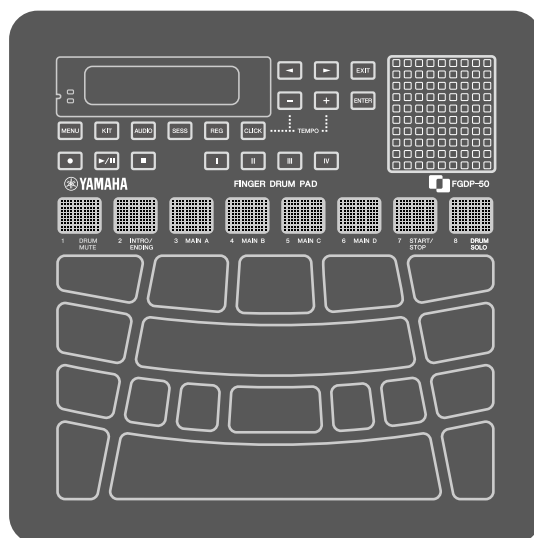


## Finger drum pad

# Gebruikershandleiding FGDP-50



- "⚠️ VOORZICHTIG"-berichten in deze handleiding bevatten informatie die wij u vragen te volgen om de mogelijkheid van lichamelijk letsel voor u of anderen te voorkomen.
- "LET OP"-berichten in deze handleiding bevatten informatie die wij u vragen te volgen om de mogelijkheid van een defect/schade aan het product, schade aan gegevens of schade aan andere eigendommen te voorkomen.
- "OPMERKING"-berichten in deze handleiding bevatten instructies en aanvullende informatie die nuttig kunnen zijn.
- Alle illustraties in deze gebruikershandleiding zijn bedoeld om de bediening uit te leggen.
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft® Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.
- macOS en App Store zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de Verenigde Staten en andere landen.
- IOS is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Cisco in de V.S. en andere landen en wordt onder licentie gebruikt.
- Android en Google Play zijn handelsmerken van Google LLC.
- De namen van bedrijven en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

# Inleiding

Met dit finger drum pad instrument kunt u gemakkelijk drum- en percussiegeluiden met uw vingers spelen. Het is speciaal ontworpen als een zeer draagbare 'mobiele drumkit' waar iedereen altijd en overal van kan genieten. Bovendien is dit instrument buitengewoon handig voor ervaren vingerdrumspelers, voor beginners die willen leren en beter willen worden in vingerdrummen, voor echte drummers die gemakkelijk willen spelen en voor componisten/producers die originele ritmes willen maken.

Geniet van dit product dat is geoptimaliseerd voor vingerdrummen.

## Over de handleidingen

De volgende twee handleidingen zijn beschikbaar voor het product.

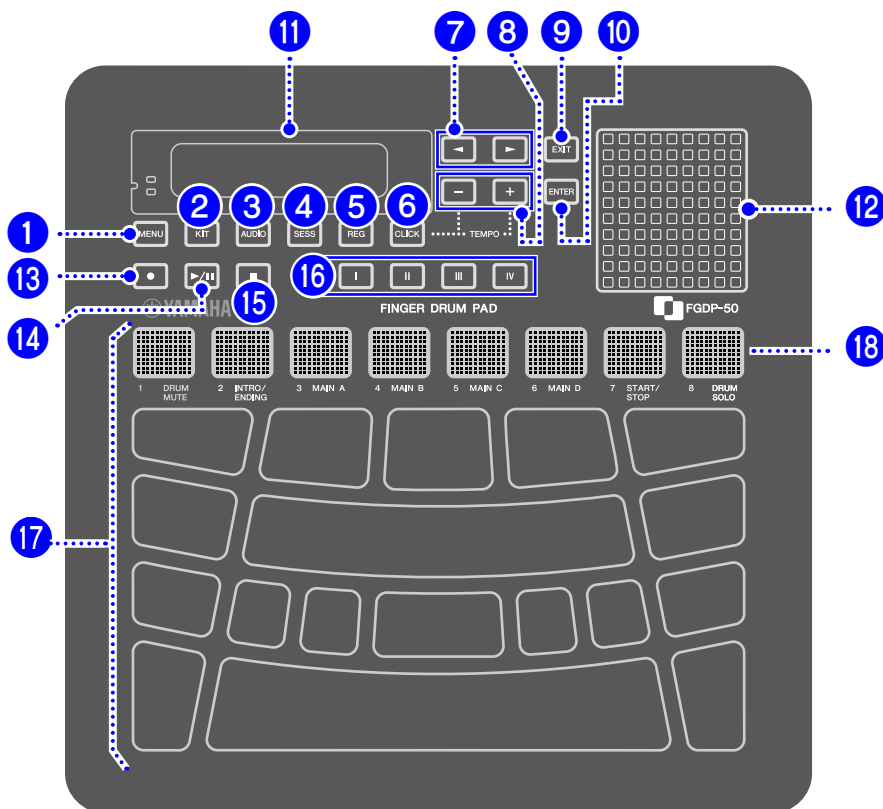
<b>Startgids</b> (Gedrukt boekje meegeleverd in de productverpakking)	Deze handleiding is gericht op het productoverzicht en de basishandelingen, zodat u het product meteen kunt gaan gebruiken. Voordat u dit product gaat gebruiken, dient u 'Voorzichtig' aan het begin van dit boekje te lezen, dat ook verkrijgbaar is via de Yamaha-website. Voer op de volgende site "FGDP" in het vak voor de modelnaam in en voer vervolgens de zoekopdracht uit. <b>Yamaha Downloads</b> <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
<b>Gebruikershandleiding</b> (Deze handleiding in HTML)	Deze handleiding biedt alle informatie over dit product, inclusief informatie die wordt behandeld in de Startgids.

## Meegeleverde accessoires

- Startgids ×1
- Online Member Product Registration (Online registratie van lid en product) ×1
- USB A - micro-USB B-kabel (1,5 m) ×1

# Regelaars




## Bovenkant




### Modusselectieknoppen (1, 2, 3, 4, 5)

Dit product heeft vijf modi. Met de toetsen 1 – 5 kunt u naar de overeenkomstige modus gaan. De knop die het laatst is ingedrukt, blijft verlicht en geeft de huidige modus aan.




1		<b>Menu-knop (met LED)</b> Met deze knop kunt u de Menumodus selecteren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
2		<b>Kit-knop (met LED)</b> Met deze knop kunt u de Kitmodus selecteren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.

3		<b>Audio-knop (met LED)</b> Met deze knop kunt u de Audiomodus selecteren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
4		<b>Session Creator-knop (met LED)</b> Met deze knop kunt u de Session Creator-modus selecteren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
5		<b>Registration Memory-bankknop (met LED)</b> Met deze knop kunt u de Registration Memory-bank-modus selecteren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.

## Click-knop (6)

6		<b>Click-knop (met LED)</b> Met deze knop kunt u het klikgeluid afspelen en stoppen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
---	---	---

## Bedieningsknoppen op het display (7, 8, 9)

7		<b>Itemselectieknoppen</b> Met deze knoppen kunt u de verschillende items selecteren die op het display verschijnen. Druk op deze knoppen om te schakelen tussen items op hetzelfde menuniveau. Druk op [ENTER] om één menuniveau omlaag te gaan en druk op [EXIT] om één menuniveau omhoog te gaan. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
8		<b>Min- en plus-knoppen</b> Met deze knoppen kunt u de waarde of instelling voor het momenteel geselecteerde item wijzigen.
9		<b>Exit-knop</b> Met deze knop kunt u terugkeren naar het vorige display op het LCD-scherm of één menuniveau omhoog gaan. Als het scherm zich op het hoogste menuniveau van de huidige modus bevindt, kunt u door op deze knop te drukken terugkeren naar het bovenste scherm. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.

10		<p><b>Enter-knop</b></p> <p>Met deze knop kunt u één menuniveau omlaag gaan ten opzichte van de huidige weergave op het LCD-scherm, of functies uitvoeren zoals laden of opslaan. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p>
----	---	---

## LCD-scherm (11) en ingebouwde luidspreker (12)

11	<p><b>LCD-scherm (LCD)</b></p> <p>Toont een tekstweergave van de huidige status van het product.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>11 a. Stand-by-/Aan-indicator, boven (rood)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit: Geeft aan dat de batterij leeg of volledig opgeladen is.</li> <li>• Aan: Geeft aan dat de batterij wordt opgeladen.</li> <li>• Knippert: Geeft een batterijfout aan.</li> </ul> <p><b>11 b. Stand-by-/Aan-indicator, onder (blauw):</b></p> <p>Normaal gesproken uitgeschakeld, maar knippert één keer per 30 seconden als de batterijduur onder de 20% daalt. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over hoe u de batterijduur kunt controleren.</p>
12	<p><b>Ingebouwde luidspreker</b></p> <p>Voert de geluiden uit die u afspeelt en de geluiden van apparaten die op dit product zijn aangesloten.</p>

## Audiobedieningsknoppen (13, 14, 15)

13		<p><b>Opnameknop (met LED)</b></p> <p>Met deze knop kunt u een audio-opname maken van de geluiden die op het product worden gespeeld. De opname wordt opgeslagen in de hoofdmap van een USB-flashstation dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.</p>
----	---	--

14		<p><b>Afspeel-/pauzeknop (met LED)</b></p> <p>Met deze knop kunt u het afspelen starten van een audiobestand in de hoofdmap van een USB-flashstation dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, of kunt u het audiobestand pauzeren op de huidige afspeelpositie.</p>
15		<p><b>Stopknop</b></p> <p>Hiermee kunt u het afspelen van een audiobestand stoppen.</p>

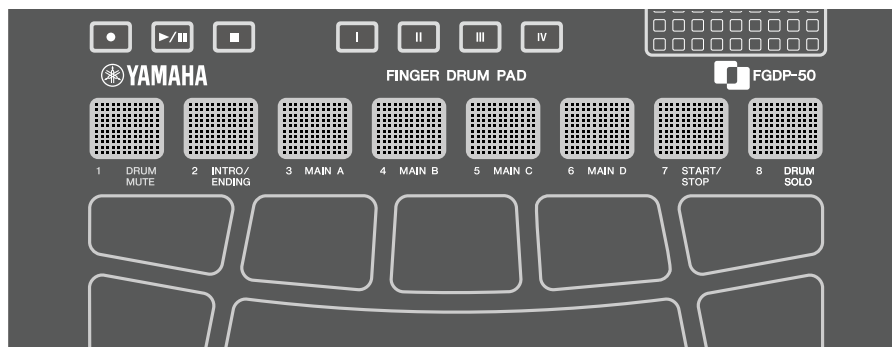
## Registratiegeheugenknoppen (16)

16		<p><b>Registratiegeheugenknoppen (met LED)</b></p> <p>Met deze knoppen kunt u verschillende instellingen vastleggen. Houd een van deze knoppen ingedrukt om de huidige instelling vast te leggen. Vastgelegde instellingen kunnen bijvoorbeeld met één enkele aanraking tijdens uw optreden worden opgeroepen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het vastleggen van instellingen.</p>
----	---	---

## Pads (17, 18)

17	<p><b>Pads</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Door op deze pads te slaan (MIDI-noot aan), kunt u de verschillende voices horen die aan deze pads zijn toegewezen. Door deze pads verder in te drukken of druk uit te oefenen op deze pads (MIDI-aftertouch), kunt u bevestigen dat de pads werken volgens de instellingen die voor elke pad zijn opgegeven in de huidige kit. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</li> <li>• Aan elk van de volgende pads wordt een getal toegewezen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</li> </ul>
----	--

## Vierkante RGB-pads (met LED)

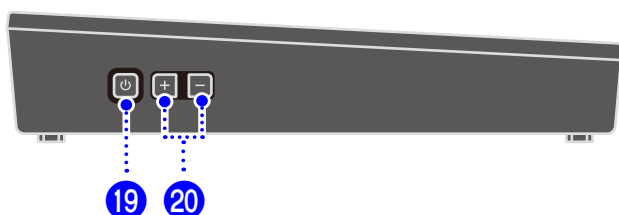


18

Normaal gesproken, net als bij de andere pads, drukt u op deze vierkante RGB-pads om de verschillende voices te horen die zijn toegewezen aan de momenteel geselecteerde kit. Als de [SESS]-knop aanstaat, functioneren ze als pads voor de Session Creator-modus. Zie [deze pagina](#) voor details.

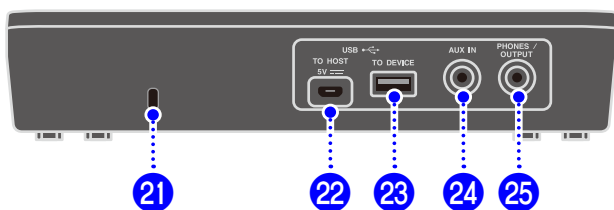
Bovendien gloeien deze Pads met mooie kleuren in reactie op uw spel. Zie [deze pagina](#) voor details.


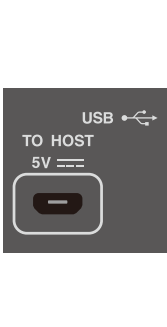

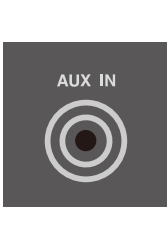

## Linkerkant



19		<b>Stand-by-/aan-knop</b> Houd ingedrukt om het product in en uit te schakelen. Wanneer de stroom is ingeschakeld, drukt u hier kort op om de batterijduur op het LCD-scherm weer te geven. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het in-/uitschakelen van het instrument. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het opladen van de batterij.
20		<b>Knoppen voor volume omhoog (+)/omlaag (-)</b> Met deze knoppen kunt u het volume aanpassen van het geluid dat uit de ingebouwde luidspreker komt of uit de hoofdtelefoon die op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting is aangesloten. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.

# Achterkant



21		<p><b>Beveiligingsslot</b></p> <p>Sluit hier een in de handel verkrijgbare beveiligingskabel aan om diefstal van dit product te voorkomen.</p>
22		<p><b>[USB TO HOST]-aansluiting</b></p> <p>Deze micro-USB B-aansluiting wordt gebruikt om de batterij op te laden met een USB-netadapter, om audiosignalen in te voeren/uit te voeren en om MIDI-berichten te verzenden/ontvangen van/naar een computer of smartapparaat. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het opladen van de batterij. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over andere functies.</p>
23		<p><b>[USB TO DEVICE]-aansluiting</b></p> <p>Deze aansluiting wordt gebruikt om audio op te nemen in de hoofdmap van een aangesloten USB-flashstation, of om opgenomen audiobestanden af te spelen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p> <p>Data die op dit product zijn gemaakt, kunnen worden opgeslagen als een bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation, en bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation kunnen als data in dit product worden geladen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p> <p>Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over andere functies.</p>
24		<p><b>[AUX IN]-aansluiting</b></p> <p>Dit is een stereo mini-aansluiting. Door uw apparaat, zoals een digitaal toetsenbord of een mobiele muziekspeler, op deze aansluiting aan te sluiten, kunt u het geluid ervan in dit product invoeren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p>
25		<p><b>[PHONES/OUTPUT]-aansluiting</b></p> <p>Dit is een stereo mini-aansluiting. Door een apparaat zoals een hoofdtelefoon of een live streaming-apparaat aan te sluiten, kunt u het geluid van dit product, inclusief uw padspel, en het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de [AUX IN]-aansluiting uitvoeren. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p>



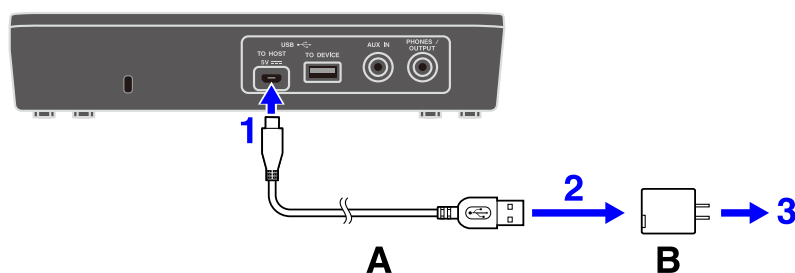
# Spanningsvoorziening

## Opladen

Dit product kan na het opladen van de batterij worden gebruikt door het aan te sluiten op een stopcontact of een mobiele USB-batterij zoals hieronder wordt beschreven. Zorg er met name voor dat u de batterij volledig oplaadt voordat u het product voor het eerst gebruikt na het uitpakken, totdat het Stand-by-/Aan-lampje (rood) uitgaat.

### Opladen met een USB-netadapter (in de handel verkrijgbaar)

Sluit de USB-netadapter aan in de volgorde van de nummers zoals weergegeven in de onderstaande afbeelding.

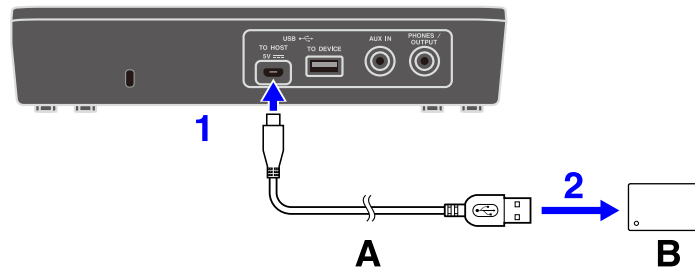


A.USB-kabel (meegeleverd in de verpakking)

B.USB-netadapter (in de handel verkrijgbaar)

### Opladen met een mobiele USB-accu (in de handel verkrijgbaar)

Sluit de mobiele USB-accu aan in de volgorde van de nummers zoals weergegeven in de onderstaande afbeelding.



- A.USB-kabel (meegeleverd in de verpakking)
- B.Mobiele USB-accu (in de handel verkrijgbaar)

## Opmerkingen over het opladen

- Dit product kan zelfs tijdens het opladen van de batterij worden gebruikt.
- Als het batterijvermogen onvoldoende of abnormaal is, knippert het Stand-by-/Aanlampje (rood).
- De geschatte tijd voor het volledig opladen van een bijna lege batterij is 1-3 uur, als het product is uitgeschakeld (afhankelijk van de gebruiksomgeving en het batterijgebruik).
- Om de batterij weer op te laden nadat deze volledig is opgeladen, moet u de USB-kabel loskoppelen en opnieuw aansluiten.

## Vereisten voor USB-netadapter / mobiele USB-accu

Uitgangsspanning: Gelijkstroom 5 V

Uitgangsstroom: 1,5 A of hoger met \*USB BC-specificatie compatibele producten

### **⚠ VOORZICHTIG**

Zorg dat u een USB-netadapter of mobiele USB-accu gebruikt met de hierboven aangegeven specificaties. Gebruik van andere adapters of batterijen kan beschadiging van het product of oververhitting veroorzaken. Volg de instructies die bij de aangesloten USB-netadapter of de mobiele USB-accu zijn geleverd.

### **LET OP**

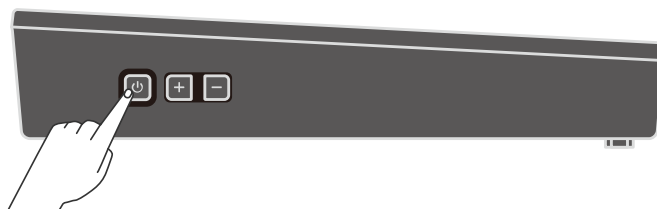
- Gebruik een mobiele USB-accu met een functie voor lage stroomsterkte enz. die spanning kan leveren aan apparaten met een stroomverbruik van 25 mA of minder. Als u de batterij niet kunt opladen met een mobiele USB-accu, probeer dan een USB-netadapter om te zien of u de batterij kunt opladen via een stopcontact.

- Als het product aan is en opeens en onverwacht wordt uitgeschakeld, voldoet de USB-netadapter of mobiele USB-accu mogelijk niet aan de vereiste specificaties of is deze mogelijk beschadigd. Probeer een andere adapter of batterij te gebruiken die aan de vereiste specificaties voldoet. Als blijkt dat het om een defect gaat, neemt u contact op met servicemedewerkers van Yamaha.

#### OPMERKING

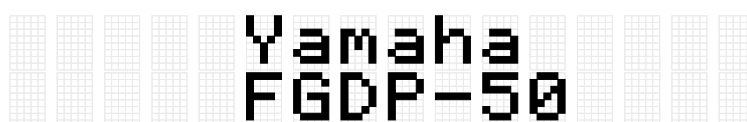
Bij aansluiting op een USB-poort van een computer of een USB-netadapter met minder uitgangsstroom dan 1,5 A, kan het resterende batterijvermogen afnemen, zelfs tijdens het opladen (terwijl het Stand-by-/Aan-lampje (rood) brandt).

## Het instrument aan-/uitzetten



### Het instrument aanzetten

Houd de Stand-by-/Aan-knop aan de zijkant van het product ingedrukt totdat het LCD-scherm wordt ingeschakeld.

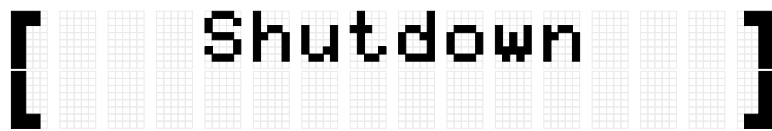


#### OPMERKING

- Als u op de Stand-by-/Aan-knop drukt om het product in te schakelen terwijl het batterijniveau bijna nul is, wordt 'AutoPowerOff Low Battery' weergegeven op het LCD-scherm en wordt het product automatisch uitgeschakeld.

### Het instrument uitzetten

Houd de Stand-by-/Aan-knop ingedrukt totdat 'Shutdown' op het LCD-scherm wordt weergegeven.

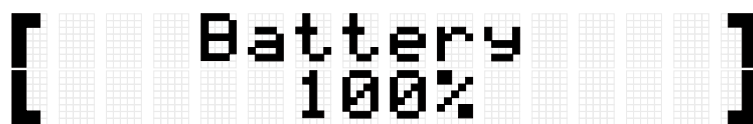


#### OPMERKING

- Als het product wordt uitgeschakeld, blijven de instellingen van het product behouden. Zie [deze pagina](#) voor details.
- Wanneer de batterij bijna leeg is, wordt 'AutoPowerOff Low Battery' weergegeven op het LCD-scherm en wordt het product automatisch uitgeschakeld.

### De resterende batterijduur controleren

Als u op de Stand-by-/Aan-knop drukt en deze onmiddellijk loslaat, wordt de resterende levensduur van de batterij ('Battery xxx%') weergegeven op het LCD-scherm en knippert de onderste (blauwe) Stand-by-/Aan-indicator om de batterijduur aan te geven. Vier keer knipperen voor 100–90%, drie keer knipperen voor 80–60%, twee keer knipperen voor 50–30% en één keer knipperen voor 20–0%.

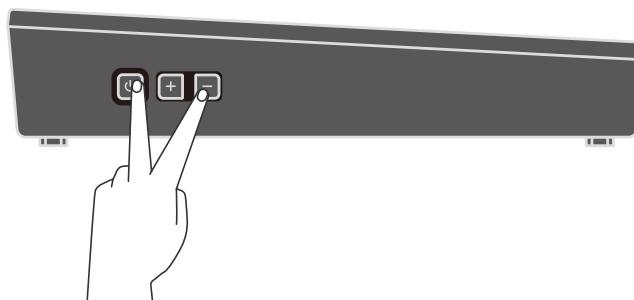


#### OPMERKING

- Als de batterijduur tussen 20% en 0% ligt, knippert het onderste (blauwe) Stand-by-/Aan-lampje elke 30 seconden, zelfs als niet op de knop Stand-by/Aan wordt gedrukt.

### Gedwongen uitschakelen

Als het product zich abnormaal gedraagt en er geen handelingen kunnen worden uitgevoerd, houdt u de knoppen Stand-by/Aan en Volume omlaag (-) aan de zijkant van het instrument tegelijkertijd ingedrukt om uit te schakelen.



## LET OP

Als u het product gedwongen hebt uitgeschakeld, blijven de instellingen van het product niet bewaard.

## Automatisch uitschakelen

Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, wordt na een bepaalde periode van inactiviteit 'AutoPowerOff' weergegeven op het LCD-scherm en wordt het product automatisch uitgeschakeld. Hoelang het duurt voordat het product automatisch wordt uitgeschakeld, kan worden gewijzigd via [\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff](#).

Om de automatische uitschakelfunctie uit te schakelen, houdt u de [CLICK]-knop en de knop Stand-by/Aan tegelijkertijd ingedrukt om de stroom in te schakelen. 'AutoPowerOff' wordt weergegeven op het LCD-scherm, waarna het product opstart terwijl de automatische uitschakeling is uitgeschakeld ([\[MENU\] →Utility →AutoPowerOff=Disabled](#)).

# Een extern apparaat aansluiten

## [PHONES/OUTPUT]-aansluiting

Dit is een stereo mini-aansluiting. Door een apparaat zoals een hoofdtelefoon of een live streaming-apparaat aan te sluiten, kunt u het geluid van dit product, inclusief uw padspel, en het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de [AUX IN]-aansluiting uitvoeren.

### **VOORZICHTIG**

Voordat u een extern audioapparaat aansluit, moet u zowel dit product als het externe apparaat uitschakelen. Zorg er ook voor dat u voordat u de apparaten in- of uitschakelt alle volumenniveaus op het minimum (0) instelt. Anders kunnen de apparaten beschadigd raken of kan zich een elektrische schok of zelfs blijvend gehoorverlies voordoen. Om schade aan de luidsprekers te voorkomen, moet u ervoor zorgen dat alle volumenniveaus op het minimum (0) staan voordat u een extern apparaat aansluit.

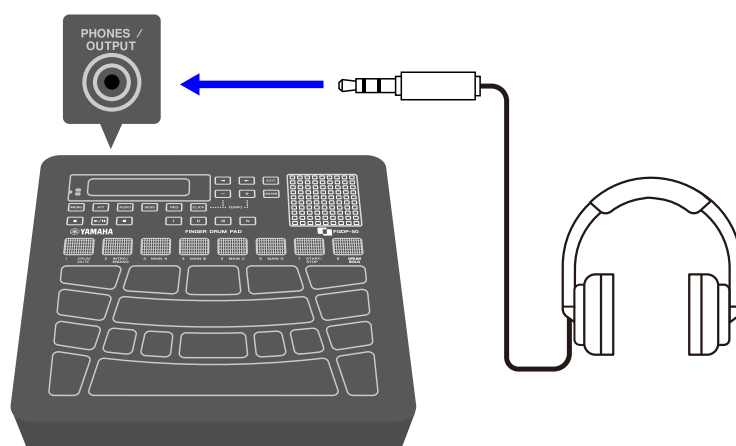
### **LET OP**

Om eventuele schade aan het externe apparaat te voorkomen, dient u eerst dit product en daarna pas het externe apparaat in te schakelen. Keer deze volgorde om bij het uitschakelen: zet eerst het externe apparaat uit en daarna dit product.

### **OPMERKING**

Standaard wordt de ingebouwde luidspreker automatisch uitgeschakeld wanneer een hoofdtelefoon of een extern apparaat wordt aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting. Zie [MENU→Utility→SpeakerOut](#) voor meer informatie.

## Een hoofdtelefoon aansluiten

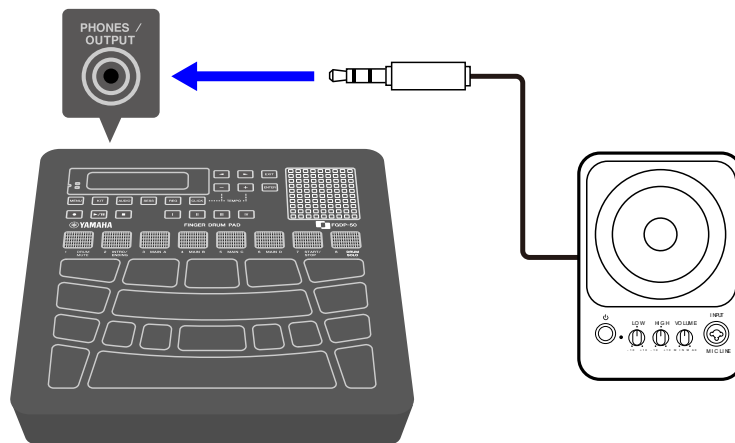


## VOORZICHTIG

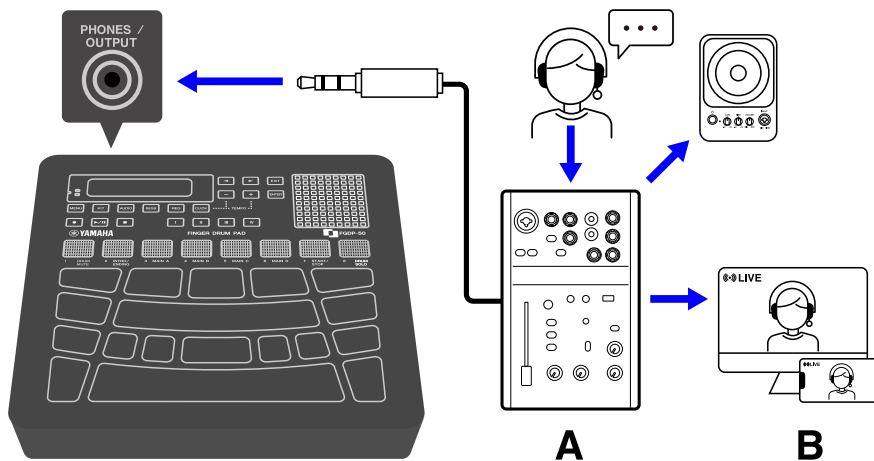
- Gebruik een hoofdtelefoon niet gedurende langere tijd op een hoog volume. Uw gehoor kan hierdoor permanent beschadigd raken.

## Externe luidsprekers of een live streaming-apparaat aansluiten

Een externe luidspreker aansluiten die is uitgerust met een versterker



Een live streaming-apparaat aansluiten

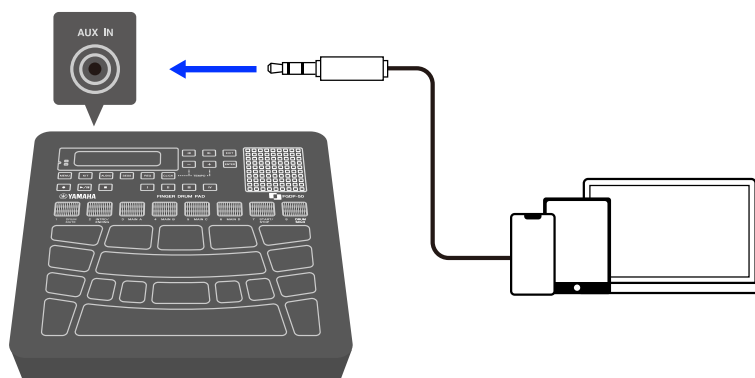


A Live streaming-apparaat

B Streamen

## [AUX IN]-aansluiting

Door deze aansluiting te gebruiken, kan de ingebouwde luidspreker het audiosignaal van een audioapparaat, zoals een smartapparaat of computer, uitvoeren.



### **⚠ VOORZICHTIG**

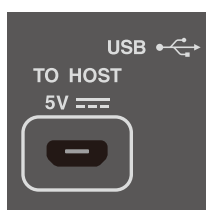
- Voordat u een apparaat aansluit, moet u zowel dit product als het externe audioapparaat uitschakelen. Anders kunnen de apparaten beschadigd raken of kunt u een elektrische schok krijgen. Om schade aan de luidsprekers te voorkomen, moet u ervoor zorgen dat alle volumeniveaus op het minimum (0) staan voordat u een extern apparaat aansluit.

### **LET OP**

- Om eventuele schade aan het externe apparaat te voorkomen, dient u eerst dit product en daarna pas het externe apparaat in te schakelen. Keer deze volgorde om bij het uitschakelen: zet eerst het externe apparaat uit en daarna dit product.

## **[USB TO HOST]-aansluiting**

Dit product is uitgerust met een [USB TO HOST]-aansluiting.



### **Opmerking bij het gebruik van de [USB TO HOST]-aansluiting**

Wanneer u een USB-kabel op deze aansluiting aansluit, zorg er dan voor dat u de connector (stekker) recht houdt (niet schuin) en deze helemaal in de aansluiting duwt. Dit voorkomt slecht contact. Zorg er na het aansluiten van de kabel voor dat er geen overmatige kracht wordt uitgeoefend op de connector (stekker). Lees ook de opmerkingen over USB-verbindingen in het gedeelte "Voorzorgsmaatregelen" van de Startgids die in de productverpakking is meegeleverd.

