functioneren. Daarenboven zou zowel hij als de disketten beschadigd kunnen worden. Wacht dus een uur alvorens de drive te gebruiken.

Plaats de W-30 op een stevig, vlak en trillingsvrij oppervlak. Wanneer u hem in een schuine hoek plaatst, zal de drive niet naar behoren werken. (Verantwoorde hoeken: 0 graden opwaarts of 20 graden neerwaarts).

Reinigen van de ombouw

Gebruik voor het reinigen van het apparaat enkel een zachte, droge of lichtjes bevochtigde doek. Om hardnekkig vuil te verwijderen gebruikt u een neutraal reinigingsmiddel. Wrijf het apparaat daarna droog met een zachte doek.

Gebruik nooit oplosmiddelen zoals b.v. verfverduuners, want deze kunnen de behuizing beschadigen.

Andere voorzorgsmaatregelen

Laat het apparaat nooit vallen

Druk nooit op het display en sla er niet op.

Het apparaat wordt tijdens het gebruik warm. Dit is normaal.

Neem voor het gebruik van de W-30 in het buitenland contact op met uw Roland dealer.

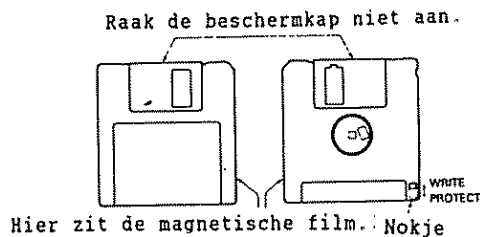
Verwijder nooit de diskette wanneer de drive nog werkt (de indicator licht op). Anders zou het magnetisch oppervlak beschadigd kunnen worden, waardoor de diskette onbruikbaar wordt.

Verwijder altijd eerst de diskette en schakel de W-30 dan pas in of uit.

Gebruik van de diskette

Diskettes bestaan uit een film-achtige substantie waarop een magnetische laag is aangebracht. Aangezien de gegevens op deze laag opgeslagen worden en erg dicht naast elkaar liggen, volgt u best de volgende maatregelen:

- o raak het magnetisch oppervlak nooit aan.
- o bescherm de disketten tegen direct zonlicht en laat ze nooit in een geloten ruimte, b.v. in een auto, liggen. Laat het nokje van de diskette zo veel mogelijk in de aan-stand en schuif het enkel in de uit-stand wanneer u nieuwe gegevens op de diskette wegzet.



Laat het nokje zoveel mogelijk in de PROTECT stand staan.

Maak altijd een back-up copie van de belangrijke data om te voorkomen dat ze verloren zouden kunnen gaan.

De labels moeten op de juiste manier op de disketten geplakt worden, want anders zouden ze los kunnen komen, met als gevolg dat u de diskette niet of slecht uit de drive kunt verwijderen.

Het gebruik van deze handleiding

De structuur van deze handleiding ziet eruit als volgt:

Hoofdstuk 1 Voorbereiding- Spelen op de W-30

Aansluiten, spelen op het klavier en gebruik van de sequencer.

Hoofdstuk 2 Kennismaking

Beschrijving van de opbouw van de W-30.

Hoofdstuk 3 Gebruik van de W-30

Voorstelling van de modes en display-pagina's.

Hoofdstuk 4 Funktionele beschrijving

De dingen die u moet doen om een klank te maken of een song op te nemen.

Hoofdstuk 5 Schermfuncties

Beschrijving van alle display-pagina's en de bijbehorende functies.

Hoofdstuk 6 Referentie

Overzicht over de parameters, verhelpen van storingen, MIDI Implementation, Index.

U kunt een harddisk (Apple Computer, Inc., CMS, Inc.) of een CD-5 (accessoire) op de W-30 aansluiten. Hiervoor hebt u de los verkrijgbare KW-30 (W-30 Upgrade Kit) nodig.

Vraag uw dealer om verdere inlichtingen betreffende de KW-30.

Wanneer u met een harddisk of de CD-5 werkt, lees dan eerst de handleiding van de KW-30 ("W-30 Owner's Manual for FC, CD & HD").

HOOFDSTUK 1

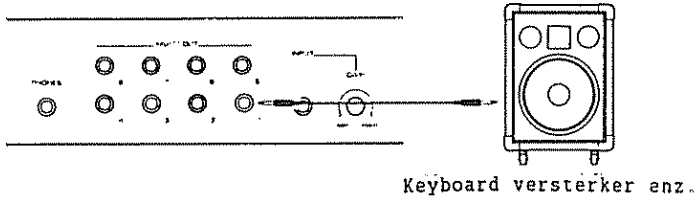
Voorbereiding- Spelen op de W-30

1. Aansluitingen

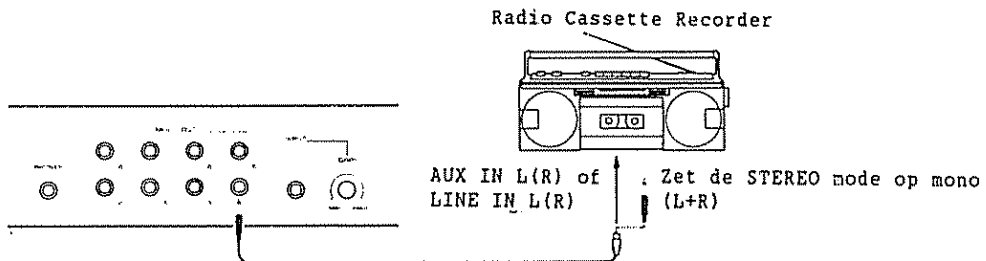
Wellicht wilt u eerst eens horen hoe de W-30 klinkt. Hiervoor dient u hem op een versterker, zoals b.v. een keyboard versterker aan te sluiten. Maar u kunt ook een hoofdtelefoon gebruiken.

Schakel alle apparaten uit alvorens ze aan te sluiten.

a. Gebruik van een versterker

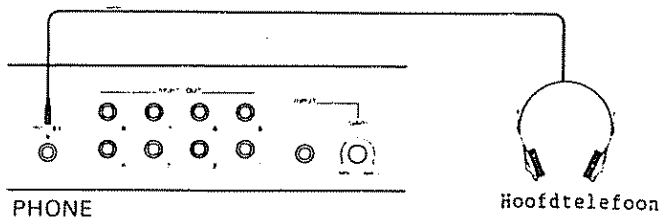


b. Gebruik van een cassette recorder enz.

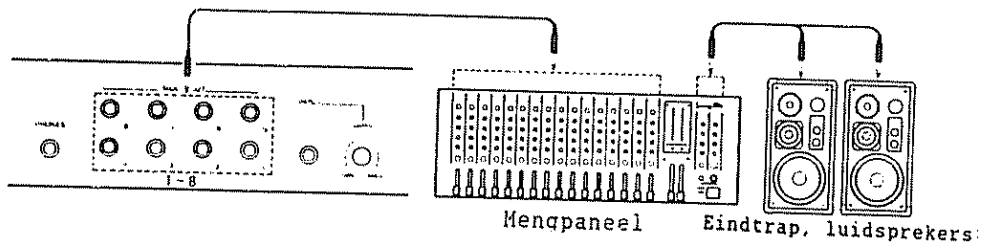


LET WEL: Stel eerst een laag volume in en verhoog het daarna om de luidsprekers niet te beschadigen.

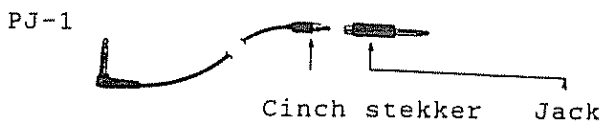
c. Aansluiten van een hoofdtelefoon



d. Gebruik van een menupaneel



LET WEL: Om de klanken via de individuele uitgangen (MULTI OUT) weer te kunnen geven, selekteert u voor de "Output Mode" [32. Part Set] "Multi". (Zie ook p. 40).



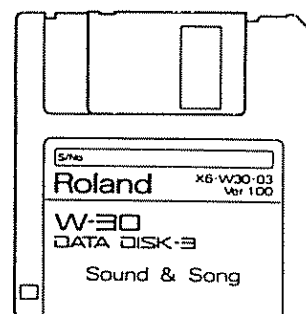
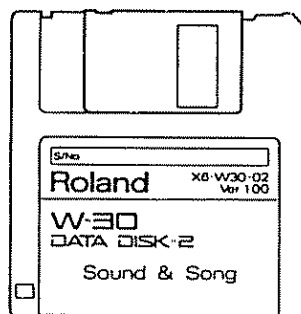
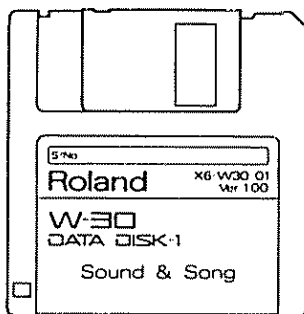
2. De bijgeleverde disketten

De W-30 wordt met vier disketten geleverd: een System Disk en drie data disketten met klanken en demonstratie songs.

Systeme diskette



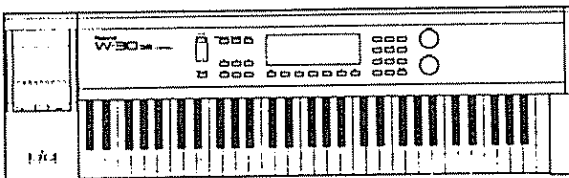
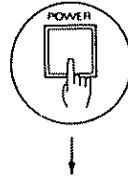
Data disketten



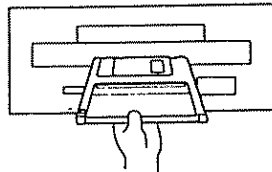
3. Inschakelen en laden van het systeem

Om de W-30 te kunnen gebruiken moet u hem inschakelen en het systeem programma laden dat de nodige instructies bevat.

1. Controleer eerst het volgende:
 - + Zijn de apparaten op de juiste manier aangesloten?
 - + Is de drive leeg?
 - + Staat het volume van de versterker op 0?
2. Plaats de netschakelaar achterop het apparaat in de ON stand.



3. Schuif de System Disk in de drive tot u een klik hoort.



Zodra het systeem programma geladen is, ziet het display eruit als volgt:

```
1. Performance STOP
Patch P 1 Drums/Perc Level 127
P 1 Drums/Perc - P 5 Fretless Bs1
P 2 Slap Bass 1 P 6 Fretless Bs2
P 3 Slap Bass 2 P 7 FingeredBass
P 4 Slap Bass 3 P 8 Sun Bass 1
M. Tune P. PRM Conf 191 Conf 192 --
```

4. Schakel vervolgens de versterker in.
Wanneer u nu op de W-30 speelt, hoort u de interne klanken.

LET WEL: Als u ermee wenst te stoppen, schakel dan eerst de versterker en dan pas de W-30 uit.

4. Back-up van de System Disk

U weet reeds hoe de W-30 klinkt. Alvorens iets anders te doen, kunt u best een back-up maken van de System Disk.

Een diskette verslijt mettertijd. En aangezien het systeem programma erg belangrijk is, kunt u best een kopie maken en uitsluitend met de back-up diskette werken.

LET WEL: Gebruik alleen Roland MF2-DD disketten (dubbelzijdig, dubbele densiteit, 3,5").

* Verwijder de System Disk pas wanneer de "Insert New Disk" prompt weergegeven wordt.

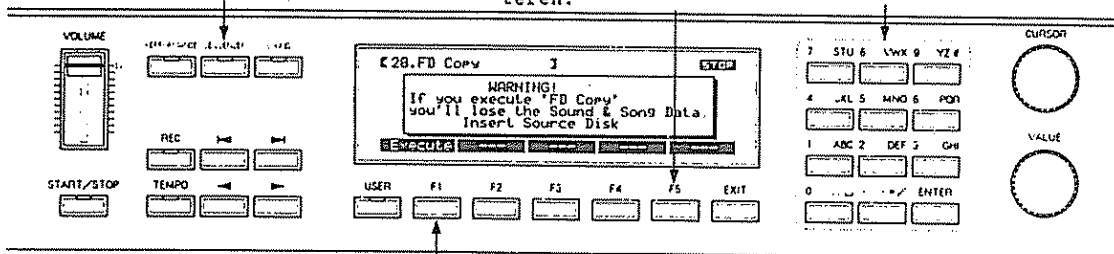
OPGELET:

Als u reeds een song of nieuwe klanken geprogrammeerd hebt, zet die dan eerst weg op een andere diskette, omdat de W-30 het hele geheugen nodig heeft voor het maken van een back-up.

1. Druk op [SEQUENCER] om het [2. Sequencer] menu te selekteren.

2. Druk op [F5] om [20. Sequencer Disk] te selekteren.

3. Druk eerst op [8] en dan op [ENTER] om [28. F Copy] te selekteren.



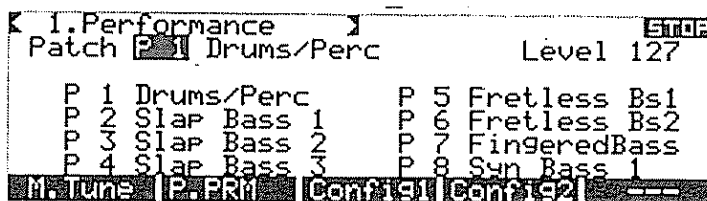
4. Druk op [F1] en wacht

5. Druk op [F1] en wacht.

Deze procedure geldt eveneens voor het maken van back-ups van de overige disketten (zie ook p. 110).

5. Performance Play

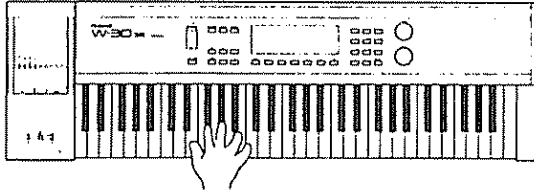
Dan bent u nu klaar om met de W-30 te werken.



LET WEL: Druk op [PERFORMANCE] als deze pagina niet weergegeven wordt.

Speel een paar noten. In de tweede regel ziet u de naam van de

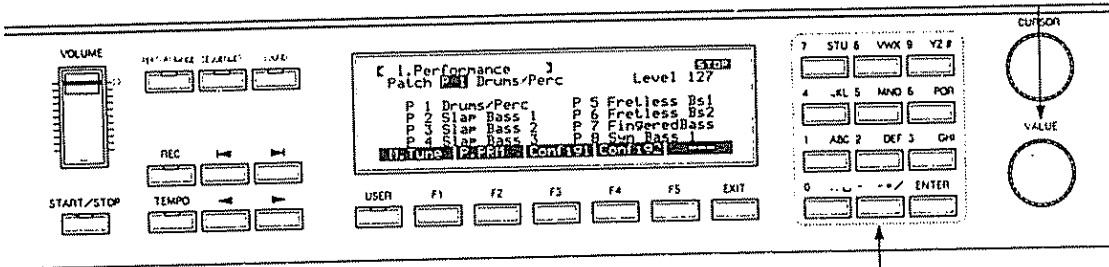
geselecteerde Patch.



Selektieren van een andere Patch

De W-30 biedt plaats aan 16 Patches, te weten P1 -P16.
Het display geeft de naam van de eerst acht Patches weer (P1-P8).

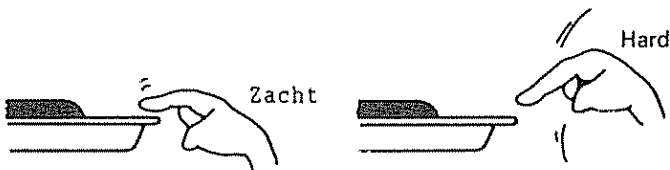
Met VALUE selekteert u de Patches een voor een en andere klanken.



LET WEL: Als u een Patch met behulp van de draaiknop of het numerisch toetsenbord selekteert, dan verandert de lijst eveneens.

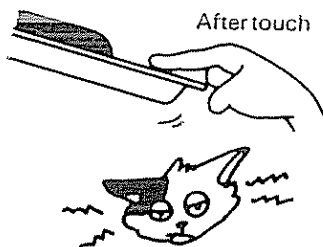
Aanslaggevoeligheid (velocity)

Het volume en/of de klankkleur van een natuurlijke klank is afhankelijk van de aanslag (velocity). De manier waarop dat gebeurt kan voor iedere Patch of klank geprogrammeerd worden (zie pp. 54, 57, 155, 172, 175).



Aftertouch

Met de aftertouch kunt u het volume, de toonhoogte of de klankkleur veranderen door de toets na de aanslag nog verder in te drukken. Wat er precies verandert, kan voor iedere Patch of klank geprogrammeerd worden (zie p. 156).



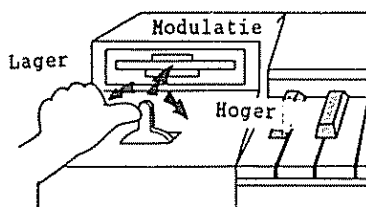
Gebruik van de Bend en Modulation hendel

Als u de hendel tijdens het spelen naar links draait, dan verlaagt u de toonhoogte. Als u hem naar rechts draait, dan verhoogt u ze. Aangezien de verandering continu is, kunt u dit effect gebruiken voor het verkrijgen van subtiele toonhoogtevariaties.

Voor iedere Patch kunt u het bereik programmeren waarbinnen de noten veranderd worden. (zie pp. verderop, 111 en 152).

Om een klank van modulatie te voorzien, drukt u de hendel naar voren. Hierdoor verkrijgt u een vibrato effect. De diepte van het vibrato hangt af van de voor de System Configuration geprogrammeerde waarde (zie pp. 35 en 112).

U kunt beide effecten met elkaar combineren door de hendel naar voren te duwen terwijl u hem naar links of rechts schuift.

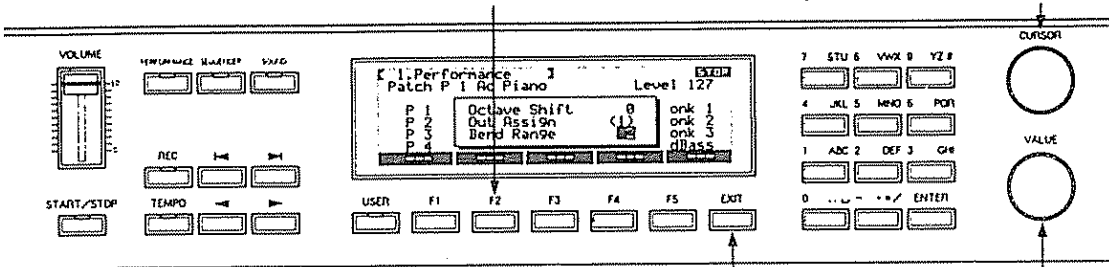


Bend Range (bereik)

Hiermee bepaalt u het bereik voor de Pitch Bend (de hoogste en laagste noot). De instelling gebeurt in stappen van halve noten en het instelbaar bereik is 0 (geen pitch bend) t.e.m. 12 (een oktaaf).

1. Druk op [F2] om het sub-venster te openen.

2. Gebruik de CURSOR knop om Bend Range te selecteren.



3. Draai aan de VALUE knop om Bend Range in te stellen.

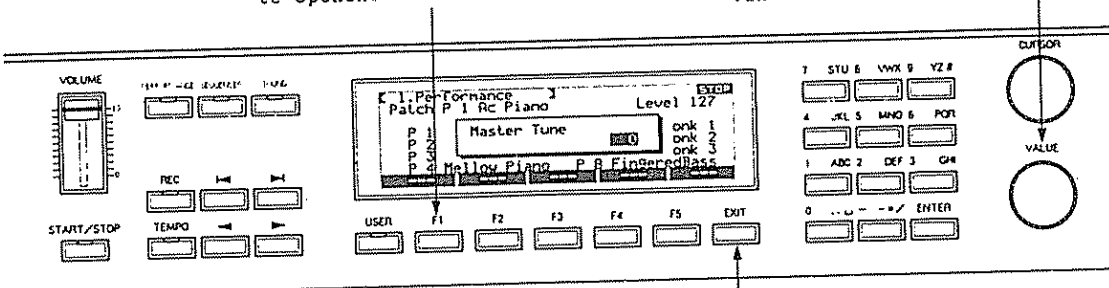
4. Druk op [EXIT] om het sub-venster te sluiten.

Master Tune (stemmen)

Met deze functie stemt u de W-30. Het instelbaar bereik ligt tussen -64 en +63. (De nulwaarde verandert niets aan de toonhoogte van de klankparameters).

1. Druk op [F1] om het sub-venster te openen.

2. Stel Master Tune in met behulp van VALUE.

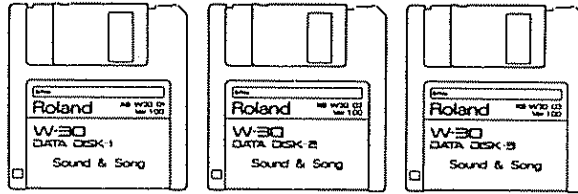


3. Druk op [EXIT] om het sub-venster te sluiten.

6. Weergave van de sequencer

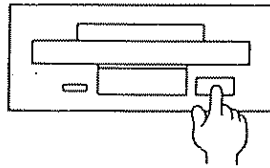
Laten we nu de sequencer eens gebruiken.

De W-30 wordt compleet met drie data disketten geleverd. Iedere diskette bevat een reeks demonstratie songs (die de op de diskette aanwezige klanken gebruiken). Kies een van de drie disketten om ze te laden.



Laden van de klank- en song-data

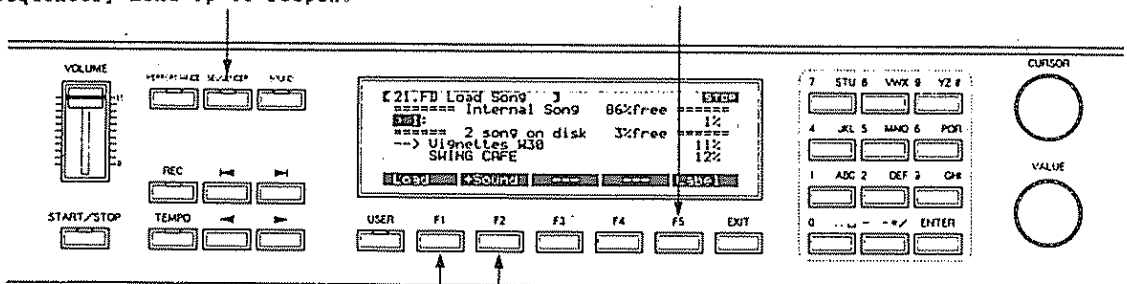
1. Druk op de uitwerptoets om de System Disk uit de drive te verwijderen.



2. Schuif een Data Disk in de drive.

3. Druk op [SEQUENCER] om het [2. Sequencer] menu op te roepen.

4. Druk op [F5] om [20. Sequencer Disk] te selecteren.



5. Druk op [F1] en wacht tot [21. FD Load Song] weergegeven wordt.

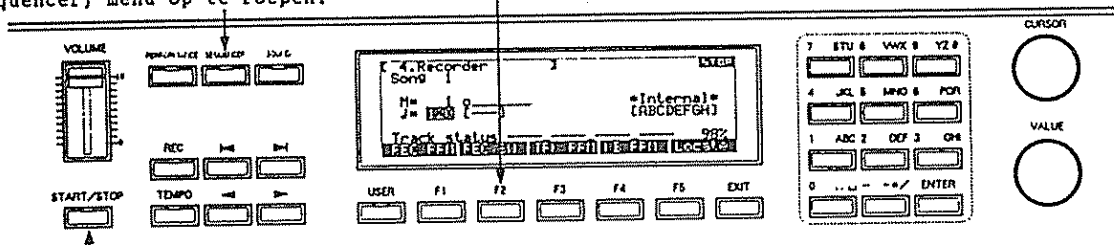
6. Druk op [F2] (+Sound) om de data te laden.

Wanneer alle data geladen zijn, zal de "Complete" prompt weergegeven worden.

Weergave van een song

Start de weergave van de geladen song.

1. Druk op [SEQUENCER] om het [2. Sequencer] menu op te roepen.
2. Druk op [F2] om [4. Recorder] te selekteren.



3. Druk op [START/STOP] om de song weer te geven. Druk er nog eens op om de weergave te stoppen.

Slaat op de Parts. Wordt in omgekeerde video weergegeven als er noot-aan commando's ontvangen worden.

M= 10 0 ----- De 0 laat het tempo zien. *Internal* [ABCDEFGH]

J= 94 [124] Nieuw tempo: Standard Tempo

Track status PP-M---RP-M----- 98%

Track 1 Track 16

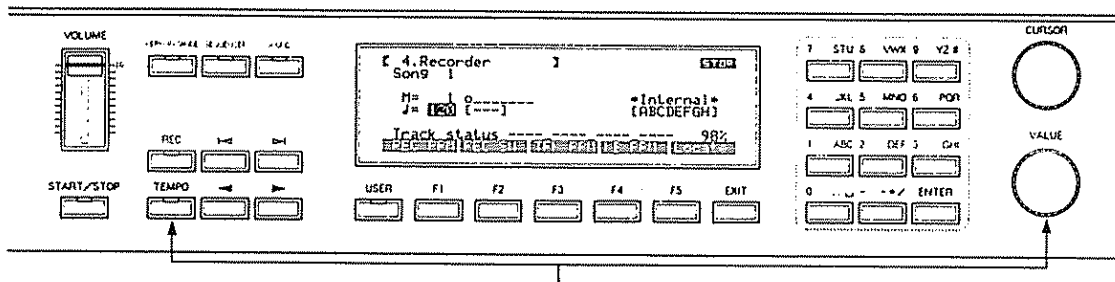
Verschijnt om de vier sporen. "P" betekent dat het spoor weergegeven wordt. "M" betekent "mute" en "R" dat u op dat spoor aan het opnemen bent. Resterende geheugencapaciteit (Song-data). 0% betekent dat u geen data meer kunt opnemen.

De [STOP] prompt in de rechterbovenhoek van het display betekent dat de song niet weergegeven wordt. [PLAY] betekent dat de song weergegeven wordt en [REC] dat u aan het opnemen bent.

LET WEL: Op alle overige display-pagina's betekent de [STOP] prompt dat de weergave van de song gestart kan worden.

Veranderen van het tempo

U kunt het voor de song aangeprogrammeerde tempo wijzigen.



Houd de [TEMPO] toets ingedrukt terwijl u aan de draaiknop draait. De kleur van de knipperende TEMPO indicator is rood voor de eerste slag en groen voor de overige slagen.

Begeleiden van de song die weergegeven wordt

U kunt op de W-30 spelen terwijl er een song weergegeven wordt.

1. Druk op [PERFORMANCE] om de [1. Performance] pagina te selecteren en speel op het klavier (Zie "Performance Play" op p. 11).

LET WEL: Het maximum aantal noten dat u op de W-30 kunt spelen is 16. Indien u dit aantal tijdens de weergave terwijl u meespeelt overschrijdt, dan heeft het klavier voorrang. Maar dan kan het wel gebeuren dat u sommige sequencer-partijen niet of maar gedeeltelijk hoort.

HOOFDSTUK 2

Kennismaking

1. De drie functies van de W-30

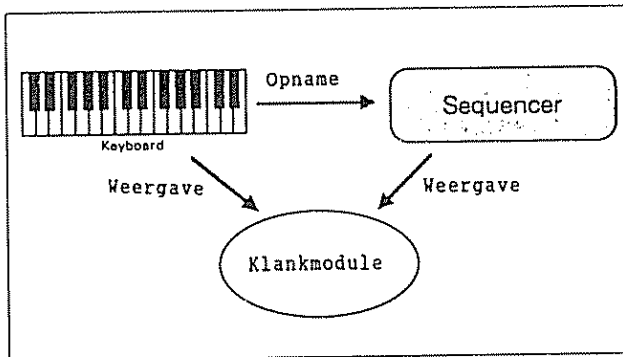
De W-30 omvat drie secties: een klavier, een sequencer en een klankmodule.

Drie functies

Klavier- Dient voor het aansturen van de klanken en de opname van uw stukken.

Sequencer- Neemt de signalen afkomstig van het klavier op en geeft de opgenomen stukken weer.

Klankmodule- Brengt de klanken voort. Wordt zowel door het klavier en de sequencer "getriggerd".



MIDI

Alle drie secties zijn via MIDI met elkaar verbonden. MIDI is een internationaal gestandaardiseerde interface die ervoor zorgt dat verschillende apparaten met elkaar kunnen communiceren. Om met de W-30 te kunnen werken, moet u weten wat er met MIDI allemaal mogelijk is. Lees dus eerst het "Guide book for MIDI".

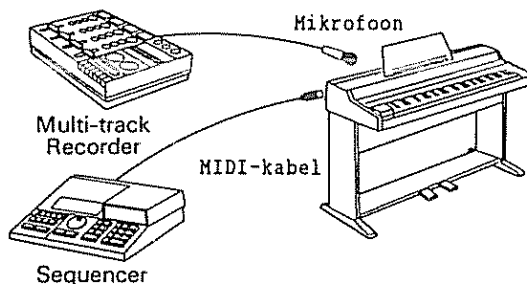
2. De sequencer

De data die u in de Sequencer sectie geprogrammeerd hebt, zijn "Song data".

Verschil tussen een sequencer en een multitrack bandopnemer

Een sequencer en een multitrack bandopnemer worden voor dezelfde doeleinden gebruikt. Beide bevatten een aantal sporen waar u

verschillende partijen mee kunt opnemen. Op die manier kunt u een heel stuk in uw eentje opnemen. U zou b.v. kunnen beginnen met de drumpartij, vervolgens de baslijn opnemen en er tenslotte nog een pianopartij overheen spelen.



Maar een sequencer is niet hetzelfde als een multitrack recorder. Met een bandopnemer neemt u klanken op, terwijl u met een sequencer alleen "events" opneemt (welke noot, wanneer, hoe hard, hoe lang, met of zonder modulatie/pitch bend enz.). Met andere woorden: een sequencer neemt alleen digitale commando's op (ook wel MIDI-bevelen genoemd). Tijdens de weergave zendt hij die commando's naar de klankbron die de muziek weergeeft. U hoeft dus niet zelf te spelen.

Funkties van een sequencer

Een sequencer kan het volgende:

1. Eventuele fouten kunnen zonder al te veel moeite gecorrigeerd worden. U kunt zelfs één noot van een akkoord verbeteren.
2. Het tempo verandert niets aan de toonhoogte.
3. U kunt op ieder moment een andere klank selekteren. Bijvoorbeeld: ook al hebt u een partij met een pianoklank opgenomen, toch kunt u ze achteraf met een orgelklank weergeven.
4. Er is geen overspraak (u hoort dus nooit de klanken die u op een ander spoor opgenomen hebt).
5. De klankkwaliteit is altijd even goed.

Hoe gebruik je een sequencer?

De meeste songs worden op de volgende manier opgenomen.

Opname- Spelen van de partijen op het klavier of op een MIDI-apparaat dat op de MIDI-ingang aangesloten is.

Editen- Overdoen van bepaalde passages, veranderen van alle data of editen in Steptime.

Weergave- Beluisteren van de opgenomen en bewerkte song.

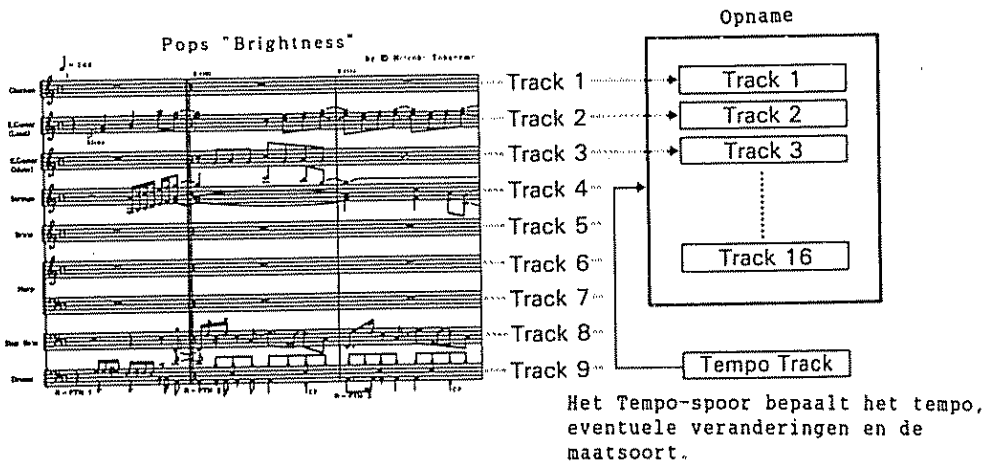
Opslag- Zet de data van een afgewerkte song altijd op een diskette weg. Doet u dat niet, dan worden de data bij het uitschakelen

van de W-30 onherroepelijk gewist.

Laden- De opgeslagen data kunnen weer geladen worden om het stuk te beluisteren of om er verder aan te werken.

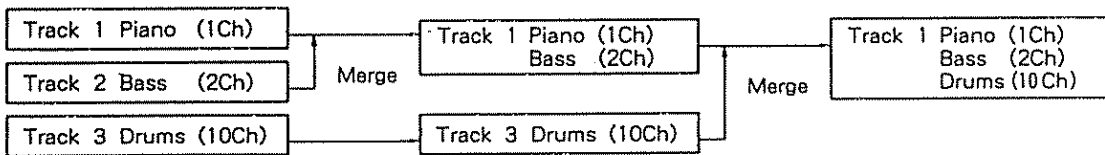
Sporen

De sequencer van de W-30 heeft 16 Phrase sporen en 1 Tempo spoor.



a. Phrase sporen (Spoor 1-16)

De Phrase sporen dienen voor de opslag van muziek-gegevens, b.v. welk instrument (MIDI-kanaal) wanneer, waar, hoe hard en hoe lang moet weerklinken en welke noten er gespeeld dienen te worden. Wanneer u iedere partij op een ander spoor opneemt, dan kunt u ze later individueel bewerken of ze in solo beluisteren. Maar het is eveneens mogelijk om verschillende partijen (met afzonderlijke MIDI-kanalen) op hetzelfde spoor te zetten. Dit gebeurt met behulp van de Merge functie.



b. Tempo spoor

Het Tempo spoor bepaalt het tempo (en -wisselingen) van een song. Hier kunt u de data opslaan die verband houden met de afwijking t.o.v. het standaard tempo. Dit gebeurt op de Micro Edit display-pagina.

LET WEL: De tempo-data kunnen niet tijdens de opname geprogrammeerd worden.

Standard Tempo

Het standaard tempo is het tempo dat u voor een song geprogrammeerd hebt. Deze waarde kan veranderd worden zonder de toonhoogte van de partijen te wijzigen.

Geheugencapaciteit voor de Song-data

Het geheugen van de W-30 biedt plaats aan 20 songs. Maar de capaciteit van het geheugen bedraagt 15.000 stappen (ongeveer 15.000 noten). Een song mag uit 9998 maten bestaan.

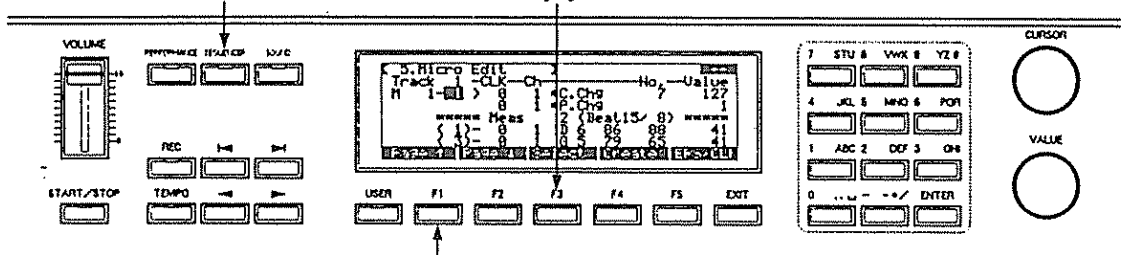
LET WEL: 1 stap komt overeen met 1 regel van de Micro Edit schermpagina ([5. Micro Edit]), met uitzondering van de exclusive data.

Een betere kijk op de data

Laten we eens kijken hoe een song er op de display-pagina uitziet.

1. Druk op [SEQUENCER] om het [2. Sequencer] menu op te roepen.

2. Druk op [F3] om [5. Micro Edit] te selecteren. De data voor spoor 1 worden weergegeven.



3. Druk op [F1] om achteruit te gaan of op [F2] om vooruit te gaan.

Kies een spoor

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een maat te selecteren.

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een event te selecteren.

| Track | CLK | Ch | Note | NO. | Vel | Gate |
|--------------------------------|-----|----|------|-----|-----|------|
| M | 20 | 1 | E 5 | 76 | 58 | 40 |
| | 53 | 1 | C 4 | 60 | 56 | 45 |
| (2) | 53 | 1 | C 5 | 72 | 71 | 35 |
| ==== Meas 2 (Beat 4 / 4) ===== | | | | | | |
| (1) | 10 | 1 | C 5 | 72 | 64 | 49 |

breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een slag (beat) te selecteren.

Het display geeft de inhoud van het geselecteerde spoor weer. De sequencer werkt alleen met dit soort data en zendt ze op het juiste moment naar het aangesloten apparaat (meestal de W-30).

Hoe vind je de te bewerken data?

Voor ieder MIDI-gegeven wordt telkens de maat, de slag en de clock weergegeven waar u het kunt vinden.

| Maatnummer | Clock-nummer voor de slag. Clock)=96 (0-95) | | | | | | |
|----------------------|---|------|-----|--------|-----|------|----------|
| Track | 1 | -CLK | -Ch | --Note | NO. | -Vel | --Gate |
| M | 1 | 1 | 1 | E | 5 | 76 | 58 40 |
| | | | | 53 | 1 | C 4 | 60 56 45 |
| De slag van de maat. | (2) | - | 53 | 1 | C 5 | 72 | 71 35 |
| | ==== Mess 2 (Beat 4/ 4) ===== | | | | | | |
| | (1) | - | 10 | 1 | C 5 | 72 | 64 49 |

De events

De MIDI-data van een song heten "events". Er zijn een groot aantal events:

| Note | Ch | Note No. | Vel | Gate |
|------------------------------------|---|-----------------------------------|--------------|---------|
| Note | 1-16 | (C-1)-G9 (0-127) | 1-127 | 0-65535 |
| PAf Polyphonic Aftertouch | 1-16 | (C-1)-G9 (0-127) | Waarde | |
| C Chg Control Change | 1-16 | 0-127 (121-127 zijn mode data) | 0-127 | |
| P. Chg Program Change | 1-16 | | 0-127 | |
| CAF Channel Aftertouch | 1-16 | | 0-127 | |
| Bender (Bend) Pitch Bend | 1-16 | | -8192,0,8192 | |
| Exclusive (EX) System Exclusive | Hiervoor bestaat er een sub-venster waar u de data kunt editen (ten hoogste 500 byte). (F0 is het begin en F7 het einde.) Verplaats de cursor naar het identificatienummer om de display-pagina op te roepen. | | | |
| Tune Request (TU) | Geen parameters. | | | |
| Tempo Tempo Change | Een waarde tussen 5 en 500. Het gaat om een relatieve waarde t.o.v. het standaard tempo. | | | |

Ch...: MIDI-kanal
 Vel...: Aanslaggevoeligheid
 No...: Nummer speelhulp
 Note No.: Naam en nummer v.d. noot
 Gate....: Lengte van de noot

De data en de muziek

Wanneer u de onderstaande partijen op de W-30 programmeert, dan worden deze op de volgende manier weergegeven:

Data van de W-30:

Data van de W-30:

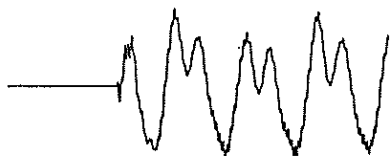
3. De Sound-data

De gegevens die betrekking hebben tot de klanken van de W-30 heten "Sound-data".

Samplers

Conventionele synthesizers produceren zelf een aantal golfvormen (b.v. sinus, zaagtand, blokgolf) die gefilterd en van een envelope voorzien kunnen worden om aan de gewenste klanken te geraken. Maar meestal zijn ze niet geschikt om "echte" klanken na te bootsen.

De filosofie van een sampler ziet er helemaal anders uit: de benodigde klanken worden precies opgenomen, bewerkt en daarna weergegeven. Met samplers kun je echter niet alleen klanken opnemen, maar er ook de toonhoogte van wijzigen en de golfvormen veranderen. Zelfs de weergave van de samples hoeft niet per se gelijk te zijn aan de oorspronkelijke klank.



Attack van een elektrische piano.
Het is haast onmogelijk om deze klank met behulp van een sinus- en een zaagtandgolf na te bootsen.

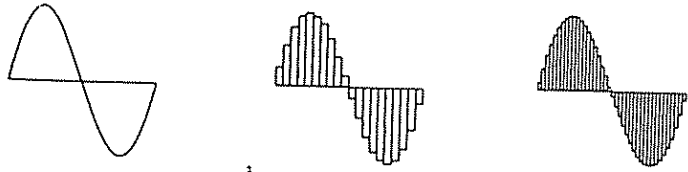


Reverb van een elektrische piano
(1,5 sek. na de attack)
Wanneer de klank uitsterft, is de golfvorm minder grillig.

Wat is nu het verschil tussen "sampelen" en het opnemen van klanken? Niet alleen de W-30, maar ook andere samplers baseren op de PCM techniek. Deze techniek vind je ook terug op drumcomputers en digitale effecten, zoals b.v. delay's.

PCM is een methode aan de hand waarvan binnenkomende analoge signalen op erg nauwkeurige wijze geanalyseerd en in kleine stapjes onderverdeeld worden. Deze stapjes worden met behulp van cijfers gecodeerd en opgeslagen. Om u een idee te geven van de nauwkeurigheid waarmee de W-30 werkt, stellen we voor dat u even bij de sampling frekwentie stil staat. U kunt namelijk tussen twee frekwenties kiezen, te weten 15kHz en 30kHz. In het eerste geval worden er 15000 staaltjes per seconde genomen, in het tweede zijn dat er 30000.

Zoals in onderstaande afbeelding te zien, is het aantal staaltjes van cruciaal belang voor de weergave: hoe meer het er zijn, hoe nauwkeuriger de klank weergegeven kan worden. Maar aangezien een hoge sampling frekwentie meer geheugenplaatsen vergt, is de maximale sampling duur voor 30kHz nog maar de helft van de duur voor 15kHz.



Ingebrachte golfvorm. Zet het volume van een golfvorm om in digitale signalen.

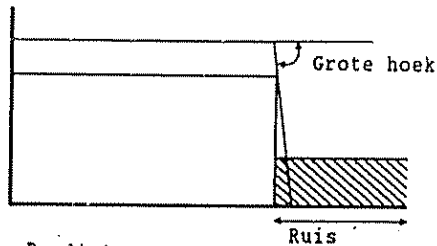
Het DI systeem van Roland

De samplers van Roland werken volgens het DI systeem, dat de ruis die tijdens de weergave ontstaat (en die je vaak tegenkomt op andere samplers) op doeltreffende manier onderdrukt. Met als gevolg dat de reproductie van de klanken veel echter klinkt.

Maar wat zijn de voordelen van het DI systeem?

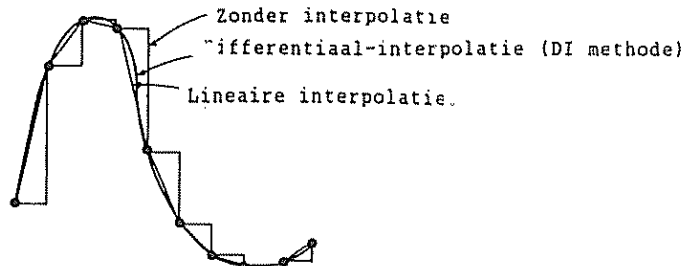
In tegenstelling tot een CD-speler moet een sampler de staaltjes op verschillende toonhoogtes weergeven. Veel samplers lossen dat op door de weergavesnelheid te variëren. Een Roland sampler daarentegen handhaaft de frekwentie van de weergave en varieert de afstand tussen de data. Dit wordt ook wel de "fixed sampling method" genoemd.

Dank zij deze methode kan de ruis onderdrukt worden met behulp van een forse digitale filter, die enkel op een welbepaalde frekwentie opereert en de harmonischen dus niet aantast.

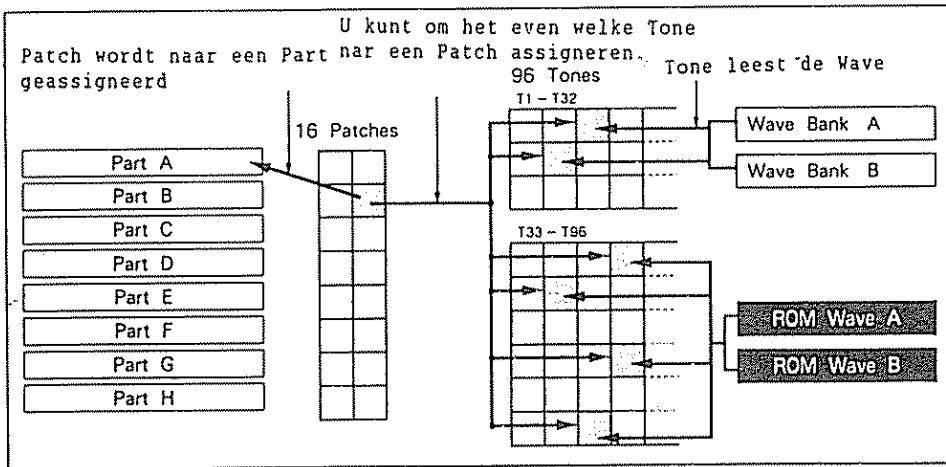


De digitale filter onderdrukt de ruis.

Het probleem van deze methode was echter dat de leemtes tussen de data op een verantwoorde manier gevuld moeten worden. Dit gebeurt aan de hand van supersnelle digitale berekeningen die Roland speciaal hiervoor ontwikkeld heeft en die voor de interpolatie van de denkbeeldige punten tussen de gesampelde punten zorgt. Maar de sampler kijkt wel verder dan deze punten en baseert zijn berekeningen op de differentiaal-interpolatie. Op deze manier kan ruis niet eens ontstaan, wat de klankkwaliteit aanzienlijk bevordert.



Inhoud van de Sound-data



En wat is een Tone dan?

Een Tone is de kleinste klankeenheid van de W-30. Hij bevat de Wave data (golfvormen) en de parameterwaarden. Een Tone is dus een combinatie van Wave data en de Tone parameters.

| | |
|--|--------------|
| Wave data | |
| + | |
| Tone Parameters | |
| Volume van de klank..... | Out Level |
| Toets die de originele Wave aanstuurt..... | Orig. Key |
| Begin v.d. te lezen data..... | Start Point |
| Einde van de te lezen data..... | End Point |
| Manier van lezen..... | Loop Mode |
| Toonhoogte-modulatie ja/nee..... | P. LFO Depth |
| Envelope van het volume..... | TVA |
| Aanslaggevoeligheid voor het volume..... | TVA L.Curve |
| Envelope van de filter..... | TVF |
| Aanslaggevoeligheid voor de filter..... | TVF L.Curve |
| Naam van de Tone..... | Tone name |
| enz. | |

De Tone parameters

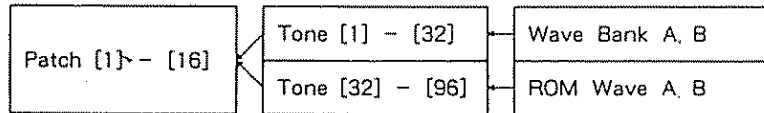
De Wave data kunnen meteen gebruikt worden, maar u kunt ze ook wijzigen. Hiervoor dienen de Tone parameters, die de manier bepalen waarop de Wave data geïnterpreteerd moeten worden. Ze zijn even belangrijk als de Wave data zelf.

Een korte sample (Wave data) hoeft b.v. niet kort te blijven. U zou b.v. het woordje "hello" driemaal kunnen herhalen (hello hello hello), of enkel een deel daarvan (hello lo lo). Dit effect verkrijgt u met de Looping functie (zie p. 62).

De overige Tone parameters slaan op de LFO waarmee de toonhoogte, het volume of de klankkleur gewijzigd kunnen worden, en op de TVF en de TVA waar u de envelope van de klankkleur c.q. het volume mee bepaalt. De Name functie is eveneens een Tone Parameter (zie

Verskil tussen de tonen 1-32 en 33-96

Er zijn twee soorten van Wave data. De enen kunnen herschreven worden en de anderen niet. De Tones 1-32 werken met Wave data die herschreven kunnen worden. De Tones 33-96 daarentegen werken met Wave data waar u niets aan kunt veranderen.



Wave data die wel herschreven kunnen worden

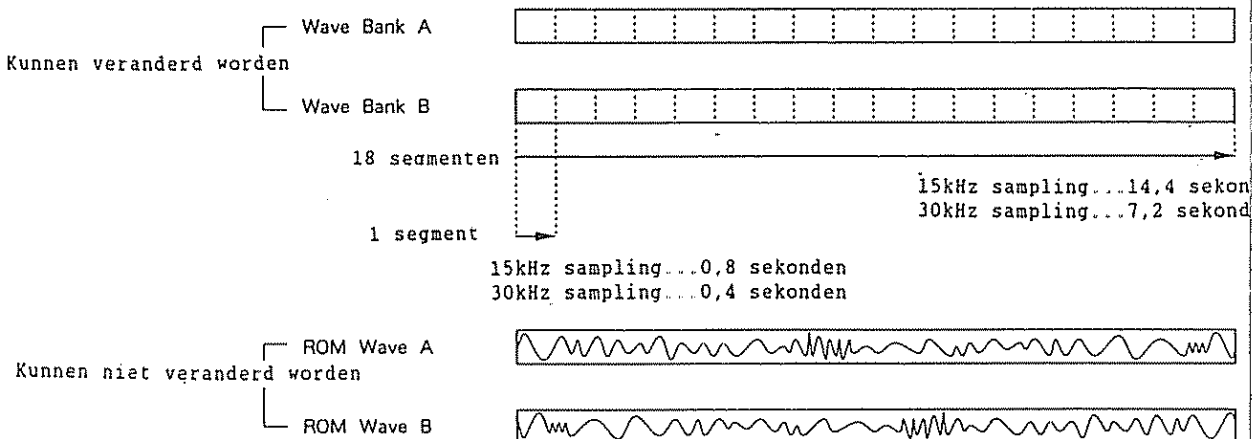
Wave bank A en B dienen voor de opslag van herschrijfbaar Wave data. De lengte van een Wave is varieerbaar. Voor Wave bank A en B beschikt u over 14,4 seconden (sampling frekwentie van 30kHz).

U kunt de Wave data van een sample veranderen. U zou b.v. de overbodige data kunnen verwijderen ("Truncate") of twee samples mengen. U mag ook twee samples op lineaire manier combineren ten einde er een Tone van te maken. De bewerkte Wave kan ook weer in een Wave bank opgeslagen worden.

Wave data die niet herschreven kunnen worden

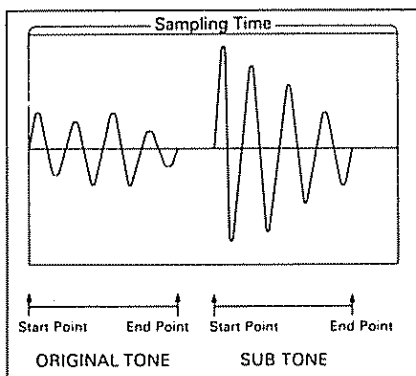
De twee lange ROM golfvormen A en B kunnen niet herschreven worden. Deze bevatten een selectie van de meest gebruikte golfvormen.

LET WEL: ROM Waves kunnen niet ge-edit worden.



"Original Tones" en "Sub-tones"

Voor de Tones 1-32 zijn er twee soorten: "Original Tones" en "Sub-tones". Elke sample heeft een Tone nummer. Maar wanneer één sample de hele duur van de Wave bank in beslag neemt, dan is er maar één Tone voor die bank. Dat is niet bijzonder efficiënt. Vandaar de W-30 u in staat stelt om de Wave data van om het even welke bestaande Tone (Original Tone) uit te lenen en er een helemaal andere Tone mee te maken door de Tone parameters anders te programmeren. Dit is een Sub-tone.



Wanneer u de Tone parameters van de Sub-tone op een andere manier programmeert door met vibrato of een andere envelope te werken, kunt u de Wave helemaal anders laten klinken. Door een bepaald gedeelte van de Wave data te verwijderen, door de Tone met andere Tones te combineren of door het begin en einde te verplaatsen kunt u de oorspronkelijke Wave op verschillende manieren doen weergeven. U hebt dus minder samples nodig dan u denkt. Vele van klanken op de bijgeleverde disketten baseren trouwens op Sub-tones.

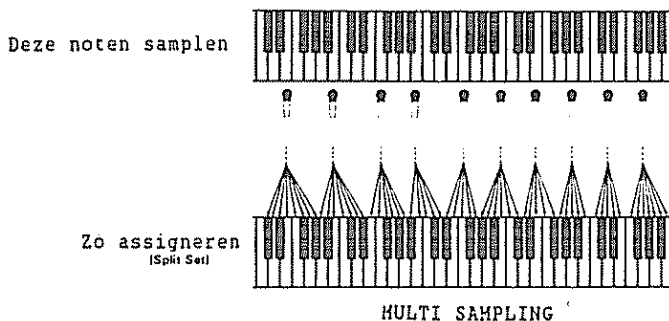
De Tones 33-96 werken eveneens volgens het Sub-tone principe. Door het juiste begin- en eindpunt te bepalen, zal alleen dat gedeelte van de ROM Wave gelezen worden.

Patches

Een Patch bestaat uit een of meer Tones (1-96) die u naar een bepaald gedeelte van het klavier assigneert en een reeks parameters.

Ook al kan een sample op gelijk welke toonhoogte weergegeven worden, toch zal hij snel onnatuurlijk klinken. Sommige klanken komen al raar over wanneer u ze vier noten hoger speelt dan de oorspronkelijke toonhoogte. Vandaar dat u best met meerdere Tones werkt om een natuurgetrouwe weergave van een instrument te ver-

krijgen. Voor een pianoklank hebt u b.v. 7 à 8 samples nodig die u naar verschillende zones van het klavier assigneert. Op die manier zal de piano overal even natuurlijk klinken. Maar u kunt ook verschillende klanken over het klavier verdelen (b.v. een reeks drumklanken). De toonvang van de W-30 is 61 noten (C2-C7), maar u kunt de Tones naar 109 toetsen assigneren (C0-G9). De Tones die buiten het bereik van het klavier vallen zou u b.v. via MIDI of door het bereik te verschuiven (zie pp. 57 en 153) kunnen triggeren.



Selektieren van een andere klank d.m.v. de aanslag

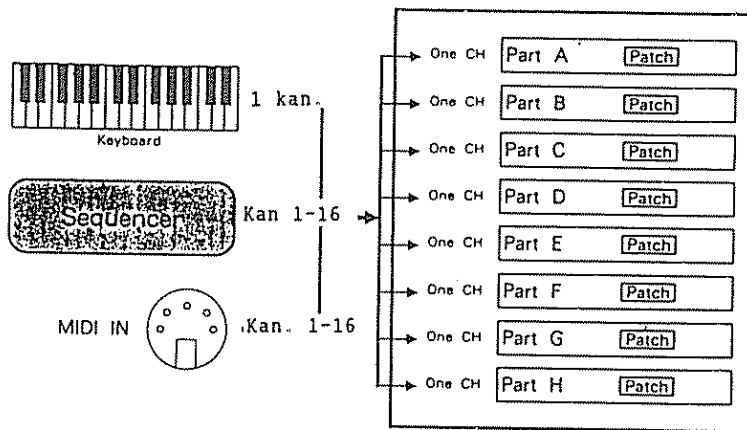
Een piano klinkt anders als u zacht speelt dan wanneer u hard aanslaat. Wanneer u een toets maar lichtjes indrukt, dan is de klank ronder en zachter, terwijl hij scherper klinkt wanneer u hard aanslaat. Met andere woorden: er verandert meer dan alleen maar het volume. Het lijkt dus een goed idee om iedere noot telkens twee (of drie) keer te sampelen, een voor een zachte aanslag en een voor een harde aanslag. Met de Fade functie bepaalt u dan welke Tone er weergegeven wordt, afhankelijk van de aanslag.

Patch parameters

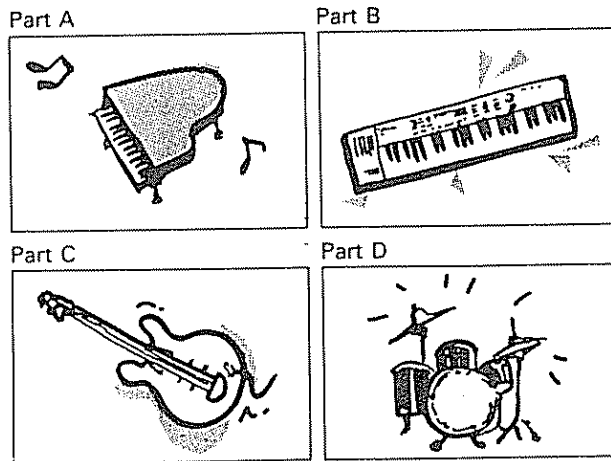
Voor de Patches zijn er eveneens een aantal parameters waarmee u b.v. de pitch bend en aftertouch waarde bepaalt. De Patch naam maakt deel uit van deze parameters.

8 Parts

De W-30 heeft 8 Parts (A-H). De Patches worden op basis van de Parts geassigneerd. Iedere Part heeft een ander MIDI-kanaal en reageert alleen op de data die op het geselecteerde MIDI-kanaal binnenkomen en stuurt ze door naar de gekozen Patch. Met een sequencer kunt u de W-30 dus gebruiken als 8 afzonderlijke klankmodules.



Deze functie (de mogelijkheid om meer dan een klank tegelijk weer te geven) heet "multi-timbre".



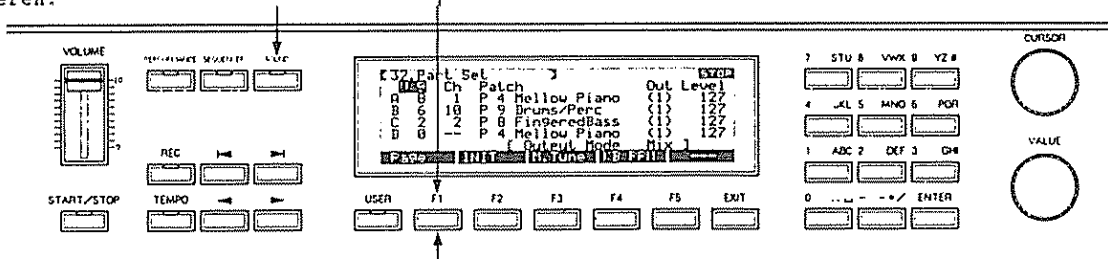
LET WEL: De W-30 kan maar 16 stemmen tegelijk weergeven.

De Parts

U kunt best eens kijken wat de Parts A-H bevatten.

Druk op [SOUND] om het [31. Sound Menu] te selecteren.

