

V-Synth GT

Snelle start

Roland®



00

Het ontstaan van de V-Synth

In 1973 onthulde Roland zijn eerste synthesizer, de SH-1000. In die tijd werd het signaal door een analogo circuit gegenereerd en verwerkt, en was het niet mogelijk om realistische piano's of soortgelijke geluiden te creëren. De synthesizer bleef zich echter ontwikkelen, en er kwamen steeds meer hoogstaande mogelijkheden voor het creëren van geluid.

In het begin van de jaren negentig nam de digitale technologie een sprong vooruit, en veel fabrikanten brachten synthesizers met gesampled (PCM) golfvormen uit. Roland kwam met de JD-800, een digitaal instrument waarop analogo-achtige bewerking mogelijk was. Tevens werd de XP-50, met een ingebouwde sequencer, uitgebracht.

Op deze manier werden synthesizers instrumenten waarmee een brede reeks aan klanken verkregen kon worden, instrumenten die nu onmisbaar zijn in de muziek. Maar wat is de ware aantrekkingskracht van synthesizers?

In 2003 keerde Roland terug naar één van de idealen uit de begintijd van de synthesizers: 'Het is leuk om geluid te creëren'.

De V-Synth kwam op de markt, een synthesizer die van de modernste technologie voor de creatie van nieuwe geluiden gebruikmaakt. De tijd, toonhoogte en formant konden vrijelijk geregeld worden, zelfs voor gesampled golfvormen, waardoor niet eerder vertoonde synthesizer geluiden gecreëerd konden worden.

En nu in 2007 is de V-Synth verder ontwikkeld tot Dual Core, waarmee de geboorte van de V-Synth GT een feit is. Deze brengt u 'AP-Synthese', waarmee realistische klanken, gebaseerd op een analyse van de speeltechnieken, die kenmerkend zijn voor instrumenten als viool en saxofoon, opgebouwd kunnen worden, inclusief een 'Vocal Designer' waarmee het geluid van een menselijke stem gespeeld kan worden.

'Nieuwe geluiden voor alle muzikanten' – dat is de doelstelling van de V-Synth.

00	Het ontstaan van de V-Synth		3
01	Een overzicht van de V-Synth GT	Geeft u een overzicht van de V-Synth GT	5
	Wat de V-Synth GT allemaal kan		6
	Wat is AP-Synthese?		8
	Wat is Vocal Designer?		10
	Wat is VariPhrase?		11
	Wat is COSM?		11
02	Basisbediening	Hier wordt de basisbediening van de V-Synth GT uitgelegd.	13
	Over het paneel		14
	Over het beeldscherm		17
	Basisbediening van het Touch Panel		18
	Handige functies		20
	Shortcuts		20
	Het Touch Panel kalibreren		21
	De achtergrond veranderen		22
03	Geluiden spelen	Hier wordt uitgelegd hoe Patches geselecteerd en gespeeld worden.	23
	Een Patch selecteren		24
	Regelaars gebruiken om de klank te veranderen		26
	Spelen met AP-Synthese		28
	Viool frase model		29
	Erhu frase model		30
	Sax frase model		31
	Flute frase model		32
	Multifade frase model		33
	Spelen met Vocal Designer		34
04	Klanken creëren	Helpt u bij het creëren van uw eigen geluiden.	37
	Hoe Patches en klanken met elkaar in verband staan		38
	Wat is een Patch?		38
	Wat is een klank?		39
	Een klank selecteren		42
	Een klank bewerken		44
	SOUND SHAPER II		44
	PRO EDIT		46
	Patches en klanken opslaan		50
	Een Patch of klank initialiseren		51
05	Index		53

01

Een overzicht van de V-Synth GT

In dit hoofdstuk krijgt u een introductie van alles wat met de V-Synth GT gedaan kan worden.

Lees dit hoofdstuk om een eerste indruk van de V-Synth GT wereld te krijgen.



Wat de V-Synth GT allemaal kan

Er zijn klanken die alleen door de V-Synth GT geproduceerd kunnen worden

De klanken, die alleen door de V-Synth GT geproduceerd kunnen worden, hebben vier belangrijke factoren:

AP-Synthese

→ Zie 'Spelen met AP-Synthese' (p.28)



Bij AP-Synthese wordt een 'dynamisch model' dat zich onderscheidt van bestaande akoestische instrumenten, tot synthesizergeluiden omgevormd, waardoor de expressieve en bewegingskenmerken van deze instrumenten worden neergezet, in plaats van het eenvoudigweg reproduceren van de klank.

Met andere woorden, u kunt dingen doen als **'de speeltechniek van een viool gebruiken om synthesizergeluiden zoals zaagtand golven te spelen'**.

VariPhrase

→ Zie 'Regelaars gebruiken om de klank te veranderen' (p.26)



De V-Synth GT kan samplen, maar beschikt tevens over een 'VariPhrase' functie waarmee u het gesampled geluid naar believen kunt wijzigen. Dit gaat verder dan hetgeen met conventionele samplers bereikt wordt, aangezien u de toonhoogte, tijd (afspeelsnelheid) en formants (vocale kenmerken) van het gesampled materiaal in realtime vrijelijk kunt veranderen.

Met andere woorden: u kunt dingen doen die tot nu toe ondenkbaar waren, zoals **'strijkersgeluiden uit een piano creëren' of 'frase loops genereren waarmee u akkoorden kunt spelen'**.

→ Meer over samplen vindt u in de 'Gebruikershandleiding'.

Er zijn uitvoeringstechnieken, die alleen op de V-Synth GT mogelijk zijn

De twee onderstaande uitvoeringstechnieken kunt u gebruiken om klanken te spelen, die alleen door de V-Synth GT geproduceerd kunnen worden.

Time Trip pad

→ Zie 'Regelaars gebruiken om de klank te veranderen' (p.26)



U kunt een verscheidenheid aan effecten toepassen, door het Time Trip pad aan te raken, terwijl u toetsen op het toetsenbord ingedrukt houdt. Door de Time Trip functie te gebruiken met VariPhrase **'kunt u het pad aanraken om het afspelen van een wave te stoppen of een scratch-type effect te creëren door met uw vinger cirkels te draaien'**.

Vocal Designer

→ Zie 'Spelen met Vocal Designer' (p.34)

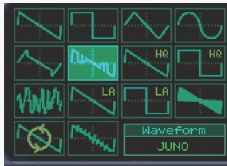


'Vocal Designer' is een verdere evolutie van de Vocoder, met mogelijkheden variërend van de bekende robot stem tot realistische achtergrondkoortjes.

Met andere woorden: **'U kunt uw eigen stem als onderdeel van het geluidscreeërende proces gebruiken.'**

Analog Modeling / COSM

→ Zie 'Wat is COSM?' (p.12)



De analoge modeling van de V-Synth GT modelleert niet alleen analoge synthesizers, maar bevat ook geanalyseerde data van oscillators van beroemde Roland synthesizers uit het verleden. Het biedt tevens een verscheidenheid aan filters als COSM processors.

Met andere woorden: u kunt dingen doen als **'een TB-303 filter op een JUNO golfvorm toepassen.'**

D Beam

→ Zie 'Regelaars gebruiken om de klank te veranderen' (p.26)



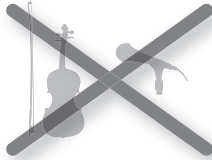
U kunt een verscheidenheid aan effecten toepassen door uw hand over de D Beam te bewegen, terwijl u het toetsenbord bespeelt. Als u deze regeling aan de Dynamics parameter van AP-Synthese toewijst, **kunt u door uw hand te bewegen een natuurlijk klinkend crescendo en decrescendo creëren.**

Wat is AP-Synthese?

AP-Synthese (Articulative frase Synthesis) is één van de nieuwe mogelijkheden op de V-Synth GT. Hiermee wordt in een een uitvoering expressiviteit mogelijk, beter dan het realisme van sampling.

Een nieuwe methode voor expressiviteit die noch sampling, noch modellering is

AP-Synthese is een geheel nieuwe methode van geluidsgeneratie. Hierbij wordt de klank van een akoestisch instrument niet slechts gesampled en gereproduceerd, maar de manier waarop een instrument reageert, wanneer het luid bespeeld wordt, wordt in feite gemodelleerd.



Met een grote stap verder dan het slechts zoeken naar realisme in het geluid van de golfvorm zelf, modelleert deze methode op nauwgezette wijze de manier, waarop het geluid dat door het instrument wordt geproduceerd reageert op de manier waarop het instrument wordt bespeeld.



Terwijl conventionele fysieke modellerende geluidsgenerators een 'structuur' van het instrument nabootsten (de vorm van zijn resonerende behuizing, de lengte van de buis of het materiaal van het vibrerende object), modelleert AP-Synthese de 'respons' of 'werkingen', die typerend voor het gespeelde instrument zijn, zoals trillers, portamento, vibrato of dynamiek.

Dit betekent dat de synthesizer niet beperkt is tot het simpelweg reproduceren van de klank, maar ook de 'expressies' en 'werkingen', die voor elk instrument typerend zijn, kan reproduceren. De V-Synth GT modelleert de manier, waarop de klank reageert op de speeltechniek op verscheidene solo instrumenten die een bepaalde expressiviteit hebben: de saxofoon, de fluit, de erhu (een traditioneel Chinees instrument) en de viool. Een triller gespeeld op een fluit, een glissando op een viool en speciale technieken als vibrato of crescendo kunnen simpelweg geuit worden door het toetsenbord te bespelen, zonder dat u zich er bewust van hoeft te zijn. Op die manier kunt u menselijke emotionele uitvoeringen op een realistische manier creëren.

Door bijvoorbeeld het 'viool' frase model op de 'viool' brongolf toe te passen, kunt u een realis-

Crescendo



Glissando techniek
Vibrato

tisch expressief solo vioolgeluid verkrijgen, dat net zo klinkt als een violist zou spelen – eenvoudigweg door het toetsenbord op een conventionele manier te bespelen.

De realiteit overstegen

AP-Synthese modelleringtypes bevatten tevens variaties, die alleen op een synthesizer mogelijk zijn. U kunt onderscheidende modellen selecteren, zoals 'analoge solo synth geluiden, gespeeld met gebruik van een viool uitvoeringstechniek'. Deze geluiden kunnen vervolgens door COSM verwerkt worden, en met VariPhrase geluiden gestapeld worden om geluiden te creëren, die niet

tot het opnieuw creëren van conventionele instrumenten gelimiteerd zijn.

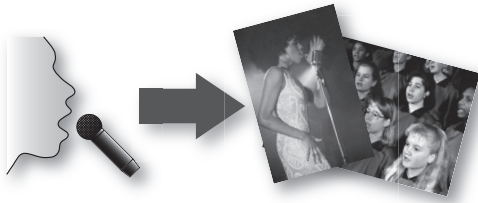


AP-Synthese kan met het UPPER of LOWER klank worden gebruikt (niet tegelijk).

Wat is Vocal Designer?

'Vocal Designer' is een verdere evolutie van de 'Vocoder'. Deze functie was beschikbaar op de VP-550, en nu ook op de V-Synth GT beschikbaar.

Vocal Designer



Vocal Designer gebruikt een hoogstaande modelleringstechnologie om een revolutionaire stap voorwaarts in synthese precisie te bereiken. Dit heeft een geslaagd resultaat opgeleverd met het produceren van de 'menselijke stem', die natuurlijker en realistischer is dan conventionele Vocoder's. Vocal Designer gebruikt het geluid van de microfoon om andere elementen van het geluid, behalve de toonhoogte, uit te drukken. De toonhoogte

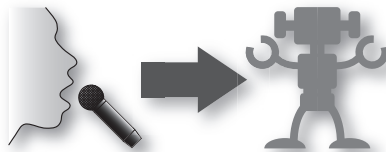
wordt op het toetsenbord geregeld.

Door alleen het bespelen van het toetsenbord of in de microfoon zingen produceert de Vocal Designer geen geluid. Om het beste uit Vocal designer te halen, is de timing waarop u het toetsenbord bespeelt en in de microfoon zingt, het allerbelangrijkst. Voor frases met snelle passages kunt u het beste de noten op het toetsenbord ingedrukt houden, en het ritme met de stem aangeven. In tegenstelling tot conventionele synthesizers zult u de microfoon gebruiken om het volume te regelen. Probeer uw stem te gebruiken om expressie toe te voegen die voor naar uw idee enigszins overdreven is.

'Speel zoals u zingt' – is de belangrijkste techniek voor optimaal gebruik van de Vocal designer.

Wat is een Vocoder?

De Vocoder werd in 1939 uitgevonden door de natuurkundige H. Dudley, voor het comprimeren van

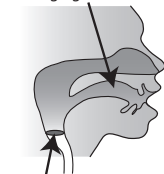


vocalen. Gebruikmakend van deze techniek, was de geboorte van de 'Vocoder' een feit, waarmee u harmonieën of melodieën kunt uitvoeren met gebruik van een menselijke stem. Natuurlijk bent u niet beperkt tot het gebruik van een menselijke stem als geluidsbron – elke geluidsbron kan gebruikt worden. Echter, omdat de

Vocoder in beginsel werd ontwikkeld voor de menselijke stem, leggen we uit hoe de menselijke stem werkt. De menselijke stem begint bij de 'stembanden'. Behalve door verschillen in sterkte en toonhoogte van de stem, verandert de vibrerende golfvorm van de stembanden niet veel (bijvoorbeeld bij 'aah' of 'ooh'). Deze geluiden worden als gesproken woorden begrijpelijk door verschillende resonanties die door het aanzetstuk worden geproduceerd (bijvoorbeeld veranderingen in de vorm en structuur van de keel en beweging van de mond), en de binnen een bepaalde tijd veranderende geluiden, bekend als 'sisklanken', 'wrijfklanken' en 'neusklanken'. Het effect van de golfvorm die door de stembanden wordt geproduceerd, is relatief klein.

Een Vocoder analyseert deze binnen een bepaalde tijd veranderende geluidsveranderingen, synthetiseert de veranderingen in de vorm van de keel en mond (formant bewegingen) op elektrische wijze, en produceert geluid met gebruik van deze formants om een signaal van een muziekinstrument (de Carrier) in plaats van het signaal van de stembanden te moduleren. 'Stemmen' die op deze manier door een Vocoder worden geproduceerd, lijken altijd meer op een robot uit een sciencefiction film, dan op een echte menselijke stem.

Resonanties (formants) geproduceerd door het aanzetstuk (vorm en structuur van de keel) en beweging van de mond.



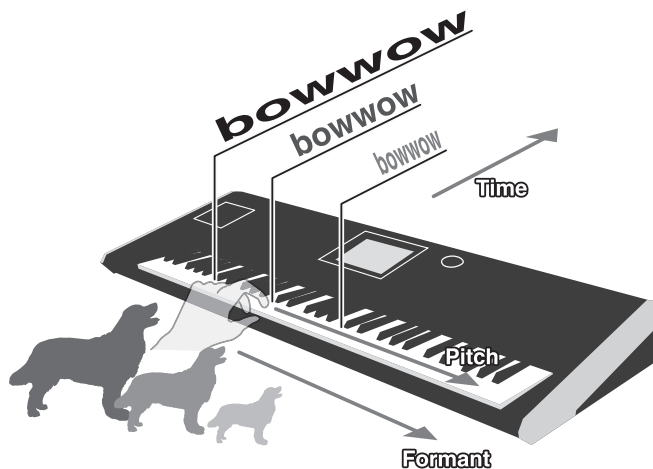
Stembanden

Wat is VariPhrase?

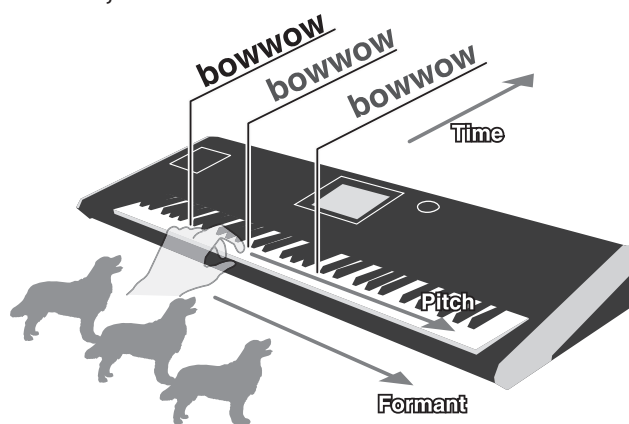
'VariPhrase' is een technologie, die door de barrière van conventionele samplers breekt, en het mogelijk maakt om de toonhoogte, tijd (afspeelsnelheid) en formants (vocale karakter) van het gesampled geluid in realtime te veranderen.

VariPhrase

Wanneer de toonhoogte op conventionele samplers wordt veranderd, veranderen tevens de tijd (afspeelsnelheid) en de formants (het vocale geluid of karakter).



Echter, wanneer VariPhrase wordt gebruikt, kunt u de toonhoogte veranderen, terwijl de tijd en formants blijven zoals ze zijn.



Natuurlijk kunt u ook alleen de 'tijd' of het 'formant' veranderen om het geblaf van een grote hond in het geblaf van een kleine hond te veranderen.

Op deze manier verkrijgt u met VariPhrase in de kern van de V-Synth GT een regelingsbereik, dat op conventionele samplers niet mogelijk is.

COSM (Composite Object Sound Modeling) is een door Roland ontwikkelde technologie, waarbij DSP technologie wordt gebruikt voor modellering van fysieke kenmerken, zoals de structuur van een object, materialen, elektriciteit, elektrische circuits en magnetisme, om op die manier het effect dat deze hebben op de klank, dat als vibraties in de lucht het menselijke oor bereikt, te berekenen.

De V-Synth GT biedt twee COSM eenheden, als uitbreiding op conventionele analoge synthesizer filters. Naast de filters van een conventionele synthesizer, bieden deze unieke filters, die alleen op de V-Synth te vinden zijn, zoals een SBF (Side Band Filter) en TB filter. U kunt tevens verscheidene modellering types toepassen, zoals versterker, luidspreker of de behuizing resonanties van een akoestische gitaar en effecten als compressie en vervorming.

COSM types beschikbaar op de V-Synth GT

	Overdrive/Distortion Dit simuleert de klank van Overdrive, geproduceerd door de buizen, en het intense vervormingsgeluid van een gitaarversterker.		Wave Shaping Hiermee kunt u een onderscheidende vervorming creëren, die intenser is dan Overdrive of Distortion.
	Amp Simulator Dit simuleert een gitaarversterker om een natuurlijk klinkende vervorming toe te voegen. U kunt het klank karakter van de laag/midden/hoge frequentiereksen, en de diepte van de vervorming aanpassen.		Speaker Simulator Dit simuleert een luidspreker. Dit produceert niet zo veel vervorming als de amp simulator, maar simuleert de equalizer-achtige veranderingen, die door verschillende luidsprekers worden veroorzaakt.
	Resonator Dit voegt de behuizingweerkaatsingen van een gitaar toe. U kunt uit drie gitaarbehuizingen kiezen: banjo, akoestische gitaar en resonator gitaar.		Side Band Filter 1 Hiermee kunt u klanken zonder toonhoogte (of klanken zonder een duidelijke toonhoogte) zoals drums, percussie of ruis, het gevoel van toonhoogte geven.
	Side Band Filter 2 Hiermee kan een sterker gevoel van toonhoogte worden toegevoegd dan met Side Band Filter 1.		Comb Filter Dit filter is genoemd naar zijn kamvormige respons curve. Deze duwt de grondtoon en boventonen van de klank omhoog, waardoor een geluid als dat van een stationaire flanger wordt geproduceerd.
	Dual Filter Dit verbindt twee filters in serie of parallel. Gebruik dit als u een breed gedeelte van de klank wilt afkappen.		TVF Dit is een algemeen filtertype, waarbij u uit vijf types kunt kiezen. U kunt kiezen uit -24 of -12 octave, en u kunt ook een -6 dB/octave voor een LPF/HPF kiezen.
	Dynamic TVF Dit filter voegt een Dyn parameter toe, waarmee het volume van de geluidsinvoer de filter instelling kan veranderen. U kunt dit gebruiken om een 'Wah' effect te creëren.		Polyphonic Compressor Hiermee worden onregelmatigheden in het algehele volume van de klank gladgestreken.
	Polyphonic Limiter Dit comprimeert overmatig harde ingangsgeluiden, om vervorming te voorkomen.		Frequency Shifter Hiermee wordt de frequentie verhouding tussen de grondtoon en de boventonen verschoven, waardoor u ongewone boventoonstructuren kunt creëren.
	Lo-Fi Processor Hiermee kunt u de bit-diepte of samplesnelheid verlagen.		TB Filter Dit is gebaseerd op een analyse van het filter van de Roland TB-303.



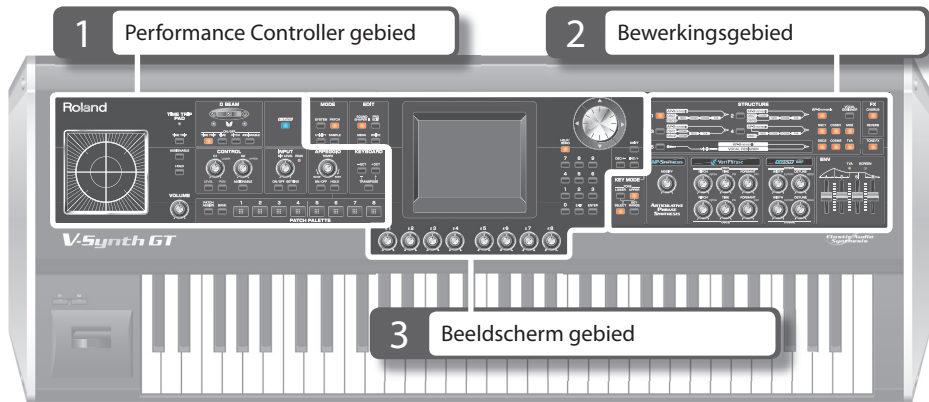
Als u een akkoord speelt, wordt het effect, geproduceerd door een conventionele effectprocessor, op het gecombineerde geluid van alle noten van het akkoord toegepast. De COSM effecten van de V-Synth GT worden echter individueel op elke noot binnen het akkoord toegepast.

02

Basisbediening

In dit hoofdstuk wordt de basisbediening van de V-Synth GT uitgelegd, voornamelijk op het scherm gericht.



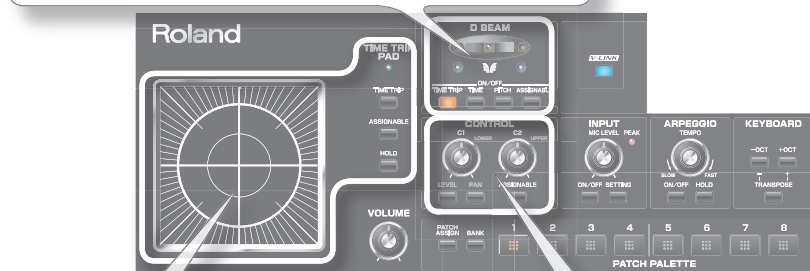


Het paneel van de V-Synth GT bevat talloze knoppen, maar we kunnen deze grofweg in drie gebieden groeperen. Deze worden hieronder beschreven.

Meer over wat elke regeling feitelijk doet, vindt u in de 'Gebruikershandleiding'.

1. Performance Controller gebied

In dit gebied bevinden zich de regelaars, die u kunt bedienen om de klank te veranderen, terwijl u speelt. Het resultaat van elke regelaar is afhankelijk van de Patch.



Control knoppen

Door aan deze knoppen te draaien, kunt u verscheidene effecten op de klank toepassen. Als de [LEVEL] of [PAN] knoppen verlicht zijn, kunt u de C1 knop gebruiken om het niveau of de pan van het lage geluid te regelen, en de C2 knop om het niveau of de pan van het hoge geluid te regelen.

2. Bewerkingsgebied

U zult dit gebied hoofdzakelijk gebruiken om klanken te bewerken.

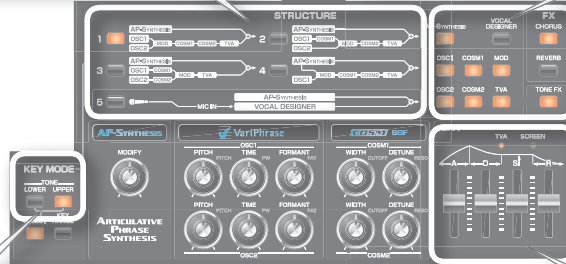
Parameters van het geselecteerde geluid kunnen ook rechtstreeks vanaf het paneel worden geselecteerd.

STRUCTUUR

U kunt de manier, waarop de elementen van de V-Synth GT geluidsgenerator verbonden zijn, veranderen. De manier waarop de secties verbonden zijn wordt de 'structure' genoemd, en u kunt uit vijf structuren kiezen.

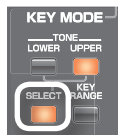
Sectie on/off knoppen

Hier kunt u iedere sectie binnen de structuur rechtstreeks aan of uitzetten., terwijl u bewerkt, kunt u hiermee gemakkelijk horen wat elke sectie feitelijk doet.



KEY MODE

Hier kunt u het lage en het hoge geluid aan/uitzetten.



Als de [SELECT] knop verlicht is, werken deze knoppen als de selectie knoppen voor de lage en hoge geluiden.

In de illustratie aan de linkerkant is het hoge geluid geselecteerd, wat betekent, dat u de knoppen van het bewerkingsgebied kunt gebruiken om het hoge geluid te bewerken.

ENV (Envelope)

Hier kunt u de TVA sectie regelen.

Als de SCREEN indicator verlicht is, kunt u de Envelope rechtsreeks in het scherm bewerken.



3. Weergave gebied

Dit gebied bevat de knoppen die betrekking hebben op operaties in het beeldscherm.

Touch Panel

U kunt verschillende operaties uitvoeren door de knoppen, die in het scherm worden getoond, aan te raken. Voor details, zie 'Touch Panel Basisbediening' (p.18).



MODE en EDIT knoppen

Gebruik deze om tussen weergave modes te schakelen.



Cursor knoppen

Hiermee verplaatst u de cursor in het scherm.

VALUE draaiknop

Gebruik deze om de waarde van het onderdeel (parameter), dat u geselecteerd heeft, te bewerken.

[SHIFT] knop

U heeft toegang tot handige shortcuts door deze samen met verscheidene andere knoppen te gebruiken.



[INC/+] [DEC/-] knoppen

Druk op [INC/+] knop om de waarde van het geselecteerde onderdeel (parameter) te verhogen of druk op [DEC/-] om de waarde te verlagen.



E1-E8 knoppen

Wanneer het Patch Play scherm of het SOUND SHAPER II scherm wordt weergegeven, kunt u met deze knoppen de parameters, die onder in het scherm worden getoond, bedienen.

In het Pro-Edit scherm regelen deze knoppen de parameters met nummers 1-8.



Het beeldscherm van de V-Synth GT is een Touch Panel. U kunt verschillende operaties uitvoeren door het scherm rechtstreeks aan te raken. Er zijn vele schermen, maar hier zullen we enige basis-gereedschappen introduceren.

Schermsnaam

Hier wordt de naam van het huidige scherm aangegeven.

Help



Als dit icoon groen verlicht is, kunt u het aanraken om een help venster te openen.

MENU



Raak dit icoon aan om het pull-down menu te openen.



Search



Dit opent een venster met een lijst onderdelen (zoals een Patch lijst), waar u op dat moment uit kunt kiezen.

ON/OFF



Hiermee wordt een functie aan of uitgezet.

De knop die onder in het scherm wordt getoond, kan rechtstreeks door de E1-E8 knoppen worden bediend.



Het numerieke gedeelte van de parameter die met de cursor is geselecteerd, zal blauw worden.

Knoppen waarbij een nummer 1-8 staat, kunnen door knoppen E1-E8 worden bediend.

MAP



Dit geeft aan welk gedeelte u op dat moment aan het bewerken bent.

EXIT



Hiermee keert u naar het Patch Play scherm terug.



Als u het scherm, waar u zich bevond, kwijt bent, kunt u <EXIT> aanraken om naar het Patch Play scherm terug te keren.

De V-Synth GT maakt gebruik van een Touch Panel. U kunt een verscheidenheid aan operaties eenvoudig uitvoeren door het scherm aan te raken. Hier zullen we eens proberen om van scherm te veranderen, en de waarde van een parameter te bewerken.

- * Het Touch Panel werkt, als u het simpelweg licht met de vinger aanraakt. Als er te hard op gedrukt wordt of als u een hard object gebruikt, kan het scherm beschadigen. Gebruik alleen uw vinger om het scherm te bedienen, en gebruik geen overmatige kracht.
- * Tekst tussen [] duidt op een knop op het paneel. Tekst tussen < > duidt op een knop, die in het scherm wordt getoond.

Van scherm veranderen

1. Ga naar het Patch Play scherm.

Als het Patch Play scherm niet wordt weergegeven, drukt u op de [PATCH] knop aan de linkerkant van het Touch Panel.

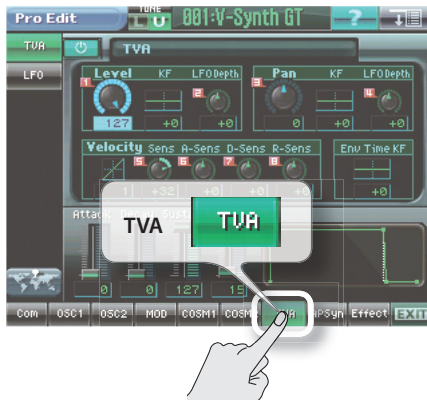
2. Raak <PRO EDIT> aan.



Als u <PRO EDIT> voor het hoge geluid aanraakt, zal het Pro Edit venster voor het hoge geluid verschijnen.

- * U kunt ook naar het Pro Edit venster overschakelen door op de [PRO EDIT] knop op het paneel te drukken.

3. Raak <TVA> aan.

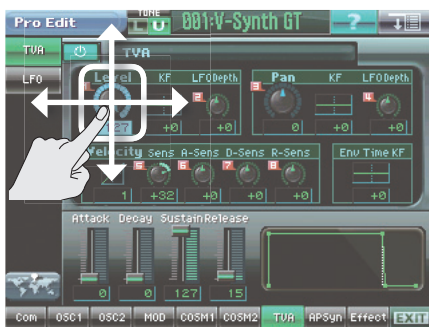


Als u <TVA> aanraakt, zal het Pro Edit TVA scherm verschijnen.

Op deze manier kunt u van scherm veranderen.

De waarde van een parameter bewerken

4. Raak de <Level> knop aan.



Als u de <Level> knop aanraakt, wordt het numerieke gebied blauw, en verplaatst de cursor zich naar Level. Blijf de <Level> knop aanraken, en beweeg de vinger omhoog/omlaag of links/rechts. Als u de vinger omhoog of naar rechts beweegt, zal de waarde toenemen, en naar beneden of naar links zal de waarde doen afnemen.

- * U kunt ook de paneel VALUE draaiknop of de [INC/+][DEC/-] knoppen gebruiken om de waarde van de met de cursor geselecteerde parameter te bewerken.

Op deze manier kunt u parameterwaardes bewerken, simpelweg door het scherm aan te raken.

5. Raak <EXIT> aan.



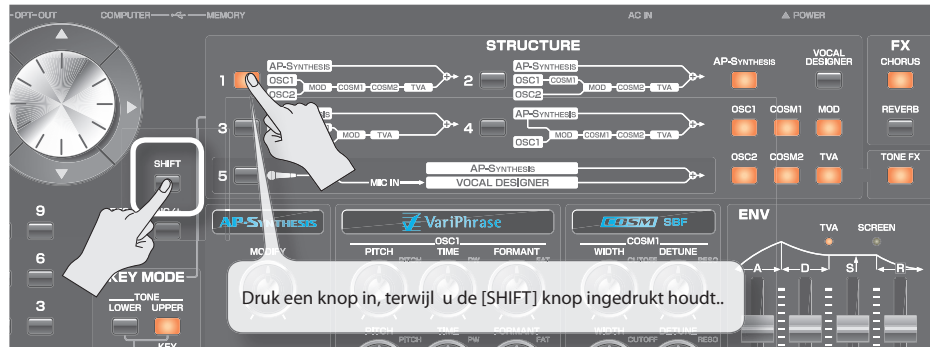
Als u <EXIT> aanraakt, keert u naar het Patch Play scherm terug.

- * U kunt ook op de paneel [EXIT] knop drukken om naar het Patch Play scherm terug te keren.

Shortcuts

Door een knop samen met de paneel [SHIFT] knop in te drukken, kunt u een verscheidenheid aan shortcut functies gebruiken.

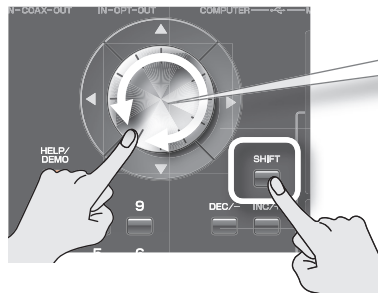
Shortcuts naar schermen



U kunt tussen de verschillende schermen schakelen door het Touch Panel te bedienen, maar u kunt hiervoor ook een shortcut gebruiken.

Shortcut	Resultaat
[SHIFT] +[STRUCTURE 1-5]	Gaat naar het Structure instellingsscherm.
[SHIFT] +[AP-Synthesis]	Gaat naar het AP-Synthesis instellingsscherm.
[SHIFT] +[Vocal Designer]	Gaat naar het Vocal Designer instellingsscherm.
[SHIFT] +[OSC1]	Gaat naar het OSC1 instellingsscherm.
[SHIFT] +[OSC2]	Gaat naar het OSC2 instellingsscherm.
[SHIFT] +[COSM1]	Gaat naar het COSM1 instellingsscherm.
[SHIFT] +[COSM2]	Gaat naar het COSM2 instellingsscherm.
[SHIFT] +[MOD]	Gaat naar het MOD instellingsscherm.
[SHIFT] +[TVA]	Gaat naar het TVA instellingsscherm.
[SHIFT] +[CHORUS]	Gaat naar het Chorus instellingsscherm.
[SHIFT] +[REVERB]	Gaat naar het Reverb instellingsscherm.
[SHIFT] +[TONE FX]	Gaat naar het Tone FX instellingsscherm.
[SHIFT] +[ARPEGGIO ON/OFF]	Gaat naar het Arpeggio instellingsscherm.
[SHIFT] +[ARPEGGIO HOLD]	Gaat naar het Arpeggio patroon instellingsscherm.

Shortcuts bij het bewerken van een waarde



Als u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt en aan de VALUE knop draait, verandert de waarde bij de cursor in het scherm in stappen van tien.

Dit is gemakkelijk, als u een waarde in grote mate wilt veranderen.

Het Touch Panel kalibreren

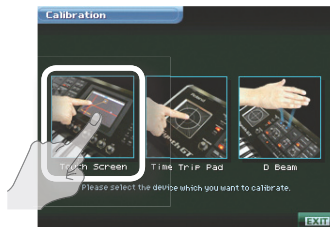
Als het Touch Panel niet langer naar verwachting reageert, gebruikt u de volgende procedure om het te kalibreren.

1. Druk op de [UTILITY] knop.

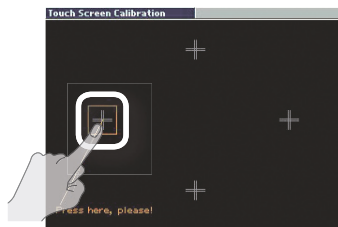
Het Utility Menu scherm verschijnt.



2. Raak <Calibration> aan.



2. Raak achtereenvolgens ieder '+' symbool binnen de vierkante omlijning in het scherm (left → top → right → bottom) aan.



Hiermee is het kalibreren van het Touch Panel voltooid.

De achtergrond veranderen

Met de V-Synth GT kunt u de achtergrond van het scherm veranderen. U kunt uw V-Synth GT eigen maken door een favoriete foto als achtergrond te kiezen.

1. Druk op de [UTILITY] knop.

Het Utility Menu scherm verschijnt.

2. Raak <Wallpaper> aan.



3. Kies een achtergrond.



4. Raak <EXIT> aan om uw keuze te voltooien.

Achtergronden importeren

Op de V-Synth GT kan elke bitmap afbeelding (Windows standaard 24-bit BMP formaat, 320 x 240 [pixels]) als achtergrond worden gebruikt.

1. Gebruik de computer om de gewenste afbeelding in bitmap formaat op het USB apparaat (in het hoofdniveau) op te slaan.
2. Sluit het USB geheugen op de USB van de V-Synth GT aan.
3. In het Wallpaper scherm raakt u <Import> aan.
4. Uit het USB geheugen kiest u de afbeelding, die u wilt importeren.
5. Raak <OK> aan om de afbeelding te importeren.

03

Klanken spelen

Op Roland synthesizers wordt elke klank een 'Patch' genoemd.

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe Patches gespeeld worden, en hoe verschillende effecten op de klank toegepast kunnen worden.

Hier worden ook speciale technieken uitgelegd, om optimaal van AP-Synthese en Vocal Designer gebruik te maken.

1. Druk op de paneel [PATCH] knop om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak de Patch naam aan.

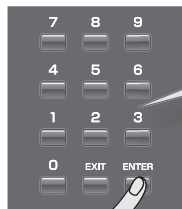


3. Selecteer een Patch nummer, door aan de VALUE knop te draaien of de [INC/+] [DEC/-] knoppen in te drukken.



- * Als u aan de VALUE knop draait, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, verandert het Patch nummer in stappen van tien.
- * Als u de [INC/+] [DEC/-] enige tijd ingedrukt houdt, zal de waarde doorlopend veranderen. Als u één knop ingedrukt houdt en dan op de andere drukt, zal de waarde sneller veranderen.

De numerieke toetsen gebruiken



U kunt een Patch ook met de numerieke toetsen selecteren. Voer een nummer in, en druk op [ENTER] om uw keuze te bevestigen.

Behalve voor het selecteren van Patches, kunnen de numerieke toetsen ook voor numerieke invoer worden gebruikt, zoals het selecteren van klanken, effecten of golfvormen.

Een Patch uit een lijst selecteren

1. Links boven in het scherm raakt u <Search> aan.



2. Selecteer een Patch uit de lijst, die wordt getoond.



U kunt door de lijst scrollen door deze omhoog en omlaag te trekken.

- * U kunt ook de VALUE draaiknop of de [INC/+][DEC/-] knoppen gebruiken om een Patch te selecteren.
- * Als u aan de VALUE knop draait, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, verandert het Patch nummer in stappen van tien.
- * Door aan de E8 knop te draaien, kunt u snel door de lijst scrollen.

3. Raak <OK> aan.

Een Patch selecteren door een trefwoord of categorie aan te geven



Categorie zoekgebied

Als u het <Category search area> aanraakt, wordt het Category Search palet geopend. Daar kunt u alleen de Patches uit de door u aangegeven categorie bekijken, zodat u de Patch die u zoekt, snel kunt vinden. Om alle Patches weer te bekijken, raakt u <➤> aan.

Zoeken op trefwoord gebied

Als u het <Keyword Search Area> aanraakt, zal een virtueel toetsenbord verschijnen. Wanneer u een trefwoord invoert en op <OK> drukt, zullen alleen de Patches die het aangegeven trefwoord bevatten verschijnen, zodat u de gewenste Patch snel kunt vinden. Om alle Patches weer te bekijken, raakt u <✕> aan.

U kunt verschillende effecten op de klank toepassen door het Time Trip pad links in het paneel van de V-Synth GT aan te raken of door uw hand boven de D Beam Controller te bewegen.

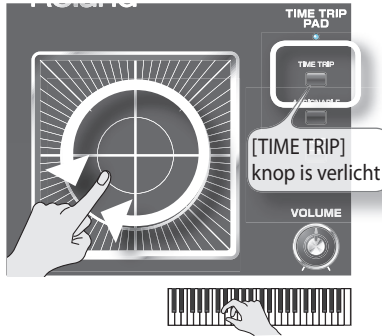
1. Selecteer preset Patch nummer 301.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

Time Trip

2. Druk op de [TIME TRIP] knop van het Time Trip pad.

3. Terwijl u een toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, raakt u het Time Trip pad aan.



Wat is Time Trip?

Time Trip gebruikt bepaalde kenmerken van VariPhrase, en zorgt dat u de vinger kunt gebruiken om de afspelpositie en snelheid van een golf te regelen.

Als u een toets op het toetsenbord ingedrukt houdt en het Time Trip pad aanraakt, zal de op dat moment klinkende golf stoppen met spelen. Als u de vinger in een cirkel in de richting van de klok beweegt, zal de golf blijven spelen. Als u de vinger in een cirkel tegen de klok in beweegt, wordt de golf achterstevoren gespeeld.

Dit is anders dan 'scratchen' op een draaitafel, omdat u de afspelsnelheid kunt regelen, zonder dat de toonhoogte daardoor wordt beïnvloed, hetgeen betekent, dat u deze klanken op specifieke toonhoogtes kunt afspelen.



Door de vinger in een cirkel op het Time Trip pad rond te draaien, kunt u een effect gelijkend op 'scratching' produceren.

Assignable

4. Druk op de [ASSIGNABLE] knop van het Time Trip pad.

5. Terwijl u een toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, raakt u het Time Trip pad aan.



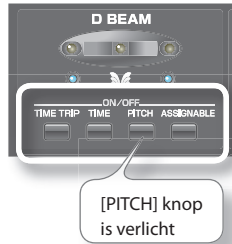
Door de vinger op het Time Trip pad omhoog/omlaag/links/rechts te bewegen, kunt u het effect dat voor elke Patch is toegewezen toe passen.



Als u op de [HOLD] knop van het Time Trip pad drukt, blijft het effect in werking, ook nadat u de vinger van het Time Trip pad heeft weggenomen.

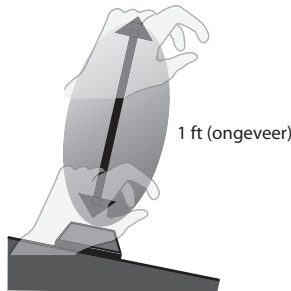
D Beam

6. Druk op de D Beam [PITCH] knop, zodat deze oplicht.



* Als u de D Beam wilt uitschakelen, drukt u nogmaals op de verlichte knop.

7. Terwijl u een toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, plaatst u de hand boven de D Beam Controller, en beweegt u deze langzaam omhoog/omlaag/links/rechts.



* Het effectieve bereik van de D Beam Controller zal bij sterk zonlicht veel minder zijn. Wees hiervan bewust, als u de D Beam Controller buiten gebruikt.

De toonhoogte wordt hoger als u uw hand boven de D Beam Controller plaatst, en keert terug naar de normale toonhoogte als u uw hand weghaalt. De indicator licht op als de D beam reageert.

D Beam effecten

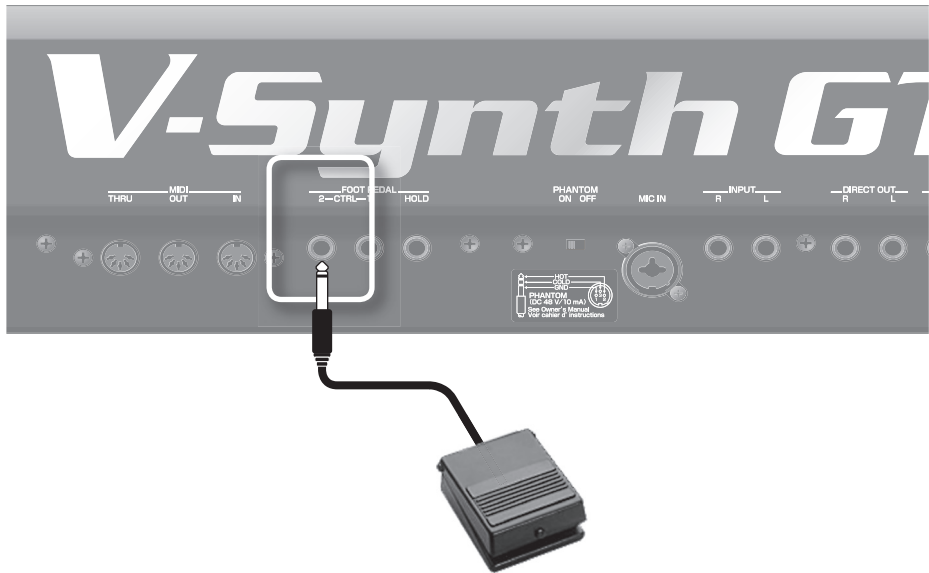
Knop	Effect
[TIME TRIP]	Past het Time Trip effect toe.
[TIME]	Past het Time Control effect toe.
[PITCH]	Past het Pitch Control (toonhoogte) effect toe.
[ASSIGNABLE]	Het effect dat voor elke Patch is toegewezen zal toegepast worden. U dient echter matrix control instellingen te maken. Voor details kijkt u in de 'Gebruikershandleiding'.

AP-Synthese geeft u een expressiviteit, die vele malen rijker is dan op voorgaande synthesizers. Het is zo ontwikkeld, dat uw spel vol dynamische expressie is, zonder dat u dit bewust in de manier waarop u speelt aangeeft. Het is niet nodig om een ingewikkelde operatie uit te voeren. Bespeel het toetsenbord gewoon op het gevoel, en de V-Synth GT zal reageren.

Door een voetschakelaar te gebruiken (apart verkrijgbare DP serie of BOSS FS-5U), kunt u de expressieve mogelijkheden, die AP-Synthese te bieden heeft optimaal gebruiken.

Aansluiten

1. Sluit een voetschakelaar op CTRL 2 in de FOOT PEDAL sectie aan.



Voetschakelaar (apart verkrijgbaar:
DP serie, BOSS FS-5U)

Viool frase model

De kenmerken van de viool omvatten 'strijkstok beweging', 'vinger beweging' en 'in dubbelgrepen spelen'. Dit frase model drukt legato, tenuto, bogen en dubbelgrepen uit. Het model geeft ook de doorgaande resonanties van de snaren en de kast weer, die optreden als de klank stopt, en voegt verschillende andere geluiden toe.

1. Selecteer preset Patch nummer 302.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

- * Om het effect van AP-Synthese begrijpelijk te maken, combineert deze Patch het 'Violin frase model' met een 'Violin golfvorm'.

2. Speel een melodie op het toetsenbord.

Als u legato speelt (zonder ruimte tussen noten), zal de klank vloeiend veranderen.



Probeer staccato te spelen (met duidelijk gedefinieerde pauzes tussen de noten) of met een afwisselende sterkte. Merk op dat de toonhoogte en het volume reageren op de manier, die kenmerkend is voor de viool.

3. Terwijl u op het toetsenbord speelt, duwt u het modulatie wiel van u af.

Dynamiek en vibrato effecten worden toegepast.

- * U kunt ook aftertouch gebruiken om hetzelfde effect te verkrijgen.

4. Speel op het toetsenbord, terwijl u de [S1] knop ingedrukt houdt.

Terwijl u de [S1] knop ingedrukt houdt, heeft uw spel het onderscheidende tremolo van een viool.

5. Speel op het toetsenbord, terwijl u de [S2] knop ingedrukt houdt.

Terwijl u de [S2] knop ingedrukt houdt, is het spel pizzicato.

- * De werking van [S1] en [S2] kan in Patch Common worden toegewezen. Voor details, zie 'Een geluid bewerken (Pro Edit)' in de gebruikershandleiding.

6. Speel op het toetsenbord, terwijl u de voetschakelaar ingedrukt houdt.

Als u legato speelt (zonder pauzes tussen noten), zal het onderscheidende portamento effect van een viool worden toegepast.



AP-Synthese van de V-Synth GT is in het algemeen voor solo (mono) geluiden. Afhankelijk van de manier waarop het speelt, kan de viool VariPhrase echter maximaal vier noten polyfoon produceren, om op die manier de klank van de vier snaren van een viool te simuleren.

Erhu frase model

De erhu is een traditioneel snaarinstrument uit China. Het geluid dat door zijn unieke structuur wordt geproduceerd, is zeer onderscheidend, en rijk aan expressiviteit. Het belangrijkste kenmerk van de erhu is de verandering in toonhoogte tijdens het spel. Op conventionele synthesizers was het uitermate moeilijk om het soort veranderingen in toonhoogte, die typerend zijn voor de erhu, uit te drukken. Met gebruik van dit frase model kunt u de bijzondere expressie van de erhu produceren, simpelweg door het toetsenbord te bespelen.

1. Selecteer preset Patch nummer 303.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

* Om het effect van AP-Synthese begrijpelijk te maken, combineert deze Patch het 'erhu frase model' met een 'erhu golfvorm'.

2. Speel een melodie op het toetsenbord.

Als u legato speelt (zonder ruimte tussen noten), zal de klank vloeiend veranderen.



Probeer staccato te spelen (met duidelijk gedefinieerde pauzes tussen de noten) of met een afwisselende sterkte.

Merk op dat de toonhoogte en het volume reageren op de manier, die kenmerkend is voor de erhu.

3. Terwijl u op het toetsenbord speelt, duwt u het modulatie wiel van u af.

Dynamiek en vibrato effecten worden toegepast.

* U kunt ook aftertouch gebruiken om hetzelfde effect te verkrijgen.

4. Speel op het toetsenbord, terwijl u de voetschakelaar ingedrukt houdt.

Als u legato speelt (zonder pauzes tussen noten), zal het onderscheidende portamento effect van een erhu worden toegepast.

Sax frase model

Een belangrijk kenmerk van de saxofoon is de manier, waarop de klank verandert op het moment dat u begint te blazen of als u de toonhoogte verandert. Dit frase model geeft tevens de gewaarwording van lucht, die in het instrument wordt geblazen weer, en het geluid van de kleppen dat door de aanraking van de vingers wordt geproduceerd.

1. Selecteer preset Patch nummer 304.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

- * Om het effect van AP-Synthese begrijpelijk te maken, combineert deze Patch het 'Sax frase model' met een 'Sax golfvorm'.

2. Speel een melodie op het toetsenbord.

Als u legato speelt (zonder ruimte tussen noten), zal de klank vloeiend veranderen.



Als u staccato (met duidelijk gedefinieerde pauzes tussen de noten) of snel speelt, zal de onderscheidende inconsistentie van toonhoogte, kenmerkend voor de saxofoon, ook worden uitgedrukt. De opwaartse 'scoop' van de toonhoogte aan het begin van de noot zal automatisch worden toegevoegd.

3. Speel sterker op het toetsenbord.

Een rasperig geluid (grom) zal te horen zijn.

Terwijl u op het toetsenbord speelt, duwt u het modulatie wiel van u af. Dynamiek en vibrato effecten worden toegepast.

- * U kunt ook aftertouch gebruiken om hetzelfde effect te verkrijgen.

5. Speel op het toetsenbord, terwijl u de voetschakelaar ingedrukt houdt.

Als u legato speelt (zonder pauzes tussen noten), zal het onderscheidende portamento effect van een saxofoon worden toegepast.

Flute frase model

Het onderscheidende karakter van de fluit is te vinden in hoe het attack geluid aan het begin van elke noot verandert, en de manier waarop de klank verandert, als u legato en bogen speelt. Dit frase model geeft zelfs de subtiele geluiden van de adem, die u blaast, weer, en de veranderingen die optreden, als u de toonhoogte verandert.

1. Selecteer preset Patch nummer 305.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

- * Om het effect van AP-Synthese begrijpelijk te maken, combineert deze Patch het 'Flute frase model' met een 'Flute golfvorm'.

2. Speel een melodie op het toetsenbord.

Als u legato speelt (zonder ruimte tussen noten), zal de klank vloeiend veranderen.



Als u staccato speelt (met duidelijk gedefinieerde pauzes tussen de noten), zult u de subtiele geluiden van de uitvoerende, die in het instrument blaast en de veranderingen die optreden als de toonhoogte wordt verandert, horen.

3. Speel sterker op het toetsenbord.

U zult het typerende attack geluid van een fluit, waarop sterk wordt geblazen, horen.

4. Terwijl u op het toetsenbord speelt, duwt u het modulatie wiel van u af.

Dynamiek en vibrato effecten worden toegepast.

- * U kunt ook aftertouch gebruiken om hetzelfde effect te verkrijgen.

Multifade frase model

Multifade is geen frase model, dat een specifiek instrument uitbeeldt. Het combineert elementen van de werkingsmodellen van bestaande instrumenten, voor een meer synthesizerachtige regeling.

1. Selecteer preset Patch nummer 306.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

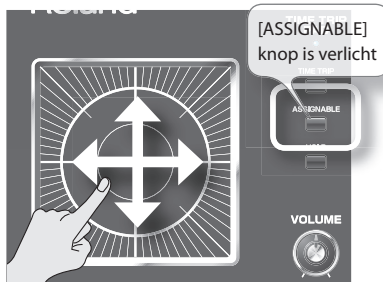
* Deze Patch combineert het 'Multifade frase model' met 'Synth strings'.

2. Speel een melodie op het toetsenbord.

Als u legato speelt (zonder ruimte tussen noten), zal de klank vloeiender dan op een conventionele synthesizer veranderen.