- Zie de paragraaf '[Opladen](#)' in deze handleiding voor meer informatie over het aansluiten van een oplader.

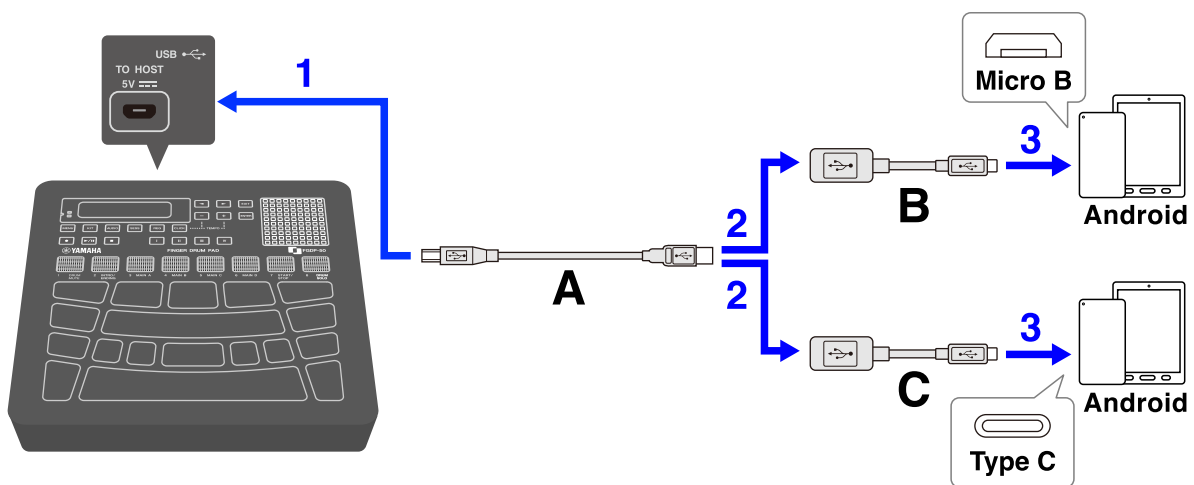


- Afhankelijk van het model computer/smartapparaat en het besturingssysteem kan een USB-verbinding ruis veroorzaken of niet goed werken.
- Wanneer u aansluit op een smartapparaat of computer, moeten de volgende punten in acht worden genomen om vastlopen en gegevensverlies te voorkomen.
  - Voordat u dit product in- of uitschakelt of een USB-kabel aansluit/loskoppelt, moet u alle geopende toepassingssoftware op het smartapparaat of de computer afsluiten.
  - Wacht zes seconden of langer tussen de volgende handelingen: (1) het uitzetten en vervolgens weer aanzetten van het product of (2) het aansluiten en vervolgens weer loskoppelen van een USB-kabel.

Als het smartapparaat, de computer of het product vastloopt, start u de toepassingssoftware of het besturingssysteem van het smartapparaat/de computer opnieuw op of schakelt u dit product uit en weer in.

## Aansluiten op een smartapparaat (Android)

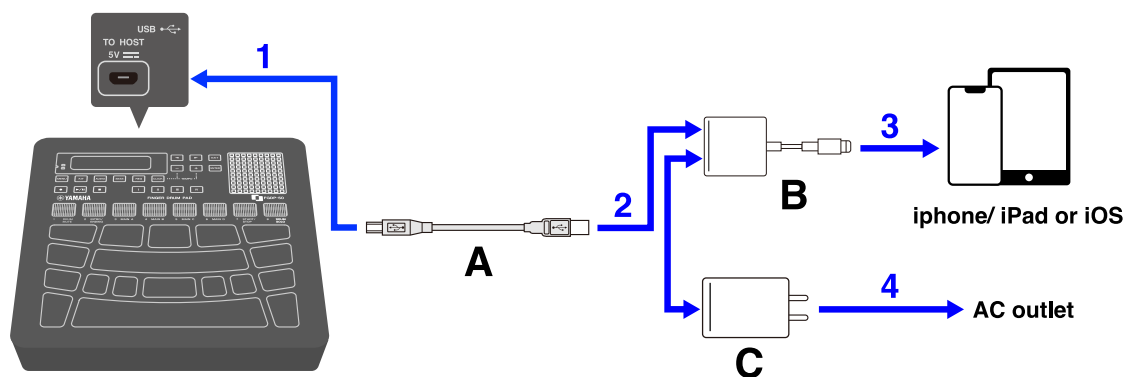
Gebruik de volgende items om verbindingen te maken in de volgorde van de nummers die worden weergegeven op de onderstaande afbeelding.



- A. USB-kabel (Micro B-mannelijk-Type A mannelijk) meegeleverd met dit product
- B. USB-conversieadapter (Type A vrouwelijk-Micro B mannelijk) wordt apart verkocht
- C. USB-conversieadapter (Type A vrouwelijk-Type C mannelijk) wordt apart verkocht

## Aansluiten op een smartapparaat (iOS)

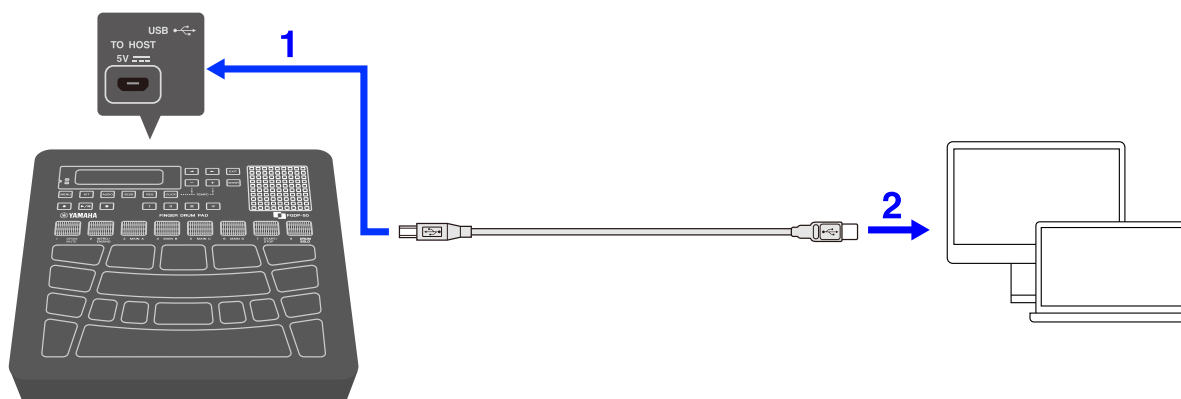
Gebruik de volgende items om verbindingen te maken in de volgorde van de nummers die worden weergegeven op de onderstaande afbeelding.



- A. USB-kabel (Micro B-mannelijk-Type A mannelijk) meegeleverd met dit product
- B. Lightning naar USB-3-camera-adapter afzonderlijk verkrijgbaar
- C. USB-conversieadapter (Type A vrouwelijk-Micro C mannelijk) wordt apart verkocht

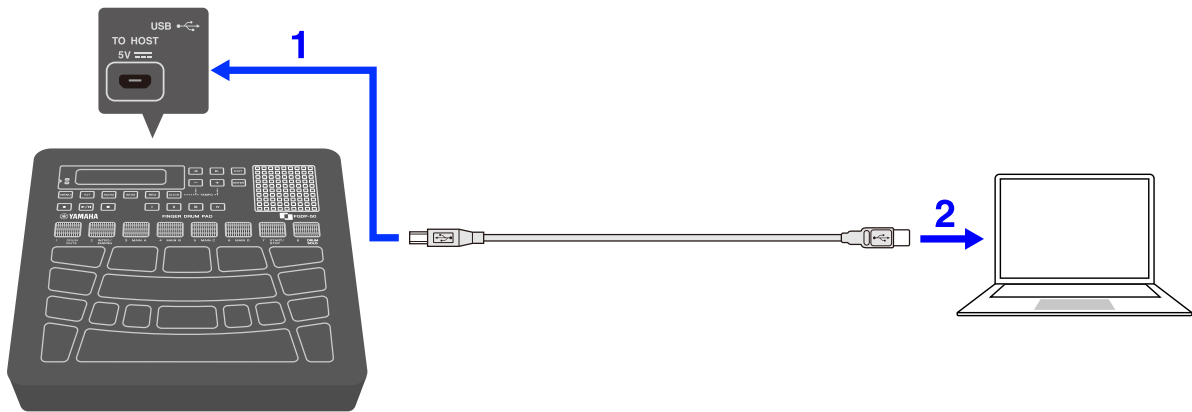
## Aansluiten op een computer (Mac)

Gebruik de USB-kabel die is meegeleverd met dit product om de aansluitingen te maken in de volgorde van de nummers die wordt weergegeven op de onderstaande afbeelding.



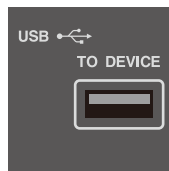
## Aansluiten op een computer (Windows)

- 1.** Installeer het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma op uw computer.  
Het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma kan worden gedownload via de volgende URL: <https://download.yamaha.com/>
- 2.** Sluit uw computer aan op de [USB TO HOST]-aansluiting via de meegeleverde USB-kabel.



3. Open op uw computer 'Yamaha Steinberg USB Driver Control Panel' en stel vervolgens 'Device:' in op 'Finger Drum Pad'.

## [USB TO DEVICE]-aansluiting



Dit product is uitgerust met een [USB TO DEVICE]-aansluiting. Houd rekening met het volgende als u een USB-apparaat aansluit op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

### OPMERKING

- Voor meer informatie over het gebruik van uw USB-apparaat raadpleegt u de handleiding van dat apparaat.

## USB-apparaten die kunnen worden gebruikt

- USB-flashstations

Andere USB-apparaten dan de hierboven genoemde (USB-hubs, muizen, computertoetsenborden, enz.) kunnen niet worden gebruikt, ook al zijn ze aangesloten.

Ga naar de onderstaande URL voor een lijst met compatibele USB-flashstations.

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

Hoewel USB 1.1 tot 3.0-apparaten met dit product kunnen worden gebruikt, moet u er rekening mee houden dat de tijd die nodig is om data op te slaan op of te laden van een apparaat, afhankelijk is van het type data en de staat van het apparaat.

## LET OP

- De [USB TO DEVICE]-aansluiting heeft een maximum nominaal vermogen van 5 V/500 mA. Sluit geen USB-apparaten aan die deze classificatie overschrijden. Als u dit wel doet, kan dit een storing veroorzaken.

## Een USB-flashstation aansluiten

Steek een stekker met een overeenkomstige vorm in de [USB TO DEVICE]-aansluiting en let op de juiste verticale richting.

## LET OP

- Plaats of verwijder geen USB-flashstation tijdens afspelen, opnemen, bestandsbewerkingen (opslaan/laden/formatteren, enz.) of terwijl u toegang opvraagt tot het USB-flashstation. Als u dit wel doet, kan het product niet meer functioneren of kan het USB-flashstation of de data beschadigd raken.
- Wacht een paar seconden tussen het plaatsen en verwijderen van een USB-flashstation.
- Gebruik geen kabel om een USB-flashstation aan te sluiten.

## Een USB-flashstation formatteren

Wij raden u aan dit product te gebruiken om uw USB-flashstation te formatteren. USB-flashstations die met andere apparaten zijn geformatteerd, werken mogelijk niet goed met dit apparaat. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over het formatteren van een USB-flashstation.

## LET OP

Als u een USB-flashstation formatteert, wordt de inhoud van dat station gewist. Zorg er voordat u gaat formatteren voor dat het USB-flashstation geen belangrijke gegevens bevat.

## Voorkomen van het per ongeluk verwijderen van data

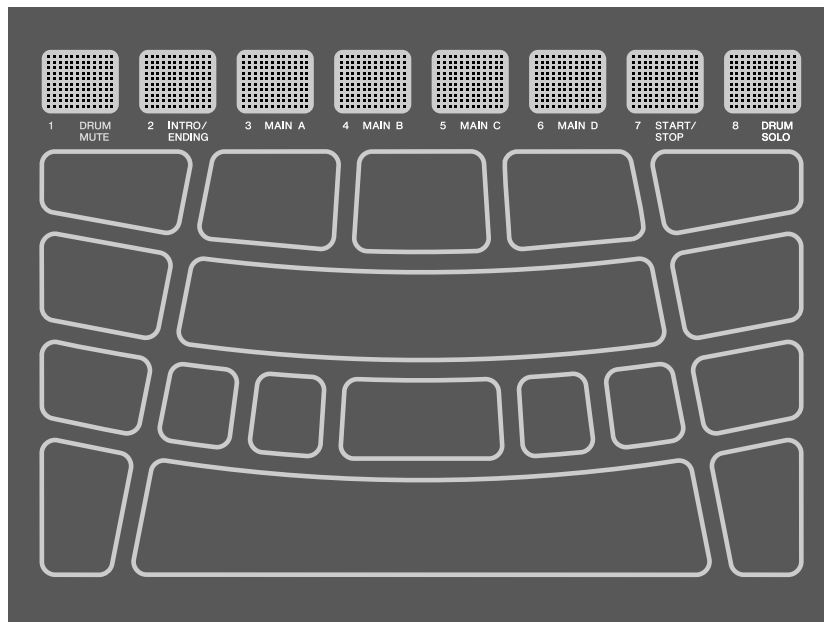
Sommige USB-flashstations hebben een functie voor schrijfbeveiliging om te voorkomen dat data per ongeluk worden gewist. Als uw USB-flashdrive belangrijke data bevat, gebruikt u de schrijfbeveiligingsfunctie om te voorkomen dat de data worden overschreven. Zorg er daarentegen bij het opslaan van data voor dat de schrijfbeveiligingsfunctie van uw USB-flashstation is uitgeschakeld.

## **Het instrument uitschakelen als een USB-flashstation is aangesloten**

Schakel het instrument niet uit als het USB-flashstation wordt gebruikt voor afspelen/opnemen of bestandsbewerkingen (opslaan/laden/formatteren, enz.). Als u dit wel doet, kunnen de USB-flashdrive of de data beschadigd raken.

# Interne structuur van dit product

## Padhandelingen



De pads op dit product ondersteunen zowel Aftertouch als Noot aan/uit. Met andere woorden: dit product is zo ontworpen dat er niet alleen een voicegeluid wordt geproduceerd wanneer er op een pad wordt geslagen, maar er ook verschillende expressies kunnen worden geproduceerd als u de pad verder indrukt. Andere functies dan voices kunnen worden toegewezen aan Noot aan, en de standaardinstelling voor Aftertouch kan worden gewijzigd in een andere functie.

### Padhandeling = gegenereerde MIDI-gebeurtenis

Op een pad slaan = Noot aan

Een pad verder indrukken (druk uitgeoefend op pad) = Aftertouch

Slaan en dan niet drukken = Noot uit

De waarde voor de aanslagsterkte voor Noot aan en de waarde voor Aftertouch kunnen worden bekeken bij de N- en A-waarden in [\[MENU\]→Trigger](#).

```
4 Trigger 1 H3▶  
N= 94 A= 0
```

## Instellingen voor Pad-handelingen

Er zijn twee manieren om Pad-handelingen in te stellen: het instellen van de Kit-data in de Kit-modus (voor alle pads) of het configureren van de instellingen in de Session Creator-modus (alleen voor A1 en A8). 'NoteFunc' (functie voor Noot aan) en 'ATFunc' (functie voor Aftertouch) zijn in beide modi ingesteld.

## Padnummers

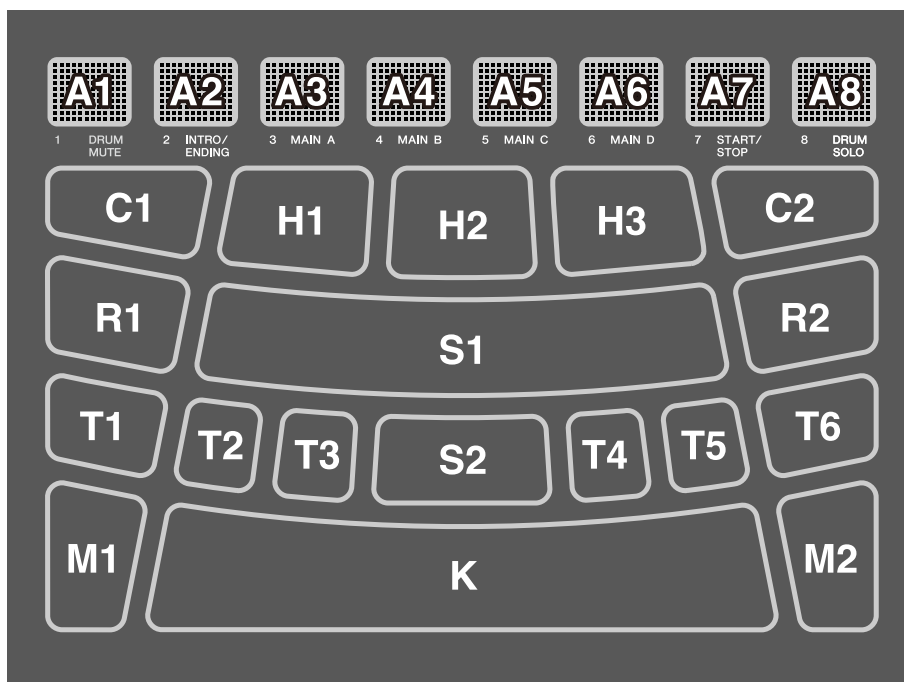
Aan elke individuele pad zijn specifieke nummers toegewezen. Deze nummers worden in deze gebruikershandleiding gebruikt om elke pad indien nodig te identificeren. De pad-indeling kan worden omgedraaid, zodat de toegewezen nummers en hun instellingen (waaronder de voice-toewijzingen) naar tegenoverliggende pads worden overgebracht.

### OPMERKING

De vierkante RGB-pads (A1–A8) functioneren als knoppen om het afspelen van sessies in de Session Creator-modus te regelen (als de knop [SESS] brandt). Ze worden niet beïnvloed door de instellingen in [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#).

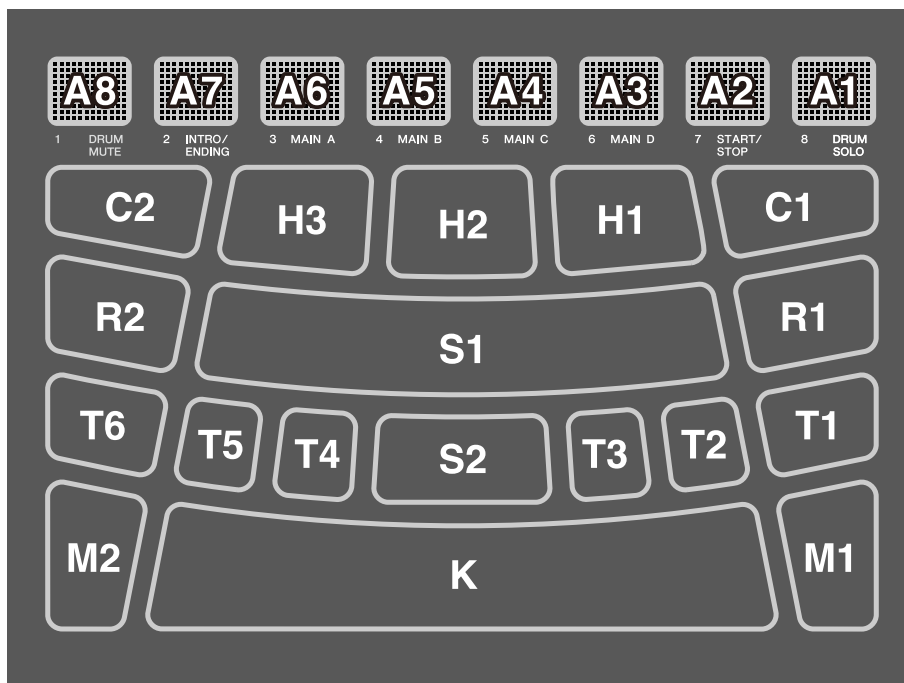
## Als u voornamelijk met uw rechterhand speelt

Wanneer [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) is ingesteld op 'Right' (Rechts) (standaardinstelling), worden de padnummers toegewezen zoals hieronder weergegeven. Deze instelling is het gemakkelijkst als u de pads voornamelijk met uw rechterhand bespeelt.



## Als u voornamelijk met uw linkerhand speelt

Wanneer [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) is ingesteld op 'Left' (Links), worden de padnummers toegewezen zoals hieronder weergegeven. Deze instelling is het gemakkelijkst als u de pads voornamelijk met uw linkerhand bespeelt.






## Basisbedieningen op het LCD-scherm



### Een modus selecteren (bovenste menuniveau)

Dit product heeft vijf modi. Eén van de vijf knoppen net onder het LCD-scherm is altijd verlicht.





	<p><b>Menumodus</b></p> <p>Als de [MENU]-knop brandt, kunt u de itemselectieknoppen ([&lt;][&gt;-knoppen) gebruiken om de volgende instellingen te maken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Mixer</a></li> <li>• <a href="#">Click</a></li> <li>• <a href="#">Trigger</a></li> <li>• <a href="#">Utility</a></li> <li>• <a href="#">File</a></li> <li>• <a href="#">FactoryReset</a></li> <li>• <a href="#">Version</a></li> </ul>
	<p><b>Kit-modus</b></p> <p>Als de knop [KIT] brandt, kunt u op het LCD-scherm een van de kits selecteren die bij dit product worden geleverd. U kunt de itemselectieknoppen ([&lt;][&gt;-knoppen) gebruiken om de volgende instellingen te maken voor de momenteel geselecteerde kit en deze op te slaan als een gebruikerskit (U01–U50).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KitEdit</a></li> <li>• <a href="#">PadEdit</a></li> <li>• <a href="#">VoiceEdit</a></li> <li>• <a href="#">InterlockEdit</a></li> </ul>
	<p><b>Audiomodus</b></p> <p>Als de knop [AUDIO] brandt, kunt u audio, zoals uw pad-spel, opnemen in de hoofdmap van een USB-flashstation dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, of een WAV-bestand afspelen in de hoofdmap van het USB-flashstation. U kunt de itemselectieknoppen ([&lt;][&gt;-knoppen) gebruiken om de volgende instellingen te maken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Repeat</a></li> <li>• <a href="#">RecSetting</a></li> </ul>

	<p><b>Session Creator-modus</b></p> <p>Als de [SESS]-knop brandt, worden de vierkante RGB-pads gebruikt voor de Session Creator-modus, waardoor de in dit product ingebouwde frasen als begeleiding kunnen worden gespeeld. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p> <p>U kunt de itemselectieknoppen ([&lt;][&gt;]-knoppen) gebruiken om de volgende instellingen te maken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">DrumMuteSolo</a></li> <li>• <a href="#">PartOnOff</a></li> <li>• <a href="#">SynchroStart</a></li> <li>• <a href="#">SectionChange</a></li> <li>• <a href="#">LockSetting</a></li> <li>• <a href="#">PadSetting</a></li> </ul>
	<p><b>Registration Memory-bankmodus</b></p> <p>Als de knop [REG] brandt, kan de Registration Memory-bank worden geselecteerd en kunnen de instellingen die in het registratiegeheugen zijn opgeslagen, worden opgeslagen in de Registration Memory-bank van de gebruiker (U01–U50). Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p> <p>U kunt de itemselectieknoppen ([&lt;][&gt;]-knoppen) gebruiken om de volgende instellingen te maken.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">LoadSetting</a></li> </ul>

## OPMERKING

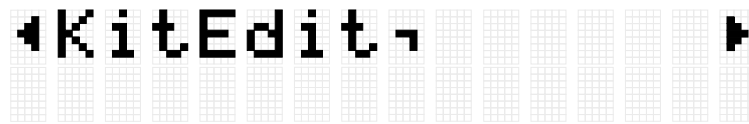
- Ongeacht op welk menuniveau u zich bevindt in welke modus dan ook, u kunt altijd op de knop van de betreffende modus drukken om terug te keren naar het hoofdscherm.
- Als u zich op het hoogste menuniveau van een willekeurige modus bevindt, drukt u op de knop [EXIT] om naar het hoofdscherm terug te keren.

## Schakelen tussen schermen

Wanneer u een modus selecteert en het hoogste menuniveau op het LCD-scherm wordt weergegeven, zijn de volgende handelingen mogelijk.

### Horizontaal door het huidige menuniveau bewegen

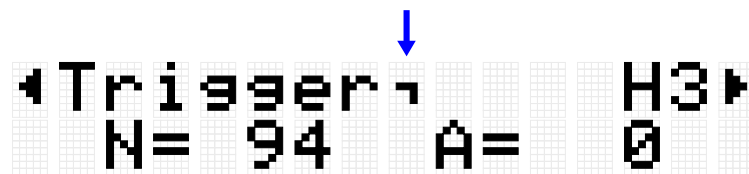
Als er driehoeken verschijnen aan de linker- en/of rechteruiteinden van de bovenste regel op het LCD-scherm, gebruikt u de knoppen [<][>] om een item op hetzelfde menuniveau te selecteren.



### Verticaal door menuniveaus bewegen

U kunt één menuniveau omlaag gaan of de knop [EXIT] gebruiken om één menuniveau omhoog te gaan. Deze handelingen zijn mogelijk wanneer de itemnaam die op het LCD-scherm wordt weergegeven, begint of eindigt met de onderstaande markeringen.

Gebruik de knop [ENTER] om één menuniveau omlaag te gaan

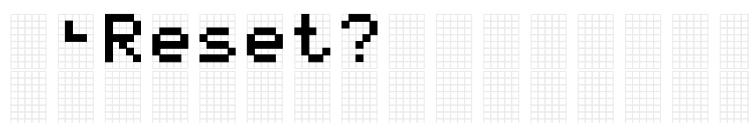


De knop [EXIT] gebruiken om één menuniveau omhoog te gaan



### Een functie uitvoeren

Gebruik de [ENTER]-knop om een functie uit te voeren (of verder te gaan), en de [EXIT]-knop om een functie te annuleren (of terug te keren naar de vorige status). Als er bijvoorbeeld een bevestigingsbericht wordt weergegeven, zoals in de volgende afbeelding, drukt u op de knop [ENTER] om de handeling uit te voeren of op de knop [EXIT] om deze te annuleren.



## Data opslaan

Er kan een 'E' tussen het nummer en de naam verschijnen voor [Kit](#), [Trigger](#) en [Registration Memory-bank](#).

```
Kit      J = 100  ▶
P01@Maple

└ Trigger
P01@Normal Tx

Regist   J = 100  ▶
P01@KitIdea
```

Dit geeft aan dat de momenteel geselecteerde data zijn bewerkt, maar nog niet opgeslagen als gebruikersdata (niet opgeslagen met een nummer dat begint met 'U'). Als u de huidige instellingen op een later tijdstip wilt gebruiken, drukt u op de knop [ENTER] in het bovenstaande scherm om ze als gebruikersdata op te slaan. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over het opslaan van een kit, [deze pagina](#) voor meer informatie over het opslaan van een trigger en [deze pagina](#) voor meer informatie over het opslaan van een Registration Memory-bank.

## Namen bewerken

Wanneer 'Name' op het LCD-scherm verschijnt, kunt u de naam bewerken van data die op dit product zijn bewerkt of van bestanden in de hoofdmap van het USB-flashstation.

U bewerkt een naam door de knoppen [<][>] te gebruiken om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [+][-] te gebruiken om een teken op de cursorpositie te selecteren.

```
└ Name
All_
  ↑
```

### Tekens die kunnen worden gebruikt bij het bewerken van namen

- Hoofdletters van het alfabet

```
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
```

- Kleine letters van het alfabet

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- Spaties en cijfers

0123456789

- Symbolen

.,? ! ' - / : ; ( ) \* &  
 @ " [ ] ^ \_ # % ^ \* + = -  
 \ | ~ < > \$

**OPMERKING**

Houd er rekening mee dat de volgende tekens niet in bestandsnamen kunnen worden gebruikt.

.,? / : \* " \* | < >

**Namen van gebruikersdata en bestandsnamen bewerken**

Voor gebruikersdata (Kits, Triggers, Registration Memory-banken) kunt u de naam bewerken wanneer u de data opslaat. De namen van bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation kunnen worden gewijzigd wanneer de data voor het eerst worden opgeslagen of nadat de data al zijn opgeslagen. Zie de volgende links voor meer informatie.

- De naam van een kit bewerken

Zie [deze pagina](#) wanneer u gebruikersdata opslaat. Zie [deze pagina](#) wanneer u data opslaat op een USB-flashstation.

- De naam van een trigger bewerken

Zie [deze pagina](#) wanneer u gebruikersdata opslaat. Zie [deze pagina](#) wanneer u data opslaat op een USB-flashstation.

- De naam van een Registration Memory-bank bewerken

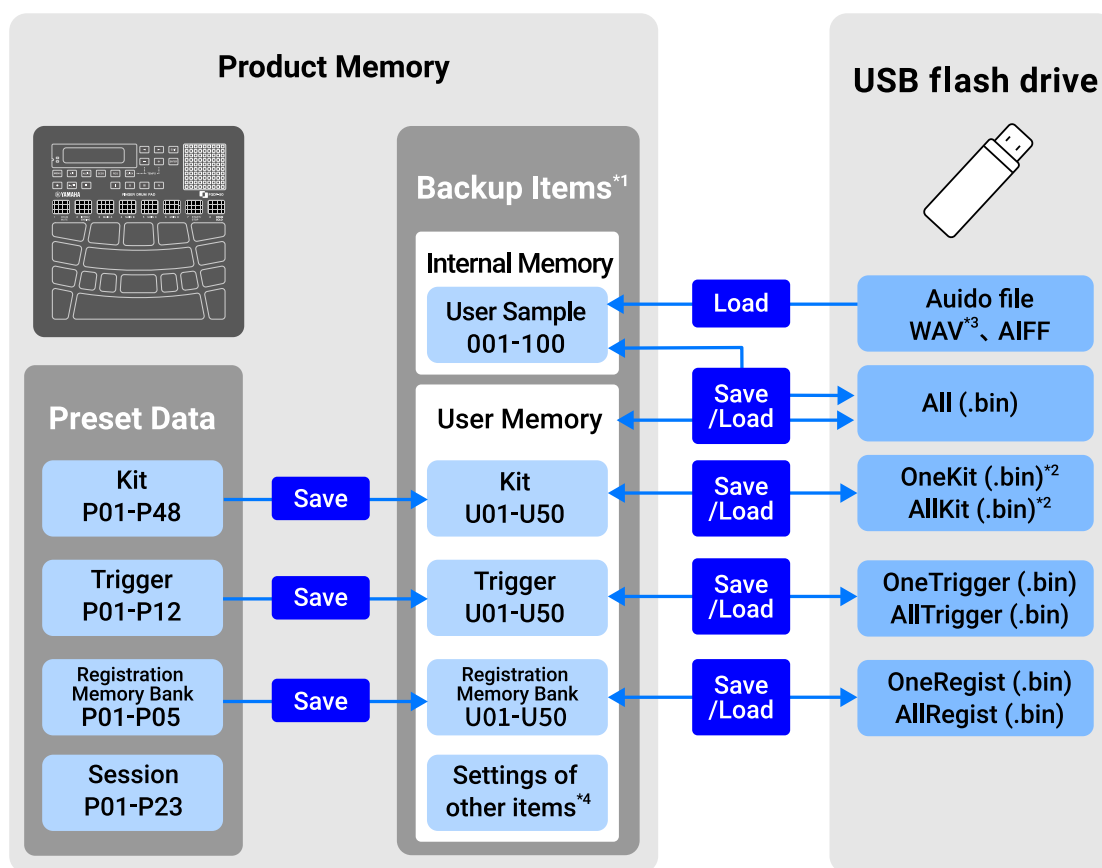
Zie [deze pagina](#) wanneer u gebruikersdata opslaat. Zie [deze pagina](#) wanneer u data opslaat op een USB-flashstation.

# Sequencer-functies

Dit product beschikt over een 'Sequencer'-functie die werkt volgens tempowaarden. De volgende vier functies werken volgens de Sequencer.