2. Druk op [F1] om [32. Part Set] te selecteren. Het display geeft de Parts A-D weer.



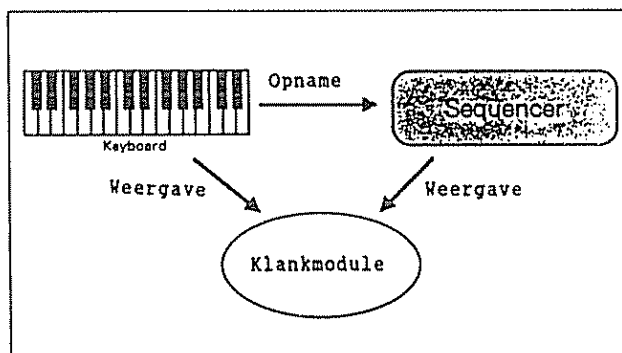
3. Druk op [F1] om de Parts E-H op te roepen.

| K32 Part Set | | | | | | STOP |
|--------------|---|----|-------------------|-----|-------|------|
| | U | Ch | Patch | Out | Level | |
| A | 8 | 1 | P 4 Mellow Piano | (1) | 127 | |
| B | 6 | 10 | P 9 Drums/Perc | (1) | 127 | |
| C | 2 | 2 | P 8 Fingered Bass | (1) | 127 | |
| D | 0 | -- | P 4 Mellow Piano | (1) | 127 | |

[Output Mode Mix]

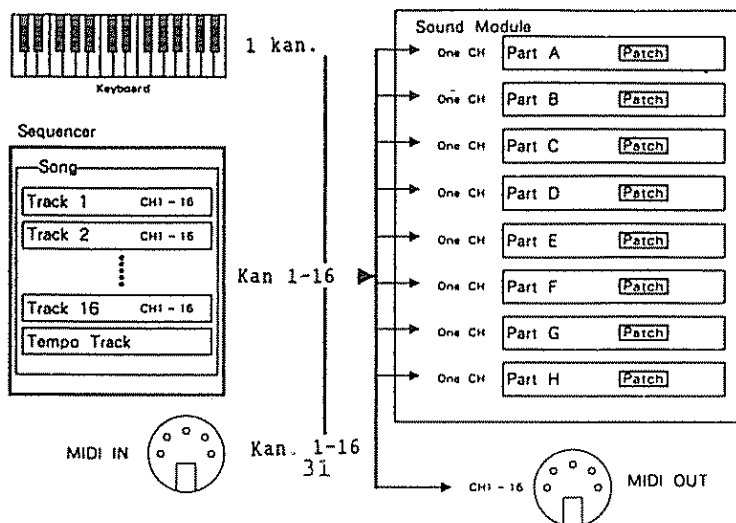
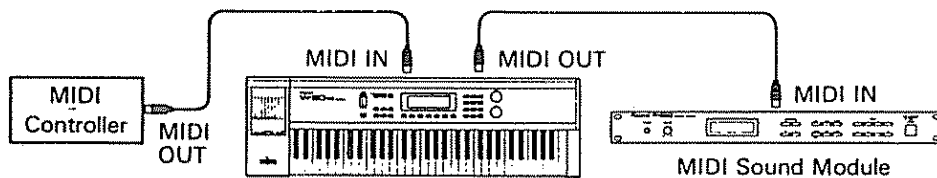
Page [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1]

4. De samenhang van de functies



Gebruik van MIDI IN en MIDI OUT

U hoeft niet uitsluitend met de W-30 te werken. U zou b.v. een klankmodule op de MIDI-uitgang kunnen aansluiten en een MIDI-controller met de MIDI-ingang kunnen verbinden. Op die manier kunt u nog meer doen met uw W-30.



Aangezien de signalen een schakelaar moeten passeren, is het zonder meer mogelijk om er bepaalde te filteren.

Toetsenbord en klankmodule

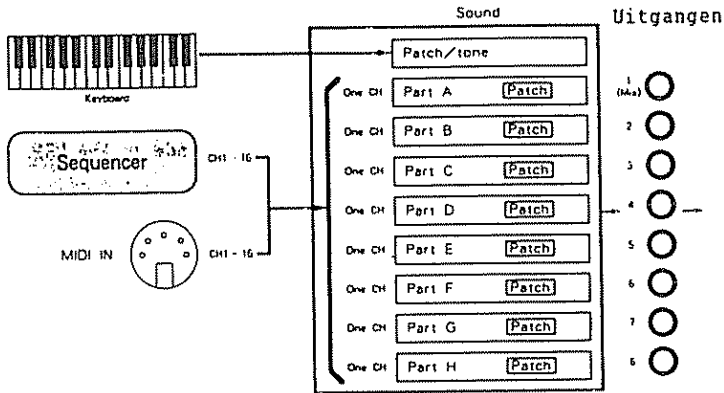
Het klavier van de W-30 kan op twee manieren gebruikt worden:

a. Sturen van de Patch van de klankmodule

In onderstaande modes heeft het klavier voorrang t.o.v. de klankbron. Maar de sequencer kan wel tegelijk weergeven. Het aansturen van een Patch via het klavier gebeurt in de Patch Play mode. Wordt het klavier voor het sturen van een Tone gebruikt, dan is het in de Tone Play mode. (In het laatste geval is de toonomvang beperkt tot 2 oktaven boven de Orig. Key (oorspronkelijke toonhoogte).

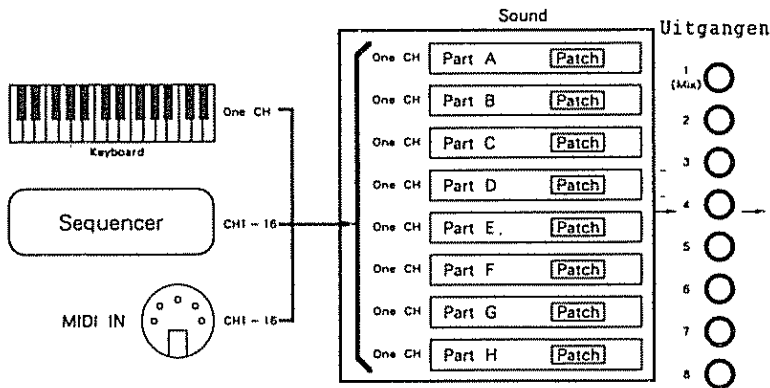
| Schermpagina | Klankbron |
|------------------------|--|
| [1. Performance] | Patch Play (Patch die op het scherm weergegeven wordt) |
| [35. Patch Edit Menu] | |
| [36. Patch Parameter] | |
| [37. Patch Split] | |
| [38. Patch Param. Map] | |
| [39. Delete Patch] | |
| [40. Tone Edit Menu] | Tone Play (Tone die op het scherm weergegeven wordt) |
| [41. Tone Parameter] | |
| [42. Loop] | |
| [43. LFO] | |
| [44. TVF, p. 1&2] | |
| [46. TVA, p. 1,2] | |
| [48. Tone Param Map] | [F5] met (T): Tone Play (Tone waar de cursor zich bevindt) [F5] met (P): Patch Play (Patch v.d. Patch display-pagina) |
| [53. Wave Edit Menu] | Tone Play (Tone die op het scherm weergegeven wordt) |
| [56. Copy * Move] | |
| [57. Truncate] | |
| [58. Mix] | |
| [59. Combine] | |
| [60. Digital Filter] | |
| [61. Wave Loop] | |
| [62. Sampling] | |

LET WEL: De instellingen voor Tone Play zijn afhankelijk van de waarden die u voor Out Level (volume), Bend Range, AT assign, AT sense (aftertouch), Oct Shift (transpositie) en Out Assign (uitgangstoewijzing) geprogrammeerd hebt ([36. Patch Parameter]).



b. Sturen van de Part die hetzelfde MIDI-kanaal heeft als het klavier

In alle andere gevallen stuurt het klavier enkel de Part waar u hetzelfde MIDI-kanaal aan hebt toegewezen. (Zie ook, pp. 112, 119 en 149.)



De [5. Micro Edit] display-pagina vormt hierop een uitzondering:

| Schermpagina | Klankbron |
|-----------------|--|
| [5. Micro Edit] | <p>[F3] Select staat op Ch= ALL (Sturen van de Patch die aan de Part werd toegewezen die hetzelfde MIDI-kanaal heeft als het klavier.) (Zie ook p. 112)</p> <p>[F3] Select staat op Ch=1-16 (Sturen van de Patch die aan de Part toegewezen werd die hetzelfde nummer heeft als het gekozen kanaal.)</p> |

LET WEL: De polyfonie van de W-30 is 16 stemmen. Zodra u deze grens te buiten gaat, omdat er teveel data van het keyboard, de

sequencer en/of via MIDI IN binnenkomen. wordt een voorrangssysteem geactiveerd. Dit systeem is afhankelijk van de instelling voor de Voice Mode [32. Part Set] (p. 51).
Op alle display-pagina's waar het klavier voorrang heeft, zijn de overige data-bronnen aan het klavier ondergeschikt.

* Zie de "W-30 MIDI Flow Chart" voor nadere inlichtingen.

5. Het systeem

De data die de W-30 vertellen hoe hij precies dient te werken, heten "systeem-data".
Er zijn data die u zelf kunt programmeren. Deze maken deel uit van de SYSTEM CONFIGURATION en kunnen op de Performance display-pagina ([F3] en [F4]) geprogrammeerd worden (zie p. 108, 111).

SYSTEM CONFIGURATION

KB Ch..... Kanaal van het klavier
KB Octave..... Oktaavverschuiving voor het klavier
KB IINT..... MIDI-schakelaar: Keyboard->interne klankmodule (local on/off)
KB EXT..... MIDI-schakelaar: klavier-> MIDI OUT -
MIDI INT..... MIDI-schakelaar: MIDI-ingang->interne klankmodule
MIDI EXT..... MIDI-schakelaar: MIDI IN->MIDI OUT (MIDI soft thru)
TX Sync..... Schakelaar voor de overdracht van synchronisatie, start, stop, continue, song position pointer en song select.
TX Sens "Active sensing" van de overdrachtsschakelaar.
Modulation depth: De waarde van de modulatie-data die doorgezonden worden.
Pedal SW (DP-2)...Functie van het voetpedaal
EXP pedal [EV-5]..Functie van de EV-5
Breath Control....Functie van de Breath Controller.

- Assigneren van een display-pagina naar een funktietoets (zie p. 44).

Selektie van de Patch die door het klavier gestuurd wordt (Performance display-pagina).

Het volume van de klank (Performance display-pagina).

6. Het geheugen

De W-30 vóór het laden van de System Disk

Sommige Wave data zijn permanent in het geheugen van de W-30 aanwezig. Toch volstaat het niet om hem in te schakelen om hem te kunnen gebruiken.

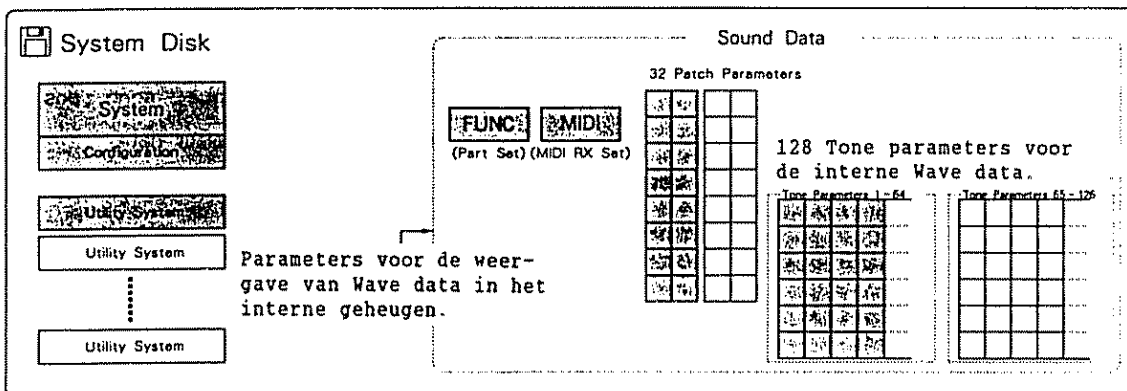
Intern geheugen van de W-30

ROM Wave A

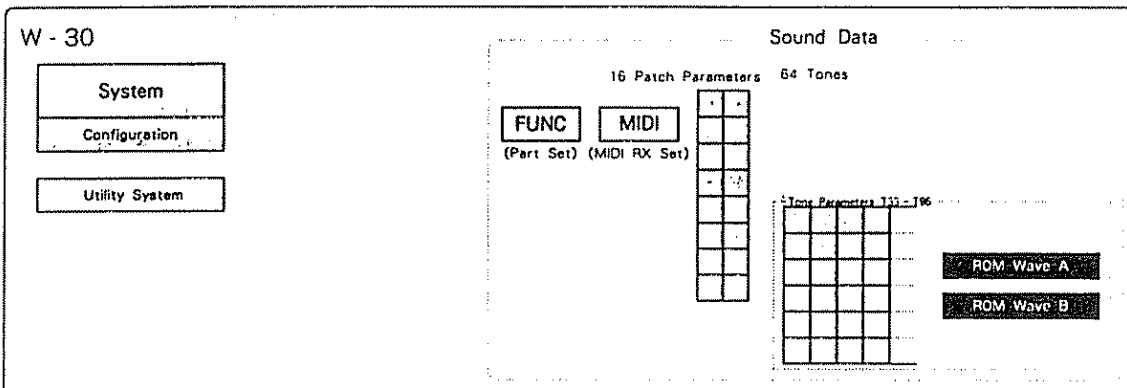
ROM Wave B

De W-30 na het laden van de System Disk

Na het laden van de systeem data kunt u met de W-30 werken.

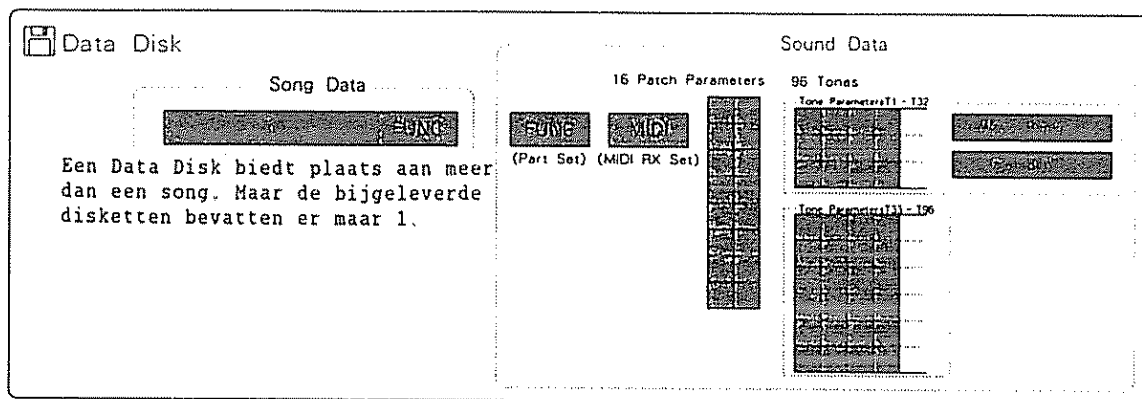


Laden van de System Disk



Laden van Song- en Sound-data

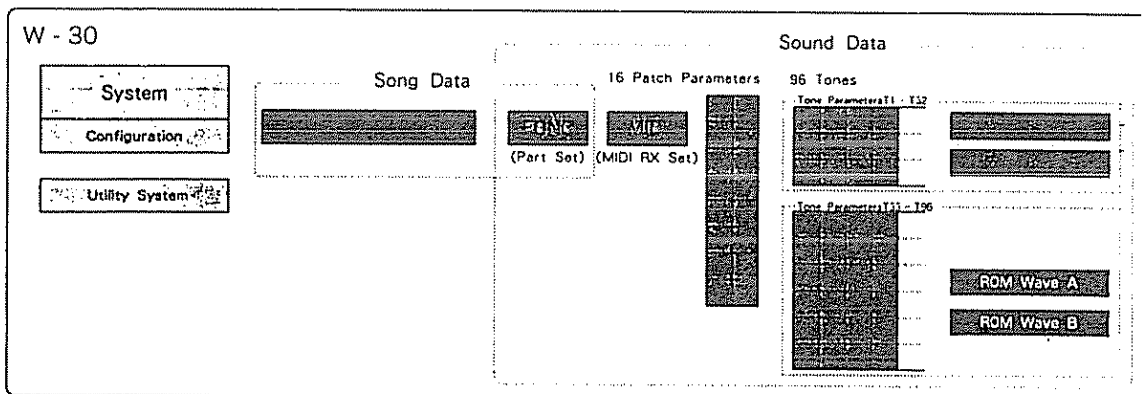
Zodra de Song- en Sound-data van een data diskette geladen zijn, kan er een song weergegeven worden.



De data worden geladen



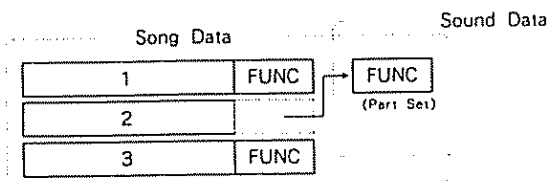
[[FD Load Song] + Sound)



De FUNC-data

De instellingen die bepalen, welke Patch naar welke Part geassigneerd wordt en op welk kanaal dat gebeurt (de waarden voor [32. Part Set]) worden samen met de Song- en Sound-data opgeslagen. De interne FUNC-instellingen gebeuren aan de hand van voornoemde data en ze worden samen met de Song-data geladen, wanneer u op de display-pagina [50. FD Load Song] de functie [F2]+Sound activeert (de Song- en Sound-data worden samen opgeslagen). Indien er meer dan een song in het interne geheugen van de W-30 aanwezig is, dan veranderen de FUNC-waarden samen met de geselecteerde song.

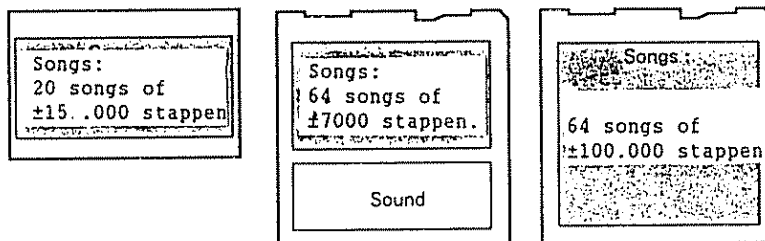
Intern geheugen van de W-30



De twee data-types en de capaciteit

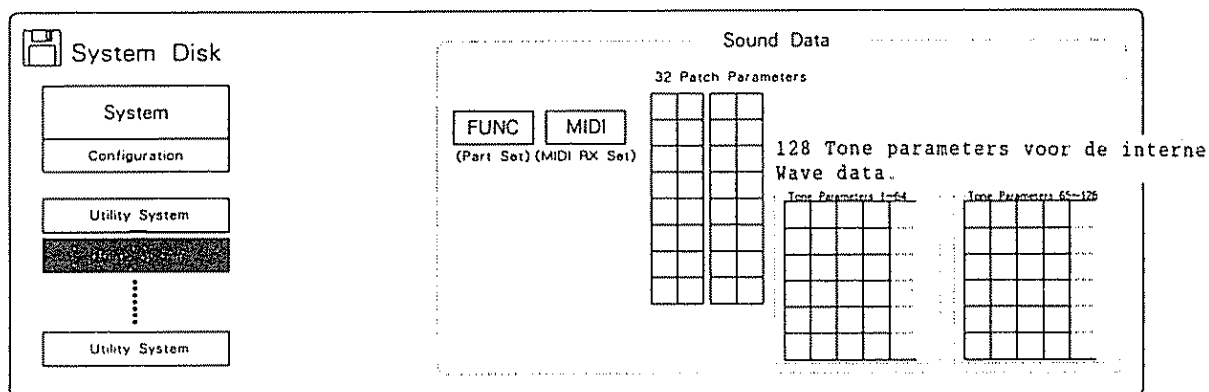
Naast de data-disketten die dezelfde inhoud zullen hebben als de bij de W-30 geleverde, kunt u ook Song-disketten aanmaken, die uitsluitend voor de opslag van songs dienen.

Intern geheugen W-30 Sound&Song diskette Song-diskette



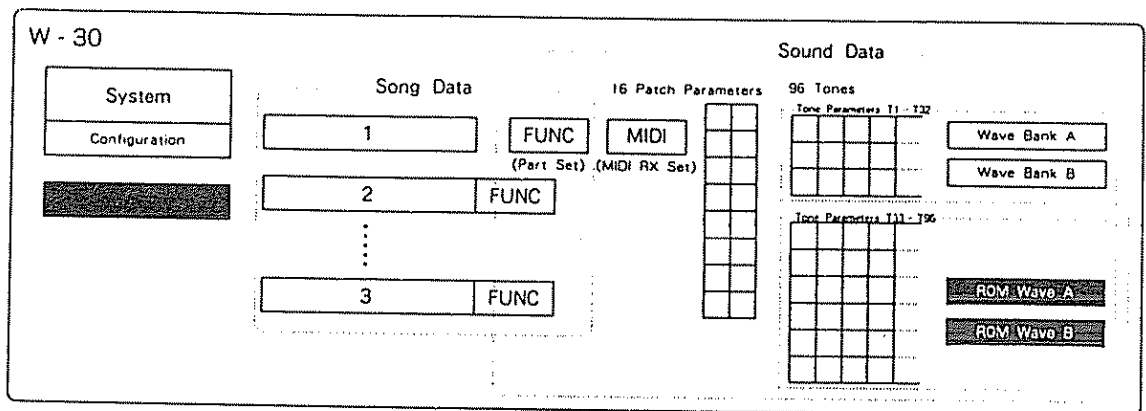
Gebruik van het Utility systeem

Zodra de "Insert System Disk and press F1: Load" prompt weergegeven wordt, schuift u de System Disk in de drive en drukt u op [F1] om het System Utility-programma te laden. Pas daarna kunt u de W-30 gebruiken.



Als het Utility System geladen is





Compatibele disketten

U kunt ook data laden die oorspronkelijk voor een van de volgende apparaten bedoeld waren:

Song-data

MRC-500
MRC-300
Super MRC
Song-data voor de S-50 (SYS-503)
Song-data voor de S-550 (SYS-553)
Song-data voor de S-330 (SYS-333)

Klank-data

Data voor de S-50
Data voor de S-330
Data voor de S-550

* De klank-data voor de S-330 en de S-550 kunnen rechtstreeks geladen worden ([50. FD Load Sound]).

De Sound- en Song-data die u voor de W-30 geprogrammeerd hebt kunnen ook omgezet worden ten einde ze met andere apparaten te kunnen gebruiken.

Song-data

SUPER-MRC

Klank-data

Data voor de S-50
Data voor de S-330
Data voor de S-550

* De data kunnen rechtstreeks op een diskette van de S-330 -of S-550 weggezet worden ([51. FD Save Sound]).

LET WEL: Aangezien er verschillen van specificaties zijn voor sommige apparaten, kunnen niet altijd alle data gebruikt worden.

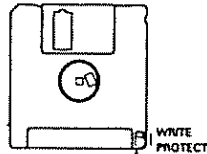
* De voor de W-30 geformateerde disketten kunnen niet voor andere apparaten gebruikt worden (S-50, S-550, S-330, MRC-500, MRC-300 en Super-MRC).

BELANGRIJK! Lees dit a.u.b.

Met uitzondering van de interne Wave data zullen alle gegevens gewist worden, zodra u de W-30 uitschakelt. Sla ze dus eerst op een diskette op alvorens de W-30 uit te schakelen.

Om een nieuwe diskette te kunnen gebruiken, moet u ze formateren want anders kunt er niets op wegzetten. Gebruik uitsluitend "double-sided, double density, double-track" 3,5" disketten, liefts van Roland (MF2-DD).

De disketten zijn uitgerust met een nokje om te beletten dat u ze kunt overschrijven. Verschuif dit nokje enkel wanneer u zeker weet dat u uw data op een diskette wilt opslaan. Schuif het nokje daarna weer in de WRITE stand.



Laat het nokje zoveel mogelijk in de PROTECT stand staan.

HOOFDSTUK 3

Gebruik van de W-30

1. De modes van de W-30

De W-30 is een veelzijdig instrument: u kunt er songs mee opnemen en editen en klanken mee maken, bewerken en hun gebruik wijzigen. Om dezen taken vlot te laten verlopen, zijn de functies in verscheidene modes onderverdeeld.

a. Performance mode

+ Spelen [1. Performance]

Dit is de mode voor het spelen via het klavier. Dat kunt u ook doen, terwijl de sequencer aan het weergeven is. Daarenboven kunt u hier de systeem-instellingen van de W-30 veranderen (Master Tune, Keyboard Channel, Pedal Assignment enz.).

b. Sequencer mode

In deze mode programmeert u de songs (opname, editen, laden en wegschrijven).

+ Song-parameters [3. Song Parameter]

Hier bepaalt u de parameters van een song, zoals de naam, het tempo, de metronoom enz.

+ Opname [4. Recorder]

Opnemen van de Song-data.

+ Micro edit [5. Micro Edit]

Stap voor stap editen van de Song-data.

+ Editen van de song [6. Song Edit Menu]...

Editen van een geselecteerd song-gedeelte of van een hele song.

+ Diskette [20. Sequencer Disk]...

Opslaan en laden van de Sequencer-data.

+ Spoor-informatie [30. Track Info]

Geeft de inhoud van de 16 sporen weer.

c. Sound mode

Instellingen voor de klankmodule van de W-30.

+ Instellingen voor de Parts [32. Part Set]

Instellingen voor de 8 Parts.

+ MIDI-ontvangst [33. MIDI RX Set]

In deze mode bepaalt u de manier waarop een Part op de MIDI-commando's reageert.

+ Editen van een Patch [35. Patch Edit Menu]...

Bewerken van een Patch.

+ Editen van een Tone [40. Tone Edit Menu]...

Editen van de Tones.

+ Diskette [49. Sound Disk Menu]...

Opslaan en laden van de data met behulp van een diskette.

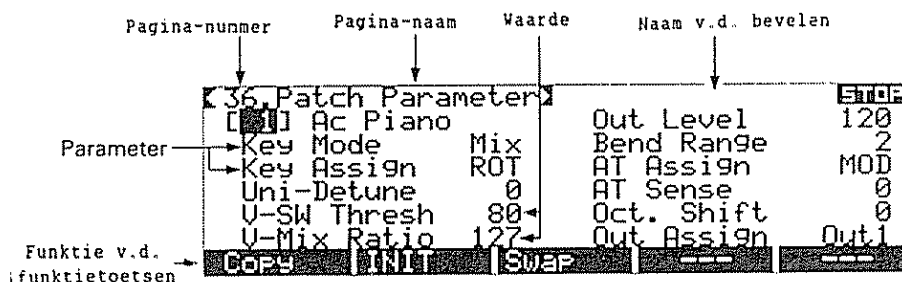
+ Editen van een Wave [55. Wave Edit Menu]...

Bewerken van de gesampelde Waves.
 + Sampling [62. Sampling]
 Hier worden de klanken gesampeld.

2. Basis procedure

De W-30 kan zonder al te veel moeite gebruikt worden, hetgeen te danken is aan de logische opbouw van de display-pagina's en de funktietoetsen. Het display houdt u op de hoogte van de beschikbare funkties. Volg daarom de hier uiteengezette basis procedure.

Display layout



De [STOP] prompt in de rechterbovenhoek van het display betekent dat u de weergave van een song kunt starten.

Selektie van de display-pagina

Telkens als u een display-pagina selekteert, wordt er een menu weergegeven waar u een display-pagina van het volgende niveau kunt selékteren. U kunt van iedere geselekteerde pagina naar de volgende gaan en op die manier de benodigde funkties oproepen.

LET WEL: Tijdens de opname kunt u geen andere display-pagina selekteren.

Druk eerst op een mode toets

Alle schermpagina's maken deel uit van een van de volgende drie modes: Performance, Sequencer of Sound.

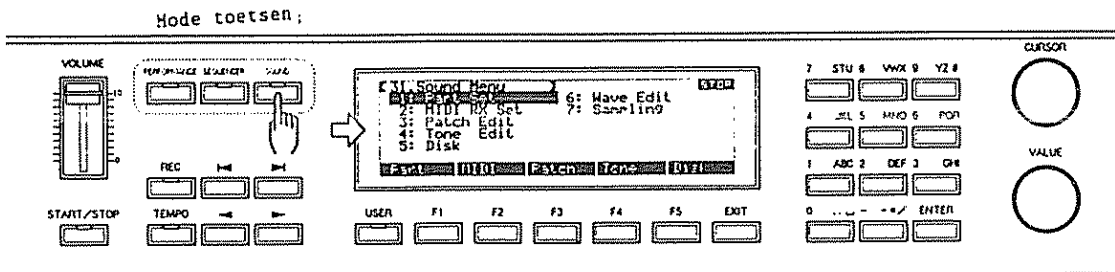
Druk op de gepaste mode-toets.

[PERFORMANCE]: Kies deze mode wanneer u op het klavier wilt spelen of om de systeem configuratie te veranderen.

[SEQUENCER]: Druk op deze toets als u een song gaat opnemen of editen.

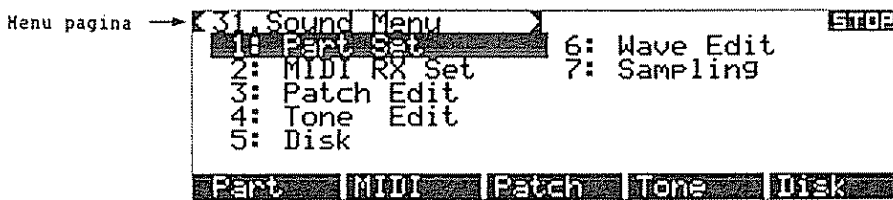
[SOUND]: Druk op deze toets om de klanken te editen.

* Zie ook de "Mode Chart" voor nadere inlichtingen betreffende de display-pagina's van deze drie modes.



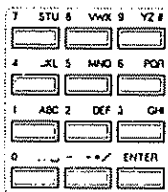
Kies vervolgens een display-pagina

Wanneer u op [SEQUENCER] of op [SOUND] drukt, zal er een menu-pagina weergegeven worden. Kies een van de beschikbare display-pagina's.



Numerisch toetsenbord + [ENTER]

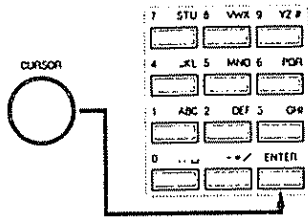
Typ een cijfer en druk daarna op [ENTER].



Druk op [1] en [ENTER] om p. 1 op te roepen.

Cursor + [ENTER]

Gebruik de cursor-draaiknop om de display-pagina te selecteren en druk op [ENTER].



Kies "1" met de draaischijf en druk op [ENTER].

Funktietoetsen

De eerste vijf pagina's kunnen met behulp van de funktietoetsen [F1]-[F5] geselecteerd worden.

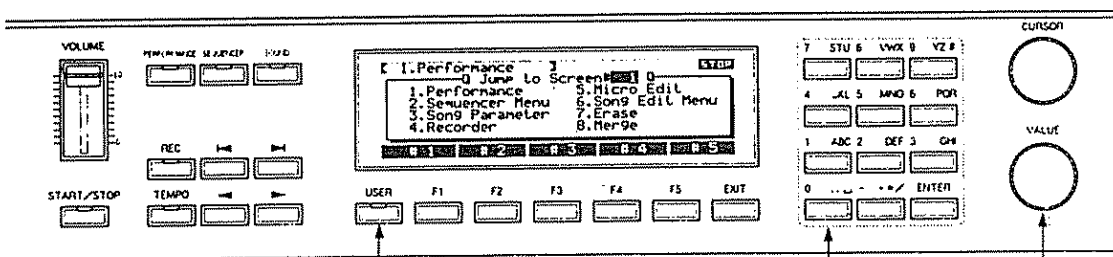
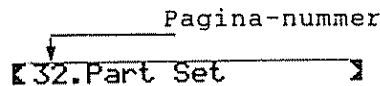


Druk op [F1] om p. 1 op te roepen.

* In de onderste regel van de display-pagina vind u de funkties van deze toetsen.

Rechtstreekse selectie van een pagina met behulp van het numerisch toetsenbord

U kunt een display-pagina ook rechtstreeks selecteren door het overeenkomstige nummer in te toetsen.



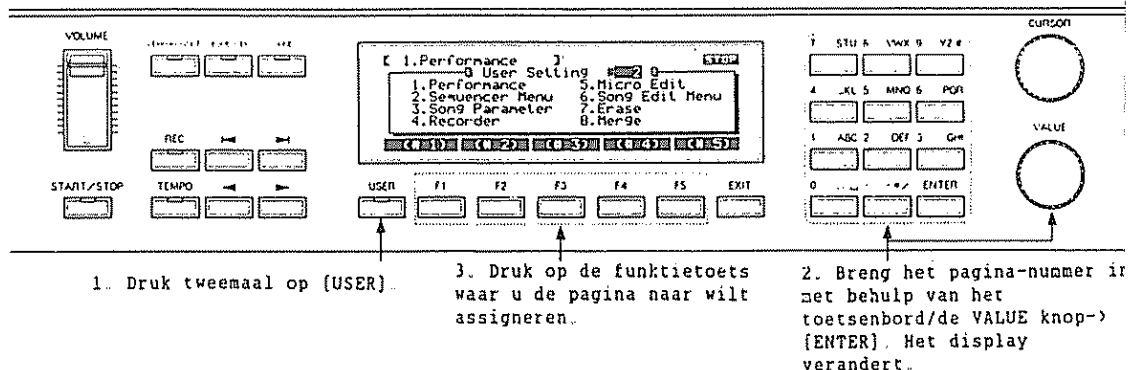
1. Druk op [USER].
2. Breng het pagina-nummer in met behulp van het toetsenbord of de VALUE knop.
3. Druk op [ENTER] om naar de gekozen schermpagina te gaan.

Opslaan van de meest gebruikte display-pagina's

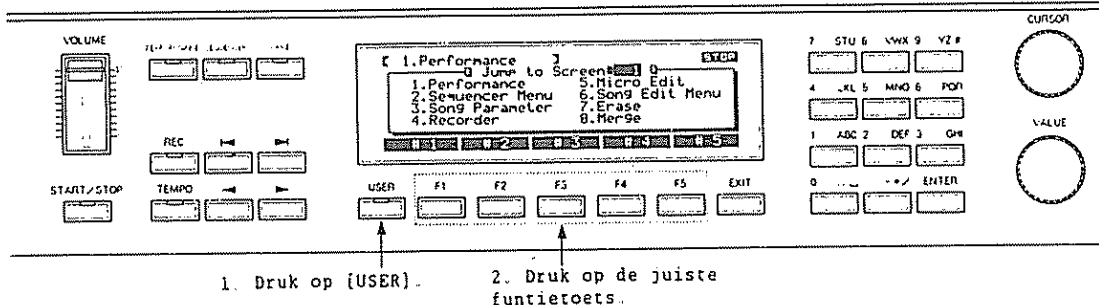
De vaakst gebruikte display-pagina's kunnen naar de funktietoetsen [F1]-[F5] geassocieerd worden. Op die manier kunt ze nog

sneller selekteren.

Programmeren De assignatie van een scherm naar een funktietoets gebeurt op de volgende manier:

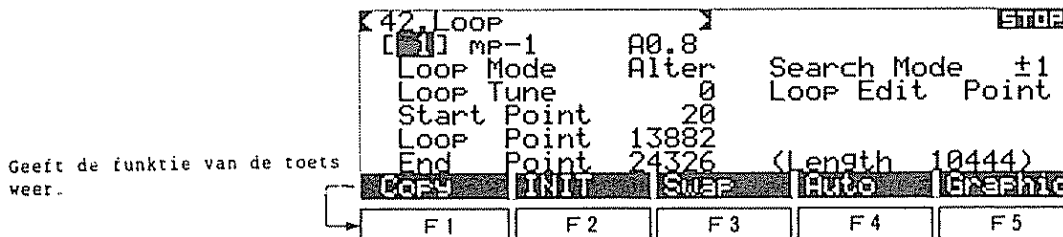


Oproepen van de opgeslagen schermpagina



Kiezen van een functie met behulp van een funktietoets

Naast de parameters die in het display vermeld staan zijn er nog een aantal functies die u eveneens met de funktietoetsen oproept.

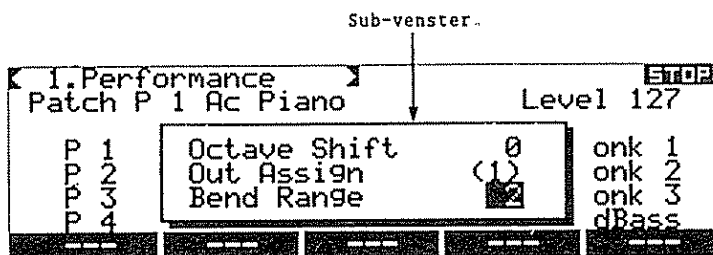


Het gaat om de volgende functies:

- o Ander menu: [Page] enz.
Selekteert een andere pagina
- o Instellen van de parameters: [REC PRM] enz.
Instellen van de parameterwaarden van de huidige schermpagina.
- o Uitvoeren van een commando: [Copy] enz.
Uitvoeren van de commando's die betrekking hebben op de huidige display-pagina. Deze commando's zijn de op de W-30 beschikbare functies, zoals het kopiëren van data, de gegevensoverdacht enz.

Sub-vensters

Sommige display-pagina's die u met de funktietoetsen oproept beschikken nog over een sub-venster. De parameters van het sub-venster kunnen met de funktietoetsen opgenomen worden.



Met [EXIT] gaat u één stap achteruit

Druk op [EXIT] om naar de vorige display-pagina terug te gaan. Wanneer u een sub-venster geopend hebt, dan zorgt [EXIT] ervoor dat het weer verdwijnt.

De mode-toetsen selekteren een andere mode

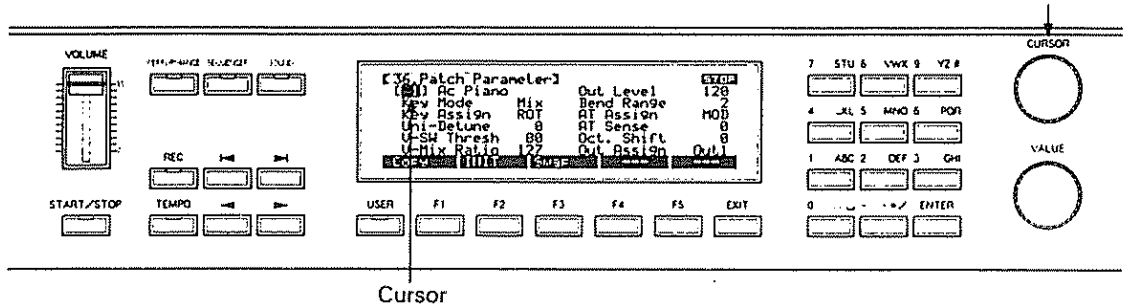
Door op de mode-toets te drukken gaat u terug naar de eerste pagina van de betreffende mode.

- [PERFORMANCE]: teruggaan naar de [1. Performance] pagina
- [SEQUENCER]: teruggaan naar de [2. Sequencer Menu] pagina.
- [SOUND]: teruggaan naar de [31. Sound Menu] pagina.

Verplaatsen van de cursor en instellen van de waarden

Verplaats de cursor naar de parameter waar u de waarde van wilt veranderen en stel een andere waarde in.

Verplaats de cursor met de CURSOR knop.



Verplaatsen van de cursor

U verplaatst de cursor met de CURSOR-draaiknop.

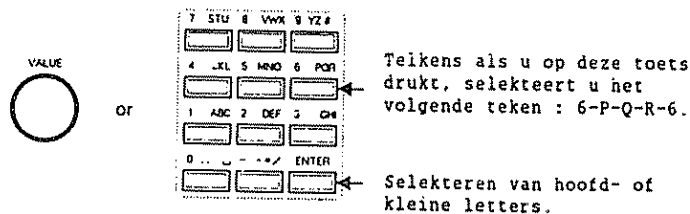
Instellen van een waarde

- + VALUE-draaiknop: Draai er aan om de waarde te wijzigen.
- + Numerisch toetsenbord: Toets het nummer in en druk daarna op [ENTER]. Om de waarde 18 te programmeren, drukt u eerst op [1], dan op [8] en tenslotte op [ENTER].

Uitzondering: Met de draaiknop kunt u alleen songs selecteren die reeds data bevatten. Om een song te selecteren die nog geen data bevat, gebruikt u het numerisch toetsenbord.

Schrijven van een naam

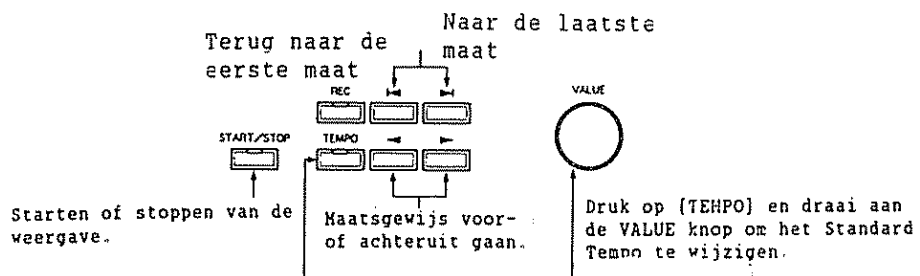
De karakters voor het schrijven van song-, Patch- en Tone-, spoor- en disk-namen of klankmemo's moeten eveneens via het numerisch toetsenbord getypt worden.



- + In sommige gevallen moet u meerdere malen op dezelfde toets drukken om het gewenste karakter te selecteren.
- + Hier dient de [ENTER]-toets voor de selectie van hoofd- of kleine letters.

Weergave van een song

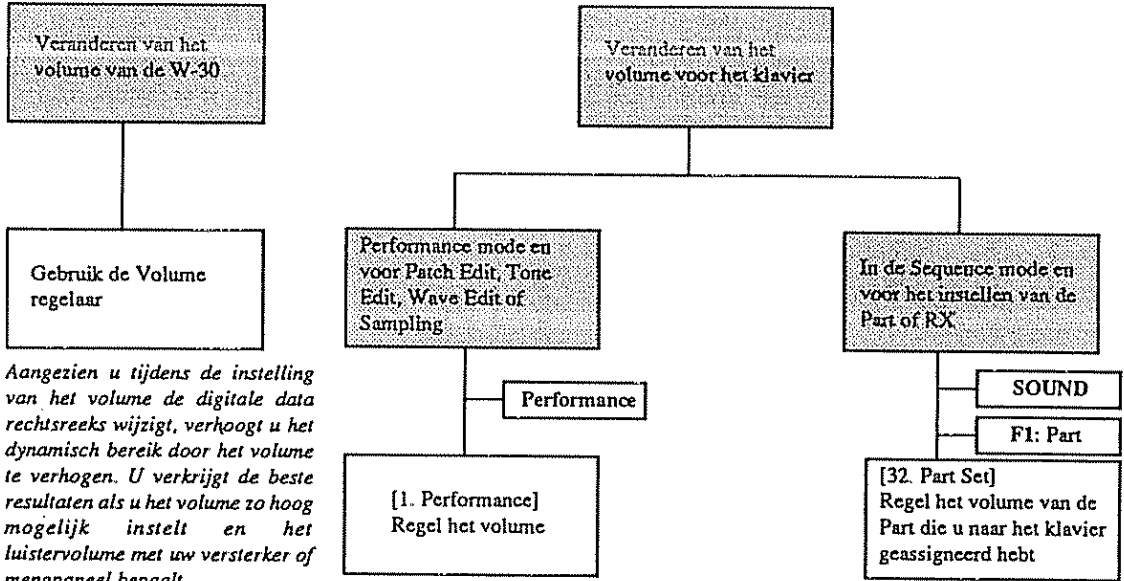
Wanneer de [STOP] prompt in de rechterbovenhoek van de display-pagina te zien is, kunt u een song weergeven.



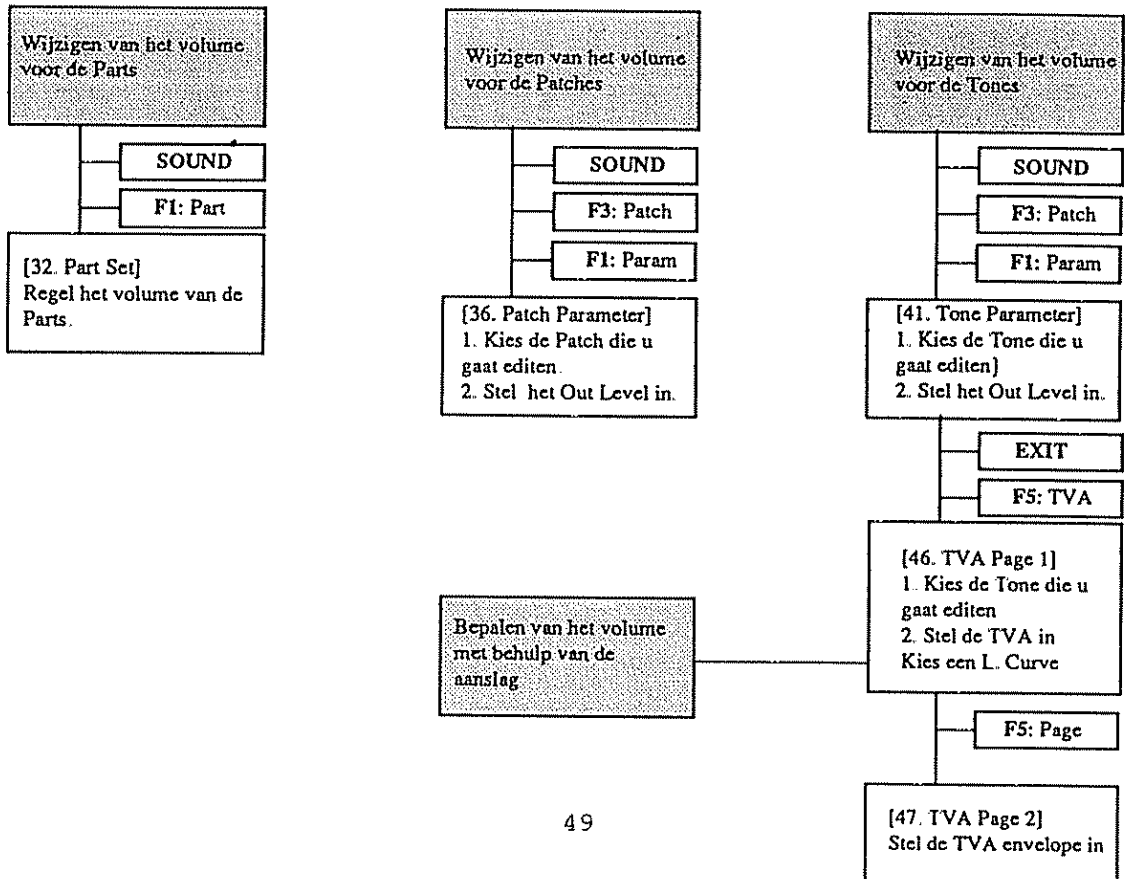
HOOFDSTUK 4

Funktionele aids

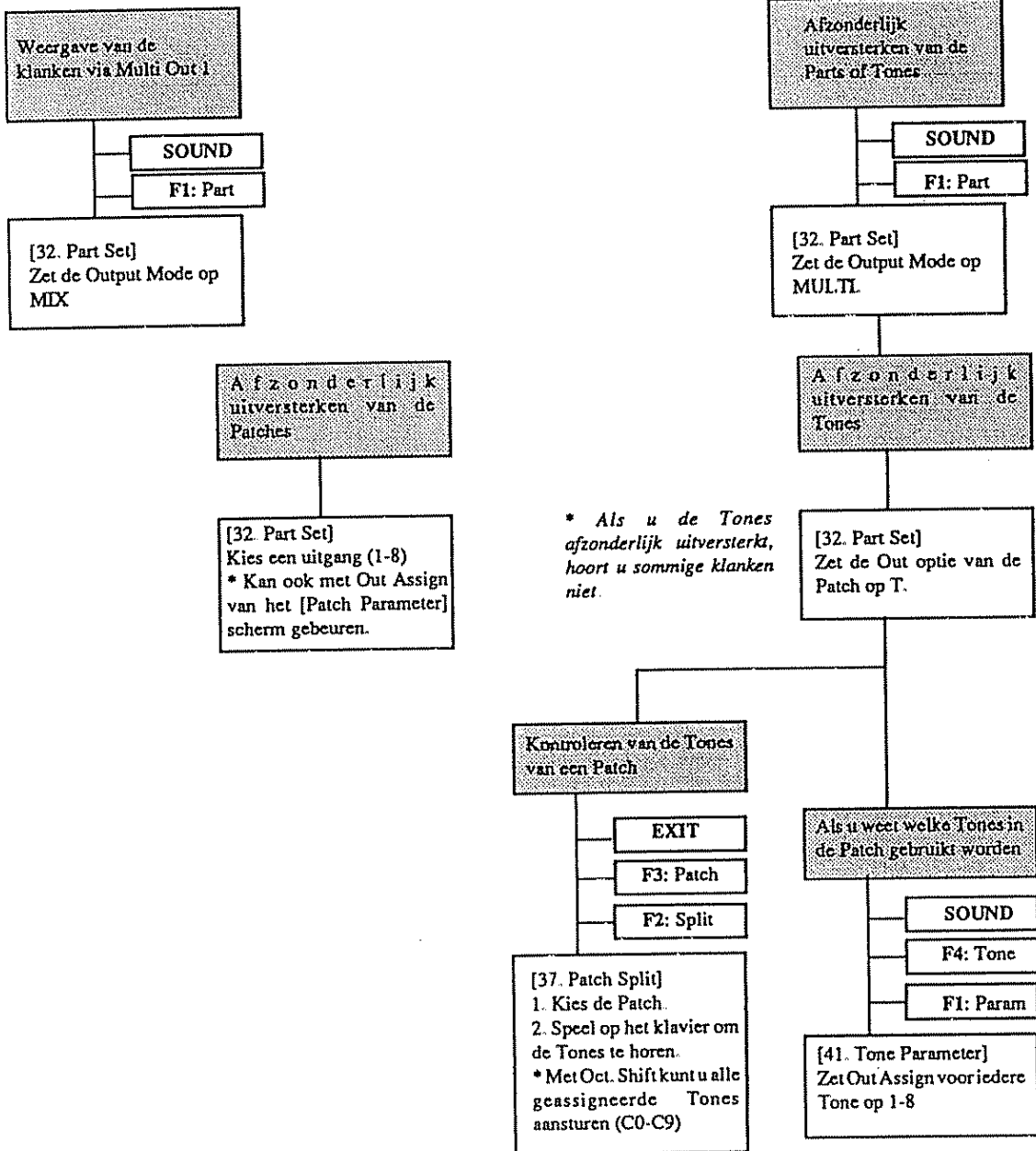
1. Instellen van het volume



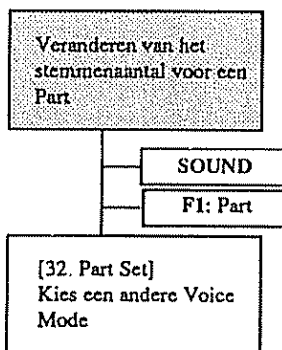
Aangezien u tijdens de instelling van het volume de digitale data rechte reeks wijzigt, verhoogt u het dynamisch bereik door het volume te verhogen. U verkrijgt de beste resultaten als u het volume zo hoog mogelijk instelt en het luistervolume met uw versterker of mengpaneel bepaalt.



2. Assigneren van de uitgangen



3. Instellen van het stemmenaantal voor iedere Part



| [32. Part Set] | | | | | | STOP |
|---------------------|----|-------------------|-----|-------|--|------|
| 0-8 | Ch | Patch | Out | Level | | |
| A 8 | 1 | P 4 Mellow Piano | (1) | 127 | | |
| B 6 | 10 | P 9 Drums/Perc | (1) | 127 | | |
| C 2 | 2 | P 8 Fingered Bass | (1) | 127 | | |
| D 0 | -- | P 4 Mellow Piano | (1) | 127 | | |
| [Output Mode Mix] | | | | | | |
| PSP | | | | | | --- |

Voice Mode

Het aantal noten die u tegelijk weer kunt geven, is 16 (of minder, naar gelang de geselecteerde mode). Er zijn drie modes waar u de stemmen mee kunt verdelen.

1. Voice Fix mode [V1]-[V22]

In deze mode selecteert u een preset. Er zijn 22 opties voor de assignatie van de stemmen. Als de W-30 meer dan 16 noot-aan-commando's regelmatig ontvangt, dan negeert hij de laatst binnengekomen bevelen en geeft voorrang aan de eerste 16.

| Voice Mode | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|----|----|
| A | 16 | 14 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| B | 0 | 2 | 4 | 2 | 6 | 4 | 2 | 8 | 6 | 4 | 4 |
| C | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 4 | 2 |
| D | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| E | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| G | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| H | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| Voice Mode | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A | 8 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |
| B | 2 | 6 | 6 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| C | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| D | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| E | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 |
| G | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 |
| H | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |

2. Voice Auto mode

De 16 stemmen zijn voor alle Parts beschikbaar. Wanneer er een noot-aan commando binnenkomt, dan hoort u de Patch die hetzelfde MIDI-kanaal heeft als de data.

[VAL] (last note priority)

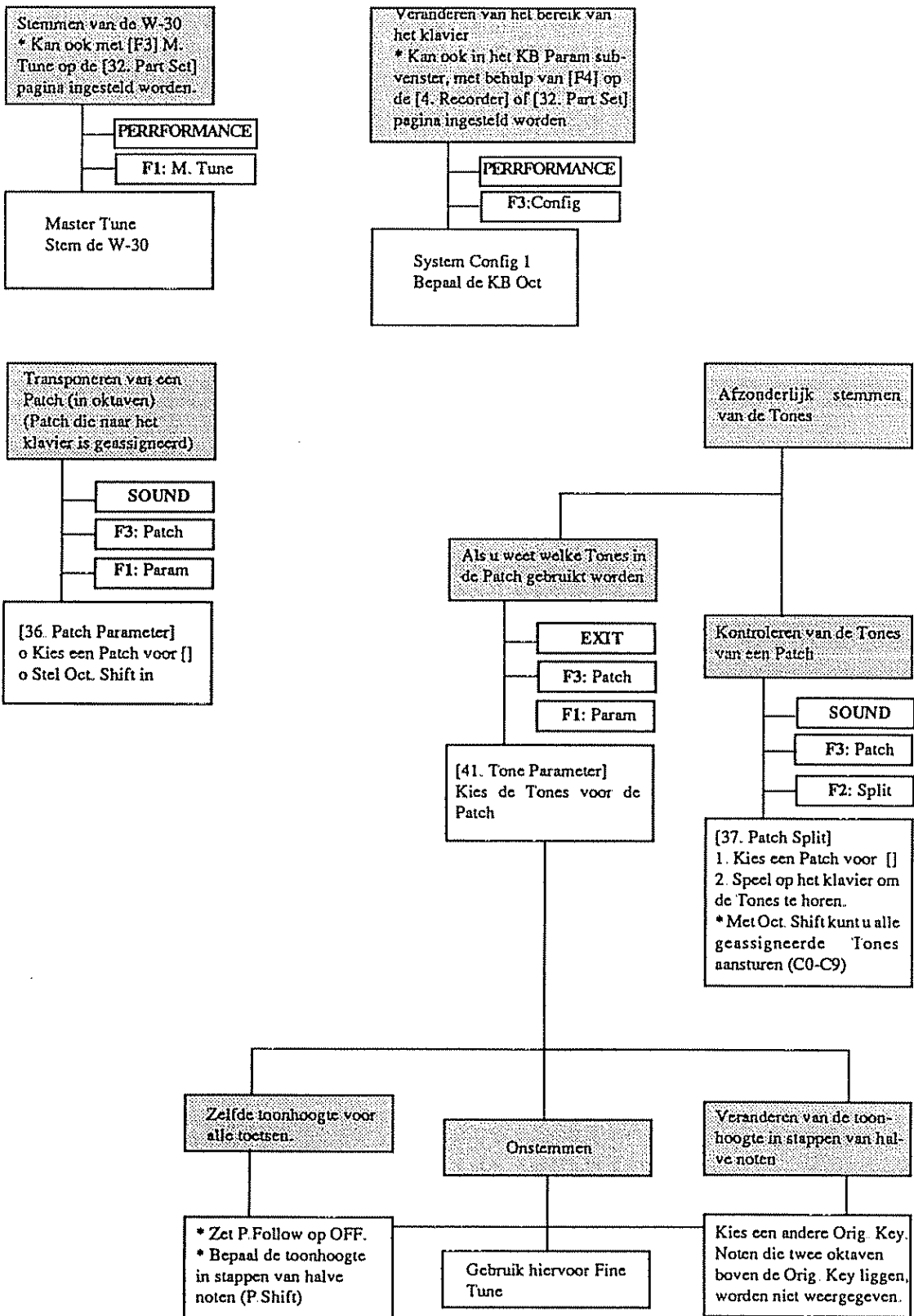
In deze mode doet de W-30 het volgende als er meer dan 16 noot-aan commando's ontvangen worden: de klanken die reeds weergegeven worden en die het laagste volume hebben, worden uitgeschakeld om de nieuwe noten te kunnen weergeven.

[VAF] (first note priority)

Als de W-30 meer dan 16 noot-aan commando's ontvangt, dan negeert hij de bevelen die de stemmencapaciteit te buiten gaan en handhaaft de reeds "getriggerde" noten.

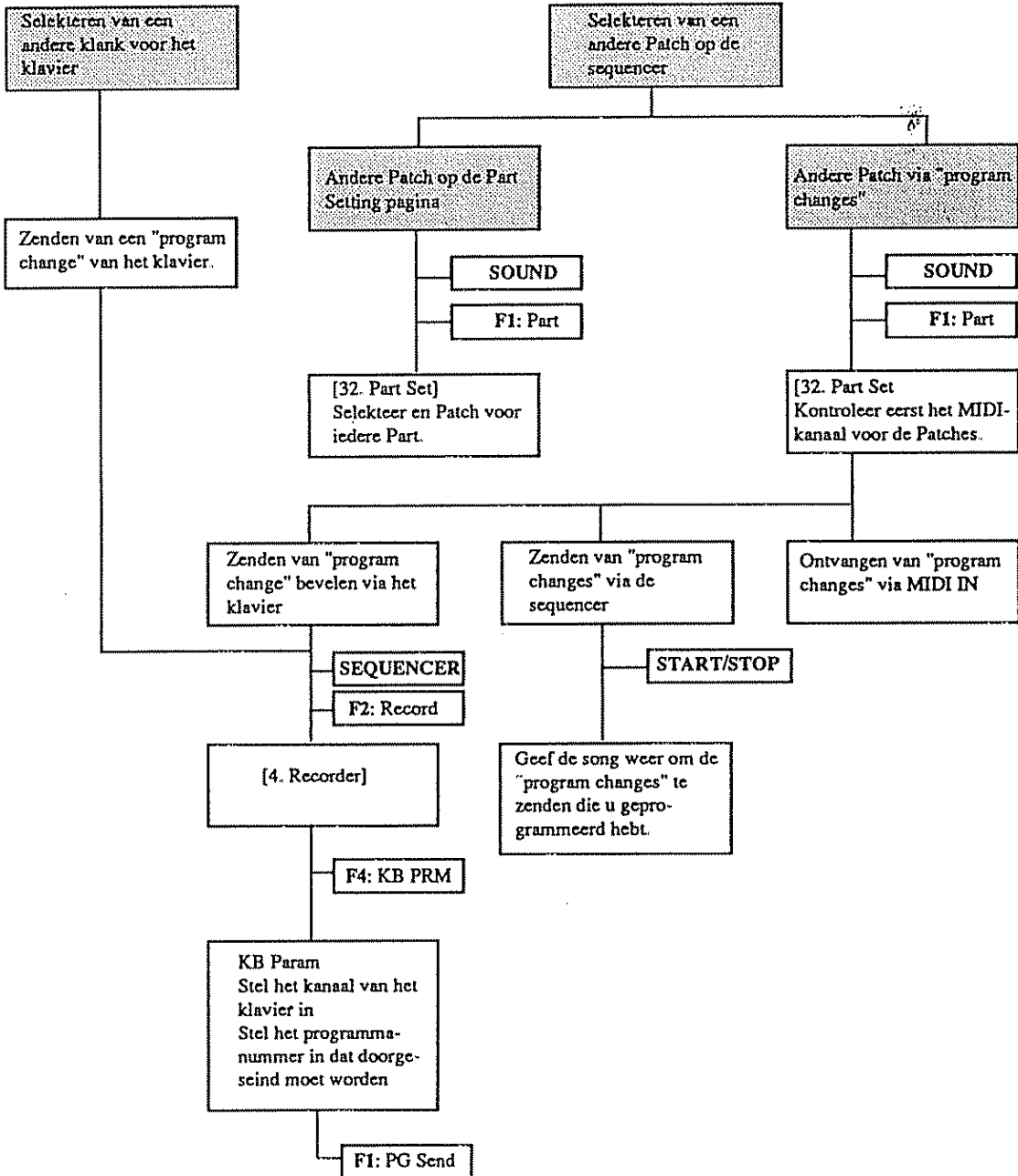
U zou voor alle Parts (A-H) hetzelfde MIDI-kanaal kunnen kiezen. Maar dat zorgt wel voor een zekere vertraging, vooral in de VAL mode (last note priority).