3. Terwijl u op het toetsenbord speelt, raakt u het Time Trip pad aan.



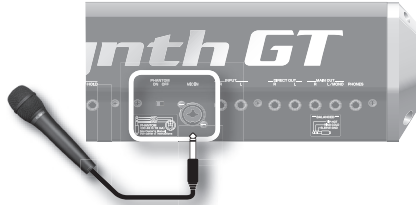
De klank zal veranderen, als u uw vinger omhoog/omlaag/links/rechts op het Time Trip pad beweegt.

* De manier waarop Multifade werkt, is afhankelijk van de AP-Synthese golfvorm bron. Voor details, raadpleeg de 'Gebruikershandleiding'.

Om Vocal Designer te kunnen gebruiken, heeft u een microfoon nodig. Sluit eerst een microfoon aan.

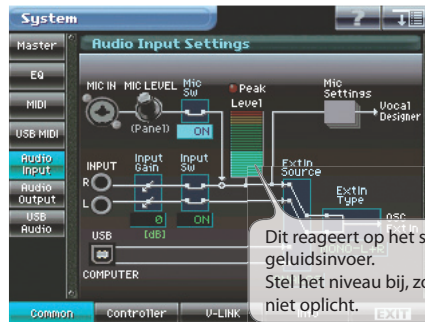
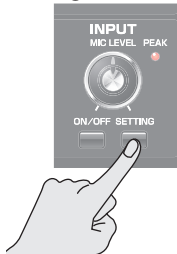
Aansluiten

1. Sluit een microfoon op de 'MIC IN' jack aan, zoals hier wordt getoond.



2. Druk op de [SETTING] knop.

Druk op de [SETTING] knop onder de INPUT knop op het paneel, voor toegang tot het Audio Input Settings scherm.

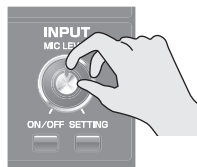


Dit reageert op het signaalniveau van de geluidsinvoer. Stel het niveau bij, zodat de Peak indicator niet oplicht.

3. Spreek of zing in de microfoon.



4. Draai aan de INPUT knop om het microfoon ingangsniveau bij te stellen, zodat de Peak indicator niet oplicht, wanneer u op volle sterkte zingt.



* Nadat het microfoon ingangsniveau is bijgesteld, laat u dit meestal zoals het is. Als u het volume van Vocal Designer wilt aanpassen, gebruikt u daarvoor de VOLUME knop.

5. Raak >EXIT> aan om naar het Patch Play scherm terug te keren.

Spelen

1. Selecteer preset Patch nummer 307.

→ 'Een Patch selecteren' (p.24).

2. Speel op het toetsenbord.



3. Terwijl u een toets ingedrukt houdt, zingt u in de microfoon.

Vocal designer zal volgens het volume van de stem geluid produceren.

Zelfs als u een toets ingedrukt houdt, zal Vocal Designer geen geluid produceren tenzij u in de microfoon zingt. Vocal designer produceert ook geen geluid als u wel in de microfoon zingt, maar geen toets ingedrukt houdt. U moet beide doen.



Het toetsenbord regelt de toonhoogte. Zing voortdurend ('aah...'), terwijl u op het toetsenbord speelt. De toonhoogte van uw stem verandert volgens de noten, die u speelt.

Druk nu een akkoord op het toetsenbord in, en zing op een meer staccato-achtige manier ('ah, ah, ah...'). Vocal designer zal de toonhoogtes, die u op het toetsenbord ingedrukt houdt, in het ritme van uw zang produceren. Inderdaad, het ritme wordt door uw stem aangegeven, niet door het toetsenbord. Deze techniek is in het bijzonder effectief bij het spelen van snelle passages.

In tegenstelling tot een conventionele Patch, wordt het volume door de microfoon geregeld. U zult uw stem gebruiken om de volumecurve aan te geven. Ga aan de slag, en gebruik uw stem om expressie toe te voegen op een manier, die voor u enigszins excessief overkomt.

Er zijn slechts twee technieken, die u nodig heeft, om Vocal Designer ten volle te kunnen gebruiken.

- **Houdt de toetsen ingedrukt en gebruik uw stem om geluid te produceren en het ritme te creëren**
- **Gebruik uw stem om het volume te regelen (expressie).**

Uw natuurlijke stem stapelen



Wanneer Vocal Designer wordt gebruikt, zal het Pro Edit icoon veranderen, zoals de illustratie toont. Het Vocal Designer scherm verschijnt, als u dit icoon aanraakt.



Vocal Designer scherm



Als het Natural Voice niveau wordt verhoogd, zal uw eigen stem rechtstreeks uitgestuurd worden.

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de Vocoder bijgesteld.

Vocoder scherm

In het Vocoder scherm kunt u het type Vocoder veranderen. De volgende Vocoder types zijn beschikbaar.

Vocoder Type	Kenmerken
Stereo	Produceert een stereo spreiding. Dit is geschikt voor het simuleren van koor geluiden, zoals koor of chorus.
Mono	Benadrukt helderheid van de stem. Geschikt voor het creëren van solo vocale geluiden. De uitvoer is mono.
Vintage	Produceert het wel bekende 'Vocoder geluid'. Dit is geschikt voor het verkrijgen van de ouderwetse Vocoder geluiden, die kenmerkend voor de VP-330 waren.
Enhance	Duwt de hoge frequentiereeks omhoog. Dit is een goede keuze, als u wilt, dat het vocale geluid goed gedefinieerd wordt..

Het stem type veranderen



Als het Vocoder Type op iets anders dan Vintage is ingesteld, kunt u een verscheidenheid aan formant Types selecteren.

U kunt bijvoorbeeld een manlijke stem in een vrouwelijke stem veranderen.

Een ouderwetse Vocoder simuleren



Als het Vocoder Type op Vintage is ingesteld, kunt u het bekende Vocoder geluid creëren.

De 'stereotype' robot stem die vaak werd gebruikt in techno muziek van de jaren tachtig, is gemakkelijk te verkrijgen.

U kunt ook COSM effecten toepassen, om nieuwe Vocoder geluiden te creëren, die alleen op de V-Synth GT mogelijk zijn.

04

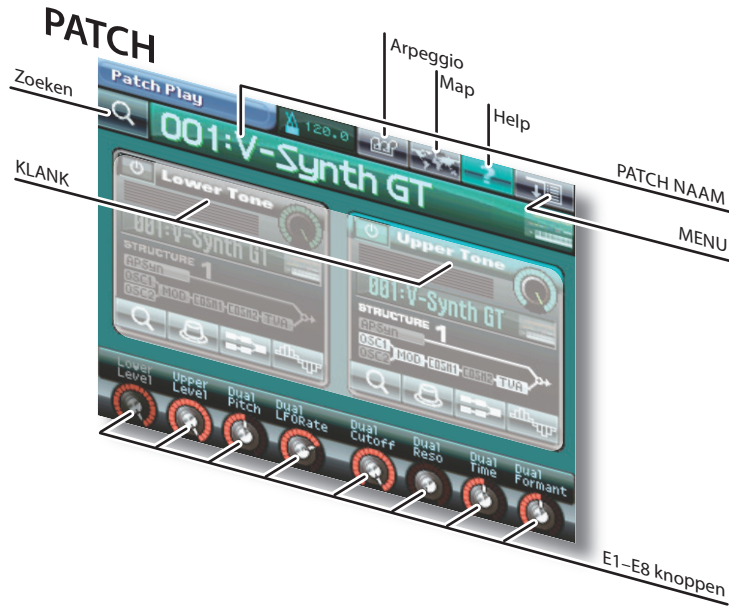
Klanken creëren

In dit hoofdstuk maakt u kennis met de geluidstypes, die met gebruik van de V-Synth GT gecreëerd kunnen worden.

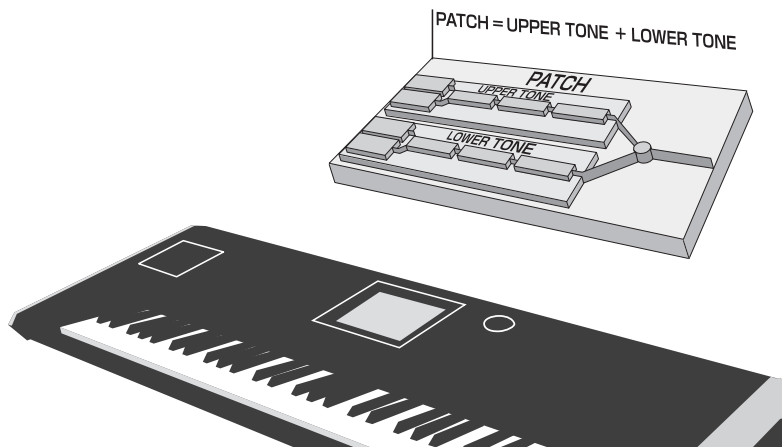


Wat is een Patch?

Op Roland synthesizers wordt elke klank een 'Patch' genoemd. Ook op de V-Synth GT worden de individuele klanken die u speelt 'Patches' genoemd. In het scherm wordt het volgende weergegeven.



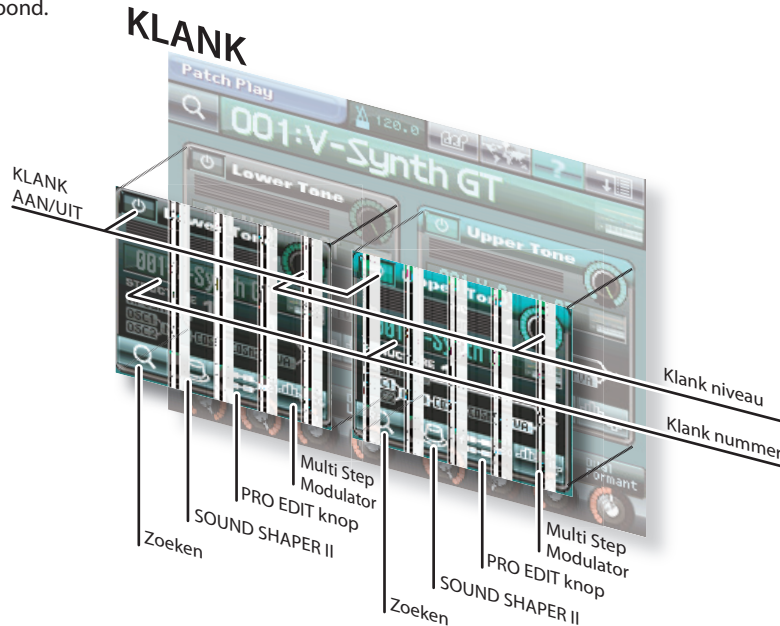
De Patches van de V-Synth GT bestaan uit twee opgestapelde 'Klanken': de Upper Tone en de Lower Tone.



Patches van de voorgaande V-Synth corresponderen met 'Klanken' ('Tones') op de V-Synth GT (zie volgende pagina).

Wat is een klank?

Een klank ('Tone') is een element, waaruit een Patch bestaat. Er zijn twee 'Tones': upper (hoog) en lower (laag). De Klanken die in een Patch worden gebruikt, worden als volgt in het scherm getoond.



Iedere klank kan aan of uitgezet worden, en u kunt een nieuwe Patch creëren door eenvoudigweg het niveau of de pan van elke klank bij te stellen.

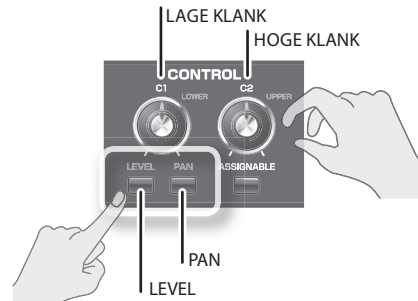


Een klank aan/uitzetten

Raak <ON/OFF> in het scherm aan.

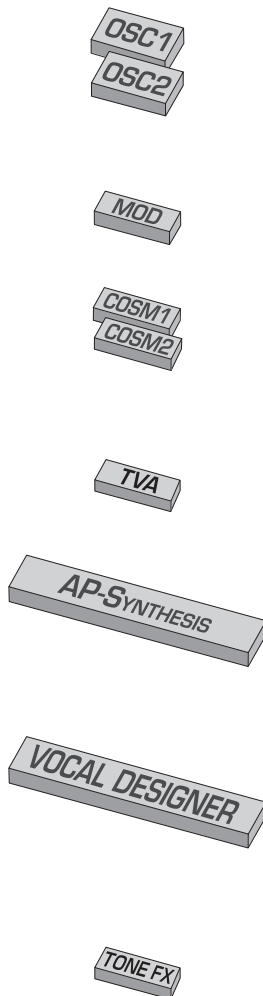
Het niveau of de pan van een klank bijstellen

Als u de [LEVEL] of [PAN] knoppen op het paneel laat oplichten, kunt u de C1 knop gebruiken om het niveau of de pan van de lage klank bij te stellen, en de C2 knop om het niveau of de pan van de hoge klank bij te stellen.



Een klank bestaat uit negen elementen (secties).

Elementen van een klank



OSC1, OSC2

Met deze sectie kunt u de golfvorm, die de basis van de klank is, selecteren. Op de V-Synth GT kunt u kiezen uit gesampled PCM golfvormen, golfvormen die een analoge synthesizer en externe geluidsinvoer modelleren.

MOD

Deze sectie specificeert hoe de geluiden van OSC1 en OSC2 gemengd worden.

COSM1, COSM2

Deze sectie past verschillende effecten op de klank toe. Conventionele effectprocessors zullen op het algehele geluid worden toegepast, als u een akkoord speelt, maar COSM past het effect individueel op elke noot toe, zelfs als u een akkoord speelt.

Voor details, zie 'Wat is COSM?' (p.12).

TVA

Deze sectie specificeert, hoe de waarde binnen een bepaald tijdsbestek verandert.

AP-Synthesis

Deze sectie werd nieuw ontwikkeld voor de V-Synth GT. Deze analyseert uitvoeringsgebaren, die uniek zijn voor een bepaald instrument, en produceert geluiden die realistischer zijn dan ooit tevoren.

Voor details, zie 'Wat is AP-Synthese?' (p.8).

Vocal Designer

Dit is een verdere evolutie van de Vocoder. Deze is in staat tot het produceren van menselijke stemmen, die vele malen realistischer zijn dan van conventionele Vcoders.

Voor details, zie 'Wat is Vocal Designer?' (p.10).

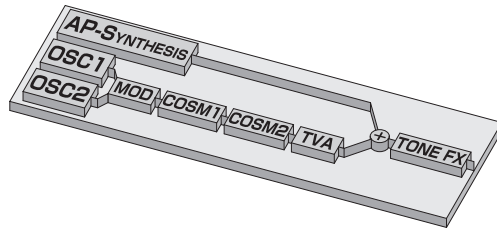
Tone-FX

Dit is een effectprocessor die verscheidene effecten op de klank toepast.

Elke sectie kan individueel aan of uit worden gezet, zodat u met gebruik van alleen de gewenste secties uw klank kunt creëren.

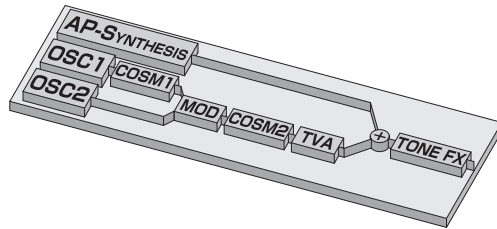
U kunt kiezen uit vijf 'structuren', om te bepalen hoe de signaalstroom tussen deze secties zal verlopen.

Structuur types (signaalstroom)



Structuur type 1

Dit is de meest kenmerkende structuur. Verschillende klanken van OSC1 en OSC2 worden door MOD gemengd. Dan kunt u voor COSM1 een effect selecteren, zoals een SBF (Side Band Filter) om het karakter van het geluid te creëren, en een TVF voor COSM2 kiezen, om de toon aan te passen. Het geluid van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemixed.

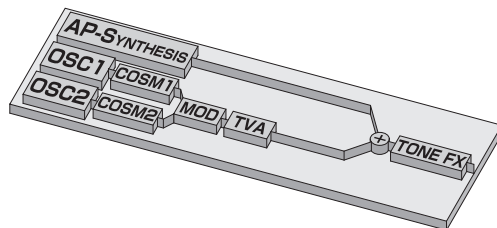


Structuur type 2

Deze structuur verbindt OSC1 en OSC2 op asymmetrische wijze, en is een goede keus, als u een ander modulatietype dan 'MIX' als de modulator wilt gebruiken.

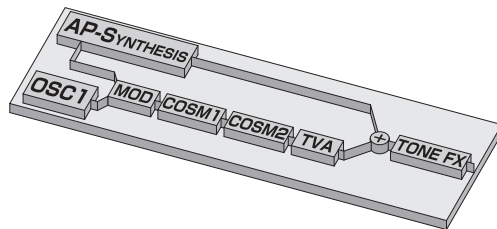
U kunt OSC1 en OSC2 gebruiken om de basis van de klank te creëren, het OSC2 geluid en de MOD selectie gebruiken om variëteit aan te brengen, en TVF voor COSM2 selecteren om de klank bij te stellen.

Het geluid van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemixed.



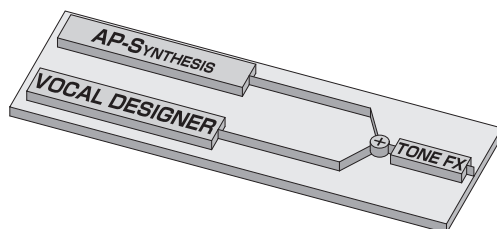
Structuur type 3

Deze structuur laat OSC1 met COSM1 samengaan, en OSC2 met COSM 2. U kunt bijvoorbeeld het Time Trim pad of een andere Controller gebruiken om tussen de klank dat door OSC1 en COSM1, en tussen OSC2 en COSM 2 wordt gecreëerd te 'morphen'. Het geluid van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemixed.



Structuur type 4

Anders dan de 1-3 types, kunt u met deze structuur MOD of COSM effecten op AP-Synthese klanken toepassen.



Structuur type 5

Als u deze structuur selecteert, kunt u uitvoeren met gebruik van Vocal Designer. De klank van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemixed.

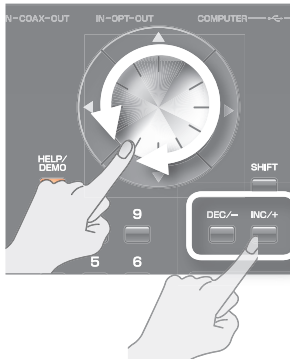
1. Druk op de paneel [PATCH] knop om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak het <Tone Number> van de hoge klank aan.



Het klank nummer gebied wordt blauw, en de cursor wordt naar het klank nummer verplaatst.

- * Als u de lage klank wilt selecteren, raakt u <Tone Number> voor de lage klank aan.

3. Draai aan de VALUE knop of gebruik de [INC/+][DEC/-] knoppen om het gewenste geluid te selecteren.



- * Als u aan de VALUE knop draait, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, zullen de nummers in stappen van tien veranderen.
- * Als u de [INC/+] of [DEC/-] knop enige tijd ingedrukt houdt, zal de waarde doorlopend veranderen. Als u één van de knoppen ingedrukt houdt, en dan op de andere knop drukt, zal de verandering sneller plaatsvinden.

De numerieke toetsen gebruiken



U kunt een geluid ook met gebruik van de numerieke toetsen selecteren. Voer een nummer in, en druk op

[ENTER] om uw keuze te bevestigen.

Behalve voor het selecteren van klanken, kunnen de numerieke toetsen ook voor numerieke invoer worden gebruikt, zoals het selecteren van Patches, effecten of golfvormen.

Een geluid uit een lijst selecteren

1. Raak <Search> aan.



Als u <Search> aanraakt, zal de klankenlijst (Tone list) verschijnen.

2. Kies een geluid uit de lijst.



U kunt door de lijst scrollen door deze met uw vingers omhoog en omlaag te trekken.

- * U kunt ook een selectie maken met gebruik van de VALUE draaiknop of de [INC/+] [DEC/-] knoppen.
- * Als u aan de VALUE knop draait, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, zal het nummer in stappen van tien veranderen.
- * Door aan de E8 knop te draaien, kunt u snel door de lijst scrollen.

3. Raak <OK> aan.

Een klank selecteren door een trefwoord of categorie te specificeren



Categorie zoekgebied

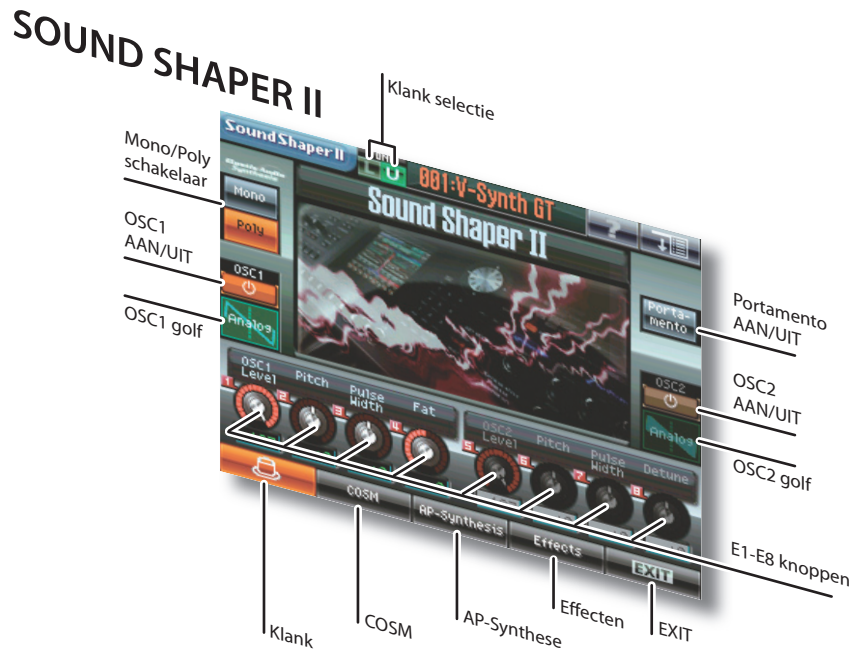
Als u het <Category search area> aanraakt, zal het Category Search palette geopend worden. Daar kunt u de klanken van de door u aangegeven categorie bekijken, zodat u het gewenste geluid snel zult kunnen vinden. Om terug te gaan naar het bekijken van alle klanken, raakt u <Left Arrow> aan.

Trefwoord zoekgebied

Als u het <Keyboard search area> aanraakt, zal een virtueel toetsenbord verschijnen. Als u een trefwoord invoert en <OK> aanraakt, zullen alleen de klanken, die het gespecificeerde trefwoord bevatten, verschijnen, zodat u de gewenste klanken snel zult kunnen vinden. Om terug te gaan naar het bekijken van alle klanken, raakt u <Left Arrow> aan.

SOUND SHAPER II

Hiermee kunt u de door u gewenste klank snel creëren, door uw bewerking te richten op relevante aspecten van de klank, net als een professionele geluidsontwerper.



SOUND SHAPER II bevat Tone, COSM, AP-Synthese en effect secties, en al deze secties bieden een selectie van de meest gangbare parameters. In elk scherm kunt u uw eigen originele geluid creëren, eenvoudigweg door aan de E1-E8 knoppen te draaien en het scherm aan te raken.

Wanneer u SOUNDSHAPER II eenmaal voor het bewerken van een geluid heeft gebruikt, kunt u Pro Edit gebruiken om meer gedetailleerde veranderingen aan te brengen. Voor details, zie 'PRO EDIT' (p.46).

1. Druk op de paneel [PATCH] knop om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak >SOUND SHAPER II> aan.



1. Draai aan de E1-E8 knoppen om de klank bij te stellen.



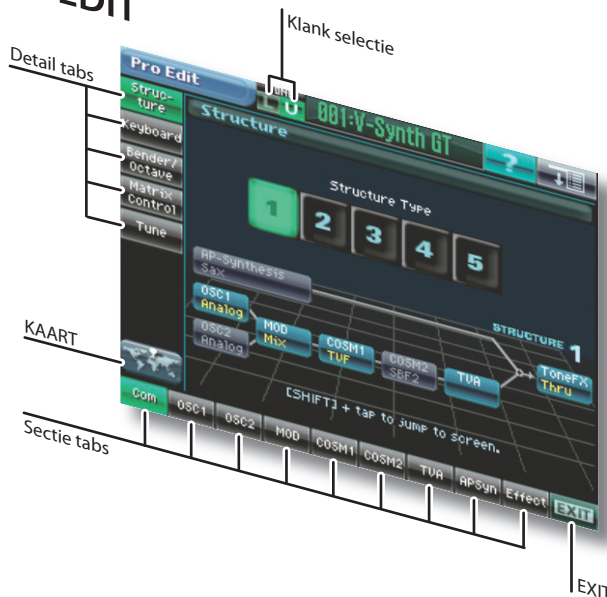
Gebruik de tabs onder in het scherm om tussen de verschillende secties te schakelen. Binnen iedere sectie kunt u de klank bijstellen door aan de E1-E8 knoppen te draaien en het scherm aan te raken. Voor details, zie de 'Gebruikershandleiding'.

- * De bewerkingen die u in de klank aanbrengt, zijn tijdelijk, en zullen verloren gaan, als u de stroom uitzet of een andere Patch of klank selecteert. Als u het bewerkte geluid wilt behouden, moet u die klank opslaan, op de manier die bij 'Patches en klanken opslaan' (p.50) wordt beschreven.

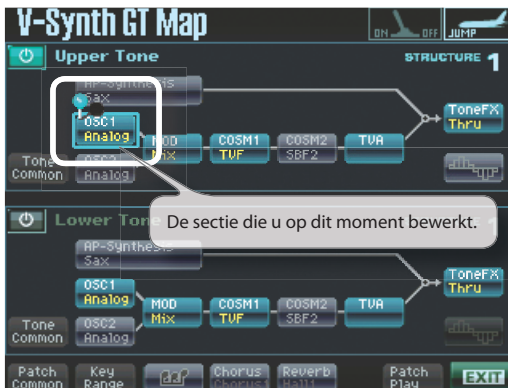
PRO EDIT

PRO EDIT is een bewerkingsmethode, waarmee u elke geluidsparameter van de V-Synth GT individueel kunt bewerken. Hierdoor kunt u meer gedetailleerde klanken creëren dan met SOUND SHAPER II.

PRO EDIT



In het Pro Edit scherm kunt u de sectie tabs onder in het scherm gebruiken om tussen secties als OSC en COSM te schakelen, en met de tabs aan de linkerkant kunt u tussen details binnen elke sectie afwisselen. Als u de draad van uw bewerking kwijt bent, raakt u <MAP> aan om te zien, waar u bent.



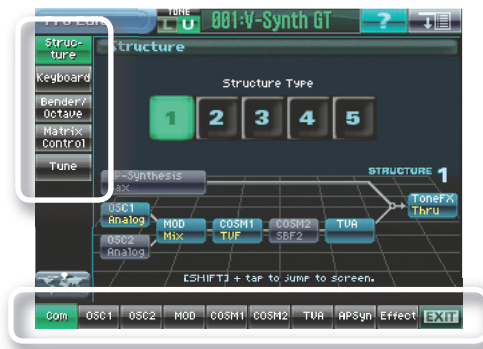
De V-Synth GT Map scherm vormt een gemakkelijke manier om elke sectie van de hoge klank en lage klank aan of uit te zetten.

Voor details, raadpleeg de 'Gebruikershandleiding'.

1. Druk op de paneel [PATCH] knop om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak <PRO EDIT> aan.



3. Gebruik de sectie tabs onder in het scherm om een sectie, zoals OSC of COSM te selecteren, en gebruik de detail tabs aan de linkerkant om gedetailleerde instellingen binnen de betreffende sectie te selecteren.



- * De bewerkingen die u in de klank aanbrengt, zijn tijdelijk, en zullen verloren gaan, als u de stream uitzet of een andere Patch of klank selecteert. Als u het bewerkte geluid wilt behouden, moet u die klank opslaan, op de manier die bij 'Patches en klanken opslaan' (p.50) wordt beschreven.

De drie elementen van geluid

Geluid is de vibratie van een drukgolf in de lucht. Deze golf bereikt onze oren, en wordt door onze hersenen modeleren geïnterpreteerd. Het type geluid, dat wij waarnemen, wordt door de vorm van deze golf bepaald.

Op de V-Synth GT kunnen nieuwe klanken op gemakkelijke wijze gecreëerd worden, door de Controllers van het paneel te bewegen. Het is een goed idee om te beginnen met het selecteren van een Patch die lijkt op de klank dat u probeert te creëren.

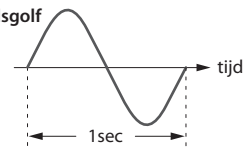
Zelfs als u een duidelijk idee heeft van de klank, dat u wenst, kunt u dat geluid niet verkrijgen door de Controllers in het wilde weg te bewegen. Deze sectie geeft u enige basiskennis over geluid, ter ondersteuning van uw bewerkingen.

Toonhoogte

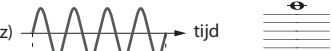
De toonhoogte van geluid wordt door de snelheid van de golf cycli bepaald. Een golf die 1 cyclus per seconde vibreert, wordt 1 Hz (hertz) genoemd. Wanneer de frequentie hoger wordt, wordt Hz hoger in nummers. Verlaag het nummer in hertz, en frequenties zullen eveneens lager worden.

Bijvoorbeeld, als A4 (middelste A) gelijk is aan 440.0 Hz, zal de toonhoogte van een octaaf hoger tweemaal de hoeveelheid frequentie genereren, op 880.0 Hz (A5). De toonhoogte van een octaaf lager zal de helft van de frequentie produceren, op 220.0 Hz (A3).

1Hz geluidsgolf



A5 (=880Hz)



A4 (=440Hz)



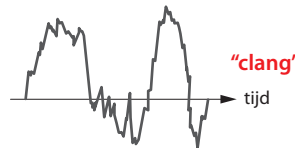
A3 (=220Hz)



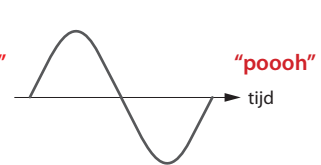
Helderheid

De helderheid van een geluid wordt door de vorm van zijn golfvorm bepaald. Door de piano en de sinusgolf met elkaar te vergelijken, kunt u het verschil in complexiteit duidelijk zien. In dit voorbeeld leidt de complexiteit van de golfvorm tot een helderder geluid.

Piano golfvorm (complex)



Sinus golfvorm (vloeiend)



Volume

Het volume van de klank wordt door de grootte of breedte van de golven bepaald. Hoe breder de golf wordt (verticaal in de grafiek), hoe luider het volume wordt. Als de breedte afneemt, wordt het volume zachter.



Hard geluid



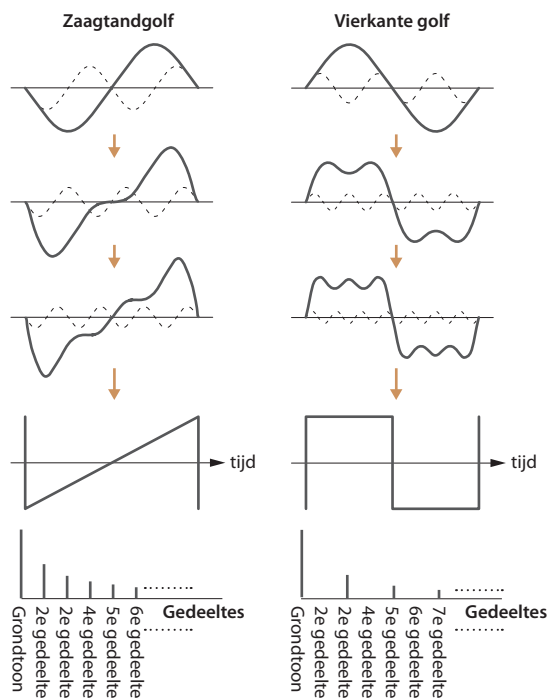
Zacht geluid

Boventonen

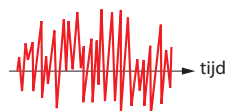
We hebben het net over de helderheid van geluiden gehad, en hoe deze door de vorm van hun golfvormen wordt bepaald. Maar hoe worden deze golfvormen geconstrueerd? Het is algemeen bekend dat golfvormen uit een combinatie van sinusgolven bestaan. Neem de zaagtand of vierkante golf bijvoorbeeld: deze bestaan uit een geluidsbasis en aanvullende sinusgolven, die veelvouden zijn van twee keer of drie keer de frequentie (harmonische of boventonen genoemd). Er zijn twee soorten boventonen. Eén heeft de frequenties van integrale constanten van twee keer of drie keer. De andere heeft andere frequenties, die geen integrale constanten zijn. Door het combineren van deze boventonen kunnen verschillende geluiden gecreëerd worden.

De meer heldere geluiden hebben vele hoge frequentie boventonen. Donkere (rondere) geluiden bevatten meer van de lage frequentie boventonen. Er is een techniek genaamd subtractieve synthese methode, waarbij harmonische elementen worden afgekapt, om de helderheid (golfvorm) van het geluid te veranderen. Dit is een populaire methode voor het creëren van samengestelde golfvormen.

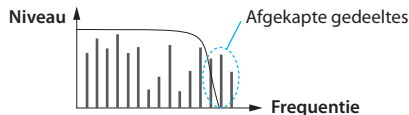
De V-Synth GT voorziet in verscheidene filter types, waardoor u over een breder reeks geluidscreeërende mogelijkheden beschikt.



Heldere golfvorm



Laagpas filter



Hogere gedeeltes worden afgekapt, waardoor de golfvorm ronder (zachter) wordt.

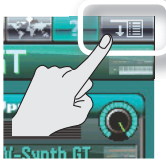


Patches en klanken opslaan

Een Patch of klank die u bewerkt, is tijdelijk. Deze zal verloren gaan, wanneer u de stroom uitzet of een andere Patch of klank selecteert. Als u een bewerkte Patch of klank wilt behouden, moet u deze als volgt opslaan.

1. Rechts boven in het scherm raakt u <MENU> aan.

Een naar beneden te trekken (pull-down) menu verschijnt.



- * Als u Patch instelling heeft bewerkt, zal het Patch pull-down menu verschijnen.
- * Als u klank instellingen heeft bewerkt, zal het klank pull-down menu verschijnen.

2. In het pull-down menu raakt u <Patch Write> aan (of <Tone Write> voor een klank).



3. Draai aan de VALUE knop om de bestemming, waar u de Patch (of klank) wilt opslaan, aan te geven.



4. Raak <OK> aan om de data op te slaan.

Een Patch of klank initialiseren

Initialiseren betekent: de op dat moment geselecteerde Patch of klank naar een standaard serie waardes terugzetten. Als u een Patch of klank liever helemaal vanaf niets wilt creëren, in plaats van met een bestaande Patch of klank te beginnen, kunt u de Initialize operatie uitvoeren.

- * Initialize heeft alleen effect op de op dat moment geselecteerde Patch of klank. Patches of Klanken die in het interne geheugen zijn opgeslagen, worden hierdoor niet beïnvloed.
- * Als u alle instellingen naar die van de fabriek wilt terugzetten, voert u Factory Reset uit. Voor details, zie de 'Gebruikershandleiding'.

1. Selecteer de Patch of klank die u wilt initialiseren.
2. Rechts boven in het scherm raakt u <MENU> aan.



Een pull-down menu verschijnt.

3. In het pull-down menu raakt u <Patch Init> of <Tone Init> aan.



4. Raak <OK> aan om de Initialize operatie uit te voeren.

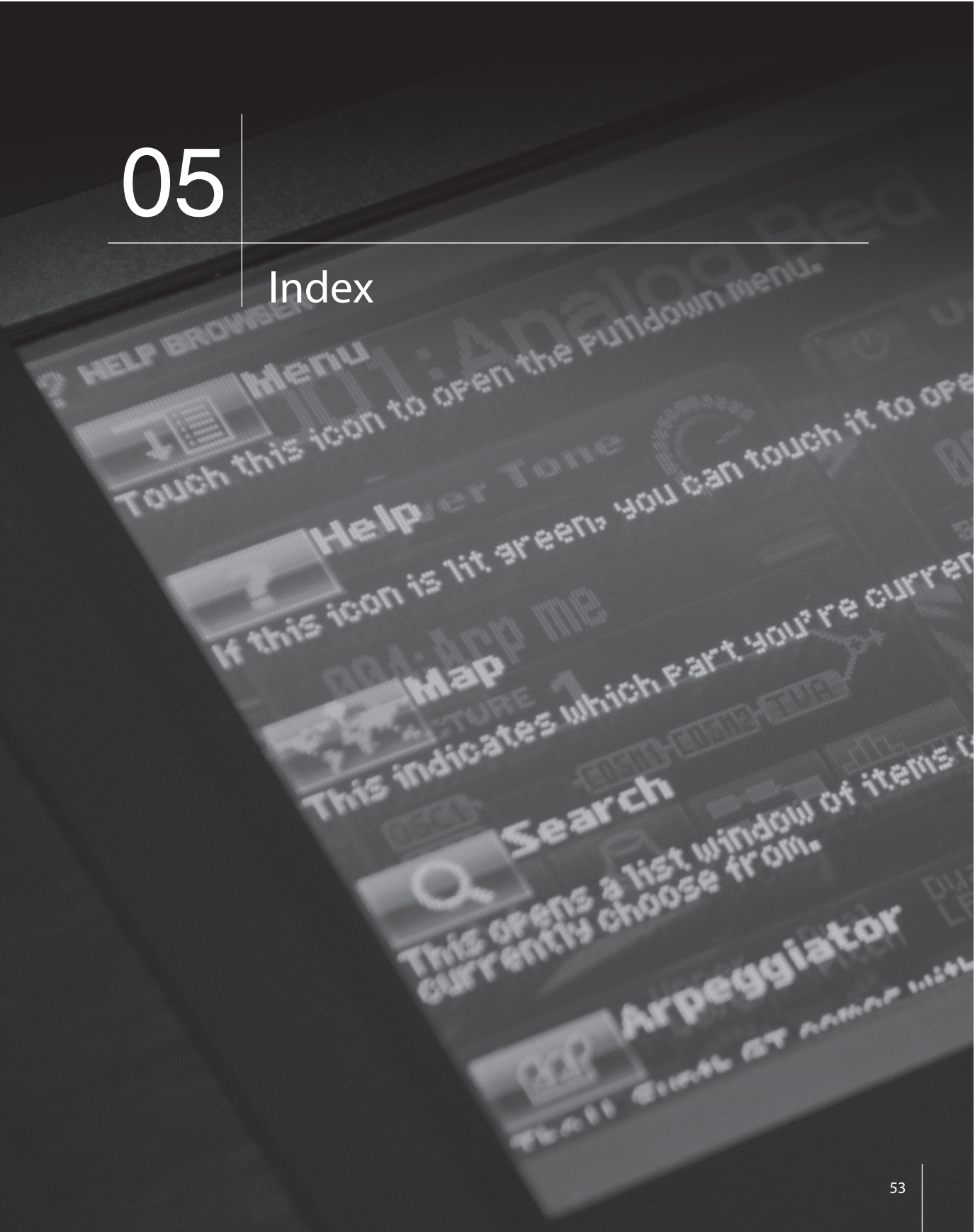


De instellingen worden geïnitieerd, en u keert naar het voorgaande scherm terug.



05

Index



A

Achtergrond.....	22
De achtergrond veranderen.....	22
Achtergronden importeren	22
Analoge Modelling	7
AP-Synthese	6, 8, 40
Spelen met AP-Synthese	28

B

Beeldscherm	17
-------------------	----

C

Control knoppen	14
COSM	12, 40
Cursor knoppen	16

D

D Beam.....	7, 14, 27
-------------	-----------

E

E1-E8 knoppen	16, 17, 45
ENV	15
Envelope.....	15
Erhu	30
EXIT/NO	17

F

Frase Model	9
Erhu	30
Fluit.....	32
Multifade	33
Sax	31
Viool	29

H

Help	17
------------	----

I

Initialiseren	51
---------------------	----

K

Kalibreren	21
KEY MODE	15
Klank	39
Zoeken op categorie	43
Een klank bewerken	44
Zoeken op trefwoord.....	43
LEVEL	39
Lijst	43
AAN/UIT	39
PAN	39
Een klank selecteren	42
Tone Init.....	51
Tone Write.....	50

L

Lijst	25, 43
Lower (Lage) klank.....	38

M

MAP	17, 46
MENU	17
MOD	40

N

Numerieke toetsen	24, 42
-------------------------	--------

O

Opslaan	50
OSC	40

P

Patch	23, 38
Zoeken op categorie	25
Zoeken op trefwoord.....	25
Lijst	25
Patch Init.....	51
Patch Write 50	
Een Patch selecteren	24

PRO EDIT/EXIT knop 46

S

SBF	12
-----------	----

Sectie	15, 40
Shortcuts	20
Side Band Filter	12
SOUND SHAPER II.....	44
Source Waveform	9
STRUCTUUR.....	15, 41

T

TB Filter	12
Time Trip	26
Time Trip Pad.....	6, 14, 26
Tone FX.....	40
Touch Panel	16, 18
Touch Panel basisbediening	18
Het Touch Panel kalibreren.....	21
TVA.....	40

U

Upper (hoge) klank.....	38
Utility	21

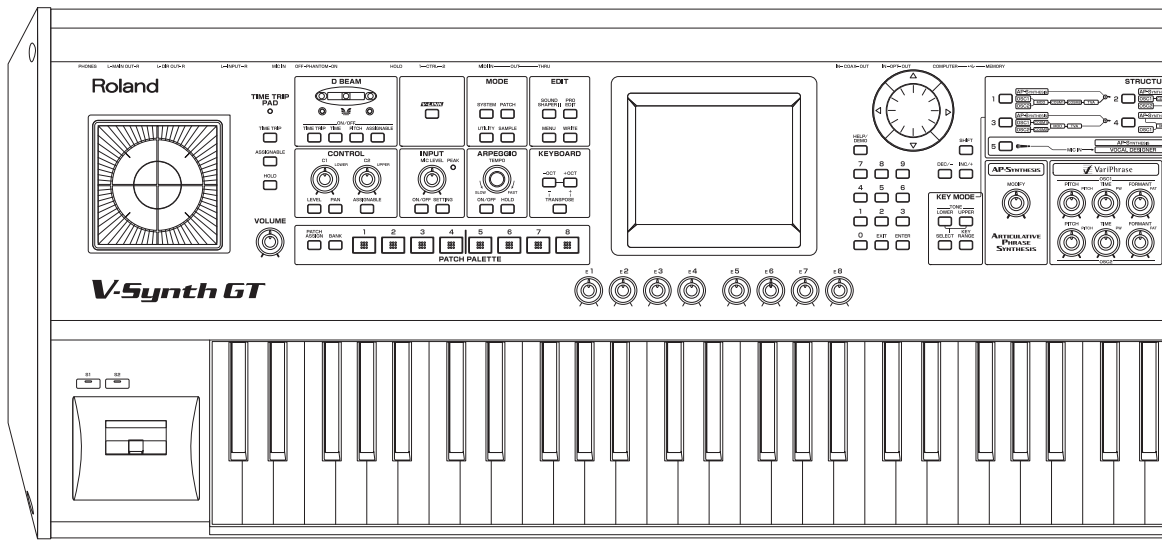
V

V-Synth GT	
Een overzicht	5
Het ontstaan van de V-Synth	
V-Synth GT Map	46
VALUE draaiknop.....	16
VariPhrase.....	11
Vocal Designer.....	7, 10, 40
Spelen met Vocal Designer	34
Vocoder.....	10, 36
Voetschakelaar	28

Z

Zoeken.....	17, 25, 43
Zoeken op categorie	25, 43
Zoeken op trefwoord.....	25, 43

Roland®



V-Synth GT

Gebruikershandleiding

Roland®


Gefeliciteerd met uw keuze voor de Roland V-Synth GT.

Voordat u dit apparaat in gebruik neemt, leest u de secties getiteld 'BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES' (p.4), 'HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN' (p.5) en 'BELANGRIJKE OPMERKINGEN' (p. 7). In deze secties vindt u belangrijke informatie over het op juiste wijze gebruiken van het apparaat. Bovendien kunt u de Snelle start, gebruikershandleiding en Driver installatiegids zorgvuldig doorlezen, om een goed beeld te krijgen van alles dat dit te bieden heeft. Bewaar deze handleiding zodat u er later aan kunt refereren.

De uitleg in deze handleiding bevat illustraties die weergeven wat er in het scherm zou moeten verschijnen. Het kan echter zijn dat uw apparaat een nieuwere, verbeterde versie van het systeem bevat (bijv. nieuwere geluiden), zodat wat u werkelijk in het scherm ziet, niet altijd overeenkomt met hetgeen in de handleiding te zien is.

Copyright © 2007 ROLAND CORPORATION

Alle rechten voorbehouden. Niets van deze uitgave mag, in welke vorm dan ook, zonder schriftelijke toestemming van ROLAND CORPORATION gereproduceerd worden.

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIIR		
<p>WAARSCHUWING: VERWIJDER HET DEKSEL (OF DE ACHTERKANT) NIET, OM HET RISICO OP EEN ELEKTRISCHE SCHOK TE REDUCEREN. BINNENIN BEVINDEN ZICH GEEN ONDERDELEN DIE DOOR DE GEBRUIKER ONDERHOUDEN KUNNEN WORDEN. LAAT HET ONDERHOUD AAN ERKEND ONDERHOUDSPERSONEEL OVER.</p>		



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



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

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

BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES BEWAAR DEZE INSTRUCTIES

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



1. Lees deze instructies.
2. Bewaar deze instructies.
3. Neem alle waarschuwingen serieus.
4. Volg alle instructies.
5. Gebruik dit apparaat niet in de buurt van water.
6. Maak dit apparaat alleen met een droge doek schoon.
7. De ventilatie openingen mogen niet geblokkeerd worden. Installeer in overeenstemming met de instructies van de fabrikant.
8. Installeer het apparaat niet in de buurt van warmtebronnen, zoals radiatoren, kachelschouwen, kachels of andere apparaten (inclusief versterkers) die warmte produceren.
9. Bescherm het netsnoer, zodat er niet overheen gelopen kan worden. Zorg dat het snoer, in het bijzonder bij de stekkers, stopcontactdozen en op het punt waar zij uit het apparaat komen, niet gedraaid of in elkaar gedrukt wordt.
10. Gebruik alleen door de fabrikant gespecificeerde aanhangsels of accessoires.
11. Gebruik het apparaat met een door de fabrikant gespecificeerde of bij het apparaat geleverde kar, standaard, statief, console of tafel. Voorzichtigheid is geboden tijdens het verplaatsen van de kar/apparaat combinatie, zodat deze niet kan omvallen en daardoor stuk gaat.
12. Tijdens onweer of wanneer het apparaat gedurende een langere periode niet gebruikt zal worden, haalt u de stekker uit het stopcontact.
13. Laat al het onderhoud aan erkend onderhoudspersoneel over. Onderhoud is vereist, wanneer het apparaat op enigerlei wijze beschadigd is, bijvoorbeeld als het netsnoer of de stekker beschadigd is, er vloeistof of objecten in het apparaat terecht zijn gekomen, als het apparaat aan regen of vochtigheid heeft blootgestaan, niet normaal functioneert of is gevallen.







HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN

INSTRUCTIES OM BRAND, ELEKTRISCHE SCHOK OF LICHAAMELIJK LETSEL TE VOORKOMEN

Over  WAARSCHUWING en  VOORZICHTIG opmerkingen








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

Over de symbolen

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

NEEM ALTIJD HET VOLGENDE IN ACHT









WAARSCHUWING

- Voordat u het apparaat in gebruik neemt, leest u onderstaande instructies en de gebruikershandleiding. 
- Steek de stekker van dit apparaat in een geaard stopcontact. 
- Maak het apparaat niet open, en voer geen interne modificaties uit. Dit geldt tevens voor de adapter. 
- Tracht het apparaat niet te repareren, of onderdelen in het apparaat te vervangen (behalve wanneer daartoe specifieke instructies in de handleiding staan.) Ga voor alle onderhoud naar uw handelaar, het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum, of een erkende Roland distributeur, die u op de 'Informatie' pagina kunt vinden. 
- Gebruik, of berg het apparaat nooit op, op plaatsen die:
 - aan extreme temperaturen onderhevig zijn (bijvoorbeeld in direct zonlicht, in een afgesloten voertuig, dichtbij een warmtekanal of bovenop warmte genererende apparatuur of die 
 - vochtig zijn (bijvoorbeeld badkamers, wasruimtes of natte vloeren hebben of die 
 - aan regen worden blootgesteld of die
 - stoffig zijn of die
 - aan een hoge mate van vibratie onderhevig zijn.
- Dit apparaat dient alleen gebruikt te worden met de KS-12 standaard, die door Roland wordt aanbevolen. 












WAARSCHUWING

- Als dit apparaat met een door Roland aanbevolen standaard wordt gebruikt, moet de standaard zorgvuldig geplaatst worden, zodat deze waterpas staat en stabiel blijft. Als u geen rack of standaard gebruikt, moet u nog steeds zorgen dat de locatie waar u het apparaat plaatst waterpas is, en het apparaat ondersteunt zodat het niet kan wiebelen. 
- Het apparaat dient alleen aangesloten te worden op een stroomvoorziening van het type dat in de bedieningsinstructies wordt vermeld, of zoals op de achterzijde van het apparaat wordt aangegeven. 
- Gebruik alleen het bevestigde netsnoer. Ook mag het netsnoer niet voor een ander apparaat worden gebruikt. 
- Buig of draai het netsnoer niet overmatig, en plaats er geen zware objecten bovenop. Hierdoor kan het snoer beschadigen, waardoor afgebroken elementen en kortsluiting geproduceerd kan worden. Beschadigde snoeren betekenen een risico op brand en schokken! 
- Dit apparaat, op zichzelf staand of in combinatie met een versterker en koptelefoon of luidsprekers, kan geluidsniveaus produceren die in staat zijn permanent gehoorsverlies te veroorzaken. Werk nooit lange tijd achter elkaar op een hoog of oncomfortabel volumenniveau. Wanneer u een bepaalde mate van gehoorsverlies of een piep in de oren bemerkt, moet u het apparaat direct uitzetten en een oorarts consulteren. 

⚠ WAARSCHUWING

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

- Zet direct de stroom uit, haal het netsnoer uit het stopcontact en breng het apparaat voor onderhoud naar uw handelaar, het dichtst-bijzijnde Roland Service Centrum of een erkend Roland distributeur, te vinden op de "Informatie" pagina, indien:
 - Het netsnoer of de stekker is beschadigd, of
 - Er rook of een ongewone geur optreedt
 - Er objecten of vloeistof in het apparaat terecht zijn gekomen, of
 - Het apparaat in de regen heeft gestaan (of op andere wijze nat is geworden), of
 - Het apparaat niet normaal schijnt te functioneren of een duidelijke verandering in werking laat zien.
- In huishoudens met kleine kinderen moet een volwassene toezicht houden, totdat het kind in staat is de regels die essentieel zijn voor een veilige bediening van het apparaat op te volgen. 
- Bescherm het apparaat tegen zware schokken. (Laat het niet vallen!) 
- Steek het netsnoer van dit apparaat niet in een stopcontact, waar een buitensporig aantal andere apparaten gebruik van maakt. Wees in het bijzonder voorzichtig bij het gebruik van verlengsnoeren – de totale hoeveelheid stroom die door alle aangesloten apparaten wordt gebruikt, mag nooit de stroom classificatie (watts/ampères) van het verlengsnoer overschrijden. Door overmatige ladingen kan de isolatie van het snoer verhit raken, en uiteindelijk smelten. 
- Voordat u dit apparaat in het buitenland gaat gebruiken, neemt u contact op met uw verkoper, het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum of een erkend Roland distributeur. Deze zijn te vinden op de 'Informatie' pagina. 
- SPEEL GEEN CD-ROM disk op een conventionele CD speler af. De klanksniveau dat geproduceerd wordt, kan permanent gehoorsverlies veroorzaken. Dit kan resulteren in schade aan luidsprekers of andere systeemcomponenten. 
- Plaats geen objecten die water bevatten (bijvoorbeeld bloemenvazen) op dit apparaat. Vermijd tevens het gebruik van insecticiden, parfums, alcohol, nagellak, spuitbussen, enz. in de buurt van het apparaat. Veeg op het apparaat gemorste vloeistoffen snel weg met een droge, zachte doek. 