- [Click](#)
- [Session Creator](#)
- [Noot herhalen](#) voor Pads
- [\[MENU\]→Utility→LEDPatAutoBar](#) (LED Pattern Auto Bar)

## Data verwerkt door dit product



\*1 Items waarvan de instellingen behouden blijven, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld

\*2 Inclusief opslaan/laden voor gebruikerssamples die in de kit worden gebruikt

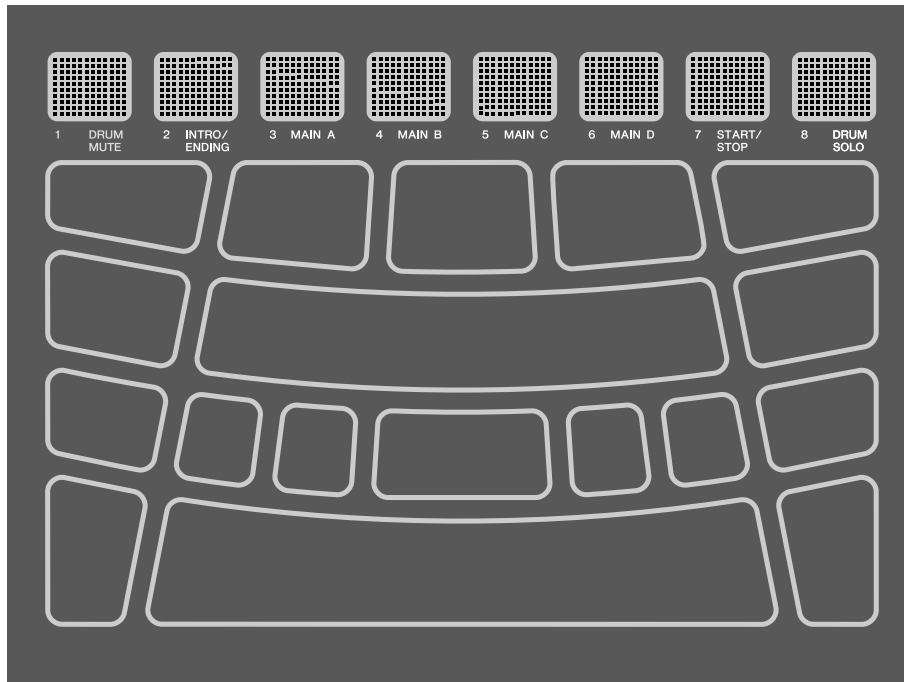
\*3 WAV-bestanden kunnen worden afgespeeld met de USB Audio Player-functie. Bovendien kunnen WAV-bestanden worden opgenomen met de USB Audio Recorder-functie. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over de USB Audio player. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over de USB Audio recorder.

\*4 De toepasselijke items zijn als volgt.

- Instellingen binnen [Kit-modus](#)
- Instellingen binnen [Audiomodus](#) (behalve bestandsselectienummers)
- Instellingen binnen [Sessie Creator-modus](#)
- Instellingen binnen [Registration Memory-bankmodus](#)
- [Tempo](#)
- Volume van het uitgevoerde geluid via de ingebouwde luidspreker (zie [deze pagina](#) voor meer informatie.)
- Volume van het uitgevoerde geluid via de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting (zie [deze pagina](#) voor meer informatie.)
- Instellingen binnen [\[MENU\]→Mixer](#)
- Instellingen binnen [\[MENU\]→Click](#)
- Instellingen binnen [\[MENU\]→Trigger](#)
- Instellingen binnen [\[MENU\]→Utility](#)

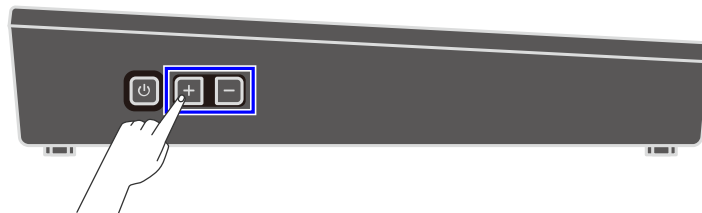
# De pads bespelen

Als u met uw vinger op een pad slaat, hoort u de voice die aan die pad is toegewezen. De intensiteit van het geluid verandert afhankelijk van hoe hard u op de pad slaat. Als u de pad verder blijft indrukken, zal bij sommige pads de voice gewoon wegsterven, en bij andere zal de voice zich herhalen in de maat van het huidige tempo.

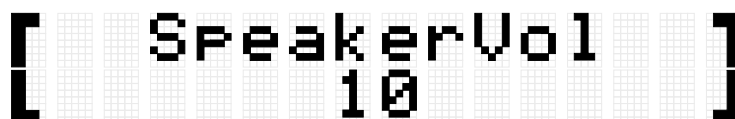


## Het volume aanpassen

Gebruik de knoppen Volume omhoog (+)/Omlaag (-) aan de zijkant van het apparaat om het algemene volume aan te passen.



Als er geen kabel is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting, kan de volume-uitvoer van de ingebouwde luidspreker worden aangepast binnen het bereik van 0–32.





Als er wel een kabel is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting, kan de volume-uitvoer van die aansluiting worden aangepast binnen het bereik van 0–32.

[ PhonesOutVol  
10 ]

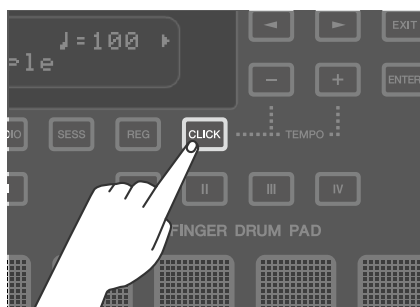
Druk op de knop Volume omlaag (-) om het volume te verlagen. Als u deze knop ingedrukt houdt, blijft het volume afnemen zolang u deze ingedrukt houdt. Druk op de knop Volume omhoog (+) om het volume te verhogen. Als u deze knop ingedrukt houdt, blijft het volume toenemen zolang u deze ingedrukt houdt. Druk tegelijkertijd op beide knoppen om het volume terug te brengen naar de standaardwaarde.

#### OPMERKING

- De standaardinstelling voor het volume is ingesteld op een goede balans tussen volume en geluidskwaliteit.
- U kunt individuele volumeaanpassingen maken voor de verschillende geluiden die door dit product kunnen worden afgespeeld. Zie [deze pagina](#) voor details.

## Het klikgeluid starten en stoppen

U kunt een klikgeluid afspelen om u te helpen het tempo te volgen.



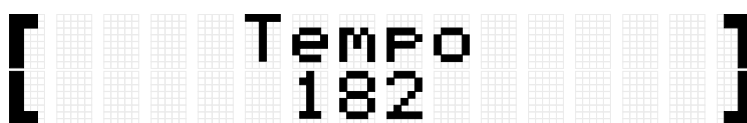
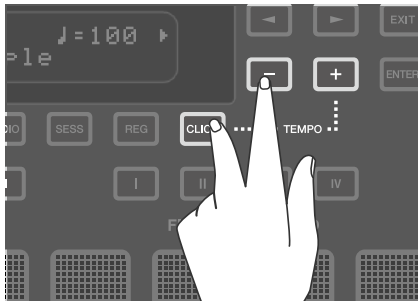
Het klikgeluid wordt in- en uitgeschakeld elke keer dat u op de [CLICK]-knop drukt (kort indrukken). Terwijl het klikgeluid wordt afgespeeld, knippert de [CLICK]-knop in overeenstemming met het momenteel ingestelde tempo. Het knippert rood alleen op de eerste tel van elke maat en blauw op alle andere tellen.

#### OPMERKING

- U kunt het klikvolume, de beat en andere instellingen wijzigen in [\[MENU\] → Click](#).
- Het klikgeluid start/stopt niet als u de [CLICK]-knop indrukt. Het start/stopt zodra u de knop loslaat.

## Het tempo wijzigen

U kunt het tempo wijzigen (♩ =30–300) van de [Sequencer](#) voor functies zoals Click en Session Creator. Druk op de knop [+] of [-] terwijl u de knop [CLICK] ingedrukt houdt om een pop-upschermd met tempowaarden op het LCD-scherm weer te geven.



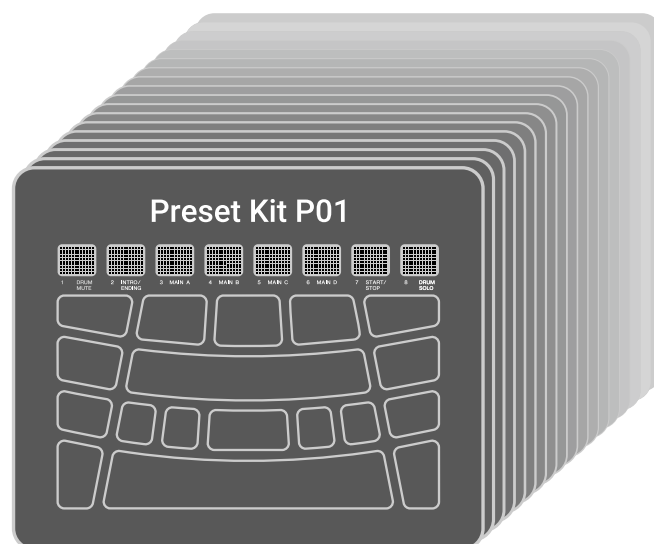
Druk in deze status op de knop [-] om het tempo te vertragen. Als u deze knop ingedrukt houdt, blijft het tempo afnemen zolang u deze ingedrukt houdt. Druk in deze status op de knop [+] om het tempo te versnellen. Als u deze knop ingedrukt houdt, blijft het tempo toenemen zolang u deze ingedrukt houdt.

### OPMERKING

- Druk in deze status tegelijkertijd op de knoppen [+] en [-] om de waarde van het huidige tempo terug te zetten naar het begintempo van de geselecteerde sessie.
- Als u drie of meer keer op een van de pads slaat terwijl u de [CLICK]-knop ingedrukt houdt, stelt de Tap Tempo-functie het tempo in op basis van de gemiddelde tijd tussen elke slag op de pad.

## Een kit selecteren (het geluid van alle pads tegelijk veranderen)

De verzameling geluiden die aan alle pads is toegewezen, wordt een 'Kit' genoemd. Dit product bevat kits voor een grote verscheidenheid aan muziekgenres. Selecteer een kit die het beste bij uw speelstijl past.



Kit P01 Maple J = 100 ▶

Om een kit te selecteren, drukt u op de knop [+] of [-] op het bovenste scherm van de Kit-modus. Druk tegelijkertijd op de knoppen [+] en [-] om terug te gaan naar de standaardwaarde van P01. Zie de [Kitlijst](#) voor een overzicht van de vooraf ingestelde kits die bij dit product zijn inbegrepen.

### Geluiden uitschakelen

Druk op de knop [EXIT] op het bovenste scherm van de Kit-modus om het klikgeluid en de geluiden van de Kit en de Sessie uit te schakelen.

### Kitlijst

Nr.	Naam van kit (Display)	Beschrijvingen
P01	<b>Maple</b>	Een kit opgenomen op een drumstel met esdoornschelpen, die opvalt door zijn warme geluid en lange sustain.
P02	<b>EDM Red</b>	Een kit die geschikt is voor het spelen van elektronische muziek, met de nadruk op zorgvuldig geselecteerde kicks en snares voor onmiddellijk succes.
P03	<b>DistRock</b>	Een kit waarbij overal vervorming is toegepast, waardoor het een vervormde klank krijgt met een gedenkwaardige rock-achtige punch.
P04	<b>HouseRose</b>	Een kit geschikt voor house-performances, met een strak, machine-achtig geluid.
P05	<b>R&amp;B</b>	De perfecte kit voor het spelen van R&B, met samples van klassieke drummachines.

P06	<b>DubStepSun</b>	Deze dubstepgerichte kit voegt een kenmerkende bas toe aan de toms.
P07	<b>BigBeat</b>	Een uitstekende kit voor Big Beat-muziek, waarbij uitgebreid gebruik wordt gemaakt van vervormingseffecten om het een geweldig geluid te geven.
P08	<b>Gate</b>	Een kit met het klassieke gated reverb-geluid dat zo populair was in de jaren tachtig.
P09	<b>HipHopGold</b>	Deze kit is ideaal voor hiphop-performances en beschikt over een droog snare-geluid met een ouderwetse kick.
P10	<b>ModernJazz</b>	De perfecte kit voor het spelen van jazz, met ride-bekkenstrijkers gepositioneerd op C1 en C2 voor meer vrijheid bij het spelen van een swingbeat.
P11	<b>Oak</b>	Deze kit is opgenomen vanaf een drumstel van eikenhout en beschikt over een krachtige bas en rijke middentonen.
P12	<b>Birch</b>	Deze kit is opgenomen met een drumstel van berkenhout en heeft een onderscheidende sustain in het midden- en laagbereik, en een strakke top-end.
P13	<b>Beech</b>	Deze kit is opgenomen met een drumstel van beukenhout en heeft een zuivere aanslag en een hard geluid met diepe middentonen.
P14	<b>GaragePunk</b>	De perfecte punkkit, met een vet, stuwend geluid.
P15	<b>Vintage50s</b>	Een warm vintage geluid uit de begintijden van de rock-'n-roll uit de jaren 50.
P16	<b>Vintage70s</b>	Een vet, warm, vintage geluid dat doet denken aan de gouden eeuw van rock in de jaren '70.
P17	<b>ClassicJazz</b>	ClassicJazz is gebaseerd op de Vintage50s kit en heeft de bogen van de ride-bekken gepositioneerd op C1 en C2 voor meer vrijheid bij het spelen van een swingbeat.
P18	<b>Funk</b>	Een geweldige kit voor het spelen van funk, met een strak, droog geluid.
P19	<b>NeoSoul</b>	Deze kit is bedoeld voor gebruik bij het spelen van Neo-soul en beschikt over toms met een hoge toon en een lange sustain en een klapgeluid dat is toegewezen aan de snare (S1).
P20	<b>Metal</b>	Een sterke aanslag en duidelijke kick maken dit een geweldige kit voor heavy metal.
P21	<b>HardRock</b>	Een hardrockkit met een luid, krachtig geluid.
P22	<b>Phaser</b>	Deze kit is gebaseerd op de Birch-kit en beschikt over een sterk phaser-effect.
P23	<b>DigiRock</b>	De perfecte kit voor het spelen van rock, met een combinatie van electrogeluiden. Geniet van het diepe flangereffect.

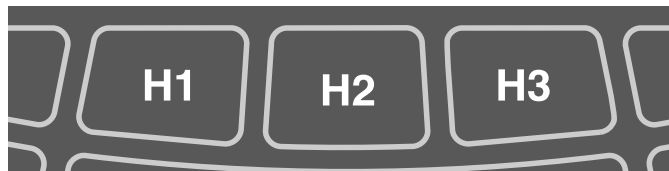
P24	<b>Reggae</b>	Een geweldige reggae-kit, met timbales en een hoge snare.
P25	<b>EDM Yellow</b>	Een EDM-kit met reverb die doet denken aan optredens in een stadion.
P26	<b>EDM Blue</b>	Een kit met levendige toms die hem ideaal maken voor het spelen van EDM.
P27	<b>EDM Green</b>	Het strakke, machine-achtige geluid maakt EDM Green een goede keuze voor EDM-performances.
P28	<b>HouseMint</b>	De perfecte kit voor housemuziek, met toms met krachtige middentonen en lage tonen.
P29	<b>HipHopSilver</b>	Gelaagde snares maken deze kit een uitstekende keuze voor het spelen van hiphop.
P30	<b>DubStepMoon</b>	Een dubstep-kit met unieke voicegeluiden die zijn toegewezen aan de toms.
P31	<b>Drum`nBass</b>	Een drum-'n-bass-kit met een snare met een hoge toon die is toegewezen aan S2.
P32	<b>BeatBoxPine</b>	Deze kit is ideaal voor performances in beatbox-stijl en beschikt over een extra krachtig midden- en laagbereik.
P33	<b>BeatBoxPeach</b>	Bedoeld voor BeatBox-optredens en voelt licht aan dankzij de algemene focus op middentonen en hoge tonen.
P34	<b>RX</b>	Een kit opgenomen met geluid van Yamaha's legendarische digitale drummachines uit de RX-serie.
P35	<b>T8</b>	Deze kit is opgenomen met geluiden van klassieke analoge drummachines en kan worden gebruikt voor een breed scala aan genres, van de jaren 80 tot moderne muziek.
P36	<b>T9</b>	Een kit opgenomen met geluiden van klassieke analoge drummachines, perfect voor techno- en house-performances.
P37	<b>Analog</b>	Deze kit is opgenomen met geluiden van klassieke analoge drummachines, perfect voor dansmuziek uit de jaren 80.
P38	<b>PercsMaster</b>	Een percussiekit met een reeks percussie-instrumenten van overal ter wereld die sessies absoluut tot een onmiddellijk succes zullen maken.
P39	<b>Cuban</b>	Deze kit is perfect voor het spelen van Cubaanse muziek en beschikt over timbales op de linker- en rechterpads.
P40	<b>Brazil</b>	Een percussiekit opgebouwd rond klassieke percussie-instrumenten uit Brazilië, bedoeld voor het spelen van batucada.
P41	<b>Africa</b>	Deze percussiekit bevat een verzameling klassieke percussie-instrumenten uit Afrika en is gericht op djembé-performances.
P42	<b>Arabic</b>	Deze percussiekit bevat een verzameling klassieke percussie-instrumenten uit het Midden-Oosten en is gericht op darbuka-performances.

P43	<b>IndianPop</b>	Deze kit combineert klassieke Indiase percussie-instrumenten met electro-geluiden, waardoor het perfect is voor Bollywood-muziek.
P44	<b>China</b>	De China-kit bevat een verzameling klassieke Chinese percussie-instrumenten en heeft paigu toegewezen aan de linker- en rechterpads.
P45	<b>Japan</b>	Met een verzameling klassieke Japanse percussie-instrumenten heeft de Japan-kit unieke samples toegewezen aan C1 en C2.
P46	<b>Orchestra</b>	Een percussiekit met een reeks percussie-instrumenten die worden gebruikt bij orkestrale uitvoeringen, waarbij pauken zijn toegewezen aan de linker- en rechterpads.
P47	<b>SE&amp;VocalEast</b>	Deze kit beschikt over een verscheidenheid aan geluidseffecten, evenals zang in Japanse stijl die is toegewezen aan A1 tot en met A3.
P48	<b>SE&amp;VocalWest</b>	Deze kit bevat een verscheidenheid aan stemsamples en ruimtelijk aanvoelende geluidseffecten.

## De instellingen voor cimbaaldemping uitproberen

Sla nadat u 'P01 Maple' hebt geselecteerd op de pads H1, H2 en H3.

Kit P01 Maple J = 100



Wanneer [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) is ingesteld op 'Right' (standaardinstelling)

Als u op de pad H2 (hi-hat open bekken) slaat en vervolgens op de pad H1 of H3 (hi-hat gesloten bekken), hoort u dat het geluid van H2 (hi-hat open bekken) verdwijnt. U kunt deze speelstijl bereiken met de volgende instellingen.

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeGroup](#)

Pads H1, H2 en H3 zijn ingesteld om een 'groep instellingen voor cimbaaldemping' te vormen. In dit voorbeeld zijn alle drie de Pads ingesteld op groep '16'.

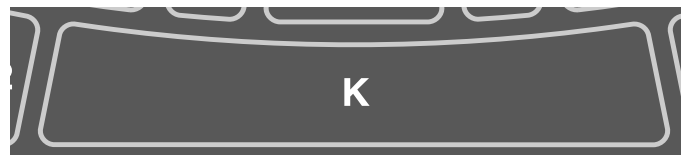
- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeMode](#)

De pads H1 en H3 zijn ingesteld op 'Zenden', waardoor andere padgeluiden in de groep worden gedempt, terwijl de pad H2 is ingesteld op 'Ontvangen', wat wordt gedempt door een andere pad in de groep.

## De Noot herhalen-functie proberen

Nadat u 'P02 EDM Red' hebt geselecteerd, drukt u Pad K verder in.

Kit P02 EDM Red J = 100 ▶



U hoort het basdrumgeluid herhalen met intervallen van een kwartnoot, in het huidige tempo. U kunt deze speelstijl bereiken met de volgende instellingen.

- [\[KIT\]→PadEdit→NoteRepRat=1/4](#)

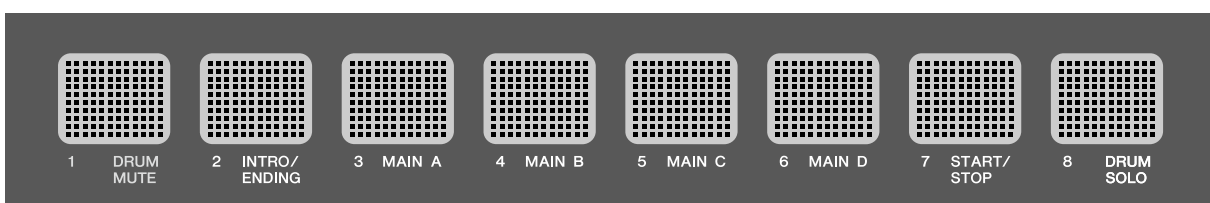
Pad K is ingesteld om te herhalen met intervallen van kwartnoten.

## Meespelen met muziek op de pads

U kunt genieten van het meespelen met muziek op de pads, bijvoorbeeld met de Session Creator of een nummer dat wordt afgespeeld vanaf een extern apparaat.

### Meespelen met Session Creator

U kunt de pads bespelen terwijl u muzikale frasen afspeelt met de Session Creator. Zie [deze pagina](#) voor details.

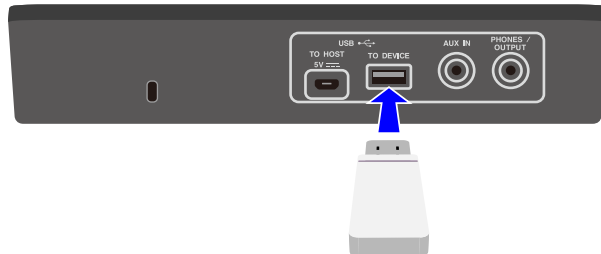


Als u het volume van Session Creator wilt aanpassen aan andere partijen, zoals de geluiden van de pads, gebruikt u [\[MENU\]→Mixer →SessionVol](#) om het volume aan te

passen.

## Meespelen met nummers op een USB-flashstation

U kunt op de pads meespelen met audiobestanden (WAV) in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over het afspelen van audiobestanden.



Als u het volume van Session Creator wilt aanpassen aan andere partijen, zoals de geluiden van de pads, gebruikt u [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#) om het volume aan te passen.

## Meespelen met songs op een mobiele muziekspeler

1. Gebruik een audiokabel om een mobiele muziekspeler aan te sluiten op de [AUX IN]-aansluiting.

Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over hoe u een mobiele muziekspeler kunt aansluiten.

2. Speel een nummer af op uw mobiele muziekspeler.

### OPMERKING

Als u het volume van de mobiele muziekspeler wilt aanpassen aan de geluiden van de pads, past u het volume op de mobiele muziekspeler aan of gebruikt u [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#).

## Meespelen met nummers op een computer/smartapparaat

1. Gebruik een USB-kabel om een computer/smartapparaat aan te sluiten op de [USB TO HOST]-aansluiting.

Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over hoe u een computer/smartapparaat kunt aansluiten.

2. Speel een nummer af op uw computer/smartapparaat.



## OPMERKING

- Als u het volume van de computer of het smartapparaat wilt aanpassen aan de geluiden van de pads, past u het volume op de computer of het smartapparaat aan of gebruikt u [\[MENU\]→Mixer→AudioVol.](#)
- Naast de USB-verbinding kunt u de audiokabelverbinding gebruiken tussen de hoofdtelefoonaansluiting van uw computer/smartphone/tablet en de [AUX IN]-aansluiting.
- Er wordt een audiolus gemaakt als een computer/smartapparaat via USB op dit product wordt aangesloten en als [\[AUDIO\]→RecSetting→RecSource→Session&Audio](#) is ingesteld op 'On'. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

## Paneelvergrendeling

Met deze functie kunt u andere knopfuncties dan de pads tijdelijk uitschakelen (vergrendelen), zodat u tijdens het spelen niet per ongeluk een knop bedient. Houd in het bovenste scherm van een andere modus dan de Menumodus de knop [EXIT] ingedrukt om de paneelvergrendelingsfunctie in te schakelen. Wanneer de paneelvergrendelingsfunctie is ingeschakeld, verschijnt er een 'L' in de bovenste rij van het LCD-scherm.

```
[ Panel Lock ]  
  On
```



```
Kit 0 J = 100 ▶  
P01 Maple
```

Voer dezelfde handeling nogmaals uit om de paneelvergrendelingsfunctie uit te schakelen.

```
[ Panel Lock ]  
  Off
```



```
Kit 0 J = 100 ▶  
P01 Maple
```

## OPMERKING

- Zelfs als de paneelvergrendelingsfunctie is ingeschakeld, kan de stroom nog steeds worden uitgeschakeld met de Stand-by-/Aan-knop.



```

Kit      J = 100
P01 Maple
  
```

ENTER ↓

```

  Save to
U01 User
  
```

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het gebruikerskitnummer (U01–U50) te selecteren dat de opslagbestemming is.

```

  Save to
U01 User
  
```

5. Druk op de knop [ENTER] om het bewerkingsscherm voor de kitnaam weer te geven. De cursor verschijnt aan de linkerkant van de kitnaam.

```

  Name
U01 Maple
  
```

↑

6. Bewerk de kitnaam.  
Gebruik de knoppen [<][>] om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [+] [-] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de naam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

```

  Name
U01 Maple_
  
```

↑

7. Nadat u de kitnaam hebt bewerkt, drukt u op de knop [ENTER] om het bevestigingsscherm weer te geven voordat u opslaat.

```

  Save?
U01 MapleUser
  
```

U kunt hier op de knop [EXIT] drukken om deze handeling te annuleren.

8. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de gebruikerskit op te slaan.

```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

'Saving...' wordt weergegeven en na enkele ogenblikken wordt 'Completed' weergegeven om aan te geven dat de gebruikerskit is opgeslagen.

#### OPMERKING

- Gebruikerskits (U01–U50) kunnen worden opgeslagen in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie de paragraaf over [\[MENU\]→File](#) voor meer informatie.
- De bewerkte status van de momenteel geselecteerde kit blijft behouden wanneer het apparaat wordt uitgeschakeld, zelfs als deze niet als gebruikerskit is opgeslagen. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over welke items hun instellingen behouden, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld.

## Kit bewerken

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de ['Basisprocedure'](#).