4. veranderen van de toonhoogte



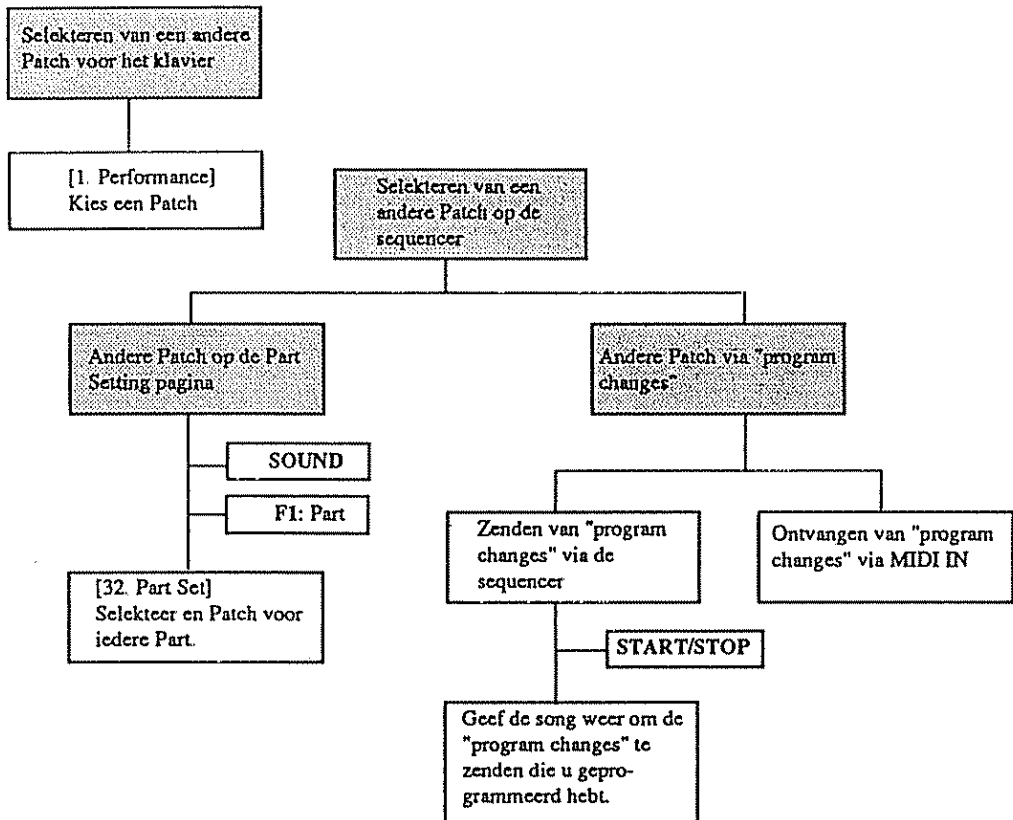
5. Selektieren van andere Patches

Voor de Sequencer, Part Setting en MIDI RX pagina's.

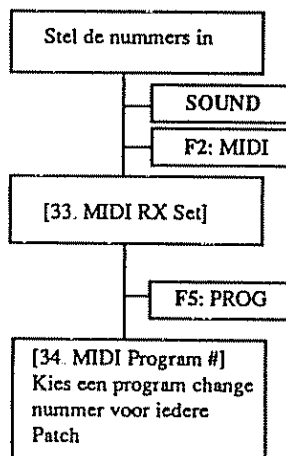


(Het programmakuuze-bevel wordt doorgeleid).

Voor de [1. Performance] pagina



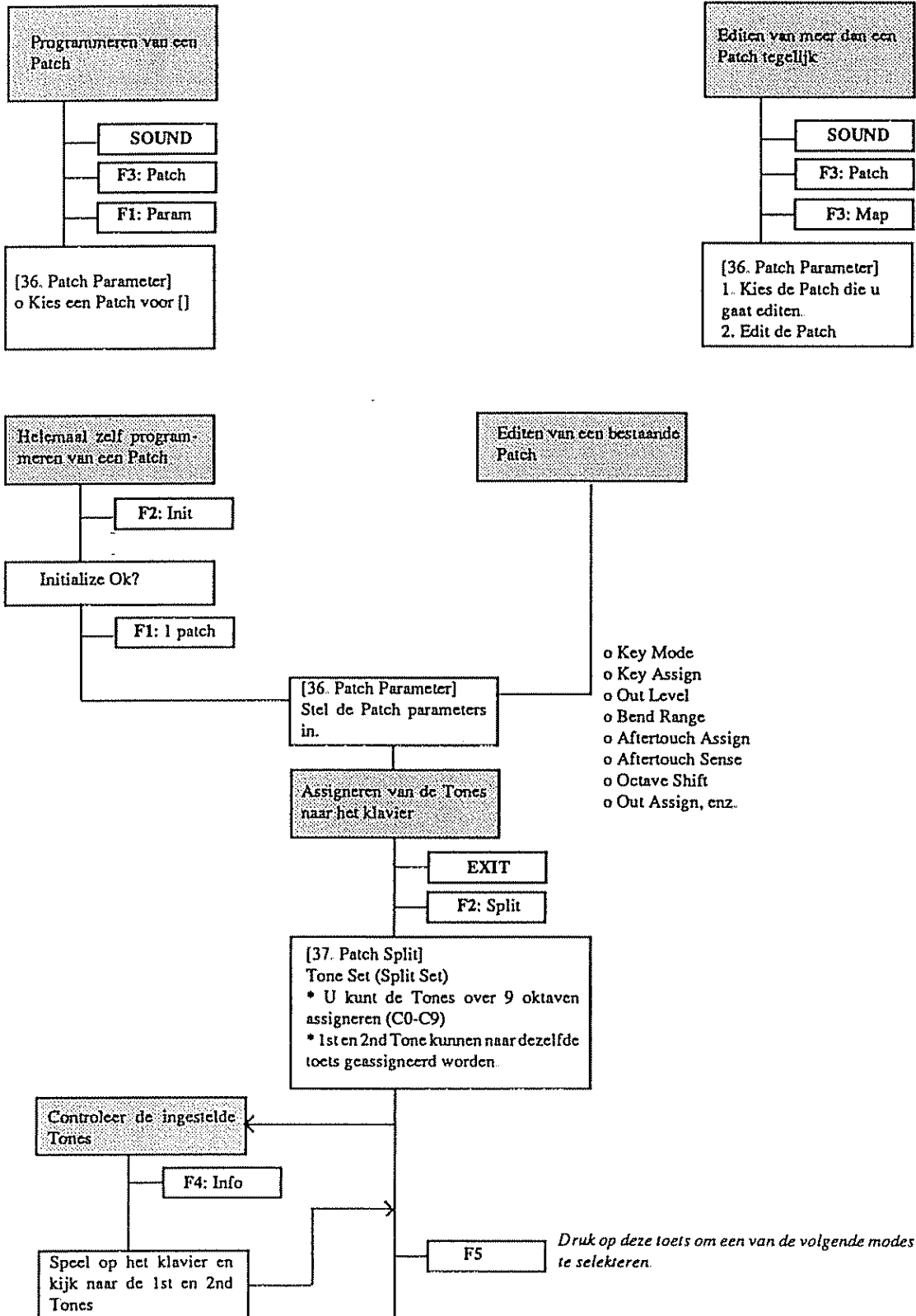
Programmeren van programmakeuze-bevelen: U bepaalt zelf het programmanummer dat een bepaalde Patch oproept.



Als u hetzelfde nummer naar meer dan 1 Patch assigneert, heeft de Patch met het kleinste nummer voorrang.

6. Programmeren van Sound-data

a. Aanmaken van een Patch



Werk met Oct. Shift om alle Tones (C0-C9) te kunnen controleren.

Bepaal eerst of de Tones als 1st of 2nd gebruikt worden en assigneer ze daarna naar het klavier

Als u Oct. Shift verandert, kunt u het bereik van het klavier tijdelijk verschuiven.

- [1st & 2nd] Assigneren van beide Tones.
- [1st] Assigneren van de 1st Tone.
- [2nd] Assigneren van de 2nd Tone
- [Off] Noch de 1st noch de 2nd Tone wordt geassigneerd.

Kontrole van de geassigneerde Tones

Split Point
Upper : 2nd tone
Lower : 1st tone
Als u voor de toetsen naast een andere Tone elekteerd hebt)

(Tones die u naar de toe geassigneerd hebt)

Key Mode

De klank die u bij het spelen op uw klavier hoort, is afhankelijk van de Tone assignatie en de Key Mode:

[Norm] (normaal):
U hoort alleen de 1st Tone.

[Uni] (unisono):
U hoort alleen de 1st Tone. Maar hij wordt wel door twee klankmodules weergegeven. Vandaar dat er nog maar 8 stemmen beschikbaar zijn. Met Uni Detune verandert u de stemming van een van de twee modules.

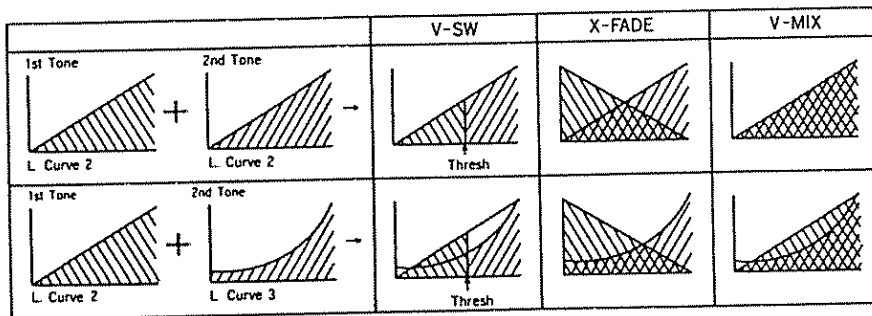
LET WEL: Wanneer u [Norm] of [Uni] gekozen hebt, dan hoort u uitsluitend de 1st Tone. De 2nd is hier dus van geen belang.

[Mix] (Velocity Mix):
De 1st en 2nd Tone worden samen weergegeven. Ook hier zijn er slechts 8 stemmen beschikbaar (omdat er twee klankmodules gebruikt worden).

[V-SW] (Velocity Switch):
De 1st Tone weerklinkt alleen wanneer u zacht aanslaat. De 2nd Tone weerklinkt alleen wanneer u hard aanslaat. De overgang (V-SW Thresh) kunt u zelf programmeren.

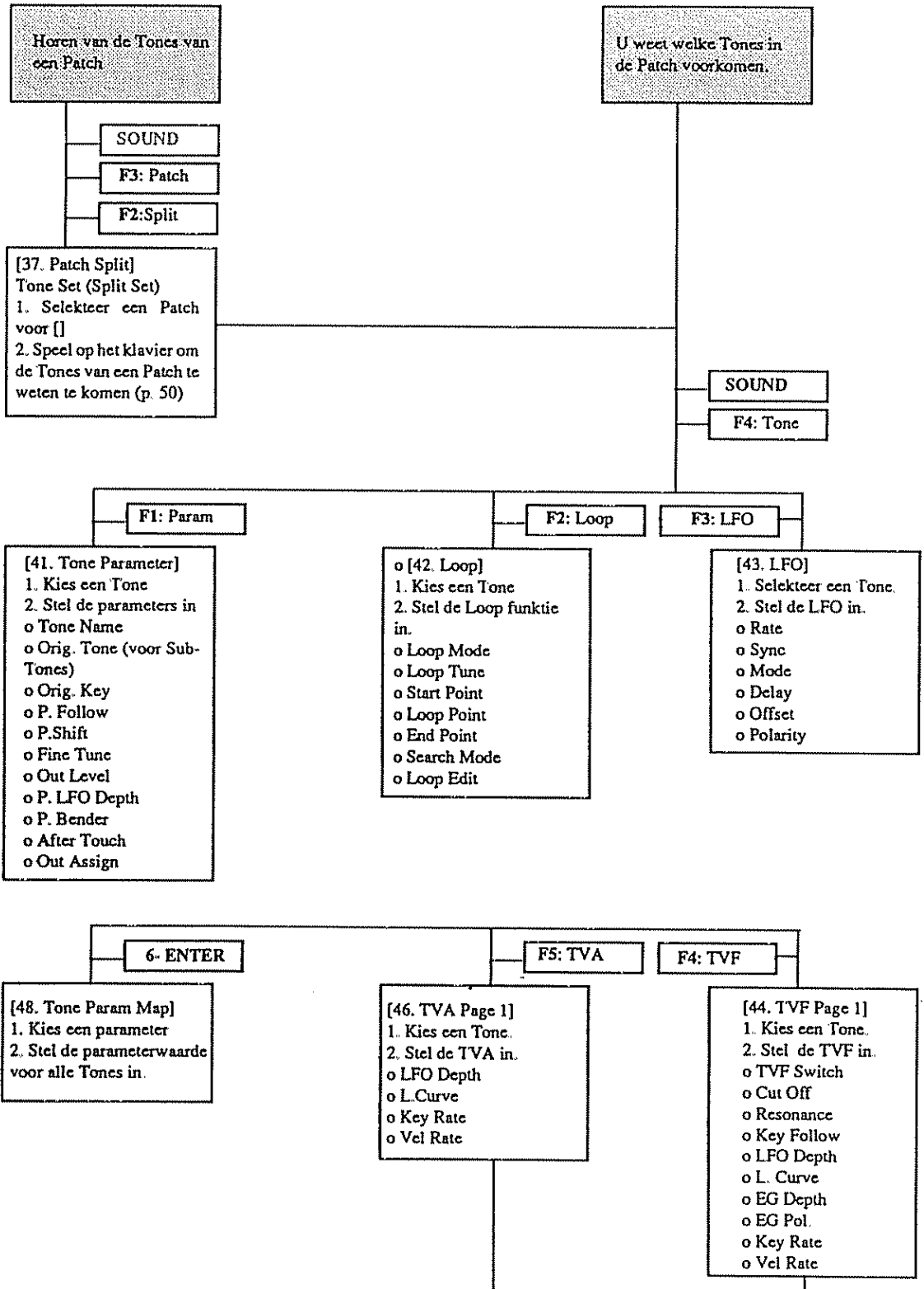
[Fade] (Velocity Crossfade):
De balans tussen de 1st en de 2nd Tone hangt af van de aanslaag.

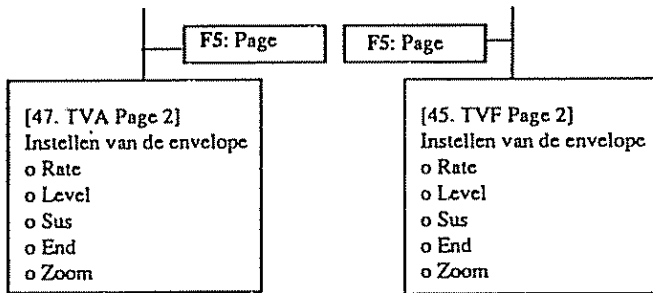
(De L. Curve van de 1st Tone wordt omgekeerd). Ook hiervoor zijn er twee klankmodules nodig. Het aantal stemmen is dus slechts 8.



LET WEL: In alle Key Modes hangt het volume van de Tones gedeeltelijk af van de Level Curve en de aanslag.

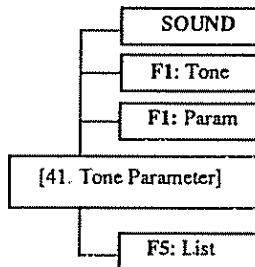
b. Editen van de Tone parameters



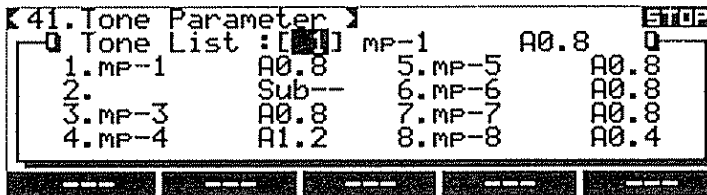


Tone List

De Tone List vind u op de [41. Tone Parameter] display-pagina.



U ziet meteen of het gaat om een Original, een Sub-Tone of een ROM-Tone omdat de namen voor deze drie verschillen.



te weten:

A0.8:.....een 30 kHz sample in Wave Bank A, 2nd Tone met een lengte van 0,8 sek.

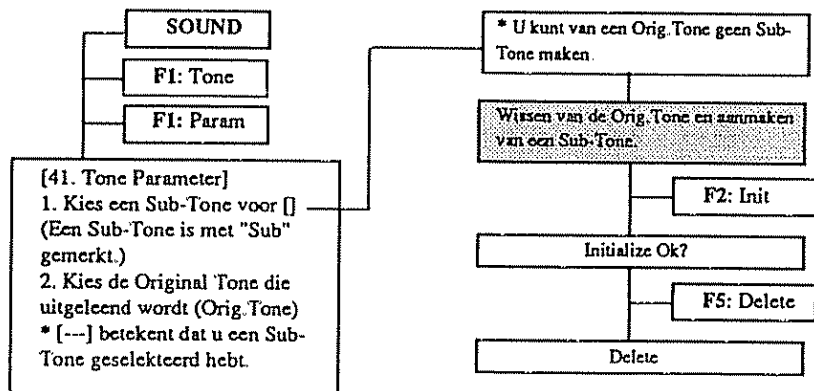
B2.0x2:....15 kHz sample in Wave Bank B, lengte van 4,0 sek.

ROM A:....Tone werkt met ROM Wave A.-

ROM B:....Tone werkt met ROME Wave B.

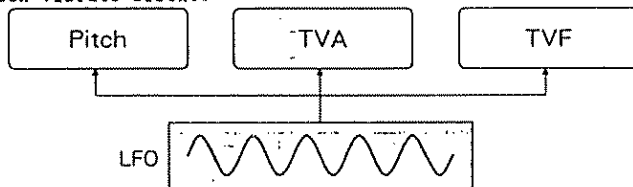
Maken van een Sub-Tone

Een Sub-Tone leent de Wave data van een Original Tone uit.

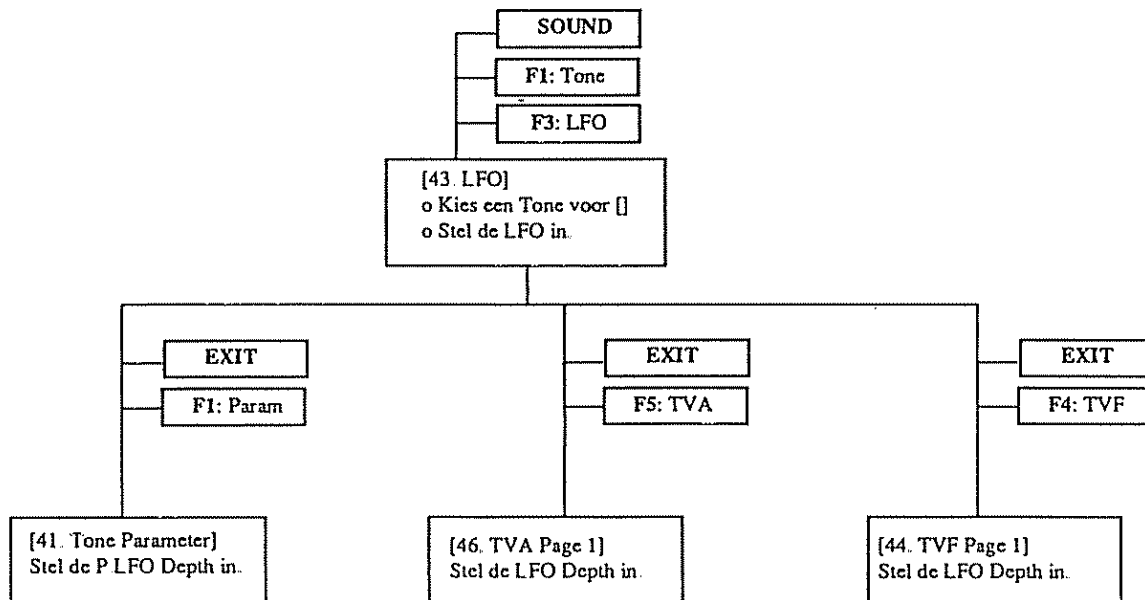


Gebruik van de LFO

Pitch wordt gewijzigd en u hoort een vibrato-effekt. Volume wordt gemoduleerd. Afsnijpunt van de filter wordt gemoduleerd.



De LFO zorgt voor regelmatige veranderingen van de toonhoogte, het volume en de Filter Cutoff waarde.



Maken van Loops

De Wave data (of een fragment daarvan) kunnen zo lang herhaald worden (loop=lus) tot u de toetsen weer loslaat. [1 shot] (een sample wordt slechts een keer weergegeven) is beter voor perkussieklanken. Maar "sustain" klanken, zoals een viool of een fluit, moeten langer weerklinken dan b.v. een trommel. Vandaar dat u het sustain gedeelte van dergelijke klanken best "loopt". Door de hele Wave te "lopen" of ze omgekeerd weer te geven verkrijgt u speciale effecten.

Start Point, Loop Point, End Point

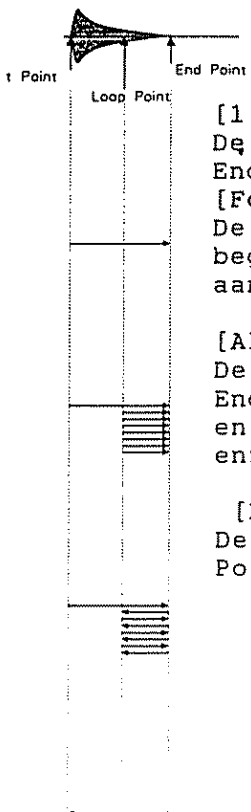
Het Start Point is het punt vanaf waar de Wave weergegeven wordt. Het End Point slaat op het punt waar de weergave gestopt wordt (niet noodzakelijk het einde van de Wave). Met Start en End Point selecteert u het gedeelte van de Wave dat weergegeven dient te worden.

Wanneer u met een lus werkt, dan bepaalt u met Loop Point het beginpunt van de lus. De lus ligt tussen het Loop en het End Point.

Ieder punt heeft een adres. Het adres van het Wave begin is 0.

Loop Mode

Wave Data



[1 Shot] (een keer)

De Wave data worden eenmaal weergegeven (tussen Start en End Point).

[Forward] (voorwaarts)

De Wave wordt tot aan het End Point weergegeven. Daarna begint de weergave weer bij het Loop Point en gaat tot aan het End Point enz.

[Alter] (afwisselend)

De weergave van de Wave gaat van het Start tot aan het End Point, van het End Point terug naar het Start Point en daarna weer van het Start Point naar het End Point, enz.

[Reverse] (omgekeerd)

De Wave wordt eenmaal van het End tot aan het Start Point weergegeven.

Hoe maak je een loop?

Wanneer u met een loop werkt, dan worden de Wave data herhaaldelijk weergegeven. Om een goede lus te maken (van het sustain gedeelte van een klank, dus niet van de attack), moet u een gedeelte zoeken waar de overgang niet hoorbaar is. M.a.w. u moet een goed Loop en End Point vinden.

Er bestaan drie manieren om de beste plaatsen te vinden:

1. Zelf zoeken, terwijl u naar de klank luistert
De snelste manier om deze plaatsen te vinden is Peak Search (Search Mode).
2. De W-30 het werk laten doen (Auto Loop)
Als u zelf geen geschikt Loop en End Point vindt, vraagt u aan de computer van de W-30 om ze te zoeken. Voor grillige golfvormen zal de W-30 soms geen geschikte plaatsen vinden.

LET WEL: De Auto Loop functie kan alleen een geslaagde loop maken wanneer u de twee punten ver uiteen zet. Maak dus een lange loop en probeer verscheidene mogelijkheden.

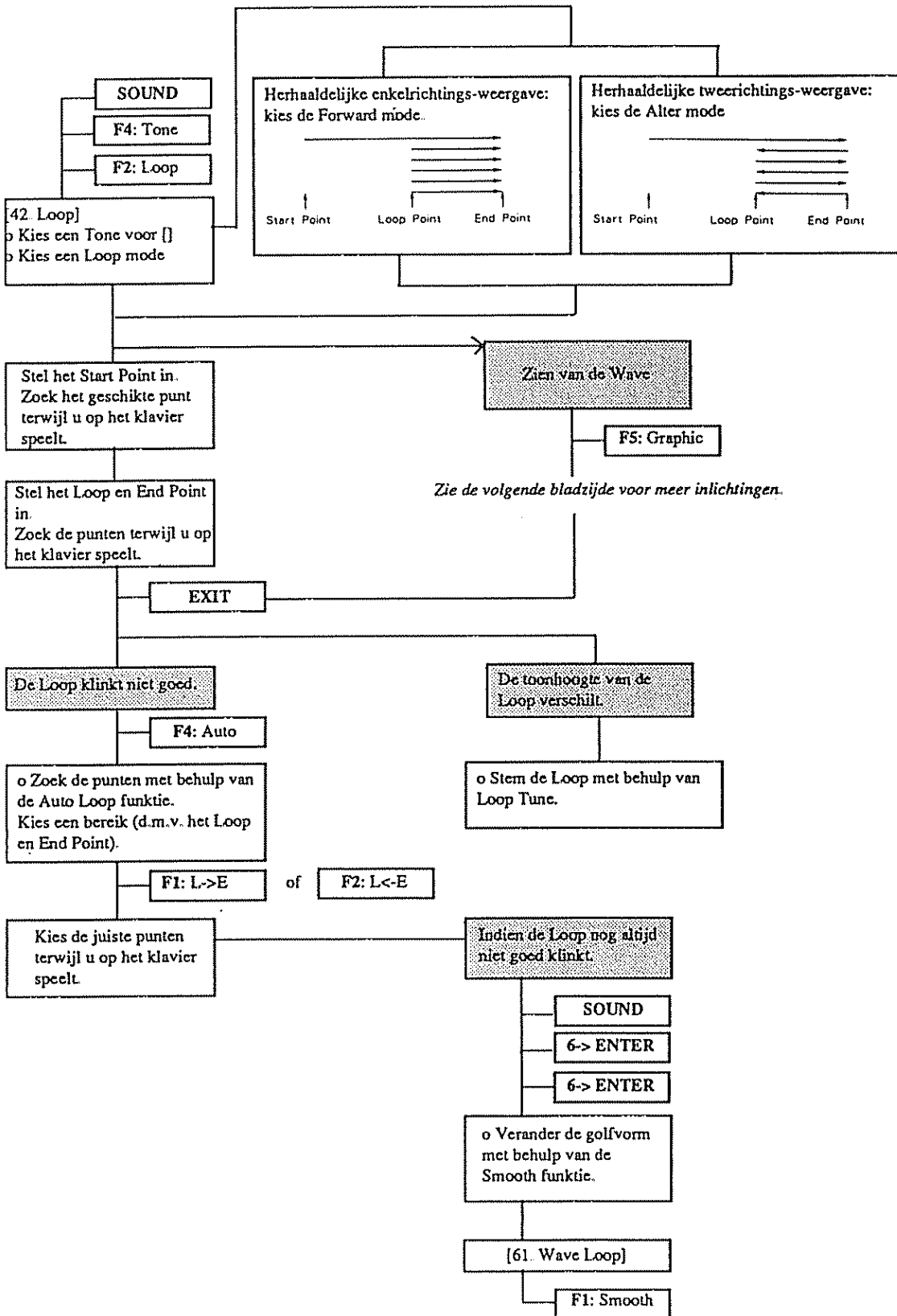
* Auto Loop geldt alleen voor de [Forward] mode. Bijgevoeg zal deze mode geselecteerd worden zodra u Auto Loop aktiveert.

3. Aanpassen van de Wave data om een goede loop te maken ("smoothing")
De Wave data van gesampelde klanken zijn vaak complex, hetgeen het zoeken van een goed Loop en End Point niet bepaald vereenvoudigt. In sommige gevallen is het zelfs onmogelijk om natuurlijke sustain-klanken te maken. Daarom is er een Smoothing functie die ervoor zorgt dat een [Forward] loop beter klinkt.

LET WEL: De "smoothing" operatie wordt door de computer verzorgd. Bijgevoeg kunt u de klank niet horen wanneer de computer aan het werk is.

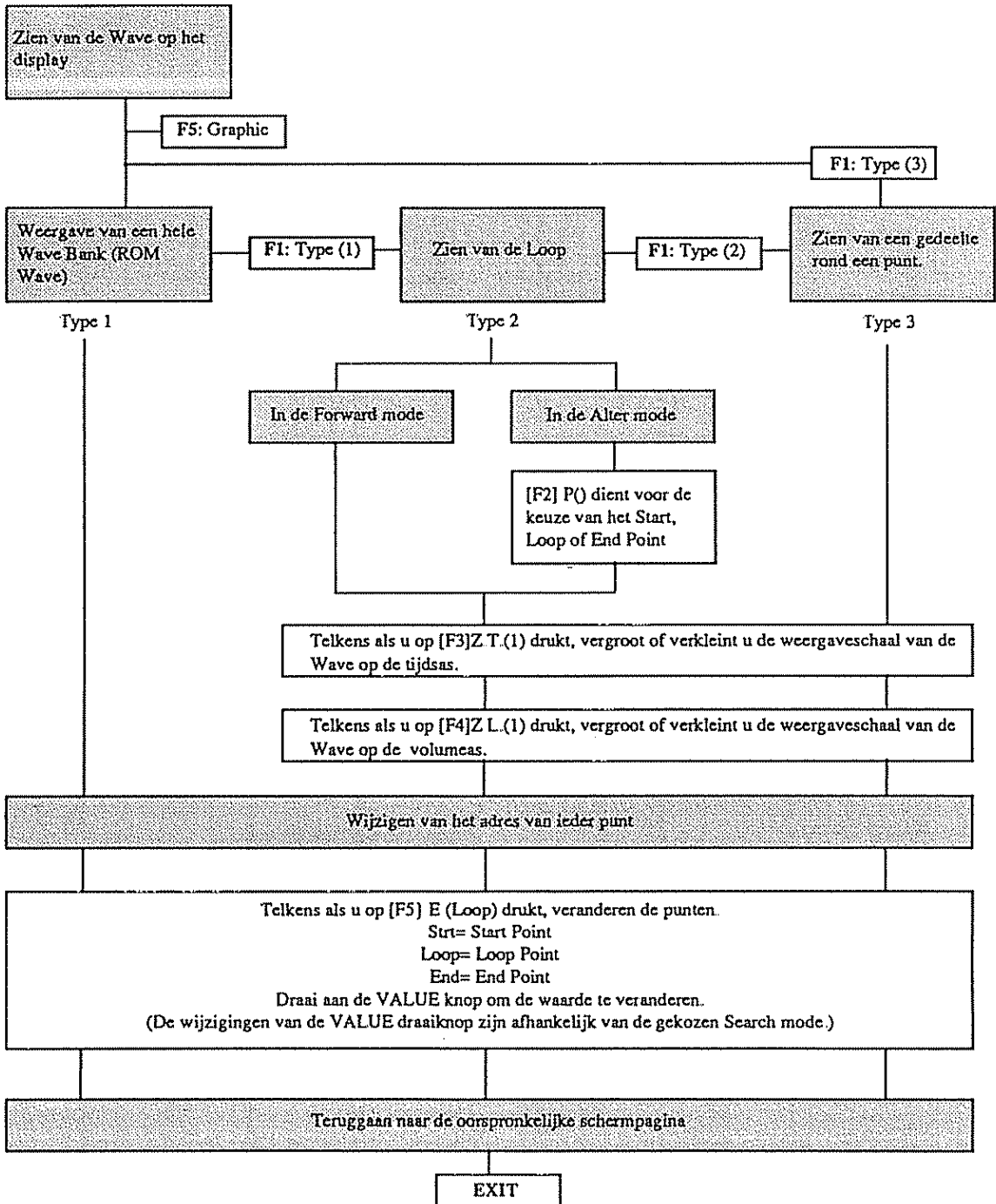
- * De Smoothing functie kan niet worden gebruikt voor de ROM Waves (33-96).
- * Aangezien de data van de Tone zelf door de Smoothing functie veranderd worden, lijkt het een goed idee om de Tone eerst naar een andere locatie te kopiëren -als u de oorspronkelijke sample tenminste wenst te handhaven.

"Loopen" van een Wave



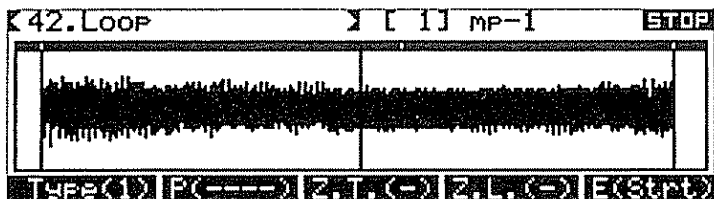
Wave display

Er zijn drie display-pagina's om de juiste punten te vinden.



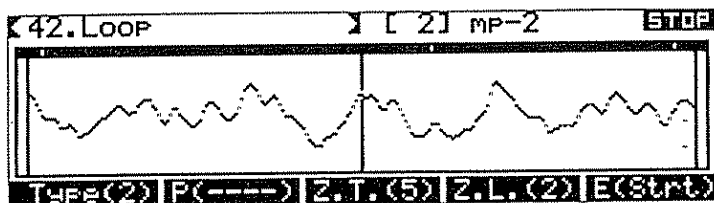
[Type 1]

U ziet de hele golfvorm van de gesampelde klank. Het maakt niet uit of de golf lang of kort is, ze neemt altijd de hele display-pagina in beslag. Het Start, Loop en End Point worden met behulp van witte streepjes boven de Wave weergegeven.

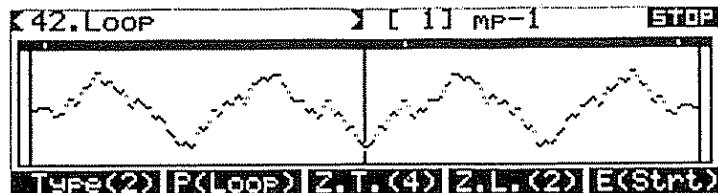


[Type 2]

In de Forward mode geeft het linker gedeelte het End Point van de golfvorm weer. Het rechter gedeelte begint met het Loop Point. Als u deze punten op de juiste manier met elkaar verbind, verkrijgt u een perfecte lus.



Wanneer u in de Alter mode op [F2] drukt om P (Loop) te selecteren, dan is de streep in het midden het Loop Point. Op die manier ziet u dus hoe de golfvorm op het Loop Point weerkaatst wordt. Indien u [F2] P (End) selecteert, wordt de golfvorm op het End Point weerkaatst. Verbind de twee golven zodanig dat de vorm ervan gehandhaafd wordt om een natuurlijke sustain-klank te verkrijgen.



[Type 3]

Op deze display-pagina ziet u ieder puntje.

Druk op [F2] om P (strt) te selekteren. De streep in het midden geeft nu het Start Point weer.

Druk op [F2] om P (Loop) te selekteren. De streep in het midden geeft nu het Loop Point weer.

Druk op [F2] om P (End) te selekteren. De streep in het midden geeft nu het End Point weer.



Wanneer ontstaan er nieuwe Wave data?

In elk van de volgende gevallen worden de Wave data opnieuw naar de Wave Bank weggeschreven.

1. Tijdens het editen van de Wave data
 - Copy*Move: Tone parameters worden gekopieerd
 - Mix: Tone parameters worden geïnitieerd.
 - Combine: Tone parameters worden geïnitieerd.
 - Digital Filter: Tone parameters worden gekopieerd.
2. Laden van een Tone: Tone parameters worden gekopieerd.
3. Tijdens het samplen: Tone parameters worden geïnitieerd.

Kiezen van een nummer voor een nieuwe Tone

U selekteert het nummer van een nieuwe Tone op de plaats van [], terwijl u sampelt en bij het laden van een Tone. Als u de Wave data wilt editen, dan is "Destination" het nieuwe nummer.

+ U selekteert een Original Tone

De daar aanwezige data worden gewist en daardoor vrij geworden sample-tijd wordt bij "Remainig time" opgeteld.

De nieuwe Wave data zullen in de vrijgekomen locatie van de geselekteerde Wave Bank opgeslagen worden.

Eventuele Sub-Tones die met dezelfde Wave data werken, worden geïnitieerd.

+ U selekteert een Sub-Tone

De Wave data worden opgeslagen en de Sub-Tone verandert in een Original Tone.

* U kunt geen nieuwe data in de locaties 33-96 opslaan omdat daar de ROM waves opgeslagen zijn.

De Tone types

U ziet meteen met welk soort Tone u te maken hebt:

[1]-[32]: Original Tone, sampling frekwentie 30 kHz: A 0.8
(Wave Bank A, 0,8 sekonden, verhoging in stappen van 0,4 sek.)

[1]-[32]: Original Tone, sampling frekwentie 15 kHz: A 0.8x2
(met 15kHz gesampeld)

[1]-[32] Sub Tones: Sub 10
(het nummer slaat op de Tone wiens data gebruikt worden)

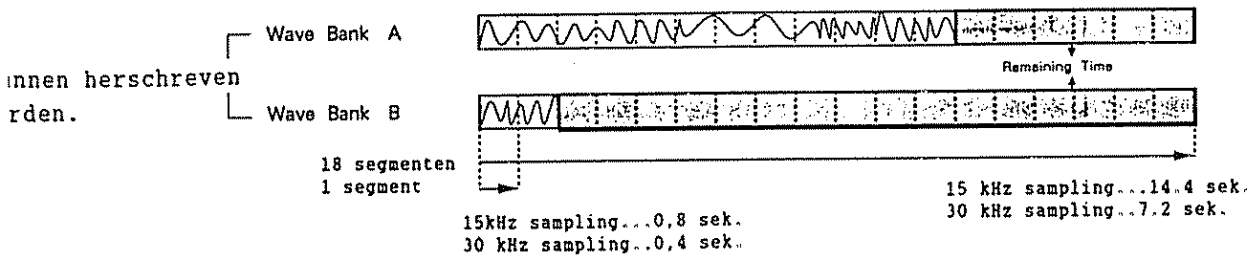
[1]-[32] niet gebruikte Tones: Sub--

[33]-[96]: Tones die met ROM Waves werken: ROM A
(ROM wave)

[33]-[96] Niet gebruikte ROM Tone: (ROM)

Kontrolleren van de resterende geheugencapaciteit (Remaining Time)

De nog resterende geheugencapaciteit voor iedere Wave Bank wordt in sekonden weergegeven. Deze waarde heeft betrekking tot de sampling frekwentie van 30 kHz.



Als er geen nieuwe Waves meer aanvaard worden

In een van de volgende gevallen zal de "Can't Execute" prompt weergegeven worden om aan te geven dat de geheugencapaciteit niet meer volstaat. -

+ De geselecteerde Tone is een Sub-Tone en de resterende geheugencapaciteit is 0.0 sekonden.

+ Indien u een Original Tone geselecteerd hebt en die naar de andere Wave Bank wilt kopiëren, die niet genoeg of helemaal geen geheugenruimte meer heeft.

LET WEL: De operatie zal ondanks dit alles doorgevoerd worden, met als gevolg dat bepaalde delen van de Wave data mankeren.

Delete

In voornoemde gevallen kan de "Delete" functie u helpen om de niet gebruikte Original Tones te wissen. Als u een Original Tone wist (d.m.v. Delete), dan worden de data van de Wave bank gewist. Daarenboven worden de parameters geïntialiseerd en komen de Sub-Tones weer vrij.

U kunt ook een hele Wave Bank (A of B) wissen.

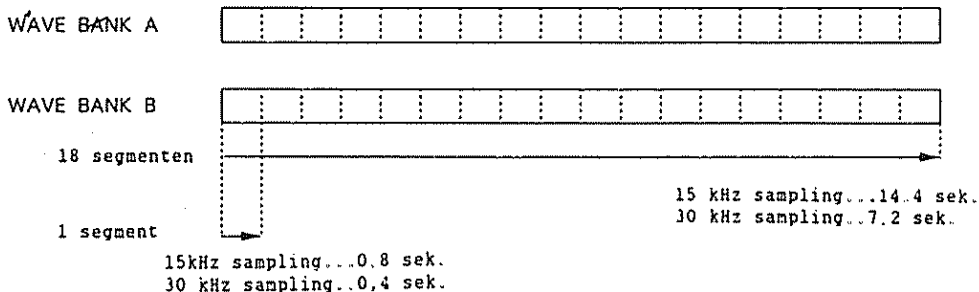
- + Hierdoor worden alle sample data van die Wave Bank gewist en de Tone parameters worden geïntialiseerd.
- + De Sub-Tones die beroep doen op de data van een gewiste Orig. Tone, worden eveneens geïntialiseerd.

LET WEL: De Tones [33]-[96] bevinden zich in het interne Wave geheugen. Het heeft dus geen zin ze te wissen ten einde de geheugencapaciteit uit te breiden.

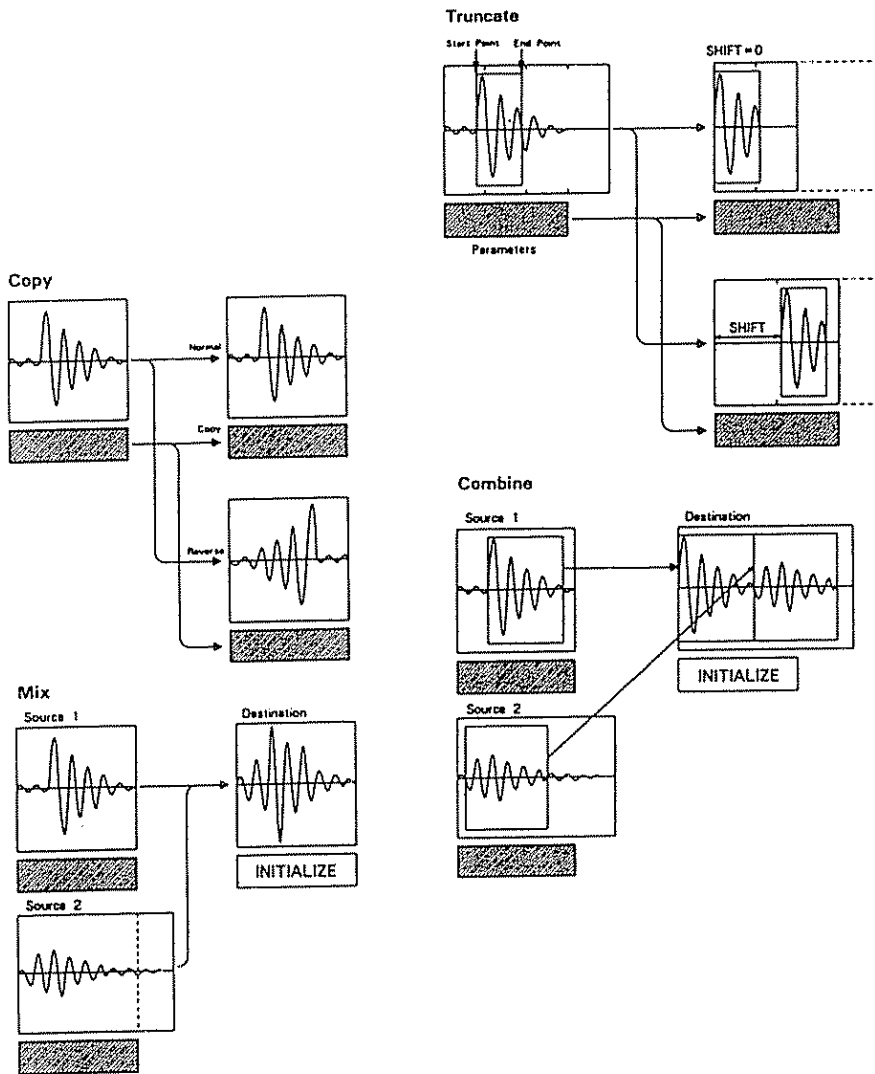
c. Editen van de Wave data

De Wave data van de Original Tones kunnen ge-edit worden. Dat gebeurt op digitale manier. De klankkwaliteit blijft dus even goed.

De Wave data die u edit, worden in Wave bank A of B opgeslagen

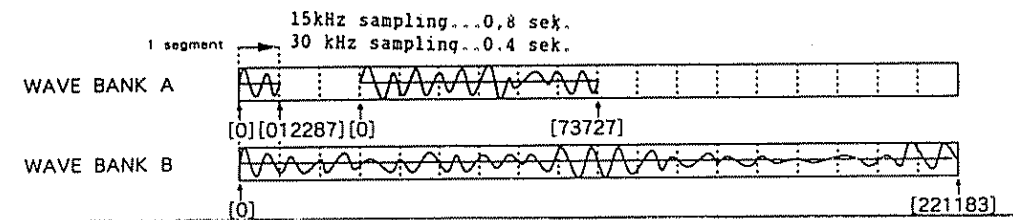


De Tones [33]-[96] werken met ROM Waves en kunnen niet ge-edit worden.



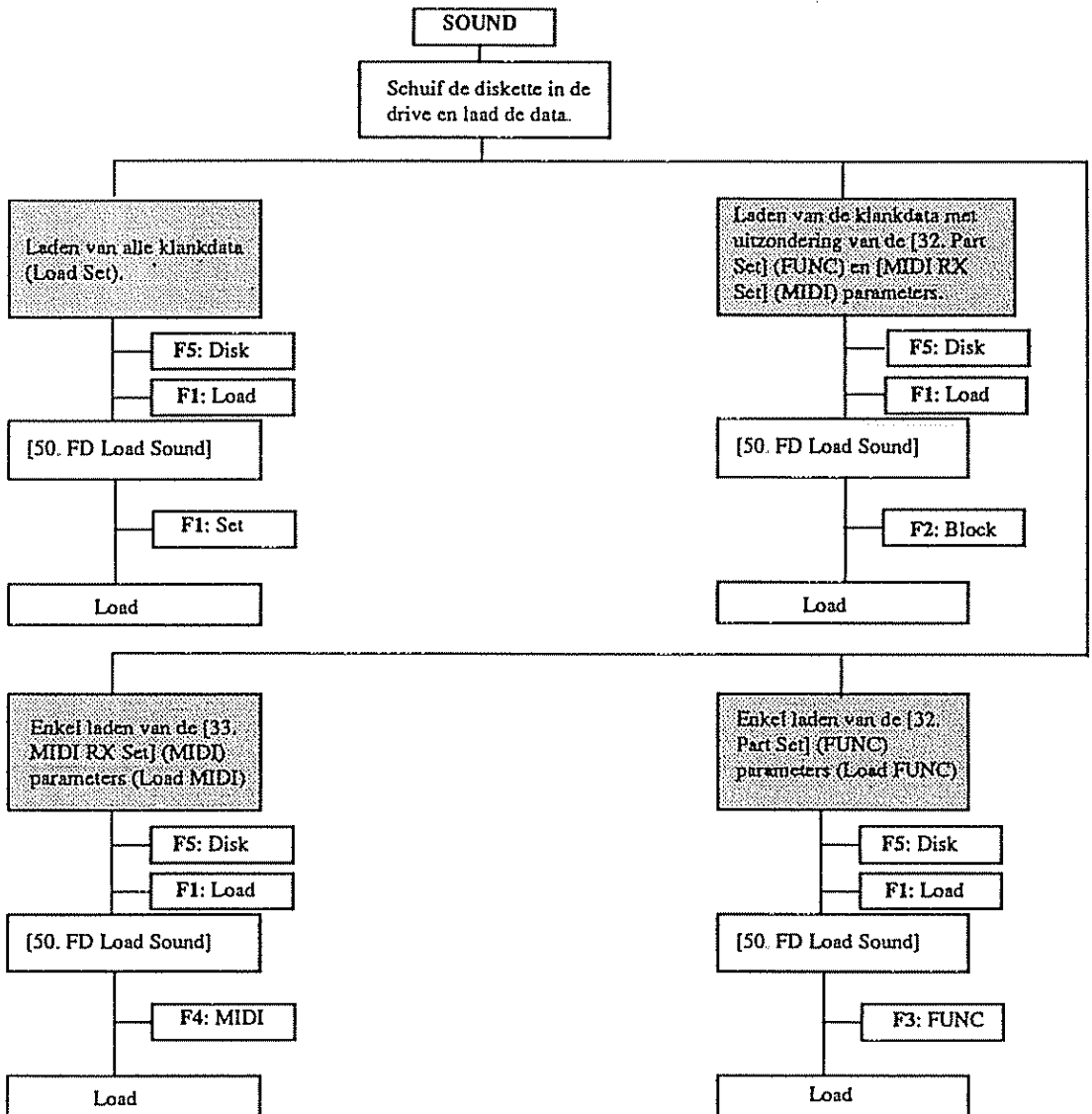
Nog iets over het adres

Het Start, End en Loop Point worden met behulp van hun plaats in het geheugen weergegeven. Dit getal is het "adres". Het begin van de Wave heeft het adres 0 en het laatste punt van een Wave die 7,2 seconden lang is (sampling frekwentie 30 kHz), is -[221183].



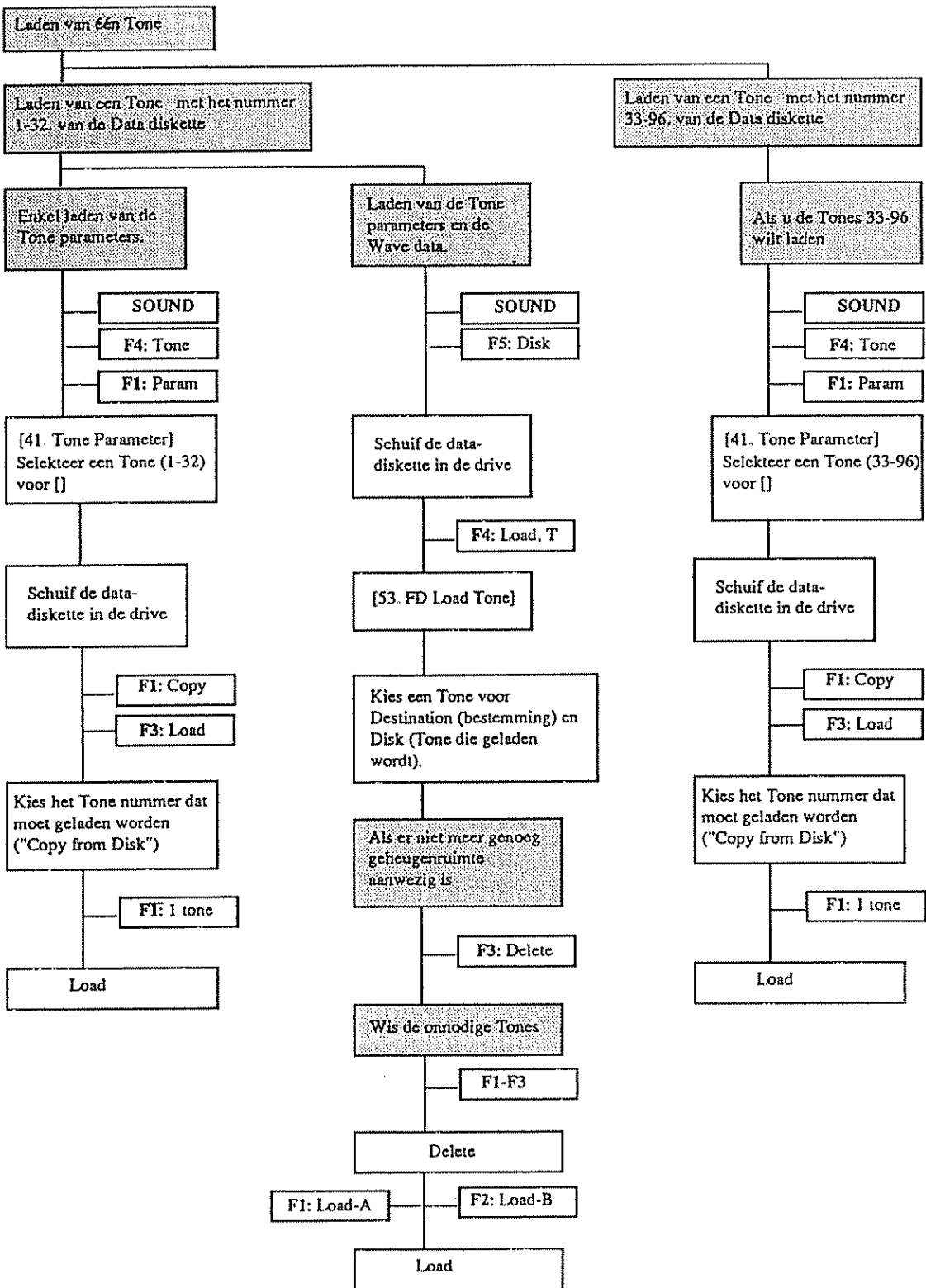
d. Laden van de klankdata van een diskette

Laden van de klankdata van een Sound Data diskette



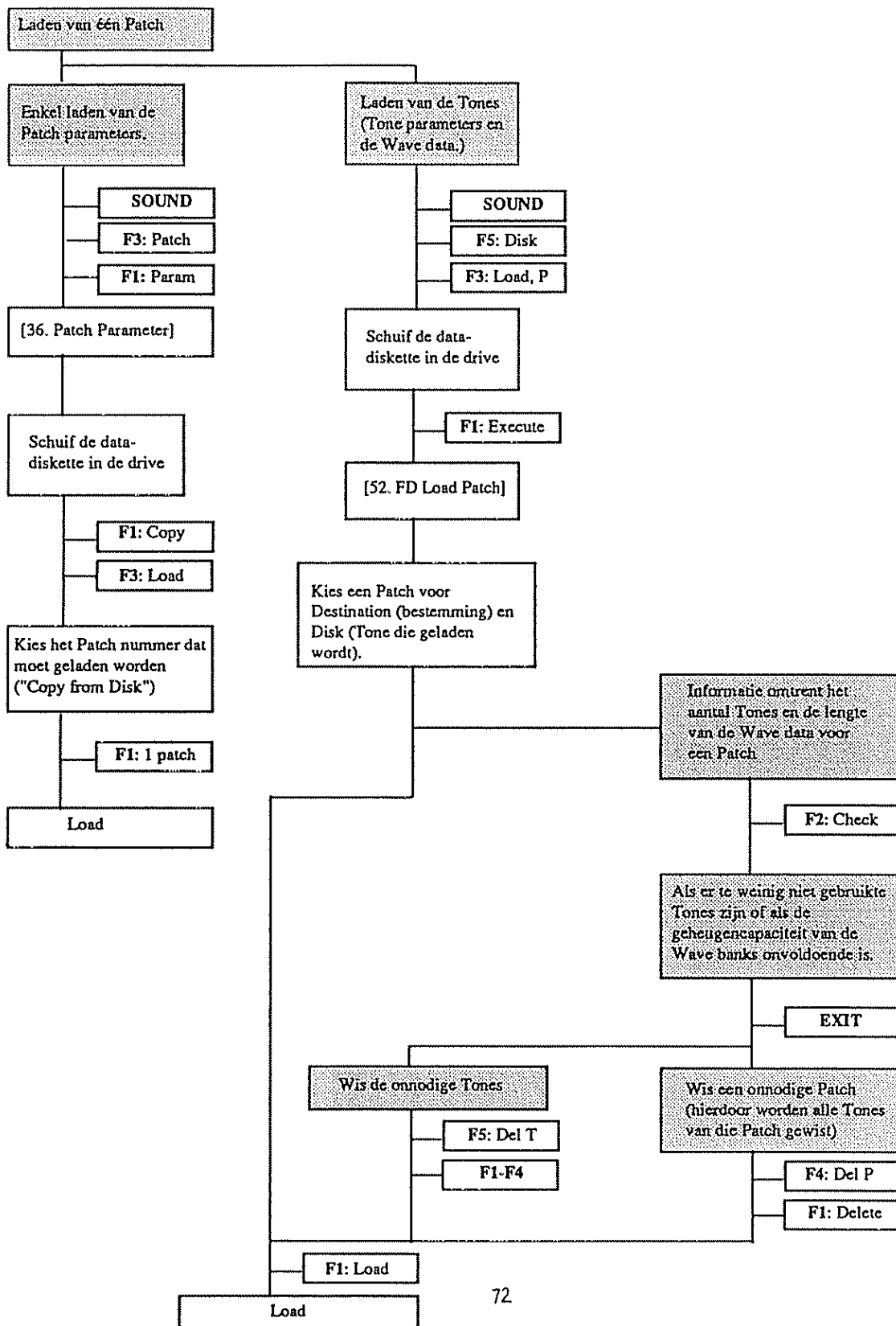
Laden van de Tones van een data diskette

De Tones kunnen afzonderlijk geladen worden.



Laden van de Patches van een data diskette

Ook de Patches kunnen afzonderlijk geladen worden.

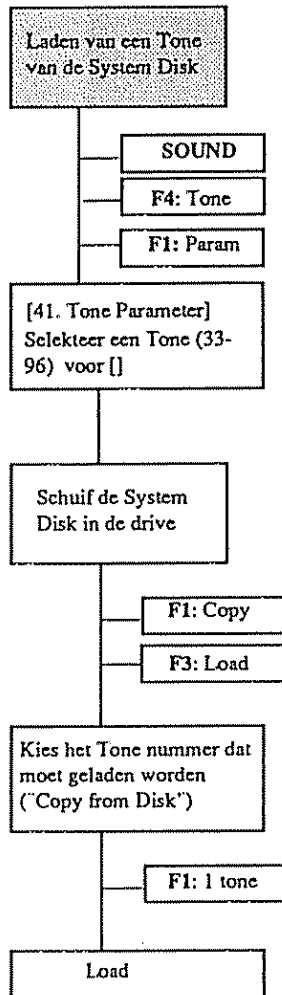


Laden van de Tones of Patches

De System Disk bevat 128 Tones die met Wave data werken en 32 Patches. Bij het inschakelen zullen de eerste 64 naar de Tones [33]-[96] van het interne geheugen overgebracht worden. De eerste 16 Patches zullen naar de Patches (1-16) gekopieerd worden. Om de tweede Tone- en Patch-reeks te laden doet u het volgende (zie de Sound Chart voor een lijst van de Tones op de System Disk).