⚠ VOORZICHTIG

- Het apparaat dient zo geplaatst te worden dat de ventilatieopeningen niet geblokkeerd worden. 
- Dit apparaat dient alleen met de Roland KS-12 standaard gebruikt te worden. Als andere standaard worden gebruikt, kan mogelijke instabiliteit optreden, waardoor ongelukken kunnen ontstaan. 
- Wanneer de stekker in dit apparaat wordt gestoken of eruit wordt gehaald, houdt u deze altijd bij de stekker zelf vast. 
- Het netsnoer dient op gezette tijden verwijderd te worden, zodat u deze met een droge doek kunt schoonmaken om stof en andere ophopingen tussen de pinnen weg te vegen. Bovendien haalt u de stekker uit het stopcontact wanneer het apparaat gedurende langere tijd niet gebruikt zal worden. Elke ophoping van stof tussen de stekker en het stopcontact kan resulteren in slechte isolatie, hetgeen brand kan veroorzaken. 
- Probeer het in elkaar verwickeld raken van snoeren en kabels te voorkomen. Bovendien zouden alle snoeren en kabels buiten het bereik van kinderen geplaatst moeten worden. 
- Ga nooit boven op dit apparaat staan, en plaats er geen zware objecten op. 
- Wanneer de stekker in het stopcontact, of in dit apparaat wordt gestoken, of eruit wordt gehaald, mogen uw handen nooit nat zijn. 
- Voordat u het apparaat gaat verplaatsen, haalt u het netsnoer uit het stopcontact en koppelt u de snoeren van alle apparaten los. 
- Voordat u het apparaat gaat schoonmaken, zet u de stroom uit en haalt u het netsnoer uit het stopcontact. 
- Indien er onweer in uw omgeving wordt verwacht, haalt u het netsnoer uit het stopcontact. 
- Zet de fantoomvoeding altijd uit als u andere apparaten dan condensator microfoons aansluit, die fantoomvoeding vereisen. U kunt schade veroorzaken als u dynamische microfoons, of andere apparaten die niet op deze stroom werken, per ongeluk van fantoomvoeding voorziet. Controleer de specificaties van de microfoon die u wilt gaan gebruiken in de daarbij behorende gebruiksaanwijzing. 

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

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Naast de onderdelen die bij 'BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES' en 'HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN' op pagina's 4-6 worden genoemd, leest u alstublieft het volgende:

Stroomvoorziening:

- Sluit dit apparaat niet op hetzelfde stopcontact aan dat door een elektrisch apparaat wordt gebruikt waar een omvormer bij te pas komt (zoals een koelkast, wasmachine, magnetronoven of airconditioner) of dat een motor bevat. Afhankelijk van de manier waarop het apparaat wordt gebruikt, kan de ruis van de stroomvoorziening veroorzaken dat dit apparaat storingen gaat vertonen of hoorbare ruis produceert. Wanneer het niet mogelijk is om een apart stopcontact te gebruiken, plaatst u een stroomvoorziening ruisfilter tussen dit apparaat en het stopcontact.
- Voordat u dit apparaat op andere apparaten aansluit, zet u de stroom van alle apparaten uit. Hiermee worden storingen en/of schade aan luidsprekers of andere apparaten voorkomen.
- Hoewel het LCD en de LED's worden uitgeschakeld wanneer de POWER schakelaar wordt uitgezet, betekent dit niet dat het apparaat volledig van de stroombron is losgekoppeld. Om de stroom helemaal uit te schakelen, zet u eerst de POWER schakelaar uit, en haalt u vervolgens het netsnoer uit het stopcontact. Daarom dient het gekozen stopcontact binnen handbereik te zijn.

Plaatsing

- Wanneer het apparaat in de buurt van krachtversterkers (of andere apparatuur die krachtige stroom transformators bevat) wordt gebruikt, kan ruis worden opgewekt. Om dit probleem te verhelpen, verandert u de richting van dit apparaat of plaatst u het verder weg van de storingsbron.
- Dit apparaat kan storing in radio en televisieontvangst veroorzaken. Gebruik dit apparaat niet in de nabijheid van dit soort ontvangers.
- Ruis kan veroorzaakt worden wanneer draadloze communicatieapparaten zoals mobiele telefoons in de buurt van dit apparaat worden gebruikt. Dit soort ruis kan optreden bij het ontvangen of starten van een gesprek of tijdens de conversatie. Als u dit soort problemen ondervindt, dient u deze draadloze apparaten op meer afstand van dit apparaat gebruiken of uit te zetten.
- Stel het apparaat niet aan direct zonlicht bloot, plaats het niet in de buurt van apparaten die warmte afgeven, laat het niet in een afgesloten voertuig achter en onderwerp het niet aan temperatuur extremen. Door overmatige hitte kan het apparaat vervormen of verkleuren.
- Als het apparaat naar een locatie met een zeer afwijkende temperatuur en/of vochtigheid wordt verplaatst, kunnen er waterdruppels (condensatie) binnen in het apparaat worden gevormd. Wanneer u het apparaat in deze staat gaat gebruiken, kunnen schade en storingen ontstaan. Daarom moet u het apparaat, voordat u het in gebruik neemt, enige uren laten staan totdat de condensatie volledig is verdamp.
- Laat geen objecten op het toetsenbord achter. Hierdoor kunnen storingen ontstaan, zoals toetsen die geen geluid meer produceren.

- Afhankelijk van het materiaal en de temperatuur van het oppervlak waar dit apparaat op wordt geplaatst, kunnen de rubberen voetjes het oppervlak verkleuren of krassen veroorzaken. Om dit te voorkomen kunt u een stukje vilt of doek onder de rubber voetjes leggen. Hierbij moet u echter opletten dat het apparaat niet kan glijden of per ongeluk kan verplaatsen.

Onderhoud

- Voor het dagelijks schoonhouden veegt u het apparaat met een zachte, droge of een licht vochtige doek schoon. Om hardnekkig vuil te verwijderen gebruikt u een doek met een kleine hoeveelheid mild, niet schurend schoonmaakmiddel. Neem het apparaat daarna met een zachte, droge doek af.
- Gebruik nooit benzine, verdunners, alcohol of oplosmiddelen om verkleuring en/of vervorming van het apparaat te voorkomen.

Reparaties en data

- Wees er op bedacht dat alle data in het geheugen van dit apparaat verloren kunnen gaan, wanneer het apparaat ter reparatie wordt aangeboden. Maak altijd een reservekopie van belangrijke data in een USB geheugen, of schrijf de gegevens indien mogelijk op. Tijdens reparaties wordt altijd geprobeerd om dataverlies te voorkomen. In bepaalde gevallen (bijvoorbeeld als het aan het geheugen gerelateerde circuit zelf niet werkt) kan de data tot onze spijt niet meer hersteld worden. Roland is niet verantwoordelijk voor dit soort verlies van data.

Aanvullende voorzorgsmaatregelen

- Wees er op bedacht dat de inhoud van het geheugen door storingen of onjuist gebruik van het apparaat onherstelbaar verloren kan gaan. Om uzelf tegen het risico van verlies van belangrijke data te beschermen, raden wij u aan om van tijd tot tijd een reservekopie van belangrijke data, die u in het geheugen van het apparaat heeft opgeslagen, in een USB geheugen apparaat op te slaan.
- De inhoud van data die in het geheugen van het apparaat, of in een USB geheugen is opgeslagen, kan helaas niet meer hersteld worden wanneer deze verloren is gegaan. Roland Corporation is niet verantwoordelijk voor dit soort dataverlies.
- Behandel de knoppen, schuifregelaars of andere bedieningsknoppen van dit apparaat met gepaste voorzichtigheid. Dit geldt ook voor het gebruik van de stekkers en aansluitingen. Ruwe behandeling kan tot storingen leiden.
- Sla of druk nooit hard op het beeldscherm.
- Tijdens normale werking kan een lichte ruis hoorbaar zijn.
- Tijdens het aansluiten en/of loskoppelen van alle kabels, houdt u deze bij de aansluiting zelf vast – trek nooit aan de kabel. Op deze manier vermijdt u kortsluiting, of schade aan de interne elementen van de kabel.
- Tijdens normale werking zal het apparaat een geringe hoeveelheid warmte afgeven.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

- Om te vermijden dat u uw burens stoort, probeert u het volume van dit apparaat op een redelijk niveau te houden. U kunt ervoor kiezen om een koptelefoon te gebruiken, zodat u zich geen zorgen om de personen in uw naaste omgeving hoeft te maken ('s nachts in het bijzonder.)
- Wanneer u het apparaat moet transporteren, verpakt u het in de oorspronkelijke doos (inclusief schokabsorberend materiaal). Anders dient u soortgelijk verpakkingsmateriaal te gebruiken.
- Gebruik alleen het aangegeven expressiepedaal (EV serie, apart verkrijgbaar). Als andere pedalen worden aangesloten, riskeert u storingen en/of schade aan het apparaat.
- Sommige aansluitingskabels bevatten weerstanden. Gebruik voor het aansluiten van dit apparaat geen kabels die weerstanden hebben. Bij gebruik van dit soort kabels kan de klankniveau extreem laag of zelfs niet hoorbaar zijn. Informatie over kabelspecificaties kunt u bij de fabrikant van de kabel verkrijgen.
- Het effectieve bereik van de D Beam controller kan extreem klein worden wanneer deze in fel zonlicht wordt gebruikt. Houd hier rekening mee als u de D Beam controller buiten gebruikt.
- De gevoeligheid van de D Beam controller verandert, afhankelijk van de hoeveelheid licht in de buurt van het apparaat. Wanneer dit niet naar verwachting functioneert, past u de gevoeligheid aan, zodat deze geschikt is voor de helderheid van de locatie waar u zich bevindt.
- Om afbeeldingen van hoge kwaliteit te kunnen bieden, maakt de V-Synth GT gebruik van een TFT liquid crystal beeldscherm. Door de eigenschappen van een TFT liquid crystal beeldscherm kunnen er pixels soms niet oplichten of kunnen er pixels verlicht blijven. Dit zijn echter geen storingen of defecten.
- Door de eigenschappen van een TFT liquid crystal beeldscherm, kan de afbeelding in het scherm branden wanneer dezelfde afbeelding gedurende een langere tijd wordt weergegeven. Om inbranden te voorkomen, adviseren wij u de screen saver functie (p.229) te gebruiken.

Voordat USB geheugen wordt gebruikt

USB geheugen gebruiken


- USB geheugens worden met gebruik van precisie componenten gefabriceerd. Behandel de kaarten met zorg, en let vooral op het volgende.
 - Om schade aan snoeren door statische elektriciteit te voorkomen, moet mogelijke statische elektriciteit van uw lichaam ontladen worden, voordat u met het USB geheugen gaat werken.
 - Raak het contactgedeelte van het USB geheugen niet aan, en zorg dat dit niet met metaal in contact komt.
 - USB geheugens mogen niet verbogen worden, laat ze niet vallen en stel ze niet aan harde schokken of vibraties bloot.
 - Bewaar USB geheugens nooit in fel zonlicht, in afgesloten voertuigen, of soortgelijke locaties (opslag temperatuur: -20 tot 80 graden C).
 - Laat USB geheugens niet nat worden.
 - Haal USB geheugens niet uit elkaar, en voer geen wijzigingen uit.
- Gebruik de Roland M-UF 128 als USB geheugenapparaat. Sommige in de winkel verkrijgbare USB geheugens (2 GB of minder) kan bruikbaar zijn, maar Roland kan de werking of compatibiliteit hiervan voor individuele modellen niet garanderen. Dit is te wijten aan het feit dat fabrikanten het ontwerp van het interne circuit of de specificaties zonder voorafgaande mededeling kunnen veranderen, zelfs van identieke USB geheugen modellen.
- De modelnamen van de USB geheugenapparaten die binnen de Roland productlijn worden aangeboden, zijn aan verandering onderhevig. Voor de meest recente informatie bezoekt u de Roland website.
- Ter voorkoming van dataverlies, adviseren wij u de inhoud van het USB geheugen naar uw computer te kopiëren, als reservekopie.

Behandeling van CD-ROM's

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

Auteursrecht

- Het onbevoegd opnemen, dupliceren, verspreiden, verkopen, uitlenen, publiekelijk uitvoeren, uitzenden of soortgelijke handelingen van een volledig werk of gedeelte daarvan (muzikale compositie, video, uitzending, publiekelijke uitvoering enz.) waarvan het auteursrecht bij een derde partij ligt, is bij de wet verboden.
- Dit product kan gebruikt worden voor het opnemen of dupliceren van geluid of visueel materiaal, zonder beperkingen van bepaalde technologische kopieerbeveiliging maatregelen. Dit komt doordat dit product bedoeld is voor het produceren van origineel muziek of videomateriaal, en daarom zo is ontworpen dat dit materiaal geen inbreuk maakt op auteursrechten van anderen (bijvoorbeeld uw eigen originele werken) en kunnen vrijelijk opgenomen of gedupliceerd worden.
- Gebruik dit apparaat niet voor doeleinden waarbij het auteursrecht van een derde partij overtreden kan worden. Wij zijn op geen enkele wijze verantwoordelijk voor overtredingen van het auteursrecht van een derde partij, die door gebruik van dit apparaat worden begaan.

* MatrixQuest™ 2007 TEPCO UQUEST, LTD. 
Alle rechten voorbehouden.
De USB functie van de V-Synth GT gebruikt MatrixQuest middleware technologie van TEPCO UQUEST, LTD.

* Microsoft en Windows zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation.

* Windows® staat officieel bekend als: 'Microsoft® Windows® besturingssysteem'.

Inhoud

BELANGRIJKE OPMERKINGEN	7
HET APPARAAT OP EEN VEILIGE MANIER GEBRUIKEN	5
BELANGRIJKE OPMERKINGEN	7
Hoe de documentatie wordt gebruikt	15
Hoofdkenmerken	16
Vorbereidingen	17
Een versterker en luidsprekersysteem aansluiten	17
De stroom aanzetten	18
Paneel beschrijvingen	20
Voorpaneel	20
Achterpaneel	24
Overzicht van de V-Synth GT	26
Hoe de V-Synth GT is georganiseerd	26
Basisstructuur	26
Polyfonie	27
Over structuren	28
Structuur type	28
Sectie	29
Over geheugen	30
Geheugen structuur	30
Over VariPhrase	32
Basisbediening van de V-Synth GT	33
Basisbedieningen in het Touch panel	33
De cursor verplaatsen	33
Een waarde bewerken	34
Algemene iconen in het Touch Panel	36
De Map functie gebruiken	37
De vier modes van de V-Synth GT	38

Patch mode (spelen in de Patch mode)	39
Over het Patch Play scherm	39
Een Patch selecteren	40
Patches uit de lijst selecteren	41
Favoriete Patches selecteren (Patch Palette)	42
Verscheidene effecten op de klank toepassen	43
De Velocity of Aftertouch afwisselen	43
Pitch Bend/modulatie hendel	43
Transpose (Het toetsenbord in stappen van een halve toon transponeren)	44
Octave Shift (Het toetsenbord in eenheden van een octaaf transponeren)	45
Een effect toepassen door het pad met uw vinger aan te raken (Time Trip Pad)	46
Een effect toepassen door uw hand boven de D Beam te bewegen	48
De E1-E8 knoppen gebruiken	49
De Assignable Controllers (toewijsbare regelaars) gebruiken	50
Arpeggiator	51
Arpeggio's spelen	51
Een arpeggio vasthouden	51
V-LINK (Muziek en Video synchroniseren terwijl u op de V-Synth GT speelt)	52
Naar de V-LINK mode gaan	53
V-LINK functies die de V-Synth GT kan besturen en MIDI berichten	53
Patch Mode (een Patch bewerken)	54
Een Patch creëren	54
Een klank (Tone) selecteren	55
Een klank uit een lijst selecteren	57
Patch Menu	58
Patch Write (Patches opslaan)	58
Patch Name (Een Patch een naam geven)	59
Patch Category (De categorie van een Patch toewijzen)	60
Patch Init (De Patch instellingen initialiseren)	62
Patch Common (instellingen die door de gehele Patch worden gebruikt)	63
De Patch Common parameters bewerken	63
Common (instellingen die door het gehele systeem worden gebruikt)	65
Algemeen	65
Time Trip Pad	66
D Beam	67
S1/S2 schakelaar	67
Key Range	68
Arpeggio	69
Arpeggio Pattern Edit (Een origineel arpeggio patroon creëren)	71
Effecten (Effecten voor een Patch instellen)	76
Routing	76
Tone-FX	78

Chorus.....	78
Reverb.....	79
Patch mode (Een klank bewerken)	80
Een Tone creëren.....	80
Tone Menu	81
Tone Write (klanken opslaan)	81
Tone Name (Een klank een naam geven)	82
Tone Category (De categorie van een klank toewijzen)	83
Tone Init (De geluidsinstellingen initialiseren)	84
Een klank bewerken (Pro Edit)	85
Com (Algemene instellingen voor het gehele geluid)	86
Structuur.....	86
Toetsenbord	87
Bender/Octave.....	90
Matrix Control	91
Tune	94
OSC1/OSC2 (OSCillator 1/2).....	95
OSC Type	95
OSC Type (Analog OSC).....	96
OSC Type (PCM OSC)	99
OSC Type (External In)	101
Pitch (gemeenschappelijk voor analoog en PSM).....	102
Pulse Width (pulsbreedte) (analoog)	103
Fat (Analog)	104
Detune (analoog, bij gebruik van Sub OSC).....	105
SS Detune (Analoog, wanneer SUPER+SAW is geselecteerd).....	106
Mix (Analoog wanneer SUPER_SAW is geselecteerd).....	107
Harmonics (analoog, wanneer FBACK-OSC is geselecteerd)	108
FBK Amount (Analoog, wanneer FBACK-OSC is geselecteerd).....	109
X-Mod (analoog, wanneer X-MOD-OSC is geselecteerd)	110
Time (PCM)	111
Formant (PCM).....	112
OSC TVA (gemeenschappelijk voor analoog en PCM).....	113
LFO (gemeenschappelijk voor Analoog en PCM).....	114
MOD	115
MOD Type	115
COSM1/COSM2	117
COSM Type	117
LFO	118
TVA	119
TVA.....	119
LFO	120

AP Syn (AP-Synthese)	124
Phrase Model	125
Pitch (toonhoogte)	126
Modify (als het phrase model 'Violin' is).....	127
Modify (wanneer het phrase model 'Erhu' is)	128
Modify (als het phrase model 'Sax' is)	129
Modify (wanneer het phrase model 'Flute' is).....	130
Modify (wanneer het phrase model 'Multifade' is)	131
Advanced (als het phrase model 'Violin' is)	132
Advanced (when Phrase Model is "Erhu")	133
Advanced (wanneer het phrase model 'Sax' is).....	134
Advanced (wanneer het phrase model 'Flute' is)	135
Advanced (wanneer het phrase model 'Multifade' is).....	136
Control 1	137
Control 2	138
Tone-FX (Tone Effect)	139
Routing	139
Tone-FX.....	141
Chorus.....	141
Reverb	141
Stappen gebruiken om de klank te wijzigen (Multi Step Modulator)	142
Multi Step Modulator	144
Vocal Designer	146
De structuur van Vocal Designer	147
Vocal Designer gebruiken	148
Vocal Designer	150
Mic instellingen.....	151
Mic Type.....	151
EQ	152
Noise Sup	153
Comp	154
Vocoder	155
Een klank bewerken (SOUND SHAPER II)	158
COSM.....	160
AP-Synthese.....	161
Effecten.....	162
Sample mode	163
Sampling.....	163
Sample Name (een sample een naam geven)	168
Sample Copy (een sample kopiëren)	169
Sample Move (een sample verplaatsen)	170
Sample Exchange (een sample uitwisselen)	171
Sample Delete (een sample verwijderen)	172
Resampling.....	173

Sampling General (Setup instellingen).....	174
Sampling Pre-effect (Pre-effect instellingen).....	175
Metronome (metronoom instellingen).....	176
Template Name (een template een naam geven).....	177
Een sample bewerken.....	178
Algemene bewerkingsprocedure.....	178
De gespecificeerde regio van een sample bewerken.....	182
Loop regio instellingen.....	185
Oorspronkelijke tempo instelling.....	186
Coderen (de sample naar V-Synth GT data converteren).....	187
Het coderingstype selecteren.....	188
Events automatisch detecteren.....	189
Events verwijderen en toevoegen.....	190
Een sample opslaan.....	191
Sample informatie controleren.....	192
System Mode (algemene instellingen voor alle modes).....	193
Hoe de Systeem functie instellingen worden gemaakt.....	193
System Menu.....	194
System Write (De systeeminstellingen opslaan).....	194
System Init (De systeeminstellingen initialiseren).....	195
Common (algemene instellingen voor het hele systeem).....	196
Master.....	196
EQ.....	197
MIDI.....	198
USB MIDI.....	199
Geluidsvoer.....	200
Audio Output.....	201
USB Audio.....	202
Controller (instellingen gerelateerd aan controllers).....	203
Keyboard.....	203
Time Trip Pad.....	204
D-Beam.....	205
C1/C2 Knob.....	206
S1/S2 Switch.....	206
Pedaal.....	207
V-LINK Settings.....	208
Tx.....	208
Time Trip Pad.....	209
D Beam.....	210
C1/C2 knop.....	211
Bender.....	212
Info (verschillende informatie bekijken).....	213
Version (de versie controleren).....	213
Features (de functies controleren).....	213

Utility Mode	214
Project (aan project gerelateerde instellingen)	215
Load Project (een project in de V-Synth GT laden)	215
Save Project (een project opslaan).....	217
Convert Project (een project converteren)	219
USB Storage (bestanden met uw computer uitwisselen).....	221
Windows gebruikers	221
Mac gebruikers.....	223
Voorbeelden waarbij de USB Storage functie wordt gebruikt.....	225
Beep (Beep geluid instellingen)	227
E1-E8 knoppen (instellingen voor de E1-E8 knoppen)	228
Screen Saver	229
Wallpaper (de achtergrond veranderen)	230
Import (een afbeelding als achtergrond importeren).....	230
Kalibratie (de controllers bijstellen)	231
De positionele nauwkeurigheid van het Touch panel bijstellen	231
De positionele nauwkeurigheid van het Time Trip Pad bijstellen	232
De gevoeligheid van de D Beam controller bijstellen.....	233
Format (Het interne geheugen of USB geheugen initialiseren).....	234
Factory Reset (de standaard fabrieksinstellingen terugzetten).....	235
MIDI Implementatiekaart	236
Specificaties	237
Inhoud	239

Hoe de documentatie wordt gebruikt

De documentatie van de V-Synth GT is als volgt samengesteld. Al naar gelang hetgeen u zoekt, kunt u de gedrukte informatie of de CD-ROM raadplegen.

Snelle start

De 'Snelle start' biedt begrijpelijke, stap voor stap uitleg, die de beginnende gebruiker moet weten om de V-Synth te kunnen bespelen. Om snel een algeheel beeld te krijgen van de functies die de V-Synth GT te bieden heeft, leest u deze Snelle start.

Gebruikershandleiding

Dit is de handleiding die u nu leest.

Hier worden alle functies van de V-Synth GT uitgelegd. Nadat u de 'Snelle start' heeft gelezen voor een algeheel beeld van de V-Synth GT, leest u deze handleiding om meer over individuele functies te weten te komen.

Driver installatiegids

Hier wordt uitgelegd hoe de driver wordt geïnstalleerd, die vereist is wanneer u uw V-Synth GT met uw computer verbindt.

CD-ROM

Lijsten met de COSM effecten en andere in de V-Synth GT gebouwde effecten vindt u in de 'Effectenlijst' in PDF formaat op de bijgeleverde CD-ROM. Raadpleeg deze lijsten wanneer nodig.

Drukafspraken in deze handleiding

Om operaties zo duidelijk mogelijk te beschrijven, worden de volgende afspraken in deze handleiding gebruikt.

Tekst of afbeeldingen tussen vierkante haakjes [] duidt op een knop of drukknop op het paneel. Bijvoorbeeld

[MODE] verwijdt naar de MODE knop, en [▲], [▼], [◀] en [▶] geven de cursor knoppen aan.

Tekst of afbeeldingen tussen hoekige haakjes < > wijzen op onderdelen in het scherm (touch panel), die u met uw vingertoppen kunt bedienen. We gebruiken het woord 'aanraken' om aan te duiden dat u uw vingertop op het touch panel moet plaatsen.

Referenties als [p. * *] duidt op een relevante pagina waaraan u kunt refereren.

Symbolen die aan het begin van een paragraaf verschijnen, hebben de volgende betekenis.

NOTE Geeft een opmerking aan. Lees deze opmerking.

MEMO Geeft een memo aan. Lees deze wanneer nodig.

TIP Duidt op een handige hint. Lees deze wanneer nodig.

zie Duidt op een referentie naar een verwante pagina. Lees wanneer nodig.

NOTE De schermen die in deze handleiding worden getoond, zij gebaseerd op de fabrieksinstellingen. Wees ervan bewust dat er verschillen kunnen zijn wanneer het product reeds door u in gebruik is genomen.

NOTE Wees ervan bewust dat de Patch namen en dergelijke in de schermen die in deze handleiding worden getoond, kunnen verschillen van de fabrieksinstellingen.

Hoofdkenmerken

De V-Synth GT is een professionele synthesizer waarin de revolutionaire Roland technologieën zijn samengebracht. Een verscheidenheid aan geluidsgeneratoren, waaronder de meest recente AP-Synthese, unieke regelaars en een geavanceerd user interface worden allen in dit verbazingwekkende instrument gecombineerd. Voor elk genre of iedere stijl biedt de V-Synth GT u de mogelijkheid tot een muzikale expressie van een totaal andere orde dan welk ander instrument ook, met vele bruikbare en speelbare geluiden die nergens anders beschikbaar zijn.

Vermogen tot geluidscreatie, aangedreven door dual-core technologie

- De geluidsgeneratie motor is nu dual-core, en levert ongeveer twee keer zoveel gelijktijdige geluidsregeling dan het voorgaande V-Synth model. Twee Tones (Upper en Lower) kunnen gecombineerd worden, waardoor u V-Synth geluiden, gecreëerd met VariPhrase of COSM samen met Vocal designer of de recent ontwikkelde AP-Synthese kunt gebruiken, zodat twee verschillende geluidstypes samen gespeeld kunnen worden.

AP-Synthese maakt een nieuwe dimensie in uitvoeringsexpressie mogelijk

- De V-Synth GT beschikt over een nieuw ontwikkelde geluidsgeneratie technologie: AP-Synthese (Articulative Phrase Synthesis). Door het modelleren en opslaan van de manier waarop individuele akoestische instrumenten reageren wanneer deze bespeeld worden, ontstaat deze technologie het slechts 'genereren' van klank, en is in staat tot het opnieuw creëren van de nuances en het gedrag die kenmerkend zijn voor een bepaald instrument.
- Variaties die alleen op een synthesizer mogelijk zijn, worden ook als AP-Synthese modelleringstypes geboden. Hierdoor kunt u werkelijk unieke modellen selecteren, zo kunt u bijvoorbeeld de uitvoeringstechnieken van een viool gebruiken om een analoge lead synth klank te spelen. Deze geluiden kunnen via COSM verwerkt worden of met een VariPhrase klank gecombineerd worden, om nieuwe geluiden te creëren die zich niet beperken tot de simulatie van bestaande instrumenten.

Vocal Designer functie geheel geïntegreerd met de synth geluidsgenerator

- Sinds Vocal Designer zijn debuut maakte, is deze de muzikwereld blijven verbazen met zijn ongelooflijke emulatie van de menselijke stem. Tot nu toe kon dit alleen op zichzelf staand op instrumenten uit de V-Synth serie gebruikt worden, maar op de V-Synth GT kunt u het gelijktijdig met VariPhrase of modellerende OSC gebruiken, en met AP-Synthese. U kunt dingen creëren die nooit eerder gedaan zijn, zoals een geavanceerd pad waarin zich VariPhrase en arpeggio's bevinden, verpakt in een gewoon vocaal ensemble.
- De microfoon ingangsectie heeft een combo jack, waarop

een 1/4" phone plug of een XLR aansluiting aangesloten kunnen worden (fantomvoeding is beschikbaar), waardoor u op eenvoudige wijze diverse microfoons kunt aansluiten.

Een krachtige user interface, gemakkelijker in het gebruik dan ooit

- De V-Synth GT beschikt over een nieuw TFT kleurscherm met een hoge resolutie. Dit LCD kan een brede reeks kleuren weergeven, en biedt een brede kijkhoek. Het is niet alleen een genot om naar te kijken, maar levert ook een grote sprong voorwaarts op gebied van waarneming, wanneer u geluiden bewerkt. Het LCD scherm is natuurlijk een touch panel, dus u kunt het onderdeel dat u wilt veranderen rechtsreeks bereiken. De acht knoppen onder het LCD scherm staan rechtstreeks in verbinding met de parameters die in het scherm worden getoond, waardoor een intuïtieve bediening mogelijk is.
- Over regelaars die vaak worden gebruikt is ook nagedacht. Zo hebben we bijvoorbeeld de operatie sneller gemaakt door de jog draaiknop en cursorknoppen samen te brengen. De realtime controllers zijn ook opnieuw ingedeeld. Het Time Trip pad, de tweevoudige D Beam en toewijsbare regelingsknoppen van de V-Synth GT zijn op één locatie samengebracht, zodat elke regelaar gemakkelijk en snel te bedienen is, voor een nog sterkere realtime uitvoering.

Nieuwe USB aansluiting voor opslagmedia overdraagbaarheid

- De USB functie op de V-Synth GT is ook bijgewerkt. U heeft nu een USB MEMORY aansluiting tot uw beschikking, zodat een USB geheugen voor data opslag rechtsreeks aangesloten kan worden. USB 2.0 ondersteuning betekent het snel laden of opslaan van geluidsbestanden of Patch data, en gemakkelijke data overdracht naar uw computer. Naast de USB-MIDI interface die al op het vorige model beschikbaar was, is er ook de mogelijkheid om bestanden via USB over te dragen, en zelfs realtime overdracht en ontvangst van geluid via de USB-Audio functie, een populaire eigenschap van de V-Synth XT. Deze opties maken een krachtige wisselwerking met uw computer en DAW software mogelijk.

Voorbereidingen

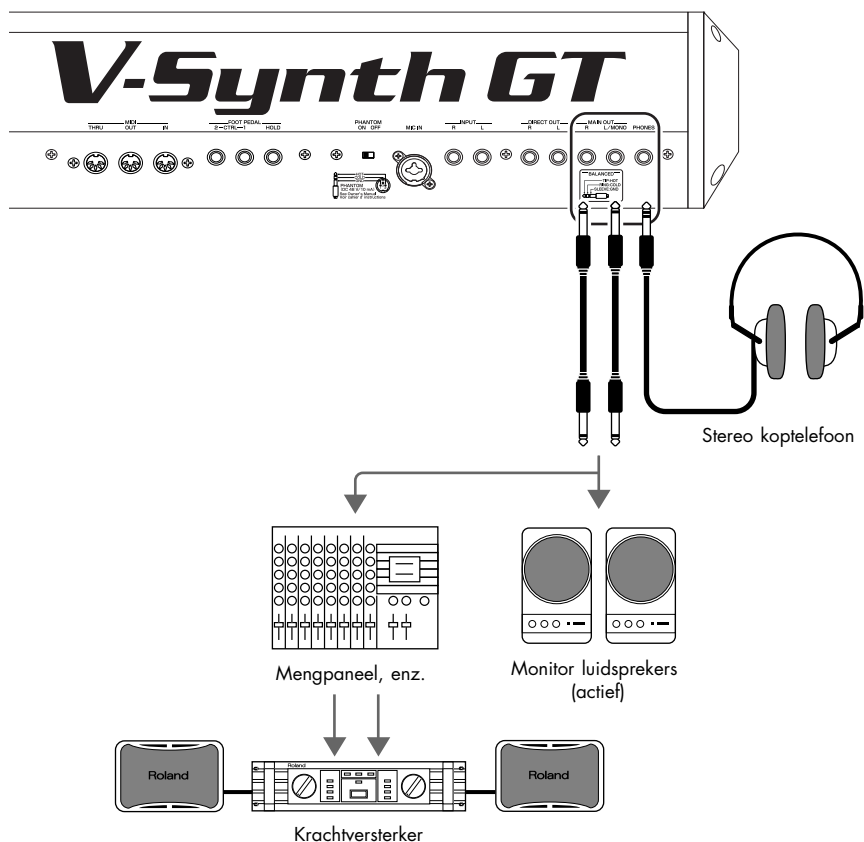
Een versterker en luidsprekersysteem aansluiten

Omdat de V-Synth GT geen versterker of luidsprekers heeft, dient u geluidsapparatuur zoals een keyboard versterker, monitor luidsprekersysteem, of een koptelefoon aan te sluiten om de geluiden te kunnen horen.

NOTE Om storingen en/of schade aan luidsprekers en andere apparaten te voorkomen, zet u het volume altijd helemaal laag, en schakelt u de stroom van alle apparaten uit voordat u aansluitingen gaat maken.

NOTE Wanneer aansluitkabels met weerstanden worden gebruikt, kan het volumeniveau van apparatuur die op de INPUT jacks is aangesloten laag zijn. Als dit het geval is, gebruik dan kabels die geen weerstanden bevatten.

1. Voordat u ook maar iets aansluit, zorgt u dat de stroom van alle apparatuur is uitgeschakeld.
2. Sluit de V-Synth GT op uw versterker/luidsprekersysteem aan, zoals in het diagram wordt getoond.



Gebruik geluidskabels om geluidsapparatuur als een versterker of luidsprekers aan te sluiten. Als u een koptelefoon gebruikt, sluit u deze op de PHONES jack aan.

NOTE Geluidskabels worden niet bij de V-Synth GT geleverd. U dient hier zelf voor te zorgen.

TIP Om de klank van de V-Synth GT volledig tot zijn recht te laten komen, raden wij u aan een stereo versterker/luidsprekersysteem te gebruiken. Wanneer u echter een mono systeem gebruikt, sluit u de kabels op de MAIN OUT jack L/MONO van de V-Synth GT aan.

De stroom aanzetten

Nadat u de aansluitingen correct heeft gemaakt (zie vorige pagina), zet u de stroom aan, met gebruik van de volgende procedure.

Als de apparatuur in de verkeerde volgorde wordt aangezet, kunnen storingen of schade aan luidsprekers ontstaan.

NOTE Zet het volume niet te hoog, om schade aan uw versterker/luidsprekersysteem of uw gehoor te voorkomen.

NOTE Om een juiste werking van de pitch bend hendel te garanderen, mag de hendel niet aangeraakt worden terwijl de V-Synth GT wordt aangezet.

1. Voordat u de V-Synth GT aanzet, moet u deze twee onderdelen controleren:

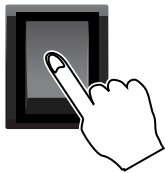
- Is alle randapparatuur op juiste wijze aangesloten?
- Zijn de volumeregelingen van de V-Synth GT en aangesloten geluidsapparaten op hun laagste instellingen gezet?



Niet aanraken!

2. Zet de POWER ON schakelaar op het achterpaneel van de V-Synth GT aan.

POWER ON



AAN



UIT



* * Dit apparaat is uitgerust met een beveiligingscircuit. na het opstarten zal het daarom enige seconden duren voordat het apparaat normaal in werking treedt.

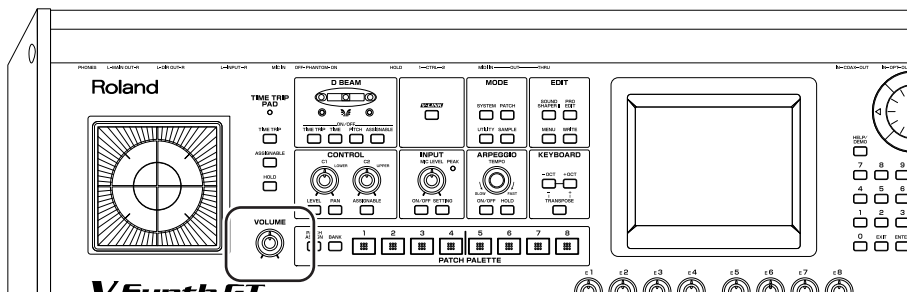
3. Zet de stroom van aangesloten versterkers of luidsprekers aan.

4. Wacht totdat de V-Synth GT is opgestart. Als deze normaal is opgestart, zal een scherm als dat hieronder verschijnen.



5. Stel het volume op een passend niveau in.

Terwijl u op het toetsenbord speelt om geluid te produceren, stelt u het volume van de V-Synth GT en de aangesloten geluidsapparatuur bij.



De stroom uitzetten

1. Voordat u de stroom uitzet, moet u de volgende twee dingen controleren:

- Zijn de volumeregelingen van de V-Synth GT en aangesloten geluidsapparaten op hun laagste instellingen gezet?
- Heeft u de V-Synth GT geluiden of andere door u gecreëerde data opgeslagen?

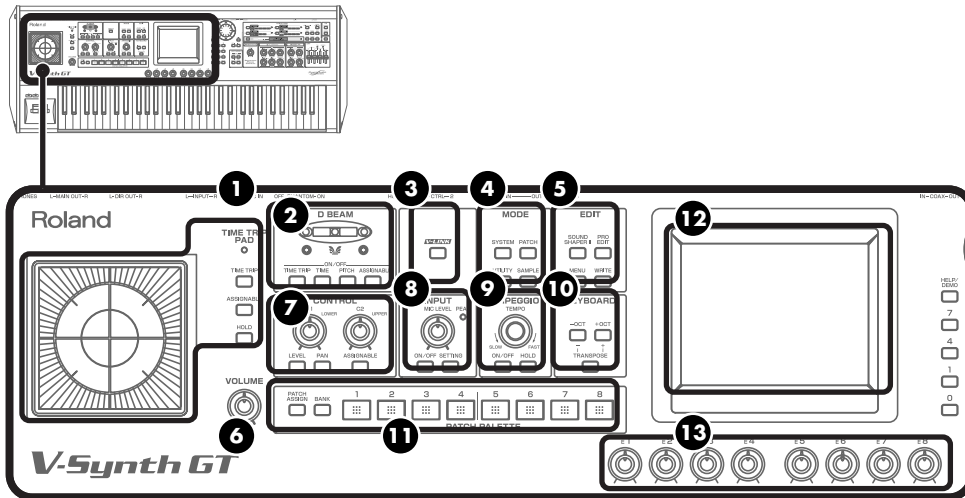
2. Zet de stroom van alle aangesloten apparaten uit.

3. Zet de POWER schakelaar op het achterpaneel van de V-Synth GT uit.

* Als u de stroom volledig wilt uitschakelen, zet u eerst de POWER schakelaar uit, en haal dan het netsnoer uit het stopcontact. Zie 'Stroomvoorziening' (p.7).

Paneel beschrijvingen

Voorpaneel



1 TIME TRIP PAD

Door het oppervlak van het pad met uw vinger aan te raken, kunt u verscheidene effecten op de klank toepassen. (p.46).

Indicator	Dit licht op als u het Time Trip Pad aanraakt.
[TIME TRIP]	Schakelt naar het Time Trip effect over.
[ASSIGNABLE]	Schakelt naar het effect dat voor elke Klank is gespecificeerd.
[HOLD]	Schakelt tussen hold on/off van het effect dat met het Time Trip pad wordt geregeld.

2 D BEAM

U kunt verscheidene effecten toepassen door eenvoudigweg uw hand te bewegen. (p.48).

Indicators (L, R)	Als de D Beam controller in werking is, zullen deze oplichten als u uw hand boven de controller beweegt.
--------------------------	--

ON/OFF (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Schakelt de D Beam controller aan/uit. Het effect dat bediend wordt kan geselecteerd worden door de betreffende knop in te drukken.

[TIME TRIP]	Past het Time Trip effect toe.
[TIME]	Past het Time Control effect toe.
[PITCH]	Past het Pitch Control effect toe.
[ASSIGNABLE]	Past het effect dat voor elke klank is gespecificeerd toe.

3 V-LINK

Schakelt regeling van een extern aangesloten V-LINK apparaat in of uit. (p.52).

4 MODE

Deze knoppen schakelen tussen de modes van de V-Synth GT.

[SYSTEM]	Schakelt naar de System mode over (p.193).
[PATCH]	Opent het Patch mode Patch Play scherm (p.39).
[UTILITY]	Schakelt naar de Utility mode (p.214).
[SAMPLE]	Schakelt naar de Sample mode (p.163).

5 EDIT

Gebruik deze knoppen als u een Patch of Klank wilt bewerken.

[SOUND SHAPER II]	Opent het Sound Shaper II scherm (p.158).
[PRO EDIT]	Opent het Pro Edit scherm (p.85).
[MENU]	Opent het menu.
[WRITE]	Slaat het bewerkte materiaal in het interne geheugen of USB geheugen op.

6 VOLUME

Stelt het algehele volume bij, dat via de MAIN OUT en PHONES jack op het achterpaneel wordt uitgestuurd. (p.18).

7 ASSIGNABLE CONTROL

U kunt een verscheidenheid aan parameters en functies aan de twee knoppen [C1], [C2] toewijzen, en deze gebruiken om de klank in realtime te wijzigen. (p.50).

[LEVEL]	Past het volume van de Upper en Lower Tone aan.
[PAN]	Past de stereo positie (panning) van de Upper en Lower Tone aan.
[ASSIGNABLE]	Schakelt naar het effect dat voor elke Klank is gespecificeerd.

8 INPUT

PEAK Indicator	Dit licht op wanneer het ingangsvolume te hoog is.
[MIC LEVEL]	Stelt het volume van de signaalvoer via de INPUT jacks op het achterpaneel bij. (p.148).
[ON/OFF]	Schakelt de microfoon invoer in of uit.
[SETTING]	Opent het Audio Input Settings scherm (p.200).

9 ARPEGGIO

Hier kunt u de arpeggiator bedienen.

[TEMPO]	Past het tempo van de V-Synth GT aan.
[ON/OFF]	Schakelt de Arpeggiator in of uit.
[HOLD]	Schakelt de Arpeggiator hold in/uit.

10 KEYBOARD

Hier kunt u het toonhoogte bereik van het toetsenbord veranderen.

[-OCT], [+OCT]	Hier kunt u het toonhoogte bereik van het toetsenbord veranderen.
[TRANPOSE]	Specificeert op welke manier het toetsenbord in stappen van een halve toon getransponeerd wordt. (p.44). Als [-OCT] of [+OCT] worden ingedrukt terwijl deze knop ingedrukt wordt gehouden, kunt u de gewenste hoeveelheid transpositie instellen.

11 PATCH PALETTE

Hier kunt u uw favoriete Patches registreren en oproepen.

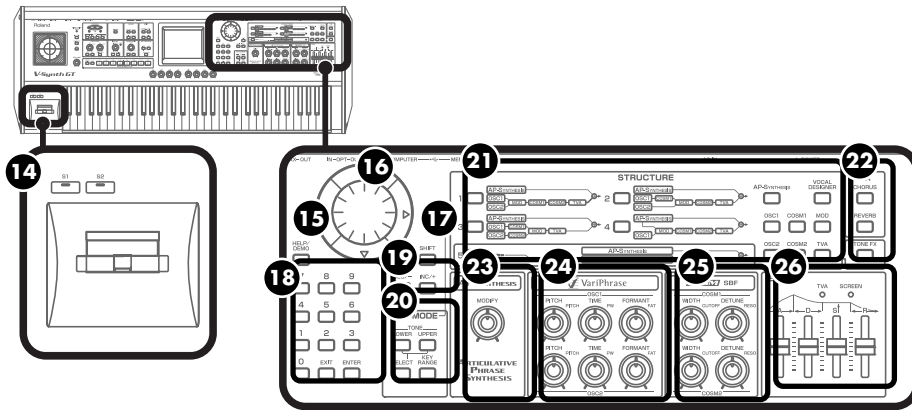
[PATCH ASSIGN]	Als u deze knop ingedrukt houdt en op PATCH PALETTE [1]-[8] drukt, wordt de op dat moment geselecteerde Patch als een favoriete Patch geregistreerd (p.42).
[BANK]	U kunt de Palette Bank veranderen door deze knop ingedrukt te houden en op PATCH PALETTE [1]-[8] te drukken.
[1]-[8]	Met deze knoppen kunt u uw favoriete Patches selecteren/registreren.

12 Beeldscherm

Hier wordt informatie met betrekking tot de operatie die u uitvoert getoond.

13 E1-E8 knoppen

Met deze knoppen worden de parameters in het scherm bijgesteld (p.35).



14 Pitch bend/modulatie hendel

Hiermee kunt u de pitch bend regelen of vibratie toepassen (p.43).

[S1] [S2]

Deze zullen de effecten die door AP-Synthese worden gespecificeerd toepassen. In de standaard instellingen schakelen deze het vioolgeluid tussen tremolo of pizzicato.

15 HELP/DEMO

Dit opent de Help browser, waarin u de Help schermen kunt bekijken (p.36).

16 VALUE draaiknop

Deze wordt voor het wijzigen van waardes gebruikt. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u aan de VALUE knop draait, zal de waarde met grotere stappen veranderen (p.34).

[▲], [▼], [◀], [▶] (Cursor knoppen)

Verplaatst de locatie van de cursor omhoog/omlaag/links/rechts (p.33).

17 [SHIFT]

Deze knop wordt in samenwerking met andere knoppen gebruikt, om verscheidene functies uit te voeren.

[SHIFT] + [STRUCTURE 1-5]	Opent het Structure scherm.
[SHIFT] + [AP-Synthesis]	Opent het AP-Synthese scherm.
[SHIFT] + [Vocal Designer]	Opent het Vocal Designer scherm.
[SHIFT] + [OSC1]	Opent het OSC1 scherm.
[SHIFT] + [OSC2]	Opent het OSC2 scherm.
[SHIFT] + [COSM1]	Opent het COSM1 scherm.
[SHIFT] + [COSM2]	Opent het COSM2 scherm.

[SHIFT] + [MOD]	Opent het MOD scherm.
[SHIFT] + [TVA]	Opent het TVA scherm.
[SHIFT] + [CHO]	Opent het Chorus scherm.
[SHIFT] + [REV]	Opent het Reverb scherm.
[SHIFT] + [TFX]	Opent het Tone-FX scherm.
[SHIFT] + [ARPEGGIO ON/OFF]	Opent het Arpeggio scherm.
[SHIFT] + [ARPEGGIO HOLD]	Opent het Arpeggio Pattern Edit scherm.

18 Numerieke toetsen

U kunt een Patch met gebruik van numerieke toetsen selecteren. Voer een nummer in, en druk op [ENTER] om uw keuze te bevestigen.

Naast het selecteren van Patches, kunnen de numerieke toetsen ook gebruikt worden voor numerieke invoer zoals het selecteren van geluiden, effecten of golfvormen (p.34).

[EXIT]

Keer naar het vorige scherm terug, of sluit het op dat moment geopende venster. In sommige schermen zorgt dat dat de huidige uitvoeringsfunctie geannuleerd wordt.

[ENTER]

Gebruik dit om een waarde te bevestigen of een operatie uit te voeren.

19 [DEC/-], [INC/+]

Deze worden voor het wijzigen van waardes gebruikt. Als u één knop ingedrukt houdt terwijl u op de andere drukt, zal de waarde sneller veranderen. Als u één van deze knoppen indrukt terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, zal de waarde in grotere stappen veranderen (p.34).

20 KEY MODE

TONE [LOWER] TONE [UPPER]	Als [SELECT] niet verlicht is: Deze schakelen de Upper en Lower Tone aan/uit. Wanneer beiden uit zijn, is er geen geluid. Als [SELECT] verlicht is: Deze selecteren de Upper of Lower Tone. U kunt deze niet gelijktijdig selecteren.
SELECT	Verandert de functie van de TONE/LOWER/UPPER knoppen.
KEY RANGE	Opent het Key Range scherm, waar u instellingen voor het toetsenbord kunt maken. (p.68).

21 STRUCTURE

Hier kunt u ieder geluidsproducerend element (sectie) aan of uitzetten.

[1], [2], [3], [4], [5]	Verandert het structuur type (de manier waarop de secties zijn verbonden).
[AP-SYNTHESIS], [VOCAL DESIGNER], [OSC1], [OSC2], [MOD], [COSM1], [COSM2], [TVA]	Deze knoppen zetten de corresponderende sectie aan/uit.

22 FX (Effecten)

Hier kunt u de ingebouwde effecten (Tone effecten, chorus, reverb) aan/uitzetten. Als een effect in werking is, zal de indicator van zijn knop verlicht zijn.

[TONE FX]	Zet Tone effecten aan en uit.
[CHORUS]	Zet chorus aan en uit.
[REVERB]	Zet reverb aan en uit.

23 AP-SYNTHESIS MODIFY knop

Hiermee kunt u de klank van AP-Synthese wijzigen. U kunt de parameter die gewijzigd zal worden specificeren. (p.124).

24 OSC1, OSC2

Hier kunt u de oscillator sectie bijstellen. Deze knoppen zijn actief als de oscillator in werking is (indicator verlicht). Het resultaat van het aanpassen van deze knoppen is afhankelijk van het oscillator type dat geselecteerd is.

[PITCH]	Hiermee wordt de toonhoogte gewijzigd.
----------------	--

[TIME]/[PW]	TIME	Dit wijzigt de tijd.
	PW	Dit wijzigt de puls-breedte.
[FORMANT]/[FAT]	FORMANT	Dit wijzigt de Formant.
	FAT	Past de dikte van de klank aan, bij gebruik van een analoge oscillator.

25 COSM1, COSM2

Hier kunt u de COSM secties aanpassen. Deze knoppen zijn actief wanneer COSM in werking is (indicator verlicht). Het resultaat van het aanpassen van deze knoppen is afhankelijk van het COSM type dat geselecteerd is.

[WIDTH]/[CUTOFF]	WIDTH	Past de breedte aan wanneer SBF (Side Band Filter) is geselecteerd.
	CUTOFF	Als een filter type COSM is geselecteerd, past dit de cutoff frequentie aan.

* Als een ander type is geselecteerd, past dit de parameter die aan het betreffende type is toegewezen aan.

[DETUNE]/[RESO]	DETUNE	Stelt de detune bij, wanneer SBF (Side Band Filter) is geselecteerd.
	RESO	Als een filter type COSM is geselecteerd, stelt dit de resonantie bij.

* Als een ander type is geselecteerd, past dit de parameter die aan het betreffende type is toegewezen aan.

26 ENV

Hier kunt u de TVA sectie aanpassen (p.35).

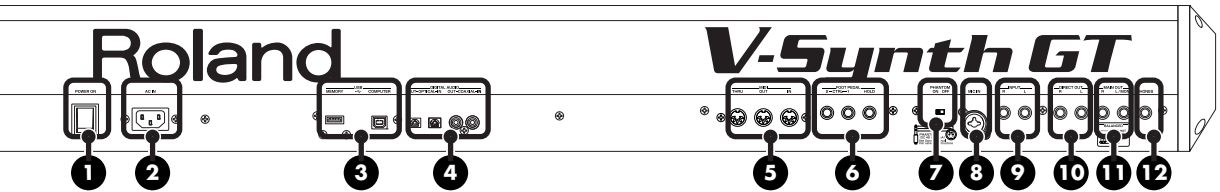
- **Wanneer de TVA indicator van de ENV sectie aan is (verlicht)**

[A]	Dit wijzigt de Attack tijd.
[D]	Dit wijzigt de Decay tijd.
[S]	Dit wijzigt het Sustain niveau.
[R]	Dit wijzigt de Release tijd.

- **Wanneer de SCREEN indicator van de ENV sectie aan is (verlicht)**

De ADSR schuifregelaars die in het scherm worden getoond, kunnen rechtsreeks bediend worden.

Achterpaneel



1 POWER schakelaar

Hiermee wordt de stroom aan of uitgezet.

2 AC ingang

Sluit het bijgeleverde netsnoer hier aan.

3 USB aansluitingen

Dit zijn USB aansluitingen. Hiermee kan de V-Synth GT op uw computer worden aangesloten, om bestanden over te brengen (p.221) of om MIDI data en geluidsdata te verzenden en ontvangen.

MEMORY	U kunt hier een USB geheugen apparaat op aansluiten, en bestanden uit het USB geheugen in de V-Synth GT laden.
COMPUTER	Gebruik een USB kabel om dit met uw computer te verbinden. Zowel MIDI als geluidsdata kunnen via deze verbinding worden overgebracht.

- * Om de USB MIDI en geluidsfuncties te kunnen gebruiken, dient u de USB driver op uw computer te installeren, volgens de uitleg in de aparte 'Driver installatiegids'.
- * U mag een USB geheugen nooit plaatsen of verwijderen terwijl dit apparaat is ingeschakeld. Hierdoor kan de data van dit apparaat of in het USB geheugen beschadigen.
- * Duw het USB geheugen zorgvuldig helemaal naar binnen, totdat het stevig op zijn plaats zit.

4 DIGITAL AUDIO aansluitingen

OPTICAL IN/ OUT	Deze aansluitingen voeren een digitaal geluidssignaal (stereo) in en uit. Het uitgangssignaal is identiek aan het signaal dat via de MAIN OUT jacks wordt gestuurd.
COAXIAL IN/OUT	

5 MIDI aansluitingen

IN	Deze aansluitingen kunnen met andere MIDI apparaten verbonden worden voor het ontvangen en verzenden van MIDI berichten.
OUT	
THRU	

6 FOOT PEDAL Jacks

CTRL 1, CTRL 2	Op deze jacks kunt u optionele expressiepedalen (EV serie) aansluiten. Door een gewenste functie aan een pedaal toe te wijzen, kunt u het gebruiken om geluid te selecteren of te wijzigen, of verschillende andere regelingen toe te passen.
HOLD	Een optionele voetschakelaar (DP serie) kan op deze jack worden aangesloten, dat als Hold pedaal te gebruiken kan worden.

- * Gebruik alleen het gespecificeerde expressiepedaal (EV serie, apart verkrijgbaar). Als andere pedalen worden aangesloten, kunnen er storingen ontstaan en/of kan het apparaat beschadigen.