```
◀ KitEdit ▶
```

U kunt de instellingen voor de momenteel geselecteerde kit configureren (alle pads). Druk op de knop [ENTER] om naar het KitEdit-menuniveau te gaan. Gebruik de knoppen [<] en [>] om een item te selecteren en de knoppen [+] en [-] om de waarde voor dat item in te stellen. Standaardwaarden zijn uniek voor elke kit.

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
KitVolume	Past het volume van de kit aan.	0-127
ReverbType	Selecteer het reverbtype dat op de huidige kit wordt toegepast.	Zie de <a href="#">Lijst met reverbtypen</a> voor meer informatie.

<b>ReverbSend</b>	Pas de hoeveelheid reverb aan die op de kit wordt toegepast (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">VoiceEdit→ReverbSend</a> .	0-127
<b>ChorusType</b>	Selecteer het type chorus dat op de kit wordt toegepast.	Zie de <a href="#">Lijst met chorus-typen</a> voor meer informatie.
<b>ChorusSend</b>	Pas de hoeveelheid chorus aan die op de kit wordt toegepast (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">VoiceEdit→ChorusSend</a> .	0-127
<b>VariationType</b>	Selecteer het type variatie dat op de kit wordt toegepast.	Zie de <a href="#">Lijst met variatietypen</a> voor meer informatie.
<b>VariationSend</b>	Pas de hoeveelheid variatie aan die op de kit wordt toegepast (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">VoiceEdit→VarSend</a> .	0-127

## Lijst met reverbtypen

Nr.	Reverbtype (Display)	Volledige naam
01	<b>NoEffect</b>	No Effect
02	<b>Room1</b>	Room 1
03	<b>Room2</b>	Room 2
04	<b>Room3</b>	Room 3
05	<b>Room4</b>	Room 4
06	<b>Hall</b>	Hall
07	<b>Stage</b>	Stage
08	<b>Plate</b>	Plate
09	<b>EarlyRef</b>	Early Reflection
10	<b>GateReverb1</b>	Gate Reverb 1
11	<b>GateReverb2</b>	Gate Reverb 2
12	<b>ReverseGate</b>	Reverse Gate

## Lijst met chorus-typen

Nr.	Chorus-type (Display)	Volledige naam
01	NoEffect	No Effect
02	Distortion	Distortion
03	Overdrive	Overdrive
04	AmpSim	Amp Simulator
05	Chorus 1	Chorus 1
06	Chorus 2	Chorus 2
07	Flanger	Flanger
08	Phaser	Phaser
09	AutoWah	Auto Wah
10	RingModulator	Ring Modulator
11	DelayDoubling	Delay Doubling

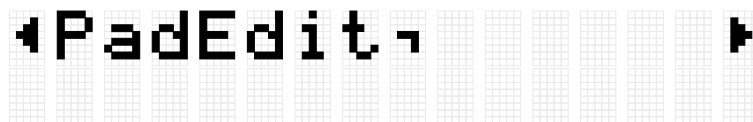
## Lijst met variatietypen

Nr.	Variatietype (Display)	Volledige naam
01	NoEffect	No Effect
02	Compressor	Compressor
03	V DistHard	V Distortion Hard
04	V DistHardDly	V Distortion Hard + Delay
05	TempoDelay 1 8	Tempo Delay 1 8th
06	TempoDelay 1 T	Tempo Delay 1 Triplet
07	TempoDelay 1 D	Tempo Delay 1 Dotted
08	TempoDelay 2 8	Tempo Delay 2 8th
09	TempoDelay 2 T	Tempo Delay 2 Triplet
10	TempoDelay 2 D	Tempo Delay 2 Dotted
11	DelayLCR	Delay LCR
12	CrossDelay 1	Cross Delay 1
13	CrossDelay 2	Cross Delay 2
14	Echo	Echo
15	DeepChorus	Deep Chorus
16	Phaser	Phaser
17	DynPhaser	Dynamic Phaser
18	GM Flanger	GM Flanger
19	DynFlanger	Dynamic Flanger
20	RingModulator	Ring Modulator

21	<b>DynRingMod</b>	Dynamic Ring Modulator
22	<b>AutoWah</b>	Auto Wah
23	<b>TouchWah</b>	Touch Wah
24	<b>DynFilter</b>	Dynamic Filter

## Pad bewerken

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de '[Basic procedure](#).'



U kunt de werking voor elke pad in de momenteel geselecteerde kit instellen. Druk op de knop [ENTER] om naar het PadEdit-menuniveau te gaan. Gebruik de knoppen [<] en [>] om een van de items in de volgende lijst te selecteren, en sla op de pad waarvan u de instellingen wilt wijzigen. Het nummer van de betreffende pad verschijnt in de rechterbovenhoek van het LCD-scherm. Gebruik de knoppen [+] en [-] om de waarde voor dat item in te stellen.



Standaardwaarden zijn uniek voor elke kit.

## Noot herhalen bij spelen op pads

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>NoteRepRat</b>	<p>Afkorting voor 'Herhaalsnelheid voor noot'.</p> <p>Als dit op iets anders dan Off is ingesteld, wordt de voice die aan een pad is toegewezen, herhaaldelijk gegenereerd met het ingestelde interval volgens het huidige tempo terwijl die pad verder wordt ingedrukt (terwijl Aftertouch is ingeschakeld).</p> <p><b>Wanneer Type nootherhaling = Omlaag (downbeat)</b></p> <p>Als de maatsoort 4/4 is, herhaalt een nootherhaalinstelling van 1 de voice alleen op de eerste tel van de maat, 1/2 herhaalt alleen op de eerste en derde tel, 1/4 herhaalt op alle tellen, 1/8 herhaalt met intervallen van achtste noten, 1/16 herhaalt met intervallen van zestiende noten, en 1/32 herhaalt met intervallen van tweeëndertigste noten. Als de waarde eindigt met een T (Triool), wordt de voice herhaald op triolen van elk van deze instellingen.</p> <p><b>Wanneer Type nootherhaling = Omhoog (upbeat)</b></p> <p>Als de maatsoort 4/4 is, herhaalt een nootherhaalinstelling van 1 de voice alleen op de derde tel van de maat, 1/2 herhaalt alleen op de tweede en vierde tel, 1/4 herhaalt op de 'en' van alle tellen, 1/8 herhaalt op de 'en' van elke achtste noot, 1/16 herhaalt op de 'en' van elke zestiende noot en 1/32 herhaalt op de 'en' van elke tweeëndertigste noot. Als de waarde eindigt met een T (Triool), wordt de voice herhaald op triolen van elk van deze instellingen.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>Om swing aan nootherhaling toe te voegen, configureert u <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a>.</p>	Off, 1, 1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32
<b>NoteRepTyp</b>	<p>Afkorting voor 'Herhaalttype voor noot.'</p> <p>Hiermee stelt u in of de voice van een pad wordt herhaald op de downbeat of de upbeat bij gebruik van Herhaalsnelheid voor noot.</p>	Down, Up



## Noot aan/uit bij het bedienen van pads (modus Aanhouden)

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>HoldMode</b>	<p>Dit bepaalt het gedrag van de Noot aan/uit-uitvoer wanneer op de betreffende pad wordt geslagen. Als deze is ingesteld op 'Off', wordt Noot aan uitgevoerd als op de pad wordt geslagen, en Noot uit wordt uitgevoerd als Aftertouch niet wordt gebruikt. Als deze op 'On' staat, worden Noot aan en Noot uit afwisselend uitgevoerd telkens wanneer op de pad wordt geslagen.</p> <p>Als de Herhaalsnelheid voor noot voor de betreffende pad op iets anders dan Off is ingesteld, zal het instellen van dit item op 'On' het starten/stoppen voor Nootherhaling wisselen telkens wanneer er op de pad wordt geslagen.</p> <p>Als een gebruikerssample voor de betreffende pad aan een voice is toegewezen, zal het instellen van dit item op 'On' het starten/stoppen voor herhaling van de gebruikerssample wisselen telkens wanneer er op de pad wordt geslagen.</p>	Off, On

## Dempen bij het bedienen van pads

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>NoteOnMut</b>	<p>Afkorting voor 'Noot aan dempen.'</p> <p>Dit wordt gebruikt om de voice wel ('On') of niet ('Off') te dempen wanneer een pad die wordt afgespeeld, Noot aan verzendt. (Als 'HoldMode'='Off', sla dan nog een keer op de pad. Als 'HoldMode'='On', sla dan nog twee keer op de pad.)</p>	Off, On
<b>NoteOffMut</b>	<p>Afkorting voor 'Noot uit dempen.'</p> <p>Dit wordt gebruikt om de voice wel ('On') of niet ('Off') te dempen wanneer een pad die wordt afgespeeld, Noot uit verzendt. (Als 'HoldMode'='Off', druk de pad dan niet verder in. Als 'HoldMode'='On', sla dan nog een keer op de pad.)</p>	Off, On

## Dempen/afspelen van padgroepen bij het bedienen van pads (cimbaaldemping/koppelen)

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>ChokeGroup</b>	Door op een pad te slaan, kunt u op natuurlijke wijze de voice van alle pads die worden afgespeeld, dempen. De groep pads die moeten worden gedempt kan worden gegroepeerd als een 'cimbaaldempingsgroep'. Er kunnen maximaal 16 'cimbaaldempingsgroepen' worden opgeslagen. Hier wordt de betreffende pad vastgelegd aan een van de cimbaaldempingsgroepen.	Off, 1–16
<b>ChokeMode</b>	Hiermee wordt ingesteld of de opgegeven pad een dempingsopdracht binnen de cimbaaldempingsgroep verzendt ('Send') of ontvangt ('Receive').	Send, Receive, Send&Receive
<b>LinkGroup</b>	Door op een pad te slaan, kunt u de voices die aan andere pads zijn toegewezen tegelijkertijd afspelen. De groep pads die tegelijk moeten worden afgespeeld, kan worden gegroepeerd als een 'koppelingsgroep'. Er kunnen maximaal 16 'koppelingsgroepen' worden opgeslagen. Hier wordt de betreffende pad vastgelegd aan een van de koppelingsgroepen.	Off, 1–16
<b>LinkMode</b>	Hiermee wordt ingesteld of de betreffende pad andere pads afspeelt ('Send') in de koppelingsgroep of wordt afgespeeld ('Receive').	Send, Receive, Send&Receive

## Effectief aanslagbereik voor voices bij het bedienen van pads (aanslagbegrenzing)

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>VelLow</b>	Afkorting voor 'Aanslagbegrenzing laag'. Hiermee stelt u de onderste aanslaglimiet in die nodig is voor het afspelen. Voices die aan pads zijn toegewezen, worden afgespeeld op hogere aanslagsterktes dan de hier ingestelde waarde. Als dit item wordt ingesteld op een waarde die groter is dan die voor Velocity Limit High, zal het afspelen plaatsvinden als de aanslagsterkte tussen 1 en de waarde ligt die is ingesteld voor Velocity Limit High en tussen de waarde die is ingesteld voor Velocity Limit Low en 127.	1–127

<b>VelHigh</b>	Afkorting voor 'Aanslagbegrenzing hoog'. Hiermee stelt u de bovenste aanslagbegrenzing in die nodig is voor het afspelen. Voices die aan pads zijn toegewezen, worden afgespeeld op lagere aanslagsterktes dan de hier ingestelde waarde. Als dit item wordt ingesteld op een waarde die groter is dan die voor Velocity Limit Low, zal het afspelen plaatsvinden als de snelheid tussen 1 en de waarde ligt die is ingesteld voor Velocity Limit High en tussen de waarde die is ingesteld voor Velocity Limit Low en 127.	1-127
----------------	--	-------

## Effect van herhaaldelijk slaan op dezelfde pad

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>Humanize</b>	Als dit wordt ingeschakeld (1-4), wordt er een natuurlijke variatie toegepast, zodat de voice niet te uniform is als dezelfde pad herhaaldelijk wordt aangeslagen. Het effect wordt groter naarmate de waarde toeneemt.	Off, 1-4

## Functioneert wanneer er op een pad wordt geslagen

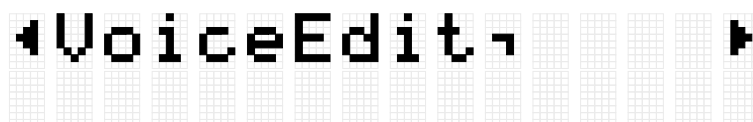
Zie [deze pagina](#) voor details.

## Functies wanneer een pad verder wordt ingedrukt (Aftertouch)

Zie [deze pagina](#) voor details.

## Voice bewerken

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de '[Basisprocedure](#)'.



U kunt de instellingen configureren voor de voices die aan elke pad in de momenteel geselecteerde kit zijn toegewezen. Druk op de knop [ENTER] om naar het VoiceEdit-menuniveau te gaan. Gebruik de knoppen [<] en [>] om een van de items in de volgende lijst te selecteren, en sla op de pad waarvan u de instellingen wilt wijzigen. Het nummer van de betreffende pad verschijnt in de rechterbovenhoek van het LCD-scherm. Gebruik de knoppen [+] en [-] om de waarde voor dat item in te stellen.

```

└─Category┐ S1┐
003 SnareAco

```

Standaardwaarden zijn uniek voor elke kit.

## Een voice selecteren

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>Category</b>	Selecteer de voicecategorie van de betreffende pad. Elke keer dat u de knoppen [+] en [-] gebruikt om van de ene categorie naar de andere te gaan, wordt de eerste voice van de categorie geselecteerd en wordt er een audiogeluid afgespeeld.	Zie <a href="#">Lijst met voicecategorieën</a> voor meer informatie.
<b>Number</b>	Selecteer de voice voor de betreffende pad. Elke keer dat u de knoppen [+] en [-] gebruikt om naar de ene naar de andere voice te gaan, wordt er een audiogeluid afgespeeld.	Zie <a href="#">Voicelijst</a> voor meer informatie.

1. Druk op [ENTER] en ga vervolgens naar 'Category'.

```

└─Category┐ S1┐
003 SnareAco

```

2. Sla op de pad waarvan u de voice wilt wijzigen.

```

└─Category┐ T6┐
005 TomAco

```

3. Gebruik indien nodig de knoppen [+] en [-] om een voicecategorie te selecteren. Elke keer dat er een selectie wordt gemaakt, wordt de eerste voice van de categorie gegenereerd (geauditeerd) en wordt het bijbehorende voicenummer geselecteerd. Zie [deze pagina](#) voor de voicecategorielijst.

```

└─Category┐ T6┐
006 TomElect

```

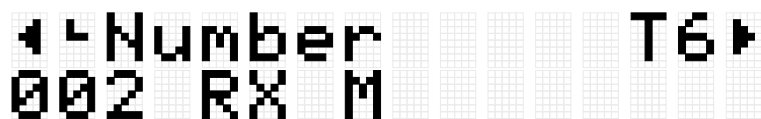
4. Druk op de knop [>] om naar 'Number' te gaan.



Number T6  
001 RX H

5. Druk op de knoppen [+] en [-] om een voice te selecteren.

Elke keer dat er een selectie wordt gemaakt, wordt de bijbehorende voice gegenereerd (geauditeerd). Zie [deze pagina](#) voor de voicelijst.



Number T6  
002 RX M

Herhaal de bovenstaande stappen om een andere voice voor een pad te kiezen.

#### OPMERKING

- Om een gewijzigd geluid (voice) terug te zetten naar de standaardinstelling, drukt u tegelijkertijd op de knoppen [+] en [-].
- U kunt het volume (aanslagsterkte) wijzigen van een padvoice die wordt gegenereerd (geauditeerd), in [\[MENU\] →Utility→AuditionVel](#).
- Als u een voice selecteert, worden alle voicegerelateerde instellingen (Volume-VarSend) ingesteld op de standaardwaarden voor de geselecteerde voice.

#### Lijst met voicecategorieën

Nr.	Display	Volledige naam
001	<b>KickAco</b>	Acoustic Kick
002	<b>KickElect</b>	Electro Kick
003	<b>SnareAco</b>	Acoustic Snare
004	<b>SnareElect</b>	Electro Snare
005	<b>TomAco</b>	Acoustic Tom
006	<b>TomElect</b>	Electro Tom
007	<b>HHAco</b>	Acoustic Hi-hat
008	<b>HHElect</b>	Electro Hi-hat
009	<b>CymbalAco</b>	Acoustic Cymbal
010	<b>CymbalElect</b>	Electro Cymbal
011	<b>PercAco</b>	Acoustic Percussion
012	<b>PercElect</b>	Electro Percussion
013	<b>Clap</b>	Clap

014	<b>SE</b>	SE
015	<b>VocalFemale</b>	Vocal Female
016	<b>VocalMale</b>	Vocal Male

## Voicegerelateerde instellingen

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>Volume</b>	Past het volume van de betreffende voice van de pad aan.	0-127
<b>Pan</b>	Stelt de pan (stereo-oriëntatie) van de betreffende voice van een pad in.	L63-C-R63
<b>Tuning</b>	Stelt de toonhoogte van de betreffende pad in (1,0 = 100cent = halve noot). Een grotere waarde voor een snaredrum resulteert bijvoorbeeld in een hogere stemming, en een kleinere waarde voor een bekken resulteert in een grotere diameter.	-24.0-0.0-+24.0
<b>Decay</b>	Stelt het wegsterven in (de tijd die nodig is voor de fade-out van een geluid) van de betreffende voice van een pad. Een kleinere waarde voor een snaredrum produceert bijvoorbeeld het effect van een gedempt vel, terwijl een kleinere waarde voor een bekken een kortere sustain produceert. Voor open hi-hats produceert een lagere waarde het effect dat de half-open hi-hat gesloten wordt.	-64-0
<b>Cutoff</b>	Past de filterafsnijfrequentie aan die wordt toegepast op de betreffende voice van de pad.	-64-0-+63
<b>Resonance</b>	Stelt de Q van het filter in die wordt toegepast op de betreffende voice van de pad.	-64-0-+63
<b>ReverbSend</b>	Past de hoeveelheid reverb aan die wordt toegepast op de betreffende voice van de pad (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">KitEdit→ReverbSend</a> .	0-127
<b>ChorusSend</b>	Past de hoeveelheid chorus aan die wordt toegepast op de betreffende voice van de pad (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">KitEdit→ChorusSend</a> .	0-127
<b>VarSend</b>	Afkorting voor 'Variatie verzenden'. Past de hoeveelheid variatie aan die wordt toegepast op de betreffende voice van de pad (zendhoeveelheid). De hoeveelheid die op elke voice van een pad wordt toegepast, wordt vermenigvuldigd met de ingestelde waarde voor <a href="#">KitEdit→VariationSend</a> .	0-127

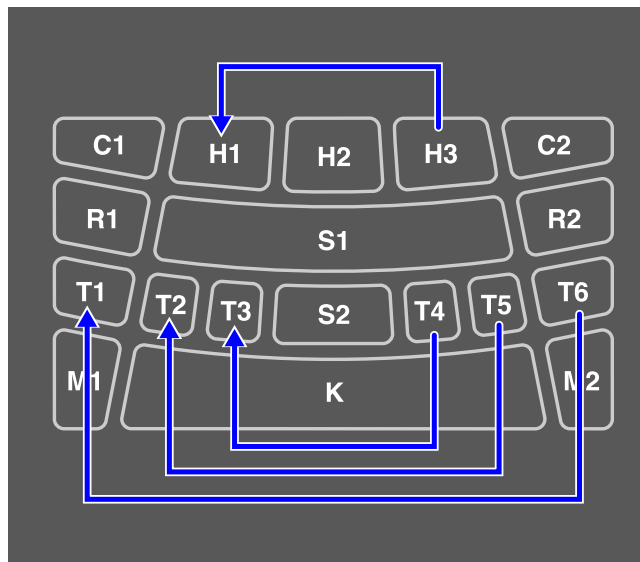
# Interlock Edit

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de ['Basisprocedure'](#).

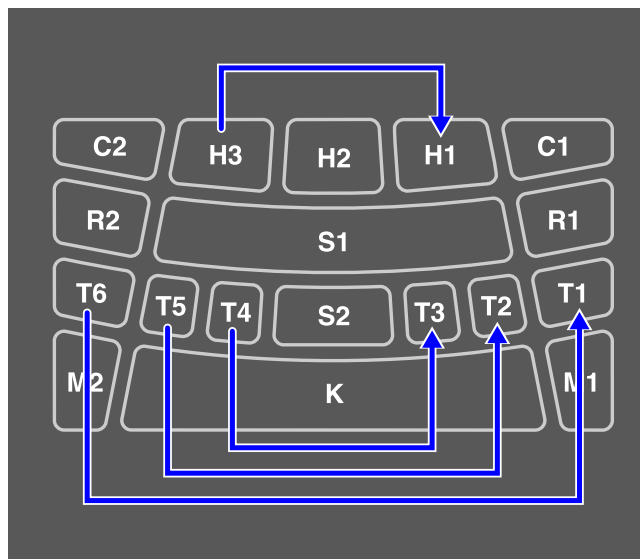
Interlock Edit  
Off

Als dit item is ingesteld op On en u de instellingen wijzigt in [\[KIT\]→PadEdit](#) en [\[KIT\]→VoiceEdit](#), worden de instellingen van symmetrisch tegenover elkaar liggende pads (H1 en H3, T1 en T6, T2 en T5, T3 en T4) omgedraaid. Als u de instelling van 'Off' naar 'On' schakelt, hebben de pads van elk symmetrisch paar dezelfde instellingen, zoals weergegeven in onderstaande afbeelding.

- Als [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) is ingesteld op 'Right', worden de instellingen voor de pads aan de rechterkant toegepast op de pads aan de linkerkant.



- Als [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) is ingesteld op 'Left', worden de instellingen voor de pads aan de linkerkant toegepast op de pads aan de rechterkant.



# [AUDIO] Audio gebruiken in uw spel

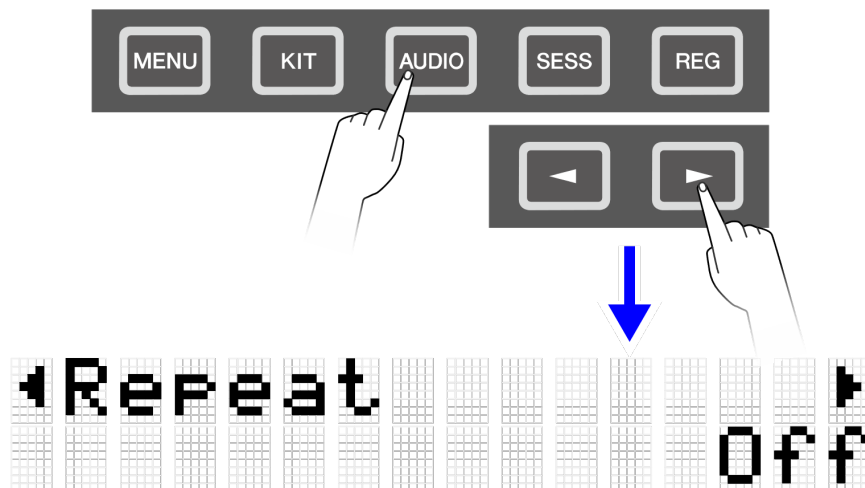
Als u een USB-flashstation aansluit op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, kunt u uw spel opnemen als een audiobestand (WAV) in de hoofdmap en audiobestanden afspelen (WAV). Audiobestanden (WAV of AIFF) kunnen ook als gebruikerssamples in het gebruikerssamplegeheugen van het product worden geladen en aan de pads worden toegewezen.

## OPMERKING

- WAV-bestanden kunnen worden gebruikt voor afspelen-/opnamefuncties, en WAV- of AIFF-bestanden kunnen worden gebruikt als gebruikerssamples om aan pads toe te wijzen.
- Het product herkent alleen bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation. Daarom worden opgenomen data ook in de hoofdmap opgeslagen.
- Lees de [Voorzorgsmaatregelen](#) voordat u de [USB TO DEVICE]-aansluiting gebruikt.

## Instellingen voor opnemen en afspelen

Druk op de knop [>] op het bovenste scherm van de audiomodus (knop [AUDIO] aan) om de instelschermen voor afspelen en opnemen weer te geven.





## Afspeelinstellingen

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>Repeat</b>	<p>Hiermee stelt u de afspeelmethode voor audiobestanden in.</p> <p><b>Off</b> Het afspelen stopt automatisch nadat het momenteel geselecteerde bestand één keer is afgespeeld.</p> <p><b>Single (Enkel)</b> Het herhaald afspelen van het momenteel geselecteerde bestand gaat door totdat de Stop-knop wordt ingedrukt.</p> <p><b>List (Lijst)</b> Alle herkenbare audiobestanden in de hoofdmap van de USB-stick worden opeenvolgend en continu afgespeeld. Het afspelen gaat door totdat de Stop-knop wordt ingedrukt.</p>	Off, Single, List	Off

## RecSetting

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>RecGain</b>	Hiermee stelt u de versterking (volumeniveau) in voor de audio die moet worden opgenomen.	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB
<b>RecSource</b>	<p>Dit is voor instellingen die verband houden met de opnamebron. Druk op de knop [ENTER] om de volgende twee instellingen te selecteren. Ze kunnen elk worden ingesteld op 'ON' (opnemen) of 'OFF' (niet opnemen).</p> <p><b>Click</b> Als dit is ingesteld op 'On' worden de klik- en bedieningsgeluiden opgenomen.</p>	Off, On	On

	<p><b>Session&amp;Audio</b></p> <p>Als dit is ingesteld op 'On', worden het afspeelgeluid van de sessie, de audio-invoer vanaf de [USB TO HOST]-aansluiting en het afspelen van audiobestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation opgenomen. Audio-ingang van de [AUX IN]-aansluiting wordt altijd opgenomen, ongeacht deze instelling. Indien ingesteld op 'On', wordt een Audio Loopback geconfigureerd.</p>		
--	---	--	--

## Audio Loopback

Als RecSetting→RecSource→Session&Audio is ingesteld op 'On', wordt een audioloopback (audio verzonden vanaf een extern apparaat naar dit product wordt teruggestuurd naar het externe apparaat) geconfigureerd door de [USB TO HOST]-aansluiting aan te sluiten op een extern apparaat, zoals een computer of smartapparaat via USB. Hierdoor kunt u muziek van een extern apparaat mixen met uw spel op dit product en die mix opnemen op een DAW.

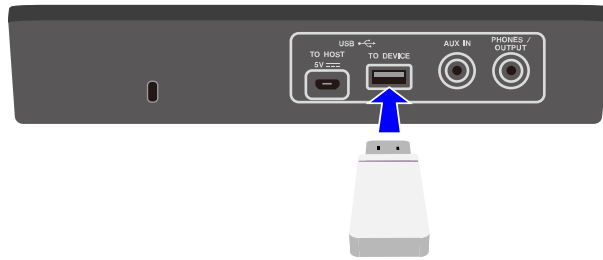
## Lusverbinding

Er kan ruis optreden als een enkele computer of smartapparaat is aangesloten op zowel de [AUX IN]-aansluiting als de [USB TO HOST]-aansluiting (lusverbinding). Als dit gebeurt, probeer dan de volgende stappen voor probleemoplossing.

- Koppel de kabel los van de [AUX IN]-aansluiting en gebruik alleen de USB-kabel voor audiocommunicatie.
- Als u een USB-kabel gebruikt om dit product op te laden, zorg er dan voor dat u deze aansluit op een USB-adapter of een andere voedingsbron in plaats van op een computer of smartapparaat.

# Opnemen (USB-audiorecorder)

1. Sluit een USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

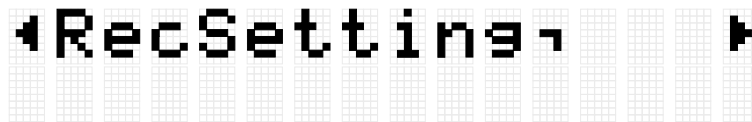


2. Sluit indien nodig een extern apparaat aan als opnamebron.  
De volgende bronnen kunnen worden gebruikt voor opname.

- Spelen op de pad
- Klikgeluid\*
- Sessie spelen\*
- Afspelen van WAV-bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation\*
- Audio-ingang via de [USB TO HOST]-aansluiting\*
- Audio-ingang via [AUX IN]-aansluiting

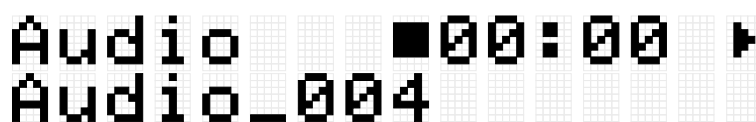
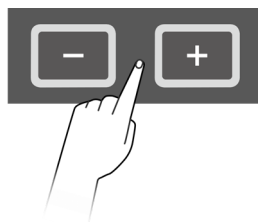
\* Deze bron moet in stap 3 worden geconfigureerd om te kunnen worden opgenomen.

3. Configureer de instellingen voor opname.

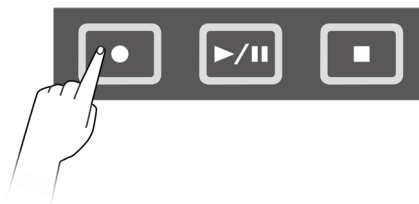


Configureer de audioversterking en andere instellingen zodat deze overeenkomen met de aansluitingen gemaakt in stap 2. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

4. Gebruik indien nodig de knoppen [+] en [-] om een audiobestand in de hoofdmap van het USB-flashstation te selecteren.



5. Druk op de opnameknop om het apparaat in opname-standby te zetten.



[ Audio ■ 00:00 ]  
[ Rec Standby ]

U kunt de opname-stand-by annuleren door op de Stop-knop te drukken.

Als u het afspelen van een audiobestand in de hoofdmap van het USB-flashstation wilt opnemen, kunt u nu het afspelen van het bestand starten.

6. Om de opname te starten drukt u nogmaals op de Record-knop.

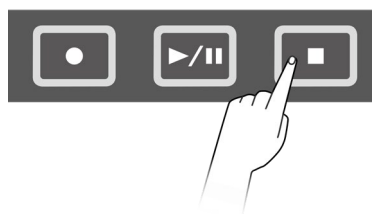
[ Audio ● 00:03 ]  
[ Recording ]

Start de uitvoering die u wilt opnemen.

U kunt een audiobestand afspelen/stoppen tijdens het opnemen.

7. Om het opnemen te stoppen, drukt u op de Stopknop.

Wanneer de opname eindigt, wordt het audiobestand opgeslagen in de hoofdmap van het USB-flashstation. Nadat het bestand is opgeslagen, wordt het bovenste scherm van de Audiomodus weergegeven waarbij het opgeslagen audiobestand is geselecteerd.



[ Completed ]



Audio\_00:00 ▶  
Audio\_005

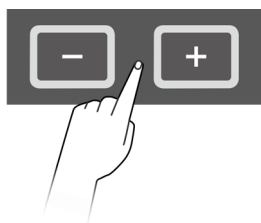
## Een audiobestand afspelen (USB-audiospeler)

U kunt audiobestanden (WAV) afspelen die zijn opgeslagen in de hoofdmap van een USB-flashstation, inclusief bestanden die met dit product zijn opgenomen.

### OPMERKING

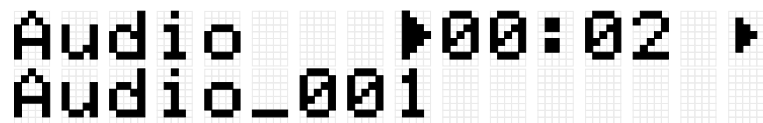
- Alleen audiobestanden die door het product worden herkend, worden op het LCD-scherm weergegeven.
- Vanwege beperkingen in de productspecificaties kunnen sommige tekens niet worden gebruikt in de bestandsnamen die door dit product worden weergegeven. Japanse Kanji-tekens en Duitse umlauten kunnen bijvoorbeeld niet worden weergegeven. Daarom kunnen de bestandsnamen van sommige audiobestanden onleesbaar lijken.
- De selectiestatus van audiobestanden kan worden vastgelegd in het registratiegeheugen. Om instellingen met betrekking tot de audiomodus in het registratiegeheugen op te roepen, stelt u [\[REG\]→LoadSetting→Audio](#) in op 'On' en slaat u hetzelfde bestand op in de hoofdmap van het USB-flashstation.

1. Gebruik de knoppen [+] en [-] op het bovenste scherm van de audiomodus om een bestand te selecteren dat u wilt afspelen.



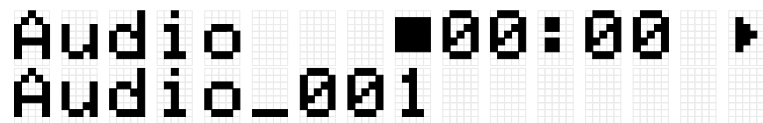
Audio\_00:00 ▶  
Audio\_001

2. Druk op de knop Afspelen/Pauze om het afspelen te starten.



Audio 00:02  
Audio\_001

3. Druk op de knop Stop om het afspelen te stoppen.



Audio 00:00  
Audio\_001

#### OPMERKING

- U kunt tijdens het afspelen van een audiobestand op de knop Afspelen/Pauze drukken om het bestand op de afspeelpositie te pauzeren.

## Audiobestanden laden als gebruikerssamples

Audiobestanden (WAV of AIFF) in de hoofdmap van een USB-flashstation kunnen als gebruikerssamples in het gebruikerssamplegeheugen worden geladen (voices in voicecategorie 017).

#### Vereisten voor het laden van audiobestanden

- Sample-indeling: WAV, AIFF (44,1 kHz, 16-bit, mono/stereo)
- Max. tijd: Tot ca. 20 seconden per bestand, ca. 300 seconden (stereo)/600 seconden (mono) in totaal.

### Een enkel audiobestand laden

1. Druk op de knop [MENU] om de menumodus te openen en druk vervolgens een paar keer op de knop [>] om naar 'File' te gaan.



File

2. Druk op de knop [ENTER] en druk vervolgens een paar keer op de knop [>] om naar 'OneSample' te gaan.



OneSample

3. Druk op de knop [ENTER] om het laadscherm weer te geven en gebruik vervolgens de knoppen [+] en [-] om het bestand te selecteren dat u wilt laden.

```
┌ Load
MySnare
```

4. Druk op de knop [ENTER] om het scherm voor de laadbestemming weer te geven en gebruik vervolgens de knoppen [+] en [-] om een nummer te selecteren (001-100).

```
┌ Load to
001 User
```

5. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer het bevestigingsbericht 'Load?' (Laden?) wordt weergegeven, drukt u nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand te laden.

```
[ Loading... ]
  51%
      ↓
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is geladen.

## Meerdere audiobestanden in één handeling laden

Alle bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation kunnen in één keer samen worden geladen.

1. Druk op de knop [MENU] om de menumodus te openen en druk vervolgens een paar keer op de knop [→] om naar 'File' te gaan.

```
└ File
```

2. Druk op de knop [ENTER] en druk vervolgens een paar keer op de knop [>] om naar 'AllSample' te gaan.

```
┌ AllSample ─┐
```

3. Druk op de knop [ENTER] om het laadscherm weer te geven.

```
┌ Load
AllSample ─┐
```

4. Druk nogmaals op de knop [ENTER]. Wanneer het bevestigingsbericht 'Load?' (Laden?) wordt weergegeven, drukt u nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand te laden.

```
[ Loading... ]
[ Audio_001 ]
```



```
[ Loading... ]
[ Audio_005 ]
```



```
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat de bestanden zijn geladen.

## Gebruikerssamples aan pads toewijzen

U kunt gebruikerssamples (voicecategorie 017) die in het gebruikerssamplegeheugen zijn geladen, toewijzen aan pads voor gebruik tijdens het spelen.

1. Nadat u de kit hebt geselecteerd waarin u een gebruikerssample wilt gebruiken, gaat u naar het VoiceEdit-scherm.

```
┌ VoiceEdit ─┐
```



2. Sla op de pad waaraan u de gebruikerssample wilt toewijzen.
3. Druk op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van de voicecategorie te gaan en gebruik vervolgens de knoppen [+] en [-] om '017' te selecteren.