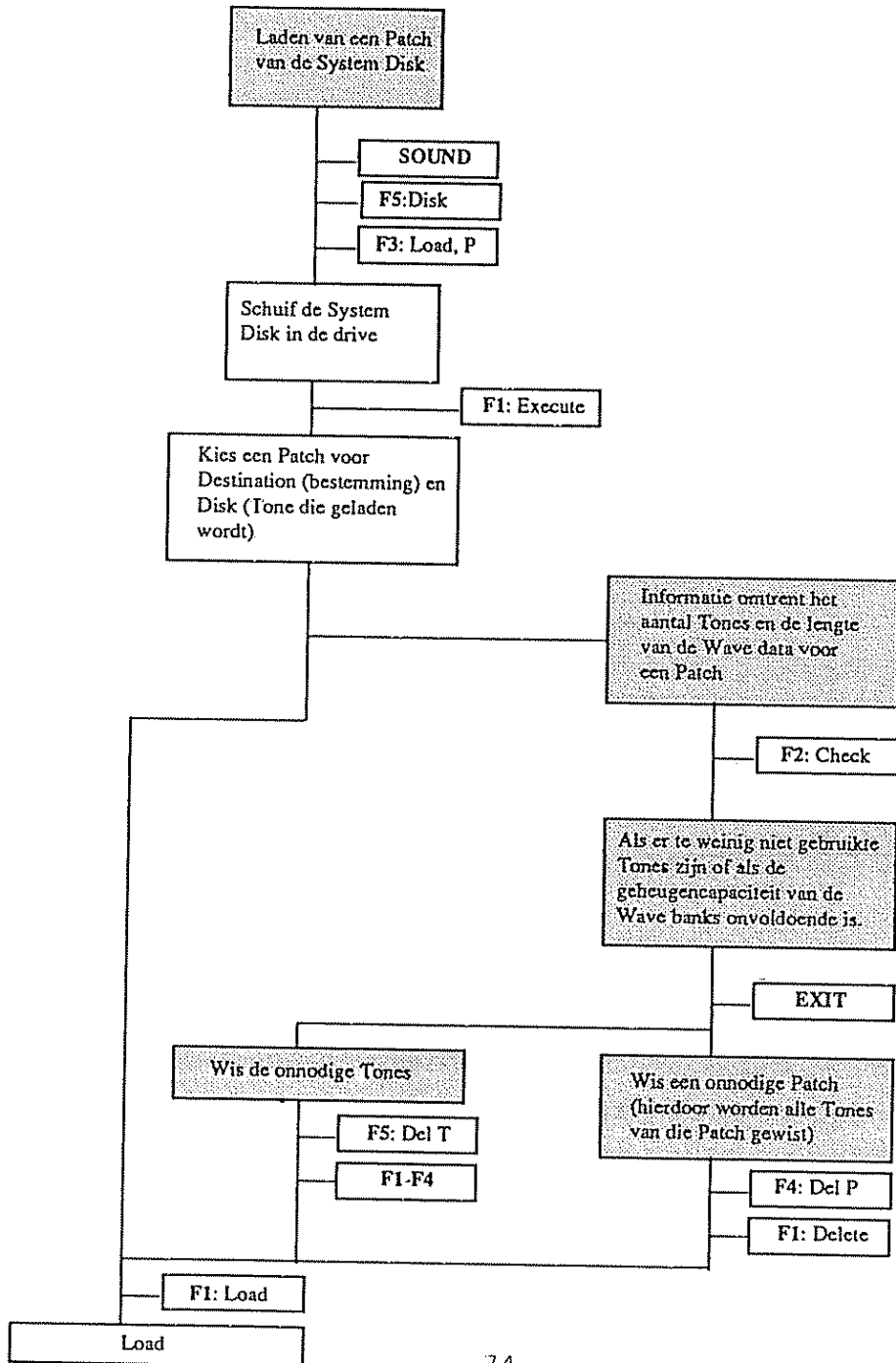
Laden van de Tones van de System Disk

De Tones van de System Disk kunnen een voor een geladen worden. Deze worden naar de Tones [33]-[96] gekopieerd.



Laden van de Patches van de System Disk

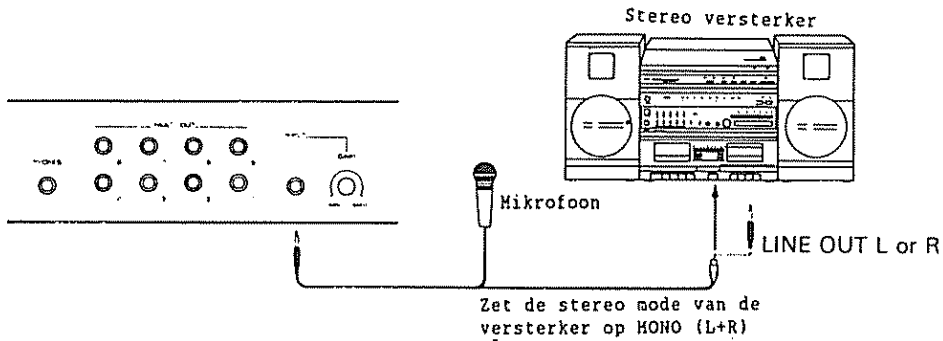
De Patches van de System Disk kunnen een voor een geladen worden. De Tones waaruit de Patches op de System Disk bestaan, zijn de interne Tones [33]-[96]. Wanneer u als volgt te werk gaat, dan zullen de Patches samen met de Tones geladen worden.



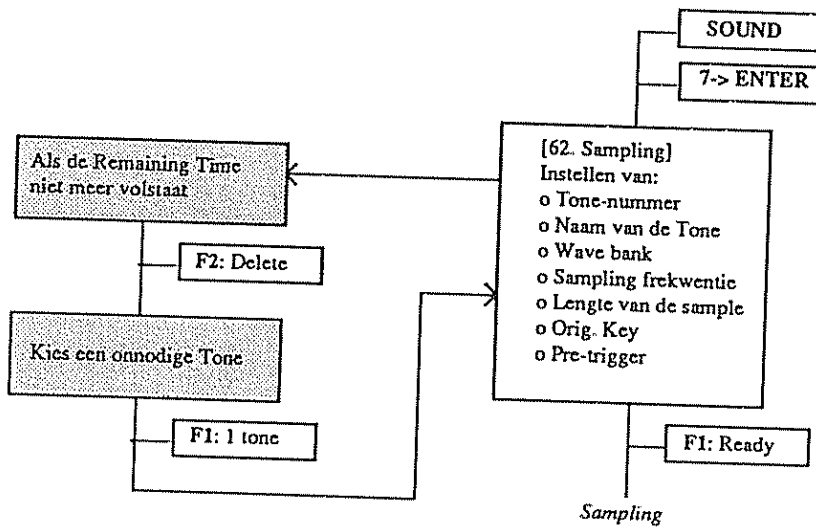
e. Sampling

De aansluitingen

Sluit een mikrofoon of een andere audiobron op de ingang aan.

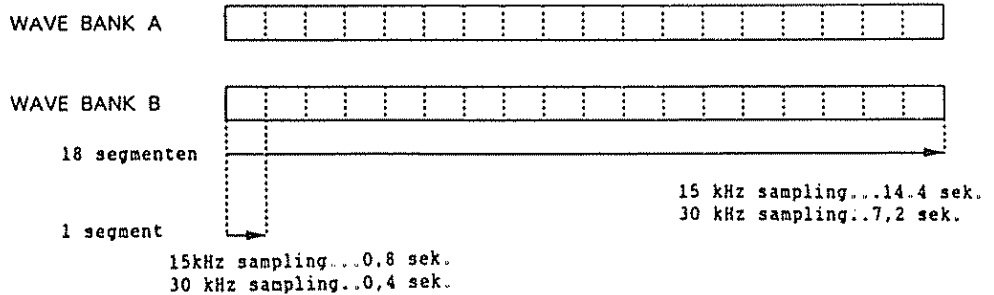


Voorbereiding



Wave Banks

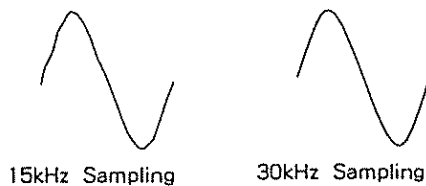
De W-30 beschikt over twee Wave banks (A en B) die voor de opslag van de gesampelde Waves dienen. De capaciteit van de Wave banks is 7,2 sekonden (aan 30 kHz) die is onderverdeeld in 18 segmenten van 0,4 sekonden (30 kHz) of 0,8 sekonden (15kHz).



Selekteer of Bank A of Bank B.

De sampling frekwentie

De gesampelde klank wordt in het geheugen van de computer weggezet. De computer werkt uitsluitend met cijfers en vertaalt de klanken in digitale informatie. Dat doet hij aan de hand van een groot aantal staaltjes dat hij van een klank neemt en daarna in het geheugen opslaat. Wanneer de sampling frekwentie gelijk is aan 30kHz, dan neemt de W-30 30.000 staaltjes per seconde. U weet reeds dat de W-30 of met 30kHz of met 15kHz werkt. Voor 30 kHz is de lengte nog maar de helft van 15 kHz, maar de klank is aanzienlijk beter. U kunt dus kiezen of u liever hoogstaande klanken wilt of lange samples.



Time (duur)

Hiermee bepaalt u de lengte van de gesampelde klank (in blokken van 0,4 sekonden). Wanneer u de grootste waarde (7,2) selekteert, dan kunt u maar een klank samplen (30 kHz). Voor de sampling frekwentie van 15 kHz is de duur dubbel zo lang (daarom staat er "x2" achter de waarde).

* U kiest best altijd een Time waarde die groter is dan de duur van de klank. Het gedeelte dat u niet nodig hebt kan immers achteraf nog verwijderd worden (d.n.v. [Truncate]).

Orig. Key

Orig.Key slaat op de toets die u moet indrukken om de originele toonhoogte van de klank te horen. Wanneer u een muziekinstrument wilt "samplen" kiest u best de toonhoogte die overeenkomt met die van het instrument. De middelste C is C4.

* De hoogste noot die de W-30 kan weergeven is twee oktaven boven Orig.Key.

Pre-trig

De Wava data worden reeds opgenomen als ze nog onder de drempel (Threshold) liggen. De klank zal dus eerder gesampeld worden, met als gevolg dat de attack gehandhaafd blijft. "10ms" is 0,01 sek. Wanneer u met de sampling frekwentie van 15kHz werkt, dan is de Pre-trig waarde dubbel zo lang.)

* Zie p. 67 om te zien of er nog genoeg geheugenblokken vrij zijn.

Klaar om te samplen

Wanneer u een Original Tone geselecteerd hebt, drukt u op [F1]. Daarna zal de prompt "Now working" weergegeven worden ten teken dat de data geordend worden. Zodra de "Ready" prompt weergegeven wordt, kunt u beginnen samplen.

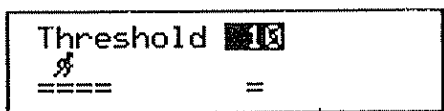
Kontrole van het ingangsniveau

Open het sub-venster en draai aan de Gain regelaar achterop de W-30 om het ingangsniveau in te stellen. Wanneer de "over" prompt weergegeven wordt, is het niveau te hoog.

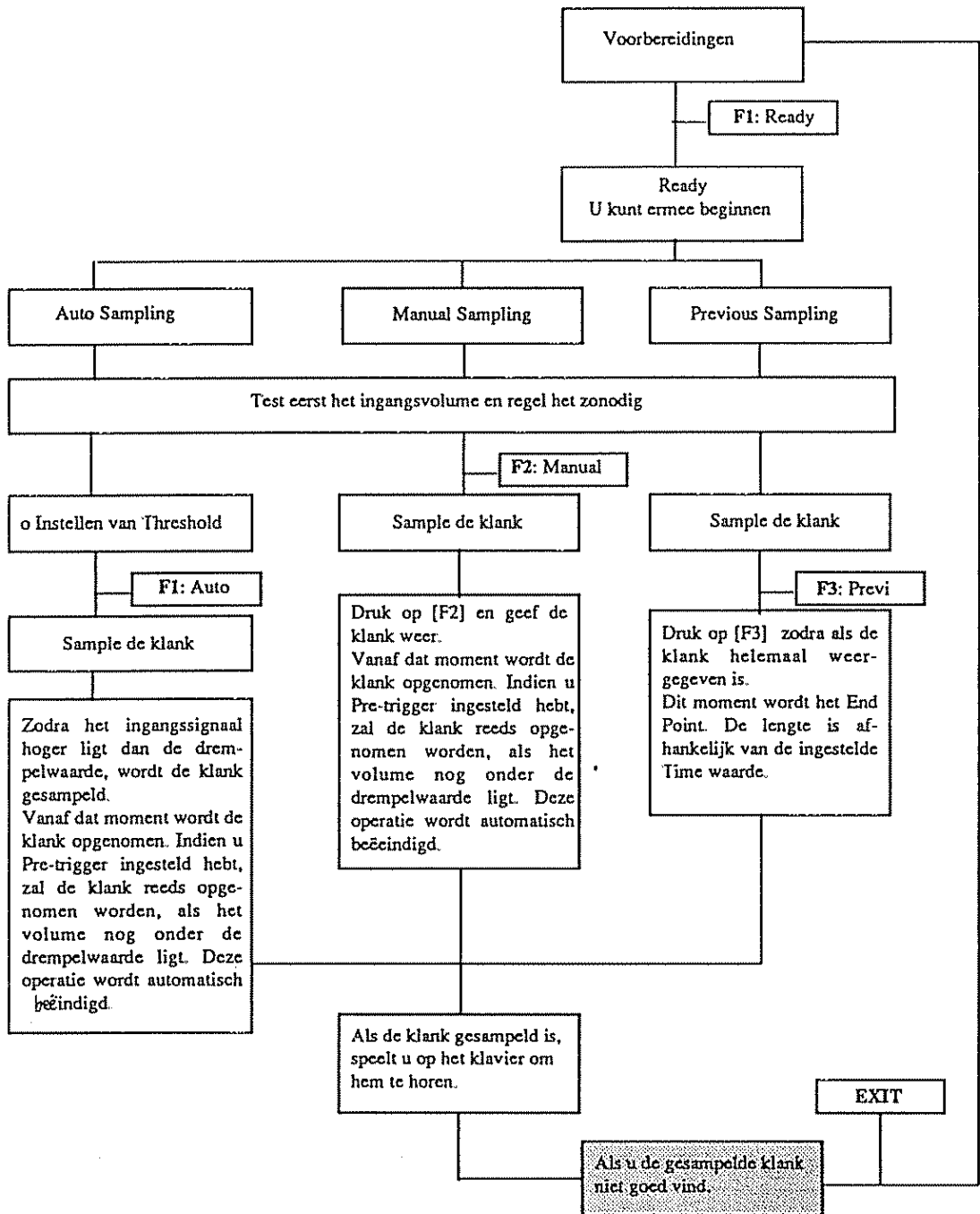
Het signaal wordt via Multi Out en de hoofdtelefoon-aansluiting weergegeven. Indien u met een mikrofoon werkt, gebruikt u best een hoofdtelefoon. Zet het volume van de versterker op .0 om rondzingen te voorkomen.

Threshold

De auto sampling functie begint zodra het signaal boven de drempelwaarde (Threshold) komt te liggen. Wanneer u voor Threshold 0 gekozen hebt, dan begint de sampling functie meteen.



Om te samplen



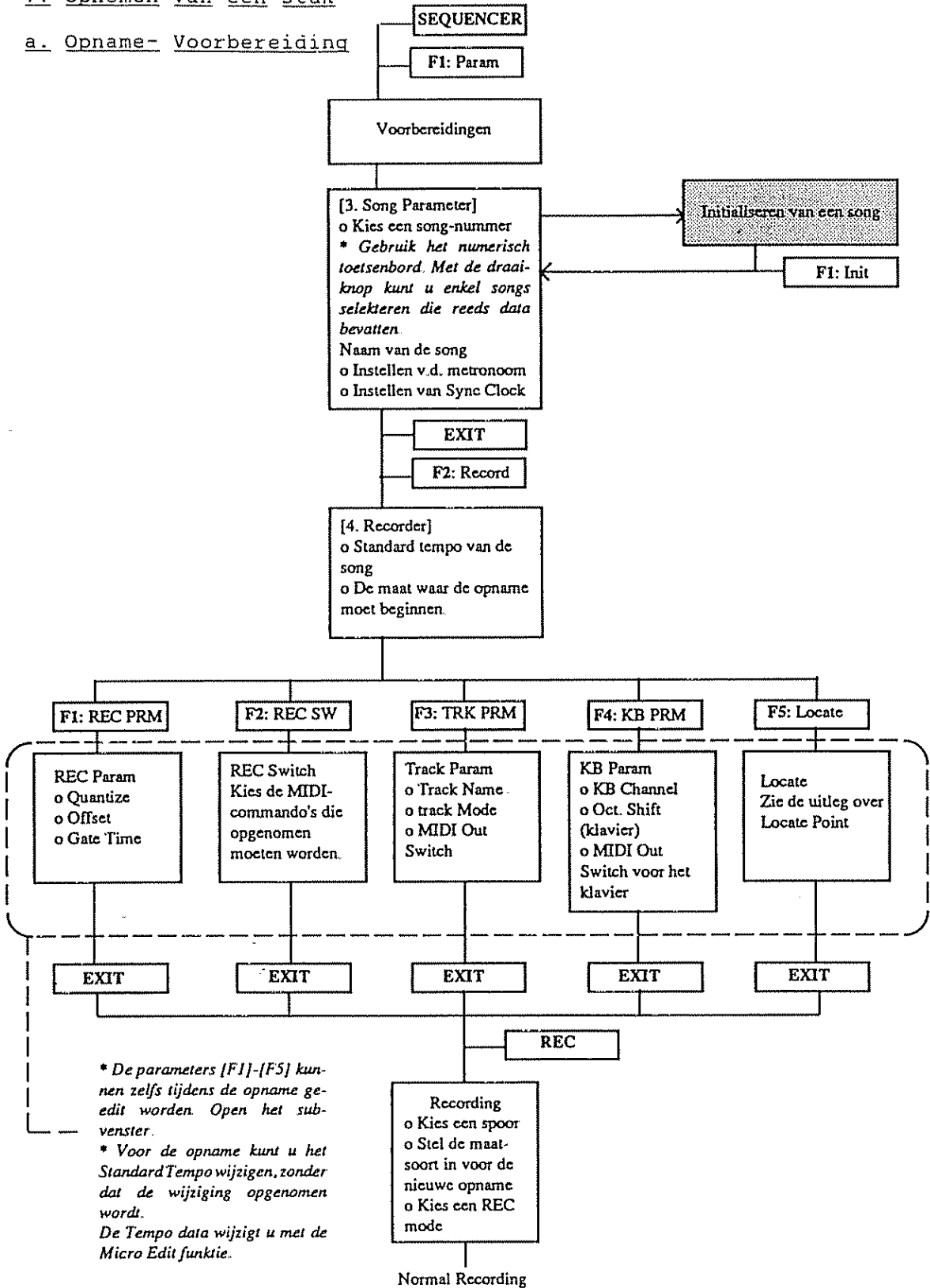
Horen van de gesampelde klank

Alvorens u de Wave in een Tone gaat verwerken, beluistert u ze best door op het klavier te spelen. Tevens zal de golfvorm in grafische vorm op het display weergegeven worden.

- * Door een klank te samplen initialiseert u de parameters van de bijbehorende Tone. (De waarden voor Orig Key en Tone Name zoals de waarden die op de [62. Sampling] pagina ingesteld hebt.) Wanneer u de gesampelde klank dus wenst te behouden, moet u de onnodige delen wissen ([57. Truncate]) en daarna alle overige Tone parameters opnieuw instellen.

7. Opnamen van een stuk

a. Opname- Voorbereiding



Selekteren van de klanken

Het verdient aanbeveling om een partij met de klank op te nemen die u ervoor gekozen hebt omdat u alleen op die manier de balans kunt regelen wanneer u gaat overdubben. Kies een Patch in de Sound mode en stel daarna Part Set in.

Voorbereiding op de Song Parameter pagina

Kiezen van een song

Kies het nummer van de song waar u de data wilt opnemen. De W-30 biedt plaats aan 20 songs, dus moet u een getal tussen 1 en 20 kiezen. Om een nieuwe song op te nemen selekteert u hem met behulp van het numerisch toetsenbord. Kies of een song die nog geen data bevat of initialiseer er een door op [F1] te drukken.

Metronoom

De W-30 heeft geen eigen klankbron voor de metronoom. Kies dus een klankbron van de W-30 of een externe module die op de MIDI noot-aan commando's van de metronoom reageert.

Gebruik van de metronoom

Off:.....Geen metronoom.

REC only:....De metronoom weerklinkt enkel tijdens de opname.

REC & Play:..De metronoom weerklinkt tijdens de opname en de weergave.

Always:.....De metronoom weerklinkt in alle modes.

Kiezen van de klank voor de metronoom (kanaal- en nootnummer en instellen van het volume (met behulp van Vel)

Accent: De noot die op de eerste slag van de maat weerklinkt.

Normal: De noot voor de overige slagen.

| | | | | | |
|-----------|-----|-------------|-------------|----|-------------|
| Metronome | REC | Only | | | |
| Accent | CH | 10 | C#2 | 37 | Vel 127 |
| Normal | CH | 10 | C#2 | 37 | Vel 64 |
| | | ↑ | ↑ | | ↑ |
| | | MIDI-kanaal | Noot-nummer | | Aanslaggev. |

* Voor de metronoom kunt u niet alleen een MIDI-kanaal (1-16) maar ook E1-E16 kiezen. Deze slaan op de interne klankmodule van de W-30 en op de Part die naar dat kanaal werd geassig-neerd. Wanneer u 1-16 kiest, dan zullen de commando's naar MIDI OUT gestuurd worden i.p.v. de interne klankmodule. Druk op [F4] om de Accent noot te horen en op [F5] om de Normal noot te horen.

Sync Clock

Wanneer u uitsluitend met de W-30 werkt, kiest u INT. Hebt u een sequencer (of drumcomputer) op MIDI IN aangesloten, kiest u EXT.

Vorbereiding op de Recorder pagina

Eerste maat van de opname (M=)

Wanneer u de eerste partij opneemt, dan begint de opname in maat 1. Om slechts bepaalde dingen over te doen of om iets aan een bestaande partij toe te voegen, kiest u de maat waar de opname moet beginnen.

Tempo (/) =)

Het standaard tempo voor de song. Deze waarde geldt voor de hele song. U kunt een partij trager opnemen dan het standaard tempo, zonder dat de waarde daarvan veranderd wordt. Tempowisselingen programmeert u op de [5. Micro Edit] pagina.

Druk op [REC] op de [4. Recorder] pagina

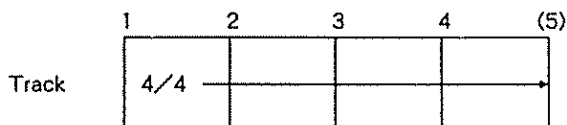
Track

Kiezen van het spoor waar de data opgeslagen moeten worden.

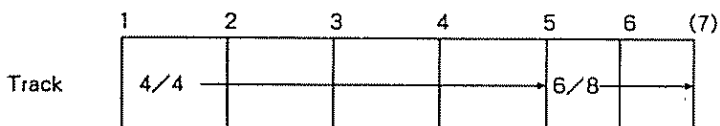
(New M. Beat

Het aantal slagen (beats) is afhankelijk van het Tempo Track. New M. Beat slaat op de maatsoort van maten die nog geen gegevens bevatten. Wanneer u een nieuwe partij opneemt, is de New M. Beat waarde de maatsoort voor de opgenomen maten en kan niet meer veranderd worden.

Bijvoorbeeld: neem volgende song, bestaande uit 4 maten (de vijfde maat is het einde).



Wanneer u een 6/8 maat kiest en 6 maten opneemt (en bijgevolg de eerste 4 maten overdoet), dan zullen de eerste vier maten in 4/4 staan en de overige in 6/8. (Maat zeven is het einde).



De maatsoort (New M. Beat) wordt dus tijdens de opname opgeslagen. Als u een song met konstant veranderende maatsoorten wenst op te nemen, kunt u best eerst een lege song aanmaken.

Eerst vastleggen van de maatsoort

Start de opname, maar speel niets. Stop juist voor de slagen waar de maatsoort verandert, stel een nieuwe New M. Beat waarde in en vervolg de opname van rusten. Zodra u alle maten van de song opgenomen hebt, kunt u met de opname van de muziek beginnen.

Inlassen van lege maten tijdens het editen van de song

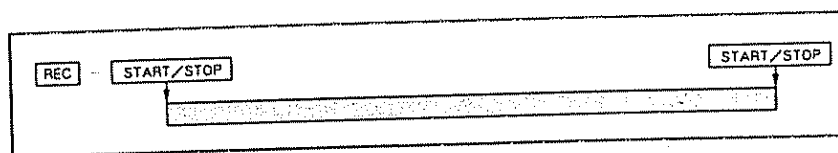
Tijdens het editen van een song kunt u ontbrekende maten inlassen en er de maatsoort voor programmeren (Tempo Track). Zodra u het raam van de song af hebt, kunt u de muziek opnemen.

REC mode

Er bestaan verschillende manieren om songs op te nemen. Ten eerste zijn er de Normal en de Key On recording modes. Zie p. 83 voor meer informatie.

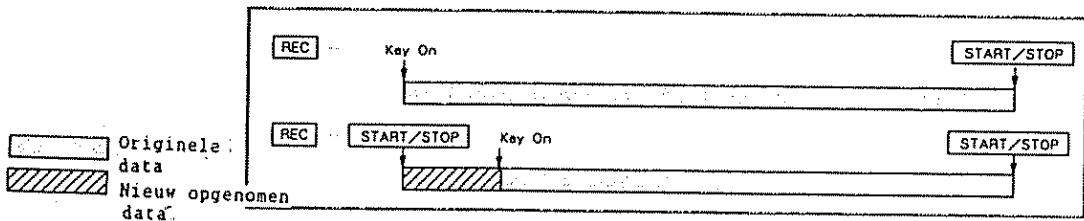
Normal

Druk op [REC] en open het sub-venster. Zodra u op [START/STOP] drukt, begint de opname. Druk nog eens op [START/STOP] om de opname te beëindigen.



Key On

Druk op [REC] en open het sub-venster. De opname zal beginnen, zodra u een noot speelt. (Zelfde werking als de [START/STOP] toets. Wanneer u op [REC] gedrukt en het sub-venster geopend hebt, dan start u de weergave door op [START/STOP] te drukken. Zodra u een noot speelt, begint de W-30 precies vanaf die plaats op te nemen. Druk nog eens op [START/STOP] om de opname te beëindigen.



Druk op [F4] op de [4. Recorder] pagina (klavier-parameters)

Ch

Selekteren van het MIDI-kanaal voor het klavier.

Octave

De toonomvang van het klavier is C2-C7, maar u kunt hem twee oktaven naar boven en naar beneden verschuiven.

p

Het programmakeuze-nummer dat doorgeseind wordt, wanneer u op [F1] drukt.

I (Local on/off)

In de On-stand worden de gegevens van het klavier naar de interne klankmodule doorgeseind.

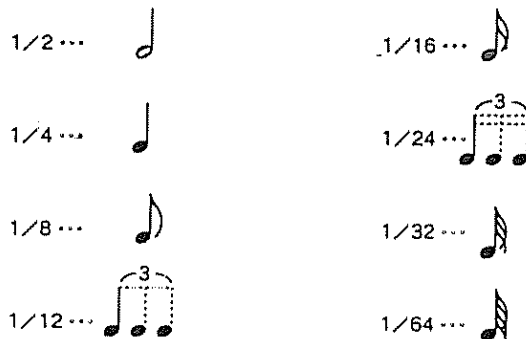
E

In de On-stand worden de gegevens van het klavier naar de MIDI OUT aansluiting doorgeseind.

Druk op [F1] op de [4. Recorder] pagina (opname-parameters)

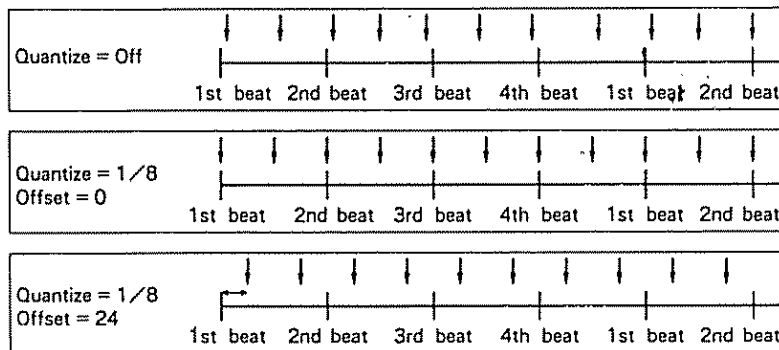
Quantize

Wanneer u in "Real-time" opneemt, dan is de kleinste nootwaarde gelijk aan 1/96 van een vierde noot (Quantize: Off). Met "Quantize" kunt u de timing van de noten corrigeren en ze allemaal op de juiste plaats zetten. Hiervoor dient u een van de volgende waarden te kiezen:



Offset

De Offset functie verschuift de gekwantiseerde noten. De basiseenheid voor Offset is 1 clock (1/96 van 1/4). Negatieve waarden ("-") zorgen ervoor dat de partij iets vroeger weergegeven wordt. Positieve waarden doen precies het tegenovergestelde. Offset kan alleen gebruikt worden, als de Quantize waarde niet op "Off" staat.



Gate Time

Hiermee wijzigt u de lengte van de noten. De basiseenheid voor Gate is 1/96 van 1/4 noot. Als u de waarde 96 selekteert, dan hebben alle noten dezelfde lengte als een 1/4, ook al had u ze korter gespeeld. De [Real] optie betekent dat de lengte van de gespeelde noten ongewijzigd blijft.

Druk op [F2] op de [4. recorder] pagina (record switch)

Rec SW

Aangezien de geheugencapaciteit van de W-30 beperkt is en de opname van pitch bend en aftertouch data veel geheugenruimte in beslag neemt, kunt u best een filter gebruiken voor de partijen waar deze data niet nodig zijn.

PAf: polyfone aftertouch

C.Chg: controle-wijziging

P.Chg: programmakeuze

CAf: kanaal-aftertouch

Bend: pitch bend

Excl: exclusive data en Tune request bevelen.

Druk op [F3] op het [4. Recorder] scherm (track parameters)

Track Name

U kunt aan ieder spoor een naam bestaande uit 8 tekens geven.

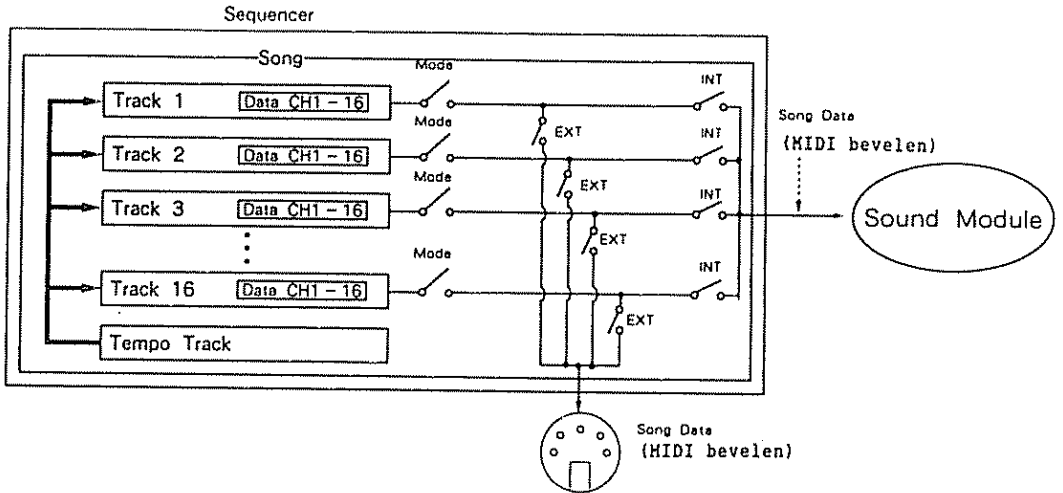
Track Mode en MIDI switch

Druk op [F3] om Mute te selekteren om de weergave van de noot-aanbevelen uit te schakelen. De override commando's worden echter wel

doorgeleid.

Druk op [F4] om Off te selecteren. Hierdoor zullen er geen data naar de interne klankbron doorgeleid worden.

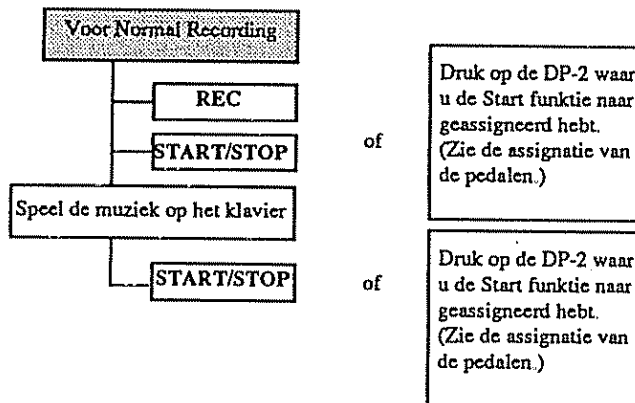
Druk op [F5] om Off te selecteren. Hierdoor zullen er geen data naar de MIDI OUT aansluiting doorgeleid worden.



Locate

U kunt bepaalde dingen van uw partij automatisch overdoen door het REC Start en het REC End punt in te stellen (zie Punch I.O op p. 88)

Opnemen





of

Druk op de DP-2 waar u de Start functie naar geassigneerd hebt. (Zie de assignatie van de pedalen.)



of

Druk op de DP-2 waar u de Start functie naar geassigneerd hebt. (Zie de assignatie van de pedalen.)

of

Druk op de DP-2 waar u de Start functie naar geassigneerd hebt. (Zie de assignatie van de pedalen.)

- * U kunt het tempo tijdens de opname veranderen. Maar deze wijzigingen worden niet opgenomen. De tempowisselingen moeten voor het Tempo Track op de [5. Micro Edit] pagina geprogrammeerd worden.
- * Wanneer de programmakeuze mee opgenomen moet worden, drukt u voor de opname op [F4] en stelt u de waarde in voor "P=". Druk daarna op [F1].

De [4. Recorder] schermpagina

weer te geven. Druk er nog eens op om de weergave te stoppen.

Slaat op de Parts. Wordt in omgekeerde video weergegeven als er noot-aan commando's ontvangen worden.

```

M= 10 0----- De 0 laat het tempo zien.
J= 94 [124] Nieuw tempo
Standard Tempo
Track status PP-M--RP-M----- 98%
Track 1      Track 16
Verschijnt om de vier sporen. "-" : spoor zonder data.
"p" betekent dat het spoor weergegeven wordt. "M" betekent "mute" en "R" dat u op dat spoor aan het opnemen bent.
  
```

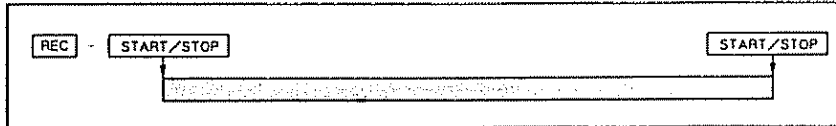
Resterende geheugencapaciteit (Song-data). 0% betekent dat u geen data meer kunt opnemen.

Overdoen van bepaalde dingen

Kies een Recorder mode (d.m.v. [REC] op de [4. Recorder] pagina).

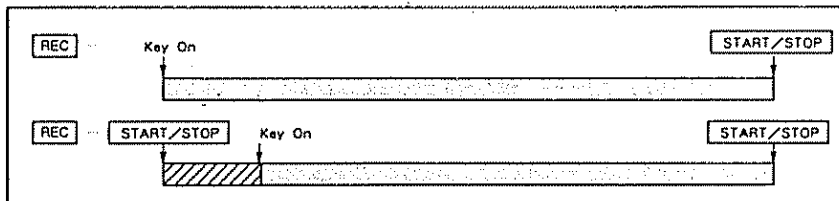
o Normal

Druk op [REC] om het sub-venster te openen en druk op [START/STOP] om de opname te starten. Druk daarna nog eens op [START/STOP] om de opname te beëindigen.



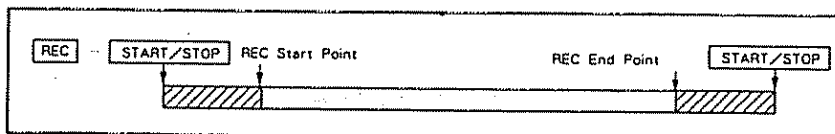
o Key On

Druk op [REC] om het sub-venster te openen en begin te spelen. (Zelfde werking als de [START/STOP] toets). Wanneer u op [REC] gedrukt en het sub-venster geopend hebt, dan start u de weergave door op [START/STOP] te drukken. Zodra u een noot speelt, begint de W-30 precies vanaf die plaats op te nemen. Druk nog eens op [START/STOP] om de opname te beëindigen.



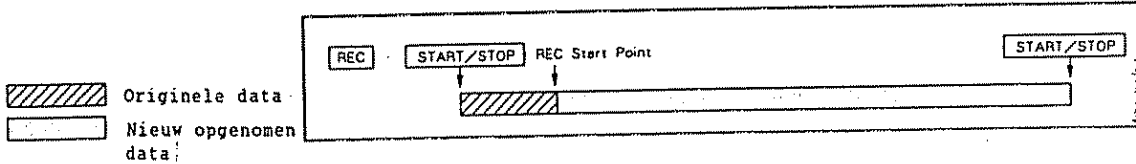
o Punch I.O (in- en uitpikken)

U moet eerst de maten bepalen waar u gaat opnemen. Stel de juiste waarden in voor Start Point (0) en End Point (9). Druk daarna op [REC] om het sub-venster te openen. Druk op [START/STOP] om de weergave te starten. De opname zal vanaf het REC Start Point beginnen. Wanneer de W-30 het REC End Point bereikt, schakelt hij de opname uit en vervolgt hij met de weergave. Druk op [START/STOP] om de weergave te stoppen.



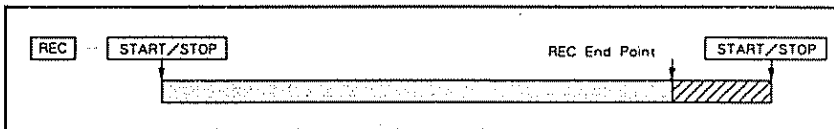
o Punch IN (inpijken)

Met REC Start Point (0) bepaalt u waar de opname moet beginnen. Door op [REC] te drukken opent u het sub-venster. Druk daarna op [START/STOP] om de weergave te starten. Vanaf het gekozen punt zal de opname gestart worden. Druk daarna op [START/STOP] om de opname te stoppen.



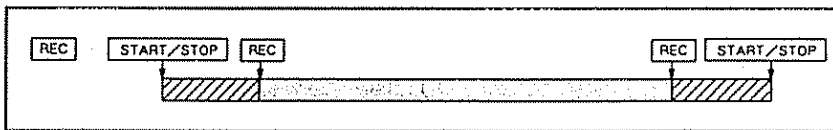
o Punch OUT (uitpijken)

Via REC End Point (9) bepaalt u waar de opname gestopt wordt. Door op [REC] te drukken opent u het sub-venster. Druk daarna op [START/STOP] om de opname te starten. Aan het ingestelde punt zal de opname gestopt worden.



o Punch MAN (manueel in- en uitpijken)


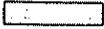
Druk op [REC] om het sub-venster te openen en op [START/STOP] om de opname te starten. Zodra u op [REC] druk begint te sequencer op te nemen. Druk nogmaals op [REC] om terug te gaan naar de weergave. Om de weergave te stoppen drukt u op [START/STOP].



o Loop

Met REC Start (0) en End Point (9) kiest u het begin- en het eind-punt van de opnamelus. Druk eerst op [REC] om het sub-venster te selekteren en daarna op [START/STOP]. De squencer gaat meteen naar het REC Start Point en start de opname. Wanneer hij het REC End Point bereikt, gaat hij terug naar het Start Point en zet de opname voort. Druk op [START/STOP] om de opnamelus te stoppen.

LET WEL: De afstand tussen REC Start Point en End Point moet groter zijn dan één maat.

Originele data 
Nieuwe data 



Wanneer u op [REC] drukt dan is dat hetzelfde als wanneer u een DP-2 activeert. Hiervoor dient u wel de Punch MAN functie naar het voetpedaal te assigneren.

LET WEL: De opnamelus wist geen data. U kunt dus verschillende partijen over elkaar heenspelen. In de overige opname modes worden de data telkens gewist.

* Tijdens de opname van een song kan [REC] altijd gebruikt worden om in en uit te pikken. De gekozen REC mode is hiervoor van geen belang.

Locate punten

In de Punch en Loop modes moet u een begin- en een eindpunt selekteren.

LET WEL: De afstand tussen REC Start Point en End Point moet groter zijn dan één maat.

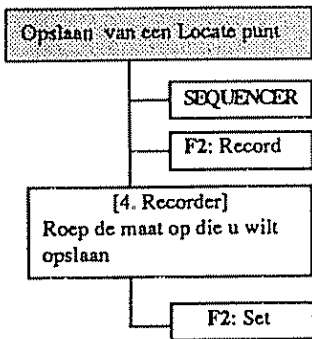
Maar er zijn nog 8 andere punten die u zelf kunt instellen. Deze dienen om rechtstreeks naar een bepaalde maat te springen en om bepaalde passages meteen te selekteren.

Locate punten

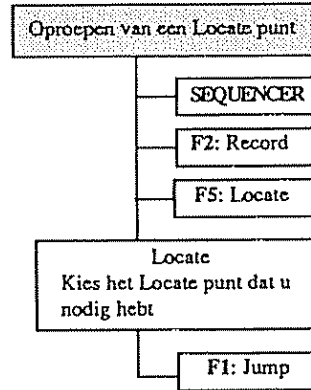
- 0: REC Start Point
- 1: User Point 1
- 2: User Point 2
- 3: User Point 3
- 4: User Point 4
- 5: User Point 5
- 6: User Point 6
- 7: User Point 7
- 8: User Point 8
- 9: REC End Point

* U kunt voor ieder User Point om het even welke maat selekteren. Dat hoeft niet eens in de juiste volgorde (1-8) te zijn.

Instellen van een Locate punt en oproepen



* *Of tijdens de weergave: druk op [F5] Locate om het sub-venster te openen en druk daarna op [F2] Set om de maat te selecteren die net weergegeven wordt.*

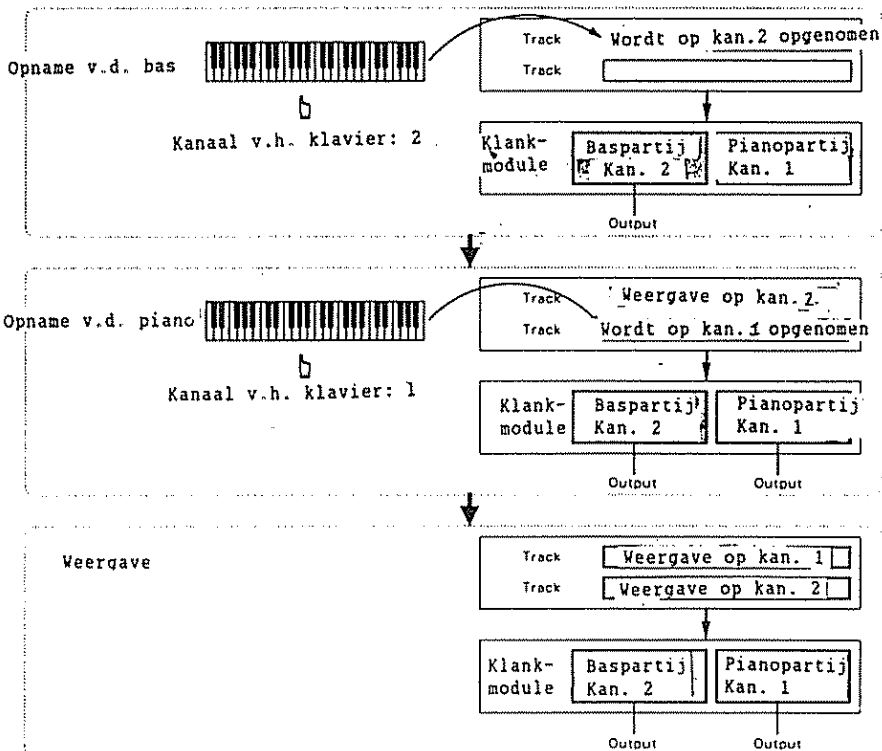


* *Tijdens de weergave kunt u niet naar een andere maat springen.*

Opname van de volgende partij

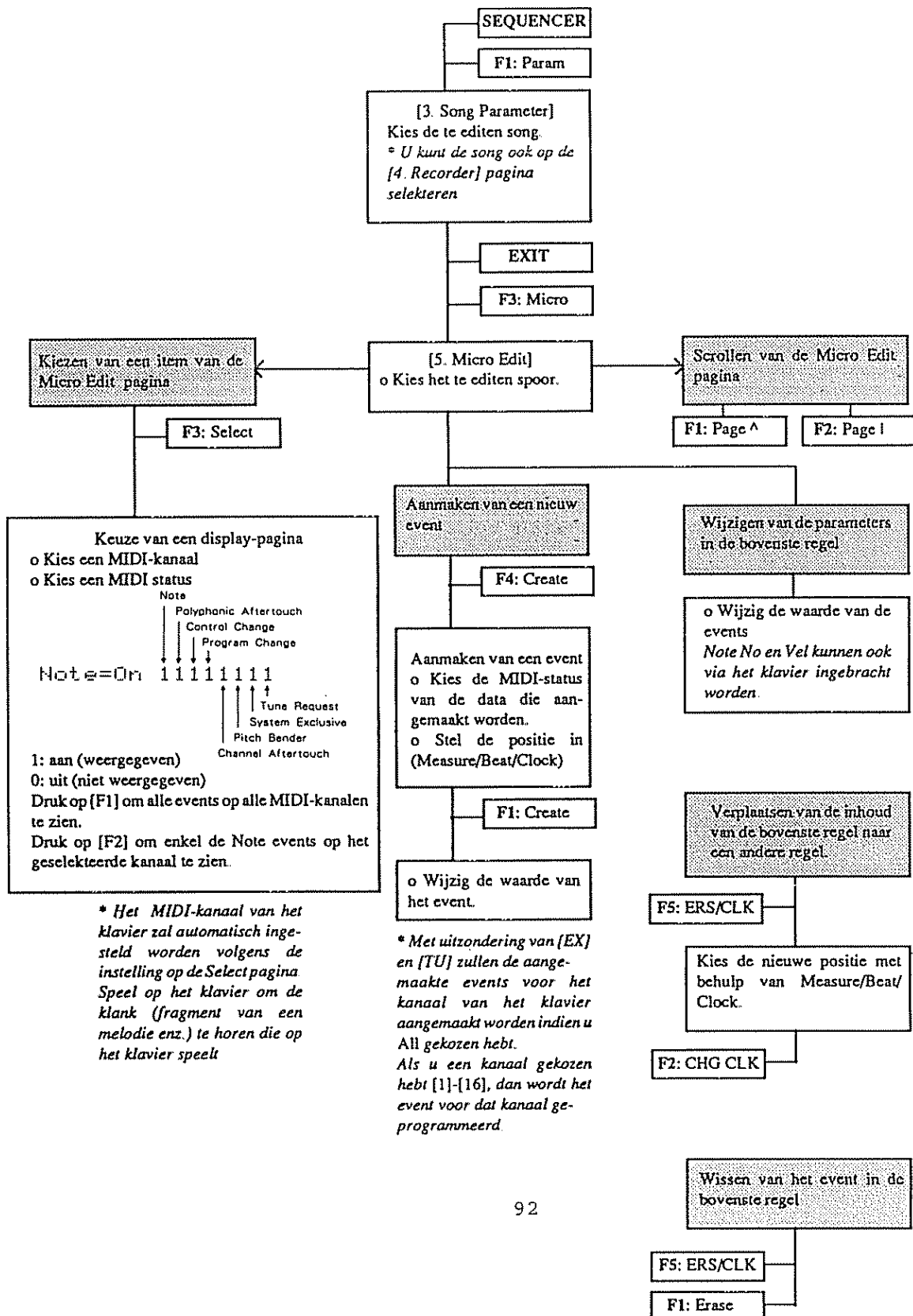
Eens de eerste partij opgenomen, kunt u aan de tweede beginnen. Kies een ander MIDI-kanaal voor het klavier. Stel het kanaal in dat u aan de Part toegewezen hebt die u nu gaat opnemen. Hierdoor wordt er een ander opnamespoor geselecteerd. Tijdens de opname van de tweede partij kunt u de eerste beluisteren.

bijvoorbeeld:



c. Micro Editing

In de Micro Edit mode verandert u de waarde van individuele "MIDI events".



Overlopen van de data

Kies een spoor

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een maat te selekteren.

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een event te selekteren.

| Track | CLK | Ch | Note | NO. | Uel | Gate |
|-------|-----------|----|-------------|-----|------|------|
| M | 20 | 1 | E 5 | 76 | 58 | 40 |
| | 53 | 1 | C 4 | 60 | 56 | 45 |
| | (2)- 53 | 1 | C 5 | 72 | 71 | 35 |
| | ==== Meas | 2 | (Beat 4/ 4) | | ==== | |
| | (1)- 10 | 1 | C 5 | 72 | 64 | 49 |

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een slag (beat) te selekteren.

Zoeken van een event

De positie van de MIDI-data wordt op de volgende manier aangeduid: maat, slag, clock

| Maatnummer | Clock-nummer voor de slag. Clock | Track | CLK | Ch | Note | NO. | Uel | Gate |
|------------|----------------------------------|-------|-----------|----|-------------|-----|------|------|
| | =96 (0-95) | M | 20 | 1 | E 5 | 76 | 58 | 40 |
| | | | 53 | 1 | C 4 | 60 | 56 | 45 |
| | | | (2)- 53 | 1 | C 5 | 72 | 71 | 35 |
| | | | ==== Meas | 2 | (Beat 4/ 4) | | ==== | |
| | | | (1)- 10 | 1 | C 5 | 72 | 64 | 49 |

De slag van de maat.

Naam van de "events"

Ieder MIDI-commando is een event. Er zijn er een groot aantal:

| | Ch | Note No. | Vel | Gate |
|------------------------------------|---|-----------------------------------|--------------|---------|
| Note | 1-16 | (C-1)-G9 (0-127) | 1-127 | 0-65535 |
| PAf Polyphonic Aftertouch | 1-16 | (C-1)-G9 (0-127) | Waarde | |
| | | | 0-127 | |
| C Chg Control Change | 1-16 | 0-127 (121-127 zijn mode data) | 0-127 | |
| P. Chg Program Change | 1-16 | | 0-127 | |
| CAf Channel Aftertouch | 1-16 | | 0-127 | |
| Bender (Bend) Pitch Bend | 1-16 | | -8192,0,8192 | |
| Exclusive (EX) System Exclusive | Hiervoor bestaat er een sub-schermpagina waar u de data kunt editen (ten hoogste 500 byte). (F0 is het begin en F7 het einde.) Verplaats de cursor naar het identificatienummer om de scherpagina op te roepen. | | | |
| Tune Request (TU) | Geen parameters. | | | |
| Tempo Tempo Change | Een waarde tussen 5 en 500. Het gaat om een relatieve waarde t.o.v. het standaard tempo. | | | |

Ch...: MIDI-kanaal

Note No.: Naam en nummer v.d. noot

Vel...: Aanslaggevoeligheid

Gate...: Lengte van de noot

No...: Nummer speelhulp

d. Programmeren van tempowisselingen (Tempo Change)

De tempowisselingen dienen op de Micro Edit scherpagina geprogrammeerd te worden.

o Instellen van het Standard Tempo
 * U stelt het Standard Tempo of op de [4. Recorder] pagina in of door aan de VALUE knop te draaien terwijl u op [TEMPO] drukt..
 o Start de weergave en stop in de maat waar u het tempo wilt wijzigen.

SEQUENCER

F3: Micro

[5. Micro Edit]
 Kies het Tempo spoor (Track T)

F4: Create

Aanmaken van een event

F1: Create

[5. Micro Edit]
 De aangemaakte tempowisseling moet in verhouding tot het Standard Tempo geprogrammeerd worden. Stel de nieuwe waarde in.

SEQUENCER

F2: Record

[4. Recorder]
 Beluister de song en let op de nieuwe tempowaarde

Wissen van de zonet geprogrammeerde tempowisseling

SEQUENCER

F3: Micro

[5. Micro Edit]
 Kies de tempowisseling die gewist moet worden

F5: ERS/CLK

ERS/CLK (wissen of verplaatsen)
 Druk op [F1]

Als de tempowisseling niet goed getimed is

SEQUENCER

F3: Micro

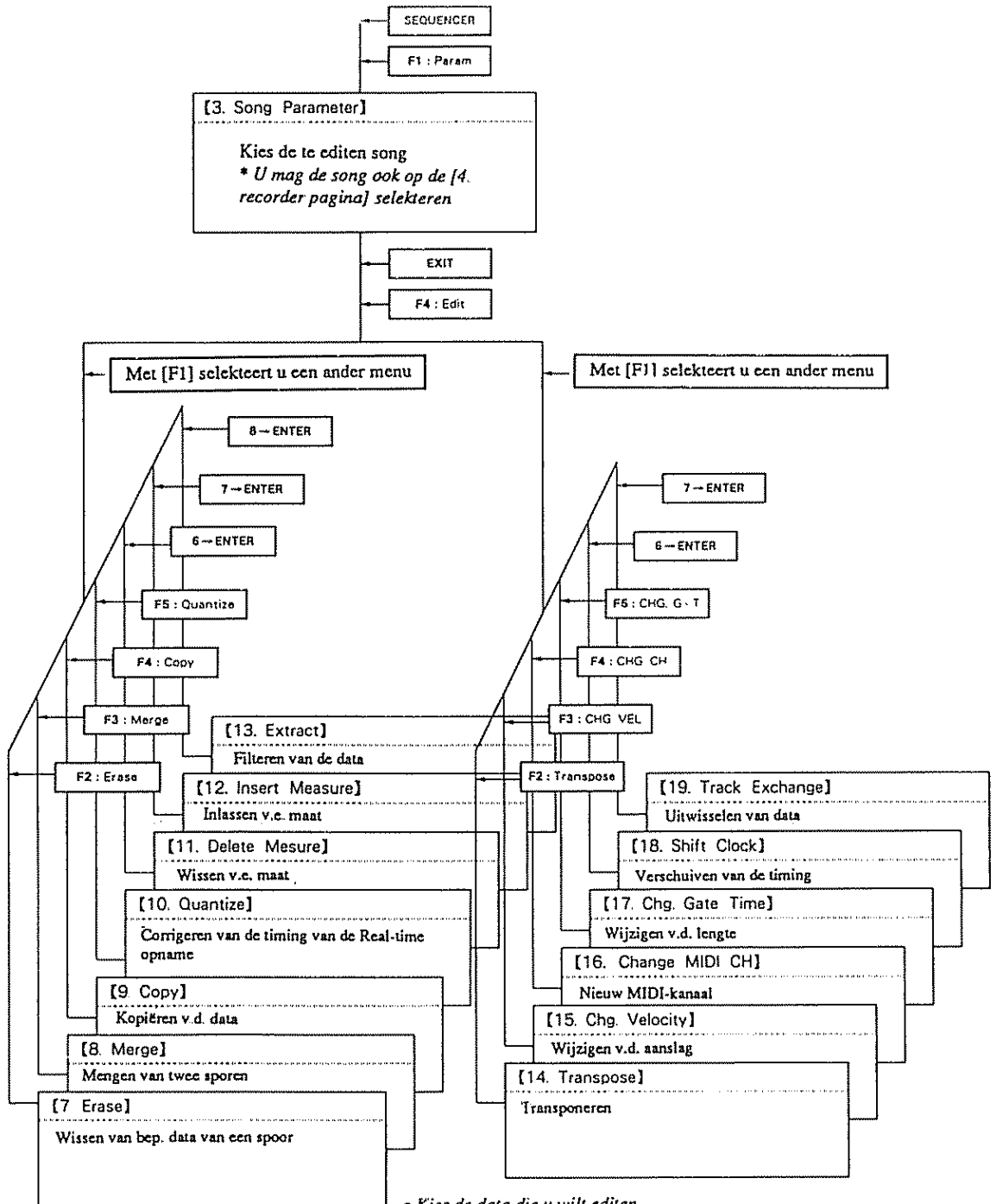
[5. Micro Edit]
 Kies de tempowisseling die verplaatst moet worden

F5: ERS/CLK

ERS/CLK (wissen of verplaatsen)
 Stel de nieuwe positie in (Measure/Beat/Clock) en druk op [F2]

e. Editen van een song

Dank zij de edit funkties kunt u een spoor maatsgewijs bewerken of corrigeren.



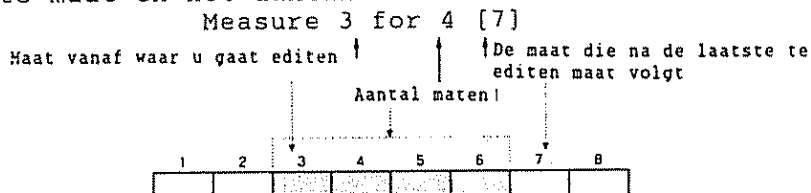
- o Kies de data die u wilt editen.
- o Kies het MIDI-kanaal waar u de data van wilt editen
- o Stel de maten in die ge-edit moeten worden.

Kiezen van een spoor

Het spoor dat u gaat editen selekteert u op de volgende manier:
[1]-[16]: Kiezen van een Phrase Track.
[T]:.....Kiezen van het Tempo Track.
[1-16]:...Kiezen van alle Phrase Tracks.
[All]:....Zowel de Phrase Tracks en het Tempo Track.

Aanduiden van een maat

Kies de eerste maat en het aantal maten die u wilt editen.



Bepalen van de MIDI-status en het bereik (range)

Wanneer u een event (status) kunt selekteren, dan zal de Status prompt op het display verschijnen.

| MIDI Status | Bereik |
|------------------------------|-------------------------------|
| All | Alle MIDI-bevelen |
| Note | Nootnummer (0-127) |
| PAf (Polyphonic after-touch) | Nootnummer (0-127) |
| C.Chg (Controle-element) | Controle-wijziging |
| P. Chg (Programmakeuze) | Programmakeuze-nummer (0-127) |
| CAf (Kanaal aftertouch) | (Kan niet ingesteld worden) |
| Bend (Pitch Bend) | (Kan niet ingesteld worden) |
| EX (system exclusive) | (Kan niet ingesteld worden) |
| TU (stemmen) | (Kan niet ingesteld worden) |

- * Om het bereik voor Note, PAF, C.Chg of P.Chg in te stellen, drukt u op [F1] om het sub-venster te openen.
- * Het bereik voor Note kan ook ingesteld worden door op de juiste toetsen van het klavier te drukken.

Opmerkingen bij het editen van een song

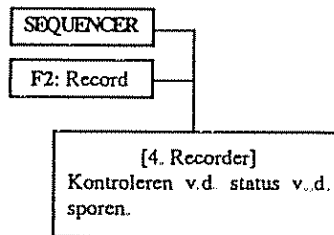
Schrijf een song voor het editen naar de diskette om te voorkomen dat u de data na het editen niet meer terug vindt.

Wanneer u met twee verschillende songs werkt, zijn niet alle edit functies beschikbaar.