7 PHANTOM schakelaar

Deze schakelaar schakelt de fantoomvoeding voor de XLR aansluiting van de MIC IN jack in/uit.

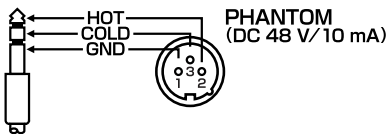
- * Schakelt de fantoomvoeding altijd uit wanneer andere apparaten dan condensator microfoons, die fantoomvoeding vereisen, worden aangesloten. Als u per ongeluk fantoomvoeding voor dynamische microfoons, geluid afspeelapparaten of andere apparaten gebruikt, waarvoor dit soort stroom niet vereist is, riskeert u beschadigen van deze apparaten. Controleer altijd de specificaties van de microfoons die u gaat gebruiken, in de bijbehorende handleidingen. (de fantoomvoeding van dit instrument: 48 V DC, 10 mA Max).
- * Nadat u de schakelaar heeft uitgezet, duurt het even voordat de fantoomvoeding helemaal is uitgegeschakeld.

8 MIC IN Jack

Dit is een microfoon jack voor analoge geluidsinvoer. Hierop kunnen XLR of phone type pluggen worden aangesloten.

XLR type aansluitingen kunnen 48 V fantoomvoeding leveren, zodat u condensator microfoons, die fantoomvoeding vereisen, kunt aansluiten. In dit geval zet u de PHANTOM schakelaar op 'ON'.

- * Dit instrument is uitgerust met een gebalanceerde jack (XLR/TRS). Bedradingschema's voor deze jack worden hieronder getoond. Maak pas aansluitingen nadat u de bedradingschema's van andere apparatuur die u gaat aansluiten heeft bekeken.



9 INPUT Jacks

L	Op deze jacks kan een externe geluidsbron, zoals een CD speler, worden aangesloten, voor sampling of externe invoer.
R	

- * Wanneer aansluitkabels met weerstanden worden gebruikt, kan het volumeniveau van apparatuur die op de INPUT jacks is aangesloten laag zijn. Als dit het geval is, gebruik dan kabels die geen weerstanden bevatten.

10 DIRECT OUT Jacks

L	Deze jacks voeren de klank uit, waarvan de uitvoer toewijzing van de effect routing (p.139) 'DIR' is. U kunt op deze jacks aansluiten wanneer een externe effectprocessor of ander apparaat wordt gebruikt.
R	

11 MAIN OUT Jacks

L/MONO	Deze jacks sturen de klanksignaal in stereo naar het aangesloten mengpaneel/versterkingssysteem. Voor mono uitvoer gebruikt u de L jack (p.17). Deze hebben tevens een gebalanceerde uitgang.
R	

12 PHONES Jack

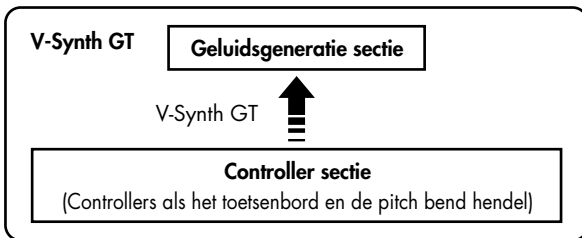
Dit is de jack waar een koptelefoon op aangesloten kan worden (apart verkrijgbaar).

Overzicht van de V-Synth GT

Hoe de V-Synth GT is georganiseerd

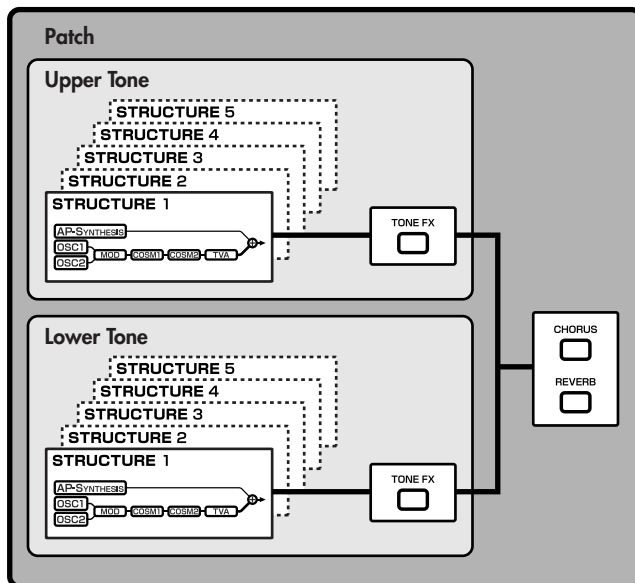
Basisstructuur

De V-Synth GT bestaat ruimsprekend uit een controller sectie en een geluidsgeneratie sectie.



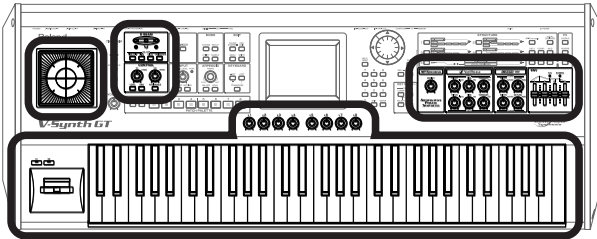
Geluidsgeneratie sectie

De eenheden van geluid (klanken) die u op de V-Synth GT speelt, worden 'Patches' genoemd. Een Patch bestaat uit twee Tones, Upper en Lower. Meer over Patches en Tones vindt u bij 'Hoe Patches en Tones aan elkaar verwant zijn' in de Snelle start.



Controller sectie

De controller sectie bestaat uit het toetsenbord, pitch bend/modulatiehendel, Time Trip pad, D Beam controller, C1/C2 knoppen, E1-E8 knoppen, S1/S2 knoppen, arpeggiator en pedalen, aangesloten op het achterpaneel. Als u deze controllers manipuleert, sturen deze uitvoeringsdata naar de geluidsgeneratie sectie, waardoor de V-Synth GT geluid produceert.



Controller sectie
(Controllers als het toetsenbord en de pitch bend hendel)

Polyfonie

De maximum polyfonie van de V-Synth GT is afhankelijk van de OSC en COSM types die de Patch gebruikt.

MEMO Veranderen van het effect type of het aan/uitzetten van effecten is niet van invloed op de beschikbare polyfonie.

Over structuren

De Upper en Lower Tone van de V-Synth GT bestaan uit acht elementen (**secties**) die de klank creëren. De manier waarop deze secties worden gecombineerd, wordt het **structuur type** genoemd. Om een klank voor de V-Synth GT te creëren, moet u beginnen met het specificeren van het structuur type. Vervolgens kunt u de parameters van elke sectie bewerken.

Structuur type

U kunt uit vijf structuur types kiezen, zoals u hieronder kunt zien.

Structuur type	Uitleg
<p>1</p>	<p>Dit is de meest kenmerkende structuur. Verschillende klanken, geproduceerd door OSC1 en OSC2 kunnen door MOD gemixed worden, verwerkt via COSM1 met gebruik van een SBF (Side Band Filter) of een andere processor die het klankkarakter verandert, en de klank (tone) dat door de voor COSM2 geselecteerde TVF is aangepast. De klank van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemengd.</p>
<p>2</p>	<p>Deze structuur verbindt OSC1 en OSC2 op asymmetrische wijze, en is een goede keus als u een ander modulatie type dan 'MIX' als de modulator wilt gebruiken. U kunt OSC1 en COSM1 gebruiken om de basis van de klank te creëren, de OSC2 klank en de MOD sectie gebruiken om variaties aan te brengen, en TVF voor COSM2 selecteren om de klank aan te passen. De klank van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemengd.</p>
<p>3</p>	<p>Deze structuur laat OSC1 met COSM1 samengaan, en OSC2 met COSM2. U kunt bijvoorbeeld het Time Trip pad of andere controller gebruiken om te 'morphen' tussen klank die door OSC1 en COSM1, en door OSC2 en COSM2 werd gecreëerd. De klank van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemengd.</p>
<p>4</p>	<p>In tegenstelling tot types 1-3, kunt u met deze structuur MOD effecten op klanken van AP-Synthese toepassen.</p>
<p>5</p>	<p>Als u deze structuur selecteert, kunt u uitvoeren met gebruik van Vocal Designer. De klank van de nieuwe AP-Synthese van de V-Synth GT kan in het uiteindelijke resultaat worden gemengd.</p>

MEMO Om een structuur type te selecteren, drukt u op STRUCTURE [1]-[5]. U kunt het structuur type ook in het scherm selecteren (p.37).

Sectie

Er zijn acht secties, hieronder beschreven.

Sectie naam	Uitleg
OSC1, OSC2	Deze secties produceren de klank. U kunt interne preset golven of golven die u heeft gesampled selecteren, of analoog gemodelleerde golven die door berekeningen zijn gegenereerd. Ook kunt u externe geluidsinvoer gebruiken.
MOD	In deze sectie worden de twee geluidssignalen gemengd en gemoduleerd.
COSM1, COSM2	In deze secties kunt u verschillende effecten, zoals filtering, toepassen. Dit is gelijk aan effectverwerking, met dit verschil, dat bij een conventioneel effect het uiteindelijke gemengde geluid wordt verwerkt, terwijl COSM het effect op elke individuele noot toepast.
TVA	Deze sectie creëert in tijd variërende veranderingen in volume, of panning effecten.
AP-SYNTHESIS	Deze sectie genereert geluid. Door een instrumentale golfvorm te selecteren, dan een phrase model toe te passen dat de unieke expressie en het gedrag van een bepaald instrument modelleert, kunt u zowel natuurlijke als vernieuwende klanken creëren.
VOCAL DESIGNER	In deze sectie kunt u Vocal Designer gebruiken. U kunt geluid via de microfoon aansluiting invoeren, en met gebruik daarvan uitvoeren.

MEMO

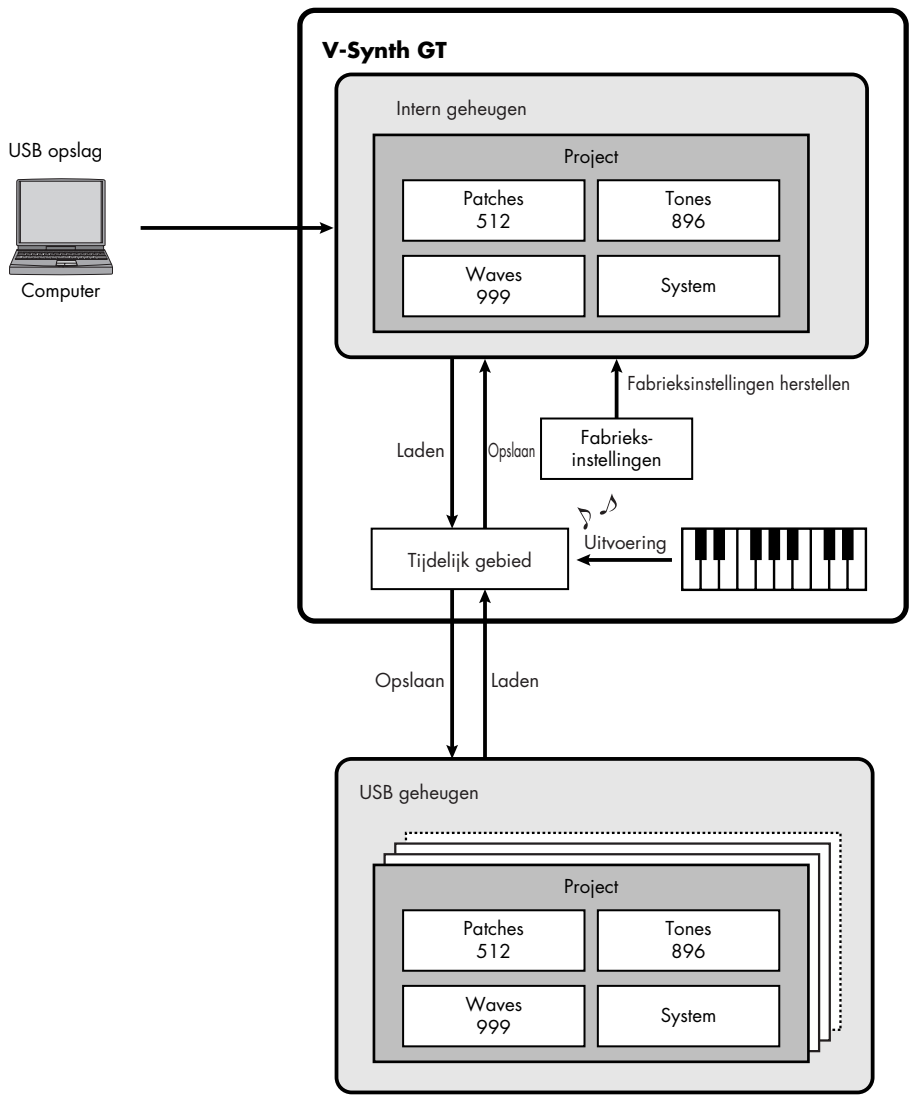
Nadat u een structuur type heeft geselecteerd, kunt u de verscheidene sectie knoppen aan of uitzetten, om secties die u niet gebruikt uit te schakelen.
U kunt secties ook in het scherm aan of uitzetten (p.37).

NOTE

AP-Synthese en Vocal Designer kunnen alleen voor de Upper of de Lower Tone worden ingeschakeld, niet voor beide.

Over geheugen

Geheugen structuur



Project

De grootste geheugen eenheid die door de V-Synth GT wordt gebruikt, is het project. Een project bevat maximaal 512 Patches, maximaal 896 Tones, tot 999 golven en verscheidene systeeminstellingen. De V-Synth GT gebruikt één project tegelijk.

Intern geheugen

In het interne geheugen van de V-Synth GT wordt een project opgeslagen. Vanuit de fabriek bevat dit geheugen reeds Patch en wave data, maar het staat u vrij dit door iets anders te vervangen. U kunt het geheugen altijd weer in de fabrieksinstellingen terugzetten (Factory Reset, p.235).

Tijdelijk gebied

Als u de V-Synth GT aanzet of een project laadt, bevindt de project data zich in een geheugengebied dat het tijdelijke gebied wordt genoemd.

Operaties als samplen of Patch bewerking zijn van invloed op de data in het tijdelijke gebied.

Als u simpelweg de stroom uitzet, zal de bewerkte sample data of Patch data verloren gaan. U moet deze dus opslaan (met gebruik van SAVE/WRITE) als u deze wilt behouden.

USB geheugen

Het interne geheugen kan slechts één project bevatten, maar u kunt een in de winkel verkrijgbaar USB geheugen gebruiken om meerdere projecten op te slaan.

USB opslag

Als u de V-Synth GT via een USB kabel op uw computer aansluit, kunnen projecten, Patches, Tones en wave data uit het interne geheugen van de V-Synth GT op de harddisk of ander medium op uw computer worden opgeslagen (reservekopie) (p.221).

Bovendien kan wave data die op de V-Synth GT is gecreëerd, ook door software die op uw computer is geïnstalleerd worden gebruikt. Wave data die door computer software is gecreëerd, kan op de V-Synth GT worden gebruikt.

Sample geheugen

De hoeveelheid geheugen die voor sample gebruikt kan worden, is afhankelijk van de status van het project dat op dat moment in het tijdelijke gebied is geladen. Met een fabrieksproject zijn er ongeveer 69 secondes (stereo) / 138 seconden (mono) aan sample geheugen. Als u de fabrieksgolven verwijdert, kunt u maximaal 380 seconden (stereo) / 760 seconden (mono) aan sample geheugen gebruiken. Echter, aangezien maximaal ongeveer 290 seconden (stereo) / 580 seconden (mono) in het interne geheugen kan worden opgeslagen, zult u een in de winkel verkrijgbaar USB geheugen moeten gebruiken als u meer samples wilt opslaan.

* De bovenstaande waardes gelden wanneer de sample met gebruik van 'LITE' type is gecodeerd (p.188).



De fabrieksgolven kunnen met gebruik van de Factory Reset operatie (p.235) hersteld worden, zelfs wanneer deze zijn gewist.

Fabrieksdata

De fabrieksdata is een geheugengebied waarin de status van het interne geheugen wordt opgeslagen als de V-Synth GT uit de fabriek komt. Als u de in de fabriek ingesteld Patch of wave data uit het interne geheugen heeft gewist, maar dit toch weer wilt gebruiken, kunt u de Factory Reset procedure uitvoeren om deze data terug te brengen.

Over VariPhrase

Wat is VariPhrase?

VariPhrase heeft de volgende voordelen:

- 1. In staat tot het veranderen van de toonhoogte, snelheid van tijd expansie/compressie en stem karakteristieken (Formant) op een realtime basis.**
- 2. Gemakkelijke synchronisatie met tempo en toonhoogte mogelijk.**
- 3. Een enkele sample beslaat een uitgebreide reeks toetsen, in vergelijking tot conventionele digitale samplers.**
- 4. Behoudt geluidskwaliteit, terwijl de bovenstaande drie voordelen geïmplementeerd zijn.**

VariPhrase ondervangt vele problemen die conventionele samplers en digitale recorders ondervinden met geluidsfrases.

Typische problemen met digitale samplers en digitale recorders

- Het veranderen van tempo heeft invloed op de toonhoogte.
- Het veranderen van de toonhoogte van frases is van invloed op het tempo en Formant van de klank.
- Beperkte regeling van geluidsfrases. U kunt een gedeeltelijke sectie van een geluid niet in realtime aanpassen.
- Bij de meeste samplers moeten meerdere samples binnen een gelimiteerde reeks toetsen vallen om de klank realistisch te kunnen afspelen.
- Samples van hetzelfde tempo moeten beschikbaar zijn voor het spelen van akkoorden, anders zullen de noten van het akkoord niet meer kloppen.
- Door veranderingen in toonhoogte of tempo op digitale samplers neemt de geluidskwaliteit af.

VariPhrase rekt met al deze problemen af.




Meer over VariPhrase vindt u bij 'Wat is VariPhrase?' in de Snelle start.

Basisbediening van de V-Synth GT

Basisbedieningen in het Touch panel

De V-Synth GT heeft een touch scherm. Het touch scherm laat u een verscheidenheid aan operaties uitvoeren, door het scherm lichtjes aan te raken.

- * Het Touch scherm reageert op een lichte aanraking. Als u harder op het scherm drukt of een hard object gebruikt, kan het beschadigen.
Gebruik geen overmatige kracht en raak het alleen met uw vinger aan.

 Het Beep (piep) geluid inschakelen/uitschakelen (p.227).

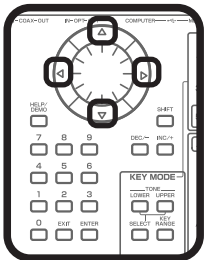
De cursor verplaatsen

Een enkel scherm of venster geeft meerdere parameters of onderdelen weer, die geselecteerd kunnen worden. Om de waarde van een parameter te bewerken, verplaatst u de cursor naar de waarde. De cursor is een zwarte rechthoek, en de parameterwaarde of het onderdeel dat u met de cursor selecteert wordt naar voren gehaald (in omgekeerde kleuren weergegeven).



Cursor knoppen

Druk op [▲], [▼], [◀] of [▶] (de cursor knoppen) om de cursor te verplaatsen.



Touch scherm

Raak een parameterwaarde aan om de cursor te verplaatsen.



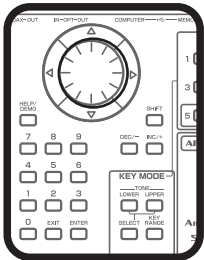
Een waarde bewerken

Om een waarde te bewerken, kunt u de VALUE draaiknop, [INC/+] [DEC/-] gebruiken, of slepen in het Touch scherm.

- In elk scherm van de V-Synth GT kunt u met de cursor een waarde selecteren, zoals eerder is uitgelegd, en de waarde wijzigen.
- Iedere parameter heeft zijn eigen reeks mogelijke waarden. U kunt geen waarde instellen die kleiner is dan de minimale waarde, of groter dan de maximale waarde.

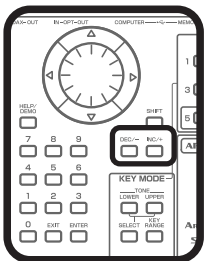
VALUE draaiknop

Als deze knop met de knop mee wordt gedraaid, neemt de waarde toe, en tegen de klok in neemt de waarde af. Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u aan de VALUE knop draait, om de waarde sneller te laten veranderen, zodat grote veranderingen in waarde sneller worden gemaakt.



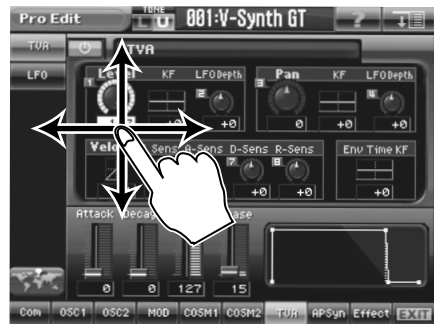
[INC/+] en [DEC/-]

Druk op [INC/+] om de geselecteerde waarde te verhogen, en op [DEC/-] om deze te verlagen. Houd de knop ingedrukt voor een doorlopende aanpassing. Voor snellere waarde toenames, houdt u [INC/+] ingedrukt en drukt u op [DEC/-]. Om waardes snel te verminderen, houdt u [DEC/-] ingedrukt en drukt u op [INC/+].



Touch scherm

Raak een parameterwaarde aan, en sleep uw vinger omhoog/omlaag of naar rechts/links. Omhoog naar rechts slepend neemt de waarde toe, en omlaag naar links neemt deze af.



Numerieke toetsen

U kunt een Patch met gebruik van de numerieke toetsen selecteren. Voer een nummer in, en druk op [ENTER] om uw keuze te bevestigen.

Behalve voor het selecteren van Patches, kunnen de numerieke toetsen ook voor numerieke invoer worden gebruikt, zoals het selecteren van Tones, effecten of golfvormen.

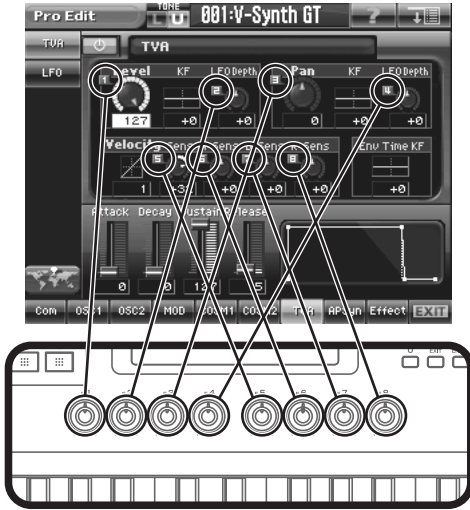
Hier ziet u hoe een numerieke waarde in een waardevenster wordt ingevoerd.

- [0]-[9] knoppen: voer cijfers in.
- [ENTER] knop: bevestig de waarde die u heeft ingevoerd.
- [EXIT] knop : annuleert de ingevoerde waarde.

NOTE Bij sommige parameters kan een waarde soms niet correct worden ingevoerd met de numerieke toetsen.

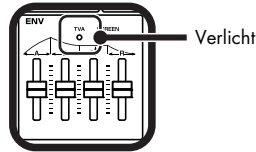
E1-E8 knoppen

Als de kleine nummers 1-8 in het scherm worden getoond, kunt u de E1-E8 knoppen gebruiken om de corresponderende parameters te bedienen.



Envelope schuifregelaars

- Wanneer de TVA indicator van de ENV sectie aan is (verlicht)

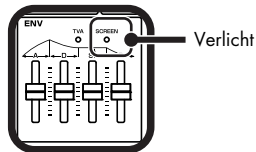


U kunt de Envelope schuifregelaars gebruiken om de ADSR waarden van de TVA sectie te bewerken (p.119).

[A]	Dit wijzigt de Attack tijd.
[D]	Dit wijzigt de Decay tijd.
[S]	Dit wijzigt het Sustain niveau.
[R]	Dit wijzigt de Release tijd.

- Als de SCREEN indicator van de ENV sectie aan is (verlicht)

De ADSR schuifregelaars in het scherm kunnen rechte lijnen worden bediend.



Algemene iconen in het Touch Panel

Het Touch Panel van de V-Synth GT bevat bepaalde iconen die algemene operaties uitvoeren, ongeacht de locatie. In veel gevallen kunt u ook de paneel knoppen gebruiken om deze operaties uit te voeren, maar het is de moeite waard om bekend te zijn met deze iconen, aangezien u hiermee een operatie rechtstreeks in het Touch Panel kunt voltooien.

Search



Als u dit icoon aanraakt, zal een nieuw venster geopend worden, waarin een grote keuze aan waarden wordt getoond (bijvoorbeeld een Patch lijst of Klank lijst), die in de betreffende situatie beschikbaar zijn. Om een waarde te selecteren kunt u aan de VALUE knop draaien, de [INC/+] [DEC/-] toetsen gebruiken, of het onderdeel rechtstreeks in het scherm aanraken.

ON/OFF



Dit zet een functie aan of uit. Als u dit icoon aanraakt om het aan te zetten, zal de knop groen oplichten.

HELP



Als dit icoon groen verlicht is, kunt u het icoon aanraken om het Help venster te openen. In dit venster wordt een simpele uitleg over de functie of procedure gegeven.

EXIT



Als u dit icoon aanraakt, keert u naar het vorige scherm terug. U kunt ook terugkeren door de [EXIT] knop van de V-Synth GT in te drukken.

MAP



Aangezien de V-Synth GT u een brede reeks geluidscreërende elementen biedt, kunt u soms de draad wel eens kwijtraken, en vergeten welke sectie u aan het bewerken bent. Als dit gebeurt, kunt u op deze knop drukken om het V-Synth GT Map venster te openen, waarin de op dat moment geselecteerde structuur, en de sectie die u aan het bewerken bent, worden getoond.

MENU



Opent het pulldown menu.

De Map functie gebruiken

Omdat u op de V-Synth GT vele verschillende aspecten van de klank kunt bewerken, kan het voorkomen dat u niet meer weet wat u op dat moment in een Patch of klank aan het bewerken bent. Indien dit het geval is, kunt u de Map functie gebruiken om het V-Synth GT Map venster te openen, waarin de op dat moment geselecteerde structuur, en uw bewerking binnen die structuur wordt getoond. Vanuit dit scherm kunt u ook de structuur veranderen, of verschillende functies aan/uitzetten. Het gevaar dat u verstrikt raakt in enorme hoeveelheden parameters is dus niet aanwezig.

1. Raak <Map> aan.

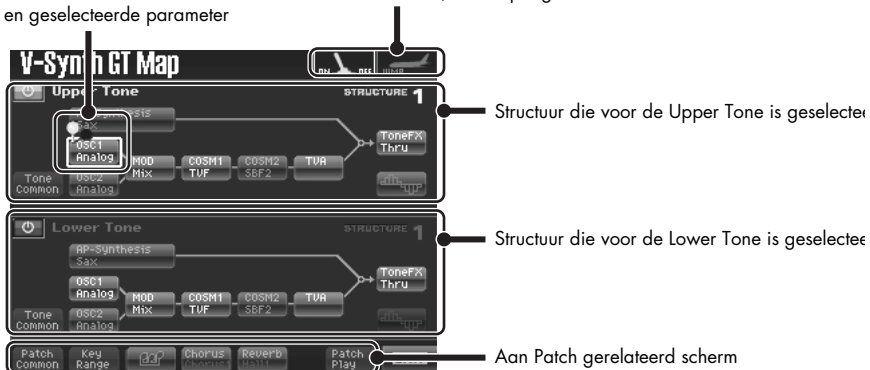
Het V-Synth GT Map venster zal verschijnen.



2. Dit toont de algehele structuur en de sectie die u op dat moment bewerkt.

Sectie die bewerkt wordt en geselecteerde parameter

Schakel in/uit en spring



TIP Het icoon dat elke sectie aangeeft, toont de geselecteerde parameter.

Als  is geselecteerd:

U kunt het icoon in het paneel aanraken om die sectie aan/uit te zetten.

Als  is geselecteerd:

U kunt het icoon in het paneel aanraken om direct naar het corresponderende parameter instellingsscherm te springen.

De vier modes van de V-Synth GT

De V-Synth GT biedt een groot aantal functies, die in vier besturingsmodes zijn ondergebracht: **Patch mode**, **Sample mode**, **System mode** en **Utility mode**.

Patch Mode (p. 39)



Als u op [PATCH] drukt, gaat u naar de Patch mode. In deze mode kunt u Patches spelen op het toetsenbord, en Patch instellingen bewerken.

Sample Mode (p. 163)



Als u op [SAMPLE] drukt, gaat u naar de Sample mode. In deze mode kunt u golven samplen die als de basis voor geluidscreate gebruikt kunnen worden, of golven die u heeft gesampled bewerken.

System Mode (p. 193)



Als u op [SYSTEM] drukt, gaat u naar de System mode. Hier kunt u instellingen maken die van invloed zijn op de besturingsomgeving van de V-Synth GT, zoals stemmingen en de manier waarop MIDI berichten ontvangen zullen worden.

Utility Mode (p. 214)

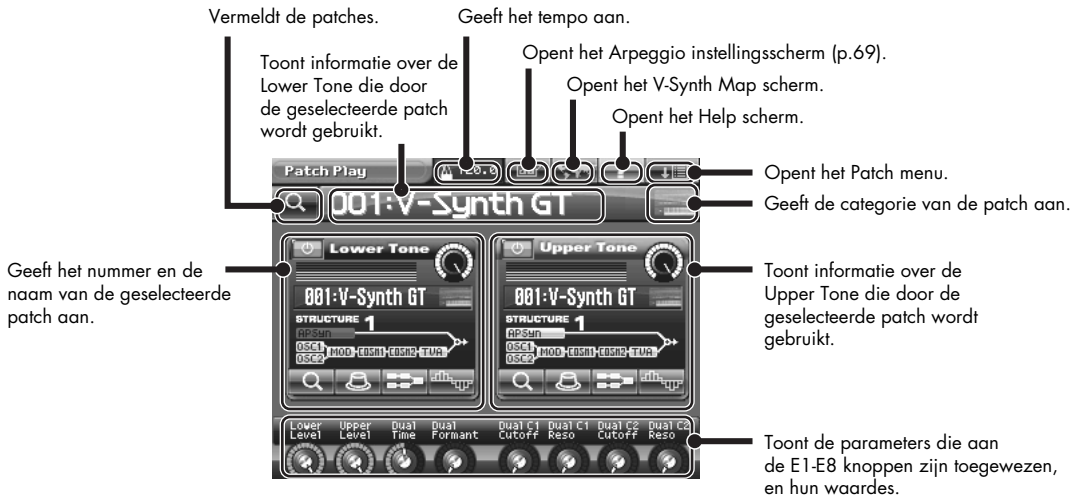


Als u op [UTILITY] drukt, gaat u naar de Utility mode. Hier kunt u verscheidene instellingen voor de V-Synth GT maken.

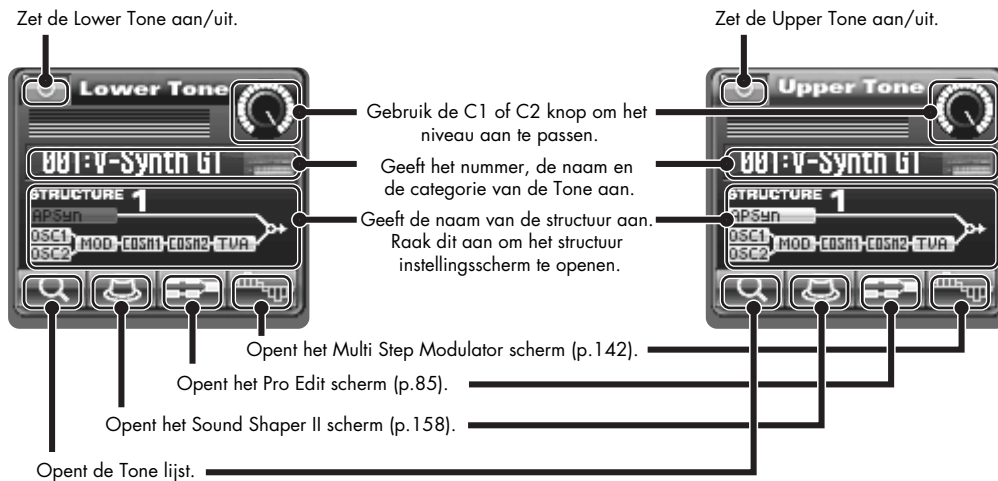
Patch mode (spelen in de Patch mode)

Over het Patch Play scherm

Als u op [PATCH] drukt, bevindt u zich in de Patch mode, en zal het Patch Play scherm verschijnen.



Een Patch bestaat uit twee Tones, en u kunt de volgende gedeeltes van het scherm gebruiken voor regeling van elke klank.



Een Patch selecteren

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.



Zoek (Search) knop

2. Verplaats de cursor naar het Patch nummer, met gebruik van de cursor knoppen of door het Patch nummer aan te raken (het Patch naam veld zal oplichten).
3. Selecteer een Patch nummer.

U kunt één van de volgende methodes gebruiken om het Patch nummer te specificeren.

- Draai aan de VALUE knop.
- Druk op [INC/+] of [DEC/-].
- Sleep in het Touch Panel.
- Gebruik de numerieke toetsen om een Patch nummer rechtevreeks in te voeren (p.34). Als u bijvoorbeeld Patch nummer 123 wilt selecteren, drukt u numerieke toetsen [1], [2] en [3] achter elkaar in. Druk dan op [ENTER] om uw selectie te bevestigen.

zie → 'Patches uit de lijst selecteren' (p.41)
'Favoriete Patches selecteren (Patch Palette)' (p.42)

Patches uit de lijst selecteren

U kunt een lijst met Patches weergeven, en uit die lijst een Patch selecteren.

1. Raak de zoek knop, links boven in het scherm, aan.

Het Patch List venster verschijnt.



2. Selecteer een Patch uit de lijst.

Draai aan de VALUE knop of gebruik [INC/+] [DEC/-] om een Patch te selecteren. U kunt een Patch ook selecteren door deze in het scherm aan te raken.

TIP Als u een Patch uit de lijst selecteert en op het toetsenbord speelt, zal de geselecteerde Patch te horen zijn. Dit is een bruikbare manier om de klank van een Patch te beluisteren.

TIP Door aan de E8 knop te draaien, kunt u snel door de lijst scrollen.

3. Raak <OK> aan.

De Patch is geselecteerd, en het Patch Lijst venster wordt afgesloten.

Patches op categorie selecteren

Raak het <Category Search Area> aan om het Category Search palet te openen. Hier kunt u alleen de Patches binnen de door u gespecificeerde categorie bekijken, zodat u de gewenste Patch snel zult kunnen vinden.

Om terug te keren naar het bekijken van alle Patches, raakt u <X> aan.

Patches op trefwoord selecteren

Raak het <Keyword Search Area> aan om het virtuele toetsenbord te openen. Als u een trefwoord typt en <ok> aanraakt, zullen alleen de Patches die onder het aangegeven trefwoord vallen worden getoond, zodat u de gewenste Patch snel zult kunnen vinden.

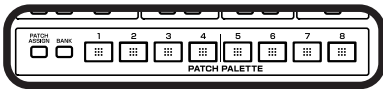
Om terug te keren naar het bekijken van alle Patches, raakt u <X> aan.

Favoriete Patches selecteren (Patch Palette)

Favoriete Patches die u vaak gebruikt, kunnen in het Patch Palette worden geregistreerd. Op die manier kunt u favoriete Patches, die in de V-Synth GT zijn opgeslagen, snel selecteren.

zie → Details over het registreren van een Patch in het Patch palette, vindt u bij 'Een Favoriete Patch registreren (Patch Palette)' (p.42).

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Druk op PATCH PALETTE [1]-[8] om een Patch te selecteren.



3. Als u van Patch Palette bank wilt veranderen, houdt u [BANK] ingedrukt, en drukt u op PATCH PALETTE[1]-[8]. Als u op [BANK] drukt, zal de indicator van de knop van het op dat moment geselecteerde banknummer (PATCH PALETTE [1]-[8]) gaan knipperen.

Een favoriete Patch registreren (Patch Palette)

U kunt uw favoriete en meest gebruikte Patches op één plaats samenbrengen, door deze in het Patch Palette te registreren. Met gebruik van deze functie kunt u favoriete Patches snel uit het interne geheugen selecteren. U kunt in totaal 64 klanken als favoriete klanken vastleggen (8 klanken x 8 banken).

zie → Details over het selecteren van Patches die in het Patch Palette zijn geregistreerd, vindt u bij 'Favoriete Patches selecteren (Patch Palette)' (p.42).

1. Ga naar het Patch Play scherm, en selecteer de Patch die u wilt registreren (p.40).
2. Houd [BANK] ingedrukt, en druk op PATCH PALETTE [1]-[8] om de bank waarin u de klank wilt registreren te selecteren.
Als u op [BANK] drukt, zal de indicator van de op dat moment geselecteerde bank knop (NUMBER [1]-[8]) knipperen.
3. Houd [PATCH ASSIGN] ingedrukt, en druk op een PATCH PALETTE [1]-[8] om de knop waarin u de klank wilt registreren te selecteren.
Wanneer 'Registration Completed!' in het scherm verschijnt, is de registratie voltooid.

Verscheidene effecten op de klank toepassen

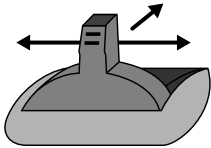
De Velocity of Aftertouch afwisselen

De sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt, of de 'velocity' waarmee u speelt, kan het volume of timbre van een klank beïnvloeden. Aftertouch – neerwaartse druk die u op een toets toepast nadat een noot is gespeeld – kan ook op de klank van invloed zijn.

Pitch Bend/modulatie hendel

Terwijl u op het toetsenbord speelt, verplaatst u de hendel naar links om de toonhoogte van de op dat moment geselecteerde Patch te verlagen, of naar rechts om deze te verhogen. Dit wordt **pitch bend** genoemd. U kunt ook vibrato toepassen, door de hendel zachtjes van u af te duwen. Dit wordt **modulatie** genoemd. Bij AP-Synthese zal deze hendel het effect dat is toegewezen toepassen.

Als u de hendel van u af duwt, en deze tegelijkertijd naar rechts of links beweegt, kunt u beide effecten tegelijk toepassen.



Transpose (Het toetsenbord in stappen van een halve toon transponeren)

Transpose verandert de toonhoogte van het toetsenbord in stappen van een halve tonen.

Deze functie is bruikbaar als u partijen voor getransponeerde instrumenten van een partituur speelt, zoals trompet of klarinet.

1. Terwijl u [TRANSPOSE] ingedrukt houdt, drukt u op [+OCT] of [-OCT] om het toetsenbord te transponeren.

Als [+OCT] éénmaal wordt ingedrukt terwijl [TRANSPOSE] ingedrukt wordt gehouden, zal het toetsenbord één halve toon hoger worden.

Als [-OCT] éénmaal wordt ingedrukt terwijl [TRANSPOSE] ingedrukt wordt gehouden, zal het toetsenbord één halve toon lager worden.

2. Om Transpose uit te zetten, drukt u nogmaals op [TRANSPOSE], zodat de indicator uitdooft.

De Transpose instelling die u heeft gemaakt, zal behouden blijven.

NOTE

Er is één enkele Transpose instelling (Setup parameter) voor de gehele V-Synth GT. De veranderde instelling zal onthouden worden, zelfs als u van Patch verandert.

Octave Shift (Het toetsenbord in eenheden van een octaaf transponeren)

De Octave Shift functie transponeert de toonhoogte van het toetsenbord in eenheden van 1 octaaf (-3 - +3 octaven). Om een baspartij met uw rechterhand gemakkelijker te kunnen spelen, transponeert u het toetsenbord naar 1 of 2 octaven lager.

1. Druk op [+OCT] of [-OCT] en de indicator zal oplichten.

Als [+OCT] éénmaal wordt ingedrukt, zal het toetsenbord 1 octaaf hoger worden.

Als [-OCT] éénmaal wordt ingedrukt, zal het toetsenbord 1 octaaf lager worden.

NOTE

Er is één enkele Octave Shift instelling (Setup parameter) voor de gehele V-Synth GT. De veranderde instelling zal onthouden worden, zelfs als u van Patch verandert.

2. Om de Octave Shift op te heffen, blijft u de tegenovergestelde knop indrukken, totdat de indicator uitdooft.

Een effect toepassen door het pad met uw vinger aan te raken (Time Trip Pad)

U kunt een verscheidenheid aan effecten toepassen, door het Time Trip Pad met uw vingertop aan te raken, dat zich aan de linkerkant van het V-Synth GT paneel bevindt.

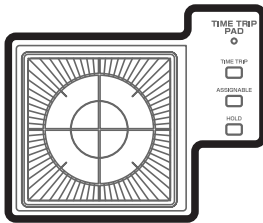
Wat is de Time Trip functie?

Eén van de voordelen van VariPhrase (p.32) is dat de afspeellocatie en snelheid van de golf in real time veranderd kunnen worden. De Time Trip functie maakt gebruik van deze mogelijkheid, en regelt de afspeellocatie en de snelheid handmatig. In Patches waarbij VariPhrase gebruikt wordt, zet u de Time Trip Pad functie op 'TIME TRIP' om deze functie te gebruiken. Terwijl u op het toetsenbord speelt, raakt u het Time Trip Pad aan, en de op dat moment klinkende golf zal op de huidige afspeellocatie stoppen. Als u vervolgens uw vinger vanaf dat punt in een cirkel draait, zal de golf verder op conventionele wijze worden afgespeeld (met de klok mee), of tegengesteld (tegen de klok in). Anders dan bij 'scratchen' op een draaitafel, kunt u hiermee het afspelen regelen zonder dat de toonhoogte daardoor wordt beïnvloed. U kunt de klank dus afspelen op de toonhoogte die u op het toetsenbord aangeeft.

U kunt de D Beam controller gebruiken om soortgelijke resultaten te produceren.

NOTE Het Time Trip pad heeft effect als PCM als de oscillator (OSC1/OSC2) (p.95) is geselecteerd, en de 'Time Trip Sw (Time Trip Switch)' (p.99) aan is.

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Kies de functie die u vanaf het Time Trip pad wilt besturen, en druk op de TIME TRIP PAD knop van de betreffende functie.

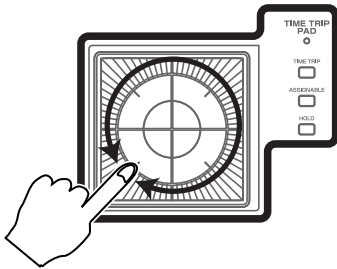


[TIME TRIP]	Past het Time Trip effect toe.
[ASSIGNABLE]	Past het effect dat door elke klank is gespecificeerd toe. Als [ASSIGNABLE] aan is, wordt het effect via matrix control toegepast. Dit betekent dat de matrix control instelling apart gemaakt moet worden. Zet de matrix control Source op 'PAD-X' of 'PAD-Y', en specificeer bij Destination de parameter die bestuurd wordt. Meer over deze instellingen vindt u bij 'Matrix Control' (p.91). Door de matrix control Source op 'TRIP-R' in te stellen, kunt u het Time Trip effect en het matrix control effect gelijktijdig toepassen. In dit geval zet u [TIME TRIP] aan.

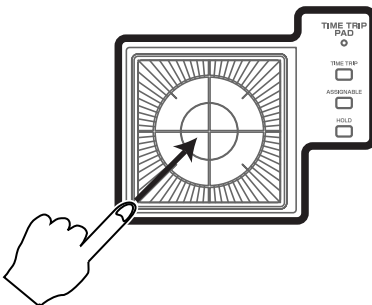
3. Terwijl u het toetsenbord bespeelt om geluid voort te brengen, plaats u uw vingertop op het Time Trip pad en beweegt u uw vinger op de volgende manier.

Als [TIME TRIP] aan is

Het effect zal worden toegepast als u uw vinger in een cirkel over het Time Trip pad beweegt.

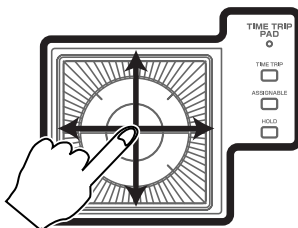


Als u ook matrix control gebruikt, zal het effect worden toegepast als u uw vinger vanaf de omtrek van het Time Trip pad naar het midden beweegt.



Als [ASSIGNABLE] aan is

Het effect zal worden toegepast als u uw vinger op het Time Trip pad omhoog/omlaag/naar rechts of links beweegt.



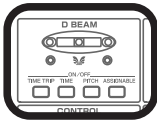
TIP

- Door TIME TRIP PAD [HOLD] in te drukken, kunt u maken dat het effect vastgehouden wordt, ook nadat u uw vinger van het Time Trip pad heeft genomen.
- De Time Trip Pad instellingen worden samen met elke Patch opgeslagen. Dit betekent dat u Patches kunt creëren die de Time Trip Pad instellingen bevatten die uw voorkeur hebben.

Een effect toepassen door uw hand boven de D Beam te bewegen

De D Beam controller kan gebruikt worden door uw hand er simpelweg boven te bewegen. Hiermee kunnen verscheidene effecten worden toegepast. Afhankelijk van de functie die is toegewezen. U kunt tevens effecten creëren waarbij de klank direct verandert, op een manier die met een knop of buig hendel onmogelijk is.

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Kies de functie die u vanaf de D Beam controller wilt besturen, en druk de D BEAM knop van de betreffende functie om de D Beam controller in te schakelen.



[TIME TRIP]	Past het Time Trip effect toe (p.46).
[TIME]	Past het time control effect toe.
[PITCH]	Past het pitch control effect toe.
[ASSIGNABLE]	Past het effect dat door elke klank is gespecificeerd toe. Door [ASSIGNABLE] aan te zetten, kunt u het effect dat door elke Patch is gespecificeerd toepassen. In dit geval zal echter, in tegenstelling tot de andere drie functies, het effect niet worden toegepast door simpelweg de knop in te drukken. U dient ook matrix control instellingen te maken. Zet de matrix control Source op 'BEAM-L' of 'BEAM-R', en specificeer bij Destination de parameter die bestuurd moet worden. Meer over deze instellingen, zie 'Matrix Control' (p.91).

3. Terwijl u op het toetsenbord speelt om geluid voort te brengen, plaatst u uw hand over de D Beam, en beweegt u deze langzaam omhoog en omlaag.
Effecten worden op de klank toegepast volgens de knop die u bij stap 2 heeft ingedrukt.
4. Om de D Beam controller uit te schakelen, drukt u nogmaals op de knop die u bij stap 2 indrukte, zodat zijn indicator uitdooft.



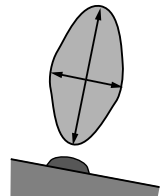
- De instellingen van de D Beam controller worden bij elke Patch opgeslagen. Dit betekent dat u Patches kunt creëren die uw favoriete D Beam instellingen bevatten.
- Door een MIDI controller nummer aan de D Beam controller toe te wijzen, kunt u met de D beam een extern aangesloten MIDI apparaat besturen. Voor details, zie '1-4 Assign L, R (D beam Assign L, R)' (p.205).

Het bruikbare bereik van de D Beam controller

fig.04-20.eps

Het onderstaande diagram toont het bruikbare bereik van de D Beam controller. Als u uw hand buiten dit bereik heen en weer beweegt, wordt er geen effect geproduceerd.

De D BEAM indicator zal oplichten wanneer de D Beam controller reageert. De D Beam indicator zal niet oplichten als u zich buiten het geldige bereik van de D Beam controller bevindt.



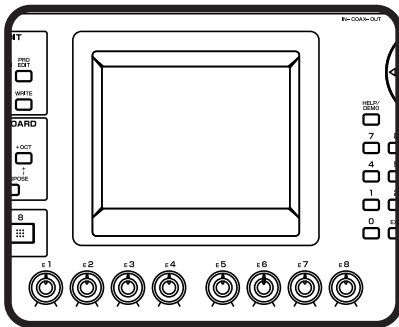
NOTE

Het bruikbare bereik van de D Beam controller wordt erg klein wanneer deze in fel zonlicht wordt gebruikt. Neem dit in acht, wanneer u de D Beam controller buiten gebruikt.

De E1-E8 knoppen gebruiken

Met de E1-E8 knoppen kunt u de klank in real time wijzigen, om de functies die aan de knoppen zijn toegewezen te besturen.

- 1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.**
- 2. Terwijl u het toetsenbord bespeelt om geluid te produceren, draait u aan de E1-E8 knoppen.**
Als u aan een knop draait, zal de klank veranderen volgens de functie die aan de betreffende knop is toegewezen.
U kunt controleren welke functie aan een bepaalde knop is toegewezen, door de acht knoppen in het scherm te bekijken.



U kunt het Utility menu gebruiken om de opdrachten, die de E1-E8 knoppen in het Patch Play scherm zullen uitvoeren, te bewerken. (p.228).

De Assignable Controllers (toewijsbare regelaars) gebruiken

U kunt aan de ASSIGNABLE CONTROL knoppen draaien, om de klank in real time te wijzigen.

De toewijsbare regelaars gebruiken matrix control voor het toepassen van effecten op de klank. Dit betekent dat u matrix control instellingen moet maken. Zet de matrix control Source op 'KNOB 1' of 'KNOB 2', en specificeer de te besturen parameter bij Destination. Meer over deze instelling vindt u bij 'Matrix Control' (p.91).

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.

2. Druk op [ASSIGNABLE].



Als u op [LEVEL] of [PAN] drukt, zullen de knoppen het niveau of de pan van de Upper en Lower Tones bijstellen.

3. Terwijl u het toetsenbord bespeelt om geluid te produceren, draait u aan de ASSIGNABLE CONTROL knoppen [C1], [C2].

De klank verandert, volgens de functie die aan elke knop is toegewezen.



Door een MIDI controller nummer aan de toewijsbare regelaars toe te wijzen, kunt u aan [C1] of [C2] draaien om een aangesloten extern MIDI apparaat te besturen. Zie 'C1/C2 Knob' (p.206).

Arpeggiator

Arpeggio's spelen

De V-Synth GT is uitgerust met een arpeggiator, die automatisch arpeggio's kan spelen. Nadat u de arpeggiator heeft aangezet, zullen de toetsen die u indrukt automatisch als een arpeggio worden gespeeld.

- 1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.**
- 2. Druk op ARPEGGIO [ON/OFF] om de indicator te laten oplichten.**
De arpeggiator is ingeschakeld.
- 3. Speel op het toetsenbord.**
De V-Synth GT zet hetgeen u speelt in arpeggio's om.
- 4. Om het tempo van het arpeggio bij te stellen, draait u aan ARPEGGIO [TEMPO].**
Als u de knop naar rechts draait, zal het tempo toenemen. Naar links gedraaid neemt het tempo af.
- 5. Om te stoppen met het spelen van arpeggio's, drukt u nogmaals op ARPEGGIO [ON/OFF], zodat de indicator uitdooft.**

Een arpeggio vasthouden

Met gebruik van de volgende procedure kunt u arpeggio's produceren, zonder dat u toetsen hoeft blijven in te drukken.

- 1. Druk op ARPEGGIO [ON/OFF] om de Arpeggiator aan te zetten.**
- 2. Druk op ARPEGGIO [HOLD], zodat de indicator verlicht is.**
- 3. Speel op het toetsenbord.**
- 4. Als u een ander akkoord of andere noten speelt terwijl het arpeggio wordt vastgehouden, zal het arpeggio dienovereenkomstig veranderen.**
- 5. Om de Arpeggio Hold op te heffen, drukt u weer op ARPEGGIO [HOLD].**

Bij gebruik van een Hold pedaal

Als u een arpeggio speelt terwijl het Hold pedaal wordt ingedrukt, zal het arpeggio blijven spelen, zelfs als u uw vingers van het toetsenbord heeft gehaald.