```
┌ Category ─── S1 ──┐
017 UserSample
```

4. Druk op de knop [>] om naar het voiceselectiescherm te gaan en selecteer vervolgens het gebruikerssamplenummer (001–100) dat u wilt toewijzen.

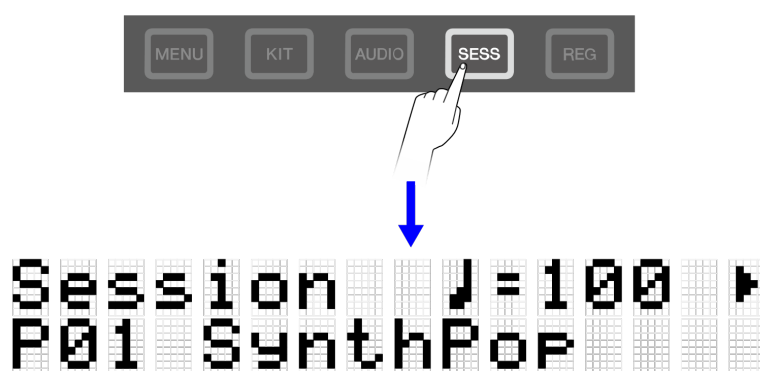
```
┌ Number ─── S1 ──┐
001 MySnare
```

De gebruikerssample is nu toegewezen aan de betreffende pad.

5. Sla de kit indien nodig op als gebruikerskit (U01–U50).  
Zie [deze pagina](#) voor details.

# [SESS] Optreden met de Session Creator

Dit product bevat verschillende ingebouwde frasen uit verschillende muziekgenres die u als begeleiding kunt afspelen. Elke frase bestaat uit zes 'secties': Een intro-sectie voor het begin van uw optreden, main-secties A–D (vier variaties) voor het afspelen van loops, en een ending-sectie voor het einde van uw optreden. U kunt tijdens uw optreden op elk moment tussen deze secties wisselen.



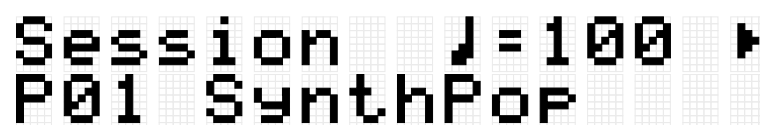
## OPMERKING

Als u op de knop [SESS] drukt, verschijnt het laatste scherm dat werd weergegeven toen u zich eerder in de Session Creator-modus bevond. U kunt vervolgens terugkeren naar het hoofdscherm (sessieselectiescherm) door nogmaals op de knop [SESS] te drukken.

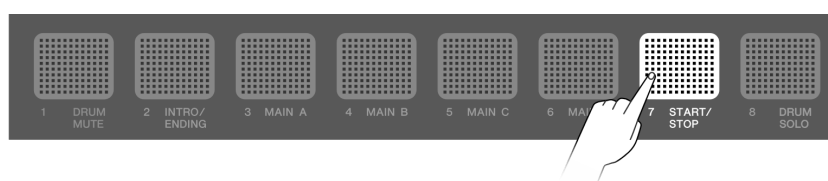
## Een sessie selecteren voor uw optreden

1. Druk op het bovenste scherm van de Session Creator-modus op de knoppen [+] en [-] om een sessie te selecteren.

Zie [deze pagina](#) voor de Sessielijst.



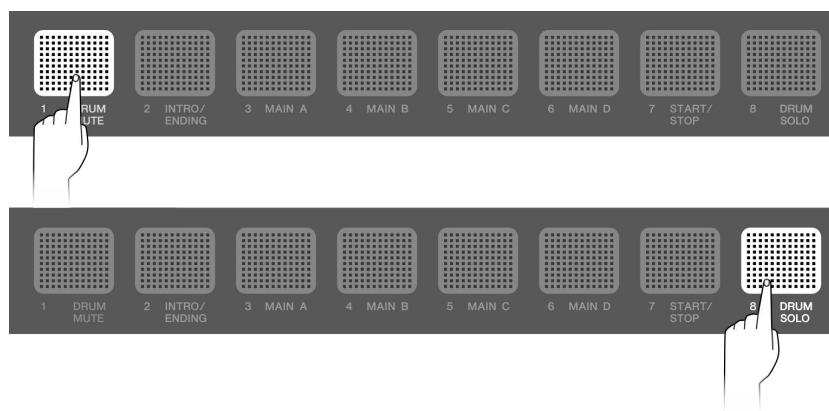
2. Druk op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP] om het afspelen te starten.



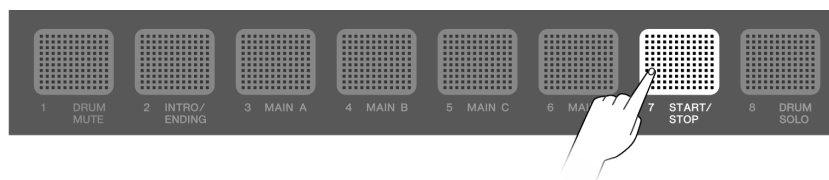
Session 1/8  
P01 SynthPop

Tijdens het afspelen van de sessie wordt in de rechterbovenhoek van het scherm de maat weergegeven. De noemer geeft het totale aantal maten aan in de sectie die momenteel wordt afgespeeld, en de teller geeft de maat van de huidige afspeelpositie aan.

3. Indien nodig kunt u de drums dempen (DRUM MUTE) of alleen de drums afspelen (DRUM SOLO).



4. Druk op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP] om het afspelen te stoppen.



#### OPMERKING

- De partijen waaruit een sessie bestaat (drums, bas en vier andere partijen) kunnen afzonderlijk in- en uitgeschakeld worden in [\[SESS\]→PartOnOff](#).
- Het afspelen van de sessie gaat door, zelfs als u naar een andere modus dan de Session Creator-modus gaat. Om de sessie te stoppen, keert u terug naar de Session Creator-modus en drukt u op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP].

## Sessielijst

Nr.	Sessienaam (Display)	Volledige naam van de sessie	Tempo	Kitnummer	Naam van kit (Display)
P01	<b>SynthPop</b>	Synth Pop	100	P01	Maple
P02	<b>ElectroPop</b>	Electro Pop	104	P04	HouseRose
P03	<b>RockFast</b>	Rock Fast	182	P14	GaragePunk
P04	<b>HardRock</b>	Hard Rock	130	P21	HardRock
P05	<b>Pop</b>	Pop	165	P12	Birch
P06	<b>PopShuffle</b>	Pop Shuffle	130	P13	Beech
P07	<b>Funk</b>	Funk	115	P18	Funk
P08	<b>R&amp;B</b>	R&B	82	P05	R&B
P09	<b>Blues</b>	Blues	156	P16	Vintage70s
P10	<b>Metal</b>	Metal	210	P20	Metal
P11	<b>House</b>	House	137	P28	HouseMint
P12	<b>HipHop</b>	Hip Hop	96	P09	HipHopGold
P13	<b>Trance</b>	Trance	138	P02	EDM Red
P14	<b>DubStep</b>	Dub Step	150	P06	DubStepSun
P15	<b>Drum`nBass</b>	Drum`n Bass	174	P31	Drum`nBass
P16	<b>Trap</b>	Trap	130	P29	HipHopSilver
P17	<b>Jazz 7/8</b>	Jazz 7/8	116	P18	Funk
P18	<b>JazzyHipHop</b>	Jazzy Hip Hop	91	P09	HipHopGold
P19	<b>Reggae</b>	Reggae	100	P24	Reggae
P20	<b>Latin</b>	Latin	89	P36	T9
P21	<b>Industrial</b>	Industrial	116	P03	DistRock
P22	<b>Bhangra</b>	Bhangra	168	P43	IndianPop
P23	<b>India</b>	India	131	P38	PercsMaster

## Van sectie wisselen

Elke sessie bestaat uit de volgende zes 'secties'. U kunt tijdens uw optreden op elk moment tussen deze secties wisselen.

### Intro

Deze sectie is bedoeld voor gebruik aan het begin van uw optreden. Wanneer het afspelen van de Intro-sectie eindigt, schakelt deze over naar de Main-secties.

### Main A–D

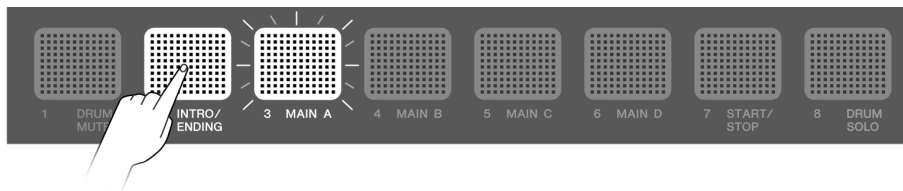
Deze secties worden in een loop herhaald totdat u naar een andere sectie overschakelt.

## Einde

Deze sectie is bedoeld voor gebruik aan het eind van uw optreden. Wanneer het afspelen van de Ending-sectie eindigt, stopt het afspelen van de sessie.

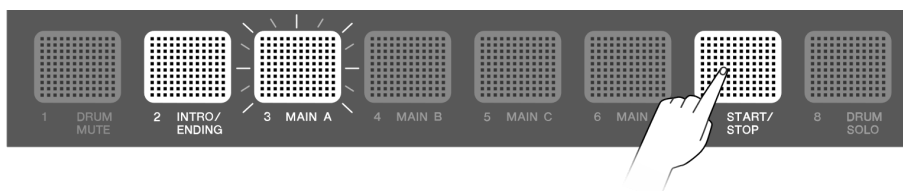
### 1. Selecteer de sectie die u wilt afspelen.

In het voorbeeld in de volgende afbeelding is ingesteld dat het afspelen begint met de Intro-sectie en vervolgens overschakelt naar de Main A-sectie wanneer het afspelen van de Intro eindigt. De vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] is aan en [3 MAIN A] knippert.



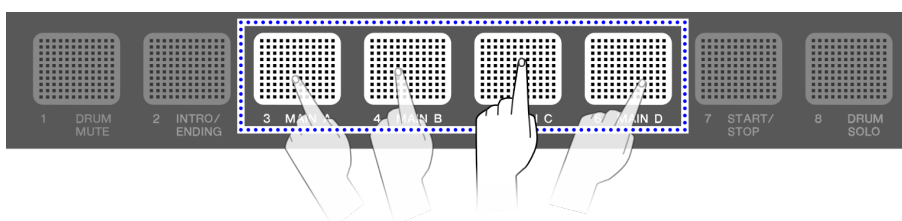
U kunt de andere Main-secties op dezelfde manier instellen. In dat geval slaat u op de overeenkomstige pad en vervolgens op [2 INTRO/ENDING].

### 2. Druk op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP] om het afspelen van de sessie te starten.



Wanneer het afspelen van de Intro-sectie eindigt, schakelt de sessie over naar Main A. De vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] wordt uitgeschakeld en [3 MAIN A] gaat aan.

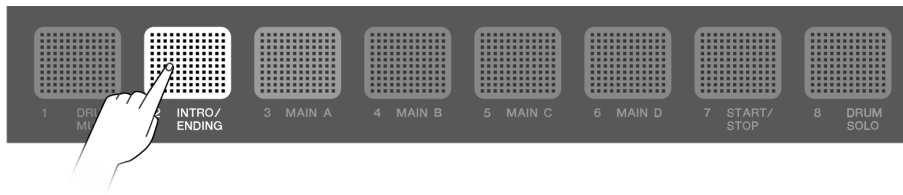
### 3. U kunt vrij schakelen tussen de Main A-Main D-secties.



U kunt een verscheidenheid aan instellingen configureren met betrekking tot de timing waarmee de secties wisselen als u op een pad slaat buiten de sectie die momenteel wordt afgespeeld. Zie [deze pagina](#) voor details.

Als u op de pad slaat voor een sectie die wordt afgespeeld, keert deze onmiddellijk terug naar het begin van die sectie en gaat verder met spelen.

4. Als u het afspelen van de sessie wilt stoppen, slaat u op de vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING].



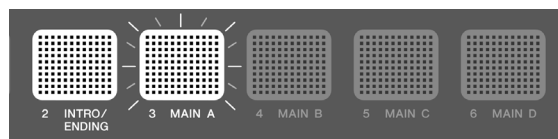
Wanneer het afspelen van de Ending-sectie eindigt, stopt het afspelen van de sessie. Terwijl de Ending-sectie speelt, kunt u naar een andere sectie overschakelen door op de pad voor die sectie te slaan.

## Sectieselectiestatus

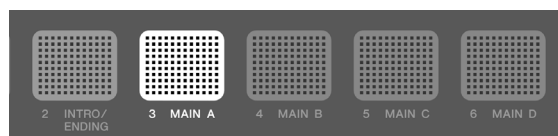
### Gestopt

- Het afspelen starten met de Intro-sectie en vervolgens overschakelen naar de Main-sectie (Main A in de onderstaande afbeelding)

De vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] is aan en de vierkante RGB-pad Main knippert in stand-by.

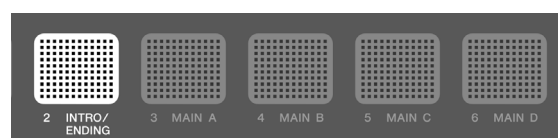


- Het afspelen starten met de Main-sectie (Main A in de onderstaande afbeelding)  
Alleen de vierkante RGB-pad voor de overeenkomstige sectie is ingeschakeld.



- Het afspelen starten met de Ending-sectie (andere secties kunnen worden gespecificeerd nadat het afspelen is gestart).

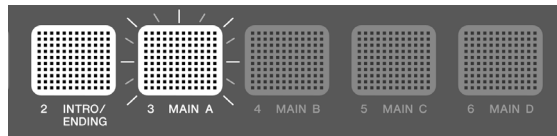
Als alleen de vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] brandt, begint het afspelen vanaf de Intro-sectie en wordt vervolgens overgeschakeld naar de Main-sectie (de eerste status voor 'Gestopt'). Deze status wordt bereikt door op de vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] te slaan.



## Afspelen

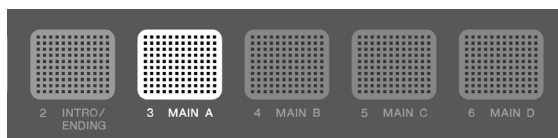
- Overschakelen naar de Main-sectie terwijl de Intro-sectie wordt afgespeeld (Main A in de onderstaande afbeelding)

De vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] is aan en de vierkante RGB-pad Main waarnaar moet worden overgeschakeld, knippert.



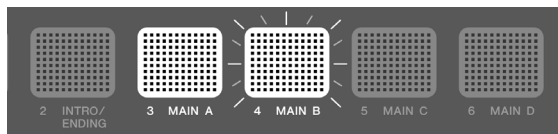
- Afspelen van Main-sectie (Main A in de onderstaande afbeelding)

Alleen de vierkante RGB-pad voor de sectie die wordt afgespeeld, is aan.



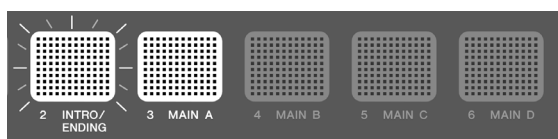
- Overschakelen naar een andere Main-sectie tijdens het afspelen van de Main-sectie (overschakelen van Main A naar Main B in de onderstaande afbeelding)

De vierkante RGB-pad voor de Main-sectie die wordt afgespeeld, is aan en de vierkante RGB-pad voor de sectie waarnaar moet worden overgeschakeld, knippert. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over hoe u de instellingen configureert met betrekking tot de timing waarop de secties worden overgeschakeld.



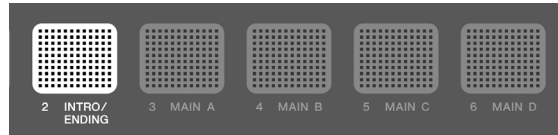
- Overschakelen naar de Ending-sectie terwijl een Main-sectie wordt afgespeeld (Main A in de onderstaande afbeelding)

De vierkante RGB-pad voor de Main-sectie die wordt afgespeeld, is aan en de vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] knippert. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over hoe u de instellingen configureert met betrekking tot de timing waarop de secties worden overgeschakeld.



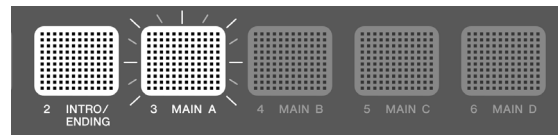
- Het afspelen stopt zodra het afspelen van de Ending-sectie eindigt.

Alleen de vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] is aan.



- Overschakelen naar een Main-sectie terwijl een Ending-sectie wordt afgespeeld (overschakelen naar Main A in de onderstaande afbeelding)

De vierkante RGB-pad [2 INTRO/ENDING] is aan en de vierkante RGB-pad Main waarnaar moet worden overgeschakeld, knippert.



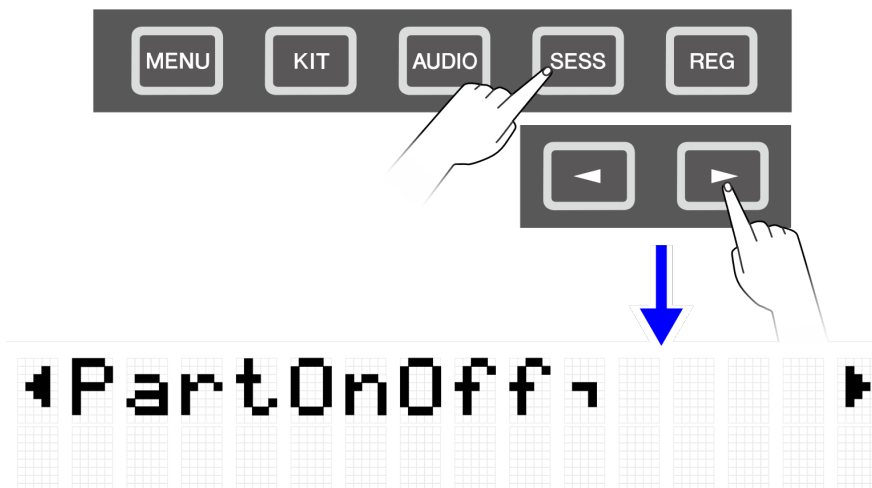
### OPMERKING

Ongeacht of een sessie wordt afgespeeld of gestopt, de knippersnelheid van de vierkante RGB-pads loopt synchron met het huidige tempo.

## Instellingen configureren voor het afspelen van sessies

U kunt de afzonderlijke partijen van een sessie in- of uitschakelen en instellingen configureren, zoals de timing voor het schakelen tussen secties. Om de verschillende hier beschreven instellingen en sectieselectiestatussen met één enkele aanraking tijdens uw optreden op te roepen, legt u ze vast in het [Registratiegeheugen](#) en stelt u [\[REG\]](#)→ [LoadSetting](#)→ [Session](#) in op 'On'.

Als u de instelschermen tijdens het afspelen van de sessie wilt weergeven, drukt u op de knop [**>**] op het bovenste scherm van de Session Creator-modus (knop [SESS] aan).





## Alleen de drums dempen/instellen op solo

Item (Display)	Beschrijving en instelbereik	Standaardinstelling
DrumMuteSolo	<p><b>Off</b></p> <p>Werkt zoals geconfigureerd in 'PartOnOff'.</p> <p><b>Mute (Dempen)</b></p> <p>Dempt de drums, ongeacht de instelling voor 'PartOnOff'. Alle partijen behalve de drumpartij werken zoals geconfigureerd in 'PartOnOff'.</p> <p><b>Solo</b></p> <p>Speelt alleen de drums, ongeacht de instelling voor 'PartOnOff'.</p>	Off

## Afzonderlijke partijen in-/uitschakelen

Item (Display)	Beschrijving en instellingsbereik/standaardinstelling																					
PartOnOff	<p>Schakelt de afzonderlijke partijen van een sessie in/uit. Druk op de knop [ENTER] om naar het menuniveau te gaan waarin elke afzonderlijke partij wordt weergegeven. Gebruik vervolgens de knoppen [&lt;] en [&gt;] om afzonderlijke partijen te selecteren, en gebruik de knoppen [+] en [-] om ze aan of uit te zetten.</p> <table border="1" data-bbox="472 1256 1249 1832"> <thead> <tr> <th>Partij in een sessie</th> <th>Instelbereik</th> <th>Standaardinstelling</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Drum</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Bass</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other1</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other2</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other3</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other4</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>De partijen (voices) die aan Other1–4 zijn toegewezen, variëren van sessie tot sessie. In sommige gevallen wordt een partij mogelijk niet toegewezen.</p>	Partij in een sessie	Instelbereik	Standaardinstelling	Drum	Off, On	On	Bass	Off, On	On	Other1	Off, On	On	Other2	Off, On	On	Other3	Off, On	On	Other4	Off, On	On
Partij in een sessie	Instelbereik	Standaardinstelling																				
Drum	Off, On	On																				
Bass	Off, On	On																				
Other1	Off, On	On																				
Other2	Off, On	On																				
Other3	Off, On	On																				
Other4	Off, On	On																				

## Op een pad slaan om te beginnen met een sessie te spelen (gesynchroniseerde start)

Item (Display)	Beschrijving en instelbereik	Standaardinstelling
SynchroStart	<p><b>Off</b></p> <p>Er is geen instelling geconfigureerd.</p> <p><b>On</b></p> <p>Wanneer op een pad (behalve de vierkante RGB-pads in de Session Creator-modus) wordt geslagen, begint de sessie te spelen.</p>	Off

## Instellingen gerelateerd aan de timing voor het schakelen tussen secties

Item (Display)	Beschrijving en instelbereik	Standaardinstelling
SectionChange	<p>Afkorting voor 'Timing van sectie wijzigen'.</p> <p>Dit stelt de timing in voor het overschakelen naar de volgende sectie wanneer sectiewisseling wordt uitgevoerd tijdens het afspelen van de sessie. Het aantal keren dat wordt geslagen op een vierkante RGB-pad ([2 INTRO/ENDING] tot [6 MAIN D]) voor de sectie waarnaar wordt overgeschakeld, bepaalt de werking zoals hieronder wordt beschreven.</p> <p><b>Immediate (Onmiddellijk)</b></p> <p>Sla één keer om direct te wisselen.</p> <p><b>Bar&amp;Imm (Maat en onmiddellijk)</b></p> <p>Sla één keer om over te schakelen aan het einde van de huidige maat, en twee keer om onmiddellijk over te schakelen.</p> <p><b>Sec&amp;Imm (Sectie en onmiddellijk)</b></p> <p>Sla één keer om over te schakelen aan het einde van de laatste maat van de huidige sectie, en twee keer om onmiddellijk over te schakelen.</p> <p><b>Sec&amp;Bar&amp;Imm (Sectie en maat en onmiddellijk)</b></p> <p>Druk één keer om te wisselen aan het einde van de laatste maat van de huidige sectie, twee keer om te wisselen aan het einde van de huidige maat, en drie keer om onmiddellijk te wisselen.</p>	Sec&Bar&Imm

## Instellingen met betrekking tot verschillende configuraties bij het schakelen tussen sessies

Item (Display)	Beschrijving en instellingsbereik/standaardinstelling																											
<b>LockSetting</b>	<p>Hiermee bepaalt u of de instellingen voor de/het individuele kit/tempo/sectie/partij worden gewijzigd of behouden (vergrendeld) bij het schakelen tussen sessies. Druk op de knop [ENTER] om naar het menuniveau te gaan waarin de vergrendelde doelen worden weergegeven. Gebruik vervolgens de knoppen [&lt;] en [&gt;] om de vergrendelde doelen te selecteren en de knoppen [+] en [-] om ze in te stellen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Doel vergrendelen (Display)</th> <th>Instelbereik</th> <th>Standaardinstelling</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kit</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>PartOnOff</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Doel vergrendelen</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Kit</b></td> <td>Kitselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</td> </tr> <tr> <td><b>Tempo</b></td> <td>Tempo. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</td> </tr> <tr> <td><b>Section</b></td> <td>Sectieselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</td> </tr> <tr> <td><b>PartOnOff</b></td> <td>Aan/uit-status voor elke afzonderlijke partij, die wordt ingesteld via '<a href="#">DrumMuteSolo</a>' en '<a href="#">PartOnOff</a>'.</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Instelbereik</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Reset</b></td> <td>Wijzigingen in de waarde die is ingesteld voor elke sessie (Kit, Tempo) of de standaardwaarde (Sectie = Main A, PartOnOff = Alle partijen aan), ongeacht of een sessie wordt afgespeeld of gestopt.</td> </tr> <tr> <td><b>Hold</b></td> <td>Behoudt de instellingen voor het schakelen tussen sessies, alleen tijdens het afspelen.</td> </tr> </tbody> </table>	Doel vergrendelen (Display)	Instelbereik	Standaardinstelling	Kit	Reset, Hold, Lock	Reset	Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset	Section	Reset, Hold, Lock	Reset	PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset	<b>Kit</b>	Kitselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	<b>Tempo</b>	Tempo. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	<b>Section</b>	Sectieselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	<b>PartOnOff</b>	Aan/uit-status voor elke afzonderlijke partij, die wordt ingesteld via ' <a href="#">DrumMuteSolo</a> ' en ' <a href="#">PartOnOff</a> '.	<b>Reset</b>	Wijzigingen in de waarde die is ingesteld voor elke sessie (Kit, Tempo) of de standaardwaarde (Sectie = Main A, PartOnOff = Alle partijen aan), ongeacht of een sessie wordt afgespeeld of gestopt.	<b>Hold</b>	Behoudt de instellingen voor het schakelen tussen sessies, alleen tijdens het afspelen.
Doel vergrendelen (Display)	Instelbereik	Standaardinstelling																										
Kit	Reset, Hold, Lock	Reset																										
Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset																										
Section	Reset, Hold, Lock	Reset																										
PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset																										
<b>Kit</b>	Kitselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.																											
<b>Tempo</b>	Tempo. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.																											
<b>Section</b>	Sectieselectiestatus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.																											
<b>PartOnOff</b>	Aan/uit-status voor elke afzonderlijke partij, die wordt ingesteld via ' <a href="#">DrumMuteSolo</a> ' en ' <a href="#">PartOnOff</a> '.																											
<b>Reset</b>	Wijzigingen in de waarde die is ingesteld voor elke sessie (Kit, Tempo) of de standaardwaarde (Sectie = Main A, PartOnOff = Alle partijen aan), ongeacht of een sessie wordt afgespeeld of gestopt.																											
<b>Hold</b>	Behoudt de instellingen voor het schakelen tussen sessies, alleen tijdens het afspelen.																											

		<b>Lock</b>	Behoudt de instellingen voor het schakelen tussen sessies, ongeacht of een sessie wordt afgespeeld of gestopt.	
--	--	-------------	--	--

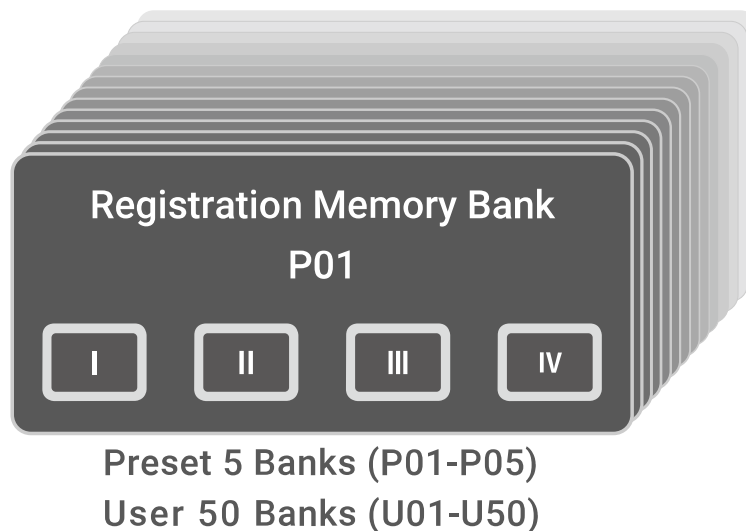
## Instellingen met betrekking tot functies bij het bedienen van de A1/A8-pads

Deze instellingen hebben betrekking op de functies bij het bedienen van Pad A1 of Pad A8 in de Session Creator-modus. Ze omvatten de volgende twee instellingen.

- [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#)
- [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#)

# [REG] Registratiegeheugen

U kunt verschillende instellingen toewijzen aan deze knoppen en ze vervolgens op elk gewenst moment oproepen met een enkele tik. Dit wordt de functie Registratiegeheugen genoemd. Vastgelegde instellingen kunnen worden opgeslagen in een Registration Memory-bank van vier knoppen.



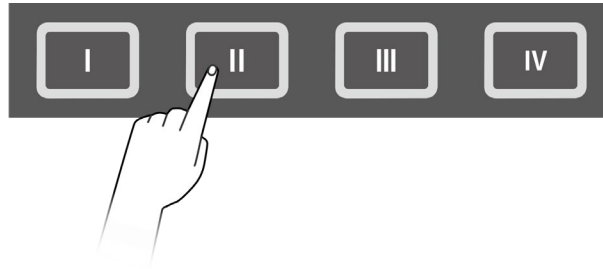
## Lampstatussen van registratiegeheugenknoppen

Voor de knoppen [I]–[IV] geeft de lampstatus de vastleggingsstatus aan van de hieronder beschreven instelling.

- Off: Er is geen instelling vastgelegd voor deze knop.
- Blauw: Er is een instelling vastgelegd voor deze knop.
- Rood: Er is een instelling vastgelegd voor deze knop en dit was de laatste knop die werd vastgelegd/geactiveerd.
- Rood, tijdelijk knipperend: Er is zojuist een instelling vastgelegd voor deze knop.

## De huidige instellingen in het registratiegeheugen vastleggen

- 1.** Houd een van de knoppen ([I]–[IV]) ingedrukt tot op het LCD-scherm wordt aangegeven dat het vastleggen is voltooid.



Wanneer de huidige instelling is vastgelegd, zal de ingedrukte knop enkele ogenblikken rood knipperen en daarna continu rood blijven. Bovendien verschijnt op het bovenste scherm van de Registration Memory-bank-modus een [E] rechts van het Registration Memory-banknummer.

```
Regist  J = 100  E  
P010KitIdea
```

#### LET OP

- Instellingen die u in een registratiegeheugen hebt vastgelegd, gaan verloren als u een andere Registration Memory-bank selecteert. Als u deze instellingen niet wilt verliezen, zorg er dan voor dat u de Registration Memory-bank opslaat.

### Instellingen opslaan in een Registration Memory-bank

U kunt registratiegeheugens [I]–[IV] samen als één bank opslaan.

1. Druk op de knop [ENTER] op het bovenste scherm van de Registration Memory-bankmodus.

```
Save to  
U01 User
```

2. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het banknummer (U01–U50) te selecteren dat de opslagbestemming is.

```
Save to  
U01 User
```

3. Druk op de knop [ENTER] om het bewerkingsscherm voor de banknaam weer te geven. De cursor verschijnt aan de linkerkant van de banknaam.

```
← Name
U01 KitIdea
```



**4.** Bewerk de naam van de Registration Memory-bank.

Gebruik de knoppen [**<**][**>**] om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [**+**][**-**] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de naam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

```
← Name
U01 KitIdea_
```




**5.** Nadat u de banknaam hebt bewerkt, drukt u op de knop [**ENTER**] om het bevestigingsscherm weer te geven voordat u opslaat.

```
← Save?
U01 KitIdea2
```

U kunt hier op de knop [**EXIT**] drukken om deze handeling te annuleren.

**6.** Druk nogmaals op de knop [**ENTER**] om de bank op te slaan.