Een song mag ten hoogste 9998 maten omvatten (de 9999ste is de eindmaat).

f. Kontrolleren van de song-data

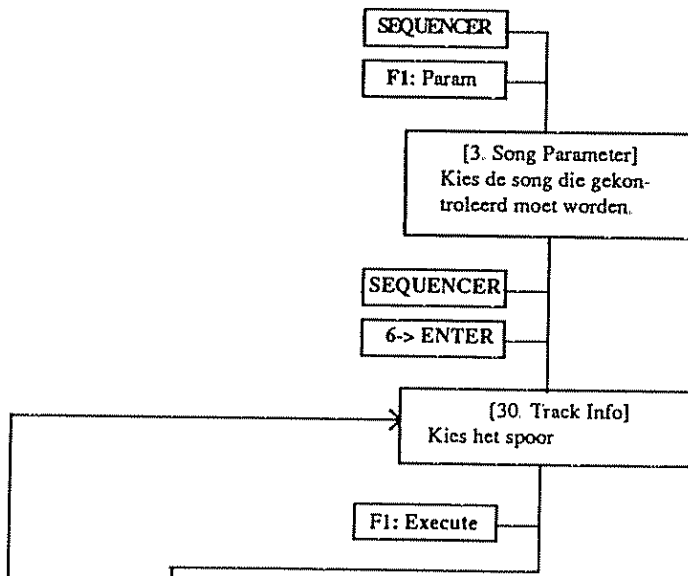
Kontrolleren van de data van een spoor

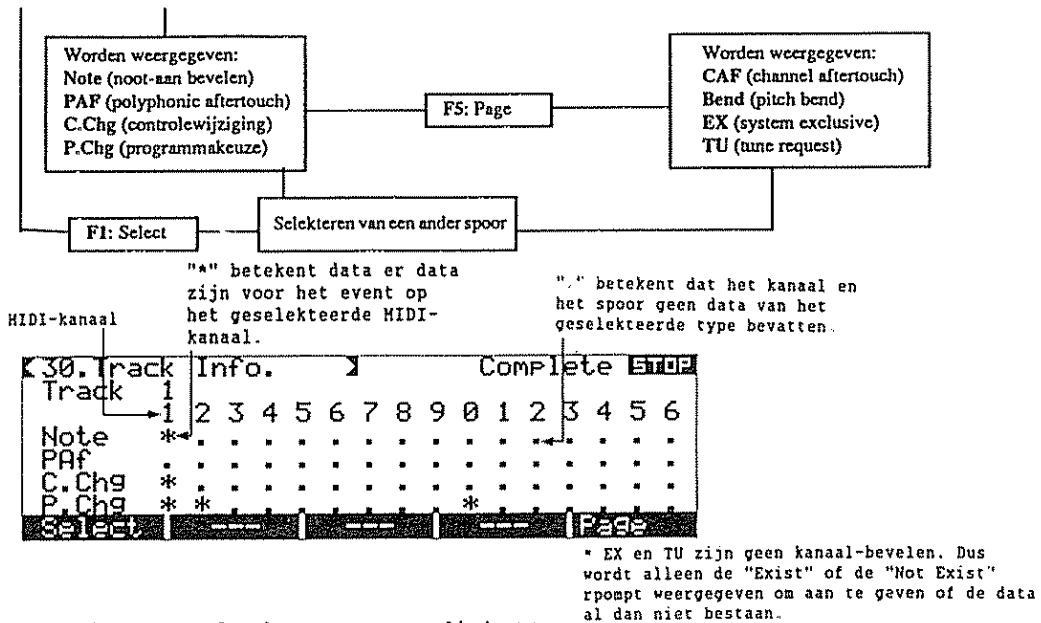


Sporen die met een P of een M worden aangeduid, bevatten data. (In bovenstaande afbeelding bevatten de sporen 1, 2, 8, 9 en 11 data.) Sporen die nog vrij zijn worden door een "-" aangeduid.

Track Info

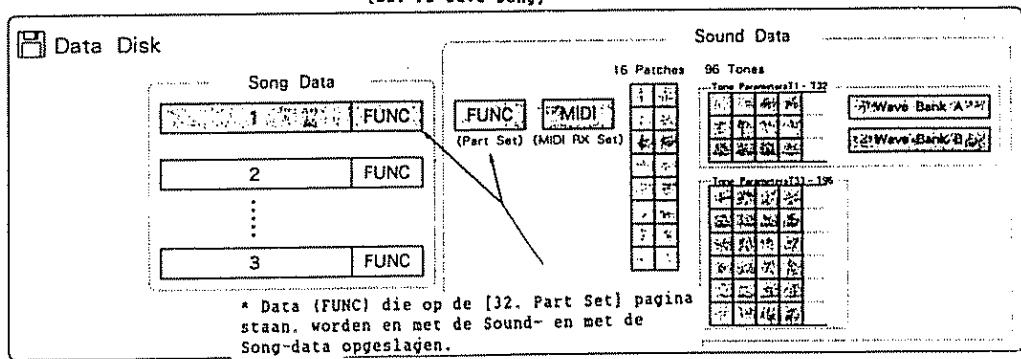
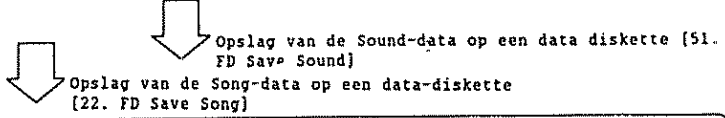
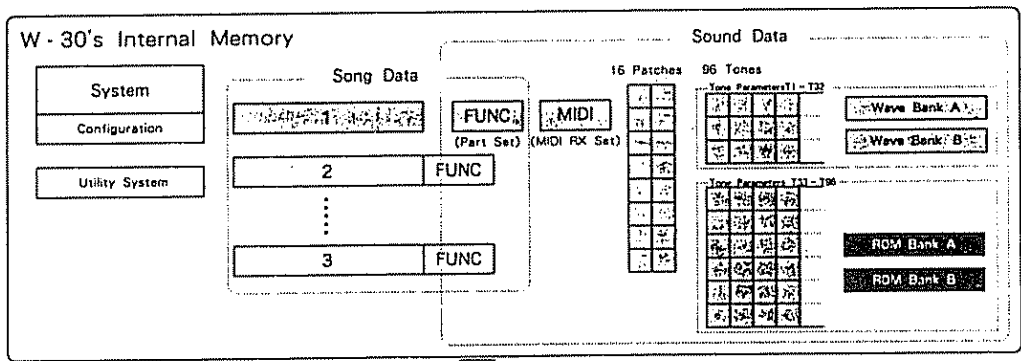
Tevens is het mogelijk om te zien welk soort data de sporen bevatten.

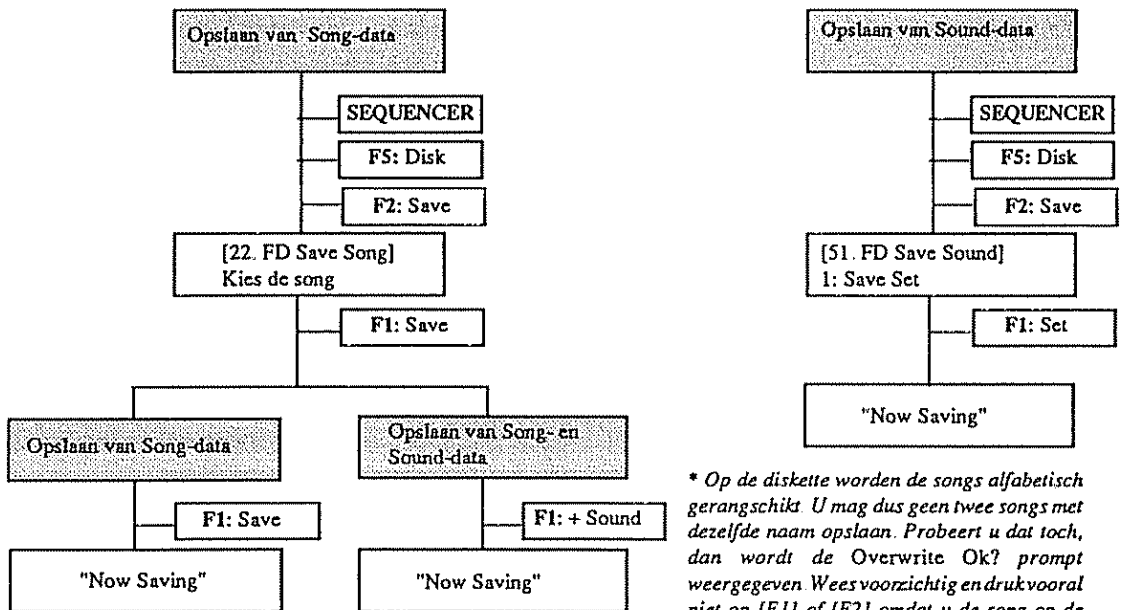




8. Opslag van de data op een diskette

Schrijf uw song- en klankdata altijd naar een diskette alvorens de W-30 uit te schakelen.





* Op de diskette worden de songs alfabetisch gerangschikt. U mag dus geen twee songs met dezelfde naam opslaan. Probeer u dat toch, dan wordt de Overwrite OK? prompt weergegeven. Wees voorzichtig en druk vooral niet op [F1] of [F2] omdat u de song op de diskette daardoor wist en de nieuwe opslaat.

9. Funktie van het pedaal

U kunt een voetpedaal achterop de W-30 aansluiten.

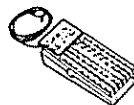
Welk soort pedaal

DP-2 aansluiting: Pedal Switch DP-2, Foot Switch FS-5U

EV-5 aansluiting: Expression Pedal EV-5, EV-10



DP-2



EV-5

DP-2

[Hold]:

Het pedaal zorgt voor de sustain. (Zolang het wordt ingedrukt, blijft de noot-aan status gehandhaafd. Het Control nummer is 64.

[Punch]:

Wanneer u dit pedaal tijdens de opname gebruikt, start u de weergave. Wanneer u het daarna nog een keer indrukt, start u de opname. Punch In en Out worden ombeurt inceschakeld. (Tijdens de opname heeft het pedaal dezelfde functie als de [REC] toets.) De functie van het pedaal is dezelfde voor alle opname modes.

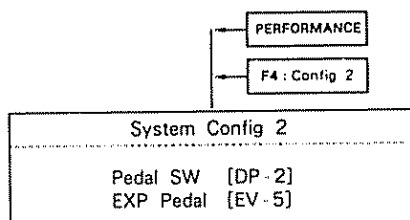
[Start]:
Het pedaal heeft dezelfde functie als de [START/STOP] toets.

EV-5

[C.Chg#]:
Met dit pedaal zend u de door u ingestelde MIDI controle- en programmakeuze-bevelen (nummers 0-95). De waarde van het bevel is afhankelijk van de stand van het pedaal.

* De interne klankmodule van de W-30 verstaat de volgende controle-bevelen:

- 1: Modulatie
- 2: Breath control
- 7: Volume
- 64: Hold



10. Laden van data afkomstig van een ander type apparaat

Met de W-30 kunt u ook data laden die op andere apparaten aangemaakt zijn. De inhoud verschilt echter soms.

Song-data

| Worden geladen | Verschil t.o.v. de W-30 | | |
|--|------------------------------------|-------------------------|--|
| | Diskette | W-30 | Procedure |
| SYS-503 (S50) SYS-330 (S-330) SYS-553 (S-550) ([26. Load S Song]) | Song name: 44 tekens | Song name: 28 tekens | Alleen de eerste 28 tekens worden geladen |
| MRC-500 (MC-500/300) MRC-300 (MC-500/300) ([25. Load MRC Song]) | 4 Phrase tracks 1 Rhythm track | 16 Phrase tracks | De data van het Rhythm track worden naar spoor 5 gekopieerd |
| Super-MRC (MRC-500/ 300) ([25. Load MRC Song]) | 48 Phrase tracks 1 Rhythm track | 16 Phrase tracks | De data van het Rhythm track worden naar spoor 9 gekopieerd |

Sound data

| Worden geladen | Verschil t.o.v. de W-30 | | |
|---|--|-------------|---|
| | Diskette | W-30 | Procedure |
| Klankdata van de S-50 (Ver.1), (Ver.2) (SYS-503 Type A) ([54. Load/Save S-50]) | Part: 4, Ver.2 SYS-503 Type A (voice group) | Part 8 | De Parts E-H v.d. W-30 worden geï- nitialiseerd |
| | Part: 1, Ver.1 (voice group) | | De parts B-H v.d. W-30 worden geï- nitialiseerd |
| | Patches: 8 | Patches: 16 | De Patches 9-16 v.d. W-30 verdwijnen |
| * Sommige parameters (zoals de TVF) verschillen op een aantal punten. Vandaar dat de klanken ver- schillen. | | | |
| S-330 Sound Data (Ver. 1) S-550 Sound Data (Ver.1) ([50. FD Load Sound]) | * Door verschillen in de data-verwerking, ver- tonen de klanken lichte verschillen. | | |

11. Conversie van de data van de W-30 voor andere modellen

De data die u met de W-30 aangemaakt hebt, kunnen ook op andere apparaten gebruikt worden. In de volgende gevallen zijn er echter verschillen:

| Worden opgeslagen | Verschil t.o.v. de W-30 | | |
|-------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| | W-30 | Diskette | Procedure |
| Super-MRC (MRC-500/300) | 16 Phrase tracks | 8 Phrase tracks 1 Rhythm track | Phrase tracks 9-16 genegeerd |
| ([27. Save MRC Disk]) | Song name: 28 tekens | Song name: 13 tekens | De laatste 15 worden genegeerd. |

Sound data

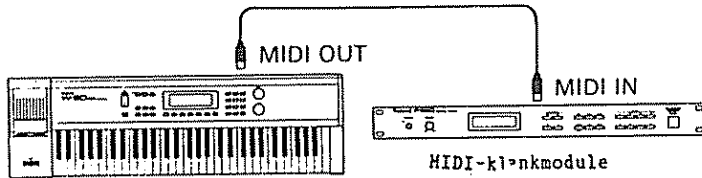
| Worden opgeslagen | Verschil t.o.v. de W-30 | | |
|--|--|------------------------|--|
| | W-30 | Diskette | Procedure |
| Klankdata van de S-50 (Ver.1) (SYS-503 Type A) [54. Load/Save S-50] | Parts: 8 | Parts: 4 (voice group) | De Parts E-H v.d. W-30 worden genegeerd. |
| | Patches: 16 | Patches: 8 | De Patches 9-16 v.d. W-30 worden genegeerd. |
| | Tones: 96 | Tones: 32 | De Tones 33-96 v. worden genegeerd. Voor de toetsen waar deze Tones naar geassigneerd zijn, zal T11 (1st en 2nd) geselecteerd worden |
| * Door verschillen in de data-verwerking vertonen de klanken lichte verschillen. | | | |
| S-330 Sound Data (Ver.1) S-550 Sound Data (Ver. 1) | Tones: 96 | Tones: 32 | De Tones 33-96 v. worden genegeerd. Voor de toetsen waar deze Tones naar geassigneerd zijn, worden op "Off" gezet en brengen geen klank voort. |
| | * Door verschillen in de data-verwerking vertonen de klanken lichte verschillen. | | |

De voor de W-30 geformateerde diskettes kunnen niet op andere apparaten gebruikt worden (S-50, S-550, MRC-500, MRC-300 en Super-MC).

12. Aansluiten van externe MIDI-apparaten

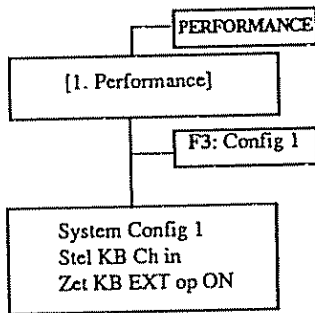
a. Sturen van een externe klankmodule die op MIDI OUT aangesloten is

Aansluitingen



Sturen van de module via het klavier

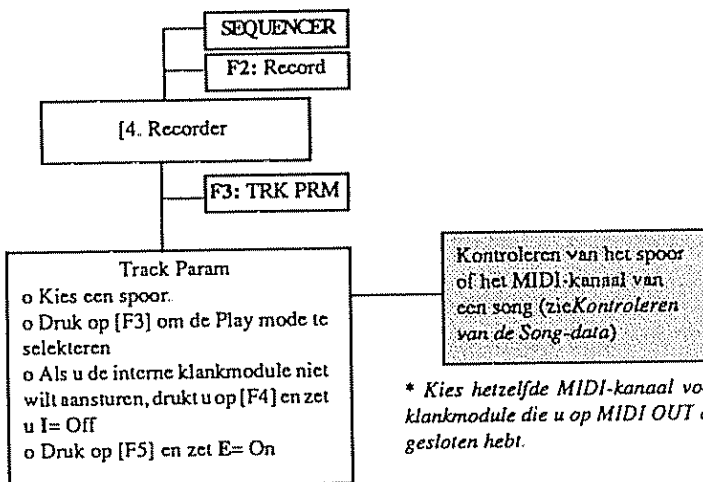
Stel het MIDI-kanaal van het klavier in en aktiveer de MIDI-schakelaar om de bevelen via MIDI OUT naar de module door te kunnen seinen.



* Kies hetzelfde MIDI-kanaal voor de klankmodule die u op MIDI OUT aangesloten hebt.

Sturen van de module via de sequencer

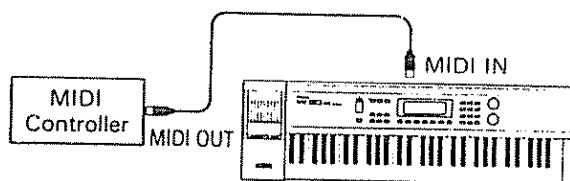
Zet de MIDI-schakelaar van het spoor op ON om de bevelen via MIDI OUT naar de module door te kunnen seinen.



* Kies hetzelfde MIDI-kanaal voor de klankmodule die u op MIDI OUT aangesloten hebt.

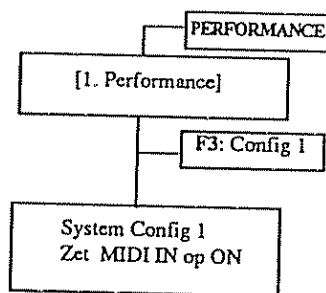
b. Aansluiten van een MIDI controller op MIDI IN

Aansluitingen



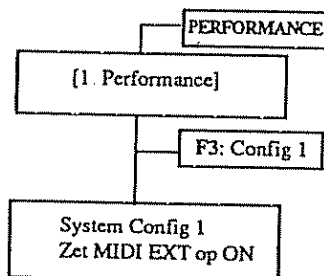
Sturen van de interne klankbron

Zet de MIDI-schakelaar op ON om de interne klankbron via de Controller te kunnen sturen.

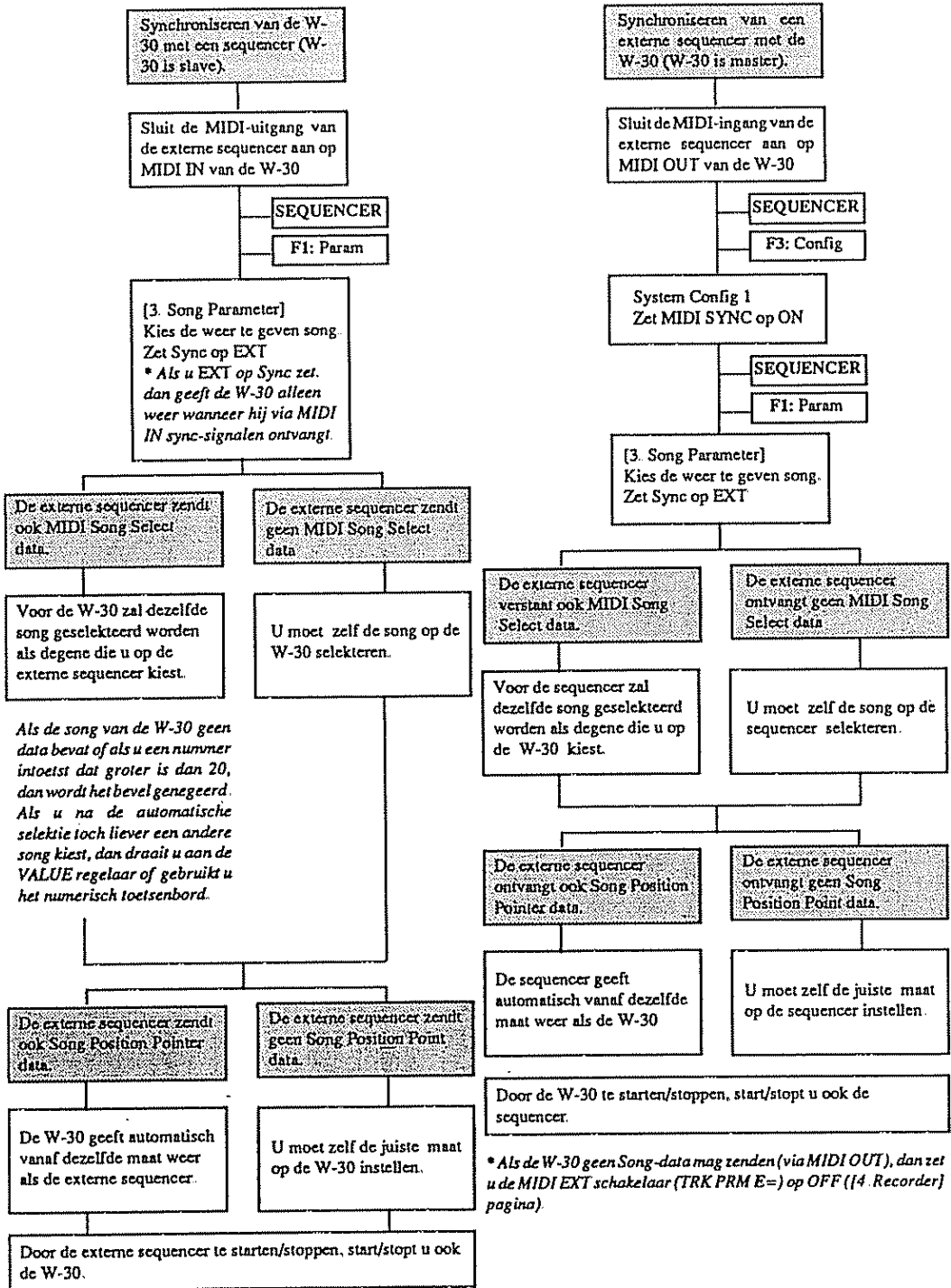


Inschakelen van SOFT THRU

Om de SOFT THRU functie te aktiveren, doet u het volgende (doorseinen van de bevelen die via MIDI IN ontvangen worden).

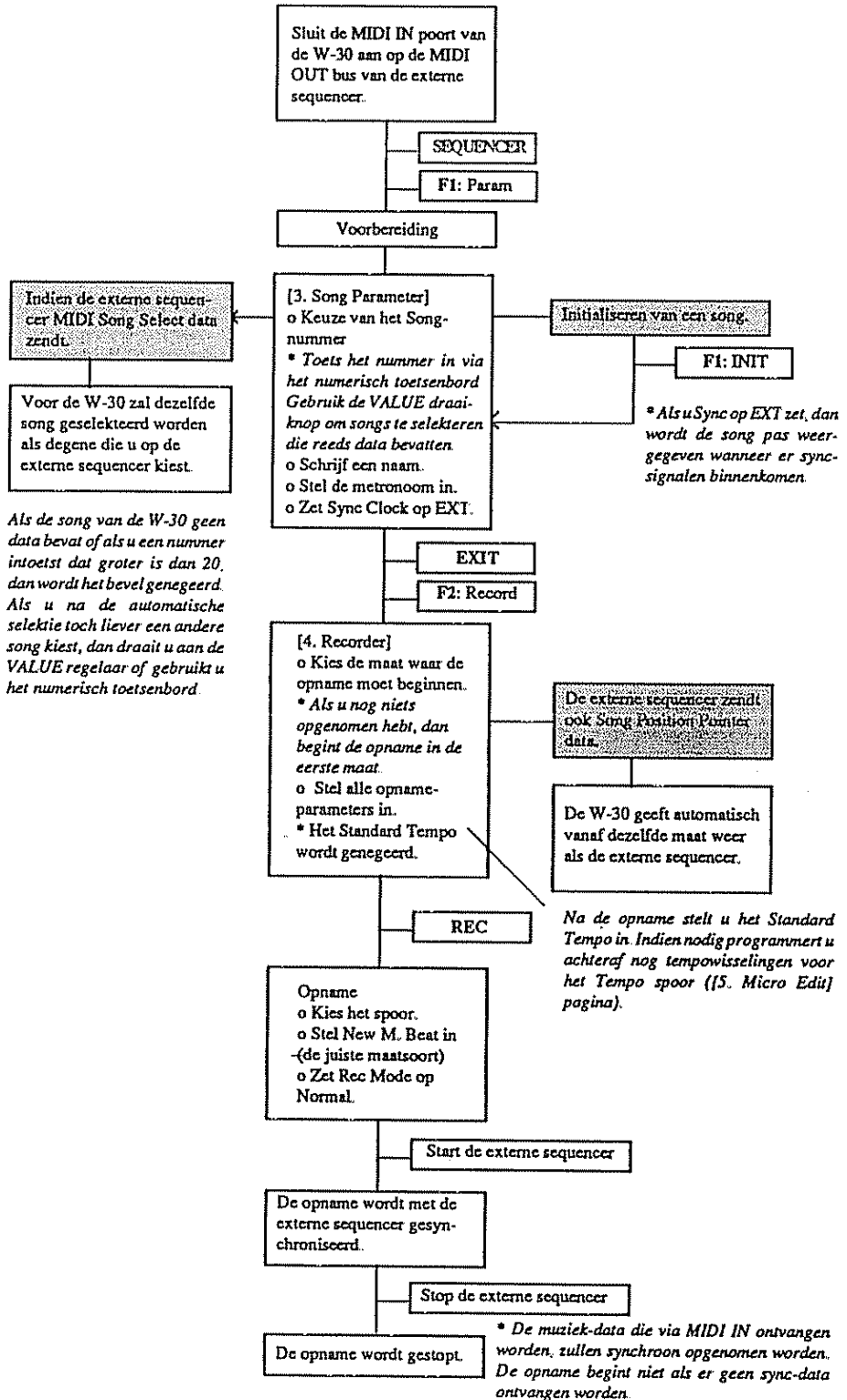


c. Synchroniseren van een externe MIDI-bron



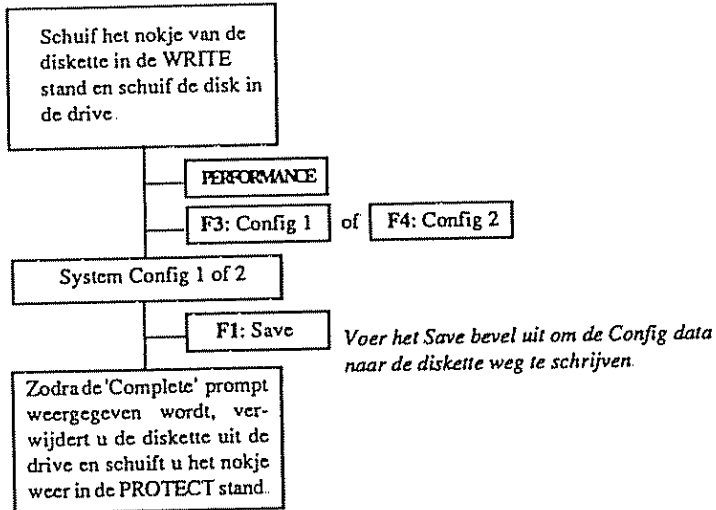
* Als u niet wilt dat de externe sequencer de W-30 synchroniseert, dan drukt u op [F3] op de [1. Performance] pagina en zet u de MIDI INT schakelaar op Off.

d. Synchroniseren met een externe sequencer tijdens de opname



13. Andere Functies

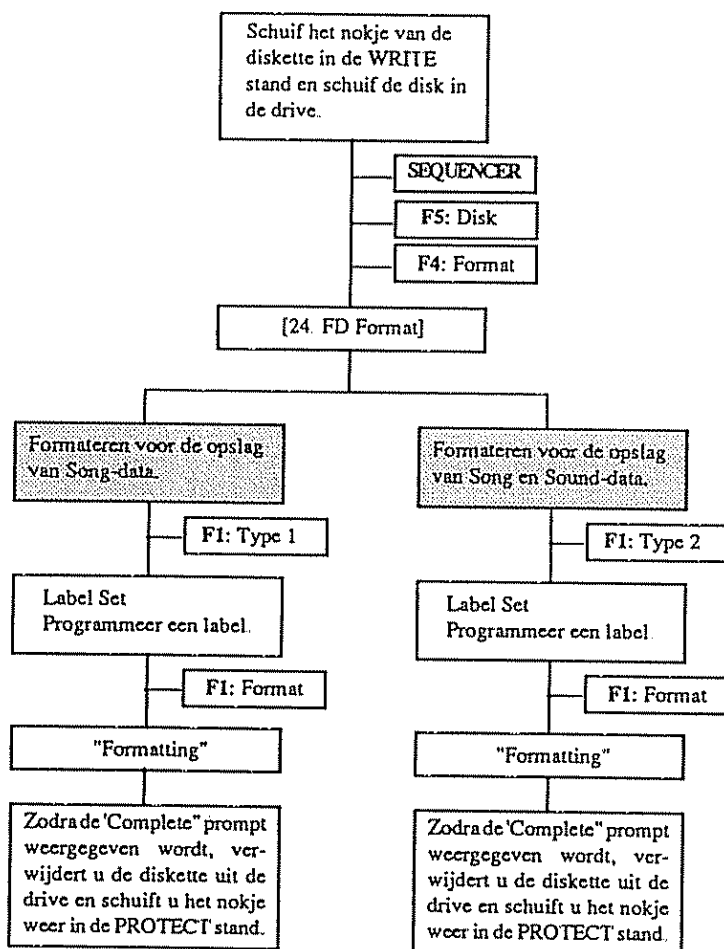
a. Opslaan van de Configuration data



b. Formateren van een floppy

Voor u een nieuwe floppy kunt gebruiken moet u ze formateren. Tijdens de formatage worden alle data op de diskette gewist.

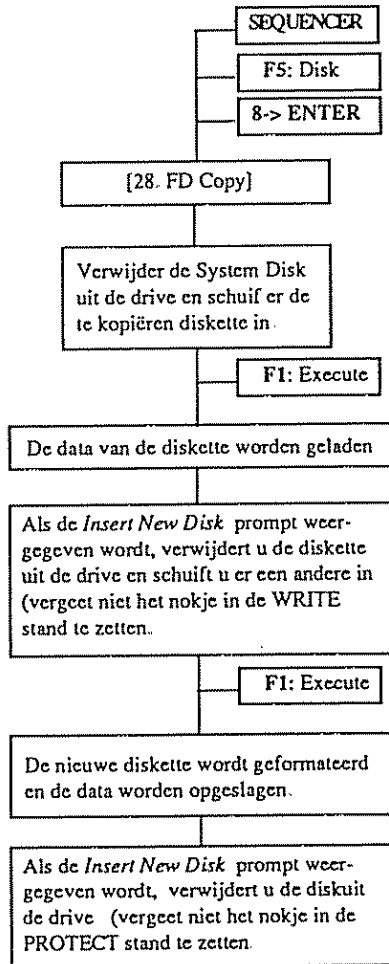
* Het label van de diskette kan naderhand niet meer veranderd worden.



c. Kopiëren van een floppy

U kunt een backup maken van de disketten van de W-30. Wanneer u dat doet, dan zullen alle in het interne geheugen aanwezige data gewist worden. Sla deze dus eerst op.

* U kunt de volgende disketten kopiëren: S-50 (Ver.1,2), S-330, S-550, SYS-503, SYS-333 en SYS-553.



HOOFDSTUK 5

Beschrijving van de functies

1. Performance Mode

| | | |
|----------------|-------------|-------------------|
| 1. Performance | | STOP |
| Patch [P1] | Drums/Perc | Level 127 |
| P 1 | Drums/Perc | P 5 Fretless Bs1 |
| P 2 | Slap Bass 1 | P 6 Fretless Bs2 |
| P 3 | Slap Bass 2 | P 7 Fingered Bass |
| P 4 | Slap Bass 3 | P 8 Syn Bass 1 |
| M.TUNE | P.PRM | CONF191 CONF192 |

Functies voor het klavier en de instellingen voor het systeem van de W-30.

Patch (Selektie van een Patch voor het klavier)
[P1]-[P16]

Level (Volume van de gekozen Patch)
(Configuration parameter) [0]-[127]
Regelen van het volume.

[F1] M.Tune (Stemmen)
(FUNC parameter) [-64 -0- +63]
Stemmen van de W-30. Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan blijft de stemming van de Tones ongewijzigd.

[F2] P.PRM
Octave Shift (Transponeren van de Patch)
(Patch parameter) [-2]-[2]
De toonvang van het klavier kan 2 oktaven naar boven/naar beneden getransponeerd worden.

Out Assign (uitgang voor de Patch)
(Patch parameter)
Hiermee kiest u een uitgang voor de Patch die door het klavier gestuurd wordt. Het "()" symbool betekent dat u voor de Output mode MIX geselecteerd hebt en dat de Patch via de Mix-uitgang (1) weergegeven wordt. U hoeft dus geen uitgang te kiezen.
[1]-[8]

De Patch wordt via de gekozen uitgang weergegeven.

[T]
Voor iedere Tone kan een afzonderlijke uitgang gekozen worden. De uitgangs-keuze voor de Tones is een Tone parameter. In deze mode is het aantal stemmen echter beperkt. Bijgevolg zullen sommige klanken niet weergegeven worden.

Bend Range (Pitch Bend bereik)
(Patch parameter) [0]-[12]
Hiermee bepaalt u de maximale pitch bend waarde die u met de

modulatie/pitch bend-hendel kunt verkrijgen. De instelling gebeurt in stappen van halve tonen (± 1 oktaaf).

[F3] Config 1

KB Ch (kanaal van het klavier)
(Configuration parameter) [1]-[16]
Instellen van het MIDI-kanaal voor het klavier.

» BEVEL: [F1] Save
Opslaan van de Configuration data op de System Disk.

KB Oct (Transponeren van het klavier) [-2]-[2]
Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan is de toonumfang van het klavier C2-C7. Door een andere waarde in te stellen, verschuift u het bereik 1 of 2 oktaven naar beneden/boven.

KB INT (MIDI-schakelaar voor de interne klankmodule)
(Configuration parameter) [On]/[Off]
Klavier stuurt/stuurt niet. In de ON-stand zendt het klavier de data naar de interne klankbron.

KB EXT (verbinding tussen MIDI IN en MIDI OUT)
(Configuration parameter) [On]/[Off]
In de ON-stand worden de via MIDI ingang ontvangen data ook naar de MIDI-uitgang gezonden.

TX Sync (synchronisatie-schakelaar)
(Configuration parameter) [On]/[Off]
In de ON-stand zendt de sequencer van de W-30 de volgende bevelen naar de MIDI-uitgang: clock, start, stop, continue, song position pointer en song select.

TX Sens (Active Sensing-schakelaar)
(Configuration parameter) [On]/[Off]
In de ON-stand zendt de sequencer van de W-30 Active Sensing bevelen naar de MIDI-uitgang.

[F4] Config2

Hier assigneert u een functie naar het voetpedaal/de voetschakelaar. Daarnaast bepaalt u de manier waarop de klanken op Breath Control data reageren (MIDI-controlenummer 2).

» BEVEL: [F1] Save
Opslaan van de Configuration data op de system disk.

Modulation Depth (modulatie-diepte)
(Configuration parameter) [0]-[127]
De waarde die via MIDI doorgeseind wordt, wanneer u de modulatie-hendel gebruikt.

Pedal SW [DP-2] (functie van de voetschakelaar DP-2)
(Configuration parameter) [Hold]
Hold-functie (MIDI-controlnummer 64). De noten worden
zolang aangehouden tot u het pedaal loslaat.

[Start]

Het pedaal heeft dezelfde functie als de [START/STOP] toets.

[Punch]

Gebruik het pedaal tijdens de opname om de weergave te starten.
Druk er nog eens op om de opname te beginnen (punch in). De
Punch In/Out functie zal ombeurt in- of uitgeschakeld worden.
(De geselecteerde opname mode is van geen belang).

EXP Pedal [EV-5] (functie van het EV-5 pedaal)
(Configuration parameter) [C.Chg#]
Selectie van een MIDI-controlewijziging (0-95).

LET WEL: De waarde is afhankelijk van de stand van het pedaal.

* U kunt het pedaal naar de volgende functies assigneren:

- 1: Modulatie
- 2: Breath Control
- 7: Volume
- 64: Hold 1

Breath Controller (functie van de Breath Control)
(Configuration parameter)
Hiermee bepaalt u de manier waarop de W-30 op inkomende Breath
Control-bevelen moet reageren. (MIDI-controlnummer 2)

[Off]

De W-30 negeert de data.

[A.Touch]

Hetzelfde effect als wanneer er aftertouch-bevelen binnenkomen.

[Volume]

Hetzelfde effect als wanneer er volume-bevelen binnenkomen.

[A.T&Vol]

Kombinatie van aftertouch- en volume-commando's.

2. Sequencer code

```

3. Song Parameter  STOP
Song 1
Metronome Off
Accent CH 10 C#2 37 Vel 127
Normal CH 10 C#2 37 Vel 64
Sync Clock INT
INIT -- -- Metro A Metro N
    
```

» BEVEL: [F1] INIT

Initialiseren van de geselecteerde song en wissen van alle data voor die song.

LET WEL: Het Standard Tempo en de parameters van de [32. Part Set] pagina blijven behouden.

Deze instellingen gelden voor de hele song.

[Song Number] (Song-naam)

(Song Parameter) [1]-[20]

Selektieren en benoemen van een song. De naam mag uit 28 tekens bestaan.

LET WEL: Met de draaischijf kunt u enkel songs selektieren die reeds gegevens bevatten. Een nog vrije song selekteert u via het numerisch toetsenbord.

Metronome (metronoom)

(Song parameter)

[Off]

De metronoom weerklinkt niet

[REC Only]

De metronoom weerklinkt enkel tijdens de opname.

[REC & Play]

De metronoom weerklinkt tijdens de opname en de weergave.

[Always]

De metronoom weerklinkt altijd (zelfs als de sequencer niet werkt).

De W-30 beschikt over geen klankbron voor de metronoom. U moet dus een van de klanken van het synthesizer-gedeelte of van een externe klankbron gebruiken. Kies het kanaal, het nootnummer en de aanslagwaarde (velocity) voor de klank die door de metronoom gestuurd wordt.

Accent De klank voor de eerste slag

Normal De klank voor de overige slagen

» BEVELEN: [F4] Metro A

Weergave van de voor Accent geselecteerde klank.

[F5] Metro N

Weergave van de voor Normal geselecteerde klank.

| | | | | | |
|-----------|-------------|-----|-------------|-----|-------------|
| Metronome | | | | | |
| Accent Ch | 10 | C#2 | 37 | Vel | 127 |
| Normal Ch | 10 | C#2 | 37 | Vel | 64 |
| | MIDI-kanaal | | Noot-nummer | | Aanslaggev. |

MIDI Channel

[1]-[16]

Wordt naar de interne klankmodule van de W-30 gezonden. Wordt niet naar de MIDI-uitgang doorgezonden.

[E1]-[E16]

Geldt enkel voor de MIDI-uitgang. Wordt niet naar de interne klankmodule gezonden.

Sync Clock (MIDI-synchronisatie)

(Song parameter)

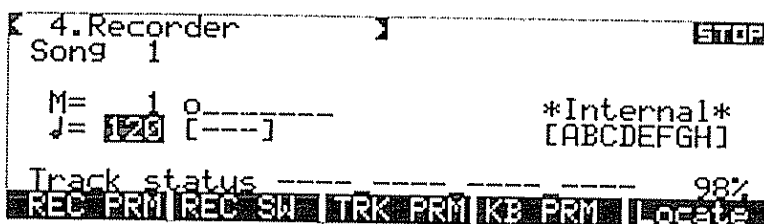
[INT]

In deze mode gebeurt de weergave/opname volgens het Standard Tempo.

[EXT]

In deze mode is het tempo voor de weergave/opname afhankelijk van het via MIDI IN ontvangen synchronisatie-sigitaal. Het externe MIDI-apparaat kan de weergave van de W-30 ook starten/stoppen.

LET WEL: Worden ontvangen: clock, start, continue, stop, song position pointer en song select.



Funkties voor de opname

[Song Nummer] Song-naam

[1]-[20]

Selekteren van een song.

LET WEL: Met de draaischijf kunt u enkel songs selekteren die reeds gegevens bevatten. Een nog vrije song selekteert u via het numerisch toetsenbord.

M=

Geeft de huidige positie (maat) weer. Gaat het om een plaats ergens in een maat, dan zal het "+" symbool weergegeven worden. Plaats waar de opname moet beginnen.

[1]-

Wanneer u de eerste partij opneemt, dan zal automatisch maat [1] geselekteerd worden.

* Druk op [←] of [→] om het nummer te verlagen/verhogen.

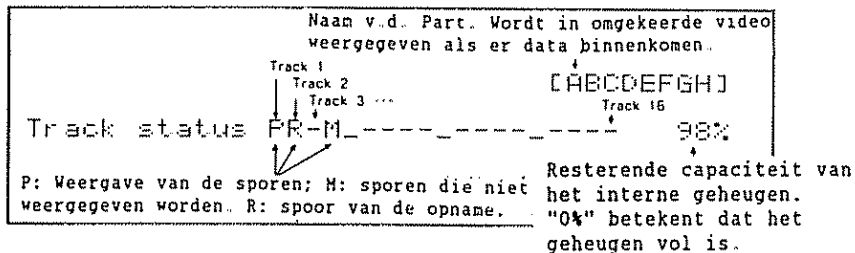
* Druk op [1<] om naar de eerste maat terug te gaan.

* Druk op [1>] om naar de laatste maat te gaan.

J= []
[10]-[250]

Hiermee stelt u het Standard Tempo in. Het cijfer tussen haakjes geeft de echte tempowaarde weer wanneer u de Tempo Change functie ingeschakeld hebt.

LET WEL: Wanneer u [TEMPO] ingedrukt houdt, dan kunt u de tempowaarde ook met de draaischijf instellen.



[REC] Opname

De parameters die vóór de opname ingesteld moeten worden.

» BEVEL: [START/STOP]

Druk op deze toets om de opname te starten en/of te stoppen.

Track (opnamespoor)

(Song parameter) [1]-[16]

Hiermee selecteert u het opnamespoor

New M. Beat (veranderen van de maatsoort)

(Song parameter)

[1/2]-[32/2], [1/4]-[32/4], [1/8]-[32/8] en [1/16]-[32/16]

De maatsoort voor nog op te nemen fragmenten.

REC Mode (opname mode)

Selecteer een van de volgende modes:

[Normal]

Druk op [REC] om het sub-venster te openen en op [START/STOP] om de opname te beginnen. Druk nogmaals op [START/STOP] om de opname te stoppen.

[Key On]

Druk op [REC] om het sub-venster te openen. Zodra u een noot speelt, begint de opname. (Werkt op dezelfde manier als de [START/STOP] toets in de Normal mode.) Of druk op [REC] om het sub-venster te openen en daarna op [START/STOP] om de weergave te starten. Door op het klavier te spelen start u de opname (begin van de ontvangst van noot-aan commando's). Druk op [START/STOP] om de opname te stoppen.

[Punch I.O]

Overdoen van een bepaald fragment. Kies het REC Start Point (0) en het REC End Point (9). Druk op [REC] om het sub-venster te openen en op [START/STOP] om de weergave te starten. De opname begint vanaf het REC Start Point. Vanaf het End Point schakelt de sequencer over op weergave.

[Punch In]

De maat waar de opname automatisch gestart zal worden. Stel de juiste waarde in voor REC Start Point (0). Druk op [REC] om het

sub-venster te openen en op [START/STOP] om de weergave te starten. De opname begint vanaf het REC Start Point. Druk daarna op [START/STOP] om de opname weer te stoppen.

[Punch OUT]

De maat waar de opname automatisch gestopt wordt.

Stel de juiste waarde in voor REC End Point (9). Druk op [REC] om het sub-venster te openen en op [START/STOP] om de opname te beginnen. Vanaf het REC End Point gaat de sequencer terug naar de weergave mode.

[Punch MAN]

Druk op [REC] om het sub-venster te openen. Druk op [START/STOP] om de weergave te starten. Wanneer u daarna op [REC] drukt, start u de weergave. Druk nog een keer op [REC] om terug te gaan naar de weergave mode en op [START/STOP] om de weergave te stoppen.

[Loop]

Met REC Start (0) en End Point (9) bepaalt u de maten die u gaat overdoen. Druk daarna op [REC] om het sub-venster te openen en op [START/STOP]. De opname begint meteen vanaf het REC Start Point. Wanneer het End Point wordt bereikt, gaat de sequencer terug naar het Start Point enz. Druk op [START/STOP] om de opnamelus te stoppen.

- * De functie van de [REC] toets kan naar het DP-2 pedaal geassigneerd worden. Selecteer de Punch functie.
- * De functie van de [START/STOP] toets kan eveneens naar het DP-2 geassigneerd worden. Selecteer de Start functie.

LET WEL: In de Loop mode moet de afstand tussen REC Start Point en REC End Point meer dan een maat bedragen.

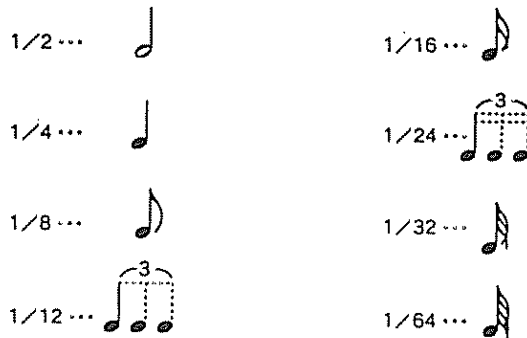
- * In de Loop mode worden de data over elkaar heen gespeeld. In deze mode zal dus niets gewist worden. In de overige opname modes wordt de vorige partij telkens gewist.

[F1] REC PRM

Deze functies hebben betrekking op de opname.

Quantize (kwantiseren tijdens de opname)

In de Real-time mode is de resolutie 1/96 van een kwartnoot (als u tenminste [OFF] geselecteerd hebt). De Quantize functie corrigeert alle timing fouten en zorgt ervoor dat de noten precies op de juiste plaats terechtkomen. Kies een van de volgende Quantize waarden:



Offset (verschuiven van de Quantize waarde) [-100]-[100]
De Offset functie verschuift de gekwantiseerde noten en zorgt voor een strakke of layed-back "beat". De verschuiving gebeurt in stappen van 1 clock (1/96 noot). Met "-" worden de noten iets vroeger gespeeld, en met "+" waarden weerklinken de noten iets later.
LET WEL: Offset werkt niet wanneer de Quantize waarde [Off] luidt.

Gate Time (lengte van de noten)
[Real]
De daadwerkelijke lengte van de noten zoals u ze had gespeeld.
[1]-[9999]
Hier bepaalt u de lengte van iedere noot (de afstand tussen het noot-aan en het noot-uit commando). De lengte wordt in stappen van 1 clock (1/96 van een kwartnoot) ingeste. Wanneer u dus de waarde 96 programmeert, dan hebben alle noten de lengte van een kwartnoot, ook al had u ze veel korter gespeeld.

[F2] REC Sw (filters)
(Song parameter)
U kunt zelf bepalen of een bepaald type data al dan niet opgenomen moet worden. In de ON stand is de filter uitgeschakeld. In de OFF stand zal er geen rekening gehouden worden met het geselecteerde data-type.
PAf: polyfonische aftertouch
C.Chg: controle-wijziging
P.Chg: programmakeuze
CAf: kanaal-aftertouch
Bend: pitch bend
Excl: exclusive en Tune data
LET WEL: De noot-aan/uit gegevens worden altijd opgenomen.

[F3] TRK PRM (Track parameters)
Selektie van een spoor, benoemen, weergave en MIDI-schakelaar.
[Spoornummer] (spoornaam)
(Track parameter) [1]-[16]
Selektieren van een spoor. De naam van een spoor mag ten hoogste 8 tekens bevatten.

Play/Mute (weergave)
(Track parameter)
[Mute]
Alleen de noot-aan/uit bevelen worden gefilterd.
[Play]
Alle events worden doorgeseind.

» BEVEL: [F3] Mode
Omschakelen naar de Mute/Play mode.

I (MIDI-schakelaar voor de interne klankmodule)
(Track parameter) [On]/[Off]
In de ON stand worden de gegevens van het spoor gewoon naar de interne klankmodule geseind.

» BEVEL: [F4] INT
In- en uitschakelen.

E (MIDI-schakelaar voor de MIDI-uitgang)
(Track parameter) [On]/[Off]
In de ON stand worden de gegevens van het spoor naar de MIDI-uitgang geseind.

» BEVEL: [F5] EXT
In- en uitschakelen.

[F4] KB PRM (parameters voor het klavier)

Ch (kanaal voor het klavier)
(Configuration parameter) [1]-[16]
Instellen van het MIDI-kanaal voor het klavier. Tijdens de opname kiest u met deze parameter het kanaal voor het spoor.

Octave (verschuiven van de toonomvang)
(Configuration parameter) [-2]-[+2]
Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan stuurt het klavier de zone tussen C2 en C7. Door een andere waarde in te stellen, verschuift u dit bereik om 1 of 2 oktaven.

P (programmakeuze-nummer dat het klavier zendt) [1]-[128]
Druk op [F1] om het hier gekozen programmanummer te zenden.

» BEVEL: [F1] PG Send
Met deze toets zendt u het ingestelde programmakeuze-nummer.

I (MIDI-schakelaar voor de interne klankmodule)
(Configuration parameter) [On]/[Off]
In de ON stand worden de gegevens van het klavier gewoon naar de interne klankmodule geseind.

» BEVEL: [F4] INT
In- en uitschakelen.

E (MIDI-schakelaar voor de MIDI-uitgang)
(Configuration parameter) [On]/[Off]

In de ON stand worden de gegevens van het klavier naar de MIDI-uitgang gezonden.

» BEVEL: [F5] EXT
In- en uitschakelen.

[F5] Locate (locator functie)

Hier kiest u bepaalde maten, waaronder het REC Start en End Point.

0 (Rec Start Point)

(Song parameter)

Het begin voor de Punch of Loop mode.

9 (REC End Point)

(Song parameter)

Het einde voor de Punch of Loop mode.

LET WEL: In de Loop mode moet de afstand tussen het REC Start en End Point groter zijn dan een maat. Wanneer de afstand kleiner is, dan zal de "Point Error" prompt weergegeven worden. (En de sequencer gaat terug naar de Normal mode).

1-8 (locator punten)

(Song parameter)

U kunt zelf bepaalde maten kiezen die u door op [F1] te drukken selecteert.

» BEVELEN: [F1] Jump

Stop de weergave en druk op deze toets om naar de geselecteerde maat te gaan.

[F2] Set

Druk op deze toets om de huidige positie te programmeren.

| 5. Micro Edit | | | | | | |
|---|---|-----|-------|--------|---------------|------|
| Track | 1 | CLK | Ch | No. | Value | |
| M | 1 | > | 0 1 | *C.Chg | 7 | 127 |
| | | | 0 1 | *P.Chg | | 1 |
| | | | ==== | Meas | 2 (Beat15/ 8) | ==== |
| | | | (1)- | 0 1 | D 6 86 88 | 41 |
| | | | (3)- | 0 1 | G 5 79 65 | 41 |
| Page ↑ Page ↓ Select Create ERS/CLK | | | | | | |

In deze mode kunt u de MIDI events een voor een editen. Plaats het gewenste event in de bovenste regel van het display en verplaats de cursor naar de waarde die u wilt veranderen.

Kies een spoor

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een maat te selekteren.

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een event te selekteren.

| Track | CLK | Ch | Note | NO. | Vel | Gate |
|-------|------------|----|--------------|------|-----|------|
| M | 20 | 1 | E 5 | 76 | 58 | 40 |
| | 53 | 1 | C 4 | 60 | 56 | 45 |
| | (2) - 53 | 1 | C 5 | 72 | 71 | 35 |
| | ==== Meas | 2 | (Beat 4 / 4) | ==== | | |
| | (1) - 10 | 1 | C 5 | 72 | 64 | 49 |

Breng de cursor naar hier en draai aan de VALUE knop om een slag (beat) te selekteren.

» BEVEL: [F1] [F2]

Met deze toetsen kunt u telkens het volgende/vorige event oproepen.

De Note NO. en Vel waarden kunnen via het klavier ingebracht worden.

- o Breng de cursor naar Note No. en druk op een toets van het klavier om de gespeelde noot te programmeren.
- o Verplaats de cursor naar Vel en druk op een toets om de aanslagwaarde in te brengen.

[F3] Select

Oproepen van een bepaald event type voor het Micro Edit display.

Ch (Kanaal)

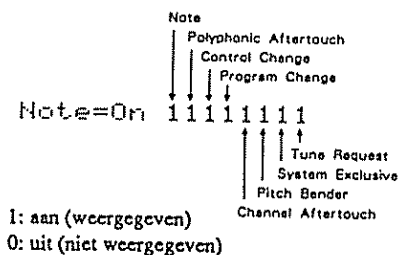
. [All]

. De data van alle kanalen.

[1]-[16]

Data van het gekozen kanaal.

On/Off voor iedere status



» BEVELEN: [F1] All On

Alle events van alle kanalen worden weergegeven.

[F2] Note

Enkel de "note events" voor het geselecteerde kanaal.

* De On/Off stand van elke status is van geen belang voor het Tempo-spoor.

* Voor het klavier wordt automatisch hetzelfde kanaal geselecteerd als het kanaal dat u voor het Select venster kiest. Door op het klavier te spelen hoort u de klank (Part) die ge-edit moet worden.

[F4] Create

Hiermee maakt u een nieuw event aan.

Positie van het nieuwe event: Stel de positie in met behulp van M (maat)-(Beat)-(Clock).

Status (MIDI status van het nieuwe event)

[Note], [PAf], [C.Chg], [PChg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] en [Tempo] (alleen indien u de T optie van Track geselecteerd hebt)

* Na het aanmaken van het event kunt u het editen.

o Voor alle events behalve [EX] en [TU]

Het event wordt voor het kanaal (1-16) aangemaakt dat u met [F3] Select ingesteld hebt.

Wanneer u voor [F3] Select de [All] optie gekozen hebt, wordt het effect aangemaakt voor het kanaal dat u voor het klavier gekozen hebt.

Edit en aanmaken van exclusive data

o Editen van exclusive data

Verplaats de cursor naar rechts (ID) of het sub-venster te openen. Op deze display-pagina kunt u de exclusive data editen (ten hoogste 500).

o Aanmaken van exclusive data

Druk op [F4] en maak de data aan met behulp van Status=[EX]. Hierdoor zal een sub-venster geopend worden waar u de data kunt editen. (U kunt ten hoogste 500 data aanmaken)

(F0) is het begin van de exclusive data en (F7) het einde. De waarde achter (F0) is het identificatienummer van het merk.

» BEVELEN: [F4] Insert

Inbrengen van 00 op de plaats van de cursor.

[F5] Delete

Wissen van de data op de plaats van de cursor.

[F3] C.Sum

Berekent de "checksum" (zie p. 195 van de engelstalige hand-leiding).

[F1] Ok

Druk op deze toets wanneer u klaar bent met editen.

[F5] ERS/CLK

o Wissen van het event in de bovenste regel.

o Verplaatsen van het event in de bovenste regel.

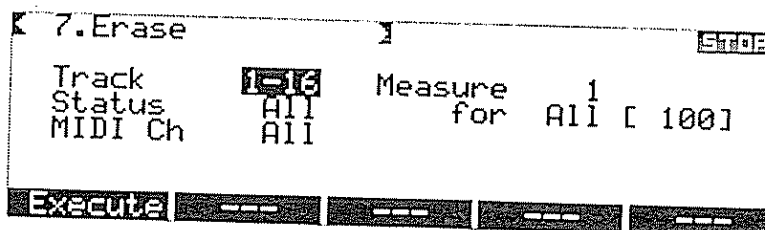
LET WEL: Een event kan niet naar een ander spoor verplaatst worden.

* Wanneer u het event niet op de Micro Edit pagina selecteert, zal het sub-venster niet geopend worden.

Nieuwe bestemming:

Breng de nieuwe positie in met behulp van M-(Beat)-(Clock).

» BEVELEN: [F1] Erase
 Wissen van het geselecteerde event.
 [F2] CHG CLK
 Verplaatsen van het event (veranderen van de clock-waarde).



Wissen van een event van een spoor.

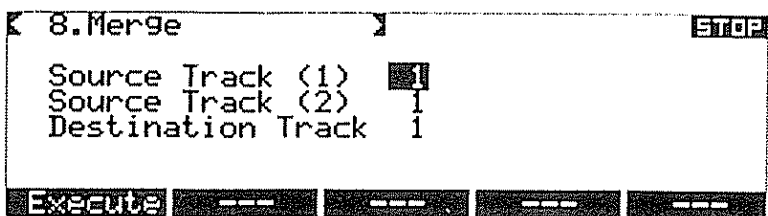
» BEVEL: [F2] Execute
 Druk op deze toets om de Erase functie te activeren.

LET WEL: Als u [Note], [PAf], [C.Chg] of [P.Chg] selekteert, dan dient u het te wissen bereik in te stellen.
 * De waarde voor "Note # Range" voor [Note] en [PAf] kan ook via het klavier ingebracht worden.

Status (Kiezen van de MIDI-status)
 [All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] en [Tempo] (als u voor Track "T" geselecteerd hebt).
 Met behulp van deze functie kunt u de geselecteerde MIDI-status wissen.

MIDI Ch (kiezen van het MIDI-kanaal)
 [1]-[16]
 Enkel de data van het gekozen kanaal zullen gewist worden.
 [All]
 Alle data.

Measure (kiezen van de maat)
 U kunt ook alleen de data binnen een bepaald bereik wissen. Voor [Measure] stelt u de eerste maat in en voor [for] het aantal maten. Met [All] worden alle data gewist.



U kunt twee sporen samen naar een derde kopiëren. Hierdoor worden de twee uitgangssporen gewist.

LET WEL: Wanneer u twee sporen met hetzelfde MIDI-kanaal samenvoegt, kunt u ze achteraf niet meer splitsen.

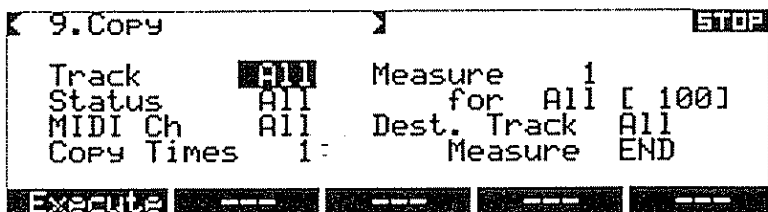
Source Track (1) (het eerste spoor)
[1]-[16]
Kies het eerste van de twee sporen.

Source Track (2) (tweede spoor)
[1]-[16]
Kies het tweede spoor. Het moet om een ander spoor gaan dan het eerste.

Destination Track (het spoor waar de data naartoe geschreven worden)
[1]-[16]
Kies het spoor waar de data naartoe gekopieerd moeten worden.

LET WEL: De Merge functie kopieert de data naar het nieuwe spoor en wist dus alle data die oorspronkelijk op dat spoor stonden.

» BEVEL: [F1] Execute
Druk op deze toets om Merge uit te voeren.



Kopiëren van een event naar om het even welke positie.

LET WEL: De Copy functie geldt niet voor de data-overdracht van een Phrase-spoor naar het Tempo-spoor.

* Door de data naar een ander spoor te kopiëren wist u precies dezelfde hoeveelheid data van het gekozen spoor.

» BEVEL: [F1] Execute
Druk op deze toets om het bevel uit te voeren.

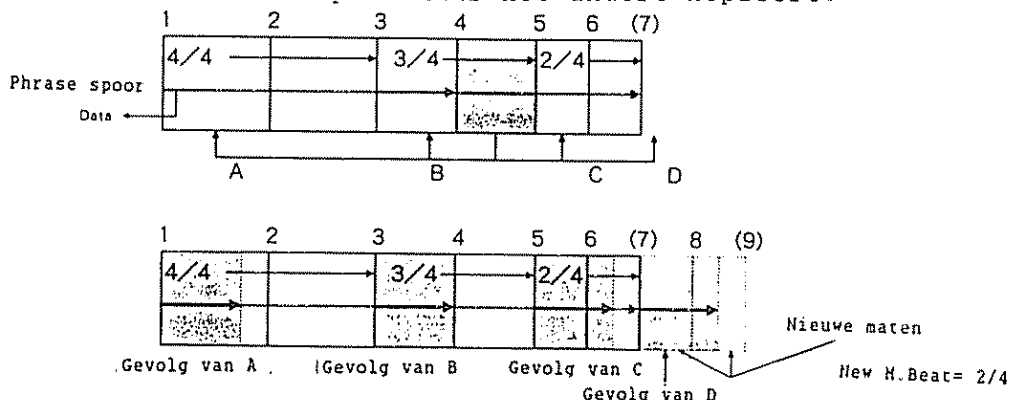
LET WEL: Als u [Note], [Paf], [C.Chg] of [P.Chg] selekteert, dan

dient u het te wissen bereik in te stellen.