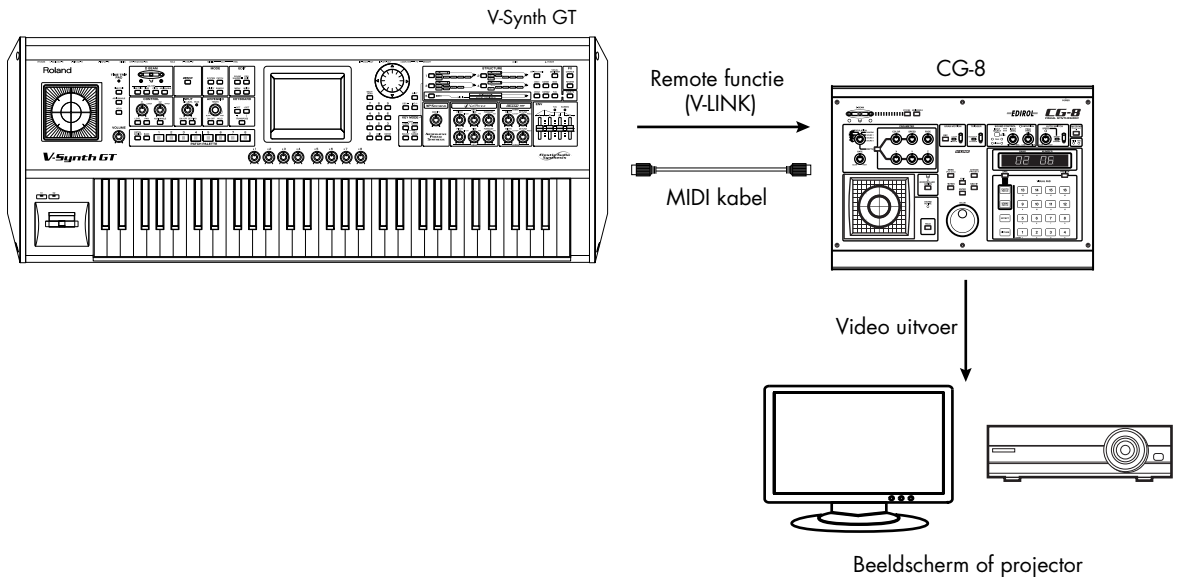
- 1. Sluit een optioneel pedaal (DP serie) op de HOLD PEDAL jack aan.**
- 2. Druk op ARPEGGIO [ON/OFF] om de Arpeggiator aan te zetten.**
- 3. Speel op het toetsenbord terwijl u het Hold pedaal indrukt.**
- 4. Als u een ander akkoord of andere noten speelt terwijl het arpeggio wordt vastgehouden, zal het arpeggio dienovereenkomstig veranderen.**

V-LINK (Muziek en Video synchroniseren terwijl u op de V-Synth GT speelt)

Op de V-Synth GT kunt u de pitch bend/modulatie hendel, het Time Trip pad, de D Beam controller en C1/C2 knoppen gebruiken om een extern aangesloten video apparaat dat V-LINK ondersteunt te besturen. Dit betekent dat uw uitvoering op de V-Synth GT niet alleen geluid, maar ook beelden kan besturen, zodat geluid en video effecten geproduceerd kunnen worden, die aan uw spel worden verbonden.

V-LINK (**V-LINK**) is een functie die het mogelijk maakt om muziek en beelden tegelijkertijd uit te voeren. Door MIDI te gebruiken om twee of meer V-LINK compatibele apparaten met elkaar te verbinden, kunt u op gemakkelijke wijze een brede reeks visuele effecten produceren, die verbonden zijn met de expressieve elementen van een muzikale uitvoering.

Voorbeeld aansluitingen



Naar de V-LINK mode gaan

1. Druk op [V-LINK] zodat de indicator oplicht.

De V-Synth GT zal in de V-LINK mode worden gezet.



Voor details over de manier waarop V-LINK functies aan de controllers worden toegewezen, kijkt u bij 'V-LINK instellingen' (p.208).

2. Om de V-LINK mode te verlaten, drukt u nogmaals op [V-LINK], zodat de indicator uitdooft.

V-LINK functies die de V-Synth GT kan besturen en MIDI berichten

De volgende functies kunnen aan de controllers van de V-Synth GT worden toegewezen, voor besturing van een V-LINK compatibel video apparaat.

V-LINK functie	Verzonden MIDI bericht
Playback Speed (Afspeelsnelheid)	CC 10 (Panpot)
Dissolve Time (de hoeveelheid tijd waarin de videoclips elkaar overlappen)	CC 5 (Portamento Tijd)
Audio Level (Volume van het afspeelgeluid)	CC 7 (Volume)
Color Cb (kleur-verschil signaal)	CC 72 (Release)
Color Cr (kleur-verschil signaal)	CC &1 (resonantie)
Brightness (Helderheid)	CC 74 (Cutoff)
VFX 1 (Visuele effecten 1)	CC 1 (Modulatie)
VFX 2 (Visuele effecten 2)	CC 91 (Reverb)
VFC3 (Visuele effecten 3)	CC 94 (Celeste)
VFX4 (Visuele effecten 4)	CC 95 (Phaser)
Output fade	CC 73 (Attack)
T Bar	CC 11 (Expressie)
Dual Stream	CC 64 (Hold 1)
Time Trip	CC 92 (tremolo) CC 93 (Chorus)
Palette 1-8 (een palet selecteren)	CC 0 (Bank Select): 00H-07H
Clip 1-8 (Een videoclip selecteren)	Program Change: 00H-07H

Patch Mode (een Patch bewerken)

Op de V-Synth GT heeft u de volledige controle over een brede reeks instellingen.

In dit hoofdstuk wordt de procedure voor het creëren van Patches uitgelegd, en de functies van de Patch parameters.

Een Patch creëren

1. Ga naar het Patch Play scherm, en selecteer de Patch die u wilt bewerken (p.40).



Als u uw Patches helemaal vanaf het begin wilt creëren, in plaats van de Patches die reeds zijn voorbereid, voert u de Initialize operatie (p.62) uit.

2. Selecteer de klanken die u voor de Upper Tone en Lower Tone wilt gebruiken (p.55).

3. Pas effecten toe (chorus en reverb) (p. 76).

4. Sla de Patch op (p.58).



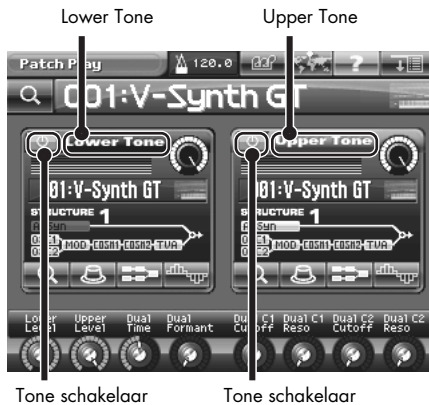
Wanneer u opslaat, zal de data die zich reeds op de opslagbestemming bevindt, overschreven worden en verloren gaan.

Een klank (Tone) selecteren

De Upper Tone en Lower Tone specificeren

Een Patch bestaat uit een Upper Tone en een Lower Tone. Om een klank te selecteren, moet u eerst aangeven welke u selecteert – de Upper of Lower.

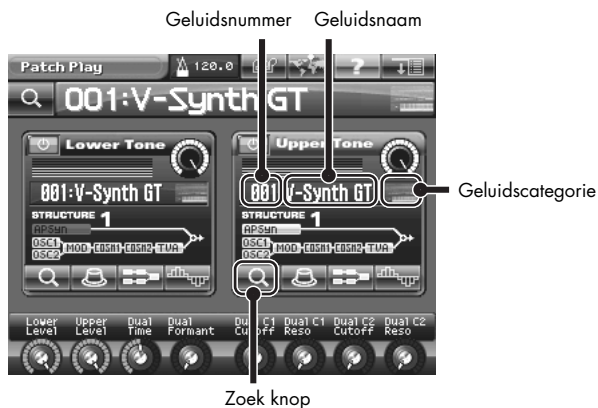
1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak <Lower Tone> of <Upper Tone> aan, om de klank die u wilt specificeren te selecteren.
U kunt ook op [SELECT] drukken zodat dit verlicht is, en dan op [TONE LOWER]/[TONE UPPER] drukken.



Als u niet wilt dat de Lower of Upper tone te horen is, raakt u de Tone schakelaar aan om deze uit te zetten. U kunt ook op [SELECT] drukken zodat dit niet verlicht is, en dan op [TONE LOWER]/[TONE UPPER] drukken om een klank uit te zetten.

Een klank selecteren

Nadat u de Upper of Lower Tone heeft gespecificeerd, kunt u de klank (Tone) selecteren.



1. Verplaats de cursor naar de klanksnummer, door op de cursor knoppen te drukken of door de klanksnummer aan te raken.
2. Selecteer het gewenste geluidsnummer.

U kunt de volgende methodes gebruiken om een geluidsnummer te selecteren.

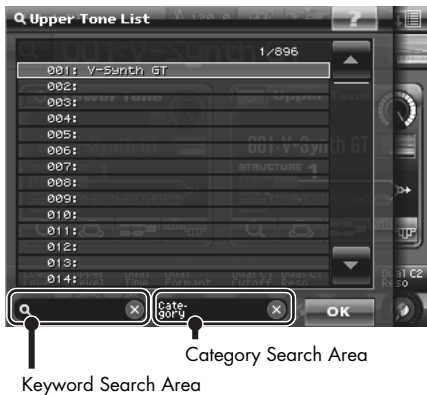
- Draai aan de VALUE knop.
- Druk op [INC/+] of [DEC/-]
- Sleep met uw vingertop over het Touch Panel.
- Voer een geluidsnummer rechte reeks met de numerieke toetsen in (p.34).
Als u bijvoorbeeld geluidsnummer 123 wilt selecteren, drukt u numerieke toetsen [1], [2] en [3] achtereenvolgend in. Dan drukt u op [ENTER] om uw selectie te bevestigen.

Een klank uit een lijst selecteren

U kunt een lijst met alle klanken bekijken, en een klank uit deze lijst selecteren.

1. Raak de zoek knop (search) aan.

De Upper (of Lower) Tone List zal verschijnen.



2. Kies een klank uit de lijst.

Draai aan de VALUE knop of druk op [INC/+] [DEC/-] om een klank te kiezen. U kunt een klank ook selecteren door deze rechtstreeks in het Touch paneel aan te raken.

TIP Door aan de [E8] knop te draaien, kunt u snel door de lijst scrollen.

3. Raak <OK> aan.

De klank wordt geselecteerd, en de Upper (of Lower) Tone List zal sluiten.

Geluiden op categorie selecteren

Raak het <Category Search Area> aan, om het Category Search palet te openen. Hier kunt u alleen de klanken zien, die binnen de door u aangegeven categorie vallen, zodat u de gewenste klank snel zult kunnen vinden.

Om alle klanken weer te bekijken, raakt u <  > aan.

Geluiden op trefwoord selecteren

Raak het <Category Search Area> aan, om het virtuele toetsenbord te openen. Als u een trefwoord typed, en <ok> aanraakt, worden alleen de klanken die het gespecificeerde trefwoord bevatten weergegeven, zodat u de gewenste klank snel zult kunnen vinden.

Om alle klanken weer te bekijken, raakt u <  > aan.

Patch Menu

Patch Write (Patches opslaan)

Veranderingen die u in geluidsinstellingen maakt zijn tijdelijk, en zullen verloren gaan als u de stroom uitzet of een andere klank selecteert.

Als u de gewijzigde klank wilt behouden, moet dit in het interne geheugen worden opgeslagen.

Als u de instellingen van een Patch wijzigt, zal '*' in het Patch Play scherm worden getoond. Nadat u de Patch in het interne geheugen heeft opgeslagen, verdwijnt deze indicatie weer.

NOTE Als u de opslagprocedure uitvoert, zal data die zich reeds in de opslagbestemming bevindt, verloren gaan. De fabrieksinstellingen kunnen echter hersteld worden, door de Factory Reset uit te voeren (p.235).

1. Zorg dat de Patch die u wilt opslaan geselecteerd is.

2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.

Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Patch Write> aan.

Het Patch Write venster verschijnt.



4. Draai aan de VALUE knop om de Patch waarin u gaat opslaan te specificeren.

- Als u 'Write Upper Tone' of 'Write Lower Tone' aanraakt om een vinkje te plaatsen, zullen de klanken die in de Patch worden gebruikt ook worden opgeslagen.
- Als u <Search> aanraakt, zal het Patch Write List venster verschijnen, en kunt u de opslagbestemming uit de lijst kiezen.

5. Raak <OK> aan om de Save operatie uit te voeren.

Patch Name (Een Patch een naam geven)

Geef de Patch een nieuwe naam voordat u deze opslaat. U kunt een naam van twaalf tekens aan de Patch toewijzen.

1. Zorg dat de Patch die u van een naam wilt voorzien geselecteerd is.
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Patch Name> aan.
Het Patch Name venster verschijnt.



4. Raak de alfabetische of numerieke toetsen in het scherm aan, om de nieuwe naam in het tekstvenster in te voeren.

De toetsen in het scherm hebben de volgende functies.

< << >> >	Verplaats de cursor in het tekstvenster naar de gewenste invoerlocatie.
<shift>	Zet dit aan als u hoofdletters of symbolen wilt invoeren.
<clear all>	Wist alle tekens in het tekstvenster.
<back space>	Verwijdert het teken dat zich voor de cursor bevindt.
<delete>	Verwijdert het teken dat zich op de plaats van de cursor bevindt.

5. Als u alles heeft ingevoerd, raakt u <OK> aan om het invoeren van de Patch naam af te ronden.

Als u naar de oorspronkelijke onbewerkte naam wilt terugkeren, raakt u <EDIT> aan.

- * U zult uw bewerkte Patch instellingen verliezen als u naar een andere Patch overschakelt of de stroom uitzet. Als u een Patch, waarvan u de instellingen heeft bewerkt, wilt behouden, voert u de Save operatie uit (p.58).
- * U kunt ook een categorie aan elke Patch toewijzen (p.60).

Patch Category (De categorie van een Patch toewijzen)

Als u een categorie aan uw Patches toewijst, kunt u deze op categorie opzoeken in het Patch List venster.

MEMO Als er geen categorie aan een Patch is toegewezen, zal zijn categorie naam 'No Assign' zijn.

1. Zorg dat de Patch die u in een categorie wilt onderbrengen geselecteerd is.
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pull-down menu verschijnt.



3. In het pull-down menu raakt u <Patch Category> aan.
Het Patch Category venster verschijnt.



4. Selecteer een categorie uit de lijst.**Patch categorie lijst**

Categorie	Inhoud
No Assign	No Assign
Synth	Synth
Lead	Lead
Pad, Strings	Pad/Strings
Vox, Choir	Voice/Choir
Piano, Keyboards	Piano/Keyboards
Bass, Guitar	Bass/Guitar
Winds	Winds
Bell, Mallet, Hit	Bell/Mallet/Hit
Melodic Sequence	Melodic (i.e., pitched) sequences
Rhythmic Sequence	Rhythmic (i.e., non-pitched) sequences
Arpeggio	Arpeggio
FX, Noise, Ambient	Effect/Noise/Ambient
Ethnic	Ethnic
Drum, Perc	Drum/Percussion
Combination, Others	Combinations using zones (p. 88)/other

5. Raak <OK> aan om de categorie te bevestigen.

- * U zult uw bewerkte Patch instellingen verliezen als u een andere Patch kiest, of de stroom uitzet. Als u een Patch, waarvan u de instellingen heeft bewerkt, wilt behouden, voert u de Save operatie uit (p.58).

Patch Init (De Patch instellingen initialiseren)

'Initialiseren' betekent de instellingen van de op dat moment geselecteerde Patch naar een standaard set waardes terugzetten.

NOTE

De Initialize operatie geldt alleen voor de op dat moment geselecteerde Patch. De Patches die in het interne geheugen en het tijdelijke gebied zijn opgeslagen, worden hierdoor niet beïnvloed. Als u alle instellingen van de V-Synth GT in de fabriekswaarden wilt terugzetten, voert u een Factory Reset uit (p.235).

1. Ga naar het Patch Play scherm, en selecteer de Patch die u wilt initialiseren (p.40).

Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.

Een pulldown menu verschijnt.



2. In het pulldown menu raakt u <Patch Init> aan.

Een scherm als hieronder verschijnt.



3. Als u ook de klanken die in de Patch worden gebruikt wilt initialiseren, vinkt u de vakjes van de klanken die u wilt initialiseren aan.
4. Raak <OK> aan.
De initialisatie zal uitgevoerd worden.

Patch Common (instellingen die door de gehele Patch worden gebruikt)

Hier vindt u uitleg over de parameters die in het algemeen door de gehele Patch worden gebruikt (**Patch Common parameters**).

De Patch Common parameters bewerken

1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Patch Common> aan.
Het Patch Common scherm verschijnt.



4. De parameters zijn in verscheidene bewerkingsgroepen ondergebracht. Raak één van de knoppen onder in het scherm aan, om de groep die de parameters die u wilt instellen bevat te selecteren.
5. Raak één van de tabs links in het scherm aan, om het gewenste bewerkings scherm te selecteren.

6. In elk scherm raakt u het Touch Panel aan om de parameters te bewerken.

Verplaats de cursor naar het waarde venster van de parameter die u wilt bewerken, en gebruik één van de volgende methodes om deze te bewerken.

- Draai aan de VALUE knop.
- Druk op [INC/+] of [DEC/-].
- Sleep uw vingertop over het Touch Panel.

7. Herhaal stappen 4-6 om de Patch Common parameters te bewerken.

NOTE

Veranderingen die u aanbrengt door bewerking van de Patch Common parameters zijn tijdelijk, en zullen verloren gaan als u de stroom uitzet. Als u de aangebrachte veranderingen wilt behouden, moet u deze in het interne geheugen van de V-Synth GT opslaan (p.58).

Common (instellingen die door het gehele systeem worden gebruikt)

Algemeen



In dit scherm kunt u de Upper/Lower Tones aan en uitzetten, elke Tone veranderen, en het niveau en de pan aanpassen.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Patch Level	0-127	Specificeert het volume van de Patch.
Patch Coarse Tune	-48- +48	Past de toonhoogte van de Patch klank naar boven of naar beneden aan, in stappen van een halve toon (+/- 4 octaven).
Lower Level	0-127	Specificeert het volume van de Lower Tone.
Lower Pan	L64-0-63R	Specificeert de panning van de Lower Tone. 'L64' is uiterst links, '0' is midden, en '63R' is uiterst rechts.
Upper Level	0-127	Specificeert het volume van de Upper Tone.
Upper Pan	L64-0-63R	Specificeert de panning van de Upper Tone. 'L64' is uiterst links, '0' is midden, en '63R' is uiterst rechts.

Time Trip Pad



Parameter	Waarde	Beschrijving
Pad Mode (Time Trip Pad Mode)	Time Trip	Past het Time Trip effect toe (p.46).
	Assignable	Past het effect dat door elke klank is gespecificeerd toe.
Hold Switch (Time Trip Pad Hold Switch)	OFF, ON	Specificeert of de huidige waarde behouden blijft (ON), of niet behouden blijft (OFF), als u uw vinger van het Time Trip pad neemt.



Voor meer over de instellingen van het Time Trip effect, zie 'Matrix Control' (p.91) en 'Time Trip Pad' (p.204).

D Beam



Parameter	Waarde	Beschrijving
D Beam (D Beam Mode)	OFF	De D Beam controller zal niet gebruikt worden.
	Time Trip	De D Beam controller bestuurt het Time Trip effect (p.46).
	Time	De D Beam controller bestuurt het Time Control effect.
	Pitch	De D Beam controller bestuurt het Pitch Control effect.
	Assignable	De D Beam controller bestuurt het effect dat door elke klank is gespecificeerd. <div style="text-align: center;"> zie </div> Details over het specificeren van het effect dat bestuurd wordt als 'Assignable' is geselecteerd, vindt u bij ' Matrix Control ' (p.91).

S1/S2 schakelaar



Parameter	Waarde	Beschrijving
S1/S2 Switch Setting	Latch	De aan/uit status zal elke keer dat u op [S1] [S2] drukt afwisselen.
	Momentary	De status is alleen 'aan' terwijl u [S1] [S2] ingedrukt houdt.

Key Range

Hier kunt u de zones op het toetsenbord specificeren, waarbinnen de Upper en LowerTones (klanken) geluiden zullen klinken.

U kunt tevens aangeven op welke manier de twee klanken gespeeld zullen worden.

U kunt dit scherm niet alleen vanaf het Patch Common scherm bereiken, maar ook rechtstreeks, door <Key Range> in het Patch Menu aan te raken.

Vanuit dit scherm kunt u de Lower en Upper geluiden aan en uitzetten, en andere veranderingen in de geluiden aanbrengen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Key Range Upper/Lower		
Min	C-1-G9	Specificeer de laagste toetsen van het bereik waarbinnen de Upper Tone of Lower Tone zal klinken.
Max	C-1-G9	Specificeer de hoogste toetsen van het bereik waarbinnen de Upper Tone of Lower Tone zal klinken.
Single Sw (Single Switch)		Alleen de Upper Tone zal over het gehele toetsenbord worden gespeeld.
Dual Sw (Dual Switch)		De Upper Tone en de Lower Tone zullen beiden over het gehele toetsenbord worden gespeeld.
Split Sw (Split Switch)		De Upper Tone en Lower Tone zullen gesplitst worden, en in binnen aparte zones op het toetsenbord klinken. Als u een toets op het toetsenbord ingedrukt houdt en Split Sw aanraakt, zal het toetsenbord op die noot gesplitst worden. Als u Split Sw aanraakt zonder een noot ingedrukt te houden, zal het toetsenbord op C4 worden gesplitst.

Arpeggio

U kunt dit scherm vanuit het Patch Common scherm bereiken, of rechtstreeks door <Arpeggio> in het Patch menu aan te raken.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Arpeggio Switch	OFF, ON	Zet de Arpeggiator aan/uit.
Patch Tempo	20.0–250.0	Specificeert het tempo van een arpeggio. Als Clock Source parameter (p.198) op 'INTERNAL' is ingesteld, is deze instellingswaarde in gebruik.
Hold (Arpeggio Hold Switch)	OFF, ON	Schakelt tussen Hold On/Hold Off van de Arpeggio uitvoering.
Destination	Lower Upper Upper & Lower	Arpeggio's worden alleen voor de Lower Tone gespeeld. Arpeggio's worden alleen voor de Upper Tone gespeeld. Arpeggio's worden voor zowel de Lower als Upper Tone gespeeld.
Motif (Arpeggio Motif)	UP DOWN UP&DOWN RANDOM NOTE ORDER RHYTHM PHRASE AUTO	Noten die u indrukt zullen te van laag naar hoog te horen zijn. Noten die u indrukt zullen van hoog naar laag te horen zijn. Noten die u indrukt zullen van laag naar hoog, en dan terug van hoog naar laag te horen zijn. Noten die u indrukt klinken in willekeurige volgorde. Noten die u indrukt, zullen klinken in de volgorde waarin u ze speelt. Door noten in de juiste volgorde in te drukken, kunt u melodie lijnen produceren. Maximaal 128 noten kunnen onthouden worden. In tegenstelling tot een conventioneel arpeggio, zullen de noten die u specificieerde tijdens het invoeren van het patroon altijd klinken. De toetsen die u tijdens het spelen indrukt, zullen geen invloed op het resultaat hebben. Het gespecificeerde patroon wordt gespeeld, ongeacht de toonhoogtes van toetsen die u speelt. Als één toets wordt ingedrukt, zal de frase, gebaseerd op de toonhoogte van de betreffende toets, gespeeld worden. Als meerdere toetsen worden ingedrukt, geldt dit voor de toets die het laatst werd ingedrukt. De timing waarin toetsen klinken wordt automatisch toegewezen, beginnend bij de laagste toets die u indrukte.
Pattern Edit		Druk hierop als u een origineel arpeggio patroon wilt creëren. zie → Meer over het creëren van arpeggio patronen vindt u bij 'Arpeggio Pattern Edit' (Een origineel arpeggio patroon creëren) (p.71).

Patch Mode (een Patch bewerken)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Shuffle Rate (Arpeggio Shuffle Rate)	0-100%	<p>Met deze instelling kunt u de noot timing wijzigen om shuffle ritmes te creëren. Met een instelling van '50%' zullen de noten op gelijke afstand van elkaar liggen. Naarmate de waarde toeneemt, krijgt de noot timing een meer 'gepunteerd' (shuffle) gevoel.</p> <p style="text-align: center;"> </p>
Shuffle Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)	16TH, 8TH	Specificeert de timing resolutie aangeduid in een nootwaarde. De nootwaarde kan als een 16e noot of een achtste noot worden gespecificeerd.
Octave Range (Arpeggio Octave Range)	-3- +3	Stelt de reeks toetsen waarbinnen een arpeggio zal klinken in. Als u wilt dat het arpeggio alleen bestaat uit de noten die u feitelijk speelt, zet u deze parameter op '0'. Om het arpeggio te laten klinken met noten die u speelt en noten 1 octaaf hoger, zet u deze parameter op '+1'. Met een instelling van '-1' zal het arpeggio klinken met de noten die u speelt en de noten 1 octaaf lager.
Keyboard Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity)	REAL, 1-127	Specificeert het volume van de noten die u speelt. Als u wilt dat de velocity waarde van elke noot afhangt van de sterkte waarmee u het toetsenbord bespeelt, zet u deze parameter op 'REAL'. Als u wilt dat iedere noot een vaststaande velocity heeft, ongeacht hoe sterk u op het toetsenbord speelt, zet u deze parameter op de gewenste waarde (1-127).
Arpeggio Duration	0-100%	Wijzigt de lengte van de noten.

Arpeggio Pattern Edit (Een origineel arpeggio patroon creëren)

U kunt uw eigen arpeggio patroon creëren, dat specificeert hoe een arpeggio zal klinken. Dit geeft u nog meer mogelijkheden voor het gebruik van arpeggio's.

Een arpeggio patroon is een set data welke uit maximaal 32 stappen (horizontaal) x 16 lijnen (verticaal) kan bestaan.



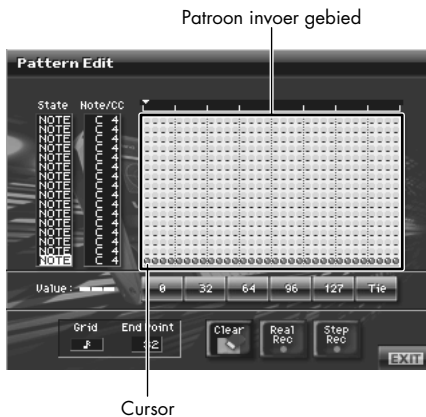
Een arpeggio patroon kan als individuele Patch of als onderdeel van de Patch instelling worden opgeslagen. Dit betekent dat u een Patch kunt creëren die specifiek voor dat arpeggio patroon is ontworpen.

Over het Pattern Edit venster

1. Ga naar het Arpeggio scherm (p.69).
2. Raak <Edit> aan.




Het Pattern Edit venster zal verschijnen.



State	Specificeert de status van elke lijn. NOTE: toonhoogte van de noot CTRL: Control Change
Note/CC (Note/Control Change)	Specificeert het nootnummer of control change nummer dat aan elke lijn is toegewezen. Als Status 'NOTE' is, zal dit een nootnummer (C1-G9) zijn. Als Status 'CTRL' is, zal dit een control change nummer zijn (0-127).

Patch Mode (een Patch bewerken)

Pattern Input Area	In dit gebied kunt u noten of control changes invoeren of bewerken. De symbolen hebben de volgende betekenis: ●: Noot =: Boog =: Control Change
Waarde	Toont de velocity van de noot of de waarde van de control change die in het patroon invoer gebied is geselecteerd.
0, 32, 64, 96, 127, Tie/Clr	Bij het invoeren van noten: als u één van deze knoppen aanraakt, zal een noot met de velocity die op die knop wordt getoond, op de plaats van de cursor binnen het patroon invoer gebied, worden ingevoerd. Als u <Tie> aanraakt, zal een boog op de plaats van de cursor worden ingevoerd. Bij het invoeren van control changes: een control change met de op die knop getoonde waarde zal op de plaats van de cursor binnen het patroon invoer gebied worden ingevoerd. Als u <Clr> aanraakt, zal de geselecteerde control change gewist worden. Als u bewerkt, wijzigen deze knoppen de velocity van de noot die in het patroon invoer gebied is geselecteerd, of de waarde van de control change.  TIP U kunt de noot velocity of control change waarde ook invoeren met gebruik van de VALUE draaiknop of [INC/+] [DEC/-].
Grid	Specificeert de noot waarde die correspondeert met 'één stap' van het arpeggio patroon. ♪ (kwartnoot), ♪ (achtste noot), ♩ (gepunteeerde achtste noot), ♩ (zestiende noot), ♪ (gepunteeerde zestiende noot), ♩ (tweeëndertigste noot)
End Point	Specificeert de patroon lengte als een aantal stappen (1-32).
Clear	Wist de patroondata (p.75).
Real Rec (Realtime Recording)	Gebruikt realtime recording voor het creëren van een patroon (p.73).
Step Rec (Step Recording)	Gebruikt step recording voor het creëren van een patroon (p.74).

Een patroon creëren door in real time te spelen (Real Rec)

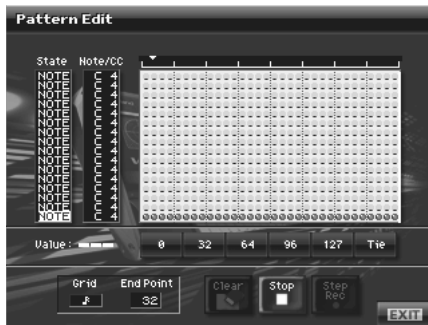
Met deze methode kunt u een patroon creëren op een manier die lijkt op real time recording op een sequencer. Uw spel op het toetsenbord van de V-Synth GT en de operaties die u met de regelaars uitvoert, worden 'zoals ze zijn' opgenomen.

1. Specificeer het Grid en eindpunt van het arpeggio patroon dat u wilt creëren.

Verplaats de cursor naar elk waarde venster, en stel de waarde in.

2. Raak <Real Rec> aan.

De V-Synth GT wordt in de realtime standby mode geplaatst, en de metronoom zal een ritme als leidraad laten horen.



3. Als u het tempo wilt bijstellen, draait u aan ARPEGGIO [TEMPO].

Draai de knop naar rechts om het tempo sneller te maken, of naar links om het langzamer te maken.

4. Speel op het toetsenbord van de V-Synth GT, in de maat van het metronoomgeluid, en bedien de regelaars.

U kunt herhaaldelijk opnemen over de patroonlengte (aantal stappen) die u bij stap 1 heeft aangegeven. Bij elke nieuwe keer kunt u nieuwe noten en control changes toevoegen, om het patroon op te bouwen.

NOTE De noten (gespecificeerde toonhoogtes) en control changes in één patroon kunnen het maximum van 16 niet overschrijden. Alle overige noten (de zeventiende en meer) die een nieuwe toonhoogte of control change hebben, zullen niet opgenomen worden.

5. Als u klaar bent met de realtime invoer, raakt u <Stop> aan.

Het metronoomgeluid zal stoppen.

6. Druk op ARPEGGIO [ON/OFF] om de arpeggiator aan te zetten, en speel op het toetsenbord om uw in realtime opgenomen patroon te beluisteren.

Een patroon creëren door één stap per keer in te voeren (Step Rec)

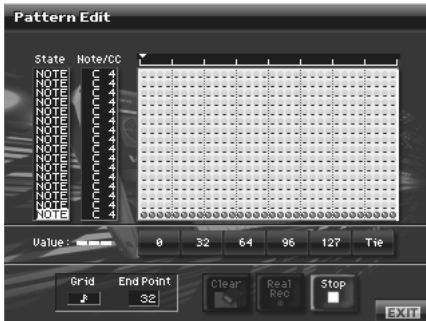
Met deze methode kunt u een patroon creëren op een manier die lijkt op step-recording op een sequencer. U kunt nopten en control changes opnemen door deze één voor één in te voeren.

1. Specificeer het eindpunt van het arpeggio patroon dat u wilt creëren.

Verplaats de cursor naar het eindpunt venster en stel dit in.

2. Raak <Step Rec> aan.

De V-Synth GT wordt in de step-invoer standby mode geplaatst.



3. Speel op het toetsenbord van de V-Synth GT of bedien een regelaar om de eerste stap in te voeren.

U kunt herhaaldelijk opnemen over de patroonlengte (aantal stappen) die u bij stap 1 heeft aangegeven. Bij elke nieuwe keer kunt u nieuwe noten en control changes toevoegen, om het patroon op te bouwen.



- Om een boog in te voeren, houdt u de toets van de noot die u wilt verbinden ingedrukt, en drukt u op [►]. U zult zoveel stappen verdergaan als het aantal keren dat u op [►] drukt.
- Step invoer neemt de sterkte (velocity) waarmee u de toetsen indrukt op, en dit is terug te zien in het niveau of de dynamiek van de noten binnen het arpeggio.
- Control changes zullen ingevoerd worden met een waarde die geldig was toen u op [►] drukte.



- De noten (gespecificeerde toonhoogtes) en control changes in één patroon kunnen het maximum van 16 niet overschrijden. Een noot met een andere toonhoogte of control change die dit aantal overschrijdt, zal niet opgenomen worden.
- Als u een andere noot invoert terwijl u de toets van de voorgaande ingevoerde noot nog ingedrukt heeft, zullen deze noten als een akkoord dat zich op dezelfde stap bevindt worden ingevoerd.

4. Als u klaar bent met de realtime invoer, raakt u <Stop> aan.

5. Druk op ARPEGGIO [ON/OFF] om de arpeggiator aan te zetten, en speel op het toetsenbord om uw met step-recording opgenomen patroon te beluisteren.

Een patroon wissen (Clear)

Hier ziet u hoe data uit het patroon gewist kunnen worden. U kunt een specifieke lijn, of het volledige patroon wissen.

1. Om een lijn die u wilt wissen te specificeren, verplaats u de cursor naar die lijn.

2. Raak <Clear> aan.

Een venster als het volgende zal verschijnen.



3. Om een lijn met data te wissen, raakt u <LINE CLEAR> aan. Om het volledige patroon te wissen, raakt u <ALL CLEAR> aan. Als u besluit dat u niets wilt wissen, raakt u <CANCEL> aan.

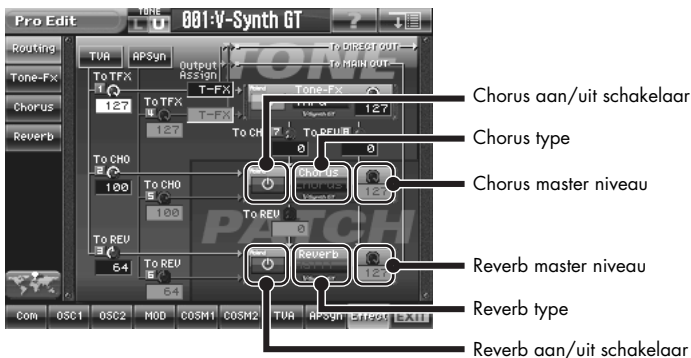
Effecten (Effecten voor een Patch instellen)

De V-Synth GT biedt drie hoogstaande effecten: Tone-FX (Tone effect), Chorus en Reverb. Het Tone effect kan individueel op elke klank worden toegepast, en de hoeveelheid signaal dat naar chorus en reverb wordt gezonden kan individueel voor elke klank worden gespecificeerd.

U kunt het Effecten scherm ook bereiken door <Effect> in het Patch menu aan te raken, of vanuit het Patch Common scherm.

Routing

Elk effectenblok wordt als een klein effecten rack weergegeven. U kunt elke effect aan/uitzetten om vrijelijk het verbindingspad (signaal routing) te specificeren.

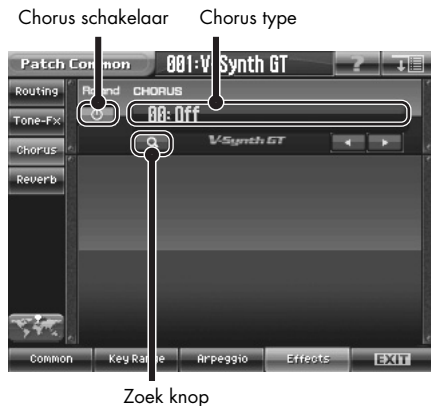


Parameter	Waarde	Beschrijving
TVA Tone-FX Send (TVA Tone-FX Send Level)	0-127	Deze parameters kunnen voor elke klank worden ingesteld. Voor details, zie Tone-FX (Tone Effect) (p.139)
TVA CHO Send (TVA Chorus Send Level)	0-127	
TVA REV Send (TVA Reverb Send Level)	0-127	
TVA Output Assign	T-FX	
	MAIN	
	DIR	
AP Syn Tone-FX Send (AP Syn Tone-FX Send Level)	0-127	
AP Syn CHO Send (AP Syn Chorus Send Level)	0-127	
AP Syn REV Send (AP Syn Reverb Send Level)	0-127	
AP Syn Output Assign	T-FX	
	MAIN	
	DIR	
Tone-FX (Tone-FX On/Off Switch)	OFF, ON	
Tone-FX Type	00 (Thru)-41	
Tone-FX Master Level	0-127	
Tone-FX To CHO (Tone-FX Chorus Send Level)	0-127	
Tone FX-To REV (Tone-FX Reverb Send Level)	0-127	
CHO (Chorus On/Off Switch)	OFF, ON	Zet chorus aan en uit.
CHO Type (Chorus Type)	00 (Off)-08	Als u dit aanraakt, gaat u naar het Chorus scherm (p.78), waar u één van de acht types chorus kunt kiezen. Voor details over elk chorus type, kijkt u bij 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM.
CHO Master Level (Chorus Master Level)	0-127	Stel hier het volume van de klank dat door de chorus is gegaan aan.
CHO To REV (Chorus Reverb Send Level)	0-127	Pas hier de hoeveelheid reverb van de klank dat door de chorus gaat aan. Als u geen reverb effect wilt toevoegen, zet u dit op '0'.
REV (Reverb On/Off Switch)	OFF, ON	Zet reverb aan en uit.
REV Type (Reverb Type)	00 (Off)-13	Als u dit aanraakt, gaat u naar het Reverb scherm (p.79), waar u één van 13 types chorus kunt kiezen. Voor details over elk reverb type, kijkt u bij 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM.
REV Master Level (Reverb Master Level)	0-127	Stelt het volume van de klank dat door de reverb is gegaan bij.

Tone-FX

Dit is een effect dat individueel op elke klank toegepast kan worden.
Voor details, zie 'TONE-FX (Tone Effect)' (p.139).

Chorus



Parameter	Waarde	Beschrijving
Chorus Switch	OFF, ON	Zet de Chorus aan/uit.
CHO Type (Chorus Type)	00 (Off)-08	U kunt uit acht chorus types kiezen. In dit bewerkingsscherm kunt u het chorus type selecteren, en de parameters van dat type bewerken. Meer over elk chorus type vindt u bij 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM. MEMO Als u <Search> aanraakt, zal het Chorus Type List venster verschijnen, waarin u de chorus uit de lijst kunt selecteren.

Reverb



Parameter	Waarde	Beschrijving
Reverb Switch	OFF, ON	Zet de reverb aan/uit.
REV Type (Reverb Type)	00 (Off)–13	<p>U kunt uit 13 types reverb kiezen.</p> <p>In dit bewerkingsscherm kunt u het reverb type selecteren, en de parameters van dat type bewerken. Meer over elk chorus type vindt u bij 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM.</p> <p>MEMO</p> <p>Als u <Search> aanraakt, zal het Reverb Type List venster verschijnen, waarin u de reverb uit de lijst kunt selecteren.</p>

Patch mode (Een klank bewerken)

Een Patch bestaat uit een combinatie van twee klanken (Tones). In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe deze klanken bewerkt kunnen worden, en wat de Tone parameters doen.

Een Tone creëren

Grofweg gesproken zijn er twee manieren om een klank te creëren.

Een template gebruiken om een Patch intuïtief te creëren (Sound Shaper II)

Met gebruik van de Sound Shaper II functie kunt u een groep en een template selecteren die dicht bij de gewenste klank liggen. Dan draait u simpelweg aan de knoppen om de belangrijke aspecten van de klank te bewerken, net als een professionele geluidsontwerper (p.158).

Een Patch helemaal vanaf het begin creëren (Pro Edit)

Gebaseerd op de klanken waarin de V-Synth GT voorziet, kunt u acht elementen (secties) combineren, en de parameters van elke sectie bewerken, om nieuwe klanken te creëren (p.85).

Vier tips voor het bewerken van klanken

- **Selecteer een klank die lijkt op de klank dat u wilt creëren.**

Het is moeilijk om een nieuwe klank te creëren dat precies is wat u wilt, als u alleen een klank selecteert en zijn parameters willekeurig bewerkt. Het is daarom een goed idee om te beginnen met een klank die lijkt op hetgeen u in uw hoofd heeft.

- **De structuur instelling controleren**

Het structuur type is een belangrijke parameter, welke bepaalt op welke manier de acht secties worden gecombineerd. Voordat u met de feitelijke bewerking begint, is het handig dat u begrijpt hoe de secties aan elkaar gerelateerd zijn (p.28).

- **Bepalen welke sectie(s) u zult gebruiken**

Bij het creëren van een klank, is het belangrijk om te besluiten welke secties u zult gebruiken. In het Edit scherm van elke sectie gebruikt u de on/off schakelaar om aan te geven of de betreffende sectie gebruikt zal worden (On) of niet gebruikt zal worden (Off). U kunt ook de on/off knoppen in de STRUCTURE sectie van het V-Synth GT paneel gebruiken.

- **Effecten uitzetten**

Aangezien de effecten van de V-Synth GT van aanzienlijke invloed zijn op de klank, zet u deze uit om de klank zelf te beluisteren, zodat u de veranderingen die u maakt beter kunt evalueren. Omdat u de oorspronkelijke klank zelf zult horen wanneer de effecten zijn uitgezet, zal het resultaat van uw wijzigingen gemakkelijker te horen zijn. In feite kan soms het veranderen van effect instellingen u al de gewenste klank opleveren.

1. **Ga naar het Patch Play scherm, en selecteer de klank waarvan u de instellingen wilt wijzigen (p.55).**



Als u al uw klanken vanaf niets wilt creëren, in plaats van de reeds geprepareerde klanken, voert u de Initialize operatie uit (p.84).

2. **Gebruik Sound Shaper II (p.158) of Pro Edit (p.85) om de klank te bewerken.**

3. **Pas een Tone effect toe (p.139).**

4. **Sla de klank op (p.81).**



Als u de klank opslaat, zal data, die eerder in de opslagbestemming werd opgeslagen, overschreven worden en verloren gaan.

Tone Menu

Tone Write (klanken opslaan)

Veranderingen die u in geluidsinstellingen aanbrengt zijn tijdelijk, en zullen verloren gaan als u de stroom uitzet of een andere klank selecteert.

Als u de gewijzigde klank wilt behouden, moet u dit in het interne geheugen opslaan.

Als u de instellingen van een klank wijzigt, zal '*' in het Patch Play scherm worden weergegeven. Nadat u de klank in het interne geheugen heeft opgeslagen, verdwijnt de '*' indicatie.

NOTE Wanneer u de opslag procedure uitvoert, zal data, die eerder in de opslagbestemming werd opgeslagen, verloren gaan. De fabrieksinstelling kan echter hersteld worden, door Factory Reset uit te voeren (p.235). Zorg dat de klank dat u wilt opslaan geselecteerd is.

1. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
2. Een pulldown menu verschijnt.
In het pulldown menu raakt u <Tone Write> aan.



3. In het pulldown menu raakt u <Tone Write> aan.
Het Tone Write venster verschijnt.



4. Draai aan de VALUE knop om de klank van de opslagbestemming te selecteren.
 - Als u <Search> aanraakt, zal het Tone Write Number List venster verschijnen, waarin u de opslagbestemming uit de lijst kunt selecteren.
5. Raak <OK> aan om de Save operatie uit te voeren.

Tone Name (Een klank een naam geven)

Voordat u de klank gaat opslaan, ziet u hier hoe u het een nieuwe naam kunt geven. U kunt een naam van maximaal twaalf tekens aan een klank toewijzen.

1. Zorg dat de klank dat u van een naam wilt voorzien is geselecteerd.
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Tone Name> aan.
Het Tone Name venster verschijnt.



4. Raak de alfabetische of numerieke toetsen in het scherm aan, om de nieuwe naam in het tekstvak in te voeren.
De toetsen in het scherm hebben de volgende functies.

<<< >>>>	Verplaats de cursor in het tekstvak naar de gewenste invoer locatie.
<shift>	Zet dit aan als u hoofdletters of symbolen wilt invoeren.
<clear all>	Wist alle tekens in het tekstvak.
<back space>	Verwijdert het teken dat zich voor de cursor locatie bevindt.
<delete>	Verwijdert het teken op de cursor locatie.

5. Als u de naam heeft ingevoerd, raakt u <OK> aan, om de geluidsnaam te bevestigen.

Als u naar de oorspronkelijke, onbewerkte naam wilt terugkeren, raakt u <EXIT> aan.

- * Uw bewerkte geluidsinstellingen gaan verloren als u naar een andere klank overschakelt, of de stroom uitzet. Om een klank waarvan de instellingen zijn bewerkt te behouden, voert u de Save operatie uit (p.81).
- * U kunt ook een categorie aan de klank toewijzen (p.83).

Tone Category (De categorie van een klank toewijzen)

Als u uw klanken aan een categorie toewijst, kunt u deze later op categorie in het Tone List venster terugvinden.

MEMO

Indien er geen categorie aan een klank is toegewezen, zal de categorienaam 'No Assign' zijn.

1. **Zorg dat de klank, dat u aan een categorie wilt toewijzen, geselecteerd is.**
2. **Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.**
Een pulldown menu verschijnt.
3. **In het pulldown menu raakt u <Tone Category> aan.**
Het Tone Category venster verschijnt.



4. **Selecteer een categorie uit de lijst.**

Tone Category List

Categorie	Inhoud
No Assign	No Assign (geen toewijzing)
Synth	Synth
Lead	Lead
Pad, Strings	Pad/Strings
Vox, Choir	Voice/Choir (stem/koor)
Piano, Keyboards	Piano/keyboards
Bass, Guitar	Bas/gitaar
Winds	Blaasinstrumenten
Bell, Mallet, Hit	Bell/Mallet/Hit
Melodic Sequence	Melodische sequensen (op een bepaalde toonhoogte)
Rhythmic Sequence	Ritmische sequensen (zonder toonhoogte)
Arpeggio	Arpeggio
FX, Noise, Ambient	Effect/Noise/Ambient
Ethnic	Etnisch
Drum, Perc	Drum/percussie
Combination, Others	Combinaties met gebruik van zones (p.88) / overig

5. **Raak <OK> aan om de categorie te voltooien.**

* U zult uw bewerkte geluidsinstellingen verliezen als u een andere klank kiest, of de stroom uitzet. Als u een klank, waarvan u de instellingen hebt bewerkt, wilt behouden, voert u de Save operatie uit (p.81).

Tone Init (De geluidsinstellingen initialiseren)

'Initialiseren' betekent de instellingen van de op dat moment geselecteerde klank in een standaard serie waardes terugzetten.

NOTE

De Initialize operatie is alleen van invloed op de huidig geselecteerde klank. De klanken die in het interne geheugen en tijdelijk gebied zijn opgeslagen blijven onveranderd. Als u alle instellingen van de V-Synth GT in de fabrieksinstellingen wilt terugzetten, voert u Factory Reset uit (p. 235).

1. **Selecteer de klank dat u wilt initialiseren.**
2. **Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.**
Een pulldown menu verschijnt.



3. **In het pulldown menu raakt u <Tone Init> aan.**
Een venster als het volgende verschijnt.



4. **Raak <OK> aan.**
Het initialiseren wordt uitgevoerd.

Een klank bewerken (Pro Edit)

Met 'Pro Edit' kunt u alle parameters van een klank individueel bewerken, zodat u geluid op een gedetailleerde en professionele wijze kunt bewerken.

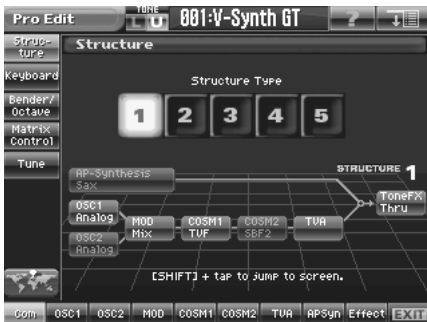
1. In het Patch Play scherm selecteert u de klank dat u wilt bewerken.



<PRO EDIT>

2. Raak <PRO EDIT> aan.

Het Pro Edit scherm verschijnt.



Nadat u een structuur heeft geselecteerd, bewerkt u de parameters van elke sectie om de klank te creëren.

3. Sla het door u gecreëerde klank op (p.81).

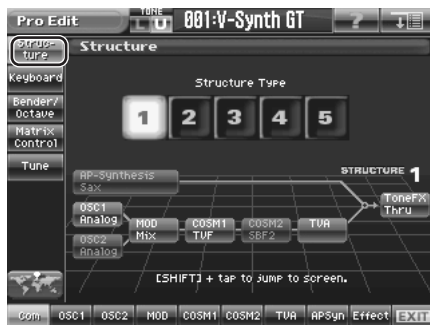
Com (Algemene instellingen voor het gehele geluid)

Structuur

Selecteer het structuur type.



De iconen waarmee elke sectie wordt aangegeven, tonen de parameter die voor elk is geselecteerd. U kunt elke sectie aan of uitzetten door de knoppen van de V-Synth GT in te drukken, of door deze iconen aan te raken.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Structure Type	1	Dit is de meest conventionele structuur. Verschillende geluiden van OSC1 en OSC2 worden door MOD gemixed, verwerkt door COSM voor het creëren van het klankkarakter (bijv. met gebruik van SBF (Side Band Filter), en worden vervolgens door COSM2 verwerkt om de klank bij te stellen (bijv. met gebruik van TVF). De klank van de V-Synth GT's nieuwe AP-Synthese functie kan in het eindresultaat worden gemixed.
	2	In deze structuur worden OSC1 en OSC2 asymmetrisch geschakeld. Dit is effectief als een modulatie wordt gebruikt waarbij de modulator op iets anders dan 'MIX' is ingesteld. In het algemeen zult u OSC1 en COSM1 gebruiken om het basisgeluid te creëren, dan het OSC2 geluid en MOD instellingen selecteren om variatie toe te voegen, en uiteindelijk selecteert u TVF in COSM2 om de klank bij te stellen. De klank van de V-Synth GT's nieuwe AP-Synthese functie kan in het eindresultaat worden gemixed.
	3	In deze structuur gaat OSC1 samen met COSM1, en OSC2 samen met COSM2. U kunt een regelaar zoals het Time Trip Pad gebruiken om te 'morphen' tussen de klank dat door OSC1 en COSM1, en de klank dat door OSC2 en COSM2 is gecreëerd. De klank van de V-Synth GT's nieuwe AP-Synthese functie kan in het eindresultaat worden gemixed.
	4	In tegenstelling tot types 1-3, kunt u hiermee ook effecten als MOD op AP-Synthese geluiden toepassen. (MEMO) Als u een effect als MOD op de klank van AP-Synthese wilt toepassen, zet u de OSC2 schakelaar op 'ON'.
	5	Als u deze structuur selecteert, kunt u spelen met gebruik van Vocal Designer. Details over het gebruik van Vocal Designer vindt u bij ' Vocal Designer ' (p.146). De klank van de V-Synth GT's nieuwe AP-Synthese functie kan in het eindresultaat worden gemixed.

Toetsenbord



Parameter	Waarde	Beschrijving
Keyboard		
Mono/Poly	Mono (Monophonic)	Alleen de laatst gespeelde noot zal klinken. De mono instelling is effectief bij het spelen van een solo instrument Patch, zoals saxofoon of fluit.
	Poly (Polyphonic)	Twee of meer noten kunnen gelijktijdig gespeeld worden.
Legato (Legato schakelaar)	OFF, ON	Legato is geldig als de Mono/Poly parameter op mono is ingesteld. Deze instelling specificeert of de Legato functie gebruikt zal worden (ON) of niet (OFF). TIP Als een toets wordt ingedrukt terwijl de vorige toets ingedrukt blijft wanneer de Legato Switch parameter op 'ON' staat, zal de toonhoogte van de noot veranderen in die van de laatst ingedrukt toets, terwijl deze continu blijft klinken. Dit creëert een vloeiende overgang tussen noten, hetgeen effectief is als u de hammer-on en pulling-off technieken die door een gitarist worden gehanteerd wilt simuleren.
	Portamento	
Portamento (Portamento schakelaar)	OFF, ON	Specificeert of het portamento effect toegepast wordt (ON) of niet (OFF).
Mode (Portamento mode)	NORMAL	Portamento wordt altijd toegepast.
	LEGATO	Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (d.w.z: als u de volgende toets indrukt voordat de vorige toets is losgelaten).
Type (Portamento type)	RATE	De tijdsduur is afhankelijk van de afstand tussen twee toonhoogtes.
	TIME	De tijdsduur is constant, ongeacht hoe ver de noten in toonhoogte van elkaar verwijderd zijn.
Time (Portamento schakelaar)	0-127	Wanneer portamento wordt gebruikt, specificeert dit de tijd waarbinnen de toonhoogte zal veranderen. Met hogere instellingen zal het langer duren voordat de toonhoogte in die van de volgende noot verandert.
Time Velo Sens (Portamento tijd velocity gevoeligheid)	-63- +63	Hiermee kan de toetsenbord dynamiek de portamento tijd beïnvloeden. Als u de portamento tijd sneller wilt maken voor sterk gespeelde noten, zet u deze parameter op een positieve (+) waarde. Als u wilt dat deze langzamer wordt, zet u dit op een negatieve (-) waarde.
Zone		Zie 'Zone Settings (Zone)' (p.88).

NOTE Mono/Poly, Legato en Portamento hebben geen invloed op AP-Synthese.

Zone instellingen (Zone)

Op de V-Synth GT is het toetsenbord in maximaal 16 gebieden voor elke klank verdeeld, zodat in elk gebied een ander geluid kan worden gespeeld. Ieder gebied binnen dit toetsenbordbereik wordt een 'zone' genoemd.