```
[ Saving... ]
[ Completed ]
```



'Saving...' wordt weergegeven en na enkele ogenblikken wordt 'Completed' weergegeven om aan te geven dat de bank is opgeslagen.

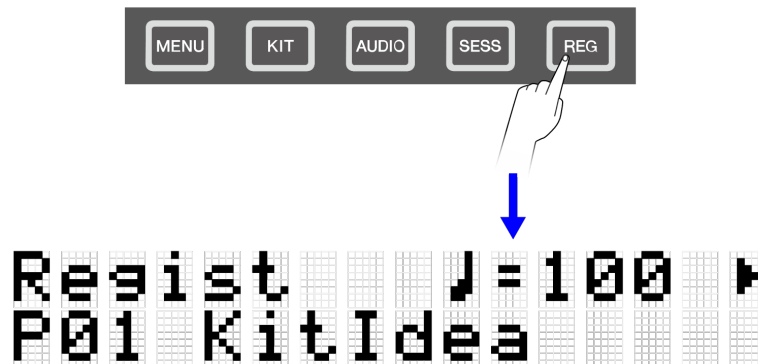
**OPMERKING**

- Registration Memory-banken van de gebruiker (U01–U50) kunnen worden opgeslagen in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie de paragraaf over [\[MENU\]→File](#) voor meer informatie.

- De bewerkte status van de momenteel geselecteerde Registration Memory-bank blijft behouden wanneer het apparaat wordt uitgeschakeld, zelfs als deze niet als Registration Memory-bank van de gebruiker is opgeslagen. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over welke items hun instellingen behouden, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld.

## Een registratiegeheugen oproepen

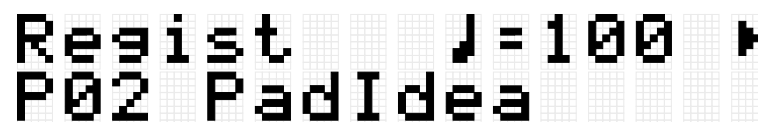
1. Druk op de knop [REG] om naar de Registration Memory-bankmodus te gaan.



### OPMERKING

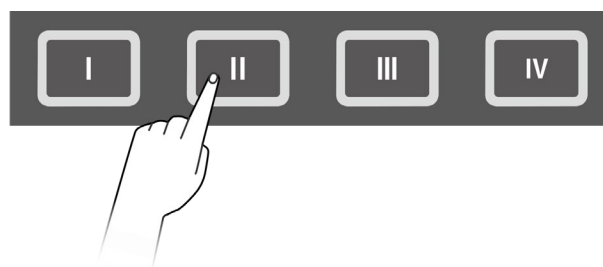
Als het bovenste scherm (Bank Select-scherm) van de Registration Memory Bank-modus niet verschijnt nadat u op de knop [REG] hebt gedrukt, drukt u nogmaals op de knop [REG] om naar het bovenste scherm te gaan.

2. Gebruik de knoppen [+] en [-] om een Registration Memory-bank te selecteren.



Zie de lijst met [Registration Memory-banken](#) voor een overzicht van de vooraf ingestelde Registration Memory-banken die bij dit product worden geleverd.

3. Druk op een knop ([I]-[IV]) om de vastgelegde instellingen op te roepen (kort drukken).





## LET OP

- Zorg ervoor dat u de knoppen [I]–[IV] niet te lang ingedrukt houdt. Als u de knoppen [I]–[IV] ingedrukt houdt, worden de vastgelegde instellingen overschreven met de huidige instellingen.

## Lijst met Registration Memory-banken

Nr.	Banknaam	Geheugen	Omschrijving
P01	KitIdea	I	Met de vooraf ingestelde effectkit 'P01 Maple' geselecteerd, wordt <a href="#">[KIT]→KitEdit→ReverbType</a> ingesteld op '06 Hall'.
		II	Met de vooraf ingestelde effectkit 'P32 BeatBoxPine' geselecteerd, wordt <a href="#">[KIT]→KitEdit→VariationType</a> ingesteld op '19 DynFlanger'.
		III	Met de vooraf ingestelde effectkit 'P05 R&B' geselecteerd, wordt <a href="#">[KIT]→KitEdit→VariationType</a> ingesteld op '10 TempoDelay2 D'.
		IV	Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, worden <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Tuning</a> en <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Decay</a> ingesteld voor een passend effect. Het eerste item wordt gebruikt om veranderingen in de drumstemming en de bekkensdiameter te simuleren. Het tweede item wordt voornamelijk gebruikt om drumdemping en halfopen hi-hats te simuleren.
P02	PadIdea	I	<p>Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, worden Noot herhalen, Koppelen en Aanslagbegrenzing ingesteld voor een passend effect.</p> <p>Door Pads S1 en A4 in dezelfde koppelingsgroep in te stellen (<a href="#">[KIT]→PadEdit→LinkGroup</a>) en afzonderlijke bereiken voor aanslagbegrenzing in te stellen (<a href="#">[KIT]→PadEdit→VelLow</a> en <a href="#">[KIT]→PadEdit→VelHigh</a>), wordt de Snare Open Rim (de voice toegewezen aan A4) alleen gegenereerd als er hard op een van de pads wordt geslagen.</p> <p>Door bovendien de vierkante RGB-pads A1-A3 in te stellen op dezelfde koppelingsgroep en voor elke groep verschillende nootherhaalsnelheden in te stellen (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a>), kunt u interessante geluiden voor de snaredrum creëren.</p>

		II	<p>Met de vooraf ingestelde kit 'P05 R&amp;B' geselecteerd, worden Noot herhalen, modus Aanhouden en Cimbaaldemping ingesteld voor een passend effect.</p> <p>De herhaalsnelheid van de noot (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a>) voor Hi-hat sluiten kan worden gevarieerd door op de vierkante RGB-pads A1–A8 te slaan.</p> <p>Bovendien kunnen er verschillende beats worden gecreëerd door de K-, S1-, S2-, R1-, R2-, M1- en M2-pads te combineren.</p>
		III	<p>Met de vooraf ingestelde Kit "P47 SE&amp;VocalEast" geselecteerd, worden de functies wanneer de pads worden aangeslagen (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteFunc</a>) ingesteld voor een passend effect.</p> <p>De vierkante RGB-pad A1 kan worden gebruikt om alle voices die momenteel klinken uit te schakelen (AllSoundOff), en A2 kan worden gebruikt om het geluid van de kit te dempen (KitChoke).</p>
		IV	<p>Met de vooraf ingestelde Kit 'P25 EDM Yellow' geselecteerd, worden de functies wanneer de pads verder worden ingedrukt (<a href="#">[KIT]→PadEdit→ATFunc</a>) ingesteld voor een passend effect. Er kunnen verschillende expressies worden bereikt met nootherhalingen door op de vierkante RGB-pads A5–A8 te drukken terwijl u A1–A4 ingedrukt houdt.</p>
P03	TriggerIdea	I	<p>Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, is de vooraf ingestelde Trigger 'P01 Normal Tx' aangepast voor deze instelling.</p> <p>Om de beat stabiel te maken, stelt u <a href="#">de aanslagcurve</a> alleen voor pad K in op 'Loud2'. De aanslagsterkte wordt ook vastgezet door <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelFixVal</a> in te stellen op '110' voor de vierkante RGB-pads A2, A3, A5 en A7.</p>
		II	<p>Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, is de vooraf ingestelde Trigger 'P01 Normal Tx' aangepast voor deze instelling.</p> <p>De waarden binnen <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelMax</a> en <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATMax</a> voor Pad S2 zijn kleiner ingesteld om dode noten op de snaredrum mogelijk te maken.</p>

		III	Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, is de vooraf ingestelde Trigger 'P01 Normal Tx' aangepast voor deze instelling. Als de waarde voor <a href="#">[MENU]→Trigger→A/D Gain</a> groter wordt, zal er met minder kracht een grotere output worden gegenereerd.
		IV	Met de vooraf ingestelde kit 'P01 Maple' geselecteerd, is de vooraf ingestelde Trigger 'P01 Normal Tx' aangepast voor deze instelling. Alle pads zijn op dezelfde snaretoon ingesteld, en <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelCurve</a> en <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATCurve</a> zijn voor elke pad op verschillende curven ingesteld. Vergelijk de verschillen tussen de curven.
P04	KitList	I	Met deze bank kunt u met één aanraking de kit oproepen die u tijdens uw optreden wilt gebruiken. De volgende kits zijn vastgelegd, beginnend met [I]. • P01 Maple • P10 ModernJazz • P14 GaragePunk • P16 Vintage70s
		II	
		III	
		IV	
P05	Empty	I	Er zijn geen data, dus het knoplampje is uit.
		II	
		III	
		IV	

## Een item selecteren om op te roepen (laden)

U kunt een item selecteren om op te roepen (laden) als er op een Registratiegeheugenknop wordt gedrukt (kort indrukken).

1. Druk op de knop [>] op het bovenste scherm van de Registration Memory-bankmodus en selecteer 'LoadSetting'.

2. Druk op de knop [ENTER] om naar het instellingenscherf voor elk item te gaan.



3. Gebruik de knoppen [<] en [>] om een item te selecteren en schakel het vervolgens in of uit.

Instellingsitems zijn ingedeeld in de volgende acht categorieën.

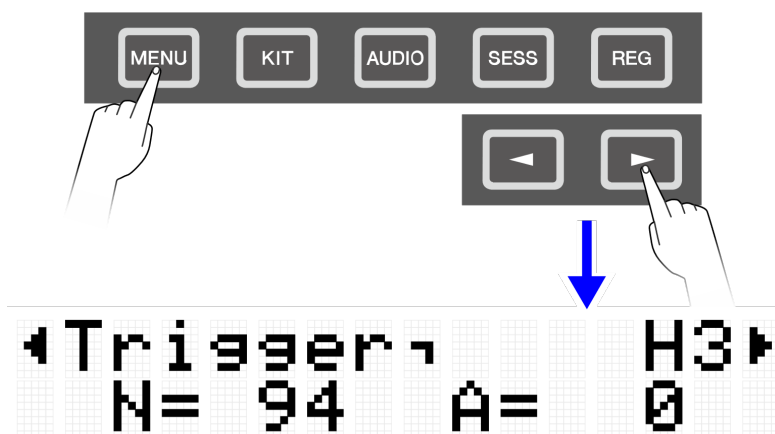
Item (Display)	Omschrijving	Standaardinstelling
<b>Kit</b>	Instellingen binnen Kit-modus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	On
<b>Audio</b>	Instellingen binnen Audio-modus. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	Off
<b>Session</b>	Instellingen in de Session Creator-modus (inclusief sectieselectiestatus). Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	Off
<b>Mixer</b>	Instellingen binnen <a href="#">[MENU]→Mixer</a>	Off
<b>Click</b>	Instellingen binnen <a href="#">[MENU]→Click</a>	Off
<b>Trigger</b>	Instellingen binnen <a href="#">[MENU]→Trigger</a>	On
<b>Utility</b>	Instellingen binnen <a href="#">[MENU]→Utility</a>	Off
<b>Tempo</b>	Tempo-instellingen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.	On

# [MENU] Trigger (padgevoeligheid)

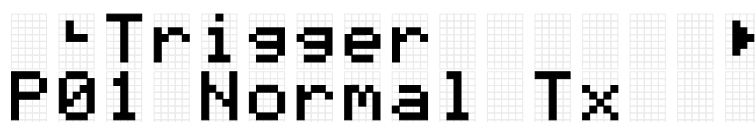
Uit de meegeleverde instellingen kunt u uw favoriete padgevoeligheid selecteren voor het beste speelgevoel. Deze instelling, genaamd 'Trigger', omvat instellingen voor MIDI-verzending/-ontvangst. Dit product heeft 12 trigger-presets. U kunt deze instellingen bewerken en maximaal 50 gebruikerstriggers opslaan.

## Een trigger selecteren

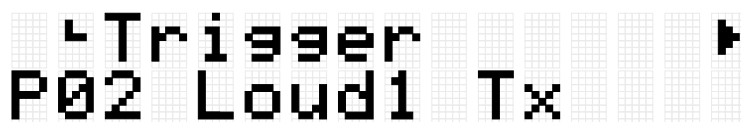
1. Druk op het bovenste scherm van de Menumodus op de knop [>] om naar het Triggerscherm te gaan.



2. Druk op de knop [ENTER] om naar het scherm te gaan om een trigger te selecteren.



3. Gebruik de knoppen [+] en [-] om een trigger te selecteren.



## Triggerlijst

Nr.	Triggernaam (Display)	Omschrijving
P01	Normal Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'normaal'. Daarnaast is ' <a href="#">MIDINote</a> ' voor alle Pads ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P02	Loud1 Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Loud1'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P03	Loud2 Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Loud2'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P04	Hard1 Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Hard1'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P05	Hard2Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Hard2'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P06	Fixed Tx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelFixVal</a> ' en ' <a href="#">ATFixVal</a> ' ingesteld op '127'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' ingesteld op basis van het GM-drumoverzicht (General MIDI). Deze instellingen zijn bedoeld om een externe toongenerator te bedienen via de MIDI-verzending van dit product.
P07	Normal Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'normaal'. Daarnaast is ' <a href="#">MIDINote</a> ' voor alle pads zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.
P08	Loud1 Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Loud1'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.

<b>P09</b>	Loud2 Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Loud2'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.
<b>P10</b>	Hard1 Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Hard1'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.
<b>P11</b>	Hard2 Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelCurve</a> ' en ' <a href="#">ATCurve</a> ' ingesteld op 'Hard2'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.
<b>P12</b>	Fixed Rx	Voor alle pads zijn ' <a href="#">VelFixVal</a> ' en ' <a href="#">ATFixVal</a> ' ingesteld op '127'. Voor alle pads is ' <a href="#">MIDINote</a> ' zodanig ingesteld dat alle nummers opeenvolgend zijn. Deze instellingen zijn bedoeld om de ingebouwde toongenerator van dit product te bedienen vanaf een extern apparaat via MIDI.

Als u deze items nauwkeurig wilt aanpassen, kunt u ze voor elke pad bewerken. Bewerkte instellingen kunnen worden opgeslagen als gebruikerstriggers. Zie [deze pagina](#) voor details.

## Basisprocedure (van bewerken tot opslaan van een trigger)

1. Gebruik de knoppen [+] en [-] om een trigger te selecteren.

The image shows a monochrome LCD screen with a grid background. In the top right corner, the word "Trigger" is displayed. In the center of the screen, the text "P01 Normal Tx" is shown, indicating the selected pad and its current settings.

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om een item te selecteren, en sla vervolgens op de pad waarvan u de instellingen wilt wijzigen.  
Het nummer van de betreffende pad verschijnt in de rechterbovenhoek van het LCD-scherm. Gebruik de [+] / [-] knoppen om de instelling te wijzigen.

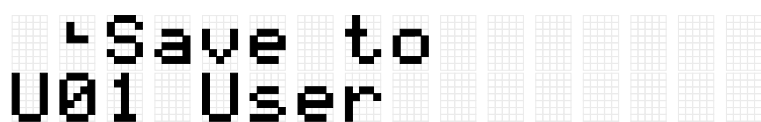


Zie [Aan MIDI gerelateerde instellingen](#), [Instellingen voor Noot aan/Afbertouch](#), [Aan Noot aan gerelateerde instellingen](#), [MIDI Afbertouch](#) voor meer informatie over de items.

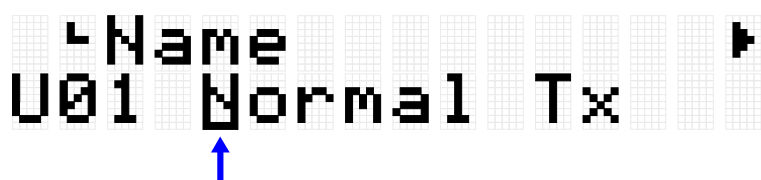
3. Druk op de knop [**<**] om terug te keren naar het scherm voor het selecteren van een trigger en druk vervolgens op de knop [**ENTER**] om naar het scherm gaan voor het opslaan van een gebruikerstrigger.



4. Gebruik de knoppen [**+**] en [**-**] om het triggernummer (U01–U50) te selecteren dat de opslagbestemming is.



5. Druk op de knop [**ENTER**] om het bewerkingsscherm voor de triggernaam weer te geven. De cursor verschijnt aan de linkerkant van de triggernaam.



6. Bewerk de triggernaam.  
Gebruik de knoppen [**<**][**>**] om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [**+**][**-**] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de naam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.



```
← Name
U01 Normal_Tx
↑
```

7. Nadat u de triggernaam hebt bewerkt, drukt u op de knop [ENTER] om het bevestigingsscherm weer te geven voordat u opslaat.

```
← Save?
U01 Normal Tx 2
```

U kunt hier op de knop [EXIT] drukken om deze handeling te annuleren.

8. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de gebruikerstrigger op te slaan.

```
[ Saving... ]
↓
[ Completed ]
```

'Saving...' wordt weergegeven en na enkele ogenblikken wordt 'Completed' weergegeven om aan te geven dat de gebruikerstrigger is opgeslagen.

#### OPMERKING

- Gebruikerstriggers (U01–U50) kunnen worden opgeslagen in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie de paragraaf over [\[MENU\]→File](#) voor meer informatie.
- De bewerkte status van de momenteel geselecteerde trigger blijft behouden wanneer het apparaat wordt uitgeschakeld, zelfs als deze niet als gebruikerstrigger is opgeslagen. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over welke items hun instellingen behouden, zelfs als de stroom wordt uitgeschakeld.

## Aan MIDI gerelateerde instellingen

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de '[Basisprocedure](#)'.

```
← MIDICH C1
10
```

U kunt instellingen configureren die verband houden met MIDI-berichten die worden verzonden of ontvangen wanneer een pad wordt bediend. Standaardwaarden zijn uniek voor elke trigger.

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>MIDICh</b>	Afkorting voor 'MIDI-kanaal'. Stelt het MIDI-kanaal in voor MIDI-berichten die worden verzonden of ontvangen wanneer de betreffende pad wordt gebruikt.	1–16
<b>MIDINote</b>	Afkorting voor 'MIDI-nootnummer'. Stelt het MIDI-nootnummer in voor MIDI-berichten die worden verzonden of ontvangen wanneer de betreffende pad wordt gebruikt.	1 (C#-2)–127 (G8)
<b>MIDIRcvPad</b>	Afkorting voor 'MIDI-ontvangstpad'. Stelt in of wordt aangenomen dat de betreffende pad gebruikt is (On) of niet (Off) wanneer een MIDI-bericht met het MIDI-nootnummer en het MIDI-kanaal van die pad wordt ontvangen.	Off, On

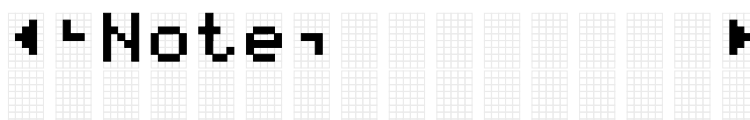
## Instellingen voor Noot aan/Aftertouch

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de '[Basisprocedure](#)'.  
Standaardwaarden zijn uniek voor elke trigger.

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>ADGain</b>	Afkorting voor 'A/D-versterking'. Selecteert 'On' of 'Off' voor nootuitvoer van de betreffende pad.	0–127

## Aan Noot aan gerelateerde instellingen

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de '[Basisprocedure](#)'.



U kunt instellingen configureren die gerelateerd zijn aan Noot aan-berichten wanneer een pad wordt gebruikt. Standaardwaarden zijn uniek voor elke trigger.

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>NoteOut</b>	Afkorting voor 'Noot-uitvoer'. Selecteert 'On' of 'Off' voor nootuitvoer van de betreffende pad.	Off, On
<b>VelFixVal</b>	Afkorting voor 'Waarde voor vaste aanslagsterkte'. Hier stelt u de MIDI-aanslagsterkte in die wordt verzonden wanneer er op de betreffende pad wordt geslagen. Wanneer deze is ingesteld op een waarde tussen 1 en 127, wordt de geselecteerde waarde verzonden als de MIDI-aanslagsterkte voor de betreffende pad, ongeacht hoe hard er op de pad wordt geslagen. Als deze op Off staat, wordt de MIDI-snelheid bepaald op basis van hoe hard op de pad wordt geslagen. De relatie tussen hoe hard op de pad wordt geslagen en de MIDI-aanslagsterkte wordt bepaald door 'VelCurve' (het volgende item).	Off, 1–127
<b>VelCurve</b>	Afkorting voor 'Aanslagcurve'. Selecteer een <a href="#">Aanslagcurve</a> voor de betreffende pad.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
<b>VelMin</b>	Afkorting voor 'Aanslagminimum'. Stelt de ondergrens in van de MIDI-aanslag voor de betreffende pad. Hoe zacht ook op de pad wordt geslagen, de gegenereerde MIDI-aanslag komt niet onder deze waarde.	1–127
<b>VelMax</b>	Afkorting voor 'Aanslagmaximum'. Stelt de bovengrens in van de MIDI-aanslag voor de betreffende pad. Hoe hard ook op de pad wordt geslagen, de gegenereerde MIDI-aanslag komt niet boven deze waarde.	1–127

## Aan Aftertouch gerelateerde instellingen

Deze uitgebreide uitleg komt overeen met Stap 2 van de [Basisprocedure](#).



U kunt instellingen configureren die gerelateerd zijn aan Aftertouch wanneer een pad wordt gebruikt. Standaardwaarden zijn uniek voor elke trigger.

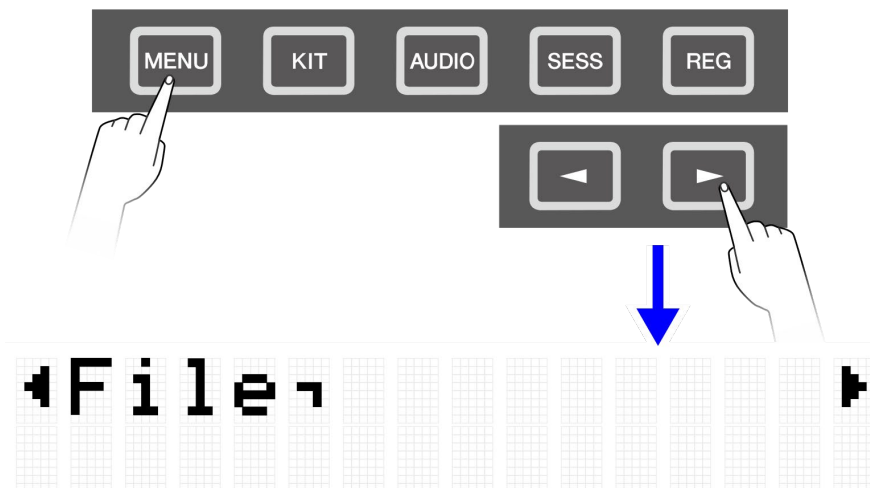
Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik
<b>ATOut</b>	Afkorting voor 'Aftertouch-uitvoer'. Selecteert 'On' of 'Off' voor Aftertouch van de betreffende pad.	Off, On
<b>ATType</b>	Afkorting voor 'Aftertouch-type'. Selecteer of 'kanaal' of 'polyfoon' wordt verzonden als een MIDI-aftertouchbericht voor de betreffende pad.	Channel, Poly
<b>ATPriority</b>	Afkorting voor 'Aftertouch-prioriteit'. Selecteer of het MIDI-nootbericht voor de betreffende pad wordt uitgevoerd (Low) of niet (High) terwijl de aftertouch van die pad wordt uitgevoerd.	Low, High
<b>ATFixVal</b>	Afkorting voor 'Vaste waarde Aftertouch'. Stelt de aftertouchsterkte in voor de betreffende pad. Wanneer deze is ingesteld op een waarde tussen 1 en 127, wordt de geselecteerde waarde verzonden als de aftertouch voor de betreffende pad, ongeacht hoe hard er verder op de pad wordt gedrukt. Als deze op Off staat, wordt de aftertouch bepaald op basis van hoe hard de pad verder wordt ingedrukt. De relatie tussen hoe hard op de pad wordt gedrukt en de aftertouch wordt bepaald door 'ATCurve' (het volgende item).	Off, 1–127
<b>ATCurve</b>	Afkorting voor 'Aftertouch-curve'. Selecteer een <a href="#">Aftertouch-curve</a> voor de betreffende pad.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
<b>ATMin</b>	Afkorting voor 'Aftertouchminimum'. Stelt de ondergrens in van de Aftertouch voor de betreffende pad. Hoe zacht de pad verder ook wordt ingedrukt, de gegenereerde Aftertouch komt niet onder deze waarde.	1–127
<b>ATMax</b>	Afkorting voor 'Aftertouchmaximum'. Stelt de bovengrens in van de Aftertouch voor de betreffende pad. Hoe hard de pad verder ook wordt ingedrukt, de gegenereerde Aftertouch komt niet boven deze waarde.	1–127

# [MENU] Bestandsbeheer

Data die op dit product zijn opgeslagen, kunnen worden opgeslagen als een bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation, en opgeslagen bestanden kunnen in dit product worden geladen.

## OPMERKING

- Het product herkent alleen bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation.



## Doeldata voor bestandsbeheer

De volgende typen bestanden kunnen met dit product worden gebruikt. Doeldata worden opgeslagen als een enkel bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation.

Doeldata (Display)	Omschrijving
All	Alle instellingen waarvan een back-up moet worden gemaakt
OneKit	Geselecteerde gebruikerskit
AllKit	Alle gebruikerskits (U01-U50)
OneTrigger	Geselecteerde gebruikerstrigger
AllTrigger	Alle gebruikerstriggers (U01-U50)
OneRegist	Afkorting voor 'Eén Registration Memory-bank'. Geselecteerde Registration Memory-bank van gebruiker
AllRegist	Afkorting voor 'Alle Registration Memory-banken'. Alle Registration Memory-banken van de gebruiker (U01-U50)

<b>OneSample</b>	Afkorting voor 'Eén gebruikerssample'. Geselecteerd audiobestand (WAV of AIFF) in de hoofdmap van een USB-flashstation en geselecteerde gebruikerssample in het samplegeheugen van de gebruiker op dit product
<b>AllSample</b>	Afkorting voor 'Alle gebruikerssamples'. Alle audiobestanden (WAV of AIFF) in de hoofdmap van een USB-flashstation en alle gebruikerssamples in het samplegeheugen van de gebruiker op dit product (001-100)

## Funcities voor bestandsbeheer

Functie (Display)	Omschrijving
<b>Save</b>	<p>Gebruik deze functie om de data op dit product op te slaan als een bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure. Dit wordt niet weergegeven als een gebruikerssample ('OneSample' of 'AllSample') als doeldata is geselecteerd.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wanneer 'OneKit' als data wordt opgeslagen, wordt de gebruikerssampleset in de gebruikerskit samen met die kit opgeslagen. Wanneer 'AllKit' als data wordt opgeslagen, worden alle gebruikerssamples (001–100), inclusief lege sleuven, ook samen met de kits opgeslagen.</li> </ul>
<b>Load</b>	<p>Gebruik deze functie om data op dit product te laden vanaf een bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure bij het selecteren van een gebruikerssample ('OneSample' of 'AllSample') als doeldata.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wanneer een 'OneKit'-bestand wordt geladen, wordt de gebruikerssampleset in de gebruikerskit samen met die kit geladen. Wanneer een 'AllKit'-bestand wordt geladen, worden alle gebruikerssamples (001–100), inclusief lege sleuven, ook samen met de kits geladen.</li> <li>• Bij het laden van een "OneKit"-bestand kan het gebeuren dat de gebruikerssample niet wordt geladen vanwege onvoldoende intern geheugen voor gebruikerssamples. Als dat gebeurt, wordt de voice van de pad waaraan de gebruikerssample die niet kon worden geladen, is toegewezen, ingesteld op Categorie = 017, Nummer = 001.</li> </ul>

<b>Rename</b>	Gebruik deze functie om de naam van het bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation te wijzigen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure.
<b>Delete</b>	Gebruik deze functie om bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation te verwijderen. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure.
<b>DeleteIntMem</b>	Afkorting voor 'Intern geheugen verwijderen'. Gebruik deze functie om gebruikerssamples te verwijderen die zijn geïmporteerd in het geheugen met gebruikerssamples van dit product. Deze functie verschijnt alleen op het scherm als een gebruikerssample ('OneSample' of 'AllSample') als de doeldata is geselecteerd. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor de bedieningsprocedure.

### Aantal bestanden dat door dit product wordt herkend

Dit product kan maximaal 500 bestanden herkennen (voor elke bestandsextensie) van de groep bestanden in de hoofdmap van een USB-flashstation. Als dit aantal bestanden wordt overschreden, verschijnt 'USB Device List Full' (Lijst met USB-apparaten vol) op het LCD-scherm. Wis onnodige bestanden of verplaats ze naar een andere locatie dan de hoofdmap van het USB-flashstation, of gebruik een nieuw USB-flashstation.

### OPMERKING

Druk op de [EXIT]-knop om de in werking zijnde functie te annuleren.

## Bestanden opslaan op een USB-flashstation

### Gegevens opslaan die beginnen met 'All'

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.



2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om [data](#) te selecteren.  
Als data die beginnen met 'All', selecteert u 'All', 'AllKit', 'AllTrigger' of 'AllRegist'.

3. Druk op de knop [ENTER] om het scherm voor opslaan weer te geven.

```
┌ Save
All
```

4. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bewerkingsscherm voor de bestandsnaam weer te geven. De cursor verschijnt aan de linkerkant van de weergegeven data.

```
┌ Name
All
↑
```

5. Bewerk indien nodig de naam van het bestand dat moet worden opgeslagen. Gebruik de knoppen [<][>] om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [+][-] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de bestandsnaam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

```
┌ Name
All_
↑
```

6. Nadat u de bestandsnaam hebt bewerkt, drukt u op de knop [ENTER] om het bevestigingsscherm weer te geven voordat u opslaat.

```
┌ Save?
All
```

7. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand op te slaan. Als er een bestand met dezelfde naam in de hoofdmap van het USB-flashstation staat, wordt het bevestigingsbericht 'Overwrite?' (Overschrijven?) weergegeven. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestaande bestand te overschrijven.

```
[ Saving...
  51% ]
↓
[ Completed ]
```



'Complete' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is opgeslagen.

## Data opslaan die beginnen met 'One'

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows 'All' with a cursor pointing to the right. Below it, there are several empty lines, and the bottom line shows a cursor pointing to the right.

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om [data](#) te selecteren.  
Als data die beginnen met 'One', selecteert u 'OneKit', 'OneTrigger' of 'OneRegist'.

3. Druk op de knop [ENTER] om het scherm voor opslaan weer te geven.



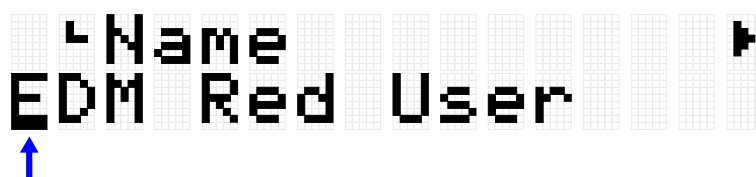
A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows 'Save' with a cursor pointing to the right. The second line shows 'U01 User'.

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het nummer van de data te selecteren die u wilt opslaan.



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows 'Save' with a cursor pointing to the right. The second line shows 'U02 EDM Red User'.


5. Druk op de knop [ENTER] om het bewerkingsscherm voor de bestandsnaam weer te geven. De cursor verschijnt aan de linkerkant van de bestandsnaam.



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows 'Name' with a cursor pointing to the right. The second line shows 'EDM Red User'. A blue arrow points to the 'E' in 'EDM'.

6. Bewerk de naam van het bestand dat moet worden opgeslagen.  
Gebruik de knoppen [<][>] om de cursor te verplaatsen en vervolgens de knoppen [+][-] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de bestandsnaam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.

```
└ Name
EDM_Red User
```




7. Druk op de knop [ENTER]. Er wordt een bevestigingsbericht weergegeven.

```
└ Save?
All
```

8. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand op te slaan.

Als er een bestand met dezelfde naam in de hoofdmap van het USB-flashstation staat, wordt het bevestigingsbericht 'Overwrite?' (Overschrijven?) weergegeven. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestaande bestand te overschrijven.

```
[ Saving...
  51% ]
```



```
[ Completed ]
```

'Complete' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is opgeslagen.

## Bestanden laden uit een USB-flashstation

In deze paragraaf wordt beschreven hoe u een bestand in de hoofdmap van een USB-flashstation laadt.

### OPMERKING

- De doeldata in deze beschrijving zijn kits, triggers en Registration Memory-banken. Zie [deze pagina](#) voor de bedieningsprocedure bij het selecteren van een gebruikerssample ('OneSample' of 'AllSample') als doeldata.

## Data laden die beginnen met 'All'

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The text 'All' is displayed in the center, with a left arrow to its left and a right arrow to its right. The screen is surrounded by a grid of small squares.

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om [data](#) te selecteren.  
Als data die beginnen met 'All', selecteert u 'All', 'AllKit', 'AllTrigger' of 'AllRegist'.

3. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Save' (Opslaan) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [<] en [>] om 'Load' (Laden) te selecteren.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The text 'Load' is displayed in the center, with a left arrow to its left and a right arrow to its right. Below 'Load', the text 'All' is visible. The screen is surrounded by a grid of small squares.

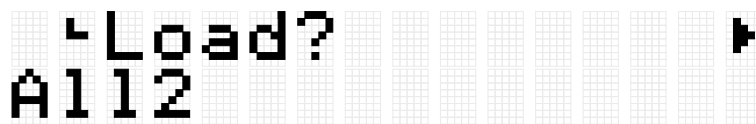
Als het te laden bestand niet in de hoofdmap van het USB-flashstation is opgeslagen, wordt 'No File' (Geen bestand) weergegeven.

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het bestand voor het laden te selecteren.



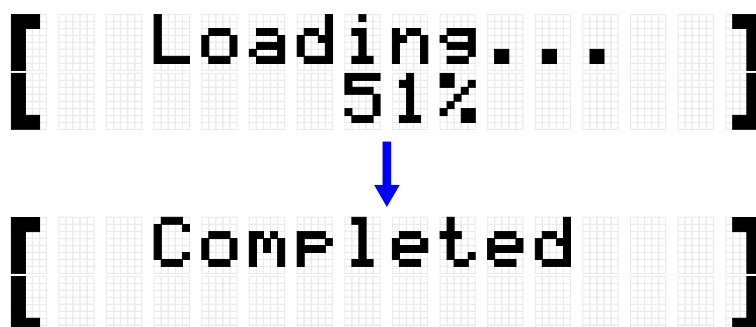
A screenshot of a menu screen with a grid background. The text 'Load' is displayed in the center, with a left arrow to its left and a right arrow to its right. Below 'Load', the text 'All2' is visible. The screen is surrounded by a grid of small squares.

5. Druk op de knop [ENTER] om het bevestigingsvenster voor het laden van het bestand weer te geven.

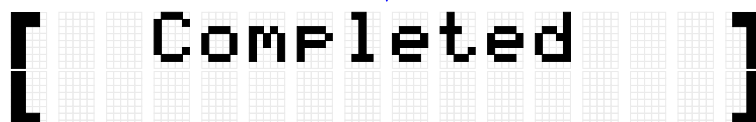


A screenshot of a confirmation screen with a grid background. The text 'Load?' is displayed in the center, with a left arrow to its left and a right arrow to its right. Below 'Load?', the text 'All2' is visible. The screen is surrounded by a grid of small squares.

6. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand te laden.



A screenshot of a loading progress screen with a grid background. The text 'Loading...' is displayed in the center, with '51%' below it. The screen is surrounded by a grid of small squares. A blue arrow points down from the '51%' text to the next screen.



A screenshot of a completed loading screen with a grid background. The text 'Completed' is displayed in the center. The screen is surrounded by a grid of small squares.

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is geladen.

## Data laden die beginnen met 'One'

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The word "All" is displayed in the center, with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares.

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om [data](#) te selecteren.  
Als data die beginnen met 'One', selecteert u 'OneKit', 'OneTrigger' of 'OneRegist'.
3. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Save' (Opslaan) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [<] en [>] om 'Load' (Laden) te selecteren.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The text "Load User" is displayed in two lines, with a cursor pointing to the "Load" part. The screen is surrounded by a grid of small squares.

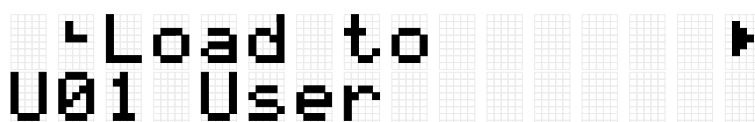
Als het te laden bestand niet in de hoofdmap van het USB-flashstation is opgeslagen, wordt 'No File' (Geen bestand) weergegeven.

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het bestand voor het laden te selecteren.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The text "Load User2" is displayed in two lines, with a cursor pointing to the "Load" part. The screen is surrounded by a grid of small squares.

5. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Load to' (Laden naar) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [+] en [-] om het gebruikersdatanummer (U01–U50) te selecteren dat moet worden geladen.



A screenshot of a menu screen with a grid background. The text "Load to U01 User" is displayed in two lines, with a cursor pointing to the "Load to" part. The screen is surrounded by a grid of small squares.

6. Druk op de knop [ENTER] om het bevestigingsvenster voor het laden van het bestand weer te geven.