* De waarde voor "Note # Range" voor [Note] en [Paf] kan ook via het klavier ingebracht worden.

o Kopiëren van een Phrase-spoor naar een ander spoor

De maatsoort van de bestemming verandert niet wanneer u de data van het ene Phrase-spoor naar het andere kopieert.

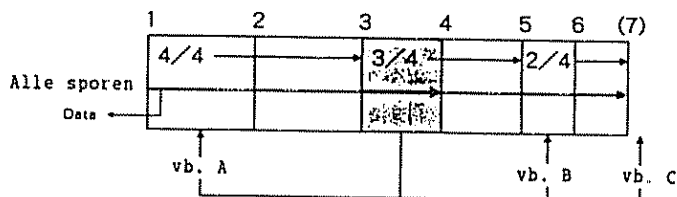
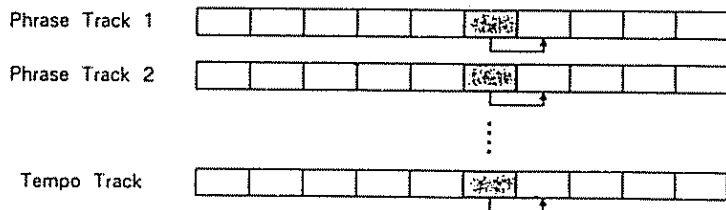


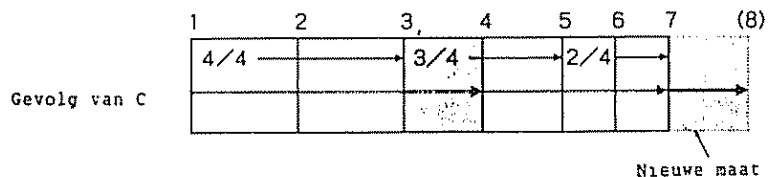
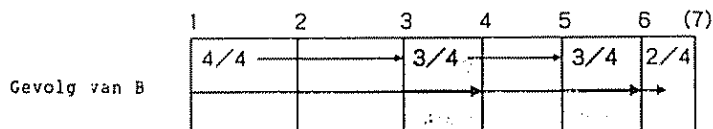
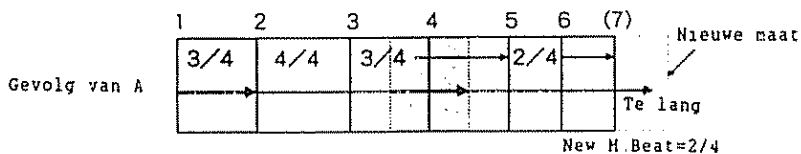
Voor kopie B is er geen probleem aangezien de maatsoort voor beide sporen dezelfde is. Maar de maatsoorten van A en C verschillen. Vandaar dat sommige maten niet volledig gekopieerd worden of gedeeltelijk in de volgende maat staan.

Wanneer u de laatste maat als bestemming gekozen hebt, zoals dat b.v. voor D het geval is, dan wordt er een nieuwe maat aangemaakt, waarbij er rekening wordt gehouden met de waarde voor New M. Beat (nadat u op [REC] gedrukt hebt in het [4. Recorder] display). De muziek kan dus toch gekopieerd worden.

Kopiëren van alle sporen (All)

Met Copy All kopieert u de aangeduide maten van de ene song naar een andere. U moet zowel de uitgangs- en de bestemmingsong op "All" zetten om de data te kunnen kopiëren.

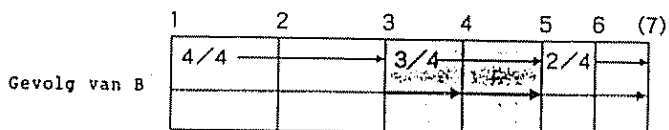
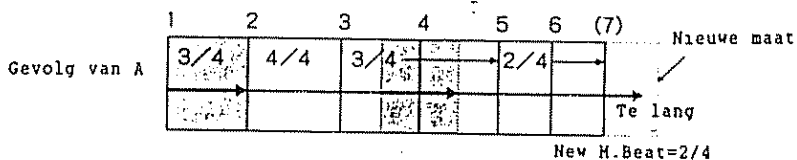
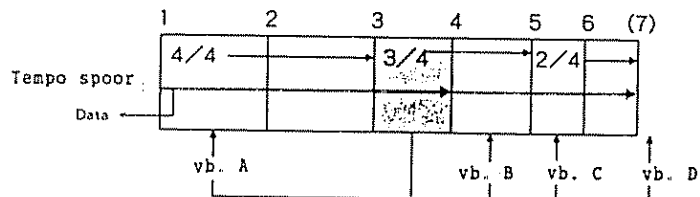


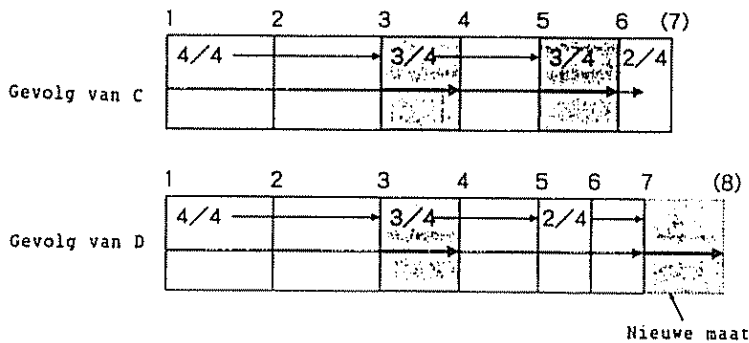


In het geval A waren er meer data dan in de nieuwe song. Dus werden er nieuwe maten aangemaakt met de maatsoort die u voor New M. Beat ([REC] in het [4. Recorder] venster) geselecteerd had. In het geval C was de gekozen maat de laatste. Ook daar zal dus een nieuwe maat aangemaakt worden met dezelfde maatsoort als de gekopieerde data.

o Kopiëren van het Tempo-spoor

Wanneer u een fragment van het Tempo-spoor naar een andere plaats van het Tempo-spoor kopieert, verandert alleen de maatsoort (zo nodig). De data van de Phrase sporen worden echter niet gekopieerd. (In feite worden dus alleen de maatstrepen verschoven).





B scheept geen problemen, maar in de gevallen A en C verandert de maatsoort en worden de maatstrepen verschoven.

In het geval A waren er meer data dan in de bestemmingssong. Dus werden er nieuwe maten aangemaakt met de maatsoort die u voor New M.Beat ([REC] in het [4. Recorder] venster) geselecteerd had. In het geval D was de gekozen maat de laatste van de bestemming. Ook daar zal dus een nieuwe maat aangemaakt worden met dezelfde maatsoort als de gekopieerde data.

Track (te kopiëren spoor)

[1]-[16] [T] [All] Kies het spoor dat u gaat kopiëren

Status (te kopiëren MIDI status)

[All], [Note], [Paf], [C.Chg], [P.Chg], [Caf], [Bend], [EX], [TU] en [Tempo] (alleen als u voor Track "T" gekozen hebt).

U kunt of alle of alleen bepaalde MIDI-data kopiëren.

MIDI Ch (MIDI-kanaal)

[1]-[16] [All]

Alleen de data van het geselecteerde MIDI-kanaal zullen gekopieerd worden.

Copy Times (aantal kopieën)

[1]-[99]

Het aantal keren dat de data gekopieerd moeten worden.

Measure (kiezen van de maat)

Kiezen van de maten die gekopieerd moeten worden. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

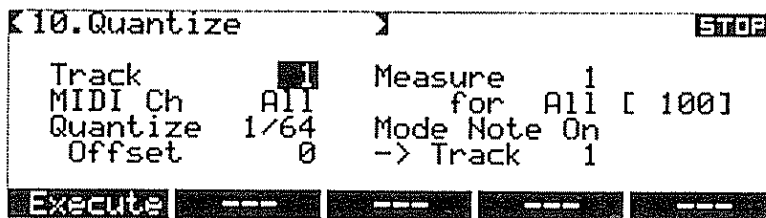
Dest.Track (bestemming)

[1]-[16] [T] [All]

Het spoor waar de data naartoe gekopieerd moeten worden.

Measure (maat van bestemming)

De maat waar de data naartoe gekopieerd worden. ([END] is de laatste maat van de gekozen song.)



Deze functie corrigeert de timing wanneer u in Real-time opneemt door de noot-aan en noot-uit commando's op de (door u gekozen) plaats te zetten. U kunt of alle of slechts een maat kwantiseren. De gecorrigeerde data kunnen naar om het even welk Phrase-spoor gekopieerd worden.

LET WEL: Wanneer een spoor vóór het gebruik van de Quantize functie reeds data bevat, dan zullen ze gewist worden.

* De Quantize functie kan niet ongedaan gemaakt worden.

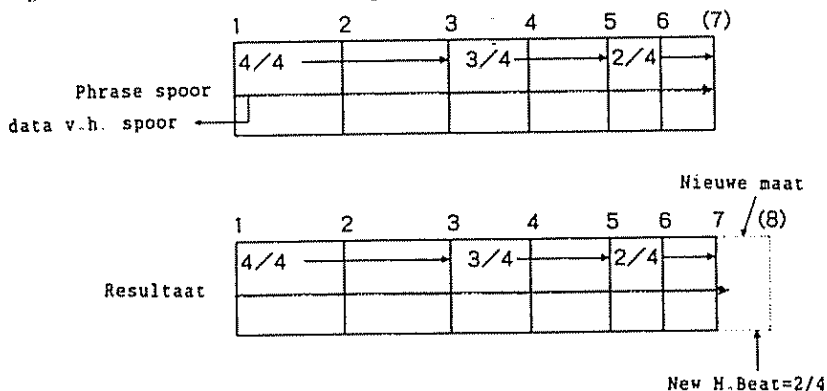
» BEVEL: [F1] Execute

Uitvoeren van het Quantize bevel.

* Kies het bereik ([Note # Range]) dat gekwantiseerd moet worden.

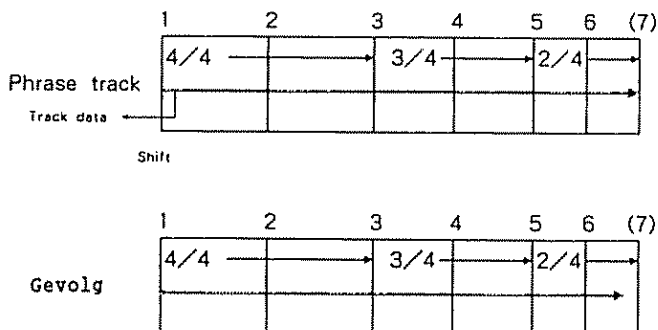
* De waarde voor Note # Range mag ook via het klavier ingebracht worden.

o De gekwantiseerde data gaan verder dan de laatste maat.



Wanneer er meer gekwantiseerde data zijn dan maten, dan zullen er automatisch nieuwe maten aangemaakt worden. De maatsoort voor de nieuwe maten is degene die u voor New M. Beat ([REC] op de [4. Recorder] pagina) geselecteerd hebt.

- o De gekwantiseerde data beginnen vóór de eerste maat (orwille van de Offset functie).



Het begin van de song is altijd M/B/C=1/1/0.

Track (spoor dat ge-edit wordt)

[1]-[16] Kies het spoor dat u gaat kwantiseren.

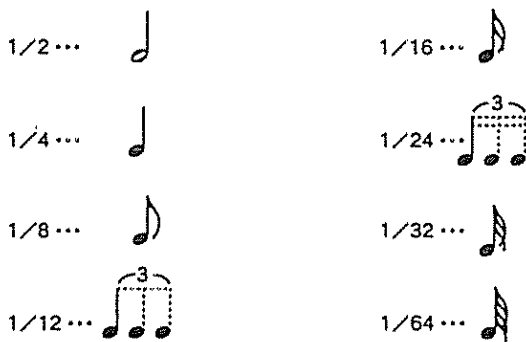
MIDI Ch (MIDI-kanaal)

[1]-[16] [All]

Alleen de data van het geselecteerde MIDI-kanaal zullen ge-edit worden.

Quantize (resolutie van de Quantize functie)

Kiezen van de resolutie voor Quantize.



Offset (verschuiven van Quantize)

[-100]-[100]

U kunt de gekwantiseerde noten iets vroeger of later laten beginnen. De basiseenheid voor Offset is 1 clock (1/96 kwartnoot).

Measure (kiezen van de maat)

Kiezen van de maten die gekwantiseerd moeten worden. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

Mode (Quantize mode)

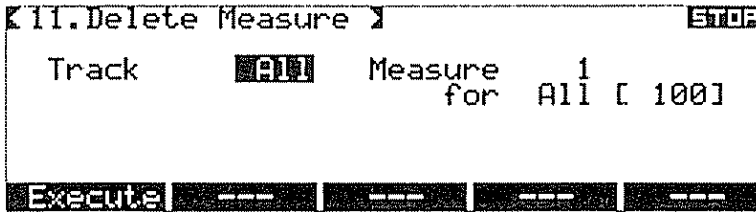
Hier kiest u het event dat gekwantiseerd moet worden.

[Note On]

Timing van de noot-aan commando's.
 [Note Off]
 Timing van de noot-uit commando's.
 [Gate]
 De lengte (Gate Time) van de noten.

Track (spoor van bestemming)
 [1]-[16]

Het spoor waar de gekwantiseerde data naartoe gekopieerd worden.



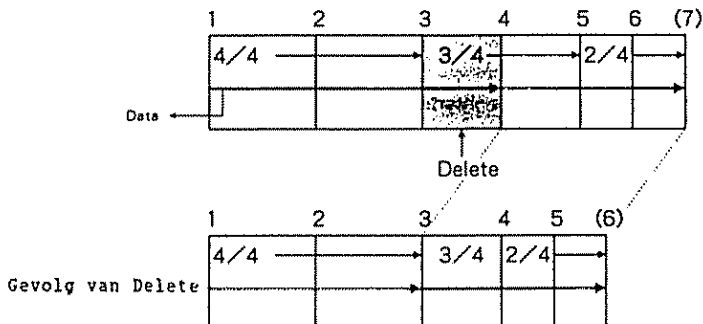
Maatsgewijs wissen van data. De data die na de gewiste volgen, zullen worden verplaatst.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
 [1]-[16] [T] [All]
 Kies het spoor dat u gaat kwantiseren.

Measure (kiezen van de maat)
 Kiezen van de maat/maten die gewist moeten worden. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

> BEVEL: [F1] Execute
 Voert het wisbevel uit.

o Wissen van bepaalde maten van alle sporen ([1]).
 De maten en alle daarin voorkomende data van alle maten worden gewist.



o Wissen van bepaalde maten van een Phrase-spoor
De data van de geselecteerde maten worden gewist en de maten daar
achter worden verplaatst. De maatsoort blijft ongewijzigd.

o Wissen van bepaalde maten van het Tempo-spoor
De maten worden gewist. De data van de Phrase-spoor worden echter
niet verplaatst. (In wezen worden de maatstrepen dus verplaatst)
De data die achter de laatste maat liggen, worden gewist.

| 12. Insert Measure | | | | STOP |
|--------------------|--------------------------|---------|---|------|
| Track | <input type="checkbox"/> | Measure | 1 | |
| Beat | 4/4 | Count | 1 | |

Execute

Inlassen van lege maten voor een of alle sporen. De data die
achter de nieuwe maten staan, worden verplaatst.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
[1]-[16] [T] [All]
Kies het spoor dat u gaat veranderen.

Beat (maatsoort van de nieuwe maten)
[1/2]-[32/2], [1/4]-[32/4], [1/8]-[32/8] 3n [1/16]-[32/16]
Kiezen van de maatsoort voor de nieuwe maten.

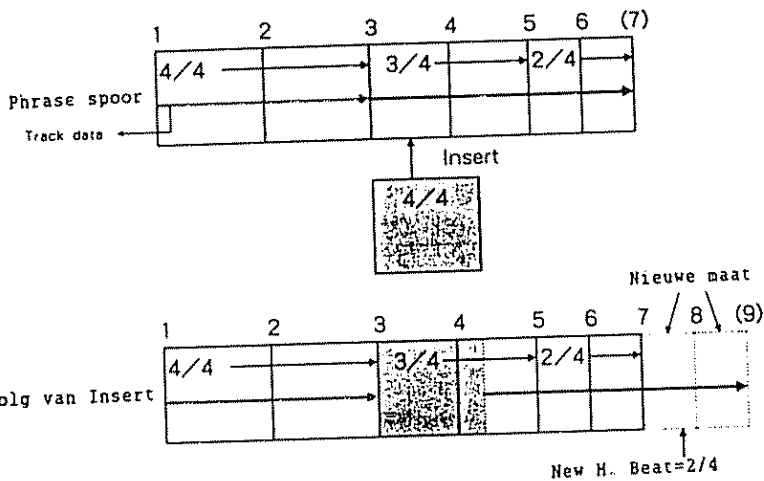
Measure (positie van het nieuwe gedeelte)
[1]-
Het nieuwe gedeelte zal op deze plaats ingelast worden. De
volgende maten worden verplaatst.

» BEVEL: [F1] Execute
Uitvoeren van het Insert bevel.

Count (aantal nieuwe maten)
[1]-
Het aantal maten dat ingelast moet worden.

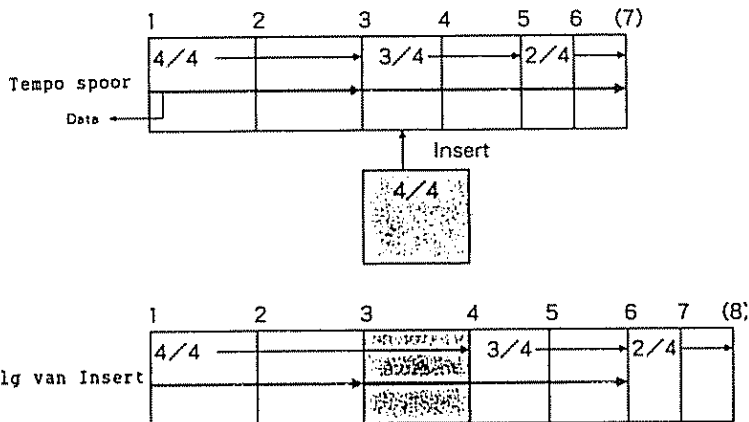
LET WEL: Een song mag ten hoogste 9998 maten (de 9999ste is het
einde) bevatten.

o Inlassen van een aantal maten voor een Phrase-spoor.
De data worden verplaatst om plaats te maken voor de nieuwe
maten. De maatsoort van de maten blijft ongewijzigd.

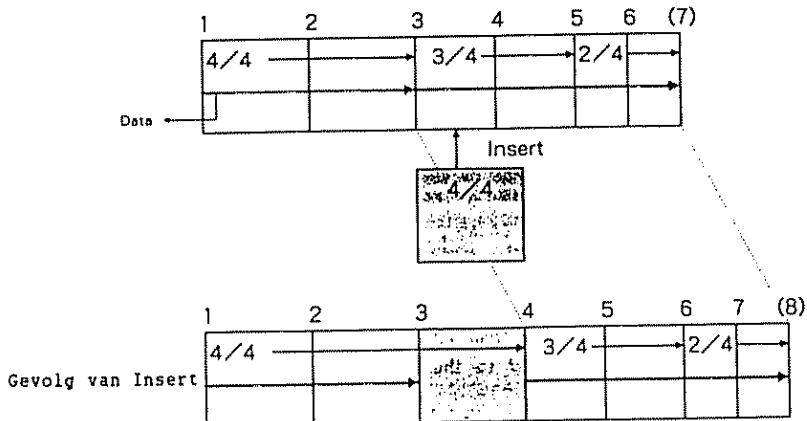


In dit geval vallen de data buiten de perken van de laatste maat. Dus zullen er automatisch nieuwe maten aangemaakt worden. De maatsoort voor de nieuwe maten is degene die u voor New M. Beat ([REC] op de [4. Recorder] pagina) geselecteerd hebt.

o Inlassen van nieuwe maten voor het Tempo-spoor
De maten worden ingelast, maar de data van de Phrase-spooren worden niet verplaatst. (In wezen worden dus alleen de maatstrepen verplaatst).



o Inlassen van maten in alle sporen (All)
De maten worden ingelast en de volgende data worden verplaatst.



| 13.Extract | | STOP | |
|------------|-------------------------------------|----------|------------|
| Track | <input checked="" type="checkbox"/> | Measure | 1 |
| Status | All | for | All [100] |
| MIDI Ch | All | -> Track | 1 |
| Execute | | | |

Met Extract verwijdert u een bepaald type data uit een Phrase-spoor (uitgangsspoor) en kopieert u ze naar precies dezelfde positie van de bestemming. Hierdoor wist u de data van het uitgangsspoor.

Door de events van het ene spoor naar het andere over te brengen wist u de data die oorspronkelijk op die plaats van het bestemmingsspoor aanwezig waren.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
[1]-[16]

Kies het spoor waar u de data wilt wissen.

* Kies een ander spoor dan het spoor van bestemming.

Status (datatype)

[All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX] en [TU]

De status van de MIDI-data die naar een ander spoor overgebracht worden.

MIDI Ch (MIDI-kanaal)

[1]-[16] [All]

Enkel de data van het gekozen kanaal zullen verwijderd worden.

» BEVEL: [F1] Execute

Uitvoeren van het Extract bevel.

LET WEL: Indien u [Note], [PAf], [C.Chg] of [P.Chg] selekteert, dan moet u het bereik instellen.

* De waarde voor Note # Range ([Note] en [PAf]) mag ook via het klavier ingebracht worden.

Measure (bereik)

U kunt de data maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk verwijderen. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

-> Track (bestemming)

[1]-[16]

Het spoor waar de data naartoe gekopieerd worden.

| 14. Transpose | | STOP |
|---------------|-------------|--------------------------------|
| Track | [16] | Measure 1 |
| MIDI Ch | All | for All [100] |
| Transpose | 0 | Note# Range 0[C -]-127[G 9] |
| Execute | --- | --- |

Transponeren van de toonhoogte (noot-events of polyfonische aftertouch).

LET WEL: Wanneer een waarde kleiner dreigt te worden dan 0 of groter dan 127, dan zal automatisch de kleinste (0) c.q. grootste (127) waarde gekozen worden. U kunt dus niet meer naar de oorspronkelijke toonhoogte teruggaan, zelfs niet met behulp van de Transpose functie (omdat de intervallen van automatisch gecorrigeerde noten niet meer kloppen).

» BEVEL: [F1] Execute
Uitvoeren van het Transpose bevel.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
[1]-[16] [1-16]
Kies het spoor dat u wilt transponeren.

MIDI Ch (MIDI-kanaal)
[1]-[16] [All]
Enkel de data van het gekozen kanaal zullen verwijderd worden.

Transpose (interval)
[-24]-[+24]
Bepalen van het aantal halve noten tussen de oorspronkelijke en de nieuwe toonhoogte. U kunt een partij 2 oktaven naar boven/beneden transponeren.

Measure (bereik)
U kunt de data maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk transponeren. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

Note # Range (bereik dat getransponeerd wordt)
[0]-[127]
Enkel de data binnen het gekozen bereik zullen getransponeerd worden. De middelste do heeft het nummer 60 (C4). Het bereik kan ook via het klavier ingebracht worden.

```

15.Chg. Velocity ]
Track          1-16 Measure 1
MIDI Ch        All   for All [ 100]
Magnify        1.0   Note# Range
Bias           0     0[C -]-127[G 9]
Execute

```

Met deze funktie wijzigt u de aanslagwaarde (Velocity) van de noot-events van het het gekozen Phrase-spoor.

LET WEL: Wanneer een waarde kleiner dreigt te worden dan 0 of groter dan 127, dan zal automatisch de kleinste (0) c.q. grootste (127) waarde gekozen worden. U kunt dus niet meer naar de oorspronkelijke aanslagwaarde teruggaan, zelfs niet behulp van de Chg. Velocity funktie.

» BEVEL: [F1] Execute
 Uitvoeren van het Chg. Velocity bevel.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
 [1]-[16] [1-16]
 Selekteer het spoor waar u de aanslag van wenst te veranderen.

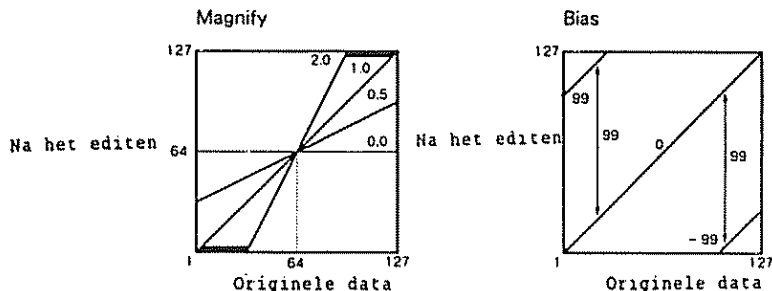
MIDI Ch (MIDI-kanaal)
 [1]-[16] [All]
 Enkel de data van het gekozen kanaal zullen gewijzigd worden.

Magnify (vergroten van de aanslagverschillen)
 [0.0]-[2.0]
 De coëfficiënt voor de vermenigvuldiging c.q. het delen van de aanslagwaarde. Wanneer u 1.0 kiest, dan blijven de verschillen ongewijzigd. Werkt als een kompressor.

Bias (graad van verandering)
 [-99]-[99]
 Met Bias verhoogt of verlaagt u de aanslagwaarde voor de noten van het ingestelde bereik.
 De velocity-waarde wordt als volgt berekend:

$$y = a(x - 64) + 64$$

En
 y = gewijzigde velocity waarde x = oorspronkelijke velocity waarde
 a = Magnify waarde b = Bias



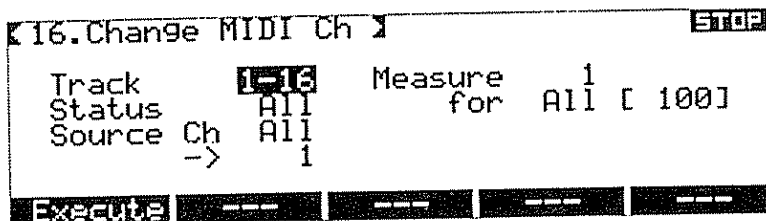
Measure (bereik)

U kunt de waarden maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk wijzigen. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

Note # Range (bereik dat veranderd wordt)

[0]-[127]

Enkel de waarden binnen het gekozen bereik zullen gewijzigd worden. De middelste do heeft het nummer 60 (C4). Het bereik kan ook via het klavier ingebracht worden.



Met deze functie assigneert u een ander MIDI-kanaal naar de events van een Phrase-spoor.

LET WEL: Wanneer u aan andere events van hetzelfde spoor hetzelfde MIDI-kanaal toewijst, dan kunt u de data achteraf niet meer scheiden.

» BEVEL: [F1] Execute

Uitvoeren van het bevel.

LET WEL: Indien u [Note], [PAf], [C.Chg] of [P.Chg] selekteert, dan moet u het bereik (Range) instellen.

* De waarde voor Note # Range ([Note] en [PAf]) mag ook via het klavier ingebracht worden.

Track (spoor dat ge-edit wordt)

[1]-[16] [1-16]

Selekteren van het te editen spoor.

Status (keuze van de data)

[All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf] en [Bend]

Alleen de gekozen data zullen naar een ander kanaal geassigneerd worden.

Source Ch (oorspronkelijk kanaal)

[1]-[16] [All]

Het kanaal waar u het nummer van gaat wijzigen.

-> (nieuw MIDI-kanaal)

[1]-[16]

Kiezen van het nieuwe MIDI-kanaal.

Measure (bereik)

U kunt de waarden maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk

wijzigen. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

```

┌ 17.Ch9. Gate Time ─┐
├───────────────────┤
│ Track      1516  Measure  1
│ MIDI Ch    All   for     All [ 100]
│ Magnify    1.0   Note# Range
│ Bias       0     0[C -]-127[G 9]
├───────────────────┤
│ Execute  ---  ---  ---  ---
└───────────────────┘

```

Met deze functie wijzigt u de lengte van de noot-events van het gekozen spoor.

LET WEL: Wanneer een waarde kleiner dreigt te worden dan 1 of groter dan 65535, dan zal automatisch de kleinste (1) c.q. grootste (65535) waarde gekozen worden. U kunt dus niet meer naar de oorspronkelijke Gate waarde teruggaan, zelfs niet behulp van de Ch9. Gate Time functie.

» BEVEL: [F1] Execute
Uitvoeren van het Ch9. Gate Time bevel.

Track (spoor dat ge-edit wordt)
[1]-[16] [1-16]
Kies het spoor dat u gaat editen.

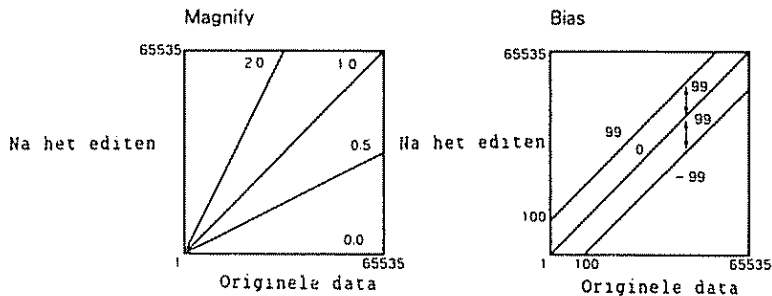
MIDI Ch (MIDI-kanaal)
[1]-[16] [All]
Enkel de data van het gekozen kanaal zullen gewijzigd worden.

Magnify (vergroten van de aanslagverschillen)
[0.0]-[2.0]
De coëfficiënt voor de vermenigvuldiging c.q. het delen van de lengte. Wanneer u 1.0 kiest, dan blijven de verschillen ongewijzigd. Werkt als een kompressor.

Bias (graad van verandering)
[-99]-[99]
Met Bias vergroot of vermindert u de lengte voor de noten van het ingestelde bereik.

De Gate waarde wordt als volgt berekend:
$$y = ax + b$$

En
y= gewijzigde Gate Time waarde x= oorspronkelijke Gate Time waarde
a= Magnify waarde b= Bias



MIDI Ch (MIDI-kanaal)

[1]-[16] [All]

Enkel de data van het gekozen kanaal zullen gewijzigd worden.

Magnify (vergroten van de aanslagverschillen)

[0.0]-[2.0]

De coëfficiënt voor de vermenigvuldiging c.q. het delen van de lengte. Wanneer u 1.0 kiest, dan blijven de verschillen ongewijzigd. Werkt als een kompressor.

Measure (bereik)

U kunt de waarden maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk wijzigen. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selekteert u alle maten.

Note # Range (bereik dat veranderd wordt)

[0]-[127]

Enkel de waarden binnen het gekozen bereik zullen gewijzigd worden. De middelste do heeft het nummer 60 (C4). Het bereik kan ook via het klavier ingebracht worden.

| 18.Shift Clock | | STOP | |
|----------------|-------------|---------|------------|
| Track | 1-16 | Measure | 1 |
| Status | All | for | All [100] |
| MIDI Ch | All | | |
| Bias | 0 | | |
| Execute | | -- | -- |

Met deze functie verschuift u de events van een spoor in stappen van 1 clock (1/96 kwartnoot).

Track (spoor dat ge-edit wordt)

[1]-[16] [1-16] [T]

Kies het spoor dat u gaat editen.

Status (datatype)

[All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX] en [TU]

De status van de MIDI-data die verschoven worden.

MIDI Ch (MIDI-kanaal)

[1]-[16] [All]

Enkel de data van het gekozen kanaal zullen gewijzigd worden.

Bias (graad van verandering)

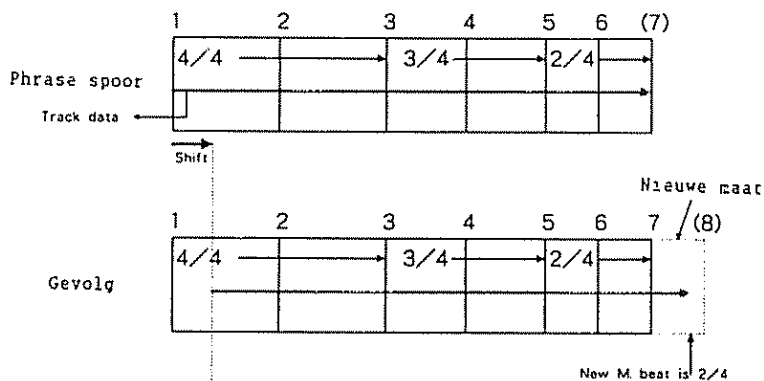
[-99]-[99]

Met Bias bepaalt u het aantal "clocks" dat de data verschoven moeten worden. "+" betekent dat de data later weergegeven worden.

Measure (bereik)

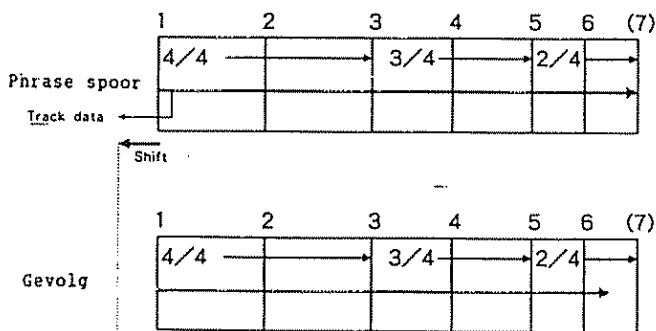
U kunt de events maatsgewijs of voor meerdere maten tegelijk verschuiven. De instelling gebeurt als volgt: [Measure] (eerste maat) en [for] (het aantal maten). Met [All] selecteert u alle maten.

o Positieve Shift waarde (data later)

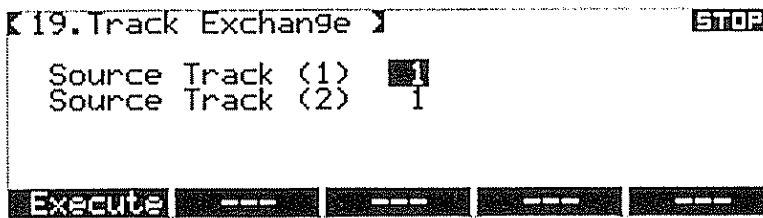


In dit geval vallen de data buiten de perken van de laatste maat. Dus zullen er automatisch nieuwe maten aangemaakt worden. De maatsoort voor de nieuwe maten is degene die u voor New M. Beat ([REC] op de [4. Recorder] pagina) geselecteerd hebt.

o Negatieve Shift waarde (data vroeger)



De data kunnen niet vóór de eerste slag van de eerste maat liggen. Dus beginnen ze bij M/B/C=1/1/0.

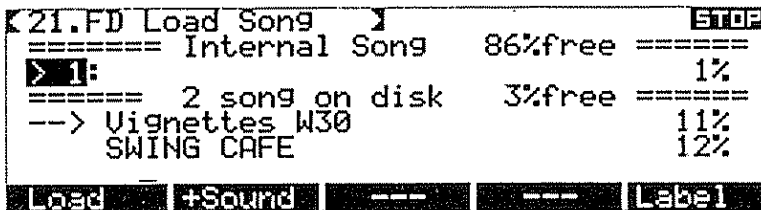


Met deze functie kunt u de data van twee Phrase-sporen uitwisselen.

Source Track (1) (eerste spoor)
 [1]-[16]
 Kiezen van het eerste spoor.

Source Track (2) (tweede spoor)
 [1]-[16]
 Kiezen van het tweede spoor.

» BEVEL: [F1] Execute
 Uitvoeren van het Exchange bevel.



Laden van individuele songs naar het geheugen van de W-30. Schuif een data diskette in de drive.

```

Resterende capaciteit van
het interne geheugen (1%=
ong. 150 noten)
===== Internal Song 76%free =====
> 2: Not Use 0%
===== 2 Song on disk 3%free =====
--> W-30 Song-1 11%
W-70 Song-2 12%
Resterende capaciteit op
de diskette (1%= ong. 1000
noten).
Intern geheugen dat door
de song in beslag wordt
genomen.
Aantal songs op de
diskette

```

» BEVEL: [F1] Load
 Uitvoeren van het Load bevel.
 [F2] +Sound

Wanneer u een diskette gebruikt die en klank- en Song-data bevat, dan zullen de Sound-data (Load Set) samen met de Song-data geladen worden.

De FUNC data (parameters van de [Part Set] pagina) worden samen met de song geladen.

[F5] Label
 Kontrolleren van het disk-label.

Internal Song (basterming van de song)
 [1]-[20]

Kies de song waar u de van de diskette afkomstige data naartoe wenst te kopiëren.

Song on Disk (songs die geladen kunnen worden)

-> Plaats de te laden song in de bovenste regel. Wanneer een diskette meer dan een song bevat, dan kunt u de namen met behulp van de draaischijf selekteren. Hiervoor kunt u het numerisch toetsenbord niet gebruiken.

```

<22.FD Save Song > STOP
===== Internal Song 76%free =====
1: Vignettes W30 11%
2: SWING CAFE 12%
3: Not Use 0%
4: Not Use 0%
===== 2 song on disk 3%free =====
Save +Sound --- Label

```

Opslaan van individuele songs op een diskette. Schuif een data diskette in de drive.

» BEVELEN: [F1] Save
 Uitvoeren van het Save bevel.
 [F2] +Sound

Wanneer u een diskette gebruikt voor de opslag van en Sound- en Song-data, dan zullen de Sound-data (Load Set) samen met de Song-data opgeslagen worden.

De FUNC data (parameters van de [32. Part Set] pagina) worden samen met de song opgeslagen.

[F5] Label
 Kontrolleren van het disk-label.

Internal Song (song die opgeslaan wordt)

>[1]-[20] Kies de song die u gaat opslaan en plaats hem in de bovenste regel.

* LET WEL: Op de diskette worden de songs alfabetisch gerangschikt (volgens hun naam). Vergeet dus niet uw songs te benoemen alvorens ze op te slaan.

* Indien de gekozen naam reeds op de diskette voorkomt, dan zal de "Overwrite OK?" (overschrijven?) prompt verschijnen. Indien u de song toch onder die naam opslaat, zal de song die op de diskette stond gewist worden. Wanneer u de song op de diskette niet wenst te verliezen, dan moet u voor de song in het interne geheugen een andere naam kiezen (met behulp van [3. Song Parameter]) alvorens hem op te slaan.

```
23.FD Delete Song ]      STOP
===== 2 song on disk  3%free =====
-> Vignettes W30          11%
   SWING CAFE            12%
Delete  ---  ---  ---  Label
```

Dank zij deze functie kunt u de songs die op een diskette staan wissen.

```
===== 2 Song on disk  3%free =====
--> W-30 Song-1          11%
   W-30 Song-2          12%
Aantal songs op de     Resterende capaciteit op
diskette                de diskette (1%= ong. 100%
noten).
Intern geheugen dat door
de song in beslag wordt
genomen.
```

» BEVELEN: [F1] Delete

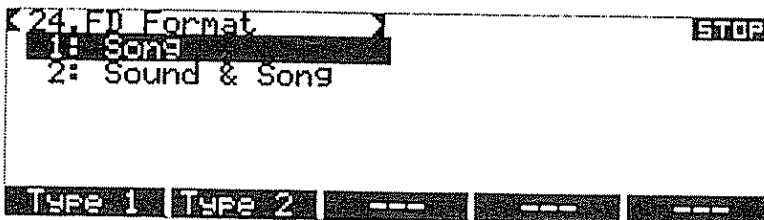
Wissen van de song.

[F2] Label

Kontrolleren van het disk-label.

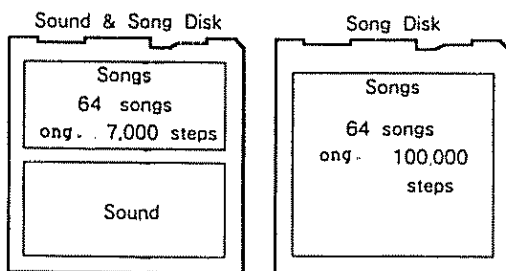
-> (de song die gewist wordt)

Plaats de naam van de te wissen song in de bovenste regel. Indien de diskette meer dan een song bevat, kunt u de namen met behulp van de draaischijf oproepen. Hiervoor kunt u het numerisch toetsenbord niet gebruiken.



Met dit bevel formateert u nieuwe disketten voor de opslag van uw data.

U kunt een nieuwe diskette pas gebruiken als u ze geformateerd hebt. Voor de W-30 zijn er twee soorten data disketten:

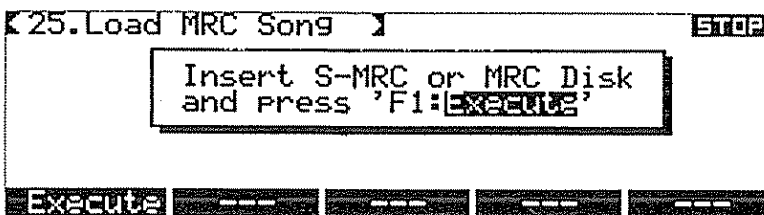


» BEVELEN: [F1] Type 1
Maken van een Song diskette.

[F2] Type 2
Maken van een Song & Sound diskette.

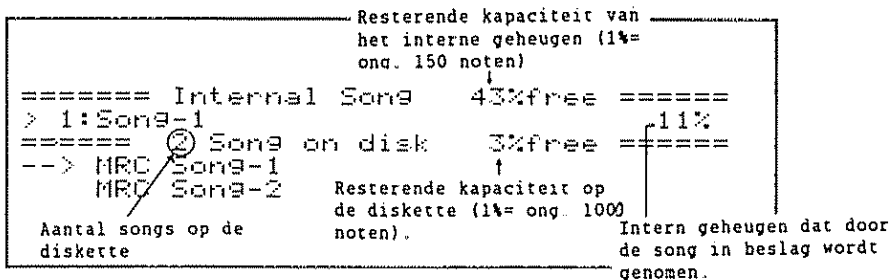
U kunt aan iedere diskette een naam (=label)geven (11 tekens). Deze naam kan later echter niet meer veranderd worden.

[F1] Format
Uitvoeren van het bevel.



Deze functie dient voor het laden van songs die u met de MRC-500/MRC-300 of S-MRC aangemaakt hebt.

Zodra de "Insert S-MRC or MRC Disk and press 'F1: Execute" prompt weergegeven wordt, schuift u de diskette in de drive en drukt u op [F1].

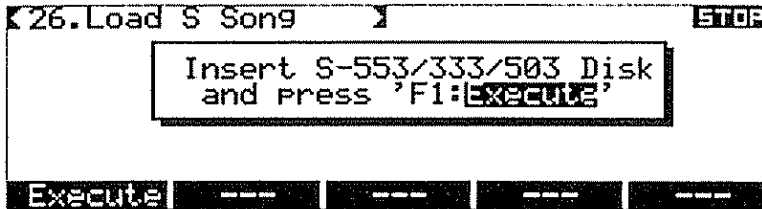


Internal Song (bestemming van de data)
 [1]-[20] Kies de song waar u de data naartoe wenst te kopiëren.

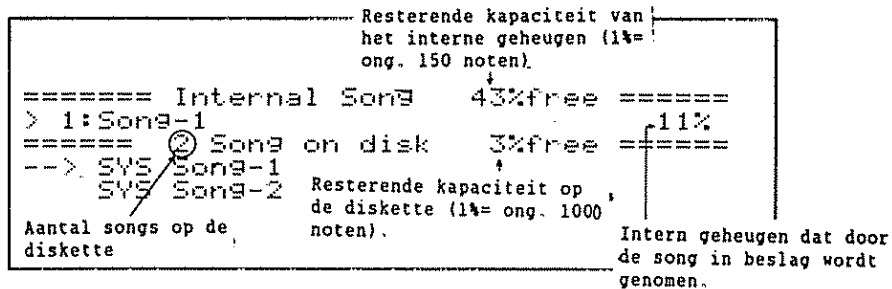
--> (song die geladen wordt)
 Plaats de gewenste song in de bovenste regel. Indien er meer dan een song op de diskette staat, kunt u de namen met behulp van de draaischijf selekteren. Hiervoor kunt u het numerisch toetsenbord niet gebruiken.

* De data van het Rhythm spoor worden geconverteerd en naar een Phrase spoor overgebracht.
 Super-MRC -> Spoor 9
 MRC-500, MRC-300 -> Spoor 5

> BEVEL: Load
 Uitvoeren van het Load bevel.



Deze functie dient voor het laden van songs die u met een S-50 (SYS-503), S-550 (SYS-553) of S-330 (SYS-333) aangemaakt hebt. De songs op voornoemde disketten bestaan uit een reeks "patterns". Maar wanneer u ze naar het geheugen van de W-30 overbrengt, dan worden die "patterns" gewoon samengevoegd. De namen van de SYS-songs mogen uit 44 tekens bestaan, maar voor de W-30 zijn dat er maar 28. Vandaar dat enkel de eerste 28 tekens geladen zullen worden (zie ook p. 100). Zodra de "Insert S-553/333/503 Disk and press 'F1: Execute" prompt weergegeven wordt, schuift u de diskette in de drive en drukt u op [F1].

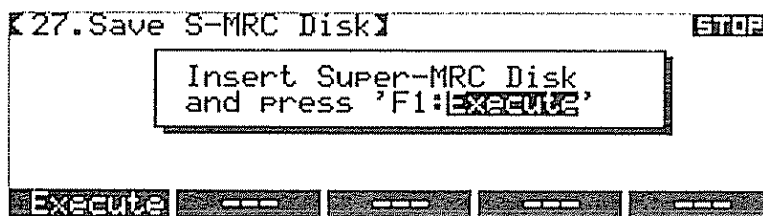


Internal Song (bestemming van de data)
 [1]-[20] Kies de song waar u de data naartoe wenst te kopiëren.

-> (song die geladen wordt)
 Plaats de gewenste song in de bovenste regel. Indien er meer dan

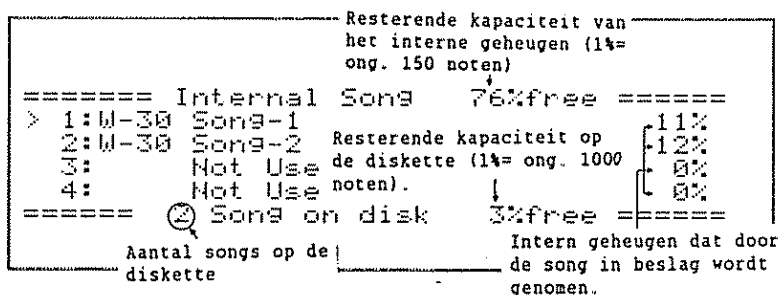
een song op de diskette staat. Kunt u de namen met behulp van de draaischijf selecteren. Hiervoor kunt u het numerisch toetsenbord niet gebruiken.

» BEVEL: Load
Uitvoeren van het Load bevel.



Dank zij deze functie kunt u een met de W-30 opgenomen song op een geformateerde Super-MRC diskette opslaan.

Zodra de "Insert Super-MRC Disk and press 'F1: Execute" prompt weergegeven wordt, schuift u de diskette in de drive en drukt u op [F1].



* De Song-data van de W-30 kunnen niet op een voor de MRC-500/300 geformateerde diskette weggezet worden.

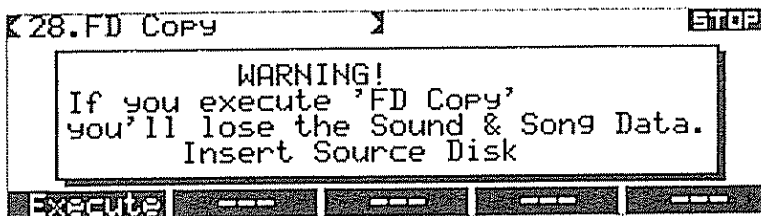
Internal Song (song die opgeslagen wordt)
[1]-[20] Kies de song die u naar de diskette wenst te schrijven.

De Super-MRC heeft maar 8 sporen en negeert de data van de sporen 9-16 van de W-30. Groepeer deze data dus met behulp van [8.Merge] of [9.Copy] alvorens ze naar de diskette van de Super-MRC weg te schrijven.

De naam van een Super-MRC song mag ten hoogste uit 13 tekens, maar de W-30 aanvaardt er 28. De Super-MRC negeert de tekens die de capaciteit te buiten gaan. De songs worden alfabetisch gerangschikt op de diskette (dus niet volgens hun nummer). Vergeet daarom niet een song voor de opslag te benoemen (zie p. 102).

Wanneer de gekozen naam reeds bestaat, dan kunt u de song niet op de Super-MRC diskette opslaan.

» BEVEL: [F1] Save
Uitvoeren van het Save bevel.



Met deze functie kopieert u uw disketten. Leg de originele en een geformateerde diskette klaar en schuif eerst de originele diskette in de drive.

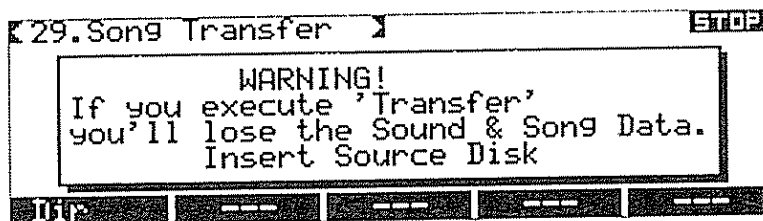
- * Tijdens het kopiëren van een diskette worden alle data die nog in het interne geheugen van de W-30 aanwezig zijn, gewist. Sla deze dus op alvorens FD Copy te selekteren.
- * U kunt alleen de volgende disketten kopiëren: W-30, S-50 (Ver. 1, 2), S-330, S-550, SYS-503, SYS-333 en SYS-553.

» BEVELEN: [F1] Execute

Laden van de data van de originele diskette. Wanneer de "Insert New Disk" prompt weergegeven wordt, verwijdert u de originele diskette en schuift u de nieuwe in de drive.

[F1] Execute

Na de diskette geformateerd te hebben zullen de geladen data opgeslagen worden.



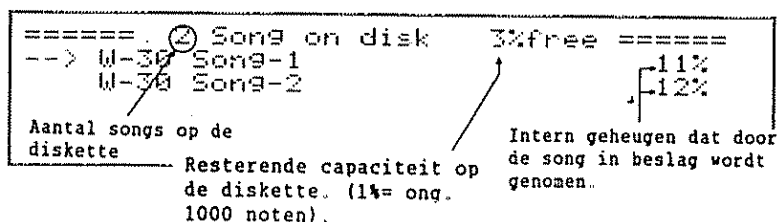
Dank zij deze functie kunt u een aantal songs van de ene diskette naar de andere kopiëren. De songs op de tweede diskette die dezelfde naam hebben als de te kopiëren data, worden gewist.

(1) Leg twee disketten klaar en schuif de originele diskette in de drive.

» BEVEL: [F1] Dir.

Een lijst van alle songs op de diskette.

- * Tijdens het kopiëren van een diskette worden alle data die nog in het interne geheugen van de W-30 aanwezig zijn, gewist. Sla deze dus op alvorens Song Transfer te selekteren.
- * De Song Transfer functie kan enkel voor de op de W-30 aangemaakte disketten gebruikt worden.



(2) Gebruik de draaischijf en plaats de gewenste song-naam in de bovenste regel (-->). Druk daarna op [F5]

» BEVEL: [F5] Select
 Selektieren en "deselektieren" van een song.

De geselecteerde song-naam zal in omgekeerde video weergegeven worden.

Herhaal stap (2) tot u alle song geladen hebt.

(3) Start het Song Transfer bevel.

» BEVEL: [F1] Trans
 Laden van de geselecteerde song.

De naam van de geladen song wordt op het display weergegeven. Wanneer de song helemaal geladen is, wordt de "Insert Destination Disk" prompt weergegeven.

(4) Verwijder de originele diskette en schuif de tweede diskette in de drive.

» BEVEL: [F1] Trans
 De geladen data worden op de tweede diskette opgeslagen.

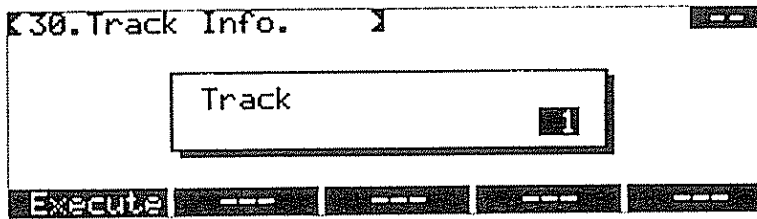
De naam van de song die op de tweede diskette weggezet wordt, zal op het display weergegeven worden. Zodra de song naar de diskette weggeschreven is, zal de "WARNING!" prompt weergegeven worden.

* Indien er op de diskette een song staat die dezelfde naam heeft, zal de "Overwrite OK?" verschijnen.

» BEVELEN: [F1] YES
 De nieuwe song wordt naar de diskette weggeschreven en de oude song wordt gewist.
 [F2] NO

De volgende song wordt geselecteerd. De huidige wordt niet opgeslagen.

Wanneer u de oude song niet wilt wissen, dan laad u eerst de song die gekopieerd moet worden en verandert u zijn naam ([3. Song Parameter]). Zet de song daarna op de originele diskette weg en start de Song Transfer functie.



Met deze functie controleert u de inhoud van de Phrase sporen (zie p. 97).
 * Een song selekteert u met behulp van [3. Song Parameter] of [4. Recorder].

Selektieren van het spoor dat u gaat controleren.

» BEVEL:[F1] Execute
 Druk op deze toets wanneer u een spoor geselecteerd hebt.

| Track | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | Kanaal 10 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Kanaal 16 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| Channel | → | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Note | * | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| PAf | * | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| C.CHG | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| P.CHG | * | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |

* aanwezig . niet aanwezig

- [Note] Noot-bevelen
- [PAf] Polyfonische aftertouch
- [C.Chg] Controle-wijziging
- [P.Chg] Programmakeuze

» BEVELEN: [F1] Select
 Druk op deze toets om een ander spoor te selektieren.

- [F5] Page
- [CAf] Kanaal-aftertouch
- [Bend] Pitch bend
- [EX] System exclusive
- [TU] Stemmen (Tune Request)

* [EX] en [TU] staan los van de kanalen. Indien een spoor deze bevelen bevat, dan zal "Exist" of "Not exist" verschijnen.

3. Sound Mode

| Part | Ch | Patch | Out Level |
|------|----|------------------|-----------|
| A | 8 | P 4 Mellow Piano | (1) 127 |
| B | 6 | P 9 Drums/Perc | (1) 127 |
| C | 2 | P 8 FingeredBass | (1) 127 |
| D | 0 | P 4 Mellow Piano | (1) 127 |

[Output Mode Mix]

Page [INIT] [M. Tune] [KB FRM] [---]

» BEVEL: [F1] Page
 Selektieren van de Parts A-D of E-H.

Met deze functie stelt u de Parts in.

V xx (Voice mode)

<FUNC parameter) en (Song parameter)

De W-30 stelt 16 stemmen ter beschikking (in sommige gevallen minder). U kunt een van de volgende modes selektieren om te bepalen hoe de stemmen verdeeld worden.

[VAL] (Last Note Priority Auto Mode)

In deze mode wordt de naar de Part geassigneerde Patch door middel van noot-bevelen op het gekozen kanaal gestuurd. Wanneer er meer dan 16 noot-bevelen binnenkomen, worden de stilste noten uitgeschakeld om de nieuwe weer te kunnen geven.

[VAF] (First Note priority Auto Mode)

De naar de Part geassigneerde Patch wordt met behulp van de noot-bevelen gestuurd. Wanneer er meer dan 16 commando's tegelijk ontvangen worden, worden de laatste bevelen genegeerd.

[V1]-[V22] (Fixed Voice Mode)

Verschillende verdelingen van de 16 beschikbare stemmen. Wanneer er voor een Part meer stemmen ontvangen worden dan u geselecteerd hebt, dan worden de laatst binnenkomende genegeerd.

| Voice Mode | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|----|----|
| A | 16 | 14 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| B | 0 | 2 | 4 | 2 | 6 | 4 | 2 | 8 | 6 | 4 | 4 |
| C | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 4 | 2 |
| D | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| E | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| G | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| H | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| Voice Mode | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A | 8 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |
| B | 2 | 6 | 6 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| C | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| D | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| E | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 |
| G | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 |
| H | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |

Ch (Ontvangstkanaal)

(FUNC parameter) en (Song parameter)

[1]-[16] Het ontvangstkanaal voor iedere Part.

[--] Alle MIDI-commando's worden genegeerd. U hoort dus niets. Om vertragingen te voorkomen, schakelt u de Parts uit die niet gebruikt worden.

* U kunt voor alle parts (A-H) hetzelfde MIDI-kanaal kiezen. In dat geval zal er echter een vertraging ontstaan, zeker wanneer u de VAL mode geselecteerd hebt.

Patch (Patch die weergegeven wordt)

(FUNC parameter) en (Song parameter)
[P1]-[P16] Hier selekteert u Patch die door de part gestuurd wordt.

» BEVEL: [F2] INIT
Hiermee initialiseert u de FUNC parameters.

Out (uitgang)
(Patch parameter)
[1]-[8] De Patch zal via de hier gekozen uitgang weergegeven worden.
[T] De Tones van de Patch worden via afzonderlijke uitgangen uitversterkt. De uitgangstoewijzing maakt deel uit van de Tone parameters. In dit geval neemt het stemmenaantal af. Dus zullen bepaalde klanken niet weergegeven worden.

Level (volume van de Parts)
(FUNC parameter) en (Song parameter)
[0]-[127] Instellen van het volume voor de Parts.
* Deze parameter kan met behulp van een MIDI-bevel afkomstig van een extern MIDI-apparaat veranderd worden. Hiervoor dient u de Receive schakelaar [Vol] in de "ON" stand te plaatsen ([33. MIDI RX Set]).

Output mode (wijzigen van de Output mode)
(FUNC parameter) en (Song parameter)
Hier selekteert u of [Multi] (afzonderlijk uitversterken van de Patches of Tones) of [Mix] (weergave via uitgang 1). De hoofdtelefoon-aansluiting) geeft hetzelfde signaal weer als uitgang 1.

[Multi] (Multi uitgangen)
De signalen van de Patches worden afzonderlijk uitversterkt. De hoofdtelefoon-aansluiting geeft hetzelfde signaal weer als uitgang 1.

[Mix] (alle Patches via uitgang 1)
Alle signalen worden naar uitgang 1 gezonden (dus hoort u in de hoofdtelefoon alle Patches). De overige uitgangen zijn niet actief.

[F3] M.Tune

Master tune (stemmen)
(FUNC parameter)
[-64]-[0]-[64]
Hiermee stemt u de W-30. In de 0 stand wordt de toonhoogte van de Tone parameters niet gewijzigd.

[F4] KB PRM (Keyboard parameters)

Ch (kanaal van het klavier)

(Configuration parameter)

[1]-[16]

Hier stelt u het overdrachtskanaal van het klavier in. Wanneer u tijdens de opname op het klavier speelt, dan wordt de muziek op het gekozen kanaal opgenomen.

Octave ("verschuiven" van het klavier)
(Configuration parameter)
[-2]-[+2]

Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan stuurt u met het klavier het bereik tussen C2 en C7. Door de waarde te veranderen kunt u dit bereik oktaafsgewijs verschuiven.

P (programmakeuze-nummer voor het klavier)
[1]-[128]

Het hier gekozen programmanummer wordt op het voor het klavier gekozen kanaal gezonden, wanneer u op [F1] drukt.

» BEVEL: [F1] PG Send

Met deze toets zend u een programmakeuze-nummer.

I (MIDI-schakelaar voor het klavier)
(Configuration parameter)
[On]/[Off] (Local On/Off)

Wanneer u "On" kiest, dan stuurt u het klavier de interne klankmodule.