MEMO

- De volgende geluidsinstellingen worden op alle individuele klanken toegepast, die in zones zijn onderverdeeld.
- Common (algemene) groepsinstellingen (behalve voor Structuur type)
 - Effectgroep instellingen voor het Tone-FX type, en effectinstellingen.

NOTE

Voor iedere zone kunt u een andere structuur selecteren, maar als u structuur 5 kiest, worden alle zones op structuur 5 ingesteld.

NOTE

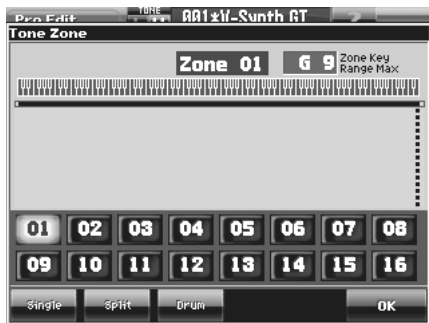
AP-Synthese ondersteunt geen zones.

Het toetsenbord splitsen om verschillende klanken te spelen (Split)

Een Patch die instellingen bevat voor het spelen van verschillende Patches in elke toetsenbord zone, wordt een **split tone** genoemd. Zo wordt een split tone gecreëerd.

1. In het Zone gebied van het Keyboard scherm (p. 87) raakt u <Edit> aan.

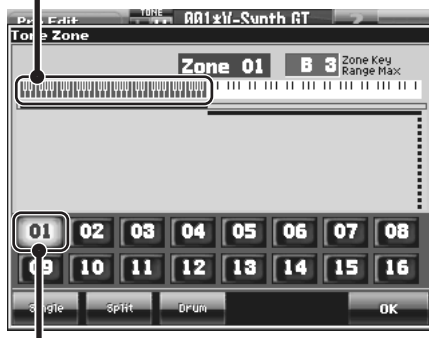
Het Tone Zone scherm zal verschijnen.



2. Onder in het scherm raakt u <Split> aan.

Een venster als het volgende verschijnt.

Reeks noten die binnen de gespecificeerde zone zal klinken



Zone nummer

3. Raak <01> aan.

Zone 01 zal geselecteerd worden, en het hoogste nootnummer van zone 01 zal rechts boven in het scherm worden weergegeven.

4. **Specificeer het splitpunt tussen zones 01 en 02. Draai aan de VALUE knop of gebruik [INC/+] [DEC/-] om het nootnummer te specificeren.**



Als u het toetsenbord in drie zones wilt verdelen, verlaagt u de hoogste noot van zone 2, en specificeert u het splitpunt tussen zones 02 en 03. Door de hoogste noot van de hoogste zone op deze manier te verlagen, kunt u meer zones toevoegen. U kunt maximaal zestien zones specificeren.

5. **Raak <OK> aan.**

De zones worden vastgelegd, en u keert naar het Pro Edit scherm terug.

6. **In deze staat is zone 01 geselecteerd. Specificeer de klank dat u in zone 01 wilt spelen.**

7. **Nadat u de klank dat u in zone 01 wilt spelen heeft geselecteerd, kiest u vervolgens de klank voor zone 02.**

8. **Specificeer de klank dat u in zone 2 wilt spelen.**

Op deze manier kunt u een Patch creëren, die verschillende klanken aan beide zijden van het splitpunt speelt, dat u bij stap 4 heeft geselecteerd.



Elke zone werkt als een los geluid. U kunt het geluid voor een zone op dezelfde manier creëren als voor een klank, zoals in de procedure 'Een klank bewerken (Pro Edit)' (p.85) wordt beschreven.

9. **Om de door u gecreëerde Patch op te slaan, voert u de Write operatie uit (p.81).**

Bender/Octave



Parameter	Waarde	Beschrijving
Bender		
Pitch Bend Range Down	0-48	Specificeert de mate van toonhoogte verandering in halve tonen, wanneer de Pict Bend hendel zich helemaal links bevindt. Als dit bijvoorbeeld op '48' staat, en u beweegt de Pitch Bend hendel helemaal naar links, zal de toonhoogte 4 octaven lager worden.
Pitch Bend Range Up	0-48	Specificeert de mate van toonhoogte verandering in halve tonen, wanneer de Pict Bend hendel zich helemaal rechts bevindt. Als deze parameter bijvoorbeeld op '12' staat, zal de toonhoogte één octaaf hoger worden als de Pitch Bend hendel helemaal naar rechts wordt bewogen.
Octave Shift		
Octave Shift	-3- +3	Stelt de toonhoogte van de klank van de Tone bij, omhoog of omlaag, in eenheden van een octaaf (+/- -3 octaven).

Matrix Control



In een enkele patch kunnen maximaal acht Matrix Controls worden gebruikt. Aan de rechterkant van het scherm raakt u de 'Control 1/2' - 'Control 7/8' tabs aan, om de Matrix Control die u wilt gebruiken te selecteren.

Search (zoek) knop

Matrix Control
Source (bron)

Matrix Control
Sens (gevoeligheid)

Matrix Control
Destination (bestemming)

Matrix Control

Normaalgesproken moet u voor het veranderen van geluidsparameters met gebruik van een extern MIDI apparaat System Exclusive berichten verzenden – MIDI berichten die exclusief voor de V-Synth GT zijn ontworpen. System Exclusive berichten blijken echter te ingewikkeld te zijn, en de hoeveelheid data die verzonden moet worden kan erg groot worden.

Daarom is een aantal van de meer kenmerkende geluidsparameters van de V-Synth GT zo ontworpen, dat deze het gebruik van Control Change (of andere) MIDI berichten accepteren, waarmee hun waardes veranderd kunnen worden. Dit biedt u een verscheidenheid aan mogelijkheden voor het veranderen van de manier waarop geluiden worden gespeeld. U kunt de Pitch Bend hendel bijvoorbeeld gebruiken om de snelheid van de LFO cyclus te veranderen, of de aanslaggevoeligheid van het toetsenbord om een filter te openen en sluiten.

De functie die ervoor zorgt dat u MIDI berichten kunt gebruiken om deze veranderingen in realtime op de geluidsparameters toe te passen, wordt de Matrix Control genoemd.

Om Matrix Control te gebruiken, specificeert u welk MIDI bericht (Source parameter) gebruikt zal worden voor het besturen van welke parameter (Destination parameter), en in welke mate (Sens parameter).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Source 1, 2 (Matrix Control Source 1, 2)	OFF	Matrix Control zal niet gebruikt worden.
	CC01-31, 33-95	Control numbers 1-31, 33-95
	BEND	Pitch Bend
	AFT	Aftertouch
	+PAD-X	Time Trip Pad (horizontale richting vanuit het midden)
	+PAD-Y	Time Trip Pad (verticale richting vanuit het midden)
	PAD-X	Time Trip Pad (horizontale richting)
	PAD-Y	Time Trip Pad (verticale richting)
	TRIP-R	Time Trip Pad (midden van de omtrek)
	BEAM-L	D Beam controller (links)
	BEAM-R	D Beam controller (rechts)
	KNOB1	Assignable Controller [[C1]]
	KNOB2	Assignable Controller [[C2]]
	VELO	Velocity (sterkte waarmee u een toets indrukt)
KEYF	Noot nummer	
Sens 1, 2 (Matrix Control Sens 1, 2)	-63- +63	Stelt in hoeveel Matrix Control effect zal worden toegepast. Als u de geselecteerde parameter in een positieve (+) richting wilt wijzigen – bijv. een hogere waarde, naar rechts, sneller, enz. – vanaf zijn huidige instelling, selecteert u een positieve (+) waarde. Als u de geselecteerde parameter in een negatieve (-) richting wilt wijzigen – bijv. een lagere waarde, naar links, of langzamer, enz. – vanaf zijn huidige instelling, selecteert u een negatieve (-) waarde. Wanneer zowel positief als negatief zijn geselecteerd, zijn de veranderingen groter wanneer de waarde toeneemt. Zet dit op '0' als u dit effect niet wenst.
Destination 1, 2 (Matrix Control Destination 1, 2)	OSC1/2-PITCH	Oscillator Pitch (p.97, p.99, p.102)
	OSC1/2-TIME/PW	Time/Pulse Width (p.97, p.103)
	OSC1/2-FORMA/FAT	Formant/Fat (p.97, p.100, p.104, p.112)
	OSC1/2-LVL	Niveau (p.113)
	OSC1/2-PENV-ATK	Pitch Envelope attack tijd (p.121)
	OSC1/2-PENV-DCY	Pitch Envelope Decay tijd (p.121)
	OSC1/2-PENV-REL	Pitch Envelope Release tijd (p.121)
	OSC1/2-TENV-ATK	Time Envelope attack tijd (p.121)
	OSC1/2-TENV-DCY	Time Envelope Decay tijd (p.121)
	OSC1/2-TENV-REL	Time Envelope Release tijd (p.121)
	OSC1/2-FENV-ATK	Formant Envelope attack tijd (p.121)
	OSC1/2-FENV-DCY	Formant Envelope Decay tijd (p.121)
	OSC1/2-FENV-REL	Formant Envelope Release tijd (p.121)
	OSC1/2-AENV-ATK	Oscillator TVA Envelope attack tijd (p.121)
	OSC1/2-AENV-DCY	Oscillator TVA Envelope Decay tijd (p.121)
	OSC1/2-AENV-REL	Oscillator TVA Envelope Release tijd (p.121)
	OSC1/2-LFO-RATE	Oscillator LFO snelheid (p.122)
	OSC1/2-LFO-PCH	Oscillator LFO Pitch diepte (p.102)
	OSC1/2-LFO-TM/PW	Time/Pulse Width LFO diepte (p.103)
	OSC1/2-LFO-FR/FT	Formant/Fat LFO diepte (p.112)
	OSC1/2-LFO-LVL	Oscillator niveau LFO diepte (p.113)
	CSM1/2-PRM1	Zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.
	CSM1/2-PRM2	Zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.
	CSM1/2-ENV1-ATK	COSM Envelope Attack tijd (p.121)
	CSM1/2-ENV1-DCY	COSM Envelope Decay tijd (p.121)
	CSM1/2-ENV1-REL	COSM Envelope Release tijd (p.121)

Parameter	Waarde	Beschrijving
	CSM1/2-ENV2-ATK	COSM Envelope Attack tijd (p.121)
	CSM1/2-ENV2-DCY	COSM Envelope Decay tijd (p.121)
	CSM1/2-ENV2-REL	COSM Envelope Release tijd (p.121)
	CSM1/2-LFO-RATE	COSM LFO snelheid (p.122)
	CSM1/2-LFO-PRM1	Zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.
	CSM1/2-LFO-PRM2	Zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.
	TVA-LVL	Niveau (p.119)
	TVA-ENV-ATK	TVA Envelope attack tijd (p.121)
	TVA-ENV-DCY	TVA Envelope Decay tijd (p.121)
	TVA-ENV-REL	TVA Envelope Release tijd (p.121)
	TVA-LFO-RATE	TVA LFO snelheid (p.122)
	TVA-LFO-LVL	Niveau LFO snelheid (p.119)
	TVA-LFO-PAN	Pan LFO diepte (p.119)
	TONE-FX-SEND	Tone-FX zendniveau (p.139)
	CHO-SEND	Chorus zendniveau (p.139)
	REV-SEND	Reverb zendniveau (p.139)
	T-FX-PRM 1-3	Zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.
	TVA-PAN	Pan (p.119)



Als u <Search> aanraakt, verschijnt het Matrix Control Dest List scherm, waarin u de Matrix Control Destination (bestemming) uit de lijst kunt selecteren.

Tune



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone Coarse Tune	-48– +48	Past de toonhoogte van de klank in stappen van een halve toon aan (+/- 4 octaven)
Tone Fine Tune	-50– +50	Past de toonhoogte van de klank in stappen van een cent aan (+/- 50 cent) MEMO Eén cent is 1/100ste van een halve toon.
Scale Tune (Tone Scale Tune Switch)	OFF, ON	Zet dit aan als u een andere stemming dan de gelijkzwevende temperatuur wilt gebruiken. Op de V-Synth kunt u het toetsenbord bespelen met andere stemmingen dan de gelijkzwevende. De toonhoogte wordt in eenheden van een cent gespecificeerd, gerelateerd aan de gelijkzwevende stemming. MEMO Eén cent is 1/100ste van een halve toon. MEMO De geselecteerde stemming geldt voor MIDI berichten die van een extern MIDI apparaat worden ontvangen.
Scale Tune C-B (Tone Scale Tune C-B)	-100– +100	Maakt instellingen voor de stemming.

MEMO

- Gelijkzwevende temperatuur**
 Deze stemming verdeelt het octaaf in twaalf gelijke delen, en is de meest gebruikte stem methode in de westerse muziek. Op de V-Synth wordt de gelijkzwevende stemming toegepast wanneer de Scale Tune schakelaar op 'OFF' is gezet.
- Just stemming (grondtoon C)**
 Vergeleken met de gelijkzwevende stemming, klinken de voornaamste drielanken rein in deze stemming. Dit effect kan echter slechts in één toonsoort worden bereikt, en de drielanken zullen onbestendig worden als u transposeert.
- Arabische stemming**
 In deze stemming zijn E en B een kwartnoot lager, en C#, F# en G# een kwartnoot hoger, in vergelijking met de gelijkzwevende stemming. De intervallen tussen G en B, C en E, F en G#, Bb en C# en Eb en F# hebben een natuurlijke tert – het interval tussen een majeur tert en een mineur tert. Op de V-Synth kunt u de Arabische stemming in de drie toonsoorten G, C en F gebruiken.

<Voorbeeld>

Nootnaam	Gelijkzwevende stemming	Just stemming (grondtoon C)	Arabische stemming
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

OSC1/OSC2 (Oscillator 1/2)

De 'oscillator' is de sectie die de basis golf die de V-Synth GT zal spelen specificeert, en wijzigt de golf op verschillende manieren. Elke Tone kan maximaal twee oscillators bevatten.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Oscillator Switch	OFF, ON	Schakelt de oscillator in/uit.

OSC Type



Parameter	Waarde	Beschrijving
Oscillator Type	Analog OSC	Analog oscillator
	PCM OSC	PSM oscillator
	External In	Externe invoer oscillator Een signaal dat op de INPUT jacks op het achterpaneel is toegepast, kan als een oscillator worden gebruikt. Dit betekent dat u het toetsbord kunt gebruiken om het signaal te spelen dat vanaf een externe bron wordt ingevoerd. (U hoort de klank alleen als u op het toetsbord speelt).
		NOTE Een geluidssignaal dat via digitale invoer (DIGITAL IN) wordt ontvangen, kunt u niet gebruiken (p.200).

OSC Type (Analog OSC)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Waveform (Analoge oscillator golfvorm) Selecteert de golf waarop de klank gebaseerd wordt, wanneer een analoge oscillator wordt gebruikt.	SAW: Sawtooth wave	Dit bevat talloze boventonen. Het kan als basis voor de meeste instrumentale geluiden worden gebruikt. In het bijzonder geschikt voor koperinstrumenten en snaarinstrumenten (zoals viool of piano).
	SQUARE: Square wave	Dit bevat een rijke schakering aan oneven-genummerde boventonen. Dit is geschikt als het basis geluidsmateriaal voor houten blaasinstrumenten en percussie instrumenten (zoals klarinet of xylofoon).
	TRIANGLE: Triangle wave	Dit bevat relatief weinig boventonen. Dit is bruikbaar als het materiaal voor geluiden van houten blaasinstrumenten (zoals een recorder of fluit).
	SINE: Sine wave	Dit is de eenvoudigste golfvorm. Het bevat geen enkele boventoon, en klinkt als gefluit.
	RAMP: Ramp wave	Dit is een trapezoidale golfvorm, gelijkend op een pulsgolf.
	JUNO: Modulated sawtooth wave	Dit is een gewijzigde zaagtand golf van een Roland [_ILL] JUNO synthesizer. Het heeft een helderder geluid dan de conventionele 'SAW' golfvorm.
	HQ-SAW: High quality sawtooth wave	Dit is een zaagtand golfvorm van hoge kwaliteit, zonder 'aliasing' ruis, welke een probleem kan zijn op digitale synthesizers. Als u HQ SQUARE selecteert, zijn de Sub OSC en Fat parameters niet beschikbaar.
	HQ-SQUARE: High quality square wave	Dit is een vierkante golfvorm van hoge kwaliteit, zonder de aliasingruis die op digitale synthesizers een probleem kan zijn. Als u HQ-SQUARE selecteert, zijn de Sub OSC en Fat parameters niet beschikbaar.
	NOISE: Noise wave	Dit is witte ruis. U kunt dit gebruiken om het ruis component van een geluid te creëren.
	LA-SAW: LA sawtooth wave	Dit simuleert een golfvorm die in de LA (Lineair Arithmetic) geluidsgenerator van de Roland D-50 wordt gebruikt. Deze heeft een milder geluid dan de conventionele 'SAW' golfvorm.
	LA-SQUARE: LA square wave	Dit simuleert een golfvorm die in de LA (Lineair Arithmetic) geluidsgenerator van de Roland D-50 wordt gebruikt. Deze heeft een milder geluid dan de conventionele 'SQUARE' golfvorm.
	SUPER-SAW: Super Saw	Dit is een versterkte simulatie van een geluid op de Roland JP-8000/JP-8080. Het is de klank van zeven tegelijk gespeelde zaagtand golven. Een in toonhoogte verschoven geluid is aan het midden toegevoegd. Dit is bruikbaar voor het creëren van rijke geluiden, zoals strings.
	FBACK-OSC: Feedback Oscillator	Dit is een versterkte simulatie van een geluid op de Roland JP-8000/JP-8080. Het is een geluid dat gitaar feedback simuleert. Dit is geschikt voor het creëren van scherpe, agressieve geluiden.
	X-MOD-OSC: Cross Modulation Oscillator	Dit is een versterkte simulatie van een geluid op de Roland JP-8000/JP-8080. Het gebruikt de OSC2 golfvorm voor modulatie van de OSC1 frequentie.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Sub OSC Octave Select (Sub Oscillator Octave Select)	OFF	De sub-oscillator wordt niet gebruikt.
	-2	De sub-oscillator wordt twee octaven onder de basis toonhoogte toegevoegd.
	-1	De sub-oscillator wordt één octaaf onder de basis toonhoogte toegevoegd.
	0	De sub-oscillator wordt op dezelfde toonhoogte als de basis toonhoogte toegevoegd.
Sub Level (Sub Oscillator Level)	0-127	Specificeert het volume van de sub-oscillator.
Impact (Analog Oscillator Impact)	0.0-4.0	Specificeert de scherpte van de attack van de analoge oscillator. Hogere instellingen produceren een scherpere attack.
Wave Gain	-12- +12 dB	Stelt de gain (versterking) van de golfvorm in.
Pitch (Oscillator Pitch)	-63- +63	Stelt de toonhoogte van de oscillator bij.
Coarse Tune (Oscillator Coarse Tune)	-48- +48	Stelt de toonhoogte van de oscillator bij, instappen van halve tonen omhoog of omlaag (+/- 4 octaven).
Fine Tune (Oscillator Fine Tune)	-50- +50	Stelt de toonhoogte van de oscillator bij, instappen van een cent omhoog of omlaag (+/- 50 cent). MEMO Eén cent is 1/100ste van een halve toon.

Afhankelijk van de golfvorm die u gebruikt, verandert de toewijzing van knoppen 5 en 6 als volgt.

Parameter	Waarde	Beschrijving
If Sub OSC is 0, -1, or -2		
Pulse Width	-63- +63	Specificeert de hoeveelheid waarmee de golfvorm gewijzigd zal worden.
Detune	-63- +63	Specificeert de detune (verschil in toonhoogte) van de sub-oscillator.
Indien de golfvorm SUPER-SAW is		
SS Detune	-63- +63	Past de detune (verschil in toonhoogte) van de super-saw aan.
Mix	-63- +63	Past het volume van de ontstemde geluiden aan, gerelateerd aan het centrale geluid. Als de knop naar rechts wordt gedraaid, worden de ontstemde geluiden harder, waardoor de klank dikker wordt.
Indien de golfvorm FBACK-OSC is		
Harmonics	-63- +63	Varieert de klank van de boventonen.
FBK Amount (Feedback Amount)	-63- +63	Stelt de hoeveelheid feedback bij, om het niveau van de boventonen aan te passen.
Indien de golfvorm X-MOD-OSC is		
X-MOD (Cross Modulation Depth)	-63- +63	Cross Modulation is als OSC2 de frequentie van OSC1 wijzigt. X-MOD stelt de diepte van deze Cross Modulation bij. Als de knop naar rechts wordt gedraaid, wordt de klank van OSC1 gecompliceerder, met meer boventonen, en is geschikt voor het creëren van metaalachtige geluiden en geluidseffecten. NOTE 'Cross Modulation Depth' kan alleen voor OSC2 geselecteerd worden. NOTE 'Cross Modulation Depth' doet niets als OSC2 uit is.
Fat	0-127	Benadrukt de lage frequentie regio van de klank.
In andere gevallen		
Pulse Width	-63- +63	Specificeert in welke mate de golfvorm gewijzigd zal worden.
Fat	0-127	Benadrukt de lage frequentie regio van de klank.

Wat is een sub-oscillator?

De sub-oscillator voegt een laag geluid toe, om een dikker geluid te creëren. U kunt de Detune parameter gebruiken om een Detune effect toe te voegen.



Detune is het effect of de techniek van het toevoegen (stapelen) van een geluid op een iets andere toonhoogte. Als de sub-oscillator wordt gebruikt, kunt u een Detune effect toepassen door Detune op een andere waarde dan '0' in te stellen.

OSC Type (PCM OSC)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Waveform (PCM Oscillator Waveform)	1-999 (wave number)	Selecteert de golfvorm waarop de klank wordt gebaseerd bij gebruik van een PCM oscillator. TIP Als u <Search> aanraakt, zal het Wave List venster verschijnen, waarin u een golfvorm uit de lijst kunt selecteren. MEMO Als u een golf selecteert, wordt de naam van de golf, het coderingstype en stereo/mono ook weergegeven.
Start Offset (PCM Oscillator Start Offset)	0-**	Specificeert het startpunt van de golf.
Playback Mode (PCM Oscillator Playback Mode)	RETRIGGER	De sample wordt vanaf het begin afgespeeld, elke keer dat u een toets indrukt.
	LEGATO	Als u legato speelt, wordt het afspelpunt gesynchroniseerd met het op dat moment spelende geluid.
	STEP	Elke keer dat u een toets indrukt, speelt de sample tot aan het volgende event (p.189), en zal dan stoppen.
	EVENT	De sample zal op ieder event verdeeld worden, en aan aparte toetsen worden toegewezen. Elke keer dat u een toets indrukt, speelt de sample vanaf het begin van het corresponderende event.
Vari Sw (PCM Oscillator Vari Switch)	OFF, ON	Kiest of de klank met gebruik van VariPhrase (ON) wordt geproduceerd, of lineair (OFF).
Time Trip Sw (Time Trip Switch)	OFF, ON	Selecteert of Time Trip in werking is (ON), of niet (OFF).
Beat Keep Sw (Time Trip Beat Keep Switch)	OFF, ON	Nadat Time Trip is gebruikt, selecteert dit of u naar de locatie van de maat zult 'chasen' waar u was geweest als Time Trip niet gebruikt zou zijn (ON), of dat dit 'chasen' niet zal gebeuren (OFF).
Loop Sw (PCM Oscillator Loop Switch)	OFF, ON	Specificeert of de golf als een loop gespeeld zal worden (ON), of niet (OFF).
Robot Sw (PCM Oscillator Robot Voice Switch)	OFF, ON	Specificeert of de toonhoogte van de golf hetzelfde blijft (ON), of niet (OFF). NOTE Dit is alleen beschikbaar als het coderingstype (p.188) 'SOLO' is.
Tempo Sync Sw (PCM Oscillator Tempo Sync Switch)	OFF, ON	Geeft aan of de golf in synchronisatie met de tempo klok zal klinken (ON), of niet (OFF).
Wave Gain	-12- +12 dB	Stelt de gain (versterking) van de golfvorm in.
Pitch (Oscillator Pitch)	-63- +63	Stelt de toonhoogte van de oscillator bij.

Een klank bewerken (Pro Edit)

Com

OSC1/2

MOD

COSM1/2

TVA

AP Syn

Effecten

Parameter	Waarde	Beschrijving
Coarse Tune (Oscillator Coarse Tune)	-48– +48	Stelt de toonhoogte van de oscillator omhoog of omlaag bij, in stappen van halve tonen (+/- 4 octaven).
Fine Tune (Oscillator Fine Tune)	-50– +50	Stelt de toonhoogte van de oscillator omhoog of omlaag bij, in stappen van 1 cent (+/- 50 cent). MEMO Eén cent is 1/100 ^{ste} van een halve toon.
Time	-63– +63	Dit stelt de afspeelsnelheid (tijd) in.
Formant	-63– +63	Dit stelt de vocale kwaliteit (Formant) in.

OSC Type (External In)

U kunt het signaal dat via de INPUT jack op het achterpaneel wordt ontvangen als de oscillator gebruiken. Dit maakt dat u een externe ingangsbron vanaf het toetsenbord kunt spelen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Wave Gain	-12- +12 dB	Stelt de gain (versterking) van de golfvorm in.

Pitch (gemeenschappelijk voor analogoog en PSM)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Pitch (Oscillator Pitch)	-63– +63	Stelt de toonhoogte van de oscillator bij.
Pitch Keyfollow (Oscillator Pitch Keyfollow)	-200– +200	Dit specificeert de hoeveelheid verandering in toonhoogte, die zal optreden als u een toon op een octaaf hoger speelt (d.w.z: 12 toetsen hoger op het toetsenbord). Als u de toonhoogte een octaaf hoger wilt maken dan op een conventioneel toetsenbord, zet u dit op '+100'. Als u de toonhoogte twee octaven hoger wilt maken, zet u dit op '+200'. Omgekeerd, als u wilt dat de toonhoogte lager wordt, stelt u dit op een negatieve waarde in. Op '0' ingesteld zullen alle toetsen dezelfde toonhoogte produceren.
Coarse Tune (Oscillator Coarse Tune)	-48– +48	Stelt de toonhoogte van de oscillator omhoog of omlaag bij, in stappen van een halve toon (+/- 4 octaven).
Fine Tune (Oscillator Fine Tune)	-50– +50	Stelt de toonhoogte van de oscillator omhoog of omlaag bij, in stappen van 1 cent (+/- 5 octaven). MEMO Eén cent is 1/100ste van een halve toon.
Random (Oscillator Random Pitch Depth)	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200	Dit specificeert de breedte van de willekeurige afwijking in toonhoogte, elke keer dat een toets wordt ingedrukt. Als u niet wilt dat de toonhoogte willekeurig verandert, zet u dit op '0'. Deze waarden zijn in eenheden van een cent (1/100ste van een halve toon).
Pitch LFO Depth (Oscillator Pitch LFO Depth)	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de toonhoogte zal beïnvloeden.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de pulsbreedte. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Pulse Width (pulsbreedte) (analoog)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Pulse Width	-63– +63	Specificeert in welke mate de golfvorm gewijzigd zal worden.
Pulse Width Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de pulsbreedte waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Pulse Width LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de pulsbreedte beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de pulsbreedte. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Fat (Analog)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Fat	0-127	Benadrukt de lage frequentie regio van de klank.
Fat Keyfollow	-200- +200	Specificeert in welke mate de Fat waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Fat LFO Depth	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO Fat beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Fat. Voor details over Envelope instellingen, zie **'Envelope instellingen maken'** (p.121).



Als u de sub-oscillator gebruikt (p.98), zal de Fat in Detune veranderen.

Detune (analoog, bij gebruik van Sub OSC)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Detune	-63– +63	Specificeert de ontstemming (verschil in toonhoogte) van de sub-oscillator. Deze instelling is geldig als de Sub-Oscillator Octave Select op '-2, -1, of 0' is ingesteld.
Detune Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de Detune waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Detune LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO Detune beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Detune. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

SS Detune (Analog, wanneer SUPER+SAW is geselecteerd)



Parameter	Waarde	Beschrijving
SS Detune	-63- +63	Stelt de mate van toonhoogte ontstemming bij. Als de knop naar rechts wordt gedraaid, wordt de toonhoogte sterker ontstemd, waardoor de klank ruimtelijker klinkt.
SS Detune Keyfollow	-200- +200	Specificeert in welke mate de Detune waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
SS Detune LFO Depth	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO Detune beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Detune. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Mix (Analoog wanneer SUPER_SAW is geselecteerd)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mix	-63– +63	Stelt het volume van het omgeleide geluid bij, gerelateerd aan het centrale geluid. Als de knop naar rechts wordt gedraaid, worden de omgeleide geluiden harder, waardoor de klank voller wordt.
Mix Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de Mix waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Mix LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de Mix beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Mix. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Harmonics (analog, wanneer FBACK-OSC is geselecteerd)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Harmonics	-63– +63	Varieert de klank van de boventonen.
Harmonics Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de Harmonics waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Harmonics LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de Harmonics beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Harmonics. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).



U kunt onderscheidende effecten creëren door een LFO of Envelope of de Harmonics of FBK Amount toe te passen.

FBK Amount (Analog, wanneer FBACK-OSC is geselecteerd)



Parameter	Waarde	Beschrijving
FBK Amount (Feedback Amount)	-63– +63	Past de hoeveelheid feedback aan, om het niveau van de boventonen bij te stellen.
Amount Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de Feedback waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Amount LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de Feedback beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Feedback. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).



U kunt onderscheidende effecten creëren door een LFO of Envelope of de Harmonics of FBK Amount toe te passen.

X-Mod (analoog, wanneer X-MOD-OSC is geselecteerd)



Parameter	Waarde	Beschrijving
X-Mod (Cross Modulation Depth)	-63– +63	Cross Modulation is wanneer OSC2 de frequentie van OSC1 wijzigt. X-Mod past de diepte van deze Cross Modulation aan. Als de knop naar rechts wordt gedraaid, zal de klank van OSC1 gecompliceerder worden, met meer boventonen, en zal geschikt zijn voor het creëren van metaalachtige geluiden en geluidseffecten. NOTE 'Cross Modulation Depth' kan alleen voor OSC1 geselecteerd worden. NOTE 'Cross Modulation Depth' doet niets als OSC2 uit is.
X-Mod Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de Cross Modulation waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
X-Mod LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de Cross Modulation beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Cross Modulation. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Time (PCM)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Time	-63– +63	Dit stelt de reeks van verandering in afspeeltijd in (tijd).
Time Keyfollow	-200– +200	Specificeert in welke mate de tijdswaarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Time Offset	BWD	Specificeert 'reverse playback' (omgekeerd afspelen) als de basissnelheid wanneer de tijdwaarde '0' is.
	ZERO	Specificeert 'stop' als de basissnelheid wanneer de tijdwaarde '0' is.
	FWD	Specificeert 'normal playback' (normaal afspelen) als de basissnelheid wanneer de tijdwaarde '0' is.
Time LFO Depth	-63– +63	Specificeert hoe diep de LFO de tijd beïnvloedt.

Time Offset <Hoe de Time parameter in verband staat met de afspeelsnelheid>

Tijd	-40	-20	0	20	40
FWD	Omgekeerd afspelen	Stop	Normale snelheid	2x snelheid	4x snelheid
ZERO	-2x snelheid	Omgekeerd afspelen	Stop	Normale snelheid	2x snelheid
BWD	4x snelheid	-2x snelheid	Omgekeerd afspelen	Stop	Normale snelheid



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de tijd (Time). Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

Formant (PCM)



NOTE U kunt dit alleen gebruiken als de Vari schakelaar aan is (p.99), en als 'SOLO' als coderingstype is ingesteld (p.188).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Formant	-63- +63	Dit stelt de reeks van verandering in vocale kwaliteit in (Formant).
Formant Keyfollow	-200- +200	Specificeert in welke mate de Formant waarde beïnvloed wordt door de toets die u speelt.
Energy	OFF, 1-127	Specificeert hoeveel de basis toonhoogte benadrukt wordt, om de klank beter gedefinieerd te maken. Zet dit op 'OFF' als u de Energy parameter niet wilt gebruiken.
Fmt LFO Depth (Formant LFO Depth)	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO de Formant beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de Formant. Voor details over Envelope instellingen, zie 'Envelope instellingen maken' (p.121).

OSC TVA (gemeenschappelijk voor analogoog en PCM)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Level	0-127	Specificeert het volume van de oscillator.
Level Keyfollow	-200- +200	Gebruik deze parameter als u het volume van de oscillator volgens de toets die wordt ingedrukt wilt laten veranderen. Gerelateerd aan het volume van de C4 toets (middelste C), zal het volume met positieve (+) instellingen stijgen bij noten hoger dan C4. negatieve (-) instellingen maken dat het volume daalt bij noten hoger dan C4. Hogere instellingen zullen grotere veranderingen produceren.
Level LFO Depth	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO het volume van de oscillator beïnvloedt.



In dit scherm kunt u instellingen voor de Envelope maken, die van invloed is op de sub TVA. Voor details over Envelope instellingen, zie **'Envelope instellingen maken'** (p.121).



Als er geen verandering optreedt wanneer u het OSC TVA volume bijstelt, controleer dan de TVA instellingen (p.119).

LFO (gemeenschappelijk voor Analog en PCM)



In dit scherm kunt u instellingen voor de LFO maken, die van invloed is op de oscillator. Voor details over Envelope instellingen, zie 'LFO instellingen maken' (p.122).

MOD

In de MOD sectie kunt u niet alleen OSC1 en OSC2 eenvoudigweg mixen, maar u kunt deze ook op verscheidene manieren combineren om geluiden te creëren. Dit is in het bijzonder effectief als u analoge oscillators heeft geselecteerd.

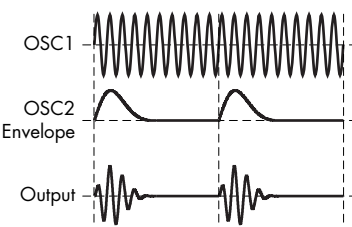
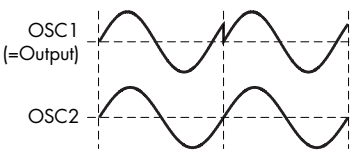
Parameter	Waarde	Beschrijving
Modulator schakelaar	OFF, ON	Zet de modulator aan/uit.

Modulator Switch



MOD Type

Parameter	Waarde	Beschrijving
Modulator Type	MIX	Voegt OSC1 en OSC2 toe.
	RING	<p>Dit is een ring modulator. Deze genereert een ingewikkelde golfvorm door OSC1 met OSC2 te vermengvuldigen. Bijvoorbeeld, als OSC1 en OSC2 allebei eenvoudige analoge golfvormen zijn, kunt u metaalachtige, belachtige geluiden creëren.</p>
	FM	<p>Dit is een frequentie modulator. Deze genereert een ingewikkelde golfvorm door OSC2 te gebruiken om FM (Frequentie Modulatie) op OSC1 toe te passen.</p>

Parameter	Waarde	Beschrijving
	ENV RING	 <p>Dit is een Envelope ring. Deze gebruikt de veranderingen in volume (Envelope) van OSC2 voor regeling van het volume van OSC1.</p>
	OSC SYNC	 <p>Dit is een oscillator sync. Dit genereert een geavanceerde golfvorm door OSC1 geforceerd naar het begin van zijn cyclus terug te zetten, in synchronisatie met de OSC2 frequentie. Het effect wordt alleen op OSC1 toegepast, en wordt niet door OSC2 uitgestuurd. Dit is alleen beschikbaar als OSC2 een analoge oscillator is. Voor nog meer effectiviteit, kiest u ook een analoge oscillator voor OSC1, en stelt u de OSC1 toonhoogte hoger in dan die van OSC2.</p>
Original Level (Modulator Original Level)	0-127	<p>Specificeert het volume van het oorspronkelijke geluid van OSC1.</p> <p>MEMO Dit kan ingesteld worden als Modulator Type op 'RING' of 'FM' is gezet.</p>
Attack (Modulator Attack Time)	0-127	<p>Specificeert de attack tijd van de OSC2 Envelope.</p> <p>MEMO Dit kan ingesteld worden als Modulator Type op 'ENV RING' is gezet.</p>
Release (Modulator Release Time)	0-127	<p>Specificeert de releasetijd van de OSC2 Envelope.</p> <p>MEMO Dit kan ingesteld worden als Modulator Type op 'ENV RING' is gezet.</p>

COSM1/COSM2

Hier kunt u verschillende effecten op de klank toepassen. COSM effecten lijken op de ingebouwde effecten (Tone-FX, reverb, chorus) of op conventionele effectprocessors, maar verschillen hiervan doordat ze polyfoon zijn, zodat het effect wordt toegepast op de noot die u speelt.

In de COSM sectie kunt u uit zestien types kiezen, die in vier categorieën op geluid zijn ondergebracht.

Parameter	Waarde	Beschrijving
COSM Switch	OFF, ON	Omschrijving \Schakelt de COSM in/uit.

COSM Switch



COSM Type

Parameter	Waarde	Beschrijving
COSM Type	THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB FILTER	Gebruik deze parameter om uit de 16 beschikbare COSM's te kiezen. Voor details over elk COSM type kijkt u bij 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.

LFO



Bij sommige COSM selecties die u bij COSM Type maakt, kunt u LFO instellingen maken. Voor details over LFO instellingen, zie 'LFO instellingen maken' (p.122).

TVA

Deze sectie bepaalt het volume en de panning.

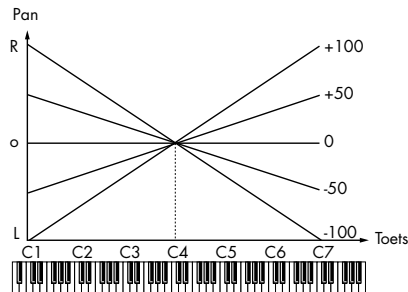
TVA staat voor Time Variant Amplifier, en regelt het algehele volume van elke noot die u speelt, waarbij aspecten van de klank zoals master volume (niveau), Envelope, aanslaggevoeligheid, pan en tremolo beïnvloed worden.

TVA

TVA schakelaar



Parameter	Waarde	Beschrijving
TVA Switch	OFF, ON	Schakelt TVA in/uit.
Level	0-127	Specificeert het volume van de klank.
Level KF (Level Keyfollow)	-200- +200	Gebruik deze parameter als u wilt dat het volume van de Patch volgens de toets die wordt ingedrukt zal veranderen. Gerelateerd aan het volume van de C4 toets (middelste C), maken positieve (+) instellingen dat het volume van noten boven C4 hoger wordt. Negatieve (-) instellingen maken dat het volume van noten hoger dan C4 daalt. Hogere instellingen produceren een grotere verandering.
Level LFO Depth	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO het volume van de Patch zal beïnvloeden.
Pan	L64-0-63R	Specificeert de pan van de Patch. 'L64' is uiterst links, '0' is midden, en '63R' is uiterst rechts.
Pan KF (Pan Keyfollow)	-200- +200	Gebruik deze parameter als u wilt dat de toets positie de panning beïnvloedt. Positieve (+) instellingen zorgen dat noten hoger dan C4 (middelste C) in toenemende mate naar rechts worden gepanned. Met negatieve (-) instellingen worden noten hoger dan C4 (middelste C) naar links gepanned. Hogere instellingen produceren een grotere verandering.
Pan LFO Depth	-63- +63	Specificeert hoe diep de LFO op de pan van invloed is.



LFO

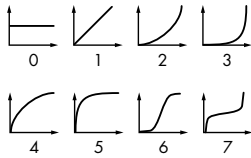
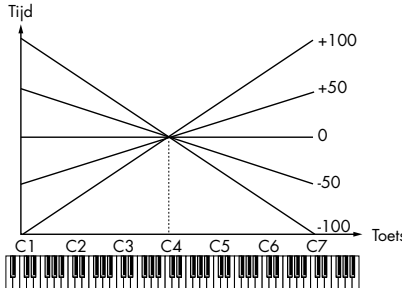


Parameter	Waarde	Beschrijving
LFO Switch	OFF, ON	Schakelt de LFO in en uit.



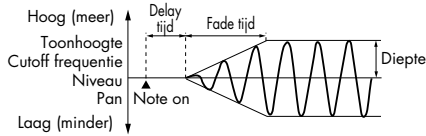
In dit scherm kunt u instellingen maken voor de LFO die op de TVA van invloed is. Voor details over LFO instellingen, zie 'LFO instellingen maken' (p.122).

Envelope instellingen maken

Parameter	Waarde	Beschrijving
Velocity Curve (Envelope Velocity Curve)	0-7	Kies uit de volgende zeven curven, om te specificeren hoe de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt, de Envelope diepte zal beïnvloeden. Als u niet wilt dat de speelsterkte van invloed is op de Envelope diepte, zet u dit op '0'. 
Velocity Sens (Envelope Velocity Sensitivity)	-63- +63	De speeldynamiek op het toetsenbord kan gebruikt worden voor regeling van de Envelope diepte. Als u wilt dat de Envelope meer effect heeft op sterk gespeelde noten, zet u deze parameter op een positieve (+) waarde. Als u wilt dat de Envelope minder effect heeft op sterk gespeelde noten, zet u dit op een negatieve (-) waarde.
Velocity A-Sens (Envelope Attack Time Velocity Sensitivity)	-63- +63	Hiermee kan de speeldynamiek de attack tijd van de Envelope beïnvloeden. Als u wilt dat de attack tijd sneller wordt bij sterk gespeelde noten, zet u deze parameter op een positieve (+) waarde. Als u deze langzamer wilt laten worden, zet u dit op een negatieve (-) waarde.
Velocity D-Sens (Envelope Decay Time Velocity Sensitivity)	-63- +63	Hiermee kan de aanslag op het toetsenbord (dynamiek) de Decay tijd van de Envelope beïnvloeden. Als u wilt dat de Decay tijd bij sterk gespeelde noten sneller wordt, zet u deze parameter op een positieve (+) waarde. Als u wilt dat de Decay tijd langzamer wordt, stelt u dit op een negatieve (-) waarde in.
Velocity R-Sens (Envelope Release Time Velocity Sensitivity)	-63- +63	Hiermee kan de key release de release tijd van de Envelope beïnvloeden. Als u wilt dat de release tijd bij snel losgelaten noten sneller wordt, stelt u deze parameter op een positieve (+) waarde in. Als u wilt dat deze langzamer wordt, zet u dit op een negatieve (-) waarde.
ADSR Attack (Envelope Attack Time)	0-127, Note	Specificeert de attack tijd van de Envelope (de tijd vanaf het moment dat u een toets indrukt, tot het moment dat het Envelope niveau de maximale waarde bereikt, totdat deze naar een constante waarde daalt).
ADSR Decay (Envelope Decay Time)	0-127, Note	Specificeert de decay tijd van de Envelope (de tijd vanaf het moment dat het Envelope niveau de maximale waarde bereikt, totdat deze daalt naar een constante waarde).
ADSR Sustain (Envelope Sustain Level)	0-127	Specificeert het sustain niveau van de Envelope (het niveau waarop de Envelope constant blijft).
ADSR Release (Envelope Release Time)	0-127, Note	Specificeert de release tijd van de Envelope (de tijd vanaf het moment dat u een toets loslaat, tot het moment dat het Envelope niveau 0 bereikt). MEMO 'ENVELOPE' rechts onder in het scherm toont een grafische weergave van de Envelope die door de huidige instellingen wordt geproduceerd.
Env Time KF (Envelope Time Keyfollow)	-200- +200	Maak deze instelling als u wilt dat de decay tijd en daarop volgende tijden van de Envelope beïnvloed worden door de locatie van de toets die u speelt. Gebaseerd op de Envelope tijden van de C4 toets (middelste C), zullen noten hoger dan C4 met positieve (+) instellingen toenemende kortere tijden hebben, en met negatieve (-) waardes zullen deze toenemend langere tijden hebben. Hogere instellingen produceren grotere veranderingen. 

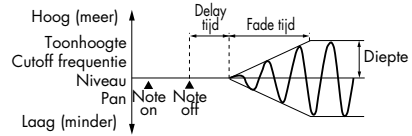
Hoe de LFO wordt toegepast

- De LFO geleidelijk toepassen nadat de toets is ingedrukt



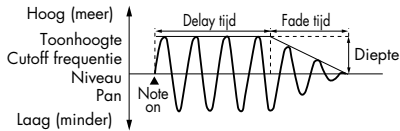
Delay Time	De tijd vanaf het moment dat het toetsenbord wordt bespeeld, totdat de LFO toegepast wordt.
Fade Mode	ON <<
Fade Time	De tijd waarbinnen de LFO amplitude het maximum bereikt, nadat de Delay tijd is verstreken.

- De LFO geleidelijk toepassen nadat de toets is losgelaten



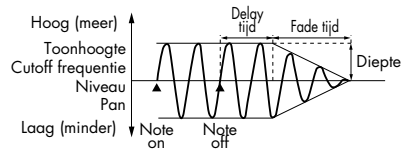
Delay Time	De tijd vanaf het moment dat het toetsenbord is losgelaten, totdat de LFO toegepast wordt.
Fade Mode	OFF <<
Fade Time	De tijd waarbinnen de LFO amplitude het maximum bereikt, nadat de Delay tijd is verstreken.

- De LFO direct toepassen als de toets wordt ingedrukt, en dan het effect geleidelijk laten afnemen



Delay Time	De tijd dat de LFO doorgaat, nadat het toetsenbord is bespeeld.
Fade Mode	ON >>
Fade Time	De tijd waarbinnen de LFO amplitude het maximum bereikt, nadat de Delay tijd is verstreken.

- De LFO toepassen vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten, en het effect geleidelijk laten afnemen wanneer de toets is losgelaten



Delay Time	De tijd dat de LFO zal doorgaan, nadat het toetsenbord is losgelaten.
Fade Mode	OFF >>
Fade Time	De tijd waarbinnen de LFO amplitude het maximum bereikt, nadat de Delay tijd is verstreken.

AP Syn (AP-Synthese)

AP-Synthese is 's werelds eerste geluidsgenererende technologie die in staat is tot het toepassen van het 'gedragsmodel' van specifieke akoestische instrumenten op synthesizer geluiden, en op die manier nieuwe synth geluiden creëert, die overlopen van levende expressiviteit.

Conventionele fysieke modellerende geluidsgenerators modelleren de 'structuur' van een muziekinstrument (zoals de vorm van de resonerende behuizing, de lengte van de buis, de materialen van het vibrerende gedeelte). AP-Synthese daarentegen, modelleert de manier waarop specifieke instrumenten zich gedragen in respons op uitvoeringstechnieken zoals trillers, portamento, vibrato of veranderingen in dynamiek.

Gebaseerd op akoestische instrumenten, die in het bijzonder als solo instrumenten worden gezien, biedt de AP-Synthese op de V-Synth GT vijf verschillende modellen (phrase modellen): viool, erhu, saxofoon, fluit en multifade. Door het geselecteerde phrase model op één van de 38 AP-Synthese brongolven toe te passen, kunt u geheel nieuwe 'levende synth geluiden' creëren, die nooit eerder te horen waren.

AP-Synthese schakelaar



Parameter	Waarde	Beschrijving
AP-Synthesis Switch	OFF, ON	Schakelt AP-Synthese in en uit.

De MODIFY knop gebruiken (paneel)

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt en een knop afbeelding in het Modify scherm (of Advanced scherm) aanraakt, kunt u de MODIFY knop op het voorpaneel van de V-Synth GT gebruiken om de geselecteerde parameter rechtstreeks te besturen. De indicatie 'MD' verschijnt bij een parameter die met de MODIFY knop bestuurd kan worden.



Dit wordt geselecteerd voor rechtstreekse besturing met de MODIFY knop.



Phrase Model



Parameter	Waarde	Beschrijving
Source Waveform	Soprano Sax Tenor Sax 1 Tenor Sax 2 Flute Shakuhachi 1 Shakuhachi 2 Quena Pipe Pan Pipes Shino Pipe Ryuteki Pipe Qudi Pipe Uilleann Pipes Oboe 1, Oboe 2 Wood Winds Harmonica Trumpet Flugelhorn Violin Erhu 1, Erhu 2 MG Saw Saw Wave 1 Saw Wave 2 Square Wave Pulse Wave Ramp Wave Triangle Wave Sine Wave Super Saw Detune Wave 1 Detune Wave 2 Detune Wave 3 Detune Wave 4 Detune Wave 5 Synth Strings Robot Voice, Noise	Specificeert de bron golfvorm.
Phrase Model	Violin Erhu Sax Flute Multifade	Viool phrase model. Erhu phrase model Sax phrase model Fluit phrase model Een model dat niet als een phrase model voor de bovenstaande instrumenten is gecategoriseerd.
Level	0–127	Het volume van AP-Synthese.
Pan	L64–0–63R	De panning (stereo positie) van AP-Synthese.

Pitch (toonhoogte)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Pitch Coarse (Pitch Coarse Tune)	-48– +48	Past de toonhoogte van de klank in stappen van een halve toon aan (+/- 4 octaven).
Pitch Fine (Pitch Fine Tune)	-50– +50	Past de toonhoogte van de klank instappen van een cent aan (+/- 50 cent). (MEMO) 1 cent = 1/100 ^{ste} van een halve toon.
Octave Shift	-3– +3	Past de toonhoogte van de klank omhoog en omlaag aan, in eenheden van een octaaf (+/- 3 octaven).

Modify (als het phrase model 'Violin' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack Time	-100- +100	Past de attack van de klank aan. Positieve (+) waardes maken de attack langzamer, en negatieve (-) waardes maken de attack sneller.
Release Time	-100- +100	Past de lengte van de release aan. Met positieve (+) waardes wordt de release langer, met negatieve (-) waardes wordt deze korter.
Fortissimo Atk Level (Fortissimo Attack Level)	-100- +100	Past het volume van de attack aan, die bij sterk ingevoerde velocities optreedt (-100+100). Bij positieve (+) waardes is het volume harder, en zachter bij negatieve (-) waardes.
Scrape Nz Level (Scrape Noise Level)	-100- +100	Past het volume aan, van de klank dat de strijkstok op de snaar maakt. Het volume is bij positieve (+) waardes harder, en zachter bij negatieve (-) waardes.
Natural Feel	-100- +100	Past de hoeveelheid variatie in de klank aan. Positieve (+) waardes produceren meer variatie, en negatieve (-) waardes zullen minder variatie produceren.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100- +100	Past de tijd aan vanaf het begin van de noot, totdat vibrato wordt toegepast. Positieve (+) waardes verlengen de tijd totdat het vibrato wordt toegepast, en negatieve (-) waardes verkorten de tijd.
Vibrato Depth	-100- +100	Past de diepte van vibrato aan, wanneer de dynamiek minimaal is. Positieve (+) waardes produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waardes produceren minder vibrato.
Vibrato Rate	-100- +100	Past de vibrato snelheid aan. Positieve (+) waardes zullen het vibrato sneller maken, en negatieve (-) waardes maken het langzamer.

Modify (wanneer het phrase model 'Erhu' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack Time	-100- +100	Past de attack van de klank aan. Positieve (+) waardes maken de attack langzamer, en negatieve (-) waardes maken de attack sneller.
Release Time	-100- +100	Past de lengte van de release aan. Met positieve (+) waardes wordt de release langer, met negatieve (-) waardes wordt deze korter.
Porta Time (Portamento Time)	-100- +100	Past de portamento snelheid aan. Positieve (+) waardes maken portamento langzamer, en negatieve (-) waardes maken portamento sneller.
Scrape Nz Level (Scrape Noise Level)	-100- +100	Past het volume aan, van de klank dat de strijkstok op de snaar maakt. Het volume is bij positieve (+) waardes harder, en zachter bij negatieve (-) waardes.
Natural Feel	-100- +100	Past de hoeveelheid variatie in de klank aan. Positieve (+) waardes produceren meer variatie, en negatieve (-) waardes zullen minder variatie produceren.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100- +100	Past de tijd aan vanaf het begin van de noot, totdat vibrato wordt toegepast. Positieve (+) waardes verlengen de tijd totdat het vibrato wordt toegepast, en negatieve (-) waardes verkorten de tijd.
Vibrato Depth	-100- +100	Past de diepte van vibrato aan, wanneer de dynamiek minimaal is. Positieve (+) waardes produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waardes produceren minder vibrato.
Vibrato Rate	-100- +100	Past de vibrato snelheid aan. Positieve (+) waardes zullen het vibrato sneller maken, en negatieve (-) waardes maken het langzamer.