```
└─ Load?
User2
```

7. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om het bestand te laden.

```
[ Loading... ]
  51%
      ↓
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is geladen.

## Een bestandsnaam wijzigen

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.

```
└─ All ─
```

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om [data](#) te selecteren.
3. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Save' (Opslaan) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [<] en [>] om 'Rename' (Naam wijzigen) te selecteren.

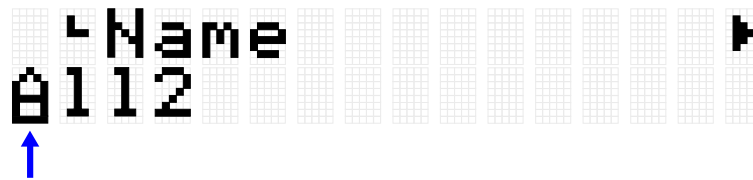
```
└─ Rename
All
```

Als het bestand waarvan de naam moet worden gewijzigd niet in de hoofdmap van het USB-flashstation is opgeslagen, wordt 'No File' (Geen bestand) weergegeven.

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om het bestand te selecteren waarvan de naam moet worden gewijzigd.

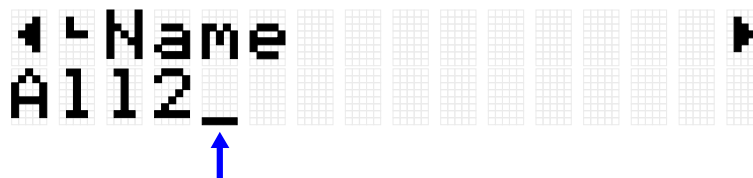
```
└─ Rename
All2
```

5. Druk op de knop [ENTER] om het bewerkingsscherm voor de bestandsnaam weer te geven. De cursor (pijl in onderstaande afbeelding) verschijnt aan de linkerkant van de bestandsnaam.



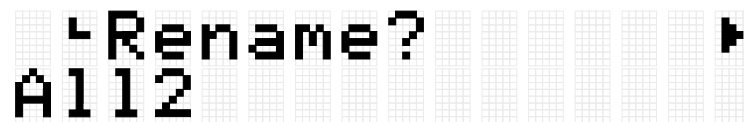
```
└─ Name
A112
```

6. Bewerk de naam van het bestand.  
Gebruik de knoppen [<][>] om de cursor te verplaatsen (pijl in onderstaande afbeelding) en vervolgens de knoppen [+][-] om een teken op de cursorpositie te selecteren. Herhaal deze stappen om de naam af te maken. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie.



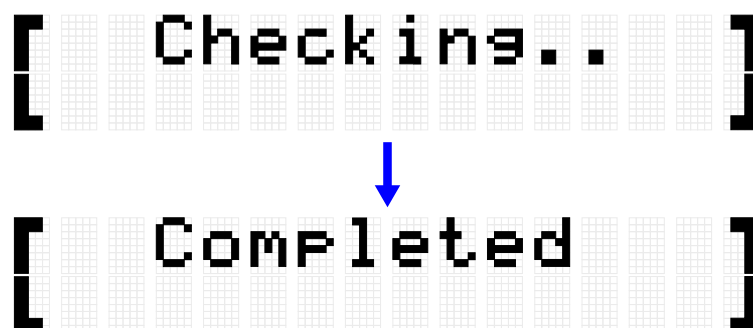
```
└─ Name
A112_
```

7. Druk op de knop [ENTER] om het bevestigingsvenster voor het wijzigen van de naam van het bestand weer te geven.



```
└─ Rename?
A112
```

8. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de naam van het bestand te wijzigen.  
Als er een bestand met dezelfde naam in de hoofdmap van het USB-flashstation staat, wordt het bevestigingsbericht 'Overwrite?' (Overschrijven?) weergegeven. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de naam van het bestaande bestand te wijzigen.



```
[ Checking.. ]
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is geladen.



'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat het bestand is verwijderd.

## Gebruikerssamples uit dit product verwijderen

U kunt gebruikerssamples (001–100 van voicecategorie 017) verwijderen die in het gebruikerssamplegeheugen van dit product zijn geladen, in plaats van op een USB-flashstation.

### Alle gebruikerssamples verwijderen

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.

```
┌All┐
```

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om 'AllSample' te selecteren.

```
└AllSample┐
```

3. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Load' (Laden) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [<] en [>] om 'DeleteIntMem' te selecteren.

```
└DeleteIntMem┐  
AllSample
```

4. Druk op de knop [ENTER]. Er wordt een bevestigingsbericht voor het verwijderen van de gebruikerssamples weergegeven.

```
└Delete?┐  
AllSample
```

- Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de gebruikerssamples te verwijderen.



```
[ Deletina.. ]
```



```
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat de gebruikerssamples zijn verwijderd.

## De geselecteerde gebruikerssample verwijderen

1. Druk in het [MENU]→File-scherm op de knop [ENTER] om naar het scherm voor selectie van data te gaan.

```
┌ All ─┘
```

2. Gebruik de knoppen [<] en [>] om 'OneSample' te selecteren.

```
└ OneSample ┘
```

3. Druk op de knop [ENTER]. Wanneer 'Load' (Laden) wordt weergegeven, gebruikt u de knoppen [<] en [>] om 'DeleteIntMem' te selecteren.

```
└ DeleteIntMem  
001 MySnare
```

4. Gebruik de knoppen [+] en [-] om de gebruikerssample te selecteren die moet worden verwijderd.

```
└ DeleteIntMem  
002 MyCymbal
```

5. Druk op de knop [ENTER]. Er wordt een bevestigingsbericht voor het verwijderen van de gebruikerssample weergegeven.

```
└Delete?
002 MyCymbal
```

6. Druk nogmaals op de knop [ENTER] om de gebruikerssample te verwijderen.

```
[ Deleting. . ]
```



```
[ Completed ]
```

'Completed' (Voltooid) wordt weergegeven om aan te geven dat de gebruikerssample is verwijderd.

## Overige bestandsfuncties

De laatste twee items in het Data Select-menuniveau die worden weergegeven als u op [MENU]→File→[ENTER] drukt, hebben geheugengerelateerde functies.

Item (Display)	Omschrijving
<b>USBMemFormat</b>	<p>Afkorting voor 'USB-geheugenindeling'.</p> <p>In sommige gevallen kunt u een USB-flashstation mogelijk niet gebruiken door deze simpelweg aan te sluiten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting. In dat geval drukt u in dit scherm op de knop [ENTER] om het USB-flashstation te formatteren.</p> <p><b>LET OP</b></p> <p>Door te formatteren worden alle bestanden en mappen (mappen) verwijderd die op het USB-flashstation zijn opgeslagen. Zorg er voordat u gaat formatteren voor dat het USB-flashstation geen belangrijke gegevens bevat.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>Als een geformatteerd USB-flashstation wordt aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, geeft de tweede regel van dit scherm het geheugengebruik aan (gebruikte capaciteit/totale capaciteit).</p>

<b>IntMemOptimiz</b>	<p>Afkorting voor 'Intern geheugen optimaliseren'.</p> <p>Gebruik deze functie om het geheugen voor gebruikerssamples op dit product te optimaliseren. Optimalisatie is het proces waarbij het geheugen wordt gereorganiseerd om het gebied dat kan worden gebruikt, uit te breiden. Door het geheugen te optimaliseren, kan de hoeveelheid vrije aaneengesloten geheugenruimte toenemen. Druk op de [ENTER]-knop in dit scherm om het geheugen te optimaliseren.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>De tweede regel van dit scherm geeft het geheugengebruik voor gebruikerssamples aan (gebruikte capaciteit/totale capaciteit).</p>
----------------------	--

# [MENU] Overige instellingen

## Volume-aanpassing (Mixer)

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>ClickVol</b>	Afkorting voor 'Klikvolume'. Past het uitgangsvolume van het klikgeluid aan.	0-32	22
<b>SessionVol</b>	Afkorting voor 'Sessievolume'. Pas het volume van de sessie aan.	0-32	20
<b>AuxInAudioVol</b>	Afkorting voor 'Aux In Audio Volume'. Past het volume aan van het geluid dat wordt ingevoerd via de [AUX IN]-aansluiting.	0-32	12
<b>AudioVol</b>	Afkorting voor 'Audio Volume'. Past het volume aan van de bestanden die worden afgespeeld in de hoofdmap van een USB-flashstation en het audiogeluid dat wordt ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting.	0-32	24
<b>OperationVol</b>	Afkorting voor 'Volume bedieningsgeluid'. Past het volume aan van het geluid dat wordt geproduceerd door op een knop te drukken.	0-32	0

# Click

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>ClickPattern</b>	<p>Selecteer het ritmepatroon van de klik.</p> <p>Als één tel een kwartnoot is, wordt er een klik gegenereerd met intervallen van een kwartnoot als deze instelling 1/4 is, met intervallen van een achtste noot als deze instelling 1/8 is, en met intervallen van een zestiende noot als deze instelling 1/16 is. Als de waarde eindigt met een T (Triool), wordt de klik gegenereerd op triolen van elk van deze instellingen. Voor SonClave en RumbaClave wordt een klik gegenereerd in het patroon van een clave in Latijns-Amerikaanse muziek.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>De instelling <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> genereert een swing-gevoel.</p>	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 3-2 SonClave, 2-3 SonClave, 3-2 RumbaClave, 2-3 RumbaClave	Varieert per sessie
<b>ClickBeats</b>	Selecteer het aantal tellen per maat voor het klikgeluid.	1–16	Varieert per sessie
<b>ClickVoice</b>	Selecteer de voice van de klik.	Metronome1, Metronome2, Cowbell, Drumsticks, Claves, Human1, Human2	Metronome1
<b>ClickCountOff</b>	<p>Afkorting voor 'Aantal klikken na maat'.</p> <p>Selecteer het aantal maten dat het klikgeluid moet voortduren. Als 'off' is geselecteerd, gaat het klikgeluid door totdat het wordt gestopt.</p>	Off, 1, 2	Off

# Utility

## Instellingen gerelateerd aan geluidsuitvoer

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>SpeakerEQComp</b>	<p>Afkorting voor 'Speaker EQ/Compressor Type'.</p> <p>Selecteer het type EQ (equalizer) en compressor dat wordt toegepast op de geluidsuitvoer van de ingebouwde luidspreker.</p> <p><b>Standard</b></p> <p>Dit is de standaardinstelling.</p> <p><b>Heavy</b></p> <p>Deze instelling benadrukt lage frequenties. Dit zorgt voor een zeer krachtig geluid.</p> <p><b>Bright</b></p> <p>Deze instelling benadrukt hoge frequenties. Dit zorgt voor een zeer helder geluid.</p> <p><b>Mild</b></p> <p>Deze instelling verzwakt hoge frequenties. Het zorgt voor een rustige luisterervaring.</p> <p><b>Powerful</b></p> <p>Deze instelling gebruikt een sterke compressor. Dit zorgt voor een gevoel van geluidsdruk.</p>	Standard, Heavy, Bright, Mild, Powerful	Standard

<b>SpeakerOut</b>	<p>Afkorting voor 'Luidsprekeruitvoer'.</p> <p>Selecteer of audio via de ingebouwde luidsprekers moet worden uitgevoerd.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wanneer dit is ingesteld op 'off', wordt de audio niet uitgevoerd uit de ingebouwde luidspreker.</li> <li>• Wanneer het is ingesteld op 'HeadphoneSw', wordt er geen audio uitgevoerd via de ingebouwde luidspreker wanneer een kabel is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting, maar wordt audio uitgevoerd via de ingebouwde luidspreker wanneer er geen kabel is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting.</li> <li>• Wanneer dit is ingesteld op 'On', wordt audio uitgevoerd via de ingebouwde luidspreker, ongeacht of er wel of niet een kabel is aangesloten op de [PHONE/OUTPUT]-aansluiting. Als er een kabel is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting wanneer deze instelling wordt geselecteerd, worden de Volume- en SpeakerEQ/Comp-instellingen voor [PHONES/OUTPUT] ook toegepast op het geluid van de ingebouwde luidspreker.</li> </ul>	Off, HeadphoneSw, On	HeadphoneSw
<b>USBAudioOutG</b>	<p>Afkorting voor 'Uitvoersterking USB-audio'.</p> <p>Stelt de hoeveelheid volumeversterking in bij het uitvoeren van audio naar een extern apparaat dat is aangesloten via USB. Een positieve waarde verhoogt het volume, en een negatieve waarde verlaagt het volume.</p>	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB

## Sequencer-swinginstelling

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
Swing	In <a href="#">Sequencer-functies</a> zoals Click en Session Creator wordt de upbeat van achtste noten verschoven om een swinggevoel te creëren. Hoe groter de waarde in de positieve richting, hoe groter het gevoel van swing. Hoe groter de waarde in de negatieve richting, hoe groter het swinggevoel waarbij de down- en upbeats omgekeerd zijn.	-11-0-+11	0

## LCD-scherminstellingen

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
Pop-upTime	Afkorting voor 'Weergavetijd pop-up'. Stelt de duur in van een tijdelijk pop-upschermdat op het LCD-schermdverschijnt, zoals het tempo. Als dit is ingesteld op 'Hold', blijft het pop-upschermdweergegeven totdat een knop wordt bediend, zoals het indrukken van de [EXIT]-knop.	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0 sec, Hold	3.0 sec
LCDBrightness	Past de helderheid van het LCD-schermdaan. Hoe hoger de waarde, des te helderder het scherm.	1-16	10

## LED-instellingen

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
LEDBrightness	Past de helderheid van de LED-lampjes aan. Hoe hoger de waarde, des te helderder de LED-lampjes.	1-4	4
LEDPattern	Selecteer een verlichtingspatroon voor de LED-lampjes van de vierkante RGB-pads.	1-8	1



<b>LEDPatAutoBar</b>	<p>Afkorting voor 'LED-patroon automatisch per maat'. Wanneer ingesteld op een andere waarde dan 'Off', verandert het verlichtingspatroon van de LED-lampjes van de vierkante RGB pad elke keer dat de maat verdergaat met de ingestelde waarde. Als de waarde bijvoorbeeld is ingesteld op '8' wanneer LEDPattern = 6, schakelt het verlichtingspatroon over van 6 naar 7 naar 8 naar 1 naar 2... elke 8 maten volgens het momenteel ingestelde tempo.</p> <p><b>OPMERKING</b> Deze functie volgt het tempo, zelfs als de <a href="#">Sequencer</a>, zoals Click of Session Creator, wordt gestopt.</p>	Off, 1–127	4
<b>LEDVisualizer</b>	Stelt in of de LED-lampjes op de vierkante RGB-pads oplichten ('On') of niet ('Off') in combinatie met pad-bediening of het afspelen van het klikgeluid.	Off, On	On
<b>LEDSleep</b>	<p>Afkorting voor 'Sluimertijd LED'. Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, gaan de LED-lampjes van de vierkante RGB-pads na een bepaalde periode van inactiviteit in de sluimermodus. Hier kunt u de tijd instellen totdat de sluimermodus wordt geactiveerd.</p>	Disabled, 30 sec, 1, 2, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	5 min

## De padindeling van links naar rechts omkeren

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>PadLayout</b>	<p>U kunt de <a href="#">padnummers</a> omkeren van links naar rechts.</p> <p>Stel deze waarde in op 'Left' als u speelt met uw linkerhand, en op 'Right' als u speelt met uw rechterhand.</p> <p><b>OPMERKING</b></p> <p>In de Session Creator-modus hebben de vierkante RGB-pads een vast padnummer, ongeacht deze instelling.</p>	Left, Right	Right

## Overige instellingen

Item (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Standaardinstelling
<b>AuditionVel</b>	<p>Afkorting voor 'Audio-aanslagsterkte'.</p> <p>In <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→category</a> of <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Number</a> stelt u de snelheid in van het audiogeluid dat wordt gespeeld wanneer een padvoice wordt gewijzigd.</p>	Off, 1–127	100
<b>LocalControl</b>	<p>Stelt in of een pad is aangesloten ('On') of losgekoppeld ('Off') van de interne geluidsbron van het product. Normaal gesproken moet deze waarde worden ingesteld op aangesloten ('On'), maar als u alleen de geluidsbron wilt afspelen van het MIDI-apparaat waarop het product is aangesloten, stelt u deze in op Off.</p>	Off, On	On
<b>AutoPowerOff</b>	<p>Afkorting voor 'Automatische uitschakeltijd'.</p> <p>Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, wordt dit product automatisch uitgeschakeld na een bepaalde periode van inactiviteit. Hier kunt u de tijd instellen totdat de stroom wordt uitgeschakeld.</p>	Disabled, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	30 min

# Fabrieksinstellingen terugzetten

Gebruik dit om alle instellingen van dit product terug te zetten naar de fabrieksinstellingen.

## LET OP

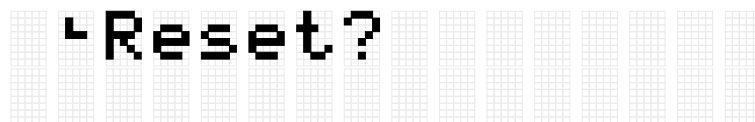
Bij het terugzetten van de fabrieksinstellingen worden alle data gewist en wordt dit product teruggezet naar de fabrieksinstellingen. Zorg ervoor dat u belangrijke data op een USB-flashstation opslaat voordat u de fabrieksinstellingen terugzet. Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over het opslaan van data.

1. Gebruik op het bovenste scherm van de Menumodus de knoppen [<] en [>] om naar 'FactoryReset' te gaan.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text 'FactoryReset' in a pixelated font. On either side of the text are small arrow icons pointing left and right, indicating navigation options.

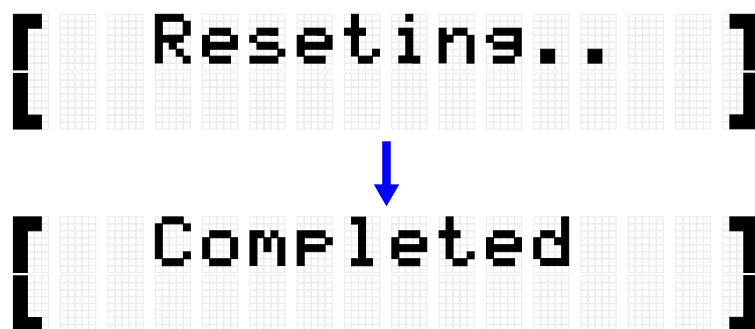
2. Druk op de knop [ENTER]. Er wordt een bevestigingsbericht weergegeven.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text 'Reset?' in a pixelated font.

Op dit punt kunt u op de knop [EXIT] drukken om het terugzetten van de fabrieksinstellingen te annuleren.

3. Druk opnieuw op de knop [ENTER] om de fabrieksinstellingen terug te zetten.



Two screenshots of a monochrome LCD screen. The top screenshot shows the text 'Resetting..' in a pixelated font, enclosed in large square brackets. A blue arrow points downwards from the center of this screen to the center of the bottom screenshot. The bottom screenshot shows the text 'Completed' in a pixelated font, also enclosed in large square brackets.

'Completed' wordt weergegeven om aan te geven dat de fabrieksinstellingen zijn teruggezet.

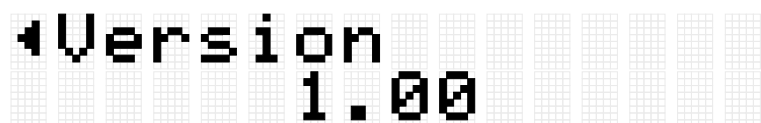
## De fabrieksinstellingen terugzetten bij het inschakelen van de stroom

U kunt de fabrieksinstellingen ook terugzetten bij het inschakelen van de stroom. Als u de Stand-by-/On-knop ingedrukt houdt terwijl u tegelijkertijd de knoppen [+] en [-] ingedrukt houdt, wordt 'FactoryReset' weergegeven op het LCD-scherm en wordt het product opgestart met alle items teruggezet naar de fabrieksinstellingen.

A screenshot of an LCD screen displaying the text 'FactoryReset' in a pixelated font. The text is centered and enclosed in large square brackets. The background of the screen is a light gray grid.

## De firmwareversie weergeven

U kunt de firmwareversie van dit product controleren op het scherm [MENU]→Version.

A screenshot of an LCD screen displaying the text 'Version 1.00' in a pixelated font. The text is centered and enclosed in large square brackets. The background of the screen is a light gray grid.

# Specificaties

Productnaam		FGDP-50	
Afmetingen/gewicht	Afmetingen (B × D × H)	223 × 223 × 51 mm	
	Gewicht	1,1 kg	
Pads	Drumpads (vierkante RGB-pads)	26 (8)	
	Aantal triggerinstellingen	Voorinstelling	12
		Gebruiker	50
	Aftertouch	Polyfoon, Kanaal	
	Toewijsbare functies	Ja	
Andere interfaces	Display	LCD met achtergrondverlichting	
Toongenerator	Type	AWM2	
	Polyfonie (max.)	64	
Kits	Aantal kits	Voorinstelling	48
		Gebruiker	50
	Kit bewerken	Ja	
Voices	Aantal voices	1500	
	Noot herhalen	Elke pad	
	Menselijk maken	Elke pad	
Gebruikerssamples	Aantal gebruikerssamples (max.)	100	
	Sample-indeling	WAV, AIFF (44,1 kHz, 16-bits, mono/stereo)	
	Sampletijd (max.)	ca. 600 seconden (mono), ca. 300 seconden (stereo), ca. 20 seconden per bestand	

Productnaam		FGDP-50
Effecten	Reverb	11
	Chorus	10
	Variatie	23
	EQ-type luidspreker	5
Click	Tempo	30 - 300, Tap Tempo
	Patroon	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, Clave
	Tellen	1 - 16
Session Creator	Aantal Session Creators	23
	Secties	Intro, Main × 4, Ending
	Partijen	Drum, bas, anders × 4
USB-audiospeler/-recorder	Opmametijd (max.)	ca. 80 minuten per bestand
	Geluidsindeling	WAV (44,1 kHz, 16-bits, stereo)
Registratiegeheugen	Voorinstelling	4 knoppen × 5 banken
	Gebruiker	4 knoppen × 50 banken
Aansluitingen	PHONES/OUTPUT	Stereo mini-aansluiting
	AUX IN	Stereo mini-aansluiting
	USB TO HOST	Micro B
	USB TO DEVICE	Type A
Geluidssysteem	Versterkers	2,5 W
	Ingebouwde luidspreker	4 cm × 1
Spanningsvoorziening	Spanningsvoorziening	USB-netadapter 5 V/1,5 A of hoger USB BC-specificatie compatibele producten

Productnaam		FGDP-50
	Interne batterij	1400 mAh, 4,5 Wh, 3 uur
	Stroomverbruik	7 W

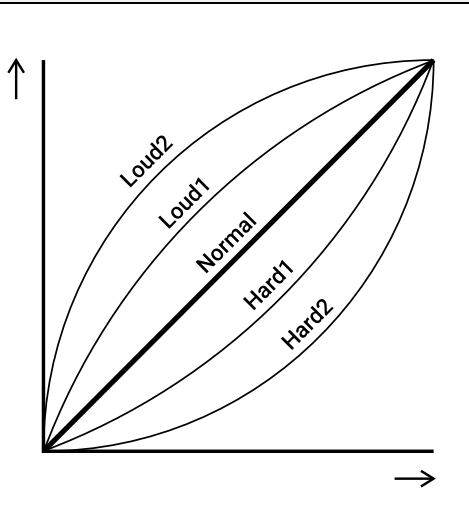
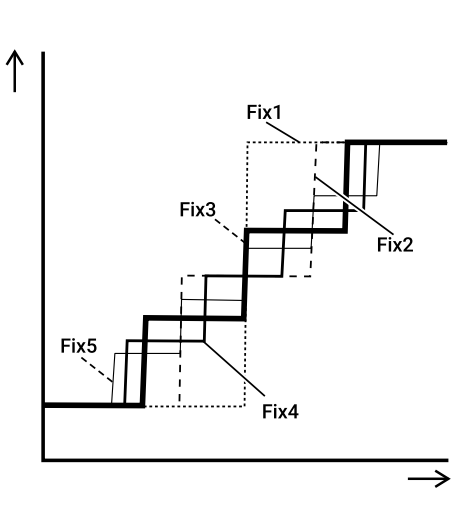
\*De inhoud van deze handleiding geldt voor de meest recente specificaties op de datum van publicatie. Voor de meest recente handleiding gaat u naar de website van Yamaha, waar u het bestand met de handleiding kunt downloaden. Aangezien specificaties, apparatuur en afzonderlijk verkochte accessoires kunnen verschillen per gebied, kunt u het beste contact opnemen met uw Yamaha-dealer.

# Bijlage

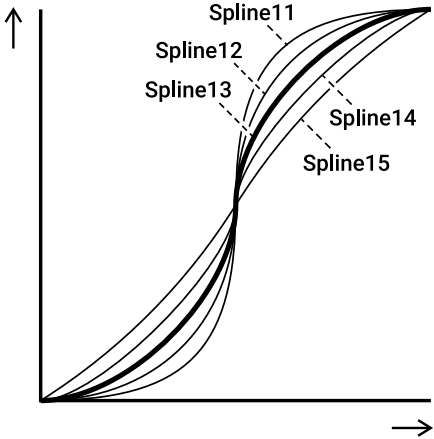
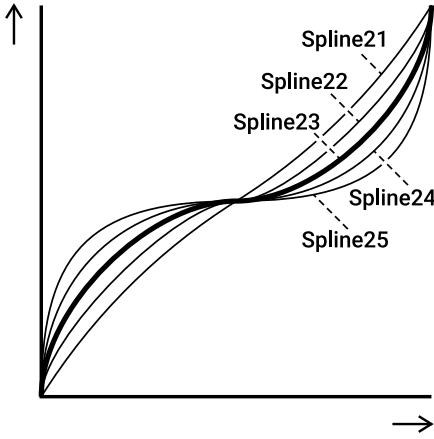
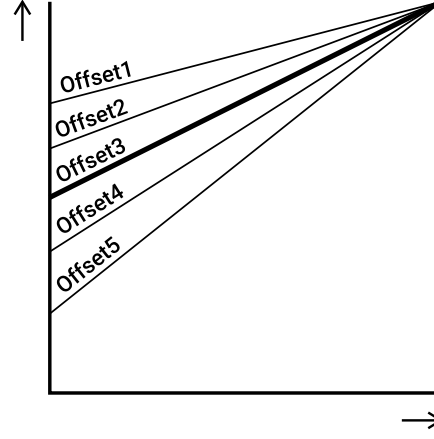
## Aanslagcurve/aftertouchcurve

Deze curven worden gebruikt om de kracht waarmee op een pad wordt geslagen, om te zetten in een numerieke waarde. De horizontale as geeft aan hoe hard op een pad wordt geslagen (of hoe hard de pad wordt ingedrukt) en de verticale as geeft de bijbehorende numerieke waarde aan (aanslag of aftertouch). Voor dit product zijn de curven zo ontworpen dat ze hetzelfde zijn voor de aanslag bij Noot aan en Aftertouch, en er zijn 25 typen om uit te kiezen. Curven kunnen op de volgende schermen worden geselecteerd als triggeritem.

- Een aanslagcurve selecteren: [\[MENU\]→Trigger→Note→VelCurve](#)
- Als een aftertouchcurve selecteren: [\[MENU\]→Trigger→AfterTouch→ATCurve](#)

Instellingen	Aanslagcurve/aftertouchcurve
Loud2 Loud1 Normal Hard1 Hard2	
Fix1 Fix2 Fix3 Fix4 Fix5	



Instellingen	Aanslagcurve/aftertouchcurve
Spline11 Spline12 Spline13 Spline14 Spline15	
Spline21 Spline22 Spline23 Spline24 Spline25	
Offset1 Offset2 Offset3 Offset4 Offset5	

# Functies instellen voor pads

Noot aan/Aftertouch voor Pads kan worden toegewezen aan andere functies dan het genereren van geluiden en het bespelen van de pads. Hoewel de instellingen voor elke kit worden geconfigureerd, kunnen ze in de Session Creator-modus ook worden toegewezen aan A1 en A8 op de vierkante RGB-pads als algemene instellingen voor alle kits/alle sessies.

## Functioneert wanneer op een pad wordt geslagen (Noot aan)

Op het display voor [\[KIT\]→PadEdit→NoteFunc](#) of [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#) drukt u op de knop [ENTER] en gebruikt u vervolgens de knoppen [<] en [>] om naar de volgende items te gaan en hun waarden in te stellen. Van deze instellingen kan een back-up worden gemaakt. Instellingen die in Kit-modus zijn geconfigureerd, kunnen worden opgeslagen als een gebruikerskit.

Item (Display)	Instelbereik/beschrijving en standaardinstelling	
<b>Function</b>	Wijs een andere functie toe dan het genereren van een voice wanneer op de betreffende pad wordt geslagen. Gebruik de knoppen [+] en [-] om uit de volgende lijst de functie te selecteren die u wilt toewijzen.	
	<b>Instelbereik</b>	
	<b>NoAssign</b>	Bij de normale instelling voor het bespelen van de pads wordt een voice gegenereerd wanneer op een pad wordt geslagen. Als dit item op iets anders dan NoAssign is ingesteld, is er geen geluid hoorbaar als er op de pad wordt geslagen en wordt er geen 'MIDI Noot aan' gegenereerd.
	<b>DrumMute</b>	Deze functie is hetzelfde als de vierkante RGB-pad [1 DRUM MUTE] in de Session Creator-modus.
	<b>DrumSolo</b>	Deze functie is hetzelfde als de vierkante RGB-pad [8 DRUM SOLO] in de Session Creator-modus.
	<b>PartOnOff</b>	Deze functie schakelt alle partijen van de sessie tegelijkertijd aan/uit. Schakelen wordt voor elke partij in- of uitgeschakeld in 'Setting'.
	<b>KitChoke</b>	Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect voor het door de kit gegenereerde geluid.
<b>AllSoundOff</b>	Gebruikt het fade-out-effect voor alle geluiden die door dit product worden gegenereerd.	