» BEVEL: [F1] INT

Omschakelen tussen On en Off.

E (MIDI-schakelaar voor de MIDI-uitgang)
(Configuration parameter)

[On]/[Off] In de "On" stand zullen de data van het klavier naar de MIDI-uitgang gezonden worden.

» BEVEL: [F5] EXT

Omschakelen tussen On en Off.

| 33. MIDI RX Set | | | | | | | | STEP |
|-----------------|--------|------|--------|-----|------|-----|-----|------|
| Ch | P. Chg | Bend | B. Rng | Mod | Hold | CAF | Vol | |
| A | On | On | Off | On | On | Off | Off | |
| B | 10 | On | Off | On | On | Off | Off | |
| C | 2 | On | Off | On | On | Off | Off | |
| D | -- | On | Off | On | On | Off | Off | |

Page INIT <-- --> PROG #

» BEVELEN: [F1] Page

Kiezen van de Part-pagina (A-D of E-H).

[F2] INIT

Initialiseren van alle parameters op deze pagina met uitzondering van "Ch".

De hier gekozen instellingen bepalen de manier waarop een Part op de MIDI-bevelen reageert.

Ch (Ontvangstkanaal)

(FUNC parameter) en (Song parameter)

[1]-[16] Het ontvangstkanaal voor iedere Part.

[--] Alle MIDI-commando's worden genegeerd.

P.Chg (programmakeuze)

(MIDI parameter)

[On]/[Off]

Bepalen of de programmakeuze-bevelen al dan niet genegeerd moeten worden.

LET WEL: Met de programmakeuze-bevelen selecteert u een andere Patch op de W-30.

Het programmakeuze-nummer en de daarmee geselecteerde Patch stelt u met [F5] (Prog#) in.

» BEVEL: [F3] <-

Verplaatsen van de cursor naar links.

[F4] ->

Verplaatsen van de cursor naar rechts.

Bend (Pitch Bend)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de Pitch bend commando's al dan niet genegeerd worden.

B.Rng (bereik van Pitch bend)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de Bend Range bevelen al dan niet ontvangen worden (controle-wijziging RPN nummer 0).

Mod (modulatie)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de modulatie-commando's al dan niet genegeerd worden. (Controle-nummer 1)

Hold (Hold functie)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de Hold commando's al dan niet genegeerd worden. (Controle-nummer 64)

CAf (kanaal-aftertouch)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de kanaal-aftertouch commando's al dan niet genegeerd worden.

Vol (volume)

(MIDI parameter)

[On], [Off]

Hier bepaalt u of de volume-commando's al dan niet genegeerd worden. (Controle-nummer 64)

[F5] PROG#

(MIDI parameter)

» BEVELEN: [F1] INIT
 Initialiseren van alle parameters op deze schermpagina
 [F5] RX Set
 Teruggaan naar de [33. MIDI RX Set] pagina.

| 34. MIDI Program # | | | | | | | | STOP |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|------|
| P 1 | P 2 | P 3 | P 4 | P 5 | P 6 | P 7 | P 8 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| P 9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | |
| INIT | -- | -- | -- | -- | -- | -- | RX Set | |

Met deze functie assigneert u een programmakeuze-nummer naar de Patches van de W-30 (1-28)

* LET WEL: Assigneer nooit hetzelfde programmakeuze-nummer naar twee verschillende Patches. is dat namelijk het geval dan zal alleen de Patch met het kleinste nummer geselecteerd worden.

| 36. Patch Parameter | | | | STOP |
|---------------------|-------------|-----------|------------|------|
| [0] | Ac Piano | Out Level | 120 | |
| | Key Mode | Mix | Bend Range | 2 |
| | Key Assign | ROT | AT Assign | MOD |
| | Uni-Detune | 0 | AT Sense | 0 |
| | V-SW Thresh | 80 | Oct. Shift | 0 |
| | V-Mix Ratio | 127 | Out Assign | Out1 |
| DATA | INIT | SWP | -- | -- |

Met deze functie stelt u de Patch parameters in.

[Patch-nummer] en Patch-naam
 (Patch parameter)
 [1]-[16]

Selektieren van de Patch die u gaat editen. U kunt aan iedere Patch een naam bestaande uit 12 tekens geven.

Key Mode

(Patch parameter)

U kunt een van de volgende vijf Key modes selektieren. In alle Key modes gebeurt de weergave van de Tones volgens de geselecteerde Level Curve en volgens de aanslag. U mag ook twee Tones (1st en 2nd) naar dezelfde toets assigneren ([37. Patch Split]).

[Norm] (Normal)

Alleen de 1st Tone weerklinkt.

[V-SW] (Velocity Switch)

Wanneer u de toets harder aanslaat dan de ingestelde Thresh-waarde, dan zal de 2nd Tone weerklinken. In de overige gevallen weerklinkt de 1st Tone.

[Fade] (Velocity Cross-Fade)

De balans van de 1st en de 2nd Tone is afhankelijk van de aanslag. De Level Curve van de 1st wordt omgedraaid. Aangezien u twee Tones naar dezelfde toetsen assigneert, wordt het stemmen-aantal gehalveerd.

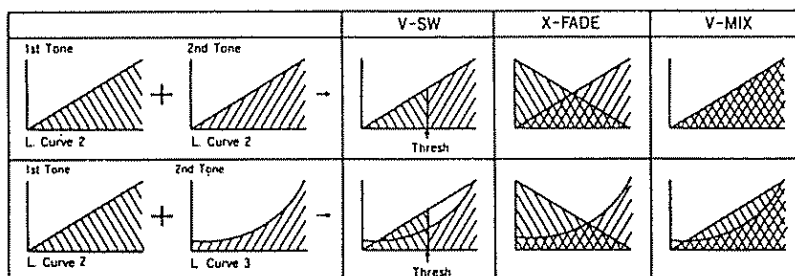
[Mix] (Velocity Mix)

De 1st en de 2nd Tone worden samen weergegeven. Aangezien u twee Tones naar dezelfde toetsen assigneert, wordt het stemmen-aantal gehalveerd.

[Uni] (Unison)

De 1st weerklinkt. In deze mode assigneert u tweemaal dezelfde Tone naar de toetsen. De tweede Tone kan ontstemd worden. Aangezien u twee Tones naar dezelfde toetsen assigneert, wordt het stemmen-aantal gehalveerd.

Om stereo-klanken voort te brengen, sampelt u het linker en rechter kanaal (van een CD, laser disk of DAT) afzonderlijk en zorgt u ervoor dat de Start Points identiek zijn. Iedere Tone moet daarna afzonderlijk uitversterkt worden (kies de T optie voor Out Assign).



» BEVELEN: [F1] Copy

Kopiëren van de parameterwaarden.

[F1] 1Patch

Hiermee kopieert u alle parameters van de voor "Copy from" geselecteerde Patch naar de huidige Patch.

[F2] 1page

Kopiëren van de voor de "Copy from" geselecteerde Patch-pagina naar de huidige Patch.

[F3] Load

Kopiëren van de parameters van een Patch op een Data of System diskette. De Patch dient u met behulp van "Copy from Disk" te kopiëren.

LET WEL: Selecteer het nummer van de gewenste Patch (1-16 voor Patches op een data diskette of 1-32 voor Patches op de System diskette).

» BEVELEN: [F1] 1Patch

Kopiëren van alle parameters van de "Copy from Disk" Patch naar de huidige Patch.

[F2] 1page

Kopiëren van de parameters die op het display weergegeven worden (van de "Copy from Disk" Patch) naar de huidige Patch.

Key Assign

(Patch parameter)

[ROT]

Wanneer de W-30 een reeks noot-aan commando's ontvangt, dan stuurt hij telkens een andere klankbron.

[Fix]

De W-30 stuurt alleen dezelfde module als hij een noot-bevel voor dezelfde toets ontvangt. Met andere woorden: [Fix] stuurt de volgende klank en schakelt tegelijk de decay van de vorige uit. Dit is met name ideaal voor de nuances van slagwerk-roffels.

Uni-Detune (ontstemmen van een [Uni] klank)

(Patch parameter)

[-64]-[0]-[64]

Hiermee onstemt u een Tone van de [Uni] mode. Een waarde van 50 is min of meer gelijk aan een halve noot.

V-SW Thresh (drempel voor [V-SW])

(Patch parameter)

[0]-[127]

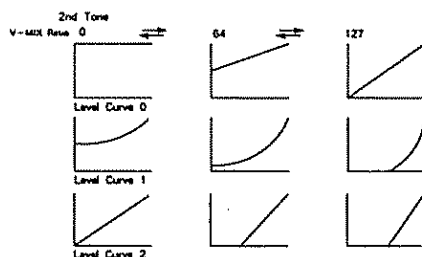
In de V-SW mode kiest u zelf de drempelwaarde voor de het breekpunt. Hoe groter de waarde hoe harder u moet aanslaan om de andere Tone te sturen.

V-Mix Ratio (algoritme voor [Mix])

(Patch parameter)

[0]-[127]

In de Mix mode kunt u de Level Curve voor de 2nd Tone veranderen zoals in onderstaande afbeelding te zien. Als de waarde gelijk is aan 0, dan is het volume gelijk aan de waarde van de Level Curve.



Out level -(volume van de Patch)

(Patch parameter)

[0]-[127] Hier bepaalt u het volume voor iedere Patch.

Bend Range

(Patch parameter)

[0]-[12]

Dit is de maximale verschuiving die u met de Pitch Bend hendel kunt verkrijgen. ieder cijfer slaat op een halve noot. 2=seconde, 3= kleine tert, 4=grote tert, 7= kwint en 12= oktaaf.

* LET WEL: De toonhoogte zal altijd binnen het bereik van twee

oktaven boven de Orig Key liggen. Wanneer u de Pitch Bend functie voor hoge noten gebruikt, dan zal de toonhoogte slechts gedeeltelijk of helemaal niet verschuiven.

- * Vergeet ook niet de [Bend] en [B.Range] functies op On te zetten ([33. MIDI RX Set]) want anders negeert hij de Pitch Bend en/of Bend Range bevelen.

AT Assign (Aftertouch Assign) (Patch parameter)

Hiermee selekteert u een van de volgende vijf effecten dat u via de Aftertouch kunt sturen.

- * "Aftertouch" is het effect dat u verkrijgt wanneer u een toets na de eigenlijke aanslag nog verder indrukt. Dit kan alleen op instrumenten die met de Aftertouch functie uitgerust zijn (zoals de W-30).

[MOD] (Modulatie)

De Aftertouch stuurt het vibrato-effect.

[VOL] (volume)

De Aftertouch stuurt het volume van de klank.

[B+] (opwaartse Pitch Bend)

De Aftertouch verhoogt de toonhoogte van de klank.

[B-] (neerwaartse Pitch Bend)

De Aftertouch verlaagt de toonhoogte van de klank.

- * Het interval voor B+ en B- is afhankelijk van de instellingen voor A.T. Sense en Bend Range.

[C-O] (afsnijpunt)

Met de Aftertouch verhoogt u het afsnijpunt. (Geldt enkel voor de klanken waar u de TVF-schakelaar voor op ON gezet hebt.)

AT Sense (Aftertouch Sensitivity)

(Patch parameter)

[0]-[127]

De gevoeligheid voor het Aftertouch effect. Hoe groter de waarde hoe gevoeliger de W-30.

Oct.Shift (oktaafverschuiving)

[-2]-[-1], [0], [1], [2]

U kunt de toonhoogte van klavier in stappen van 1 oktaaf verschuiven. Dit geldt alleen voor het klavier (en dus niet voor de sequencer noch voor via MIDI IN binnenkomende MIDI-commando's).

Out Assign (uitgangstoewijzing)

(Patch parameter)

Iedere Patch kan via een eigen uitgang weergegeven worden (er zijn er 8).

[Out1]-[Out8] De huidige Patch wordt via de geselecteerde uitgang uitversterkt.

[Tone] De Tones worden afzonderlijk uitversterkt (met de ingestelde Tone parameter-waarden). In deze mode is het aantal beschikbare stemmen kleiner dan normaal en sommige klanken zullen

niet weergegeven worden.

» BEVELEN: [F2] INIT

Initialiseren van de parameterwaarden.

[F1] 1Patch

Hiermee initialiseert u alle parameters van de huidige Patch.

[F2] 1page

Initialiseren van de geselecteerde Patch-pagina van de huidige Patch.

[F3] All

Initialiseren van alle parameters voor alle Patches.

[F3] Swap

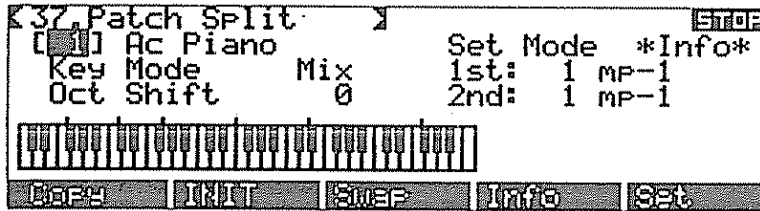
Uitwisselen van de parameters van de huidige Patch met de waarden van een andere Patch die u met behulp van "Patch Swap" geselecteerd hebt.

[F1] 1Patch

Uitwisselen van alle parameters van de "Patch Swap" Patch met de huidige Patch.

[F2] 1page

Uitwisselen van parameters van de geselecteerde Patch, die op het display weergegeven worden met de data van de "Patch Swap" Patch.



Hier assigneert u de Tones naar een Patch en naar het klavier. Deze functie heet "Split". Dit is een *Info* pagina waar u kunt zien hoe en waar de Tones naar het klavier geassigneerd zijn. Druk op een toets en u ziet de 1st en de 2nd Tone die aan de bijbehorende toets toegewezen werden.

Deze toetsen hebben dezelfde functies als de toetsen van de [36. Patch Parameter] pagina.

[Patch nummer en naam]

[1]-[16] Oproepen van de Patch die u wenst te editen.

Key Mode

(Patch parameter)

Selektieren van 1 van de vijf Key Modes. De Key Mode kunt u ook op de [36. Patch Parameter] pagina selektieren.

Oct.Shift (oktaafverschuiving)

[-2]-[-1], [0], [1], [2]

U kunt de toonhoogte van klavier in stappen van 1 oktaaf verschuiven. (Als de waarde gelijk is aan 0, dan is het bereik van het klavier C2-C7.) Dank zij deze functie kunt u de Tones dus ook naar C0 en/of C9 assigneren.

Set Mode

Om een Tone naar het klavier te assigneren, drukt u op [F5] om de Set mode te selektieren.

[1st&2nd] Assigneren van de 1st en 2nd Tone.

[1st] Assigneren van de 1st Tone.

[2nd] Assigneren van de 2nd Tone.

[Off] Noch de 1st noch de 2nd Tone zal geassigneerd worden. U hoort dus niets.

» BEVEL: [F5] Set

Druk meerdere malen op deze toets om de gewenste mode op te roepen.

1st:

[1]-[96] Kies een Tone voor 1st Tone.

2nd:

[1]-[96] Kies een Tone voor 2nd Tone.

Druk nu op de toetsen van het klavier waar u de geselecteerde Tone naar wenst te assigneren.

Druk op [F4] om naar de *Info* mode terug te gaan.

[* Info] Hier controleert u de assignatie van de toetsen.

» BEVEL: [F4] Info

Druk op deze toets om van de Set Mode naar de *Info* mode te gaan.

| [38. Patch Param Map] | | | | STOP | | | |
|-----------------------|-----|-------|-----|------------|-----|-----|---|
| Param | Out | Level | | | | | |
| 1: | 120 | 5: | 127 | [Ac Piano] | | | |
| 2: | 110 | 6: | 90 | 9: | 127 | 13: | 0 |
| 3: | 120 | 7: | 110 | 10: | 0 | 14: | 0 |
| 4: | 127 | 8: | 127 | 11: | 0 | 15: | 0 |
| | | | | 12: | 0 | 16: | 0 |

Home

[F1] Home

Hiermee verplaatst u de cursor naar de "Param" positie.

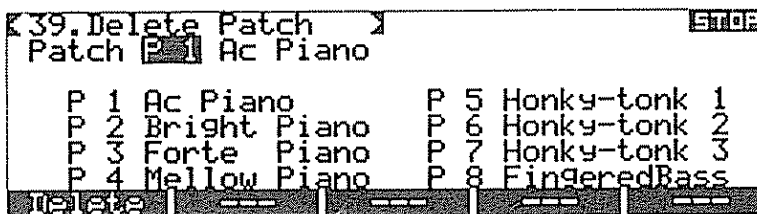
Deze functie stelt u in staat om iedere Patch parameter afzonderlijk te selekteren en diens waarde te veranderen.

Param (parameter)

Selekteren van de parameter die u gaat editen.

- [1 Out level]
- [2 Key Mode]
- [3 Key Assign]
- [4 Uni-Detune]
- [5 V-SW Tresh.]
- [6 V-Mix Ratio]
- [7 Bend Range]
- [8 AT Assign]
- [9 AT Sense]
- [10 Out Assign]

Breng de cursor daarna naar de waarde en verander hem. Wanneer u de cursor naar de Patch verplaatst, dan zal de Patch-naam in de rechterbovenhoek van de display-pagina weergegeven worden.



Met deze functie initialiseert u de Patch parameters van een Patch en wist u de Tones die u naar de Patch geassigneerd had.

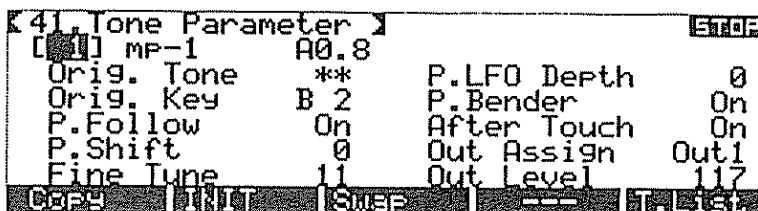
* LET WEL: Wanneer andere Patches beroep doen op dezelfde Tones of Sub-Tones, dan zal de Tone gehandhaafd worden.

» BEVEL: [F1] Delete

Uitvoeren van het Delete bevel.

Patch [Patch-nummer en -naam]

[P1]-[P16] Selekteren van de Patch die u gaat wissen.



Op deze pagina stelt u de meest belangrijke parameter-waarden in.

Opmerking: Indien het Out Level voor de geselecteerde Patch van de [36. Patch Parameter] pagina op 0 staat, dan is dat ook voor Out level van de [41. Tone Parameter] pagina het geval. Vandaar dat de Tone niet weergegeven wordt.

[Tone-nummer en -naam]

(Tone parameter)

[1]-[96]

Selektieren van de Tone die u gaat editen. U kunt aan iedere Tone een naam geven die ten hoogste 8 tekens mag omvatten. (Zie ook p. 67, "De Tone types").

Orig. Tone (Orig. Tone)

(Tone parameter)

Selekteer een Sub-Tone met behulp van het [Tone-nummer] en kies hier de Original Tone waar u de data van gebruikt om een Sub-Tone samen te stellen.

[1]-[32]

Kies een Orig. Tone. Wanneer u een Original Tone selekteert, dan worden de Looping data mee gekopieerd.

[--]

Wanneer u een Sub-Tone selekteert, dan zal [--] weergegeven worden en u hoort niets.

[**]

Dit betekent dat u een Orig. Tone geselecteerd hebt. Een Orig. Tone bevat reeds Wave data en kan dus geen Waves van andere Tones lenen.

Orig. Key (nummer van de Orig. Key)

(Tone parameter)

[C0]-[C8]

Hier verandert u het toetsennummer van een gesampelde klank. Wanneer u de gekozen toets indrukt, hoort u de oorspronkelijke toonhoogte van het sample. De middelste do is C4. Halve noten worden met behulp van een # weergegeven.

* De W-30 kan een sample twee oktaven naar boven transponeren. Hogere noten zullen niet weergegeven worden.

P. Follow (toonhoogte veranderd)

(Tone parameter)

[On] Dit is de normale mode, d.w.z. de toonhoogte veranderd naar gelang de toets die u indrukt.

[Off] De klank zal altijd op dezelfde toonhoogte weergegeven worden.

» BEVELEN: [F1] Copy

Kopiëren van de parameterwaarden.

[F1] 1tone

Hiermee kopieert u alle parameters van de voor "Copy from" geselecteerde Tone naar de huidige Tone.

[F2] 1page

Kopiëren van de voor de "Copy from" geselecteerde Tone-pagina naar de huidige Tone.

[F3] Load

Kopiëren van de parameters van een Tone op een diskette (zie pp. 71 en 73).

(Kopiëren van de Tones 1-32)

-Voor het kopiëren kunt u alleen data disketten gebruiken.

(Kopiëren van de Tones 33-96)

-U kunt de data van de Data of System diskette kopiëren.

[F1] 1tone

Kopiëren van alle parameters van de "Copy from Disk" Tone naar de huidige Tone.

LET WEL: De ROM Waves A/B kunnen eveneens geladen worden.

[F2] 1page

Kopiëren van de parameters die op het display weergegeven worden (van de "Copy from Disk" Tone) naar de huidige Tone.

P.Shift (shift)

(Tone parameter)

[-24]-[24]

Hiermee bepaalt u de toonhoogte voor de weergave wanneer u Pitch Follow op [Off] gezet hebt. Indien de waarde gelijk is aan 0, dan blijft de toonhoogte van de gesampelde klank ongewijzigd. [+1] betekent dat de toonhoogte een halve noot boven de originele ligt, en [-1] dat ze een halve noot onder de toonhoogte van de sample ligt.

Fine Tune

(Tone parameter)

[-64]-[0]-[63]

Hiermee stemt u de Tones. ± 50 is ongeveer een halve noot.

Out Level (volume van de Tone)

(Tone parameter)

[0]-[127]

Regelen van het volume voor iedere Tone.

P.LFO Depth (diepte van de LFO)

(Tone parameter)

[0]-[127]

Instellen van de diepte van de LFO die de toonhoogte moduleert. De LFO parameters stelt u op de [43. LFO] pagina in.

P. Bender (Pitch Bend aan/uit)

(Tone parameter)

[On]

De toonhoogte verandert volgens de voor de Patch ingestelde Bend Range.

[Off]

De toonhoogte wordt niet beïnvloed door Bender commando's.

After Touch (Aftertouch aan/uit)

(Tone parameter)

[On]

De toonhoogte verandert volgens de voor de Patch ingestelde Aftertouch Sense en Aftertouch Assign waarden.

[Off]

De toonhoogte wordt niet beïnvloed door Aftertouch commando's.

Out Assign (uitgaanstoewijzing voor de Tones)

(Tone parameter)

[Out1]-[Out8]

De Tones worden afzonderlijk uitversterkt, indien u voor de Patch Out Assign functie de T optie gekozen hebt.

» BEVELEN: [F2] INIT

Initialiseren van de parameterwaarden.

[F1] 1tone

Hiermee initialiseert u alle parameters van de huidige Tone.

[F2] 1page

Initialiseren van de geselecteerde Tone-pagina van de huidige Tone.

[F3] Delete

Wissen van alle parameters voor de Tone die op het display weergegeven wordt evenals van de Wave data.

[F3] Swap

Uitwisselen van de parameters van de huidige Tone met de waarden van een andere Tone die u met behulp van "Tone Swap" geselecteerd hebt.

[F1] 1tone

Uitwisselen van alle parameters van de "Tone Swap" Tone met de huidige Tone.

[F2] 1page

Uitwisselen van parameters van de geselecteerde Tone, die op het display weergegeven worden met de data van de "Tone Swap" Tone.

[F5] T. List

Weergave van de Tone List voor T1-T96.

Door een ander Tone-nummer te selecteren verplaatst u de lijst naar het gewenste gedeelte.

```
42 LOOP                               STOP
[ ] MF-1                               A0.8
LOOP Mode                             Alter   Search Mode  ±1
LOOP Tune                              0      Loop Edit   Point
Start Point                            20
LOOP Point                             13882
End Point                              24326 (Length 10444)
COPY  INIT  SWAP  AUTO  GSPRNG
```

Op deze display-pagina stelt u alle parameters in die met de Looping functie te maken hebben (zie ook p. 62).

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

[Tone-nummer]

[1]-[96] Selecteer de Tone die u wenst te editen.

Sampling frekwentie van 30kHz (Orig Tone): A 0,8

Sampling frekwentie van 15kHz (Orig.Tone): A 0,8x2

Sub-tone: Sub 10

Tone doet beroep op interne Wave data [33]-[36]: ROM A

Loop Mode

(Tone parameter)

[Forward]

De lus gaat van het Start naar het End Point om weer bij het Start Point te beginnen.

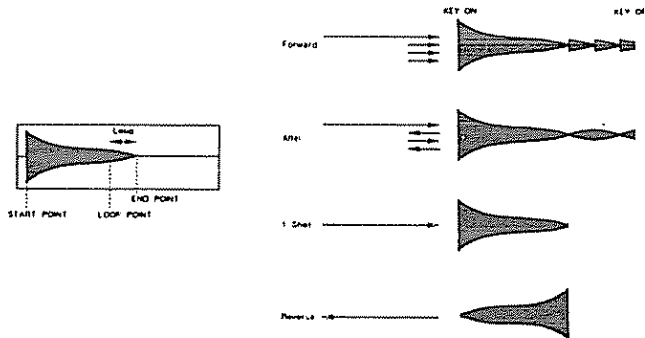
[Alter]

De lus gaat afwisselend van het Start naar het End Point en van het End Point naar het Start Point.

[1Shot]

De Wave wordt slechts een keer weergegeven.

[Reverse] De weergave begint bij het End Point en eindigt met het Start Point.



» BEVELEN: [F1] Copy

Kopiëren van de parameterwaarden.

[F1] 1tone

Hiermee kopieert u alle parameters van de voor "Copy from" geselecteerde Tone naar de huidige Tone.

[F2] 1page

Kopiëren van de voor de "Copy from" geselecteerde Tone-pagina naar de huidige Tone.

[F3] Load

Kopiëren van de parameters van een Tone op een diskette.

(Kopiëren van de Tones 1-32)

-Voor het kopiëren kunt u alleen data disketten gebruiken.

(Kopiëren van de Tones 33-96)

-U kunt de data van de Data of System diskette kopiëren.

[F1] 1tone

Kopiëren van alle parameters van de "Copy from Disk" Tone naar de huidige Tone.

LET WEL: De ROM Waves A/B kunnen eveneens geladen worden.

[F2] 1page

Kopiëren van de parameters die op het display weergegeven worden (van de "Copy from Disk" Tone) naar de huidige Tone.

* De parameters van de ROM Waves A/B kunnen eveneens geladen worden, maar alleen op de [42. Loop] pagina.

Loop Tune

(Tone parameter)

[-64]-[0]-[63]

Het gebeurt soms dat de toonhoogte van een perfecte loop niet helemaal klopt. Met deze parameter kunt u de Loop stemmen.

Start point (Tone parameter)

Loop Point (Tone parameter)

End Point (Tone parameter)

[Adres] Alle punten vertegenwoordigen een positie in het geheugen. Dit wordt ook wel het adres genoemd. Het begin van de Wave data heeft het adres 0.

Search Mode

Bepalen van de kleinste eenheid waarmee u het adres met behulp van de draaischijf kunt wijzigen.

[±1] Het adres wordt in kleine stappen veranderd.

[±114] Het adres wordt in stappen van 114 punten gewijzigd.

[Peak] De W-30 gaat op zoek naar de pieken van een Wave (punten waar de golfvorm stijgt of daalt).

Loop Edit

Kiezen van de manier waarop de Loop ingesteld wordt.

[Point]

Editen van het Loop Point. U kunt de waarden voor het Loop en End Point afzonderlijk instellen.

[Length]

Wijzigen van de lengte. Door het End Point te verschuiven, verplaatst u ook het Loop Point. Dit is handig voor het de keuze van het gedeelte dat "geloopt" moet worden. (Wanneer u het Loop Point verplaatst, wijzigt u de lengte zonder het End Point te verschuiven.)

» BEVELEN: [F4] Auto

Hiermee selecteert u de Auto mode, waar de computer van de W-30 zelf naar de meest geschikte punten zoekt. De Auto functie zal tussen het ingestelde Loop en End Point een geslaagde lus zoeken.

[F1] L->E

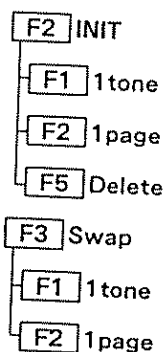
Begint de Auto functie bij het Loop Point en gaat naar het End Point.

[F2] L<-E

In deze mode begint de Auto functie bij het End Point en gaat naar het Loop Point.

LET WEL: Kies twee ver uitelkaar liggende punten (Loop en End) omdat de Auto functie anders geen geschikte lus vindt.

* Auto Loop werkt alleen in de [Forward] mode. Wanneer u de Auto Loop Functie gebruikt, zal automatisch de [Forwrd] mode geselecteerd worden.



Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [41. Tone Parameter] pagina. Zie ook p. 160.

[F5] Graphic

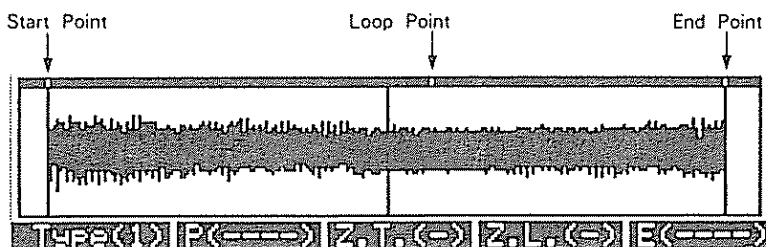
De golfvorm wordt op grafische manier weergegeven. In het geval

van een Sub-Tone wordt de Wave van de Orig. Tone weergegeven. Er zijn drie verschillende pagina's om het Start. Loop en End Point te zien.

Type (1) (Kiezen van een weergave mode)

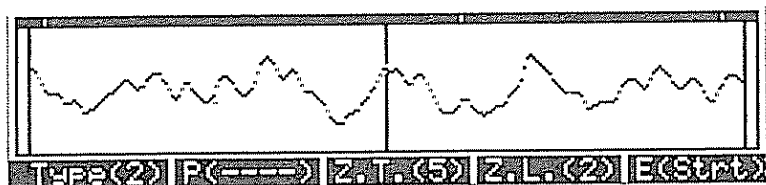
[1]

In deze mode ziet u de volledige golfvorm. De weergave neemt altijd de hele pagina in beslag, zelfs al is de Wave maar kort.

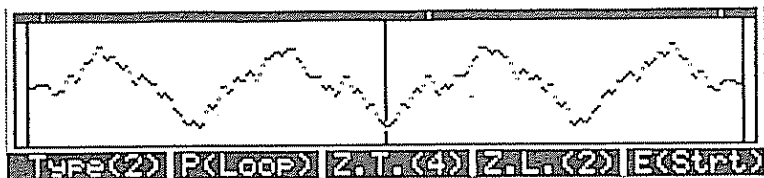


[2]

In de [Forward] mode ziet u links de golfvorm tot aan het End Point en rechts de golfvorm vanaf het Loop point. Wanneer u de twee punten op de juiste manier met elkaar verbind, zal de lus natuurlijk klinken.



In de [Alter] mode kunt u met [F2] het punt kiezen dat weergegeven wordt. Selecteer P(Loop) (de streep is het Loop Point) om de manier te zien waarop de golfvorm op het Loop Point weerkaatst wordt. Kies P(End) om het End Point te zien (de streep slaat op het End Point). Verbind deze punten met elkaar zonder continuïteit van de golfvorm te verbreken om een natuurlijke lus te verkrijgen.



[3] Instellen van alle drie punten

Druk op [F2] om P(Start) te selecteren. De streep is nu het Start Point.

Druk op [F2] om P(Loop) te selecteren. De streep is nu het Loop Point.

Druk op [F2] om P(End) te selecteren. De streep is nu het End

Point.

» BEVELEN: [F2] P ()

Voor de tweede (Alter) of derde schermoptie kiest u met deze toets het punt dat door de streep weergegeven wordt.

[F3] ZT ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm (5 opties) op de tijdsas.

[F4] Z.L. ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm (5 opties) op de volumeas.

[F5] E()

Telkens als u op deze toets drukt, selekteert u een ander punt (Start, Loop of End). Gebruik de draaischijf om de waarde te wijzigen. De waarde verandert volgens de voor Search Mode gekozen optie.

| | | | | |
|----------|------|----------|----|------|
| 43. LFO | | | | STOP |
| [] MP-1 | A0.8 | | | |
| Rate | 88 | Delay | | 0 |
| Sync | On | Offset | | 0 |
| Mode | Sin | Polarity | | + |
| COPY | INIT | SWAP | -- | -- |

De LFO moduleert de TVA, de TVF en de toonhoogte.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 gezet hebt, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

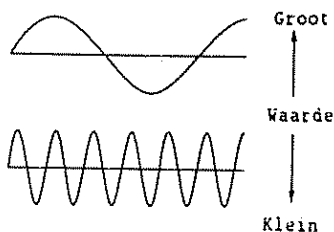
[Tone-nummer]

[1]-[96] Roep de Tone op die u wenst te editen (zie p. 67 voor de verschillende soorten Tones).

Rate (LFO snelheid)

(Tone parameter)

[0]-[127] Hiermee stelt u de snelheid van de modulatie in. Hoe groter de waarde hoe sneller de modulatie.

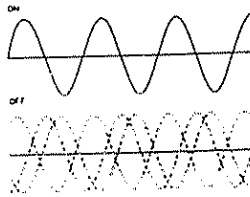


Sync (synchronisatie van de LFO)

(Tone parameter)

[On] De LFO modulatie begint vanaf het nulpunt.

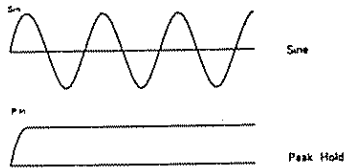
[Off] De fase van de LFO staat los van de toetsen.



Mode. (golfvorm)
(Tone parameter)

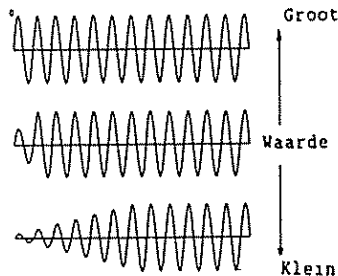
[Sin] De LFO werkt met een sinusgolf.

[P.H.] (Peak Hold) Zodra de LFO zijn hoogste punt bereikt, verandert hij niet meer.



Delay (LFO vertraging)
(Tone parameter)

Hiermee bepaalt u hoe lang het duurt alvorens de LFO de ingestelde waarde bereikt. Hoe groter de waarde, hoe langer het duurt alvorens de LFO op volle toeren draait.



Offset
(Tone parameter)

[-64]-[0]-[+63]

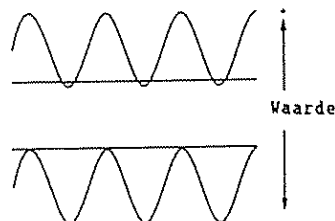
U kunt de golfvorm van de LFO in horizontale richting verplaatsen.

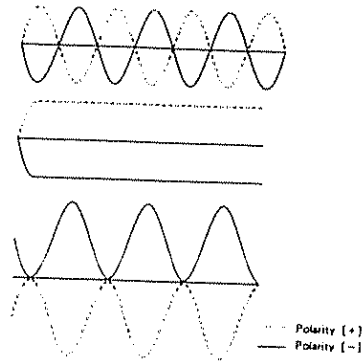
Polarity

(Tone parameter)

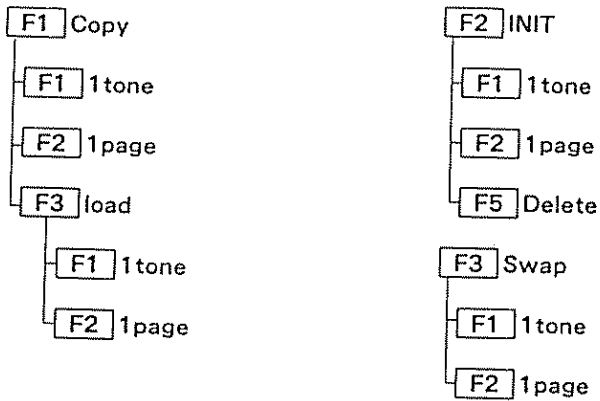
[+] De golfvorm wordt volgens de ingestelde manier weergegeven.

[-] De golfvorm wordt omgedraaid.





* De diepte van de LFO modulatie kan voor Pitch Modulation (p. 161), [44. TVF Page] (p. 170) en [46. TVA Page 1] (p. 176) afzonderlijk ingesteld worden.

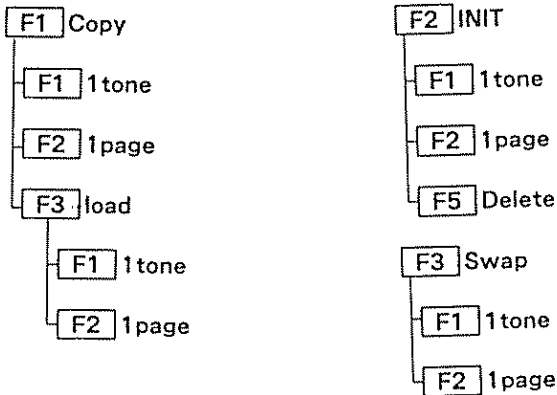


Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [41. Tone Parameter] schermpagina. Zie p. 160.

| | | | | |
|---------------|------------|------|----------|-------|
| 44 TVF Page 1 | | | | Enter |
| [0] | MP-1 | A0.8 | | |
| | TVF Switch | On | L. Curve | 2 |
| | Cut-off | 35 | EG Depth | 127 |
| | Resonance | 5 | EG Pol. | + |
| | Key Follow | -41 | Key-Rate | 64 |
| | LEO Depth | 0 | Vel-Rate | 57 |
| Back | EXIT | SWAP | == | Page |

De TVF bepaalt de diepte en de tijd van de digitale lowpass filter.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.



Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [41. Tone Parameter] pagina (p. 160).

[Tone-nummer]

[1]-[96] Selecteer de Tone die u wenst te editen. (Zie p. 67 voor de verschillende soorten.)

TVF Switch (TVF ON/OFF)

(Tone parameter)

De TVF (Time Variant Filter) bepaalt de werking van de lowpass filter.

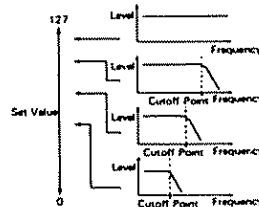
[On] De TVF is in werking.

[Off] De TVF werkt niet.

Cut-off (afsnijpunt)
 (Tone parameter)
 [0-127]

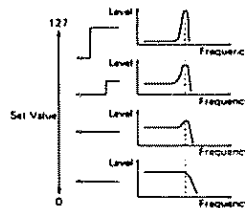
Hiermee bepaalt u het basis-afsnijpunt van de TVF. Hoe kleiner waarde hoe meer de hoge frekwenties gefilterd worden en hoe meer de klank op een sinusgolf lijkt.

* Wanneer de de waarde te klein is, kan het gebeuren dat u niets meer hoort.



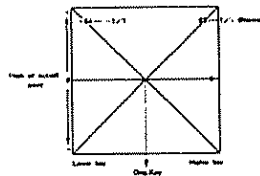
Resonance
 (Tone parameter)

Deze functie versterkt het afsnijpunt. Hoe groter de waarde hoe meer bepaalde frekwenties versterkt worden en hoe elektronischer de klank overkomt.



Key Follow (van het afsnijpunt)
 [-64]-[0]-[63]

De Key Follow functie zorgt ervoor dat het afsnijpunt naar gelang de ingedrukte toets varieert.



LFO Depth (voor de TVFO)
 (Tone parameter)
 [0]-[127]

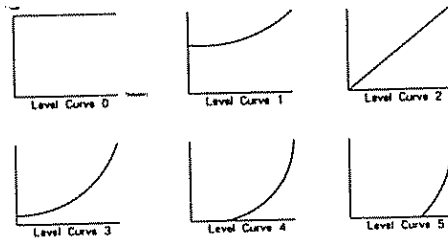
Wanneer de afsnijfrequentie gemoduleerd moet worden, kiest u hier de waarde voor de diepte van het effect. De manier waarop de TVF gemoduleerd wordt, bepaalt u op de [43. LFO] pagina.

L Curve (volume-curve)

(Tone parameter)

[0]-[5]

Deze curve stuurt het afsnijpunt van de envelope aan de hand van de aanslag. Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan heeft de aanslag geen invloed op het afsnijpunt.



EG Depth (diepte van de envelope)

(Tone parameter)

[0]-[127]

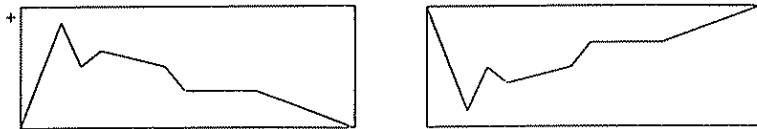
Hiermee bepaalt u de diepte van de envelope. Hoe groter de waarde, hoe gevoeliger de W-30 voor de envelope van de TVF.

EG Pol (polariteit van de envelope)

(Tone parameter)

[+] De curve verloopt volgens de ingestelde waarden.

[-] De curve van de envelope wordt omgedraaid.

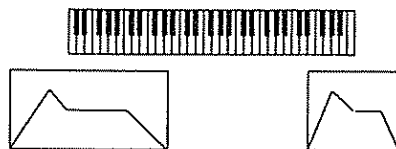


Key Rate

(Tone parameter)

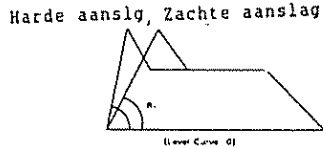
[0]-[127]

Deze parameter verandert de envelope naar gelang de toetsen die u indrukt. Hoe hoger de noten die u speelt, hoe sneller de curve wordt doorlopen.

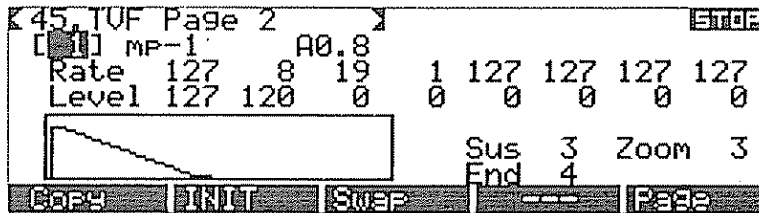


Vel Rate (Velocity rate)
 (Tone parameter)
 [1]-[127]

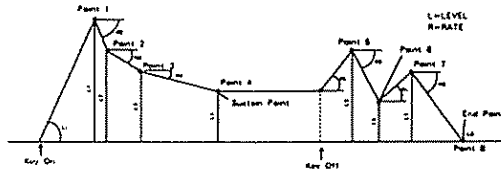
Met deze functie stuurt u de R1 parameter van de envelope curve. Hoe harder u aanslaat, hoe sneller de voor R1 ingestelde waarde bereikt wordt. Wanneer u een grote waarde instelt, dan is het verschil heel duidelijk.



F5] Page
 Selektieren van de [44. TVF page 2].



Er bestaan in totaal acht breekpunten voor de envelope curve waar u de werking van de lowpass filter mee bepaalt. De positie van de breekpunten stelt u in met behulp van Level en Rate.



Rate
 (Tone parameter)
 [1]-[127]

Overgang van een breekpunt naar het volgende. Hoe groter de waarde hoe sneller de overgang.

level (Tone parameter)
 [0]-[127] Hiermee stelt u het afsnijpunt van de breekpunten in

Sus (sustain punt)
 (Tone parameter)
 [1]-[7] De waarde die zolang behouden blijft tot u de toets loslaat.

* Het sustain punt moet altijd voor het End punt liggen.

End (eindpunt)

(Tone parameter)

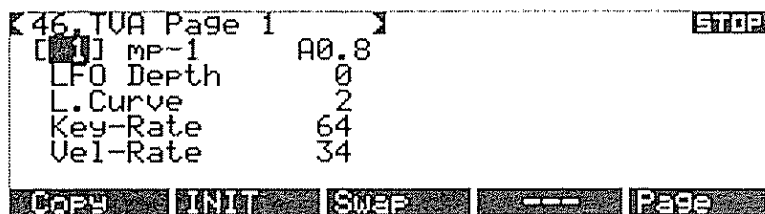
[2]-[8] Dit is het laatste punt van de envelope en het volume is altijd gelijk aan 0.

Zoom

(Tone parameter)

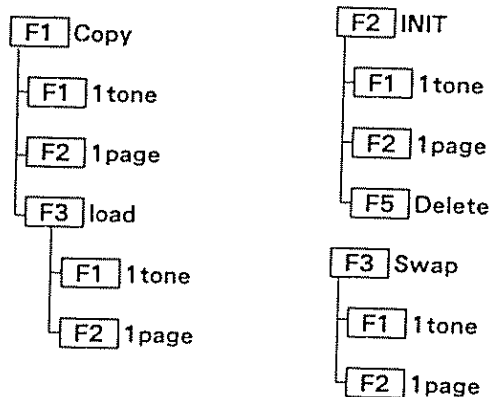
[1]-[5] Hiermee vergroot of verkleint u de grafische weergave van de envelope op de tijdsas.

Druk nog een keer op [F5] om weer naar de vorige display-pagina terug te gaan.



Met de TVA bepaalt u het volumeverloop van de Tone.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 gezet hebt, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.



Deze toetsen hebben dezelfde functie als op het [41. Tone Parameter] scherm. Zie p. 160.

[Tone-nummer]

[1]-[96]

Selekteer de Tone die u wenst te editen. (Zie p. 67 voor de verschillende soorten.)

LFO Depth (voor de TVA)

(Tone parameter)

[0]-[127]

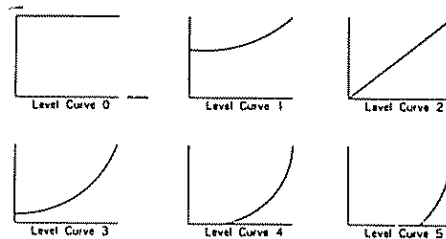
Wanneer het volume gemoduleerd moet worden, kiest u hier de waarde voor de diepte van het effect. De manier waarop de TVA gemoduleerd wordt, bepaalt u op de [43. LFO] pagina.

L Curve (volume-curve)

(Tone parameter)

[0]-[5]

Deze curve stuurt het volume van de envelope aan de hand van de aanslag. Wanneer de waarde gelijk is aan 0, dan heeft de aanslag geen invloed op het volume.

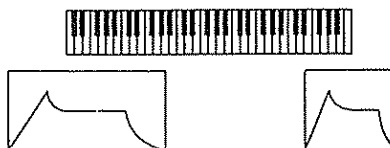


Key Rate

(Tone parameter)

[0]-[127]

Deze parameter verandert de envelope naar gelang de toetsen die u indrukt. Hoe hoger de noten die u speelt, hoe sneller de curve wordt doorlopen.



Vel Rate (Velocity rate)

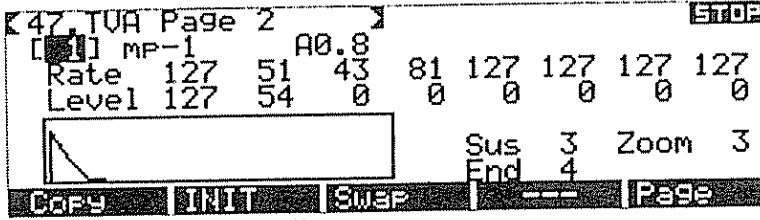
(Tone parameter)

[0]-[127]

Met deze functie stuurt u de R1 parameter van de envelope curve. Hoe harder u aanslaat, hoe sneller de voor R1 ingestelde waarde bereikt wordt. Wanneer u een grote waarde instelt, dan is het verschil heel duidelijk.

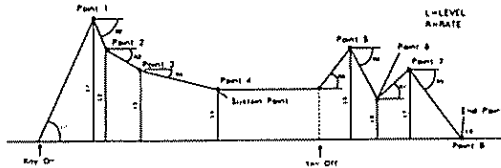
F5] Page

Selektieren van de [47. TVA Page 2].



Met de envelope curve kunt u het karakter van een klank veranderen. U zou b.v. de attack kunnen vertragen of de loop langzaam laten uitsterv. Maar het volume van het sample is het maximum. Het is niet mogelijk om een tone sneller te doen klinken dan de Wave. U kunt het volume evenmin verhogen en een lshot Tone niet van sustain voorzien.

Er bestaan in totaal acht breekpunten voor de envelope curve. De positie van de breekpunten stelt u in met behulp van Level en Rate.



Rate

(Tone parameter)

[1]-[127]

Overgang van een breekpunt naar het volgende. Hoe groter de waarde hoe sneller de overgang

Level (Tone parameter)

[0]-[127] Hiermee stelt u het volume van de breekpunten in.

Sus (sustain punt)

(Tone parameter)

[1]-[7] De waarde die zolang behouden blijft tot u de toets loslaat.

* Het sustain punt moet altijd voor het End punt liggen.

End (eindpunt)

(Tone parameter)

[2]-[8] Dit is het laatste punt van de envelope en het volume is altijd gelijk aan 0.

* De Rate waarde voor het Sustain en het End punt zorgt voor een exponentiële curve.

Zoom

(Tone parameter)

[1]-[5] Hiermee vergroot of verkleint u de grafische weergave van

de envelope op de tijdsas.
 Druk nog een keer op [F5] om weer naar de vorige display-pagina terug te gaan.

| 48. Tone Param Map | | | | STOP |
|--------------------|-----------|-----------|---------|---------|
| Param | Orig. Key | 1st: | 2nd: | |
| 1: B 2 | 5: A#4 | [Ac Piano | 9: G#2 | 13: A#4 |
| 2: F#3 | 6: D#5 | 10: C#3 | 14: D 5 | |
| 3: D#4 | 7: F#5 | 11: A#3 | 15: F#5 | |
| 4: F 4 | 8: A 6 | 12: F 4 | 16: D 6 | |
| Home | -PAGE | +PAGE | -- | TYPE(P) |

» BEVEL: [F1] Home
 Hiermee brengt u de cursor weer naar de "Param" positie.

Deze funktie stelt u in staat om telkens een Tone parameter op te roepen en de waarde voor een reeks Tones in te stellen.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 gezet hebt, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

Param (parameter-naam)
 Selecteer de parameter die ge-edit moet worden.

» BEVELEN: [F2] -Page
 [F3] +Page

Met deze toetsen selecteert u een van de twee Tone lijsten.

| | |
|-----------------|---------------------|
| [1 Orig. Key] | [17 TVF Cut-off] |
| [2 P. Follow] | [18 TVF Resonance] |
| [3 P. Shift] | [19 TVF Key Follow] |
| [4 Fine Tune] | [20 TVF LFO Depth] |
| [5 P.LFO Depth] | [21 TVF L. Curve] |
| [6 P.Bender] | [22 TVF EG Depth] |
| [7 After Touch] | [23 TVF EG Pol.] |
| [8 out Assign] | [24 TVF Key rate] |
| [9 out level] | [25 TVF Vel rate] |
| [10 LFO Rate] | [26 TVA LFO Depth] |
| [11 LFO Sync] | [27 TVA L. Curve] |
| [12 LFO Mode] | [28 TVA Key Rate] |
| [13 LFO delay] | [29 TVA Vel Rate] |
| [14 LFO Offset] | |

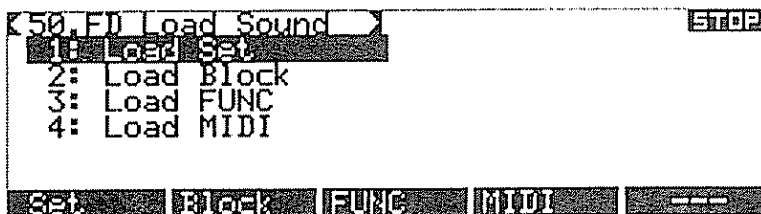
Breng de cursor naar te editen Tone. De naam van de geselecteerde Tone zal in de rechterbovenhoek van het display weergegeven worden.

Patch Play en Tone Play

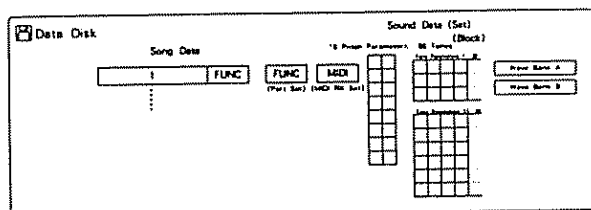
In de Patch Play mode (P) stuurt u de op de [36. Patch Parameter] display-pagina geselecteerde Patch en de Tones.
 Telkens als u een toets indrukt, zal de naam (of de namen) van de Tone(s) in de rechterbovenhoek weergegeven worden.

In de Tone Play mode (T) stuurt u alleen de Tone die door de cursor aangeduid wordt. U mag hem ook editen.

» BEVEL: [F5] Type ()
(P) slaat op de Tone Play en (P) op de Patch Play mode.

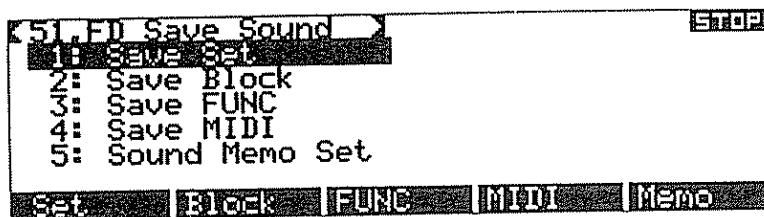


Laden van de klanken die op een diskette staan.



- » BEVELEN: [F1] Set
Uitvoeren van het Load Set bevel.
- [F2] Block
Uitvoeren van het Load Block bevel.
- [F3] FUNC
Uitvoeren van het Load FUNC bevel.
- [F4] MIDI
Uitvoeren van het Load MIDI bevel.

* U kunt niet alleen de disketten van de W-30 maar ook degene voor de S-550 en S-330 gebruiken. Doet u dat, dan zal Tone [T11] van de S-550/330 naar Tone [1] van de W-30 overgebracht worden. Aangezien de specificaties van deze apparaten lichtjes verschillen van die van de W-30, kan het gebeuren dat sommige klanken anders klinken dan verwacht.

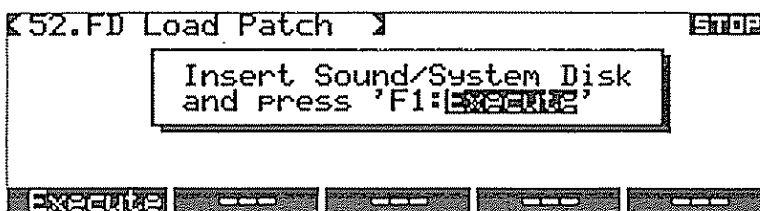


Deze funktie dient voor de opslag van de Sound-data op diskette.

1: Save Set
 Alle Sound data worden naar de diskette weggeschreven.
 2: Save Block
 Alle Sound-data, met uitzondering van de FUNC- en MIDI data
 worden op de diskette weggezet.
 3: Save FUNC
 Alleen de FUNC data.
 4: Save MIDI
 Alleen de MIDI data
 5: Sound Memo Set
 U kunt de klanken van een commentaar voorzien.

» BEVELEN: [F1] Set
 Uitvoeren van het Load Set bevel.
 [F2] Block
 Uitvoeren van het Load Block bevel.
 [F3] FUNC
 Uitvoeren van het Load FUNC bevel.
 [F4] MIDI
 Uitvoeren van het Load MIDI bevel.
 [F5] Memo
 U kunt de klanken van een commentaar voorzien (ten hoogste 60
 tekens) dat samen met hen opgeslagen wordt.

* U kunt niet alleen de disketten van de W-30 maar ook degene
 voor de S-550 en S-330 gebruiken. De S-550 en de S-330 bieden
 echter plaats aan 32 geheugenlocaties ([T11]-[T48]). Daarom
 worden de Tones [T33]-[T96] van de W-30 genegeerd. En de
 toetsen waar u een van deze laatste Tones (33-96) naar geassig-
 neerd hebt, worden genegeerd (OFF).
 Aangezien de specificaties van deze apparaten niet precies de-
 zelfde zijn als die van de W-30, kan het gebeuren dat sommige
 klanken anders klinken dan verwacht.



Deze functie dient voor het laden van een Patch van een diskette.
 Hiermee laad u en de Patch parameters en de Tones (Tone parame-
 ters en Wave data) die u aan de Patch hebt toegewezen.
 Zodra de "Insert Sound/System Disk and press 'F1: Execute" prompt
 weergegeven wordt, schuift u een Sound data of System diskette in
 de drive en drukt u op [F1].

» BEVELEN: [F1] Load
 Uitvoeren van het Load Patch bevel.
 [F4] Del P
 Als er niet genoeg ongebruikte Tones beschikbaar zijn of als de

capaciteit van de Wave Bank te klein is, dan moet u een aantal Patches wissen. Dit doet u met behulp van Del P. Hierdoor wist u de "Destination" Patch. Deze funktie initialiseert de Patch parameters van de "Destination" Patch en wist de Tones (Tone parameters en Wave data) die u naar deze Patch had geassigneerd.

```

52.FD Load Patch  STOP
Remaining Time A-7.2s B-7.2s
Free Tone [1-32] 32 [33-96] 0

Destination  [ 1] Ac Piano
Disk         [ 1] Drums/Perc

Load  Check  --  Del P  Del T

```

Destination (bestemming)

[1]-[16]

Hier selekteert u de Patch waar de de data afkomstig van de diskette geladen moeten worden.

Disk (te laden Patch)

[1]-[16] Voor een Sound diskette

[1]-[32] Voor een System diskette. Roep de Patch op die u gaat laden.

[F2] Check

Deze funktie stelt u in staat de Tones te kontroleren die samen met de Patch geladen worden.

[1]-[32]

[33]-[96] Het aantal Tones voor de Patch (op diskette).

Time De totale lengte van de Tones (1-32) die in de Patch gebruikt worden. Deze waarde slaat op de frekwentie van 30kHz.

De Tone data worden naar vrije geheugenlocaties gekopieerd. De data die reeds in het interne geheugen aanwezig zijn, worden niet gewist.

(De Tones die door de "Destination" Patch gebruikt worden, worden evenmin gewist.)

Voor wat de Tone-nummers betreft: de Tones die deel uitmaken van de Patch die geladen wordt, zullen in de juiste (numerische) volgorde geladen en in die volgorde naar de vrije geheugens gekopieerd worden. Tijdens het laden zullen eerst de Tones met de langste Waves geladen worden. De Tone nummers zullen automatisch aangepast worden. U hoeft dus niet opnieuw te "splitten" (Tone assignatie). Wanneer alle data geladen zijn, verschijnt de "Complete" prompt.

- o Wanneer er niet meer genoeg vrije Tone-geheugens zijn voor het laden van de bij de Patch behorende Tones, dan verschijnt de "Can't execute" prompt op het display en de Patch zal niet geladen worden. Druk of op [F4] (Del P) of op [F5] (Del T) om een aantal Tones te wissen.
- o Wanneer de capaciteit van de Wave bank niet meer volstaat voor

de opslag van de Wave data, dan verschijnt de "Out of Memory" prompt zodra het Wave geheugen vol is. Het display geeft de Tones weer die nog geladen zouden moeten worden. Om alle Tones te kunnen laden drukt u eerst op [F4] om de onvolledige Patch weer te wissen, en daarna op [F5] (Del T) om een (reeks) Tone(s) te wissen.

o Laden van Sub-Tones

Wanneer de Sub-Tone beroep doet op de data van een Orig. Tone die eveneens in de Patch gebruikt wordt, dan zijn er geen verdere handelingen vereist. Maakt de Orig. Tone echter geen deel uit van de Patch waar u de Sub-Tone naar geassigneerd hebt, dan kopieert de Sub-Tone de data van de Orig. Tone en wordt zelf een Orig. Tone.

» BEVELEN: [F5] Del T

Hiermee wist u de Tones die u niet nodig hebt in geval van een tekort aan geheugenkapaciteit.