Modify (als het phrase model 'Sax' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack Time	-100- +100	Past de attack van de klank aan. Positieve (+) waardes maken de attack langzamer, en negatieve (-) waardes maken de attack sneller.
Release Time	-100- +100	Past de lengte van de release aan. Met positieve (+) waardes wordt de release langer, met negatieve (-) waardes wordt deze korter.
Porta Time (Portamento Time)	-100- +100	Past de portamento snelheid aan. Positieve (+) waardes maken de portamento tijd langzamer, en negatieve (-) waardes maken portamento tijd sneller.
Breath Nz Level (Breath Noise Level)	-100- +100	Past het volume van de ademruis aan. Positieve (+) waardes laten het volume toenemen, en negatieve (-) waardes laten het volume afnemen.
Natural Feel	-100- +100	Past de hoeveelheid variatie in de klank aan. Positieve (+) waardes produceren meer variatie, en negatieve (-) waardes zullen minder variatie produceren.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100- +100	Past de tijd aan vanaf het begin van de noot, totdat vibrato wordt toegepast. Positieve (+) waardes verlengen de tijd totdat het vibrato wordt toegepast, en negatieve (-) waardes verkorten de tijd.
Vibrato Depth	-100- +100	Past de diepte van vibrato aan, wanneer de dynamiek minimaal is. Positieve (+) waardes produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waardes produceren minder vibrato.
Vibrato Rate	-100- +100	Past de vibrato snelheid aan. Positieve (+) waardes zullen het vibrato sneller maken, en negatieve (-) waardes maken het langzamer.

Modify (wanneer het phrase model 'Flute' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack Time	-100- +100	Past de attack van de klank aan. Positieve (+) waarden maken de attack langzamer, en negatieve (-) waarden maken de attack sneller.
Release Time	-100- +100	Past de lengte van de release aan. Met positieve (+) waarden wordt de release langer, met negatieve (-) waarden wordt deze korter.
Slur Nz Level (Slur Noise Level)	-100- +100	Past het volume van de 'slur noise' aan (het overgangsgeluid dat optreedt wanneer de toonhoogte wordt veranderd terwijl de klank geproduceerd blijft worden). Positieve (+) waarden maken dit volume luider, en negatieve (-) waarden maken het minder luid.
Breath Nz Level (Breath Noise Level)	-100- +100	Past het volume van de ademruis aan. Positieve (+) waarden laten het volume toenemen, en negatieve (-) waarden laten het volume afnemen.
Natural Feel	-100- +100	Past de hoeveelheid variatie in de klank aan. Positieve (+) waarden produceren meer variatie, en negatieve (-) waarden zullen minder variatie produceren.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100- +100	Past de tijd aan vanaf het begin van de noot, totdat vibrato wordt toegepast. Positieve (+) waarden verlengen de tijd totdat het vibrato wordt toegepast, en negatieve (-) waarden verkorten de tijd.
Vibrato Depth	-100- +100	Past de diepte van vibrato aan, wanneer de dynamiek minimaal is. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato.
Vibrato Rate	-100- +100	Past de vibrato snelheid aan. Positieve (+) waarden zullen het vibrato sneller maken, en negatieve (-) waarden maken het langzamer.

Modify (wanneer het phrase model 'Multifade' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack Time	-100- +100	Past de attack van de klank aan. Positieve (+) waarden maken de attack langzamer, en negatieve (-) waarden maken de attack sneller.
Release Time	-100- +100	Past de lengte van de release aan. Met positieve (+) waarden wordt de release langer, met negatieve (-) waarden wordt deze korter.
Porta Time (Portamento Time)	-100- +100	Past de portamento snelheid aan. Positieve (+) waarden maken de portamento tijd langzamer, en negatieve (-) waarden maken portamento tijd sneller.
Sub Tone Level	-100- +100	Past het volume aan van de ruis of de klank dat op de achtergrond te horen is. Positieve (+) waarden maken het volume hoger, en negatieve (-) waarden doen het volume afnemen. * Dit kan bij sommige selecties van Source Waveform niet werken.
Natural Feel	-100- +100	Past de hoeveelheid variatie in de klank aan. Positieve (+) waarden produceren meer variatie, en negatieve (-) waarden zullen minder variatie produceren.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100- +100	Past de tijd aan vanaf het begin van de noot, totdat vibrato wordt toegepast. Positieve (+) waarden verlengen de tijd totdat het vibrato wordt toegepast, en negatieve (-) waarden verkorten de tijd. * Dit kan bij sommige selecties van Source Waveform niet werken.
Vibrato Depth	-100- +100	Past de diepte van vibrato aan, wanneer de dynamiek minimaal is. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato. * Dit kan bij sommige selecties van Source Waveform niet werken.
Vibrato Rate	-100- +100	Past de vibrato snelheid aan. Positieve (+) waarden zullen het vibrato sneller maken, en negatieve (-) waarden maken het langzamer.

Advanced (als het phrase model 'Violin' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brightness	-2- +2	Past de helderheid van de klank aan (vijf stappen). Positieve (+) waarden maken de klank helderder, negatieve (-) waarden maken het donkerder.
Finger Nz Level (Finger Noise Level)	-100- +100	Past het volume van de snaren die tegen de toets komen aan. Positieve (+) waarden maken dat het volume toeneemt, negatieve (-) waarden maken dat het volume afneemt.
Tenuto Atk Time (Tenuto Attack Time)	-100- +100	Past de attack tijd aan wanneer tenuto wordt gespeeld. Positieve (+) waarden maken de attack langzamer, en negatieve (-) waarden maken de attack sneller.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt door de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt. Positieve (+) waarden laten de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt als u de controller die aan de dynamiek is toegewezen bedient. Positieve (+) waarden maken dat de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100- +100	Past de verbinding tussen veranderingen in dynamiek en in vibrato diepte aan. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan, als u vibrato regelt met gebruik van de controller die aan vibrato is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de Pitch bender bedient om de toonhoogte te regelen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Ambience Level	-100- +100	Past de hoeveelheid ambience aan. Positieve (+) waarden laten de hoeveelheid ambience toenemen, en negatieve (-) waarden maken dat deze afneemt.

Advanced (when Phrase Model is “Erhu”)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brightness	-2- +2	Past de helderheid van de klank aan (vijf stappen). Positieve (+) waarden maken de klank helderder, negatieve (-) waarden maken het donkerder.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt door de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt. Positieve (+) waarden laten de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt als u de controller die aan de dynamiek is toegewezen bedient. Positieve (+) waarden maken dat de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100- +100	Past de verbinding tussen veranderingen in dynamiek en in vibrato diepte aan. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan, als u vibrato regelt met gebruik van de controller die aan vibrato is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de Pitch bender bedient om de toonhoogte te regelen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Ambience Level	-100- +100	Past de hoeveelheid ambience aan. Positieve (+) waarden laten de hoeveelheid ambience toenemen, en negatieve (-) waarden maken dat deze afneemt.

Advanced (wanneer het phrase model 'Sax' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brightness	-2- +2	Past de helderheid van de klank aan (vijf stappen). Positieve (+) waardes maken de klank helderder, negatieve (-) waardes maken het donkerder.
Scoop Depth	-100- +100	Past de hoeveelheid scoop aan. Positieve (+) waardes maken dat de hoeveelheid scoop toeneemt, en negatieve (-) waardes laten deze afnemen.
Key Nz Level (Key Noise Level)	-100- +100	Past het volume van de toets ruis (key noise) aan. Met positieve (+) waardes wordt het volume luider, met negatieve (-) waardes neemt het volume af.
Growl Sens (Growl Sensitivity)	-100- +100	Past de dynamiek waarop 'growl' toegepast wordt aan. Positieve (+) waardes verbreden de reeks waarop growl wordt toegepast, en met negatieve (-) waardes wordt deze reeks smaller.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt door de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt. Positieve (+) waardes laten de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waardes zal deze afnemen.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt als u de controller die aan de dynamiek is toegewezen bedient. Positieve (+) waardes maken dat de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waardes zal deze afnemen.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100- +100	Past de verbinding tussen veranderingen in dynamiek en in vibrato diepte aan. Positieve (+) waardes produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waardes produceren minder vibrato.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan, als u vibrato regelt met gebruik van de controller die aan vibrato is toegewezen. Positieve (+) waardes maken de respons langzamer, en negatieve (-) waardes maken de respons sneller.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de Pitch bender bedient om de toonhoogte te regelen. Positieve (+) waardes maken de respons langzamer, en negatieve (-) waardes maken de respons sneller.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waardes maken de respons langzamer, en negatieve (-) waardes maken de respons sneller.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waardes maken de respons langzamer, en negatieve (-) waardes maken de respons sneller.
Ambience Level	-100- +100	Past de hoeveelheid ambience aan. Positieve (+) waardes laten de hoeveelheid ambience toenemen, en negatieve (-) waardes maken dat deze afneemt.

Advanced (wanneer het phrase model 'Flute' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brightness	-2- +2	Past de helderheid van de klank aan (vijf stappen). Positieve (+) waarden maken de klank helderder, negatieve (-) waarden maken het donkerder.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt door de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt. Positieve (+) waarden laten de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt als u de controller die aan de dynamiek is toegewezen bedient. Positieve (+) waarden maken dat de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100- +100	Past de verbinding tussen veranderingen in dynamiek en in vibrato diepte aan. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan, als u vibrato regelt met gebruik van de controller die aan vibrato is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de Pitch bender bedient om de toonhoogte te regelen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Ambience Level	-100- +100	Past de hoeveelheid ambience aan. Positieve (+) waarden laten de hoeveelheid ambience toenemen, en negatieve (-) waarden maken dat deze afneemt.

Advanced (wanneer het phrase model 'Multifade' is)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brightness	-2- +2	Past de helderheid van de klank aan (vijf stappen). Positieve (+) waarden maken de klank helderder, negatieve (-) waarden maken het donkerder.
Porta Depth (Portamento Depth)	-100- +100	Past de mate van toonhoogte verandering aan, die door portamento wordt geproduceerd. Met positieve (+) waarden neemt de hoeveelheid verandering in toonhoogte toe, en met negatieve (-) waarden neemt deze af.
Fade1 Ctl Default (Fade 1 Control Default)	-100- +100	Stelt de initiële geluidsbalans van Fade 1 bij, direct nadat de klank is geselecteerd (voordat u een controller bedient). * Dit kan bij sommige Source Waveform selecties niet werken.
Fade2 Ctl Default (Fade 2 Control Default)	-100- +100	Stelt de initiële geluidsbalans van Fade 2 bij, direct nadat de klank is geselecteerd (voordat u een controller bedient). * Dit kan bij sommige Source Waveform selecties niet werken.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt door de sterkte waarmee u op het toetsenbord speelt. Positieve (+) waarden laten de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen. * Dit kan bij sommige Source Waveform selecties niet werken.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100- +100	Past de laagste grens van de dynamiek aan, die geproduceerd wordt als u de controller die aan de dynamiek is toegewezen bedient. Positieve (+) waarden maken dat de laagste limietwaarde toenemen, en met negatieve (-) waarden zal deze afnemen. * Dit kan bij sommige Source Waveform selecties niet werken.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100- +100	Past de verbinding tussen veranderingen in dynamiek en in vibrato diepte aan. Positieve (+) waarden produceren een dieper vibrato, en negatieve (-) waarden produceren minder vibrato.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan, als u vibrato regelt met gebruik van de controller die aan vibrato is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Fade Ctrl Reac Tm (Fade Controller Reaction Time)	-100- +100	Past de reactietijd aan, als u de klank wijzigt door de controllers die aan Fade 1 en Fade 2 zijn toegewezen te bedienen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller. * Bij sommige Source Waveform selecties kan dit niet werken.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de Pitch bender bedient om de toonhoogte te regelen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller. * Bij sommige Source Waveform selecties kan dit niet werken.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100- +100	Past de reactie tijd aan als u de dynamiek instelt met gebruik van de controller die aan dynamiek is toegewezen. Positieve (+) waarden maken de respons langzamer, en negatieve (-) waarden maken de respons sneller. * Bij sommige Source Waveform selecties kan dit niet werken.
Ambience Level	-100- +100	Past de hoeveelheid ambience aan. Positieve (+) waarden laten de hoeveelheid ambience toenemen, en negatieve (-) waarden maken dat deze afneemt.

Control 1



Parameter naam

Controller
(kan met de VALUE veranderd worden)Reverse schakelaar
Keert de richting waarin
de controller zal werken om.

Parameter	Beschrijving
Dynamics Ctrl1 (Dynamics Controller 1)	Regelt de dynamiek. * Als het Phrase model Multifade is, kan dit mogelijk niet werken bij sommige selecties van Source Waveform.
Dynamics Ctrl2 (Dynamics Controller 2)	Regelt de dynamiek. * Als het Phrase model Multifade is, kan dit mogelijk niet werken bij sommige selecties van Source Waveform.
Fade 1	Regelt de hoeveelheid van Fade 1. * Dit kan alleen gespecificeerd worden als het phrase model 'Multifade' is. Dit kan mogelijk bij sommige selecties van Source Waveform niet werken.
Fade 2	Regelt de hoeveelheid van Fade 2. * Dit kan alleen gespecificeerd worden als het phrase model 'Multifade' is. Dit kan mogelijk bij sommige selecties van Source Waveform niet werken.
Portamento	Regelt portamento aan/uit. * Dit wordt niet door het phrase model 'Flute' (fluit) ondersteund.
Vibrato	Regelt de snelheid en diepte van vibrato.

Control 2



Parameter naam

Controller
(kan met de VALUE veranderd worder)

Reverse schakelaar
Keert de richting waarin de controller zal werken om.

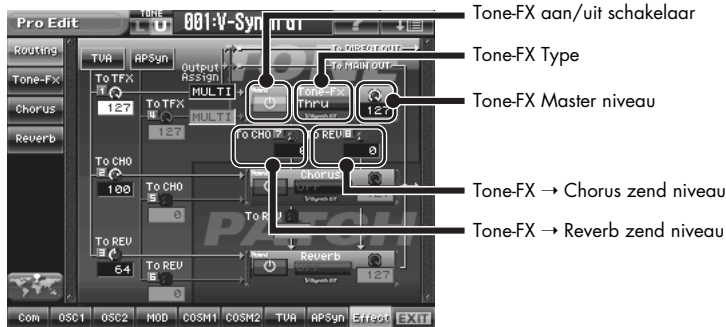
Parameter	Beschrijving
Tremolo	Schakelt over naar een tremolo geluid. * Dit kan alleen gespecificeerd worden als het phrase mode 'Violin' is.
Pizzicato	Schakelt over naar pizzicato. * Dit kan alleen gespecificeerd worden als het phrase mode 'Violin' is.
Mono/Poly	Schakelt naar een altijd gestapeld geluid over. * Dit kan alleen gespecificeerd worden als het phrase mode 'Violin' is.
Mix Level	Regelt het volume.
Pan	Regelt de panning.

Tone-FX (Tone Effect)

De V-Synth GT bevat drie hoogstaande effecten: Tone-FX (Tone effect), Chorus en Reverb. Het Tone effect kan op individuele geluiden worden toegepast, en de hoeveelheid signaal dat naar chorus en reverb wordt gestuurd, kan voor iedere tone worden ingesteld.

Routing

De effectblokken worden als kleine racks weergegeven. Door elke effect aan/uit te zetten, kunt u het verbindingspad (signaalstroom) vrijelijk specificeren.



Parameter	Waarde	Beschrijving
TVA Tone-FX Send (TVA Tone-FX Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Tone-FX wordt gestuurd in.
TVA CHO Send (TVA Chorus Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Chorus wordt gestuurd in.
TVA REV Send (TVA Reverb Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Reverb wordt gestuurd in.
TVA Output Assign	T-FX	Stuurt het directe geluid in stereo via Tone-FX uit. U kunt ook chorus of reverb toepassen op de klank dat door Tone-FX gaat.
	MAIN	Stuurt het directe geluid in stereo naar de MAIN OUT jacks, zonder door de Tone-FX te gaan.
	DIR	Stuurt het directe geluid in stereo naar de DIRECT OUT jacks, zonder door Tone-FX te gaan. Maak deze instelling als u externe effecten wilt gebruiken.
AP Syn Tone-FX Send (AP Syn Tone-FX Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Tone-FX wordt gestuurd in.
AP Syn CHO Send (AP Syn Chorus Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Chorus wordt gestuurd in.
AP Syn REV Send (AP Syn Reverb Send Level)	0-127	Stelt het niveau van het signaal dat naar Reverb wordt gestuurd in.
AP Syn Output Assign	T-FX	Stuurt het directe geluid in stereo via Tone-FX uit. U kunt ook chorus of reverb toepassen op de klank dat door Tone-FX gaat.
	MAIN	Stuurt het directe geluid in stereo naar de MAIN OUT jacks, zonder door de Tone-FX te gaan.
	DIR	Stuurt het directe geluid in stereo naar de DIRECT OUT jacks, zonder door Tone-FX te gaan. Maak deze instelling als u externe effecten wilt gebruiken.

Een klank bewerken (Pro Edit)

Com

OSC1/2

MOD

COSM1/2

TVA

AP Syn

Effecten

Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone-FX (Tone-FX On/Off Switch)	OFF, ON	Schakelt Tone-FX in en uit.
Tone-FX Type	00 (Thru)-41	Raak dit aan om naar het Tone-FX scherm te springen (p.141), waar u de gewenste Tone-FX uit 41 verschillende types kunt kiezen. Voor details over elk Tone-FX type, raadpleegt u 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM.
Tone-FX Master Level	0-127	Past het volume van de klank dat door de Tone-FX is gegaan aan.
Tone-FX To CHO (Tone FX Chorus Send Level)	0-127	Past de hoeveelheid chorus aan, voor de klank dat door Tone-FX gaat. Als u het Chorus effect niet wilt toevoegen, zet u dit op '0'.
Tone-FX To REV (Tone-FX Reverb Send Level)	0-127	Past de hoeveelheid reverb aan, voor de klank dat door Tone-FX gaat. Als u het Reverb effect niet wilt toevoegen, zet u dit op '0'.
CHO (Chorus On/Off Switch)	OFF, ON	Deze parameters kunnen voor elke Patch individueel gespecificeerd worden. Voor details, zie 'Effecten (effecten voor een Patch instellen' (p.76).
CHO Type (Chorus Type)	00 (Off)-08	
CHO Master Level (Chorus Master Level)	0-127	
CHO To REV (Chorus Reverb Send Level)	0-127	
REV (Reverb On/Off Switch)	OFF, ON	
REV Type (Reverb Type)	00 (Off)-13	
REV Master Level (Reverb Master Level)	0-127	

Tone-FX



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone-FX Switch	OFF, ON	Zet de Tone-FX aan/uit.
Tone-FX Type	00 (Thru)-41	<p>Gebruik deze parameter om uit de 41 beschikbare Tone-FX te kiezen. In dit instellingsscherm kunt u de parameter van de Tone-FX die door de Tone-FX Type instelling is geselecteerd bewerken. Voor details over elk Tone-FX type, raadpleegt u 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijgeleverde CD-ROM.</p> <p>MEMO</p> <p>Als u <Search> aanraakt, zal het Tone-FX Type List venster verschijnen, waarin u Tone-FX uit de lijst kunt selecteren.</p>

Chorus

Dit effect wordt op de hele Patch toegepast.

Voor details, zie 'Effecten (effecten voor een Patch instellen' (p.76).

Reverb

Dit effect wordt op de hele Patch toegepast.

Voor details, zie 'Effecten (effecten voor een Patch instellen' (p.76).

Stappen gebruiken om de klank te wijzigen (Multi Step Modulator)

De Multi Step Modulator is een functie die de waarde van verscheidene parameters volgens een zestien-staps sequens wijzigt. Op de V-Synth GT worden de patronen (patterns) van deze sequens als 'tracks' behandeld. U kunt maximaal vier tracks tegelijkertijd gebruiken, waarbij elke track een andere sequens bevat. U kunt de paneelknoppen gebruiken om het sequens patroon vrijelijk te wijzigen.

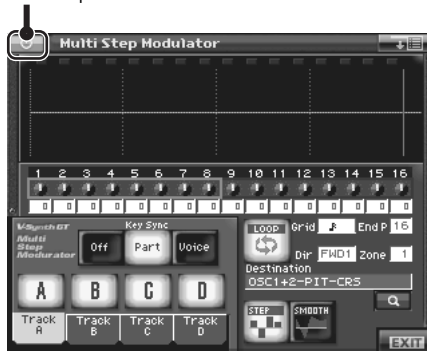
1. Druk op [PATCH] om naar het Patch Play scherm te gaan.
2. Raak <Step Mod> aan.



<Step Mod>

Het Multi Step Modulator scherm zal verschijnen.

Multi Step Modulator schakelaar



3. Draai de <Multi Step Modulator Switch> op ON.

De Multi Step Modulator zal op de op dat moment geselecteerde Patch worden toegepast.

4. Raak <A>-<D> aan om tracks zoals gewenst aan en uit te zetten.

* Als u alle tracks uitzet, zal er geen effect zijn, zelfs als de <Multi Step Modulator Switch> op ON staat.



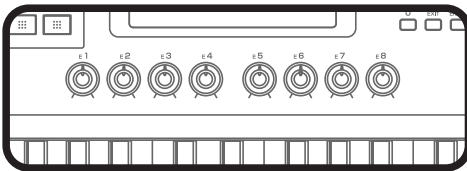
5. Maak instellingen voor de track.

Raak één van de tabs van de track naam die u bij stap 4 heeft aangezet aan.

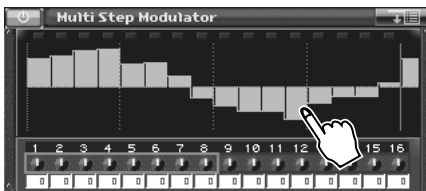


6. Terwijl u op het toetsbord speelt om de klank te horen, voert u stappen 1-8 in.

De E1-E8 knoppen van de V-Synth GT corresponderen met knoppen 1-8 en 9-16. Om tussen 1-8 en 9-16 af te wisselen, houdt u [SHIFT] ingedrukt, en gebruikt u [▲] [▼] (het frame in het scherm zal verschuiven). Afhankelijk van de manier waarop u aan de knop draait, zal het effect als een grafiek van 1-16 stappen worden getoond, en de kleur zal veranderen.



TIP U kunt de grafiek rechtstreeks met uw vinger uittrekken.



TIP Als u <SMOOTH> aanraakt, zal de grafiek vloeiender worden. Dit maakt dat de verandering in de klank geleidelijk wordt toegepast, waardoor een LFO-achtig resultaat wordt geproduceerd.

TIP De stappen balk die uiterst rechts (nummer 17) wordt getoond, is hetzelfde als degene die uiterst links (nummer 1) te vinden is. Dit is handig bij het instellen van een looping sequens.

TIP De parameter die door elke track wordt gemoduleerd, is afhankelijk van de Tone. In het scherm kunt u Destination aanraken om de toegewezen parameter te veranderen.

7. Op dezelfde manier maakt u instellingen voor de andere tracks die u bij stap 4 heeft aangezet.

8. Als u wilt stoppen met het gebruik van de stap sequens, zet u <Multi Step Modulator Switch> op OFF.

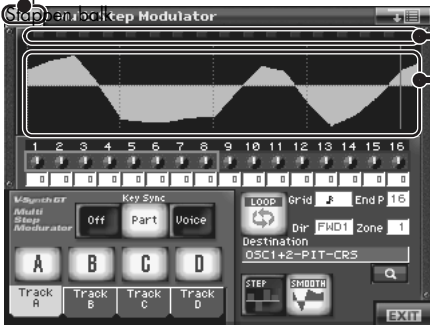
zie Voor details over elke parameter, zie 'Multi Step Modulator' (p.144).

9. Druk op de [EXIT] knop op het paneel om het Step Modulator scherm te verlaten.

Multi Step Modulator

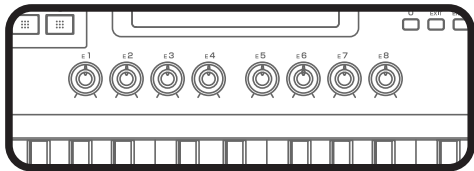
Multi Step Modulator schakelaar

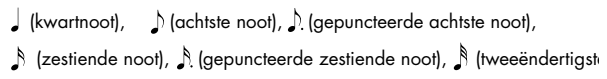
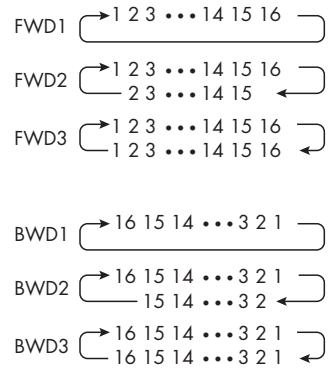
Step indicator



Step indicator

Stappen balk

Parameter	Waarde	Beschrijving
Multi Step Modulator Switch * Deze instelling is op alle tracks (A_D) van toepassing.	OFF, ON	Dit zet de Multi Step Modulator aan/uit.
Step Indicator Step Bar		Dit geeft de huidige locatie binnen de stap sequens aan. Dit is een grafische weergave van de zestien stappen. De stappen balk die uiterst rechts wordt getoond (nummer 17), is hetzelfde als die uiterst links (nummer 1). Dit is handig bij het instellen van een looping sequens. TIP Als u <SMOOTH> aanraakt, wordt de grafiek een (vloeiende) lijn grafiek. Als u <STEP> aanraakt, verandert de grafiek in een staafdiagram.
Step knobs		Gebruik deze knoppen om de zestien stappen in te voeren. TIP De E1-E8 knoppen van de V-Synth GT corresponderen met knoppen 1-8 en 9-16. Om tussen 1-8 en 9-16 af te wisselen, houdt u [SHIFT] ingedrukt, en gebruikt u [▲] [▼] (het frame in het scherm zal verschuiven). Afhankelijk van de manier waarop u aan de knop draait, zal het effect als een grafiek van 1-16 stappen worden getoond, en de kleur zal veranderen.  TIP Als de cursor op een stap knop staat, kunt u [SHIFT] ingedrukt houden en aan de VALUE knop draaien om de waarde van alle stappen gelijktijdig te wijzigen.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Key Sync (Step Modulator Key Sync) * Deze instelling is op alle tracks (A-D) van toepassing.	Off	De stap sequens wordt niet opnieuw ingesteld wanneer een note-on optreedt.
	Part	De step sequens wordt opnieuw ingesteld wanneer een note-on optreedt, maar wordt niet opnieuw ingesteld als de toets legato werd gespeeld.
	Voice	De stap sequens wordt, iedere keer dat een note-on optreedt, opnieuw ingesteld.
Track Button A-D (Step Modulator Track Buttons A-D)	OFF, ON	Deze zetten de multi step modulator aan/uit voor de vier tracks (A-D).
Track TAB A-D (Step Modulator Track Tabs A-D)		Deze geven toegang tot bewerkingsschermen voor de vier multi step modulator tracks (A-D).
Loop (Step Modulator Loop Switch)	OFF, ON	Dit zet looping van de stap sequens aan/uit.
Grid (Step Grid)	Note	Dit specificeert de nootwaarde van elke stap 
End P (Step Modulator End Point)	1-16	Dit specificeert de sequens lengte als een aantal stappen.
Dir (Step Modulator Direction)	FWD1-3, BWD1-3	Dit specificeert de richting waarin de stap sequens zal spelen. 
Zone (Step Modulator Zone)	1-16	Dit specificeert de zone (p.88) waarop de step modulator toegepast zal worden.
Destination (Step Modulator Destination)		De parameter die door de step sequens bestuurd zal worden, is afhankelijk van de Tone.
STEP/SMOOTH (Step/Smooth Switch)	STEP, SMOOTH	Raak <SMOOTH> aan om een lijndiagram te selecteren (vloeiende verandering), of raak <STEP> aan om een staafdiagram te selecteren (verandering in stappen).
Multi Step Modulator Menu	Reset Value	Stelt de stappenbalk opnieuw in.
	Invert Value	Keert de stappenbalk in verticale richting om.
	Reverse Value	Keert de stappenbalk in horizontale richting om.
	Shift Value R	Verplaatst de stappenbalk één stap naar rechts.
	Shift Value L	Verplaatst de stappenbalk één stap naar links.

Vocal Designer

Als u structuur type 5 selecteert, kunt u Vocal Designer gebruiken.

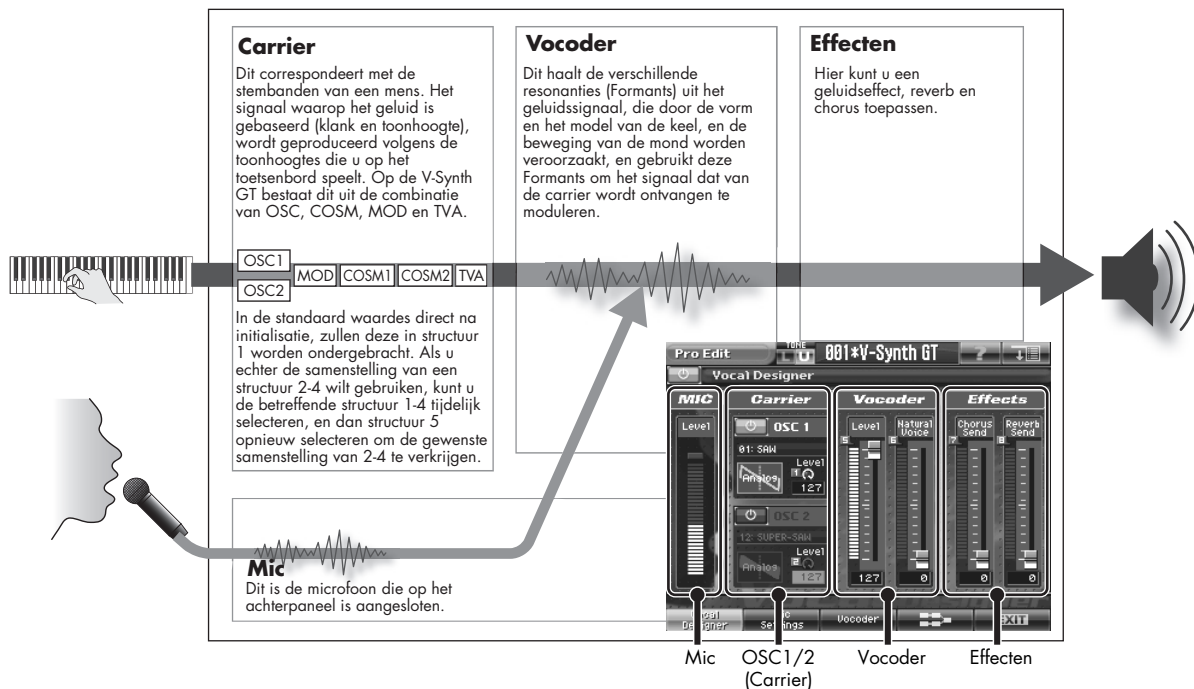
Vocal Designer is een functie die de modernste technieken voor het modelleren van de menselijke stem gebruikt. Door een microfoon op de V-Synth GT aan te sluiten, en het toetsenbord te bespelen terwijl u zingt, kunt u een uitermate realistische en natuurlijk zangstem modelleren.



<VOCAL DESIGNER>

De structuur van Vocal Designer

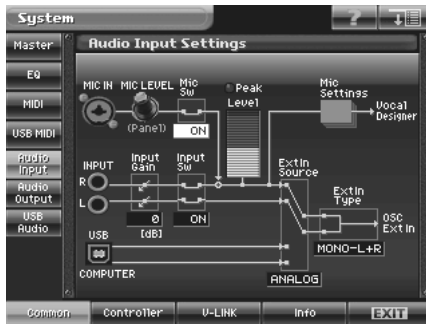
Vocal Designer bestaat uit vier elementen: de microfoon, OSC1/2 (carrier), de Vocoder, en effecten.



Vocal Designer gebruiken

Een microfoon aansluiten

1. Sluit uw microfoon op de 'MIC IN' jack aan.
2. Druk op INPUT [SETTING] op het paneel.
Het Audio Input settings scherm zal verschijnen.



3. Controleer de microfooninstellingen.



Terwijl u in de microfoon zingt of spreekt, gebruikt u de INPUT MIC LEVEL knop op het paneel om het volume aan te passen, zodat de Level indicator in het scherm niet helemaal rood wordt. Als de Peak indicator oplicht, is het volume te hoog.

4. Druk op [EXIT] om naar het vorige scherm terug te keren.

Instellingen maken voor Vocal Designer

1. Selecteer structuur type 5.

- Selecteer Structure Type 5 in het Pro Edit scherm (p.86).
- Druk op STRUCTURE [5], en raak dan <VOCAL DESIGNER> in het Patch Play scherm aan.



<VOCAL DESIGNER>

NOTE Zorg dat UPPER en LOWER verlicht zijn als KEY MODE van de Patch waarvoor Vocal Designer is geselecteerd.

2. Speel op het toetsenbord.

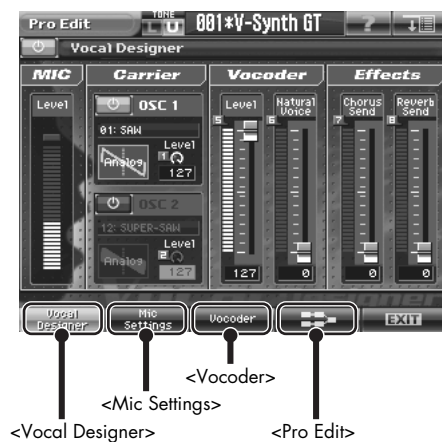
3. Terwijl u noten ingedrukt houdt, zingt of spreekt u in de microfoon.

De klank dat van Vocal Designer gebruikmaakt, is hoorbaar volgens het volume van uw stem.

NOTE Zelfs als u het toetsenbord bespeelt, zal Vocal Designer geen geluid produceren tenzij u uw stem in de muziek brengt. Omgekeerd, als u in de microfoon spreekt of zingt, zal Vocal Designer geen geluid produceren tenzij u op het toetsenbord speelt. U moet beiden doen.

4. Onder in het scherm raakt u <Vocal Designer>, <Mic Settings> en <Vocoder> aan.

In elk scherm maakt u instellingen voor de microfoon en de Vocoder.



MEMO De klank zal stoppen als u de oscillator golfvorm verandert (p.150) terwijl u een toets ingedrukt houdt. Als dit gebeurt, laat de toets dan los, en druk deze opnieuw in.

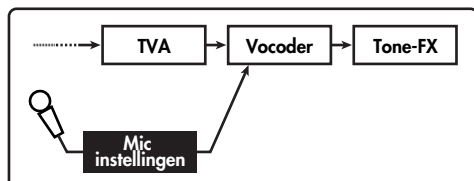
Vocal Designer



Parameter	Waarde	Beschrijving
Vocal Designer Switch	OFF, ON	Zet Vocal Designer aan/uit.
Mic		
Level	0–127	Geeft het mic ingangsniveau aan. Gebruik de paneel INPUT MIC LEVEL knop om het niveau bij te stellen, zodat de Peak indicator niet oplicht.
Carrier		
OSC1 (Oscillator 1 Switch)	OFF, ON	Specificeert of de klank van OSC1 als de carrier zal worden gebruikt (ON), of niet (OFF).
OSC1 Waveform (Oscillator 1 Waveform)	–	Selecteert de golfvorm die OSC1 zal produceren.
OSC1 Level (Oscillator 1 Level)	0–127	Specificeert het niveau van OSC1.
OSC2 (Oscillator 2 Switch)	OFF, ON	Specificeert of de klank van OSC2 als de carrier zal worden gebruikt (ON), of niet (OFF).
OSC2 Waveform (Oscillator 2 Waveform)	–	Selecteert de golfvorm die OSC2 zal produceren.
OSC2 Level (Oscillator 2 Level)	0–127	Specificeert het niveau van OSC2.
Vocoder		
Level	0–127	Specificeert het volume van Vocal Designer.
Natural Voice	0–127	Specificeert het volume van het mic ingangsgeluid (uw eigen stem).
Effects		
Chorus Send (Chorus Send Level)	0–127	Specificeert het niveau van het signaal dat naar de chorus wordt gestuurd.
Reverb Send (Reverb Send Level)	0–127	Specificeert het niveau van het signaal dat naar de reverb wordt gestuurd.

Mic instellingen

Vocal Designer



Mic effecten zoals equalizer zijn beschikbaar ter verbetering van de mic invoer.

U kunt deze gebruiken om het karakter van het microfoongeluid aan te passen, hetgeen het zingen voor u gemakkelijker maakt.

Als mic effecten kunt u kiezen uit equalizer (EQ), ruisonderdrukking (Noise Sup), en compressie (Comp).

Deze mic effectinstellingen kunnen samen als mic instellingen worden opgeslagen, en wanneer nodig worden opgeroepen.

Er kunnen acht sets mic instellingen worden opgeslagen. Dit maakt het gemakkelijk om instellingen voor Vocal Designer te gebruiken, die voor een bepaalde situatie geschikt zijn.

NOTE Als u de parameterwaarde bewerkt, zal de mic instellingen gelijktijdig veranderen (en wordt automatisch opgeslagen).

MEMO Mic instellingen zijn Systeeminstellingen. Deze worden onthouden, zelfs als u de stroom uitzet. Als u alle acht microfoon instellingen in de fabrieksinstellingen wilt terugzetten, voer dan een Factory Reset uit (p.235).

Mic Type



Parameter	Waarde	Beschrijving
Vocal Designer Mic Settings		
Mic Setting	1–8	Selecteert de mic instelling.
Edit Mic Name		Wijst een naam aan de mic instelling toe. Als u dit aanraakt, zal het Mic Setting name scherm verschijnen. Hier kunt u de mic instelling een naam geven, op dezelfde manier als een Patch van een naam voorzien kan worden (p.59).
Mic Level		
Level	0–127	Past het volume van de mic invoer aan.

EQ

Equalizer: past het karakter van de lage, midden en hoge frequentiereeks aan.

De EQ instellingen worden door middel van de grafiek in het midden van het scherm weergegeven.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic/EQ Switch	OFF, ON	Zet de equalizer aan/uit.
3 Band EQ		
EQ Low Freq (EQ Low Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz	Specificeert de middenfrequentie waarop de lage frequentiereeks zal worden bijgesteld.
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Specificeert de gain (hoeveelheid boost (omhoog drukken) of cut (afkappen)) van de lage frequentiereeks. Positieve instellingen duwen de lage frequentiereeks omhoog.
EQ Mid Freq (EQ Mid Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Specificeert de middenfrequentie waarop de midden frequentiereeks zal worden bijgesteld.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Specificeert de gain (hoeveelheid boost (omhoog drukken) of cut (afkappen)) van de midden frequentiereeks. Positieve instellingen duwen de midden frequentiereeks omhoog.
EQ Mid Q	0.3, 0.4, 0.6, 0.8, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 10.0, 12.0, 14.0, 16.0, 18.0, 20.0	Specificeert de middenfrequentie waarop de hoge frequentiereeks zal worden bijgesteld.
EQ Hi Freq (EQ High Frequency)	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Specificeert de middenfrequentie waarop de hoge frequentiereeks zal worden bijgesteld.
EQ Hi Gain (EQ High Gain)	-15- +15 dB	Specificeert de gain (hoeveelheid boost (omhoog drukken) of cut (afkappen)) van de hoge frequentiereeks. Positieve instellingen duwen de hoge frequentiereeks omhoog.

Noise Sup

Noise Suppressor : onderdrukt ruis wanneer geen geluid wordt ingevoerd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic/Noise Suppressor Switch	OFF, ON	Zet de ruisonderdrukking aan/uit.
NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)	-60– -36dB	Specificeert het niveau waarop de ruisonderdrukking in werking treedt. Geluiden onder het aangegeven niveau worden op mute ingesteld.
NS Attack (Noise Suppressor Attack)	0–127	Specificeert de tijd waarbinnen de ruisonderdrukking de muting zal uitschakelen.
NS Release (Noise Suppressor Release)	0–127	Specificeert de tijd vanaf het moment dat de ruisonderdrukking in werking treedt, totdat muting optreedt.

Comp

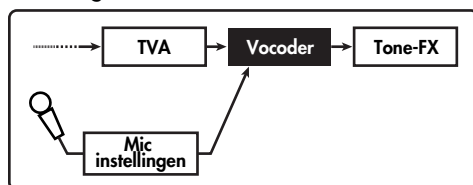
Compressor: reduceert hoge geluiden en duwt lage geluiden omhoog, waardoor de algehele volumebalans van de klank verbeterd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic/Compressor Switch	OFF, ON	Zet de compressor aan/uit.
CP Ratio (Compressor Ratio)	1:1.0–1:16, 1:INF	Specificeert de compressie snelheid.
CP Threshold (Compressor Threshold)	-36–0dB	Specificeert het niveau waarop compressie zal beginnen.
CP Attack (Compressor Attack)	0–100	Specificeert de tijd vanaf het moment dat de invoer de drempelwaarde (Threshold) overschrijdt, totdat het volume gecomprimeerd wordt.
CP Release (Compressor Release)	0–100	Specificeert de tijd die in beslag wordt genomen nadat de invoer onder de drempelwaarde komt, voordat compressie vervalt.
CP Gain (Compressor Gain)	0–24 dB	Specificeert de uitvoer gain.

Vocoder

Vocal Designer



U kunt deze instellingen gebruiken om het karakter van het vocale geluid, gecreëerd door Vocal designer, te wijzigen. Kies één van de volgende vier Vocoder types, welke het karakter van de klank zal bepalen.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Vocoder Type	Stereo	Dit produceert een ruimtelijk stereo geluid. Het is geschikt voor simulatie van koor geluiden, zoals choir (koor) of chorus.
	Mono	Dit type benadrukt de verstaanbaarheid van de stem. Dit is geschikt voor het creëren van vocale solo geluiden. De uitvoer is mono.
	Vintage	Dit produceert het typische 'Vocoder' geluid. Het is geschikt voor het verkrijgen van een ouderwets Vocoder geluid, zoals de VP-330.
	Enhance	Dit type duwt de hoge frequentiereeks omhoog. Gebruik dit als u de helderheid van een vocaal geluid wilt benadrukken.

Stereo/Mono/Enhance



Parameter	Waarde	Beschrijving
Formant Type	Flat	Geen conversie.
	Soprano	Transformeert het mic invoergeluid naar het gespecificeerde stembereik.
	Alto 1	MEMO 'Talkbox' is geschikt voor het verkrijgen van metaalachtige, talkbox-type geluiden.
	Alto 2	
	Baritone	
	Bass	
	TalkBox (Mono only)	
Level	0-127	Specificeert het volume van Vocal Designer.
Attack	0-100	Specificeert de attack tijd van het Vocal Designer geluid, gerelateerd aan het mic invoer geluid.
Release	0-100	Specificeert de release tijd van het Vocal Designer geluid, gerelateerd aan het mic invoer geluid.
Consonant Level	0-127	Specificeert het niveau waarop de consonanten uit het mic invoer geluid uitgestuurd zullen worden.
Consonant Detect	0-100	Specificeert in hoeverre de consonanten in het mic invoer geluid gedetecteerd zullen worden. Met hogere instellingen kunnen consonanten gemakkelijker gedetecteerd worden.

Vintage



Parameter	Waarde	Beschrijving
Vocoder		
EQ Low Freq	200–800 Hz	Specificeert de midden frequentie waarop de lage frequentiereeks omhooggeduwd of afgekapt wordt.
EQ Low Gain	-15– +15dB	Specificeert de hoeveelheid boost/cut (omhoog duwen/afkappen) van de lage frequentiereeks.
Hi Cut Switch	OFF, ON	Zet het afkappen van de hoge frequentie aan/uit. Als u de klank rasperig (ruw) klinkt, zet u deze schakelaar aan om de klank vloeiender te maken.
Level	0–127	Stelt het volume van Vocal Designer bij.
Attack	0–100	Specificeert de attack tijd van het Vocal Designer geluid, gerelateerd aan het mic invoer geluid.
Release	1–100	Specificeert de release tijd van het Vocal Designer geluid, gerelateerd aan het mic invoer geluid.
Consonant Level	0–127	Specificeert het niveau waarop de consonanten uit het mic invoer geluid uitgestuurd zullen worden.
Consonant HPF Freq	4500–9000 Hz	Specificeert de frequentie die wordt gebruikt bij het extraheren van hoge frequentie componenten uit het mic invoer geluid als consonanten. Componenten hoger dan de aangegeven frequentie zullen als consonanten geëxtraheerd worden.
Chorus		
Vintage Vocoder Chorus Switch	OFF, ON	Dit is een aan/uit schakelaar voor het chorus effect dat op het vocale geluid wordt toegepast.
Chorus Rate	0.05–10.0 Hz	Past de modulatiefrequentie van het chorus effect aan.
Chorus Depth	0–127	Past de modulatie diepte van het chorus effect aan.
Chorus Balance	D:0:100E– D:100:0E	Past de balans tussen het vocale geluid en de klank waarop chorus is toegepast aan.
Chorus HPF Cutoff	200–8000 Hz	Specificeert de frequentie waarop de hoge frequentiereeks zal worden afgekapt.
Chorus Pre Delay	0.0–100 ms	Specificeert de delay tijd totdat de chorus hoorbaar wordt.



De chorus van de Vintage Vocoder wordt apart van het Patch effect genaamd Chorus toegepast.

Een klank bewerken (SOUND SHAPER II)

Met gebruik van de 'Sound Shaper II' functie kunt u de klank bewerken, simpelweg door aan knoppen te draaien of knoppen in te drukken.

1. Ga naar het Patch Play scherm, en selecteer de klank waarvan u de instellingen wilt wijzigen.
2. Raak <SOUND SHAPER II> aan.



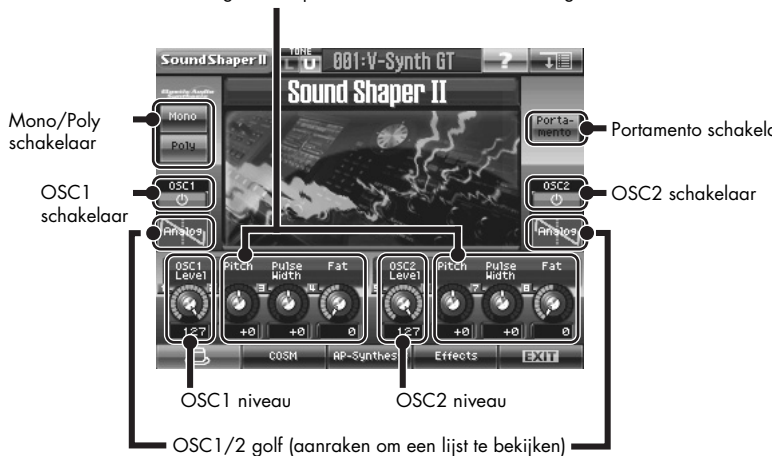
<SOUND SHAPER II>

Het SOUND SHAPER II venster verschijnt.

Pas de klank aan, door de schakelaar en knoppen te bedienen terwijl u op het toetsenbord speelt.

In het geval van structuren 1-4

De meest geschikte parameters voor OSC zullen toegewezen worden.



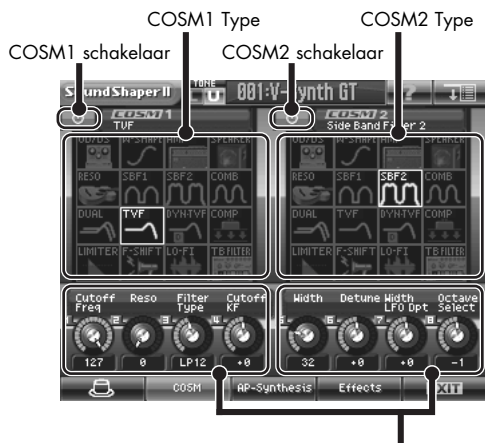
In het geval van structuur 5



3. Raak <COSM> aan om COSM instellingen te maken (p.160).
4. Raak <AP-Synthesis> aan om AP-Synthese instellingen te maken (p.161).
5. Raak <Effects> aan om effectinstellingen te maken (p.162).
6. Sla de door u gecreëerde klank op (p.81).

COSM

Hier kunt u de [E1]-[E8] knoppen gebruiken om de belangrijkste COSM parameters te bewerken.



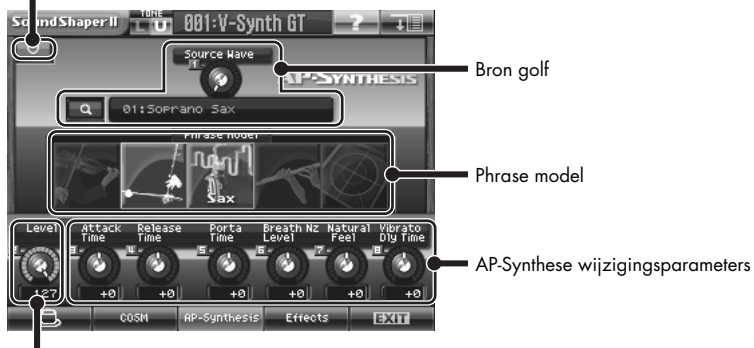
De meest geschikte parameters voor COSM zullen toegewe:

1. Gebruik de COSM 1/2 schakelaars om COSM 1/2 aan/uit te zetten.
2. Raak het scherm aan om de COSM 1/2 types te selecteren.
MEMO U kunt het type ook met gebruik van de VALUE draaiknop of de [INC/+] [DEC/-] veranderen.
3. Gebruik de [E1]-[E8] knoppen om de COSM 1/2 parameters te bewerken.
zie Meer over elke parameter vindt u bij 'COSM1/COSM2' (p.117) of 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.

AP-Synthese

Hier kunt u de [E1]-[E8] knoppen gebruiken om de belangrijkste AP-Synthese parameters te bewerken.

AP-Synthese schakelaar



AP-Synthesis niveau

1. Gebruik de AP-Synthesis schakelaar om AP-Synthese aan/uit te zetten.

2. Met de [E1] knop selecteert u de bron golf.

MEMO U de VALUE draaiknop of de [INC/+] [DEC/-] ook gebruiken om dit te veranderen.

3. Raak het scherm aan om het gewenste phrase model te selecteren.

MEMO De beschikbare phrase modellen zijn afhankelijk van de bron golf die u geselecteerd heeft.

4. Gebruik de [E2] knop om het AP-Synthese niveau te bewerken.

5. Gebruik de [E3]-[E8] knoppen om de AP-Synthese parameters te bewerken.

zie Meer over elke parameter vindt u bij 'AP Syn (AP-Synthesis)' (p.124).

Effecten

Hier kunt u de [E1]-[E8] knoppen gebruiken om de belangrijkste parameters van elk effect te bewerken.



TONE-FX/CHORUS/REVERB schakelaar

1. Gebruik de effectschakelaars om ieder effect aan/uit te zetten.
2. Selecteer het gewenste type voor elk effect.
3. Met de [E1]-[E8] knoppen bewerkt u de parameters van elk effect.



U kunt de parameters ook met de VALUE draaiknop of [INC/+] [DEC/-] bewerken.



Voor details over de parameters van elk effect, zie 'COSM_EffectsList(E).pdf' in de 'EFFECTS LIST' map op de bijbehorende CD-ROM.

Sample mode

In dit hoofdstuk leggen we de procedures uit voor:

- Sampling (p.163)
- Samples bewerken (p.178)
- De samples converteren zodat de VariPhrase functie gebruikt kan worden (codering) (p.187).

Sampling

Wat is een Template? (instellingen voordat u sampled)

Een sampling template is iets dat een verzameling instellingen voor samplen bevat setup instellingen, pre-effect instellingen, en metronoom instellingen die hieronder worden beschreven).

U kunt acht verschillende sampling templates opslaan. Als u sampled, zult u altijd één van deze acht templates selecteren.

In de fabriekinstellingen zijn er acht sampling templates aanwezig.

zie

Voor details over het wijzigen van de instellingen, zie 'Sampling procedure' (p.165).

MEMO

Sampling templates zijn systeeminstellingen (met uitzondering van sommige metronoom parameters). Deze worden onthouden, zelfs wanneer de stroom wordt uitgeschakeld. Als u de acht sampling templates in de fabriekinstelling wilt terugzetten, voert u de Factory Reset uit (p.235).

Toepassingen voor elke template

De preset templates beslaan verschillende invoer instellingen en pre-effect types.

Mic	Sample in mono van een microfoon. Sluit een microfoon op de MIC IN jack op het achterpaneel aan.
Line	Sluit uw draagbare geluidsspeler of soortgelijk apparaat op de INPUT jack op het achterpaneel aan.
Coaxial	Sample een digitaal signaal. Sluit uw geluidsapparaat op de COAXIAL IN op het achterpaneel aan.
Resampl	Speel een sample op de V-Synth GT en sample het resultaat. Dit wordt 'resampling' genoemd. Meer over resampling vindt u op p. 173.
Comp	Gebruik het compressor pre-effect. De sample wordt via de INPUT jacks op het achterpaneel opgenomen.
Limitr	Gebruik het limiter pre-effect. De sample wordt via de INPUT jacks op het achterpaneel opgenomen.
MIDI	Start het samplen wanneer een sequencer start (system realtime bericht: FA) is ontvangen. De sample wordt via de INPUT jacks op het achterpaneel opgenomen.
USB	Samplen via een PC USB Audio.