	<p><b>ControlChange</b></p>	<p>MIDI-regelaarwijzigingsberichten worden uitgevoerd in plaats van Noot aan-berichten. Het regelaarwijzigingsnummer wordt ingesteld in 'Setting'. Deze waarde is de aanslagsterkte die wordt toegepast wanneer op de pad wordt geslagen. Het MIDI-kanaal wordt ingesteld in <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</p>
	<p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: A1 = DrumMute, A8 = DrumSolo</li> </ul>	
<p><b>Threshold</b></p>	<p>Stelt de drempel in, in het bereik van 1–127, voor de kracht die nodig is bij het slaan op een pad om de functie te activeren die is geselecteerd in 'Function'. Hoe hoger de waarde is ingesteld, hoe harder op de pad moet worden geslagen.</p> <p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: 5</li> </ul>	
<p><b>Setting</b></p>	<p>Configureer de instellingen voor wanneer 'PartOnOff' of 'ControlChange' is geselecteerd onder 'Functie'. Zie de betreffende paragraaf onder 'Functie' voor meer informatie.</p> <p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: Geen instelling</li> </ul>	

## Funcies wanneer een pad verder wordt ingedrukt (Aftertouch)

Op het display voor [\[KIT\]→PadEdit→ATFunc](#) of [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#) drukt u op de knop [ENTER] en gebruikt u vervolgens de knoppen [<] en [>] om naar de volgende items te gaan en hun waarden in te stellen. Van deze instellingen kan een back-up worden gemaakt. Instellingen die in Kit-modus zijn geconfigureerd, kunnen worden opgeslagen als een gebruikerskit.

Item (Display)	Instelbereik (display en beschrijving)																								
<b>Function</b>	<p>Stelt in welke functies aan Aftertouch zijn gekoppeld voor de betreffende pad. Gebruik de knoppen [+] en [-] om te selecteren uit de volgende lijst.</p> <p><b>Instelbereik</b></p> <table border="1" data-bbox="395 360 1422 2022"> <tbody> <tr> <td data-bbox="395 360 699 443"><b>NoAssign</b></td> <td data-bbox="699 360 1422 443">Er is geen instelling geconfigureerd.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 443 699 566"><b>VoiceChoke</b></td> <td data-bbox="699 443 1422 566">Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect dat wordt gegenereerd door de betreffende pad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 566 699 689"><b>KitChoke</b></td> <td data-bbox="699 566 1422 689">Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect voor het door de kit gegenereerde geluid.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 689 699 813"><b>AllSoundOff</b></td> <td data-bbox="699 689 1422 813">Gebruikt het fade-out-effect voor alle geluiden die door dit product worden gegenereerd.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 813 699 936"><b>Volume*</b></td> <td data-bbox="699 813 1422 936">Wijzigt het volume van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 936 699 1059"><b>Pan*</b></td> <td data-bbox="699 936 1422 1059">Wijzigt de pan (stereobeeld) van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1059 699 1182"><b>Tuning*</b></td> <td data-bbox="699 1059 1422 1182">Wijzigt de toonhoogte van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1182 699 1395"><b>Decay*</b></td> <td data-bbox="699 1182 1422 1395">Verandert het wegsterven (de tijd vanaf het moment waarop een geluid wordt gegenereerd tot het moment waarop het wegsterft) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1395 699 1518"><b>Cutoff*</b></td> <td data-bbox="699 1395 1422 1518">Wijzigt de afsnijfrequentie van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1518 699 1641"><b>Resonance*</b></td> <td data-bbox="699 1518 1422 1641">Wijzigt de Q van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1641 699 1899"><b>Filter*</b></td> <td data-bbox="699 1641 1422 1899">Wijzigt het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product. Wanneer dit item wordt aangepast, worden de waarden voor 'Cutoff' (Afsnijden) en 'Resonance' (Resoneren) gekoppeld om het beste muzikale geluid te bereiken.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1899 699 2022"><b>ReverbSend*</b></td> <td data-bbox="699 1899 1422 2022">Wijzigt de mix van de reverb (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> </tbody> </table>	<b>NoAssign</b>	Er is geen instelling geconfigureerd.	<b>VoiceChoke</b>	Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect dat wordt gegenereerd door de betreffende pad	<b>KitChoke</b>	Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect voor het door de kit gegenereerde geluid.	<b>AllSoundOff</b>	Gebruikt het fade-out-effect voor alle geluiden die door dit product worden gegenereerd.	<b>Volume*</b>	Wijzigt het volume van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Pan*</b>	Wijzigt de pan (stereobeeld) van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Tuning*</b>	Wijzigt de toonhoogte van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Decay*</b>	Verandert het wegsterven (de tijd vanaf het moment waarop een geluid wordt gegenereerd tot het moment waarop het wegsterft) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Cutoff*</b>	Wijzigt de afsnijfrequentie van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Resonance*</b>	Wijzigt de Q van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Filter*</b>	Wijzigt het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product. Wanneer dit item wordt aangepast, worden de waarden voor 'Cutoff' (Afsnijden) en 'Resonance' (Resoneren) gekoppeld om het beste muzikale geluid te bereiken.	<b>ReverbSend*</b>	Wijzigt de mix van de reverb (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.
<b>NoAssign</b>	Er is geen instelling geconfigureerd.																								
<b>VoiceChoke</b>	Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect dat wordt gegenereerd door de betreffende pad																								
<b>KitChoke</b>	Gebruikt op natuurlijke wijze het fade-out-effect voor het door de kit gegenereerde geluid.																								
<b>AllSoundOff</b>	Gebruikt het fade-out-effect voor alle geluiden die door dit product worden gegenereerd.																								
<b>Volume*</b>	Wijzigt het volume van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Pan*</b>	Wijzigt de pan (stereobeeld) van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Tuning*</b>	Wijzigt de toonhoogte van alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Decay*</b>	Verandert het wegsterven (de tijd vanaf het moment waarop een geluid wordt gegenereerd tot het moment waarop het wegsterft) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Cutoff*</b>	Wijzigt de afsnijfrequentie van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Resonance*</b>	Wijzigt de Q van het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								
<b>Filter*</b>	Wijzigt het filter voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product. Wanneer dit item wordt aangepast, worden de waarden voor 'Cutoff' (Afsnijden) en 'Resonance' (Resoneren) gekoppeld om het beste muzikale geluid te bereiken.																								
<b>ReverbSend*</b>	Wijzigt de mix van de reverb (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.																								

	<table border="1"> <tr> <td><b>ChorusSend*</b></td> <td>Wijzigt de mix van het chorus (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td><b>VarSend*</b></td> <td>Wijzigt de mix voor de variatie (Zenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.</td> </tr> <tr> <td><b>Tempo*</b></td> <td>Wijzigt het tempo van de <a href="#">Sequencer</a>, zoals voor Click en Session Creator.</td> </tr> <tr> <td><b>SessRetrigger</b></td> <td>De momenteel spelende sessie wordt gereset en opnieuw gespeeld vanaf de eerste maat. Hoe harder de betreffende pad verder wordt ingedrukt, hoe sneller de timing van de reset (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 maat).</td> </tr> <tr> <td><b>ControlChange*</b></td> <td>MIDI-regelaarwijzigingsberichten worden uitgevoerd in plaats van Aftertouch-berichten. Het regelaarwijzigingsnummer wordt ingesteld in 'Setting' en de Aftertouch-waarde wordt toegepast. Het MIDI-kanaal wordt ingesteld in <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</td> </tr> </table> <p>* Deze instelling moet worden geconfigureerd op het scherm 'Settings' (Instellingen).</p> <p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: NoAssign voor zowel A1 als A8</li> </ul>	<b>ChorusSend*</b>	Wijzigt de mix van het chorus (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>VarSend*</b>	Wijzigt de mix voor de variatie (Zenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.	<b>Tempo*</b>	Wijzigt het tempo van de <a href="#">Sequencer</a> , zoals voor Click en Session Creator.	<b>SessRetrigger</b>	De momenteel spelende sessie wordt gereset en opnieuw gespeeld vanaf de eerste maat. Hoe harder de betreffende pad verder wordt ingedrukt, hoe sneller de timing van de reset (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 maat).	<b>ControlChange*</b>	MIDI-regelaarwijzigingsberichten worden uitgevoerd in plaats van Aftertouch-berichten. Het regelaarwijzigingsnummer wordt ingesteld in 'Setting' en de Aftertouch-waarde wordt toegepast. Het MIDI-kanaal wordt ingesteld in <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .
<b>ChorusSend*</b>	Wijzigt de mix van het chorus (verzenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.										
<b>VarSend*</b>	Wijzigt de mix voor de variatie (Zenden) voor alle partijen van de geluidsuitvoer van het product.										
<b>Tempo*</b>	Wijzigt het tempo van de <a href="#">Sequencer</a> , zoals voor Click en Session Creator.										
<b>SessRetrigger</b>	De momenteel spelende sessie wordt gereset en opnieuw gespeeld vanaf de eerste maat. Hoe harder de betreffende pad verder wordt ingedrukt, hoe sneller de timing van de reset (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 maat).										
<b>ControlChange*</b>	MIDI-regelaarwijzigingsberichten worden uitgevoerd in plaats van Aftertouch-berichten. Het regelaarwijzigingsnummer wordt ingesteld in 'Setting' en de Aftertouch-waarde wordt toegepast. Het MIDI-kanaal wordt ingesteld in <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .										
<b>Threshold</b>	<p>Stelt de drempel in, in het bereik van 1–127, voor de kracht die nodig is bij het verder indrukken van een pad om de functie te activeren die is geselecteerd in 'Function'. Hoe hoger de waarde is ingesteld, hoe harder de Pad verder moet worden ingedrukt.</p> <p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: 40</li> </ul>										
<b>Gain</b>	<p>Als de items van 'Volume' tot 'SessRetrigger' (functies waarin de grootte van het effect verandert afhankelijk van hoe hard de Pad verder wordt ingedrukt) zijn ingesteld in 'Function', worden de groottes van die effecten ingesteld door deze waarden te vermenigvuldigen met de waarde voor deze instelling. Het instelbereik is 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8 en 16. Hoe groter de waarde, hoe groter het effect.</p> <p><b>Standaardinstellingen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit-modus: Varieert per kit</li> <li>• Session Creator-modus: 1</li> </ul>										

<p><b>Setting</b></p>	<p>Configureer deze instelling als 'Volume'-'VarSend', 'Tempo' of 'ControlChange' is geselecteerd voor 'Function'.</p> <p><b>Wanneer 'Volume'-'VarSend' is geselecteerd voor 'Functie'</b></p> <p>Stel voor elk van de volgende partijen in hoe het effect voor elk item wordt toegepast als de betreffende pad verder wordt ingedrukt.</p> <table border="1" data-bbox="432 398 1422 1599"> <thead> <tr> <th data-bbox="432 398 624 524">Doelpartij (Display)</th> <th data-bbox="624 398 1171 524">Omschrijving</th> <th data-bbox="1171 398 1422 524">Instelbereik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="432 524 624 607">Voice</td> <td data-bbox="624 524 1171 607">Voice voor de betreffende pad</td> <td data-bbox="1171 524 1422 1599" rowspan="10">           Wanneer Functie is ingesteld op Pan:            Off, Left, Right (Uit, links, rechts)             Wanneer Functie is ingesteld op een andere waarde dan Pan:            Off, Down, Up (Uit, omlaag, omhoog)         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 607 624 689">Kit</td> <td data-bbox="624 607 1171 689">Alle padgeluiden</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 689 624 772">Drum</td> <td data-bbox="624 689 1171 772">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 772 624 855">Bass</td> <td data-bbox="624 772 1171 855">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 855 624 938">Other1</td> <td data-bbox="624 855 1171 938">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 938 624 1021">Other2</td> <td data-bbox="624 938 1171 1021">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1021 624 1104">Other3</td> <td data-bbox="624 1021 1171 1104">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1104 624 1187">Other4</td> <td data-bbox="624 1104 1171 1187">Partij in een sessie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1187 624 1350">AuxInAudio</td> <td data-bbox="624 1187 1171 1350">Audio-invoer via de [AUX IN]-aansluiting (alleen als 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')</td> </tr> <tr> <td data-bbox="432 1350 624 1599">Audio</td> <td data-bbox="624 1350 1171 1599">Audio van een bestand dat wordt afgespeeld in de hoofdmap van een USB-flashstation en audio-invoer via de [USB TO HOST]-aansluiting (alleen wanneer 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Wanneer 'Tempo' is geselecteerd bij 'Function'</b></p> <p>Verlaagt ('Down') of verhoogt ('Up') het tempo van de <a href="#">Sequencer</a> terwijl de betreffende pad verder wordt ingedrukt.</p> <p><b>Wanneer 'ControlChange' is geselecteerd bij 'Function'</b></p> <p>Selecteer het nummer voor het MIDI regelaarwijzigingsbericht dat wordt uitgevoerd terwijl de betreffende pad verder wordt ingedrukt. Deze waarde is de Aftertouch-waarde wanneer de pad verder wordt ingedrukt. Het MIDI-kanaal wordt ingesteld in <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</p>	Doelpartij (Display)	Omschrijving	Instelbereik	Voice	Voice voor de betreffende pad	Wanneer Functie is ingesteld op Pan: Off, Left, Right (Uit, links, rechts)  Wanneer Functie is ingesteld op een andere waarde dan Pan: Off, Down, Up (Uit, omlaag, omhoog)	Kit	Alle padgeluiden	Drum	Partij in een sessie	Bass	Partij in een sessie	Other1	Partij in een sessie	Other2	Partij in een sessie	Other3	Partij in een sessie	Other4	Partij in een sessie	AuxInAudio	Audio-invoer via de [AUX IN]-aansluiting (alleen als 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')	Audio	Audio van een bestand dat wordt afgespeeld in de hoofdmap van een USB-flashstation en audio-invoer via de [USB TO HOST]-aansluiting (alleen wanneer 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')
Doelpartij (Display)	Omschrijving	Instelbereik																							
Voice	Voice voor de betreffende pad	Wanneer Functie is ingesteld op Pan: Off, Left, Right (Uit, links, rechts)  Wanneer Functie is ingesteld op een andere waarde dan Pan: Off, Down, Up (Uit, omlaag, omhoog)																							
Kit	Alle padgeluiden																								
Drum	Partij in een sessie																								
Bass	Partij in een sessie																								
Other1	Partij in een sessie																								
Other2	Partij in een sessie																								
Other3	Partij in een sessie																								
Other4	Partij in een sessie																								
AuxInAudio	Audio-invoer via de [AUX IN]-aansluiting (alleen als 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')																								
Audio	Audio van een bestand dat wordt afgespeeld in de hoofdmap van een USB-flashstation en audio-invoer via de [USB TO HOST]-aansluiting (alleen wanneer 'Volume' is geselecteerd bij 'Function')																								

	<b>Standaardinstellingen</b>
--	------------------------------

- Kit-modus: Varieert per kit
- Session Creator-modus: Geen instelling

## Inhoudslijst

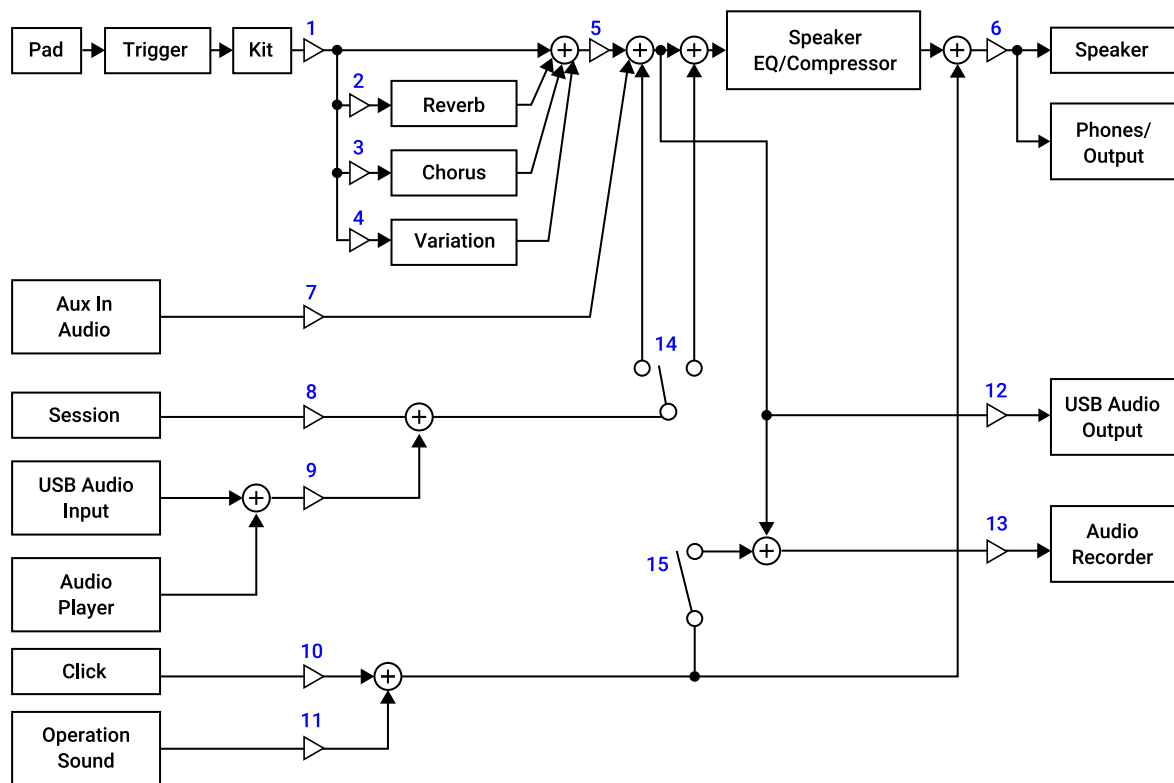
De inhoud van dit product wordt hieronder weergegeven. De links brengen u naar gerelateerde pagina's in deze gebruikershandleiding.

- [Kit\\_List](#)
- [Lijst met voicecategorieën](#)
- Voicelijst
- Lijsten met effecttypen ([Reverb](#), [Chorus](#) en [Variation](#))
- [Session\\_List](#)
- [Lijst met Registration Memory-banken](#)
- [Triggerlijst](#)

De hierboven genoemde materialen, met uitzondering van de triggerlijst, kunnen worden gedownload van de Yamaha-website. Voer op de site met Yamaha-downloads 'FGDP' in het vak voor de modelnaam in en voer vervolgens de zoekopdracht uit.

Yamaha Downloads <https://download.yamaha.com/>

# Blokdiagram



1. Voice Volume
2. Voice Reverb Send, Kit Reverb Send
3. Voice Chorus Send, Kit Chorus Send
4. Voice Variation Send, Kit Variation Send
5. Kit Volume
6. Speaker Volume, Phones/Output Volume
7. Aux In Audio Volume
8. Session Volume
9. Audio Volume
10. Click Volume
11. Operation Sound Volume
12. USB Audio Output Gain
13. Rec Gain
14. Rec Source Session & Audio
15. Rec Source Click

## MIDI

MIDI is een protocol dat wordt gebruikt voor de communicatie tussen digitale instrumenten. Door MIDI-instrumenten op elkaar aan te sluiten, kunt u uw optreden op het ene MIDI-instrument horen via een andere MIDI-toongenerator.



## Verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor een muzikaal optreden

Met dit product kunt u MIDI-berichten ontvangen en verzenden van/naar een extern apparaat via de meegeleverde USB-kabel. MIDI-berichten (gegenereerd via het bespelen van de pads) die vanaf dit product worden verzonden, spelen de toongenerator van het aangesloten externe apparaat af, terwijl MIDI-berichten die vanaf een extern apparaat worden verzonden, de toongenerator van dit product afspelen.

### OPMERKING

- Met dit product kunt u de aan MIDI gerelateerde instellingen oproepen door een trigger te selecteren. Zie [deze pagina](#) voor het selecteren van een trigger en [deze pagina](#) voor de triggerlijst. Nadat u een trigger heeft geselecteerd, kunt u de MIDI-instellingen verder wijzigen in de volgende items.
  - [Aan MIDI gerelateerde instellingen](#)
  - [Algemene instellingen voor noot en aftertouch](#)
  - [Instellingen voor Noot aan/Aftertouch](#)
  - [MIDI Aftertouch](#)

## MIDI Reference

Dit product bevat de volgende MIDI-referentiematerialen.

- MIDI-implementatieoverzicht
- MIDI-kanaalboodschap
- Systeemeigen bericht van MIDI

Het MIDI-referentiemateriaal kan worden gedownload van de Yamaha-website. Voer op de site met Yamaha-downloads 'FGDP' in het vak voor de modelnaam in en voer vervolgens de zoekopdracht uit.

Yamaha Downloads <https://download.yamaha.com/>

# Problemen oplossen

## Voedingsbron

Probleem	Oorzaak	Oplossing
De stroom kan niet worden ingeschakeld.	Het resterende batterijniveau is onvoldoende.	Volg de instructies op <a href="#">deze pagina</a> om het product op te laden.
De stroom wordt onverwacht uitgeschakeld.	Het resterende batterijniveau is onvoldoende.	Volg de instructies op <a href="#">deze pagina</a> om het product op te laden.
	De automatische uitschakeling is zojuist geactiveerd.	Volg de instructies op <a href="#">deze pagina</a> om de automatische uitschakelfunctie uit te schakelen of op een langere tijd in te stellen.
De stroom wordt onverwacht uitgeschakeld tijdens het opladen.	Er komt een hard geluid uit de ingebouwde luidspreker terwijl de batterij met een lage stroom wordt opgeladen via bijvoorbeeld een USB-verbinding tussen het product en een computer.	Laad dit product op volgens de instructies op <a href="#">deze pagina</a> . Daarnaast kunt u, in plaats van de ingebouwde luidspreker te gebruiken, een extern audioapparaat aansluiten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting.

## Geen geluid of te laag volume

Probleem	Oorzaak	Oplossing
Er wordt geen geluid geproduceerd.	Het product is zo ingesteld dat er geen geluid via de ingebouwde luidspreker wordt uitgevoerd.	Stel <a href="#">[MENU]→Utility→SpeakerOut</a> in op een andere waarde dan 'Off'.
	Er is een audiokabel aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting.	Koppel de kabel los die is aangesloten op de [PHONES/OUTPUT]-aansluiting, of stel <a href="#">[MENU]→Utility→SpeakerOut</a> in op 'On'.
	Het volume is te laag ingesteld.	Verhoog het volume, zoals beschreven in de volgende paragrafen. <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Het volume aanpassen</a></li></ul>

	De huidige kit is zo ingesteld dat er geen geluid wordt gegenereerd door pads.	Stel <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteFunc</a> in op 'NoAssign'. Stel de <a href="#">Velocity Limit</a> in volgens de kracht waarmee u op de pads slaat.
	De huidige trigger is zo ingesteld dat er geen geluid wordt gegenereerd door pads.	Verhoog de waarde voor <a href="#">[MENU]→Trigger→ADGain</a> . Stel <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→NoteOut</a> in op 'On'. Stel <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelFixVal</a> in op 'Off' of een hoge waarde. Stel <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATOut</a> in op 'On'. Stel <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATFixVal</a> in op 'Off' of een hoge waarde.
	<a href="#">[MENU]→Utility→LocalControl</a> is ingesteld op 'Off'.	Stel <a href="#">[MENU]→Utility→LocalControl</a> in op 'On'.

## Geluiden/bewerkingen

Probleem	Oorzaak	Oplossing
Het geluid blijft spelen.	Een pad is ingesteld op 'On' in <a href="#">[KIT]→PadEdit→HoldMode</a> .	Als u weet welke pad het is, sla dan nogmaals op die pad. Het geluid kan ook worden uitgeschakeld door op de knop [EXIT] op het bovenste scherm van de Kit-modus te drukken.
Er treedt ruis op.	Er heeft een lusverbinding plaatsgevonden vanwege een USB-verbinding met een computer of een smartapparaat.	Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.
	Er bevindt zich een smartapparaat in de buurt van het product.	Schakel de vliegtuigmodus van het smartapparaat in.
Er is geen goede volumebalans tussen elk van de geluidspartijen.	Het volume van sommige partijen is te hoog (of te laag).	Pas het volume aan, zoals beschreven in de volgende paragrafen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Het volume aanpassen</a></li> </ul>

Er wordt geen effect toegepast, ook al is de effectdiepte (zendniveau) op een hoge waarde ingesteld.	Het effect is te laag ingesteld voor de hele kit of voor elke pad.	Verhoog het zendniveau voor de kit en de padvoice. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het zendniveau voor de kit, en <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het zendniveau voor de padvoice.
De snelheid van Noot aan neemt niet toe (af), zelfs niet als u de pad krachtig (zacht) aanslaat.	De instelling van de huidige trigger komt niet overeen met hoe hard er op de pad wordt geslagen.	Volg de instructies op <a href="#">deze pagina</a> om een andere trigger te selecteren of een van de volgende items te wijzigen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• '<a href="#">Velocity Fixed Value</a>' (Waarde vaste aanslagsterkte) en '<a href="#">Velocity Curve</a>' (Aanslagcurve) voor elke pad</li> <li>• '<a href="#">Velocity Minimum</a>' (Minimale aanslagsterkte) en '<a href="#">Velocity Maximum</a>' (Maximale aanslagsterkte) voor elke pad</li> </ul> ' <a href="#">ADGain</a> ' (AD-versterking) voor elke pad
De padinstellingen voor de huidige kit zijn onbedoeld gewijzigd.	<a href="#">InterlockEdit</a> is ingesteld op 'On'.	Stel <a href="#">InterlockEdit</a> in op 'Off'.
De knoppen werken niet.	De paneelvergrendelingsfunctie is ingeschakeld.	Volg de instructies op <a href="#">deze pagina</a> om de paneelvergrendelingsfunctie uit te schakelen.

## Sequencers

Zie [deze pagina](#) voor meer informatie over Sequencers.

Probleem	Oorzaak	Oplossing
Als u op een pad slaat begint een sessie te spelen.	<a href="#">[SESS]</a> → <a href="#">SynchroStart</a> is ingesteld op 'Aan'.	Stel <a href="#">[SESS]</a> → <a href="#">SynchroStart</a> in op 'Off'.
Als u op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP] slaat, stopt de sessie die wordt afgespeeld niet.	Het product bevindt zich in een andere modus dan de Session Creator-modus.	Druk op de knop [SESS] om naar de Session Creator-modus te gaan en druk vervolgens op de vierkante RGB-pad [7 START/STOP].
Als u op de vierkante RGB-pads [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D] slaat, wordt er niet	Het product bevindt zich in een andere modus dan de Session Creator-modus.	Druk op de knop [SESS] om naar de Session Creator-modus te gaan en druk vervolgens op de vierkante RGB-pads [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D].

geschakeld tussen de secties van de sessie die wordt afgespeeld.		
De 16e noten van de sequencer zijn niet gelijkmatig verdeeld.	<a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> is ingesteld op een andere waarde dan '0'.	Stel <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> in op '0'.

## Overige

Probleem	Oorzaak	Oplossing
Dit product wordt niet herkend door een smartapparaat, ook al zijn het product en het smartapparaat verbonden via USB.	Sommige smartapparaten kunnen zichzelf ten onrechte identificeren als de host (ontladingszijde) en automatisch de verbinding verbreken.	Koppel de USB-kabel los en sluit deze dan weer aan. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over de USB-verbinding tussen dit product en een smartapparaat.
Soms verandert het verlichtingspatroon van de LED-lampjes op de vierkante RGB-pads wanneer er op een pad wordt geslagen.	<a href="#">[MENU]→Utility→LEDPatAutoBar</a> is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', en <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a> voor de pad waarop wordt geslagen, is ingesteld op een andere waarde dan 'Off'.	Stel <a href="#">[MENU]→Utility→LEDPatAutoBar</a> in op 'Off', of <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a> op 'Off'.

# Foutmeldingen

## A, B, I

Display	Omschrijving
<b>AutoPowerOff Low Battery</b>	Powering down due to low battery (Product wordt uitgeschakeld vanwege bijna lege batterij). Laad de batterij op.
<b>Backup Clear</b>	Backups have been cleared (Back-ups zijn gewist).
<b>InternalMemory Access Error</b>	An access error has occurred in the User Sample Memory (Er is een toegangsfout opgetreden in het gebruikerssamplegeheugen).
<b>InternalMemory Memory Full</b>	There is insufficient free space in the User Sample Memory (Er is onvoldoende vrije ruimte in het gebruikerssamplegeheugen). Voer ofwel de functie ' <a href="#">IntMemOptimiz</a> ' of de functie ' <a href="#">DeleteIntMem</a> ' uit.

## P, R, S, T

Display	Omschrijving
<b>Please Stop Recording</b>	This function cannot be executed while the product is standing by to record or while recording is in progress (Deze functie kan niet worden uitgevoerd terwijl het product gereed is om op te nemen of terwijl er wordt opgenomen). Annuleer ofwel de opnamestand-bystatus of stop de opname.
<b>Recording Time Limit Exceed</b>	Recording has been stopped because the maximum recording time (approximately 80 minutes per file) has been exceeded (De opname is gestopt omdat de maximale opnametijd (ongeveer 80 minuten per bestand) is overschreden). Zorg ervoor dat u de opname stopt voordat de maximale opnametijd is overschreden.
<b>Too Long Audio File</b>	The selected audio file cannot be loaded into the User Sample Memory because it exceeds the maximum sample time for User Samples (approximately 20 seconds per file) (Het geselecteerde audiobestand kan niet in het gebruikerssamplegeheugen worden geladen omdat het de maximale sampletijd voor gebruikerssamples overschrijdt (ongeveer 20 seconden per bestand)). Pas de lengte van het audiobestand aan voordat u het laadt.
<b>Too Short Audio File</b>	The selected audio file cannot be loaded into the User Sample Memory because it is below the minimum sample time for User Samples (Het geselecteerde audiobestand kan niet in het gebruikerssamplegeheugen worden geladen omdat het onder de minimale sampletijd voor gebruikerssamples ligt). Pas de lengte van het audiobestand aan voordat u het laadt.

# U

<b>Unsupported Audio File</b>	<p>The selected audio file is in a format that is not supported by this product (Het geselecteerde audiobestand heeft een indeling die niet door dit product wordt ondersteund).</p> <p>Converteer het bestand naar een indeling die door dit product wordt ondersteund voordat u het selecteert. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over indelingen.</p>
<b>USB Device Access Error</b>	<p>An access error has occurred on the USB flash drive (Er is een toegangsfout opgetreden op het USB-flashstation).</p> <p>Er kunnen tijdelijke toegangsfouten optreden, afhankelijk van de staat van het product en de prestaties van de USB-flashdrive. Als ze vaak voorkomen, zijn de prestaties van het USB-flashstation mogelijk onvoldoende.</p>
<b>USB Device List Full</b>	<p>The number of files in the root directory of the USB flash drive is greater than the maximum number of files this product can recognize (500 for each extension) (Het aantal bestanden in de hoofdmap van het USB-flashstation is groter dan het maximale aantal bestanden dat dit product kan herkennen (500 voor elke extensie)). Zie <a href="#">deze pagina</a> voor details.</p>
<b>USB Device Memory Full</b>	<p>Insufficient free space on the USB flash drive (Onvoldoende vrije ruimte op het USB-flashstation).</p> <p>Gebruik een nieuw USB-flashstation of verwijder onnodige bestanden om ruimte vrij te maken. Zie <a href="#">deze pagina</a> voor meer informatie over het verwijderen van bestanden.</p>
<b>USB Device Memory Slow</b>	<p>Recording has been stopped due to the slow access speed of the USB flash drive (De opname is gestopt vanwege de lage toegangssnelheid van het USB-flashstation).</p> <p>Toegangssnelheid kan tijdelijk vertraagd zijn, afhankelijk van de staat van het product en de prestaties van het USB-flashstation. Als dit vaak voorkomt, zijn de prestaties van het USB-flashstation mogelijk onvoldoende.</p>
<b>USB Device Overcurrent</b>	<p>Overcurrent detected on the USB flash drive (Overstroom gedetecteerd op het USB-flashstation).</p> <p>Verwijder het USB-flashstation onmiddellijk uit het product en schakel het product vervolgens uit en weer in. Als u dat niet doet, kan het product beschadigd raken.</p>
<b>USB Device Write Protect</b>	<p>Write protection is enabled on the USB flash drive (Op het USB-flashstation is schrijfbeveiliging ingeschakeld).</p> <p>Schakel de schrijfbeveiliging uit op het USB-flashstation.</p>
<b>User Sample Clear</b>	<p>The memory for User Samples has been cleared (Het geheugen voor gebruikerssamples is gewist).</p>