[F1] 1tone

Hiermee wist u de Tone die u voor [] geselecteerd hebt.

[F2] Bank-A

Hiermee wist u alle Tones van bank A.

[F3] Bank B

Wissen van alle Tones van bank B.

[F4] ROM All

De Tones [33]-[96] worden tijdelijk gewist en weerklinken dus niet.

```

53.FD Load Tone
Remaining Time A-0.0s B-0.0s
Destination [ 1 ] MP-1    A0.8
== Disk =====
Source      [ 1 ] MP-1    A0.8
           MP-2    A0.8
           MP-3    A0.8
Load-A | Load-B | Delete | ----- | Generate
  
```

Deze functie dient voor het laden van Tones (Wave data en Tone parameters) van een diskette.

» BEVELEN: [F1] Load-A

Uitvoeren van het Load bevel. De Wave data worden naar Wave Bank A overgebracht.

[F2] Load B

Uitvoeren van het Load bevel. De Wave data worden naar Wave Bank B overgebracht.

Wanneer u een Sub-Tone laadt, dan kopieert hij de data van de Orig. Tone en wordt daarna zelf een Orig. Tone.

De FD Load Tone functie kan niet gebruikt worden voor het laden van de data van de System Disk. Het is evenmin mogelijk de Tones 33-96 van de data disk te laden. Als u juist die Tones nodig hebt, dan selecteert u een Tone (33-96) op een Tone pagina, zoals b.v. [41. Tone Parameter] en doet u het volgende: [F1] Copy->[F3] Load->[F1] 1tone (zie pp. 71 en 73).

Destination (bestemming van de te laden Tone)

[1]-[32]

Kies de geheugenlocatie waar u de geladen data naartoe wenst te kopiëren. (Zie ook p. 66, "Wanneer ontstaan er nieuwe data?").

==Disk==

Source (de te laden Tone)

[1]-[32] Kies de te laden Tone.

Wanneer de gekozen geheugenbank vol is, dan zal de "Can't Execute" prompt weergegeven worden ten teken dat de data niet geladen kunnen worden. Wanneer de er niet meer genoeg geheugenruimte aanwezig is, dan worden de Wave en Tone data slechts gedeeltelijk geladen.

» BEVELEN: [F3] Delete

Als er niet meer genoeg geheugenruimte in de Wave Bank aanwezig is, dan moet u de onnodige Tones met behulp van deze functie wissen.

[F1] 1tone

Hiermee wist u de Tone die u voor [] geselecteerd hebt.

[F2] Bank-A

Hiermee wist u alle Tones van bank A.

[F3] Bank B

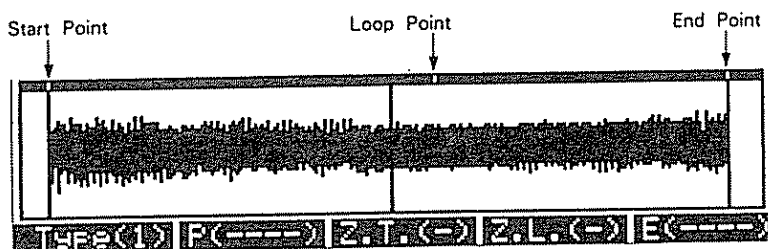
Wissen van alle Tones van bank B.

[F4] ROM All

De Tones [33]-[96] worden tijdelijk gewist en weerklinken dus niet.

[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm. Wanneer u een Sub-Tone selecteert, dan wordt de golfvorm van de Orig.Tone die u voor de Sub-Tone geselecteerd hebt, weergegeven.



» BEVELEN: [F1] Type

Hiermee selecteert u een pagina type (1,2 of 3)

[F2] P ()

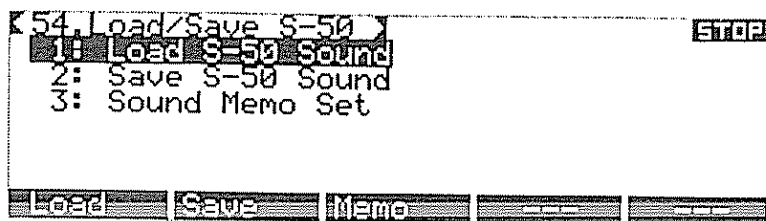
Voor de tweede en derde schermpagina bepaalt u met deze toets het punt dat door de streep wordt weergegeven.

[F3] Z.T. ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm op de tijdsas.

[F4] Z.L. ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm op de volumeas.



Deze functie verzorgt de conversie van de S-50 (Ver.1.0 of Ver 2.0, SYS-503 Type A) van de data naar het formaat van de W-30 of van het W-30 formaat naar het S-50 formaat (Ver.2.0, SYS-553 A).

- * De Wave data worden precies op dezelfde manier geïnterpreteerd, maar de parameters verschillen (de W-30 beschikt over meer functies, zoals TVF). Vandaar dat de geconverteerde data iets anders klinken.
- * De FUNC en MIDI-instellingen van de W-30 blijven behouden, indien de S-50 (Ver. 2.0) ze verstaat. Is dat niet het geval, dan worden de waarden zo goed mogelijk aangepast. Ga dus na of ze kloppen.

1: Load S-50 Sound:

Laden (en omzetten) van de Sound-data van de S-50.

2: Save S-50 Sound:

Opslaan van de data van de W-30 op een diskette die u voor de S-50 (Ver.2.0) geformateerd hebt.

3: Sound Memo Set:

U kunt de data van een kommentaar voorzien (ten hoogste 60 karakters) dat samen met de overige data opgeslagen wordt.

- * De nummering van de Patches van de W-30 is 1-16. Op de S-50 is dat P1-P8. De Patches 9-96 van de W-30 worden niet naar de diskette van de W-30 wegeschreven.
- * De W-30 biedt plaats aan 16 Tones. de S-50 biedt plaats aan 32 Tones (T11-T48). Patches die beroep doen op de Tones 33-96 worden als T11 opgeslagen.

» BEVELEN: [F1] Load

Uitvoeren van het Load S-50 Sound bevel.

[F2] Save

Uitvoeren van het Save S-50 Sound bevel.

[F3] Memo

Schrijven van een commentaar (60 karakters) dat samen met de data opgeslagen wordt.

```

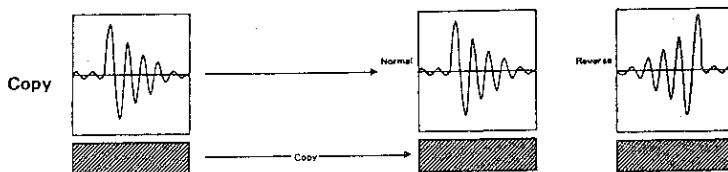
56.Copy*Move          STOP
Remaining Time A-0.0s B-0.0s

Source      [ 1 ] MP-1      A0.8
Destination [ 1 ] MP-1      A0.8
Mode        Normal

Copy-A | Copy-B | Move-A | Move-B | Delete

```

De Copy functie dient voor het kopiëren van Wave en Tone parameters van een Tone naar een nieuwe Orig. Tone. De Move functie lijkt wel op Copy, maar ze wist de data van de oorspronkelijke geheugenlocatie.



OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 gezet hebt, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

Source (te kopiëren Tone)

[1]-[32]

Kies de Tone die wenst te kopiëren of te verplaatsen. (Sub-Tones kunnen noch gekopieerd noch verplaatst worden).

Destination (bestemming van de Tone)

[1]-[32]

Kies de bestemming van de Tone (zie p. 66, "Wanneer ontstaan er nieuwe data?")

* U kunt een Tone niet naar de oorspronkelijke geheugenlocatie kopiëren. De "Can't Execute" prompt betekent dat dat onmogelijk is.

Mode (copy mode)

[Normal] De Wave data worden gewoon gekopieerd.

[Reverse] De Wave-data worden omgedraaid en gekopieerd. Pas de loops aan ([42. Loop]).

» BEVELEN: [F1] Copy-A

Kopiëren van de Wave data naar Wave Bank A.

[F2] Copy-B

Kopiëren van de Wave data naar Wave Bank B.

[F3] Move A

Kopiëren van de Source Tone naar de Destination locatie en wissen van de Source Tone. De data worden naar Wave bank A overgebracht.

[F4] Move B

Kopiëren van de Source Tone naar de Destination locatie en wissen van de Source Tone. De data worden naar Wave bank B overgebracht.

[F5] Delete

Wissen van bestaande Tones wanneer de geheugencapaciteit niet meer volstaat.

[F1] 1tone

Hiermee wist u de Tone die u voor [] geselecteerd hebt.

[F2] Bank-A

Hiermee wist u alle Tones van bank A.

[F3] Bank B

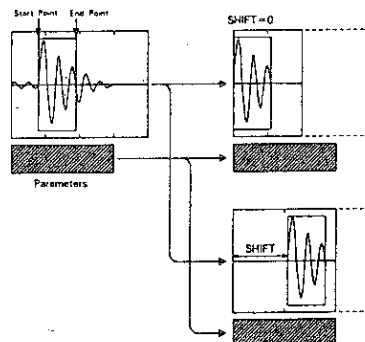
Wissen van alle Tones van bank B.

[F4] ROM All

De Tones [33]-[96] worden tijdelijk gewist en weerklinken dus niet.

```
57.Truncate          STOP
Remaining Time A-0.0s B-0.0s
Source [41] MP-1      A0.8
Start Point 20
End Point 24326
Shift 0
Search Mode +1
Truncate --- --- --- GRAPHIC
```

Deze functie dient voor het verwijderen van het overbodige gedeelte van een Wave en voor het verschuiven van het ingekorte gedeelte. Als het verwijderde gedeelte groter is dan één geheugensegment, dan wordt het bij de Remaining Time opgeteld. De Truncate functie verschuift het Start en het End Point volgens de Shift waarde.



» BEVEL: [F1] Trncate

Uitvoeren van het Truncate bevel.

LET WEL: Het Truncate bevel wist alle Sub-Tones die beroep doen op dezelfde Wave. Indien u de Sub-Tone wenst te handhaven, selecteert u het met behulp van [41. Tone Parameter] en vangt u de geleende Orig. Tone tijdelijk door een andere.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

[Tone nummer] (Tone die ingekort wordt)

[1]-[32] Kies de Orig. Tone die u wenst in te korten (Sub-Tones kunnen niet ingekort worden). De Truncate Wave wijzigt rechtstreeks de Waves. Als u de originele golfvorm niet wilt verliezen, dan moet u de Tone kopiëren.

Start Point (begin van de gewijzigde Wave)
(Tone parameter)

End Point (einde van de gewijzigde Wave)
(Tone parameter)

[Adres] Stel het adres in van het gewenste gedeelte. U kunt de nieuwe versie beluisteren terwijl u het adres aan het instellen bent.

* Het adres van het Start en End Point is hetzelfde als hetgene dat u met de Loop parameters instelt ([42. Loop]). Wanneer u het adres hier wijzigt, dan is dat ook voor de Loop parameters het geval.

Shift (verplaatsen van het Start Point)

[Adres]

U kunt de Wave data tussen het Start point en het End Point verplaatsen. Stel de gewenste waarde in. Als u 0 kiest, dan wordt het nieuwe Start Point naar het begin van de Wave verplaatst.

Search Mode

Bepalen van de kleinste eenheid waarmee u het adres met behulp van de draaischijf kunt wijzigen.

[±1] Het adres wordt in kleine stappen veranderd.

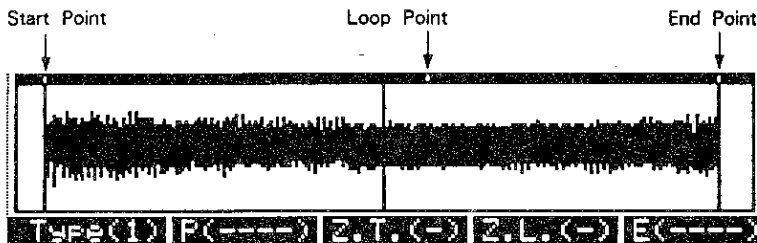
[±114] Het adres wordt in stappen van 114 punten gewijzigd.

[Peak] De W-30 gaat op zoek naar de pieken van een Wave (punten waar de golfvorm stijgt of daalt).

LET WEL: Wanneer u een Shift punt instelt, dan kunt u de Peak Search functie niet gebruiken.

[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm. Wanneer u een Sub-Tone kiest, dan wordt de golfvorm van de Orig.Tone die u voor de Sub-Tone geselecteerd hebt, weergegeven.



» BEVELEN: [F1] Type

Hiermee selecteert u een pagina type (1,2 of 3)

[F2] P()

Voor de tweede en derde scherpagina kiest u met deze toets het punt dat door de streep wordt weergegeven.

[F3] Z.T. ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm op de tijdsas.

[F4] Z.L. ()

Voor de tweede en derde schermoptie vergroot of verkleint u de weergaveschaal van de golfvorm op de volumeas.

```
58.Mix ] STOP
Remaining Time A-0.0s B-0.0s
Source1 [ 1 ] MP-1 A0.8
Source2 [ 1 ] MP-1 A0.8
Destination [ 1 ] MP-1 A0.8
Source1 Level 0
Source2 Level 0
Mix-A [ Mix-B -- Delete Graphic
```

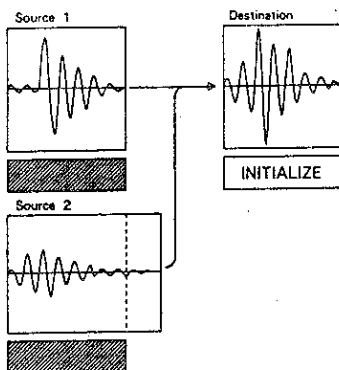
Mengen van twee Waves om een nieuwe Orig. Tone samen te stellen.

» BEVELEN: [F1] Mix A

Uitvoeren van het Mix bevel. De nieuwe Wave data worden naar Wave bank A weggeschreven.

[F2] Mix-B

Uitvoeren van het Mix bevel. De nieuwe Wave data worden naar Wave bank B weggeschreven.



» BEVELEN: [F5] Delete
[F1] 1tone
[F2] Bank A
[F3] Bank B
[F4] ROM All

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [56. Copy*Move] pagina.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

Source 1 (eerste Tone)
Source 2 (tweede Tone)
[1]-[32]

(Sub-Tones kunnen niet gemixed worden). Kies de twee Tones die gemixed moeten worden. De lengte van de nieuwe Tone is gelijk aan de lengte van Source 1. Assigneer daarom de langste Tone naar Source 1.

* De Waves worden altijd vanaf het adres 0 gemixed. U moet de Waves dus eerst inkorten (d.m.v. Truncate) om ervoor te zorgen dat de Start Points overeenkomen.

Destination (bestemming van de nieuwe Tone)

[1]-[32]

De gemixte versie van Source 1 en Source 2 wordt naar de Destination Tone gekopieerd. Hierdoor worden de Tone parameters van de Destination Tone geïnitieerd.

* De locatie van de Destination Tone mag niet dezelfde zijn als die van Source 1 of Source 2. De "Can't execute" prompt zal u erop wijzen dat dat onmogelijk is.

Source1 Level

Source2 Level

[0]-[127]

Hier bepaalt u het volume van de twee Tones. De waarde 127 betekent dat het volume van het sample niet gewijzigd wordt.

* Als het volume van de Tones te hoog ligt, dan klinkt de Destination Tone vervormd.

[F5] Graphic

Weergave van de golfvorm van de gekozen Tone.

Als u een Sub-Tone selecteert, ziet u hier de Wave data van de Orig. Tone in kwestie.

* Plaats de cursor op de Source 1 optie om de golfvorm van de Source 1 Tone te zien.

* Plaats de cursor op de Source 2 optie om de golfvorm van de Source 2 Tone te zien.

* Plaats de cursor op de Destination optie om de golfvorm van de Destination Tone te zien.

» BEVELEN: [F1] Type

[F2] P()

[F3] Z.T.()

[F4] Z.L.()

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op het [57. Truncate] scherm. Zie p. 186.

| | | | | |
|-------------|----------|------|--------|---------|
| 59. Combine | | | | STOP |
| Source1 | [1] | MP-1 | A0.8 | |
| Source2 | [1] | MP-1 | A0.8 | |
| Destination | [1] | MP-1 | A0.8 | |
| S1 Start | 20 | End | 24326 | |
| S2 Start | 20 | End | 24326 | |
| Search Mode | +1 | | | |
| Combin-A | Combin-B | Time | Delete | Graphic |

Deze functie combineert twee Waves met elkaar en maakt een nieuwe Orig. Tone aan.

» BEVELEN: [F1] Cmbin-A

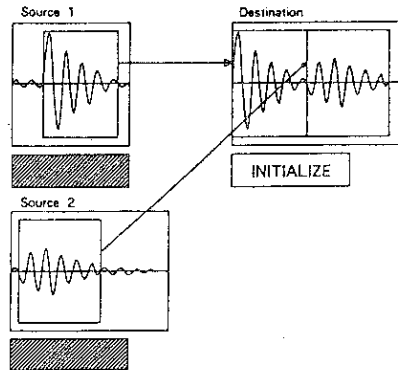
Uitvoeren van het Combine bevel en overbrengen van de nieuwe Wave data naar Wave bank A.

[F1] Cmbin-B

Uitvoeren van het Combine bevel en overbrengen van de nieuwe Wave data naar Wave bank B.

[F3] Time

Druk op deze toets om de resterende geheugencapaciteit van de Wave Banks te weten te komen.



OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

Source 1 (eerste Tone)

Source 2 (tweede Tone)

[1]-[32] (Sub-Tones kunnen niet gemixed worden). Kies de twee Tones die gekombineerd moeten worden.

Destination (bestemming van de nieuwe Tone)

De gekombineerde versie van Source 1 en Source 2 worden naar de Destination Tone gekopieerd. Hierdoor worden de Tone parameters van de Destination Tone geïntialiseerd.

S1 Start (begin van het gewenste gedeelte van Source 1)
(Tone parameter)

End (einde van het gewenste gedeelte van Source 1)

S2 Start (begin van het gewenste gedeelte van Source 2)
(Tone parameter)

End Einde van het gewenste gedeelte van Source 2.

[Adres] Het adres stelt u in met behulp van Start en End point. U kunt naar de wijziging luisteren, terwijl u deze punten aan het instellen bent.

* Het adres van het Start en End Point is hetzelfde als hetgene dat u met de Loop parameters instelt ([42. Loop]). Wanneer u het adres hier wijzigt, dan is dat ook voor de Loop parameters het geval.

» BEVELEN: [F4] Delete

- [F1] 1tone
- [F2] Bank-A
- [F3] Bank B
- [F4] ROM All

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [56. Copy*Move] pagina.

Search Mode

Bepalen van de kleinste eenheid waarmee u het adres met behulp van de draaischijf kunt wijzigen.

- [±1] Het adres wordt in kleine stappen veranderd.
- [±114] Het adres wordt in stappen van 114 punten gewijzigd.
- [Peak] De W-30 gaat op zoek naar de pieken van een Wave (punten waar de golfvorm stijgt of daalt).

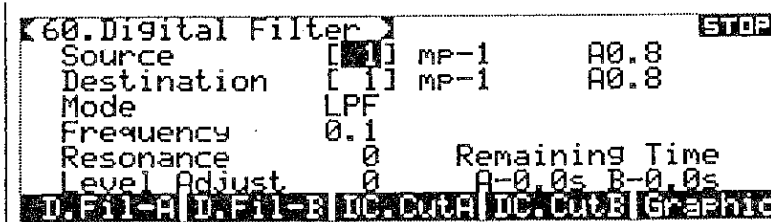
[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm. Wanneer u een Sub-Tone kiest, dan wordt de golfvorm van de Orig.Tone die u voor de Sub-Tone geselecteerd hebt, weergegeven.

- * Plaats de cursor op de Source 1 optie om de golfvorm van de Source 1 Tone te zien.
- * Plaats de cursor op de Source 2 optie om de golfvorm van de Source 2 Tone te zien.
- * Plaats de cursor op de Destination optie om de golfvorm van de Destination Tone te zien.

- » BEVELEN: [F1] Type ()
- [F2] P()
- [F3] Z.T.()
- [F4] Z.L.()

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [57. Truncate] pagina.



Deze functie haalt de Wave data door een digitale filter ten einde er een nieuwe Orig. Tone van te maken. Er zijn twee filters: -12dB/octave lowpass en highpass filter waar u afsnijfrequentie en de Resonance waarde van kunt instellen. Wanneer u dezelfde Wave twee keer filtert verkrijgt u een -24dB/octave en -36dB/octave filtereffect. De data worden volledig digitaal gefilterd, en de klankwaliteit blijft dus behouden. Wanneer de Wave gelijkspannings-storingen bevat, dan kunt u die hier filteren en een nieuwe Orig. Tone samenstellen.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

Source (eerste Tone)

[1]-[32]

(Sub-Tones kunnen niet demixed worden). Kies de Tone die gefilterd moet worden.

Destination (bestemming van de nieuwe Tone)

De gefilterde versie van Source wordt samen met de Tone parameters naar de Destination Tone gekopieerd. Hierdoor worden de Tone parameters van de Destination Tone geïntialiseerd.

* U kunt de gefilterde Tone niet naar de geheugenlocatie van de Source Tone kopiëren. Probeert u dat toch, dan zal de "Can't execute" prompt weergegeven worden.

Mode (kiezen van een filter mode)

[LPF] (lowpass filter) Filtert alleen de hoge frekwenties.

[HPF] (highpass filter) Filtert alleen de lage frekwenties.

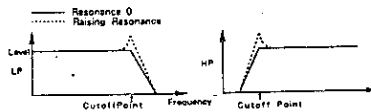
Frequency (afsnijfrequentie)

[0.1]-[10.0] Hier bepaalt u de frekwentie vanaf waar de filter actief is (0,1kHz-10,0 kHz).

Resonance

[0]-[127]

Hoe groter de waarde hoe duidelijker de harmonischen te horen zijn die rond het frequency punt liggen.



Level Adjust

[0]-[127]

Wanneer deze waarde gelijk is aan 127, dan worden de Wave data in hun originele vorm naar de de filter gestuurd. Indien de klank vervormt (b.v. omdat u een hoge Resonance waarde ingesteld hebt), dan kunt u hier het volume regelen.

* De filter wordt door de computer gestuurd. Dit betekent dat u de klank tijdens het filteren niet hoort.

* Als u de waarde 127 instelt, dan kan het gebeuren dat de klank vervormt. Verminder in dat geval het volume.

[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm. Wanneer u een Sub-Tone kiest, dan wordt de golfvorm van de Orig.Tone die u voor de Sub-Tone geselecteerd hebt, weergegeven.

* Plaats de cursor op de Source optie om de golfvorm van de Source Tone te zien.

* Plaats de cursor op de Destination optie om de golfvorm van de Destination optie te zien.

- » BEVELEN: [F1] Type ()
- [F2] P()
- [F3] Z.T.()
- [F4] Z.L.()

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [57. Truncate] pagina.

```

< 61. Wave Loop ] STOP
[ 1 ] MP-1 A0.8
Loop Mode Alter Search Mode ±1
Loop Tune 0 Loop Edit Point
Start Point 20
Loop Point 13882
End Point 24326 (Length 10444)
Smooth [Auto] --- --- Graphic

```

De Loop functie zorgt ervoor dat u lang aangehouden noten kunt spelen. Gesampelde klanken hebben echter meestal een ingewikkelde golfvorm en het is niet eenvoudig om een geschikte lus te vinden. Hiervoor dient de Smooth functie waarmee u de vorm tussen het Loop en het End Point kunt veranderen om ze op een natuurlijke manier met elkaar te verbinden.

- » BEVEL: [F1] Smooth

Uitvoeren van het Smooth bevel.

* De Smooth functie wordt door de computer verzorgd, hetgeen betekent dat u de klank niet hoort terwijl de computer aan het werk is.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

De Wave data worden rechtstreeks gewijzigd. Sla de originele Wave dus eerst op als u ze wenst te behouden.

[Tone-nummer] (Tone die bewerkt moet worden)

[1]-[32] Selekteer de Tone die u wenst te editen.

Loop Mode

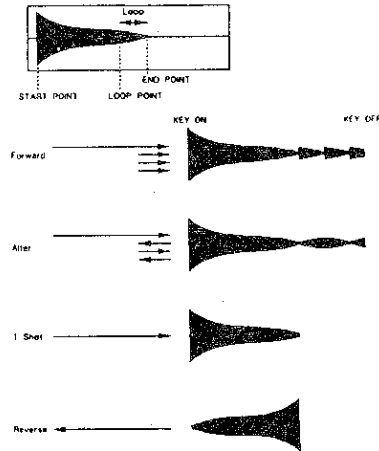
(Tone parameter)

[Forward] De lus gaat van het Start naar het End Point om weer bij het Start Point te beginnen.

[Alter] De lus gaat afwisselend van het Start naar het End Point en van het End Point naar het Start Point.

[1shot] De Wave wordt slechts een keer weergegeven.

[Reverse] De weergave begint bij het End Point en eindigt met het Start Point.



» BEVELEN: [F2] Auto

Hiermee selekteert u de Auto mode, waar de computer van de W-30 zelf naar de meest geschikte punten zoekt. De Auto functie zal tussen het ingestelde Loop en End Point een geslaagde lus zoeken.

[F1] L->E

Begint de Auto functie bij het Loop Point en gaat naar het End Point.

[F2] L<-E

In deze mode begint de Auto functie bij het End Point en gaat naar het Loop Point.

LET WEL: Kies twee ver uitelkaar liggende punten (Loop en End) omdat de Auto functie anders geen geschikte lus vindt.

- * Auto Loop werkt alleen in de [Forward] mode. Wanneer u de Auto Loop Functie gebruikt, zal automatisch de [Forwrd] mode geselecteerd worden.

Loop Tune

(Tone parameter)

[-64]-[0]-[63]

Het gebeurt soms dat de toonhoogte van een perfecte loop niet helemaal klopt. Met deze parameter kunt u de Loop stemmen.

Start point (Tone parameter)

Loop Point (Tone parameter)

End Point (Tone parameter)

[Adres] Het gedeelte dat tussen het Loop en het End Point ligt, wordt zodanig bewerkt dat u een geslaagde lus kunt maken.

LET WEL: Wanneer u eerst het Auto Loop en daarna pas het Smooth bevel uitvoert, dan zal de lus natuurlijker klinken.

- * Het adres van deze punten is hetzelfde als dat van de parameters op de [42. Loop] pagina. Wanneer u het dus hier verandert, dan geldt dat ook voor de [42. Loop] parameters.
- * In de volgende gevallen kunt u de Smooth functie niet gebruiken:
 - o de lus is korter dan 228 adrespunten.
 - o de afstand tussen het Start en het Loop Point is korter dan 124 adrespunten.
 - o de Wave is langer dan 4,0 seconden.

Search Mode

Bepalen van de kleinste eenheid waarmee u het adres met behulp van de draaischijf kunt wijzigen.

[±1] Het adres wordt in kleine stappen veranderd.

[±114] Het adres wordt in stappen van 114 punten gewijzigd.

[Peak] De W-30 gaat op zoek naar de pieken van een Wave (punten waar de golfvorm stijgt of daalt).

Loop Edit

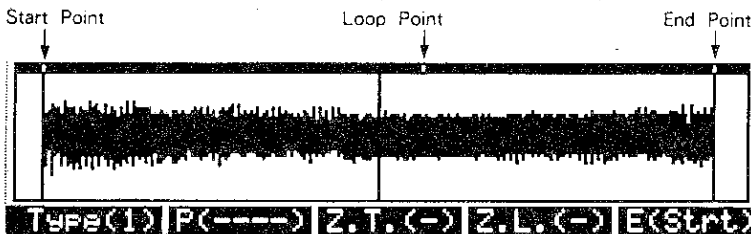
Kiezen van de manier waarop de Loop ingesteld wordt.

[Point] Editen van het Loop Point. U kunt de waarden voor het Loop en End Point afzonderlijk instellen.

[Length] Wijzigen van de lengte. Door het End Point te verschuiven, verplaatst u ook het Loop Point. Dit is handig voor het de keuze van het gedeelte dat "geloopt" moet worden. (Wanneer u het Loop Point verplaatst, wijzigt u de lengte zonder het End Point te verschuiven.)

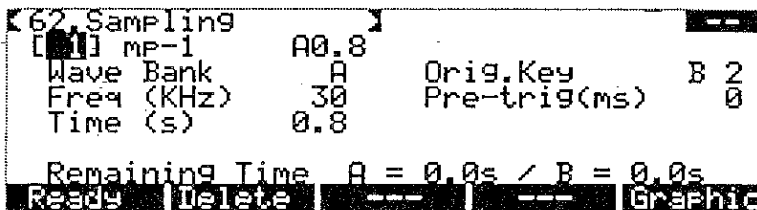
[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm van de geselecteerde Tone. Wanneer u een Sub-Tone selekteert, dan zal de golfvorm van de Orig. Tone weergegeven worden.



- » BEVELEN: [F1] Type ()
- [F2] P()
- [F3] Z.T. ()
- [F4] Z.L. ()

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [42. Loop] display-pagina. Zie p. 162.



Deze functie dient voor het samplen van de klanken. Deze samples worden omgezet in Wave data.

OPMERKING: Als u het Out Level voor de Patch die u op de [36. Patch Parameter] pagina geselecteerd hebt, op 0 zet, dan geldt

dat ook voor de Tones. U hoort dus helemaal niets.

[Tone-nummer en -naam] (nummer van de Tone waar de Wave opgeslagen wordt.

[1]-[32] Selekteer de Tone waar de nieuwe data opgeslagen moeten worden. Kies een van de Tones (1-32).

U kunt de nieuwe Tone benoemen (8 tekens).

[F5] Graphic

Grafische weergave van de golfvorm van de geselecteerde Tone. Wanneer u een Sub-Tone selekteert, dan zal de golfvorm van de Orig. Tone weergegeven worden.

» BEVELEN: [F1] Type ()
 [F2] Type
 [F3] P ()
 [F3] Z.T.
 [F4] Z.L. ()

Deze toetsen hebben dezelfde functie als op de [57. Truncate] display-pagina. Zie p. 185.

Druk op [EXIT] om naar de vorige pagina terug te gaan.

Wave bank

[A], [B] Selekteer een van de twee Wave banks (A of B).

Freq (kHz) (sampling frekwentie)

Hiermee selekteert u de sampling frekwentie.

[30] Sampling frekwentie van 30kHz.

[15] Sampling frekwentie van 15kHz.

Time (s) (duur)

Hier stelt u de lengte van de nieuwe Wave in (in stappen van 0,4 sekonden). U kunt zonder meer de grootste Time waarde selekteren. In de 15kHz mode is de Time waarde dubbel zo lang ("x2"). Wanneer de Time waarde gelijk is aan 0,0, dan is er geen plaats meer voor nieuwe Waves.

Kies altijd een Time waarde die groter is dan de duur van de klank die u gaat samplen om er zeker van te zijn dat alles opgenomen wordt. Met [57. Truncate] kunt u de Wave achteraf inkorten.

» BEVELEN: [F2] Delete

Als er niet meer genoeg geheugenruimte aanwezig is, wist u de onnodige Tones.

[F1] 1tone

Hiermee wist u de Tone met het nummer dat tussen {} staat.

[F2] Bank-A

Wissen van alle Tones van bank A.

[F3] Bank-B

Wissen van alle Tones van Wave bank B.

[F4] ROM All

Tijdelijk wissen van de Tones [33]-[96]. Ze zullen dus niet weergegeven worden.

Orig key (toonhoogte van het sample)
(Tone parameter)

[C0]-[C8] De Orig. Key slaat op de toets die u moet indrukken om de Wave op de oorspronkelijke toonhoogte weer te geven. Houd tijdens het samplen rekening met de originele klank en kies een toets die overeenkomt met de gesampelde klank. De middelste do is C4. Halve noten worden met behulp van "#" aangeduid.

* Voor de weergave ligt de hoogste noot 2 oktaven boven de Orig. Key waarde.

Pre-Trig (ms) (Pre-Trigger)

De Pre-Trigger functie zorgt ervoor dat de klanken reeds gesampeld worden als hun volume nog onder de drempelwaarde (Threshold) ligt. (Wanneer de Threshold waarde gelijk is aan 0, dan begint de Sample functie meteen.) Pre-Trigger voorkomt dat het begin (de attack) van een klank wegvalt.

[0ms] De Sample functie begint zodra het volume van de klank boven de Threshold waarde ligt.

[10ms] De Sample functie gebint 0,01 seconden vroeger.

[50ms] De Sampling functie begint 0,05 seconden vroeger.

[100ms] De Sampling functie begint 0,1 seconde alvorens het volume boven de Threshold waarde ligt.

* Wanneer u de 15kHz mode geselecteerd hebt, dan zijn deze waarden dubbel zo lang ("x2").

[F1] Ready

Druk op deze toets om de sampling mode in te schakelen. Zodra de "Ready" prompt weergegeven wordt, kunt u ermee beginnen.

* Wanneer u een Orig. tone selecteert en daarna op deze toets drukt, wordt de Wave van die Tone gewist. Wees dus voorzichtig omdat u de Wave daardoor verliest.

Threshold (drempelwaarde)

[0]-[127]

Pas wanneer het signaal boven de drempelwaarde komt te liggen, wordt de klank gesampeld (tenzij u de Pre-Trig waarde anders ingesteld hebt). Wanneer de Threshold waarde gelijk is aan 0, wordt de klank meteen gesampeld.

[Kontrolleren van het ingangssignaal]

Stel het ingangssignaal zo hoog mogelijk, maar let er wel op dat het niet vervormt. De "over" prompt betekent dat het signaal vervormt. Draai in zo een geval aan de Gain knop en stel een lager volume in.

In de Sampling mode wordt het inkomende signaal via MULTI OUT 1 en de hoofdtelefoon-aansluiting weergegeven.

» BEVELEN: [F1] Auto (auto sampling)

De opname begint zodra het ingangssignaal boven de drempelwaarde ligt. Met de Pre-Trig functie voorkomt u dat de attack niet gesampeld wordt omdat het volume op dat moment nog te laag was.

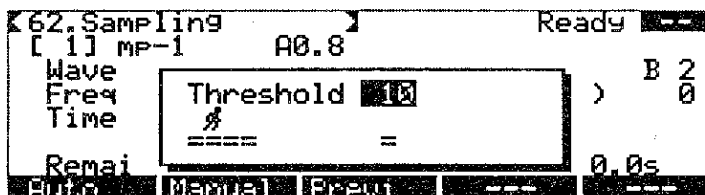
[F2] Manual (manual sampling)

De opname begint wanneer u op deze toets drukt. De Pre-Trig functie voorkomt dat de attack niet gesampeld wordt.

[F3] Previ

(previous sampling)

De Previ functie werkt andersom. Zodra u op deze toets drukt, wordt het signaal dat net voor het moment ligt als u op de toets drukt (volgens de ingestelde time waarde) gesampeld. Dit helpt u bij het zoeken naar de klank die u wilt samplen.



* Wanneer u met een mikrofoon werkt, begint de klank nogal snel rond te zingen. Verminder in dat geval het volume van de versterker of gebruik een hoofdtelefoon.

[Kontrolleren van de gesampelde Wave]

De gesampelde golfvorm wordt op het display weergegeven. Speel op het klavier om ze te horen.

(Om weer naar de parameter pagina terug te gaan drukt u op [EXIT]).

Hoofdstuk 6

Referentie

1. Overzicht over de data die naar de diskette weggeschreven worden

| | |
|--|------------------------------------|
| Patch | [1. Performance] |
| Level | [1. Performance] |
| KB Ch | [1. Performance] F3 Config1 |
| | [4. Recorder] F4 KB PRM |
| | [32. Part Set] F4 KB PRM |
| KB Oct | [1. Performance] F3 Config1 |
| | [4. Recorder] F4 KB PRM |
| | [32. Part Set] F4 KB PRM |
| KB INT | [1. Performance] F3 Config1 |
| | [4. Recorder] F4 KB PRM |
| | [32. Part Set] F4 KB PRM |
| KB EXT | [1. Performance] F3 Config1 |
| | [4. Recorder] F4 KB PRM |
| | [32. Part Set] F4 KB PRM |
| MIDI INT | [1. Performance] F3 Config1 |
| MIDI EXT | [1. Performance] F3 Config1 |
| TX Sync | [1. Performance] F3 Config1 |
| TX Sens | [1. Performance] F3 Config1 |
| Modulation Depth | [1. Performance] F4 Config2 |
| Pedal SW [DP-2] | [1. Performance] F4 Config2 |
| EXP Pedal [EV-5] | [1. Performance] F4 Config2 |
| Breath Controller | [1. Performance] F4 Config2 |
| Screen Numbers assigned to Function Keys | USER USER |

2. Song Data (Song)

◆ Song Parameter

| | < The default value > | < Screen > |
|---------------------|--------------------------|------------------------------------|
| Song Name | Space | [3. Song Parameter] |
| Metronome | REC Only | [3. Song Parameter] |
| Accent | Ch = 10 C # 2 37 Vel 127 | [3. Song Parameter] |
| Normal | Ch = 10 C # 2 37 Vel 64 | [3. Song Parameter] |
| Sync Clock | INT | [3. Song Parameter] |
| J = | Not initialized | [4. Recorder] |
| Recording Track | 1 | [4. Recorder] REC Recording |
| New M. Beat | 4/4 | [4. Recorder] REC Recording |
| REC SW PAf | Off | [4. Recorder] F2 REC SW |
| C.Chg _ | On | [4. Recorder] F2 REC SW |
| P.Chg | On | [4. Recorder] F2 REC SW |
| CAf | Off | [4. Recorder] F2 REC SW |
| Bend | On | [4. Recorder] F2 REC SW |
| Excl (EX & TU) | On | [4. Recorder] F2 REC SW |
| 0 (REC Start Point) | M = 1 | [4. Recorder] F5 Loate |
| 9 (REC End Point) | M = 1 | [4. Recorder] F5 Loate |
| 1 - 8 (User Point) | M = - - - - | [4. Recorder] F5 Loate |
| V ** (Voice Mode) | Not initialized | [32. Part Set] |
| Ch | Not initialized | [32. Part Set] |
| Patch | Not initialized | [32. Part Set] |
| Level | Not initialized | [32. Part Set] |
| Output Mode | Not initialized | [32. Part Set] |

| | | |
|-------------------------|-------|---------------------------------|
| ◆ Track Parameter | | |
| Track Name | Space | [4. Recorder] F3 TRK PRM |
| Play/Mute (Track Mode) | Play | [4. Recorder] F3 TRK PRM |
| I = (MIDI Switch) | On | [4. Recorder] F3 TRK PRM |
| E = (MIDI Switch) | On | [4. Recorder] F3 TRK PRM |

◆ Event Data Deleted

3. Sound Data (Sound)

| | | |
|------------------------|--------|----------------------------------|
| ◆ FUNC Parameter | | |
| V** (Voice Mode) | VAL | [32. Part Set] |
| Ch | 1 - 8 | [32. Part Set] |
| Patch | P1 - 8 | [33. MIDI RX Set] |
| Level | 127 | [32. Part Set] |
| Output Mode | Multi | [32. Part Set] |
| Master Tune | 0 | [32. Part Set] F3 M. Tune |

| | | |
|------------------------|--------|----------------------|
| ◆ MIDI Parameter | | |
| P.Chg | On | [33. MIDI RX Set] |
| Bend | On | [33. MIDI RX Set] |
| B. Rng | Off | [33. MIDI RX Set] |
| Mod | On | [33. MIDI RX Set] |
| Hold | On | [33. MIDI RX Set] |
| CAf | Off | [33. MIDI RX Set] |
| Vol | Off | [33. MIDI RX Set] |
| PROG # | 1 - 16 | [34. MIDI Program #] |

| | | |
|-------------------------|-------|-----------------------|
| ◆ Patch Parameter | | |
| Patch Name | Space | [36. Patch Parameter] |
| Key Mode | Norm | [36. Patch Parameter] |
| Key Assign | ROT | [36. Patch Parameter] |
| Uni-Detune | 0 | [36. Patch Parameter] |
| V-SW Thresh | 64 | [36. Patch Parameter] |
| V-Mix Ratio | 0 | [36. Patch Parameter] |
| Out Level | 127 | [36. Patch Parameter] |
| Bend Range | 2 | [36. Patch Parameter] |
| AT Assgin | MOD | [36. Patch Parameter] |
| AT Sense | 0 | [36. Patch Parameter] |
| Oct. Shift | 0 | [36. Patch Parameter] |
| Out Assign | Out 1 | [36. Patch Parameter] |
| 1st Tone | Off | [37. Patch Split] |
| 2nd Tone | Off | [37. Patch Split] |

| | | |
|------------------------|---------------------------------------|----------------------|
| ◆ Tone Parameter | | |
| Tone name | Space | [41. Tone Parameter] |
| Orig. Tone | Not initialized (When deleted: --) | [41. Tone Parameter] |
| Orig. Key | C5 | [41. Tone Parameter] |

| | | |
|---------------------------|---------------------------|----------------------|
| P. Follow | On | [41. Tone Parameter] |
| P. Shift | 0 | [41. Tone Parameter] |
| Fine Tune | 0 | [41. Tone Parameter] |
| P.LFO Depth | 0 | [41. Tone Parameter] |
| P.Bender | On | [41. Tone Parameter] |
| After Touch | On | [41. Tone Parameter] |
| Out Assign | Out1 | [41. Tone Parameter] |
| Out Level | 127 | [41. Tone Parameter] |
| Loop Mode | 1Shot | [42. Loop] |
| | | [61. Wave Loop] |
| Loop Tune | 0 | [42. Loop] |
| | | [61. Wave Loop] |
| [T1] - [T32] Start Point | 0 | [42. Loop] |
| | | [61. Wave Loop] |
| [T1] - [T32] Loop Point | 0 | [42. Loop] |
| | | [61. Wave Loop] |
| [T1] - [T32] End Point | Last Address | [42. Loop] |
| | | [61. Wave Loop] |
| [T33] - [T96] Start Point | 0 | [42. Loop] |
| [T33] - [T96] Loop Point | 0 | [42. Loop] |
| [T33] - [T96] End Point | 262143 (When deleted : 0) | [42. Loop] |
| LFO Rate | 88 | [43. LFO] |
| LFO Sync | On | [43. LFO] |
| LFO Mode | Sin | [43. LFO] |
| LFO Delay | 0 | [43. LFO] |
| LFO Offset | 0 | [43. LFO] |
| LFO Polarity | + | [43. LFO] |
| TVF Switch | Off | [44. TVF Page 1] |
| TVF Cut-off | 127 | [44. TVF Page 1] |
| TVF Resonance | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF Key Follow | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF LFO Depth | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF L. Curve | 2 | [44. TVF Page 1] |
| TVF EG Depth | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF EG Pol. | + | [44. TVF Page 1] |
| TVF Key-Rate | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF Vel-Rate | 0 | [44. TVF Page 1] |
| TVF EG Rate 1 - 8 | 127 | [45. TVF Page 2] |
| TVF EG Level 1 - 2 | 127 | [45. TVF Page 2] |
| TVF EG Level 3 - 8 | 0 | [45. TVF Page 2] |
| TVF EG Sus | 2 | [45. TVF Page 2] |
| TVF EG End | 3 | [45. TVF Page 2] |
| TVF Zoom | 3 | [45. TVF Page 2] |
| TVA LFO Depth | 0 | [46. TVA Page 1] |
| TVA L. Curve | 2 | [46. TVA Page 1] |
| TVA Key-Rate | 0 | [46. TVA Page 1] |
| TVA Vel-Rate | 0 | [46. TVA Page 1] |
| TVA EG Rate 1 - 8 | 127 | [47. TVA Page 2] |
| TVA EG Level 1 - 2 | 127 | [47. TVA Page 2] |
| TVA EG Level 3 - 8 | 0 | [47. TVA Page 2] |
| TVA EG Sus | 2 | [47. TVA Page 2] |
| TVA EG End | 3 | [47. TVA Page 2] |
| TVA Zoom | 3 | [47. TVA Page 2] |

2. Fout- en andere meldingen

Disk protected

Deze prompt betekent dat u het nokje van de diskette in de schrijfstand (WRITE) moet plaatsen.

Disk Error

Er klopt iets niet met de data op de diskette (b.v. als de data beschadigd zijn).

Insert Disk

U bent vergeten de diskette in de drive te schuiven.

No Song Data

De song die u wilt laden bevat geen data. Deze prompt wordt ook weergegeven als u een song wilt editen die geen data bevat.

Disk Full

Op de diskette is er geen plaats meer voor de data die u wilt opslaan.

Overwrite OK?

De song die u wilt opslaan heeft dezelfde naam als een song op de diskette. Wanneer u deze laatste niet wenst te wissen, dan moet u een andere naam voor de nieuwe song kiezen.

* Met een Super-MRC diskette is het onmogelijk een song met dezelfde naam op te slaan.

Out of Memory

Het interne geheugen zit nokvol. Deze prompt wordt tijdens het laden, tijdens de opname en het editen weergegeven. Hij zal eveneens weergegeven worden tijdens het laden van Patches om aan te geven dat het geheugen vol is.

Not MRC Disk

De diskette die u gebruikt, is niet voor de MRC-500, MRC-300 of Super-MRC geformatteerd. Wordt in de [25. Load MRC Song] mode weergegeven.

Not S-MRC Disk

De diskette die u gebruikt, is niet voor de Super-MRC geformatteerd. Wordt in de [27. Save S-MRC Disk] mode weergegeven.

Not S-Song Disk

De diskette die u gebruikt, is niet voor SYS-553, SYS-333 of SYS-503 geformatteerd. Wordt in de [26. Load S Song] mode weergegeven.

Not S-50 Disk

De diskette die u gebruikt, is niet voor S-50 geformatteerd. Wordt in de [54. Load/Save S-50] mode weergegeven. U kunt of Ver1.0 of Ver2.0 data laden. Voor de opslag zijn dat alleen Ver2,0 data.

Not Song Disk

Deze diskette kan niet voor de opslag van songs gebruikt worden. (Gebruik een Song of Song&Sound diskette.) Wordt tijdens het

laden/de opslag van Song data weergegeven.

Not Sound Disk

Deze diskette kan niet voor de opslag/het laden van klankdata gebruikt worden. (Gebruik een Song&Sound of S-550, S-330 diskette.) Wordt tijdens het laden/de opslag van Sound data weergegeven.

Not System Disk

Deze diskette bevat geen System data. Wordt tijdens een poging tot laden van de System data weergegeven.

Level Over

Door de klank(en) te filteren of te mixen zou(den) hij (ze) vervormd kunnen worden omdat het volume te hoog is.

Data Size Over

Er zijn teveel exclusive data aanwezig. Het maximum is 500 bytes.

Data Error

Het formaat laat het niet toe de Checksm van de exclusive data te berekenen. Wordt weergegeven als het identificatienummer niet dat van Roland is of als de data-omvang te groot is voor het formaat. Zie ook p. 192, "Roland Exclusive Messages" in de engelstalige handleiding.

Point Error

Wordt tijdens de opname in de Loop mode weergegeven als de Locate punten (REC Start en REC End) in dezelfde maat liggen. De afstand tussen deze punten moet tenminste een maat zijn.

Can't execute

Betekent dat een parameter-instelling niet klopt, b.v. als er geen plaats meer is voor het verwerken van Wave data of als u de Destination Tone naar de Source locatie wilt kopiëren. Tenslotte wordt deze prompt nog weergegeven als u een ander type diskette probeert te kopiëren dan het voor [FD Copy] ingestelde.

Insert System Disk and press 'F1: Load

U hebt een display-pagina geselecteerd waar u data van een diskette moet laden. Schuif de diskette in de drive en laad de benodigde System data. Deze prompt wordt niet weergegeven als u de System disk in de drive laat.

Insert New Disk

Verschijnt op de [28. FC Copy] pagina. Betekent dat u de diskette in de drive moet schuiven waar u de data naartoe wilt kopiëren.

Over Work

Wordt weergegeven als de sequencer de data niet normaal kan verwerken.

MIDI Overflow

Er komen meer MIDI-commando's via MIDI IN binnen dan de W-30 kan verwerken.

Active Sense Error

Via het Active Sense bevel is de W-30 te weten gekomen dat u een MIDI-aansluiting verbroken hebt.

3. Verhelpen van storingen

[Geen klank]

- o Ga na of de kabels en aansluitingen in orde zijn.
- o Misschien is het volume van de versterker, het mengpaneel of het externe MIDI-apparaat te laag.
 - o Misschien is het volume van de W-30 te zacht.
 - = Draai aan de Volume knop (p. 4)
 - = Controleer de Level instelling voor de Parts (p. 150)
 - = Controleer de Level waarde voor de Patches (p. 155)
 - = Controleer het Out Level van de Tones (p. 161)
 - = Controleer het volume voor de Patch die u naar het klavier geassigneerd hebt (p. 111).
 - = Misschien is de waarde voor het EV-5 (Control Change nummer 7) pedaal te groot. Als het pedaal namelijk in de nulstand staat, is het volume gelijk aan 0). (Zie. pp. 99 en 113).
 - = Controleer het Out Level voor de Patch die u naar de Patch Edit pagina geassigneerd hebt (p. 155).
Zowel voor de Patch Edit als de Tone Edit pagina is het weergavevolume gelijk aan de waarde die u voor de Patch op de Patch Edit pagina geselecteerd hebt.
- o Weet u zeker dat u het juiste MIDI-kanaal gekozen hebt?
 - = MIDI-kanaal voor de Parts (p. 150)
 - = Kanaal voor ieder spoor (p. 149).
 - = Kanaal voor het klavier (p. 112)
- o Misschien staan de MIDI Switches op "Off".
 - = Elk spoor heeft een MIDI Transmit schakelaar (p. 118)
 - = Controleer de MIDI-schakelaar voor het klavier (p. 112)
 - = Controleer de MIDI IN schakelaar: MIDI (INT/EXT) (p. 112).
- o Weet u zeker dat de aansluitingen van de uitgangen kloppen?
- o Controleer de Out Mode van de Part en de Out Assign waarden van de Patch (p. 50).
- o Misschien staat een spoor op "Mute". Is dat het geval, dan zendt het geen data (p. 119).
- o Misschien staat de Assign functie van de Tone Split parameter op "Off" (p. 158).
- o Een sample zal alleen tot twee oktaven boven de Orig. Key weergegeven worden (p. 160).

[Rare Toonhoogte]

- o Controleer of de Master Tune waarde klopt (p. 150).
- o Zijn alle externe MIDI-apparaten juist gestemd (p. 111)?
- o Controleer of de Oct. Shift functie van het klavier klopt (p. 111).

- o Kloppen de Oct. Shift waarden van de Patches (i.v.m. het klavier) en de Unison Detune waarde (p. 151)?
- o Is de Orig. Key instelling (p. 160) voor de gekozen klank verantwoord?
- o Controleer de instelling van de Pitch Follow, Pitch Shift en Fine Tune waarden (pp. 160, 161).

[Afterouch werkt niet]

- o Misschien staat de Aftertouch Receive schakelaar van een Part op "Off" (p. 161).
- o Staat de AT Sense functie van een van de Patches op 0 (p. 156)?
- o Staat de Aftertouch schakelaar van een van de Tones op "Off"?

[Geen modulatie als u de modulatie en Pitch Bend hendel gebruikt]

- o Misschien staat de Bend schakelaar voor een van de Tones op "Off" (p. 161).
- o Misschien hebt u de Bend Range waarde voor de Patch op 0 gezet (p. 155).

[Rare aanslaggevoeligheid]

- o Controleer de instellingen voor de L.Curve, Envelope, Key Rate en Vel. Rate van de Tones (p. 172).
- o Weet u zeker dat de externe apparaten aanslaggevoelig zijn?

[Selectie van de verkeerde Patch]

- o Indien de Patch selectie met behulp van een programmakeuze-bevel gebeurt, controleer dan het volgende:
 - = Staat de MIDI-schakelaar op "Off" terwijl u op een programma-keuze-bevel van een extern apparaat wacht (p. 112)?
 - = Misschien staat de schakelaar voor het klavier op "Off" (p. 112).
 - = Staat de MIDI-schakelaar van de sporen op "Off" (p. 118)?
 - = Misschien staat de P.Chg schakelaar van de Part op "Off" (p. 151).
 - = Kloppen de assignaties van de programmakeuze-nummers naar de Patch nummers (p. 151)?
 - = Kloppen de MIDI-kanalen?

[Problemen tijdens de opname]

- o Is er een MIDI-schakelaar voor opname die op "Off" staat (p. 118)?
- o Staat de Sync Clock parameter op EXT? In dat geval wacht de sequencer op Clock, Start, Continue, Stop, Song position Pointer en Song Select bevelen die via MIDI IN ontvangen worden (zie de "MIDI Implementation").
- o Ga na of de parameters van de Recording mode op de juiste manier zijn ingesteld. Behalve in de Loop mode zullen de data telkens weer gewist worden.
- o Misschien zit u al aan 15.000 "stappen"?
- o Hebt u het REC Start en End Point voor de Auto Punch functie ingesteld? In de Loop mode moet de afstand tussen deze twee punten tenminste een maat zijn.

[U hoort de metronoom niet]

- o De Metronome functie mag niet op "Off" staan (p. 114).
- o Ga na of het MIDI kanaal van de metronoom klopt (p. 163). Als u een kanaal (1-16) gekozen hebt, dan wordt de Patch gestuurd die u naar de Part met het overeenkomstige kanaal geassigneerd hebt. Als u [E1]-[E16] selekteert, dan stuurt de metronoom een extern MIDI-apparaat.
- o Ga na of het nootnummer van de metronoom klopt. Vergeet niet dat een Tone alleen tot twee oktaven boven de Orig. Key weergegeven kan worden (p. 160).
- o De Velocity waarde van de metronoom mag niet op 0 staan (p. 114).

[De song wordt niet weergegeven]

- o Staat de Sync Clock functie op EXT? In dat geval wacht de sequencer op Clock, Start, Continue, Stop, Song position Pointer en Song Select bevelen die via MIDI IN ontvangen worden (zie de "MIDI Implementation").
- o Misschien bevindt zich de sequencer in de laatste maat van de song. Selekteer M=1 (p. 115).

[De Beat waarde blijft onveranderd]

- o De Beat waarde kan niet gewijzigd worden voor een eenmaal opgenomen maat. De instelling geldt enkel als de maat nog opgenomen moet worden (zie New M. beat op p. 116).

[Gesynchroniseerde opname/weergave klopt niet]

- o Als de W-30 tijdens de opname/weergave als slave gebruikt wordt
- = Controleer de Sync Clock instelling voor de Song parameter (moet op EXT staan). (p. 112) ("MIDI Implementation")
- = Ga na of de externe sequencer Clock bevelen zendt.

- Als de W-30 tijdens de opname als master gebruikt wordt.
- = Ga na of de Sync Clock parameter op INT staat (p. 112).
- = Ga na of de TX Sync functie op "On" staat (p. 112) (zie ook de MIDI implementatie)
- = De externe sequencer/drumcomputer moet de synchronisatie data kunnen ontvangen.

- o Ga na of de aansluitingen kloppen.

[De sampling functie werkt niet]

- o Wellicht is er te weinig geheugenruimte aanwezig (in de Wave banks A/B). Is dat het geval, dan wist u de onnodige Orig. Tones.
- o De Time waarde mag niet op 0,0 staan (p. 195).

[De Part instellingen zijn veranderd]

- o De FUNC data (voor de instellingen van de Parts) worden samen met de Song en Sound data opgeslagen. Als u ze afzonderlijk laadt, gelden de parameterwaarden die u het laatst hebt geladen. Let dus op de juiste volgorde tijdens het laden.

[Sommige klanken weerklinken niet]

- o De W-30 kan 16 noten tegelijk weergeven. Wanneer dat er meer zijn, dan vallen er een aantal weg.
- o Controleer de Key mode van de Patch die aangestuurd wordt. In de Mix, Fade en Uni mode worden er telkens twee stemmen naar een toets geassigneerd en het stemmenaantal wordt gehalveerd (8).
- o Controleer de instellingen voor de Voice mode (p. 158).
- o Worden de Tones van een Patch afzonderlijk uitversterkt? Is dat het geval, dan vallen sommige klanken weg (p. 51).
- o Bevatten de song data ook exclusive data? Die sturen de weergave van een song namelijk in de war.

[U kunt de Tones niet splitten]

- o Ga na of u de juiste mode geselecteerd hebt. In de Info-stand kunt u de Tones niet naar het klavier assigneren (p. 157).

[De Waves kunnen niet ge-edit worden]

- o Ga na of de instellingen voor de Source Tone en de Destination Tone kloppen. U moet twee verschillende geheugenlocaties selecteren.
- o Ga na of er genoeg geheugenruimte aanwezig is in de Wave bank (A/B) van de Destination Tone. Is dat niet het geval, dan wist u de overbodige Orig. Tones (p. 160).

SPECIFIKATIES

W-30: Music Workstation

Polyfonie: 16 stemmen.

+ Klankbron
DI Process

+ Klankgeheugen

Intern

RAM Wave data (kunnen ge-edit worden): 512K word
ROM Wave data (kunnen niet ge-edit worden): 512K word
RAM Wave Tones: 32/Tone parameters
ROM Wave Tones: 64/Tone parameters
Patches: 16/Patch parameters
FUNC parameters
MIDI-parameters

System Disk

ROM Wave Tones: 128/Tone parameters
ROM Wave Patches: 32/Patch parameters

Sound & Song Disk

Wave data: 512K word
RAM Wave Tones: 32/Tone parameters
ROM Wave Tones: 64/Tone parameters
Patches: 16/patch parameters
FUNC parameters
MIDI parameters

+ Song geheugen

Intern

Aantal songs: max. 20
Aantal stappen: max. ±15.000 stappen (voor 20 songs)

Song Disk

Aantal songs: max. 64
Aantal stappen: max. ±100.000 (voor 64 songs)

Sound & Song Disk

Aantal songs: max. 64
Aantal stappen: max. ±7000 (voor 64 songs)

Edit functies: voor de sporen, matenvervals

Resolutie: 96 clocks/kwartnoot

Externe synchronisatie: MIDI Sync Clock, Song Select, Start, Stop,
Continue en Song Position Pointer.

Lengte Song data: max. 9998 maten

Sporen

Phrase sporen (16 MIDI-kanalen/spoor): 16
Tempo spoor: 1

Maximum aantal tegelijk inbrengbare klanken
128 (voor alle sporen)

Maximium aantal klanken die weergegeven kunnen worden
128 (voor alle sporen)

+ Klavier
61 toetsen (met aftertouch)

+ Frontpaneel
Bend Modulation hendel
Volume knop
Performance toets
Sequencer toets
Sound toets
Start/Stop toets
REC toets
Tempo toets
Skip toets
Forward/Reverse toets
LCD display
User toets
Function toetsen ([F1]-[F5])
EXIT toets
Numerisch toetsenbord
Cursor draaischijf
Value draaischijf

+ Achterpaneel
Power schakelaar
Headphone aansluiting
Multi uitgangen x8
Ingang
Gain knop
MIDI aansluitingen (THRU, OUT, IN)
Pedal control aansluitingen (DP-2, EV-5)
SCSI connector (compatibel met de SCSI standaard)
Controleknoppen

+ Disk drive
3,5 duim Micro Floppy Disk Drive
Opslag type: Double Sided, Double Density, Double track

+ Afmetingen
1014 (B) x 301 (D) x 106 (H) mm

+ Gewicht
9,8 kg

Opgenomen vermogen
18 W

Toebehoren
Handleiding voor de FD
Mode Chart voor de FD
Sound Chart
MIDI Guide Book
System Disk voor FD

Data diskette x3

Aansluitkabel PJ-1 x1

Accessoires

DP-2 Pedal Switch

EV-5 Expression Pedal

KW-30 (W-30 Upgrade Kit)

MF2-DD 3,5" floppies

CD-5 CD-ROM Player

* Wijzigingen in ontwerp en specificaties met het oog op verbeteringen voorbehouden.