Fabrieksinstellingen van elke template

Setup	Mic	Line	Coaxial	Resampl
Sampling Type	MONO	STEREO	STEREO	STEREO
Input Source	ANALOG	ANALOG	COAXIAL	RESAMPL
Trigger Mode	MANUAL	LEVEL	LEVEL	NOTE
Trigger Level	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
Pre Trigger	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)
Pre Gain	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)
PreFX Type	OFF	OFF	OFF	OFF
PreFX COMPRESSOR Sustain	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Attack	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Tone	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Level	0	0	0	0
PreFX LIMITER Thres	-48	-48	-48	-48
PreFX LIMITER Release	0	0	0	0
PreFX LIMITER Tone	0	0	0	0
PreFX LIMITER Level	0	0	0	0
PreFX LIMITER Ratio	1.5:1	1.5:1	1.5:1	1.5:1
PreFX NOISE SUPR Threshold	-60	-60	-60	-60
PreFX NOISE SUPR Release	0	0	0	0
MetroType	REC	REC	REC	REC
CountIn	1MEASURE	OFF	OFF	1MEASURE

Setup	Comp	Limiter	MIDI	USB
SamplingType	STEREO	STEREO	STEREO	STEREO
InputSource	ANALOG	ANALOG	ANALOG	USB
TriggerMode	MANUAL	MANUAL	MIDI	LEVEL
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)
PreTrigger	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)
Pre Gain	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)
PreFxType	COMP+NS	LIMIT+NS	OFF	OFF
PreFx COMPRESSOR Sustain	64	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Attack	12	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Tone	0	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Level	0	0	0	0
PreFx LIMITER Thres	-48	-36	-48	-48
PreFx LIMITER Release	0	80	0	0
PreFx LIMITER Tone	0	0	0	0
PreFx LIMITER Level	0	0	0	0
PreFx LIMITER Ratio	1.5:1	4:1	1.5:1	1.5:1
PreFx NOISE SUPR Threshold	-60	-60	-60	-60
PreFx NOISE SUPR Release	0	0	0	0
MetroType	REC	REC	REC	REC
CountIn	1MEASURE	1MEASURE	OFF	OFF

Sample procedure

Hier wordt uitgelegd hoe een geluid via de ingangsjacks wordt ingevoerd, en gesampled wordt. Voor resampling kijkt u bij de volgende sectie.

De V-Synth GT heeft de volgende ingangsjacks.

- INPUT L, R
- MIC IN (gemixed naar INPUT R)
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
 - OPTICAL IN
 - COAXIAL IN
 - USB (Audio)

Gebruik de ingang die voor uw situatie geschikt is.

- Mono samplen via een microfoon
 - MIC IN
- Samplen van een analoge bron
 - INPUT L, R
- Samplen van een digitale bron
 - OPTICAL IN or COAXIAL IN
- Samplen via USB
 - USB

NOTE Afhankelijk van de locatie van de microfoons ten opzichte van de luidsprekers kan rondzingen optreden. Dit kan verholpen worden door:

1. de richting van de microfoon(s) te veranderen.
2. de microfoon(s) op meer afstand van de luidsprekers te plaatsen.
3. Volumeniveaus te verlagen.

Bij het samplen moet u zorgen dat de volgende twee onderdelen correct zijn ingesteld. Als deze twee instellingen niet juist zijn, zal de sample niet zoals u bedoelt worden opgenomen.

- Welk type sample neemt u op? (Stereo of mono)
 - In het Sampling General scherm stelt u het Sampling Type in.
- Via welke ingang sampled u? (Selecteer de ingangsjack)
 - In het Sampling General scherm stelt u Input Source in.

MEMO Als u de metronoom heeft ingesteld (p. 176), wordt het metronoomgeluid tijdens samplen via de DIRECT OUT jacks uitgestuurd. De klank dat aan de DIRECT OUT jacks is toegewezen (p. 139), wordt echter niet uitgestuurd.

1. Druk op [SAMPLE].

Het Sample Top scherm verschijnt.



2. Selecteer de locatie (sample nummer) dat u wilt samplen.

Verplaats de cursor naar de gewenste sample. Normaalgesproken zult u een sample selecteren die geen golf heeft, bijvoorbeeld een sample nummer met de naam 'NO SAMPLE'.

In dit scherm kunt u de volgende functies gebruiken.

- Een sample selecteren door deze rechtsreeks aan te raken.
- Het nummer in stappen van acht veranderen, door op [◀] [▶] te drukken.
- Het nummer in stappen van één veranderen door [▲] [▼] naast de sample lijst aan te raken, door op [▲] [▼] [INC/+] [DEC/-] te drukken, of door aan de VALUE knop te draaien.
- Scroll door de sample lijst door de scrollbar naast de sample lijst omhoog en onlaag te trekken.
- Ga naar sample nummer 001 door <Top> aan te raken.
- Ga naar sample nummer 999 door <End> aan te raken.
- Informatie over de op dat moment geselecteerde sample verschijnt als u <Info> aanraakt (p.192). Deze informatie wordt echter niet voor de in de fabriek ingestelde golven getoond.
- Beluister de op dat moment geselecteerde sample door <Prevw> aan te raken.
- Als u <Search Empty> aanraakt, springt u naar het 'NO SAMPLE' sample nummer dat op het op dat moment geselecteerde sample nummer volgt.

3. Raak <sampling> aan.

Het Sampling Template scherm verschijnt.



4. Raak <TMPL 1> <TMPL 8> aan om een sample template te selecteren.

Als u de instellingen van de geselecteerde sample template wilt wijzigen, voert u stappen 5-7 uit.

5. Raak één van de tabs onder in het scherm aan, om naar het corresponderende instellingsscherm te gaan.

<General>: Setup instellingen (p.174).

<Pre-Effect>: Pre-effect instellingen (p.175).

<Metronome>: Metronoom instellingen (p.176).

zie Voor details over elke parameter raadpleegt u de aangegeven referenties.

6. In elk instellingsscherm raakt u het Touch Panel aan, om de parameters in te stellen.

Verplaats de cursor naar het waarde venster van de parameter die u wilt bewerken, en gebruik één van de volgende methodes om deze te bewerken.

- Draai aan de VALUE knop.
- Druk op [INC/+] of [DEC/-].
- Sleep uw vingertop over het Touch Panel.

7. Pas het sample niveau aan.

Pas het volume van het apparaat dat de klank produceert aan.

Als u via de MIC IN jack sampled, stelt u het niveau bij met de INPUT MIC LEVEL knop op het voorpaneel.

Als u via de INPUT jacks sampled, drukt u op de INPUT [SETTING] knop op het voorpaneel, en in het Audio Input Settings scherm dat verschijnt, gebruikt u <Input Gain> om het niveau aan te passen.

Als u via de DIGITAL AUDIO INTERFACE IN aansluiting sampled, gebruikt u de Pre gain (p.174) of de Pre-effect Output Level (p.175) instellingen om het niveau bij te stellen.

8. Raak <Start> aan om met samplen te beginnen.

De manier waarop samplen begint, is als volgt afhankelijk van de Trigger Mode instelling in het Sampling General scherm.

Als 'MANUAL' is geselecteerd, start het samplen na een aftelling van het aantal maten dat met de metronoom Count-In instelling is gespecificeerd.

Als 'MIDI' is geselecteerd, wacht het samplen totdat de sequencer begint (systeem realtime bericht: FA). Het samplen begint wanneer het sequencer start bericht is ontvangen.

Als 'LEVEL' is geselecteerd, wacht het samplen op eeningangssignaal. Samplen zal beginnen wanneer hetingangssignaal het niveau dat met Trigger Level (p.174) is gespecificeerd overschrijdt.

Als 'NOTE' is geselecteerd, begint het samplen als u op het toetsenbord speelt of een noot bericht wordt ontvangen.



Als u 'MIDI' of 'LEVEL' heeft geselecteerd, kunt u <START> nogmaals aanraken, om het samplen te laten beginnen zonder te wachten totdat de sequencer begint, of totdat hetingangssignaal wordt ontvangen.



In het Sampling venster geeft 'Remain Time' de resterende sample tijd aan(in seconden).



Als het geheugen vol begint te raken, stopt het samplen. Als dit gebeurt, verwijdert u onnodige samples uit het geheugen (p.172).

9. Als u klaar bent met samplen, raakt u <STOP> aan.

In het scherm wordt 'COMPLETED!' aangegeven. Raak <PREVIEW> aan om het door u gesampled geluid te beluisteren, en controleer of de sample naar wens is opgenomen.

<Cancel>: verwijder de sample die u zojuist heeft opgenomen, en keer naar het Sampling Template scherm terug.

<OK>: Voltooi de sample die u zojuist heeft opgenomen, en registreer deze in de sample lijst.

<RETRY>: Verwijder de zojuist opgenomen sample, en sample opnieuw.

10. Als u tevreden bent met het gesampled geluid, raakt u <OK> aan.

Het gesampled geluid wordt in de sample lijst geregistreerd.

- Als u de sample wilt afdanken en het opnieuw proberen, raakt u <RETRY> aan.
- <RETRY> zal in <START> veranderen, en nu kunt u <START> aanraken om opnieuw te samplen.
- Als u wilt stoppen met samplen, raakt u <Cancel> aan om naar het sampling Template scherm terug te keren.

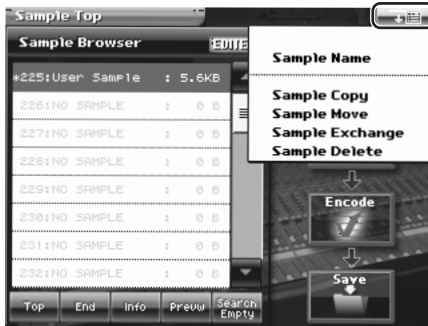


Zelfs als u <OK> aanraakt om de sample in de sample lijst te registreren, is deze toewijzing tijdelijk, en zal verloren gaan als u de stroom uitschakelt. Als u de sample wilt behouden, moet u de sample van een naam voorzien (p.168) en opslaan (p.191).

Sample Name (een sample een naam geven)

Geef de sample een nieuwe naam. U kunt een naam bestaande uit maximaal twaalf tekens toewijzen.

1. Ga naar het Sample Top scherm, en selecteer de sample die u een naam wilt geven (p.178).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Sample Name> aan.
Het Sample Name venster verschijnt.



4. Raak de alfabetische of numerieke toetsen in het scherm aan, om de nieuwe naam in het tekstvenster in te voeren.

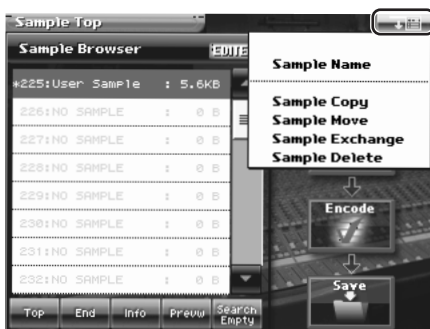
De toetsen in het scherm hebben de volgende functies.

< << >> >	Verplaat de cursor in het tekstvenster naar de gewenste invoer locatie.
<shift>	Zet dit aan als u hoofdletters of symbolen wilt invoeren.
<clear all>	Wist alle tekens in het tekstvenster.
<back space>	Verwijdert het teken vlak voor de plaats waar de cursor zich bevindt.
<delete>	Verwijdert het teken op de plaats van de cursor.

5. Als u de naam heeft ingevoerd, raakt u <OK> aan om de sample naam te voltooien.
Als u naar de oorspronkelijke, onbewerkte naam wilt terugkeren, raakt u <EXIT> aan.

Sample Copy (een sample kopiëren)

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Sample Copy> aan.
Het Sample Copy venster verschijnt.

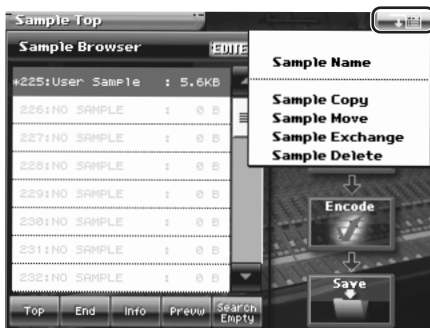


4. Verplaats de cursor naar 'Source', en selecteer de kopieer bronsample.
5. Verplaats de cursor naar 'Destination', en selecteer de kopieerbestemming sample.

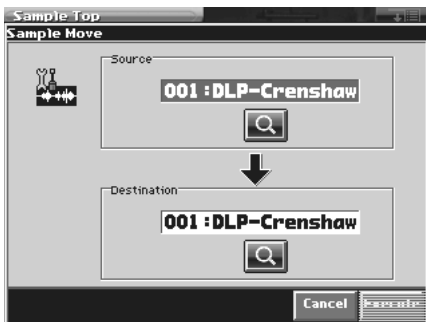
TIP Als u <Search> aanraakt, zal het Sample List venster verschijnen, waarin u de sample uit de lijst kunt selecteren.
6. Raak <Execute> aan om de kopieer operatie uit te voeren.
7. Druk op <EXIT>.
Het Sample Copy scherm wordt afgesloten.

Sample Move (een sample verplaatsen)

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



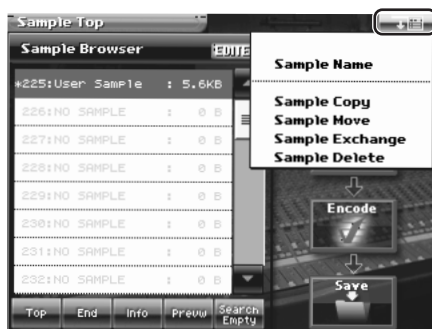
3. In het pulldown menu raakt u <Sample Move> aan.
Het Sample Move venster verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar 'Source', en selecteer de sample die verplaatst zal worden.
5. Verplaats de cursor naar 'Destination', en selecteer de bestemming waarnaar de sample verplaatst zal worden.
TIP Als u <Search> aanraakt, zal het Sample List venster verschijnen, waarin u de sample uit de lijst kunt selecteren.
6. Raak <Execute> aan om de verplaatsingsoperatie uit te voeren.

Sample Exchange (een sample uitwisselen)

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



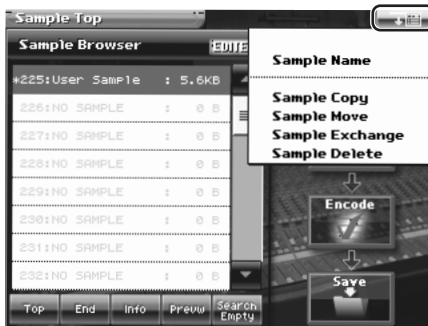
3. In het pulldown menu raakt u <Sample Exchange> aan.
Het Sample Exchange venster verschijnt.



4. Verplaats de cursor naar 'Source', en selecteer de sample die uitgewisseld zal worden.
5. Verplaats de cursor naar 'Destination', en selecteer de bestemming waarmee de sample uitgewisseld zal worden.
TIP Als u <Search> aanraakt, zal het Sample List venster verschijnen, waarin u de sample uit de lijst kunt selecteren.
6. Raak <Execute> aan om de uitwisselingsoperatie uit te voeren.

Sample Delete (een sample verwijderen)

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu raakt u <Sample Delete> aan.
Het Sample Delete List venster verschijnt.

Sample Top			
Sample Delete List			
001-016	001:DLP-Crenshaw	009:DLP-TeknoHop	123-144
017-052	002:DLP-Sherw1	010:DLP-DopeRims	145-160
053-048	003:DLP-Flutterz	011:DLP-Industr1	161-176
049-064	004:DLP-Jepster	012:DLP-Ethnik	177-192
065-080	005:DLP-PopPuz	013:DLP-ScrapedR	193-208
081-096	006:DLP-DaBeat	014:DLP-Flexitek	209-224
097-112	007:DLP-F1iPHop	015:DLP-Ravific	225-240
113-128	008:DLP-F1ansed	016:DLP-LazeelP	241-256
001-256	257-512	513-768	769-999

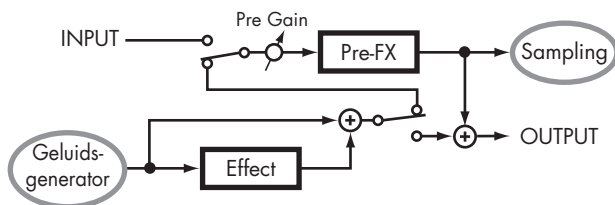
Cancel Execute

4. Uit de lijst kiest u de sample die u wilt verwijderen.
Om de sample te selecteren, draait u aan de VALUE knop, drukt u op [INC/+] [DEC/-], of drukt u op [▲][▼].
U kunt de sample ook selecteren door deze reeks in het Touch Panel aan te raken.
5. Raak <Execute> aan.
De geselecteerde sample zal verwijderd worden.
6. Als u andere samples ook wilt verwijderen, herhaalt u stappen 4 en 5.
7. Druk op <EXIT>.
Het Sample Delete List venster wordt afgesloten.

Resampling

De V-Synth GT kan samples uit zijn interne geheugen opnieuw samplen. Dit wordt resampling genoemd. Feitelijk worden de geluiden die via de MAIN OUT L/MONO, R jacks worden uitgestuurd gesampled.

U kunt bijvoorbeeld meerdere samples die gelijktijdig worden gespeeld samplen, en deze als een enkele sample opnemen. U kunt stemmen op deze manier behouden.

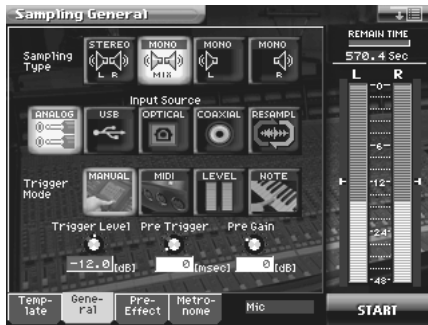




Voordat u naar de Sample mode gaat, maakt u instellingen zodat u de sample(s) die u wilt resamplen kunt afspelen. De resampling procedure is feitelijk hetzelfde als de 'Sampling Procedure' die in de vorige sectie wordt omschreven.

Neem echter de volgende punten in acht.

- U moet de Input Source in het Sampling General scherm op 'RESAMPL' instellen.
- Om het sample niveau bij te stellen, past u de setup Pre gain (p.174) en het pre-effect Output Level aan (p.175).

Sampling General (Setup instellingen)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Sampling Type	STEREO L R	Sampled in stereo.
	MONO MIX	Mengt de signaalinput naar L en R, en sample in mono.
	MONO L	Sampled het L ingangssignaal in mono.
	MONO R	Sampled het R ingangssignaal in mono.
Input Source	ANALOG	Samples via INOUT jacks of MIC IN jack.
	USB	De klank van USB audio zal gesampled worden.
	OPTICAL	Sampled via de OPTICAL IN aansluiting.
	COAXIAL	Sampled via de COAXIAL IN aansluiting.
	RESAMPL	Selecteer dit als u wilt resamenen. De klank dat naar MAIN OUT L/MONO en R wordt gestuurd, zal gesampled worden.
Trigger Mode	MANUAL	Het samplen begint als u <START> aanraakt.
	MIDI	Het samplen begint als een start bericht van een externe sequencer (systeem realtime bericht: FA) wordt ontvangen.
	LEVEL	Het samplen begint als het ingangssignaal het niveau dat met de Trigger Level is ingesteld overschrijdt.
	NOTE	Het samplen begint als u op het toetsenbord speelt of een Note bericht wordt ontvangen.
Trigger Level	∞-00 dB	Specificeert het ingangsniveau waarop het samplen zal beginnen, als de Trigger Mode op 'LEVEL' is ingesteld. Het trigger niveau wordt door de "  " en "  " in de niveaumeter aan de rechterkant van het scherm aangegeven. NOTE Als Trigger Mode op iets anders dan 'LEVEL' is ingesteld, heeft deze parameter geen effect.
Pre Trigger	0-1000 msec	Nadat de geselecteerde trigger die het samplen start is ontvangen, zal eerder ontvangen data voor de tijdsduur die hier is aangegeven in de gesampled data worden inbegrepen. Als de Trigger Mode op 'LEVEL' is ingesteld, en het eerste gedeelte van de sample verloren is gegaan, kunt u deze instellingen gebruiken om het eerste gedeelte ook binnen de sample te laten vallen.
Pre Gain	-12- +36 dB	Stelt de input gain bij. Dit wordt toegepast op de klank dat via alle ingangsjacks wordt ontvangen. Het wordt tevens op de klank dat gesampled wordt toegepast. Met positieve (+) waarden is de gain hoger dan de oorspronkelijke waarde, en met negatieve (-) waarden is de gain lager dan de oorspronkelijke waarde.

Sampling Pre-effect (Pre-effect instellingen)

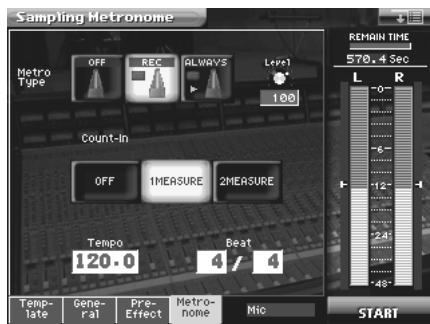


Er zijn drie pre-effecten: compressor, limiter, en ruisonderdrukking. Met gebruik van deze effecten kunt u het niveau van de klank dat gesampled wordt bijstellen.

Compressor	Door hoge niveaus te reduceren, en lage niveaus te verhogen, strijkt dit effect oneffenheden in volume glad.
Limiter	Door het comprimeren van geluiden die een gespecificeerd volumeniveau overschrijden, voorkomt dit effect dat de klank zal vervormen.
Noise Suppressor	Dit effect laat het oorspronkelijke geluid onveranderd, maar maakt de ruis, die tijdens periodes van stilte hoorbaar is, tijdelijk stil.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Type (Pre-Effect Type)	OFF	Er wordt geen pre-effect gebruikt.
	COMP+NS	Compressor en ruisonderdrukking worden gebruikt.
	LMT+NS	Limiter en ruisonderdrukking worden gebruikt.
	NS	Ruisonderdrukking wordt gebruikt.
■ Compressor		
Sustain	0-127	Specificeert de tijd waarbinnen een signaal op een laag niveau verhoogd wordt totdat het een vaststaand volume bereikt.
Attack (Attack Time)	0-127	Specificeert de attack tijd van het ingangsgeluid.
Tone	-50- +50	Past de klankkwaliteit van het ingangsgeluid aan.
Level (Output Level)	0- +24 dB	Past het uitgangsvolume aan.
■ Limiter		
Thres (Threshold Level)	-60-0 dB	Specificeert het niveau (drempelwaarde) waarop de limiter in werking zal treden.
Release (Release Time)	0-127	Specificeert de tijd vanaf het moment dat het ingangsniveau tot onder de drempelwaarde daalt, totdat de limiter wordt uitgeschakeld.
Tone	-50- +50	Stelt de klankkwaliteit van de limiter bij.
Level (Output Level)	0- +24 dB	Past het uitgangsvolume aan.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Specificeert de compressie ratio.
■ Noise Suppressor		
Threshold (Threshold Level)	-60-0 dB	Specificeert het niveau waarop de ruisonderdrukker in werking treedt. Als het signaal tot onder het aangegeven niveau daalt, zal het tijdelijk stil worden gemaakt (mute).
Release (Release Time)	0-127	Specificeert de tijd vanaf het moment dat de ruisonderdrukker in werking treedt, totdat het volume 0 bereikt.

Metronome (metronoom instellingen)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Metro Type (Metronome Type)	OFF	De metronoom zal niet te horen zijn.
	REC	De metronoom zal alleen tijdens sampling te horen zijn.
	ALWAYS	De metronoom klinkt altijd als u sampled (ook tijdens het maken van instellingen ter voorbereiding van samplen).
Level (Metronome Level)	0-127	Specificeert het volume van de metronoom.
Count In * Als Trigger Mode op iets anders dan 'MANUAL' is ingesteld, heeft deze parameter geen effect.	OFF	Er zal geen aftelling klinken voordat het samplen begint.
	1MEASURE	Voordat het samplen begint, zal een aftelling van één maat te horen zijn.
	2MEASURE	Voordat het samplen begint, zal een aftelling van twee maten te horen zijn.
Tempo	20.0-250.0	Specificeert het tempo van de metronoom.
Beat	0-31	Specificeert de maatsoort van de metronoom (Teller). * Als u dit op 0 instelt, zal er geen accent noot voor de maatsoort te horen zijn.
	2, 4, 8, 16, 32	Specificeert de maatsoort van de metronoom (Noemer).

Template Name (een template een naam geven)

U kunt een naam van maximaal acht tekens aan een template toewijzen.

1. Ga naar het Sampling Template scherm, en selecteer de sample die u van een naam wilt voorzien (p.165).
2. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



3. In het pulldown menu, raakt u <Template Name> aan.
Het Sampling Template Name venster verschijnt.



4. Raak de alfabetische of numerieke toetsen in het scherm aan, om de nieuwe naam in het tekstvenster in te voeren.

De toetsen in het scherm hebben de volgende functies.

< << >> >	Verplaat de cursor in het tekstvenster naar de gewenste invoer locatie.
<shift>	Zet dit aan als u hoofdletters of symbolen wilt invoeren.
<clear all>	Wist alle tekens in het tekstvenster.
<back space>	Verwijdert het teken vlak voor de plaats waar de cursor zich bevindt.
<delete>	Verwijdert het teken op de plaats van de cursor.

5. Als u de naam heeft ingevoerd, raakt u <OK> aan om de template naam te voltooien.
Als u naar de oorspronkelijke, onbewerkte naam wilt terugkeren, raakt u <EXIT> aan.

Een sample bewerken

Als u klaar bent met samplen, kunt u de sample data bewerken.

- NOTE** Als tijdens het bewerken <PREVIEW> wordt aangeraakt, wordt de sample afgespeeld, zodat u kunt controleren of deze volgens uw bedoeling is bewerkt.
- NOTE** Wanneer de bewerkingsschermen worden weergegeven, zal er geen geluid geproduceerd worden als u op het toetsenbord speelt.
- NOTE** Het is niet mogelijk om twee of meer samples tegelijkertijd te bewerken.
- NOTE** Enkele uitzonderingen daargelaten, zal het bewerken van een sample die gecodeerd is ervoor zorgen dat de coderingsdata wordt genegeerd. In dit geval moet u de data nogmaals coderen (p.187).
- NOTE** De fabrieksgolven (preset wave) kunnen niet bewerkt worden.

Algemene bewerkingprocedure

Het Sample Edit scherm laten verschijnen

1. Druk op [SAMPLE].

Het Sample Top scherm verschijnt.

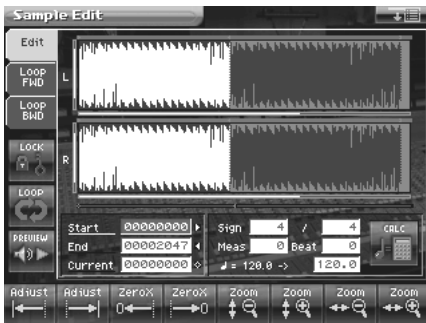


2. Selecteer de sample die u wilt bewerken.

Meer over het maken van deze selectie vindt u bij 'Sample procedure' (p.165).

3. Raak <Edit> aan.

Het Sample Edit scherm verschijnt.



4. Raak één van de tabs aan de linkerkant van het scherm aan, om naar het gewenste bewerkingsscherm te gaan.

<Edit>: bewerk de sample van de gespecificeerde regio (p.182).

<Loop FWD>: Specificeer de Loop regio voor voorwaarts afspelen (p.185).

<Loop BWD>: specificeer de Loop regio voor het achterwaarts afspelen (p.185)

zie > Voor details over elke bewerkingsoperatie, raadpleegt u de corresponderende pagina.

5. Als u klaar bent met het maken van instellingen, drukt u op [EXIT] om naar het Sample Top scherm terug te keren.

Gemeenschappelijk functies voor alle bewerkingsschermen

'Start', 'End', en 'Current' instellingen

De V-Synth GT gebruikt zeven termen om locaties binnen een sample aan te geven.

Sample Start	Begin van de sample.
Sample End	Eind van de sample.
Loop Start, Loop End	Als e Loop Play op ON staat, zal de regio tussen deze twee punten herhaaldelijk worden afgespeeld.
Edit Start, Edit End	Het bewerken is van invloed op de regio tussen deze punten.
Current	Dit is de huidig geselecteerde locatie van de sample.

Verplaats de cursor naar 'Start', 'End', of 'Current' om het punt dat u wilt specificeren te selecteren. Specificeer dan de locatie, door aan de VALUE knop te draaien, met gebruik van [INC/+] [DEC/-], of door uw vinger over de sample in het scherm te slepen.

MEMO De regio van de sample tussen Edit Start en Edit End wordt met een omgekeerde kleur getoond.

MEMO Als Current = Loop/Edit Start, zal door het verplaatsen van Loop/Edit Start, Current eveneens veranderen.

NOTE Het is niet mogelijk om Loop/Edit Start naar de rechterkant van Loop/Edit End te verplaatsen.



(LENGTH LOCK)

Dit zet de lengte van de regio tussen het startpunt (Start) en het eindpunt (End) vast. Het is handig om dit te gebruiken als u de lengte van de sample die u nodig heeft al weet, en de juiste regio zoekt.

Nadat de lengte is vastgezet, kunt u aan de VALUE knop draaien, [INC/+] [DEC/-] gebruiken of uw vinger over de sample in het scherm slepen, om de Start en End locaties bij te stellen terwijl de afstand tussen deze twee punten behouden blijft.



U kunt ook Adjust of Zero Cross Search gebruiken terwijl de lengte van de sample is vastgezet.



(LOOP)

Dit zet het afspelen in een Loop aan en uit. Zet dit aan, als u de in het Loop FWD/BWD scherm gespecificeerde regio herhaaldelijk wilt afspelen.



(PREVIEW)

Dit speelt de sample af. Tijdens afspelen kunt u dit nogmaals aanraken om het afspelen te beëindigen.



(Adjust)

In het Loop BWS/FWD scherm verplaatst de Adjust functie de Loop Start, Loop End of Current locaties naar de dichtstbijzijnde locatie 1-5.

In bewerkingsschermen verplaatst de Adjust functie de Edit Start, Edit End, of Current locaties naar de dichtstbijzijnde locatie 1-7.

1	Sample Start locatie
2	Sample Eind locatie
3	Loop Start locatie
4	Loop Eind locatie
5	Huidige locatie
6	Edit Start locatie
7	Edit Eind locatie

Verplaats de cursor naar het punt dat u wilt aanpassen ('Start', 'End', of 'Current'), en raak of aan.

Als u aanraakt, zal het punt naar links worden verplaatst, en als u aanraakt, wordt het naar rechts verplaatst.



In het Sample Encode scherm (p.187) verplaatst dit de Current (huidige) locatie naar het dichtstbijzijnde event.



Als u bijvoorbeeld 'PREVIEW' wilt aanraken om te controleren of het resultaat van uw bewerking naar wens is, kunt u naar de huidige locatie springen.



In sommige gevallen kan het zijn dat er niets gebeurt. Dit kan liggen aan de relatie tussen punten, of de Length Lock instelling.



(Zero Cross Search)

Deze functie zoekt naar locaties waar de sample een waarde van 0 heeft. Bij het instellen van Loop punten of bij het snijden in de sample, moet u zoeken naar locaties waar de sample waarde nul is, zodat er geen ruis te horen is als u de sample afspeelt.

Verplaats de cursor naar het punt ('Start', 'End', of 'Current') waarvan u een zero-cross punt wilt zoeken, en raak dan

of aan.

Als u aanraakt zal er naar links gezocht worden, als u aanraakt, zal er naar rechts gezocht worden.



(Zoom)

Dit maakt de weergegeven sample groter of kleiner.

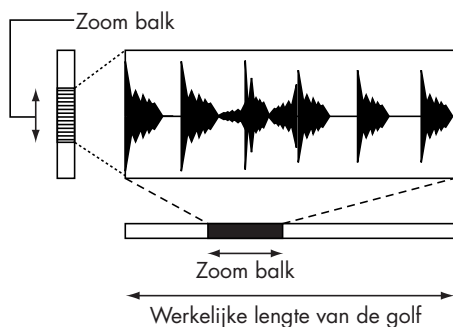
In elk scherm waar een sample wordt weergegeven, kunt u op de volgende knoppen drukken om de getoonde sample groter of kleiner te maken.

: Verticaal verkleinen.

: Verticaal vergroten.

: Horizontaal verkleinen.

: Horizontaal vergroten.



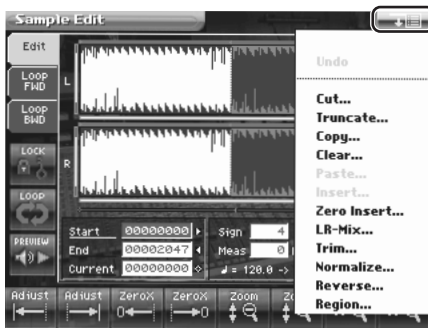
De verticale zoom balk geeft de vergroting van de sample in verticale richting aan. De horizontale zoom balk geeft de vergroting van de sample in horizontale richting aan, en toont de huidige locatie. Wanneer de weergave wordt vergroot, wordt de zoom balk smaller.

De gespecificeerde regio van een sample bewerken

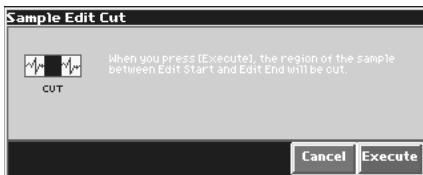
U kunt een regio van de sample specificeren, en de regio bewerken door snijden of kopiëren.

Basis operatie

1. Ga naar het Sample Edit scherm (p.178).
2. Specificeer de regio die u wilt bewerken (Edit Start-Edit End), of de Current (huidige) locatie (p.179).
3. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



4. In het pulldown menu raakt u de bewerkingsfunctie die u wilt uitvoeren aan.
Een venster verschijnt, waarin u gevraagd wordt de operatie te bevestigen.



MEMO Voor sommige bewerkingsfuncties moet een numerieke waarde worden ingevoerd. Voor details, raadpleeg de hierna volgende uitleg over elke bewerkingsfunctie.

5. Raak <EXECUTE> aan om de bewerkingsfunctie uit te voeren.

TIP

- Als u wilt annuleren zonder uit te voeren, raakt u <Cancel> aan.
- Door 'Undo' in het pulldown menu aan te raken, kunt u terugkeren naar de status van voor de operatie (Undo). Afhankelijk van het type bewerkingsfunctie u uitvoert, of van de status van het werkgebied, kunnen er gevallen zijn waarbij de Undo functie niet uitgevoerd kan worden. In deze gevallen kunt u <Undo> niet selecteren.

6. Als u het bewerkte resultaat wilt opslaan, voert u de Save operatie uit (p.191).

Sample bewerkingfuncties

Undo
Cut...
Truncate...
Copy...
Clear...
Paste...
Insert...
Zero Insert...
LR-Mix...
Trim...
Normalize...
Reverse...
Region...

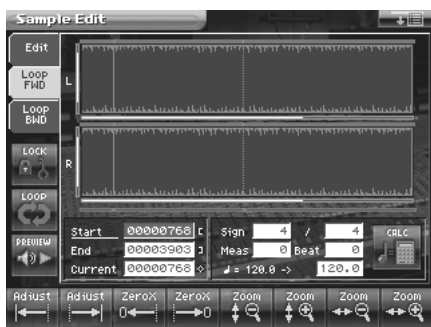
Cut	De regio van de sample tussen Edit Start en Edit End zal worden afgekapt.
Truncate	De regio van de sample tussen Edit Start en Edit End zal behouden blijven, en het overblijfsel van de sample zal verwijderd worden.
Copy	De sample tussen Edit Start en Edit End zal gekopieerd worden.
Clear	De sample tussen Edit Start en Edit End wordt op waarden van 0 ingesteld.
Paste	De gekopieerde data wordt overschreven, beginnend op de huidige locatie. NOTE Als er sample data volgt na de huidige locatie, zal deze zover verloren gaan als het geplakte gedeelte lang is.
Insert	De gekopieerde data wordt op de huidige locatie ingevoegd. TIP Het uitvoeren van cut, paste, en insert is tussen verschillende samples mogelijk. Na het kopiëren drukt u op [EXIT] om naar het Sample Top scherm terug te keren. Selecteer een andere sample, ga naar het Sample Edit scherm, en voer dan paste of insert uit.
Zero Insert	Deze operatie voegt een stille ruimte op de huidige locatie in. Dit kan ook gebruikt worden om een sample te verlengen tot een precies aantal maten en tellen. In het Sample Edit Zero scherm specificeert u de lengte van de stille regio die u wilt invoegen. Deze instellingen wordt in termen van een aantal samples gemaakt. Data in de V-Synth GT wordt als 44.1 kHz data behandeld, wat betekent dat één seconde 44.100 data samples bevat. TIP Als u bijvoorbeeld één seconde stilte wilt invoegen, specificeert u '44100', en voert u Zero Insert uit. NOTE Als de hoeveelheid resterend geheugen klein is, kan het soms niet mogelijk zijn om Copy, Paste, Insert, of Zero Insert uit te voeren. In dit soort gevallen verwijdert u onnodige samples uit het geheugen (p.172).
LR-Mix	De stereo sample wordt naar L gemixed, en dus naar een mono sample geconverteerd. Als dit op mono is ingesteld, zal er minder golf geheugen worden gebruikt. Dit vermindert tevens het aantal stemmen.
Trim (Trimming)	Als het begin en het eind van een sample andere waarden dan nul hebben, zal er ruis te horen zijn als u de sample afspeelt. Trim stelt de waarden aan het begin en eind op nul in. In het Sample Edit Trim venster specificeert u de lengte die u korter wilt maken (trim). Deze instelling wordt gemaakt in termen van een aantal samples. Data in de V-Synth GT wordt als 44.1 kHz data behandeld, wat betekent dat één seconde 44.100 data samples bevat. TIP Bijvoorbeeld op 100 samples korter maken. Dit verbindt de eerste data sample en de honderdste data sample door middel van een vloeiende lijn van honderd punten. Evenzo zullen de laatste sample data en de data sample honderd samples daarvoor, door een vloeiende lijn van honderd punten worden verbonden.

Normalize	<p>De Normalize functie Wordt gebruikt om het niveau van de gehele sample af of toe te laten nemen, zonder dat er vervorming optreedt. Dit wordt gebruikt als u het volume gelijk wilt stellen met andere samples.</p> <p>In het Sample Edit Normalize venster specificeert u de mate van normalisatie die u wilt gebruiken. De waarde wordt in een percentage uitgedrukt.</p> <p>TIP</p> <p>Laten we er bijvoorbeeld vanuit gaan dat 100 het maximale volume is, waarbij geen vervorming optreedt. Als de Normal operatie op een instelling van 90% wordt uitgevoerd, zal de maximale waarde van de sample 90 zijn.</p> <p>NOTE</p> <p>Als u op een lage instelling normaliseert, en vervolgens op een hoge instelling normaliseert, zal de geluidskwaliteit afnemen. Dit betekent dat als u meerdere keren wilt normaliseren, u op een hoge waarde moet beginnen, en dan naar beneden moet werken.</p>
Reverse	<p>De sample zal tussen Edit Start en Edit End worden omgekeerd. Als u de sample achterstevoren wilt afspelen, voert u Reverse uit, om de sample vanaf het begin om te keren.</p>
Region	<p>De regio van de sample tussen Edit Start en Edit End kan als een aparte sample in het interne geheugen worden opgeslagen. De oorspronkelijke sample blijft ongewijzigd. Voer de volgende procedure uit.</p> <ol style="list-style-type: none">1. selecteer de regio die u als een aparte sample wilt extraheren, en voer Region uit.2. In het Sample Edit Region venster selecteert u het sample nummer waarnaar u het geëxtraheerde regio van de sample wilt verplaatsen (paste). Raak dan <OK> aan.3. geef de sample een nieuwe naam, en raak <OK> aan. <p>MEMO</p> <p>Als u bij stap 2 een sample nummer selecteert dat al een sample bevat, zal de sample data tussen Edit Start en Edit End aan het eind van de geselecteerde sample worden toegevoegd.</p>

Loop regio instellingen

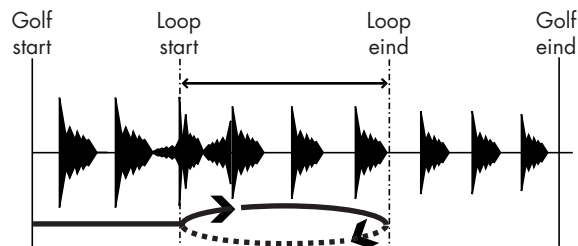
Als de Loop schakelaar (p.180) op ON staat, kunt u de regio die als een Loop wordt afgespeeld specificeren. De regio van de sample tussen Loop Start en Loop End zal herhaaldelijk worden afgespeeld.

In het Sample Loop FWD scherm dat verschijnt wanneer u <Loop FWD> aanraakt, specificeert u de Loop regio voor het voorwaarts afspelen. In het Sample Loop BWD scherm, dat verschijnt als u <Loop BWD> aanraakt, specificeert u de Loop regio voor het achterwaarts afspelen.



Direct na sampling of het laden van een sample, zal Loop Start op het begin van de sample worden ingesteld, en Loop End wordt op het eind van de sample ingesteld.

Als u Loop Start en Loop End op locaties binnen de sample instelt, zal de sample vanaf het begin worden afgespeeld, waarna de regio tussen Loop Start en Loop End herhaaldelijk zal worden afgespeeld.



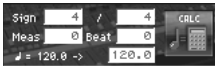
MEMO Data in de V-Synth GT wordt als 44.1 kHz data behandeld, wat betekent dat één seconde 44.100 data samples bevat. De kortste Loop die ingesteld kan worden is 16 data samples.

NOTE Loop reeks instellingen worden genegeerd als de Playback Mode (p.99) op 'STEP' of 'EVENT' is ingesteld.

Oorspronkelijke tempo instelling


Het Original Tempo is het referentie tempo van de sample, dat gebruikt wordt bij synchronisatie met het master tempo. Voorbeeld: een sample waarvan het oorspronkelijke tempo 100 is

Als het master tempo op 200 is ingesteld, en de sample gesynchroniseerd wordt, zal de sample op dubbele snelheid worden afgespeeld dan waarmee deze werd opgenomen. Als u het master tempo op 50 instelt, en de sample synchroniseert, zal deze op de helft van de snelheid worden afgespeeld dan waarmee de sample werd opgenomen.



Het exacte oorspronkelijke tempo kan vanuit de maatsoort, het aantal maten, en het aantal beats van de sample lengte tussen Loop Start en Loop End worden berekend. Dit betekent dat u eerst de Loop regio moet specificeren, en dan het oorspronkelijke tempo moet instellen.

NOTE Als u een Loop wilt afspelen terwijl een andere sample gelijktijdig gesynchroniseerd wordt, moet u het correcte oorspronkelijke tempo specificeren. Als u dit niet doet, zullen de geluiden in synchronisatie uit elkaar drijven.

1. Verplaats de cursor naar het onderdeel dat u wilt instellen.
2. Draai aan de VALUE knop of druk op [INC/+] [DEC/-] om de 'Sign' (maatsoort), 'Meas' (maat), en Beat waardes in te stellen.
3. Raak  aan.

Het precieze tempo wordt rechts van '->' weergegeven. Het tempo dat hier wordt getoond, is het oorspronkelijke tempo.



U kunt de cursor ook naar het oorspronkelijke tempo verplaatsen, en dit instellen door aan de VALUE knop te draaien, of met gebruik van [INC/+] [DEC/-].

Coderen (de sample naar V-Synth GT data converteren)

Nadat u de sample heeft bewerkt, dient u deze te coderen. Door de codering te gebruiken die geschikt is voor de sample, kunt u een hogere geluidskwaliteit behouden tijdens het regelen van de toonhoogte, tijd en Formant.

NOTE De in de fabriek ingestelde golven (preset waves) kunnen niet gecodeerd worden.

Het Encode scherm laten verschijnen

NOTE Samples waarvan de golf te kort is (0.1 seconde of minder), kunnen niet gecodeerd worden, en het Sample Encode scherm is voor dat soort samples niet beschikbaar.

1. Druk op [SAMPLE].

Het Sample Top scherm verschijnt.



2. Selecteer het sample nummer dat u wilt coderen.

Meer over de manier waarop een sample geselecteerd wordt, vindt u bij 'Sampling Procedure' (p.165).

3. Raak <Encode> aan.

Het Sample Encode scherm verschijnt.



De Encode operatie uitvoeren

In het Sample Encode scherm selecteert u het coderingstype, stelt u de coderingsdiepte in, en verwijdert u events, of voegt deze toe. Raak dan <Execute> aan.

Als u het coderen tijdens de operatie wilt annuleren, raakt u <Abort> aan.

Wanneer het coderen is voltooid, keert u naar het Sample Top scherm terug.

zie Meer over deze instellingen vindt u in de volgende secties.

MEMO De hoeveelheid tijd die het coderingsproces in beslag zal nemen, hangt af van de sample. U kunt een tijdje moeten wachten voordat het coderen is voltooid.

Het coderingstype selecteren

U kunt kiezen uit de volgende vier types codering. Raak de betreffende knop om een type te selecteren.



LITE	Dit is het meest eenvoudige coderingstype. Als u op de V-Synth GT sampled, wordt dit type standaard geselecteerd. Dit type kan met verschillende geluiden worden gebruikt, maar om de hoogste kwaliteit te verkrijgen, adviseren we u om met gebruik van één van de andere types te coderen.
SOLO	Dit is geschikt voor mono stemmen of mono blaasinstrumenten (zoals sax, trompet of fluit). Als u de sample met gebruik van dit type codeert, kunt u de Formant (p. 112) en de robot stem functie (p.99) gebruiken. Zelfs als u met gebruik van SOLO codeert, kan het sample nog steeds polyfoon worden gespeeld.
BACKING	Dit is geschikt voor decay instrumenten. Dit is met name geschikt voor frases die instrumenten met een heldere attack bevatten (zoals drums, percussie, en gitaar akkoorden).
ENSEMBLE	Dit is geschikt voor sustain instrumenten. Het is met name geschikt als er vloeiende klankveranderingen plaatsvinden (zoals koor of strings).


NOTE

- Wanneer de data met gebruik van 'BACKING' of 'ENSEMBLE' is gecodeerd, is het niet mogelijk om de Formant control of de robot stem functies te gebruiken.
- Als een sample eenmaal gecodeerd is, zal door het bewerken van die sample (behalve bij sommige operaties) maken dat de gecodeerde data afgedankt wordt. Als u in deze staat naar het Sample Encode scherm gaat, zal 'LITE' altijd als het coderingstype worden geselecteerd. Selecteer het geschikte coderingstype, en codeer de sample dan opnieuw.
- Wanneer u met 'SOLO' codeert, kan de klank, afhankelijk van de sample, anders zijn dan verwacht. De veranderingen in toonhoogte kunnen dan bijvoorbeeld een octaaf te hoog of te laag zijn. Als dit gebeurt, codeert u de sample opnieuw, met gebruik van 'BACKING' of 'ENSEMBLE'.
- Als een sample die grote hoeveelheden reverb of delay bevat, met 'SOLO' wordt gecodeerd, kan deze anders klinken dan u verwacht. Als dit gebeurt, codeert u de sample opnieuw, met gebruik van 'BACKING' of 'ENSEMBLE'.

Events automatisch detecteren

Door de Depth (diepte) te specificeren, kunt u locaties waar een sterke attack plaatsvindt (bijv. locaties waar het volume plotseling verandert) automatisch detecteren en markeren met '▼'. Deze gemarkeerde locaties worden events genoemd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Depth (Encode Depth)	0-127	<p>In het Sample Encode scherm verplaatst u de cursor naar 'Depth', en stelt u de waarde in. Hoe hoger de waarde, hoe meer events toegewezen zullen worden.</p>  <p>MEMO Als de Playback Mode 9P.99) 'STEP' is, zal de sample tot het volgende event spelen, en dan stoppen, elke keer dat u de toets speelt. Als de Playback Mode op 'EVENT' is ingesteld, zal de sample op event locaties worden onderverdeeld, en aan elke toets worden toegewezen.</p> <p>zie →</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als u Depth op een hoge waarde instelt, kan een groot aantal events gedetecteerd worden. Als in een dergelijke staat codeert, zal het interval tussen events te kort zijn, en zal het gewenste resultaat niet verkregen worden als u in eenheden van events afspeelt. • Als u de locatie van een event na coderen verandert, moet u de sample opnieuw coderen. Als u codeert, zullen de opnieuw gedetecteerde locaties in werking treden.

Events verwijderen en toevoegen

Het instellen van de coderingsdiepte en het automatisch detecteren van events garandeert niet dat de events op de gewenste locaties worden toegevoegd. Indien nodig, kunt u events zoals gewenst verwijderen of toevoegen. In het Sample Encode scherm kunt u <PREVIEW> aanraken, om de sample vanaf de huidige locatie tot aan het volgende event af te spelen.

Door <PREVIEW> aan te raken, kunt u de sample afspelen, om te zien of er events zijn toegewezen aan de locaties waarop u dit verwacht.

NOTE Wees ervan bewust dat als u de coderingsdiepte verandert nadat events verwijderd of toegevoegd zijn, de events die gewijzigd werden normaalgesproken worden afgedankt, en de events die door Depth werden gedetecteerd weergegeven zullen worden.

NOTE Als u de locatie van events verandert na codering, moet u opnieuw coderen. De gewijzigde locatie van de events zal in werking treden als u codeert.

Een event verwijderen

1. Plaats de cursor op 'Current'.
2. Door aan de VALUE knop te draaien, [INC/+] [DEC/-] in te drukken, of uw vinger over de sample in het scherm te bewegen, stelt u Current in op de locatie van het event dat u wilt verwijderen.
3. Raak  of  aan.
De huidige locatie zal naar het volgende event aan de linker of rechterkant worden verplaatst.
4. Herhaal stap 3 om Current te verplaatsen naar het event dat u wilt verwijderen.
5. Raak  aan om het event te verwijderen.

NOTE De events aan het begin en eind van een sample kunnen niet verwijderd worden.

Een event toevoegen

1. Verplaats de cursor naar 'Current'.
2. Door aan de VALUE knop te draaien, [INC/+] [DEC/-] in te drukken, of uw vinger over de sample in het scherm te bewegen, verplaatst u Current naar de locatie waar u het event wilt toevoegen.
3. Raak  aan om het event toe te voegen.

Een sample opslaan

Samples die u sampled of codeert, gaan verloren als u de stroom uitzet. Als u deze sample wilt behouden, gebruikt u het Save Project scherm in het Utility Menu.

Als u de instellingen van een sample bewerkt, zal een asterisk (*) links van de sample naam in het Sample Browser scherm verschijnen. Als u de sample in het interne geheugen of USB geheugen opslaat, zal de asterisk (*) verdwijnen.

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).

2. Raak <Save> aan.

Spring naar het Save Project scherm in het Utility Menu.



Voor details over operaties in dit scherm, kijkt u bij 'Save Project (een project opslaan)' (p.217).

Sample informatie controleren

1. Ga naar het Sample Top scherm (p.165).
2. Raak <Info> aan.
Het Sample Informatie scherm verschijnt.



In het Sample Informatie scherm kunt u de volgende informatie over de sample controleren.

- Coderingstype (p.188).
- Sampling type (p.174)
- Loop punt locatie (Loop Start, Loop End) (p.185).
- Maatsoort (p.186).
- Oorspronkelijke tempo (p.186).
- Oorspronkelijke toonhoogte.
- Oorspronkelijke fijn afstemming.



Original Tempo, Original Pitch en Original Fine Tune kunnen in dit scherm gewijzigd worden.



Als u een accuraat oorspronkelijk tempo wilt instellen, maakt u instellingen in het sample bewerkingsscherm (p.186).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Original Pitch	C-1 (0)- G9 (127)	Specificeert de toets die de sample op de toonhoogte waarop deze werd gesampled zal afspelen.
Original Fine Tune	-50- +50	Past de huidige toonhoogte aan, in stappen van een cent (1/100 van een halve toon), binnen een bereik van een 1/2 halve tonen omhoog of omlaag.
LOOP MODE	One Shot	De sample wordt niet herhaaldelijk afgespeeld (Loop), ongeacht de Loop Switch (p.99) instelling van de Patch.
	One Way	Als de Loop Switch (p.99) van de Patch aan is, zal de sample in voorwaartse richting tussen 'LOOP START' en 'LOOP END' herhaaldelijk worden afgespeeld.
	Alternate	Als de Loop Switch (p.99) van de Patch aan is, zal de sample afwisselend achterwaarts en voorwaarts worden afgespeeld tussen 'LOOP START' en 'LOOP END'.

3. Als u de informatie heeft bekeken, raakt u <OK> aan om het venster te sluiten.

System Mode (algemene instellingen voor alle modes)

Instellingen die van invloed zijn op het geheel van operaties op de V-Synth GT, zoals stemmen en ontvangst van MIDI, worden systeem functies genoemd. In deze sectie wordt uitgelegd hoe instellingen voor de Systeem functies worden gemaakt, en worden de functies van verschillende System parameters omschreven.

Hoe de System functie instellingen worden gemaakt

1. Druk op [SYSTEM].



2. De parameters zijn in verschillende bewerkingsgroepen ondergebracht. Raak één van de knoppen onder in het scherm aan, om de bewerkingsgroep, die de parameters die u wilt instellen bevat, te selecteren.
3. Raak één van de tabs links in het scherm aan, om het gewenste bewerkings scherm te selecteren.
4. Raak de verscheidene schermen aan, waarin instellingen worden gemaakt om de parameters te bewerken. Verplaats de cursor naar het waarde venster van de parameter die u wilt bewerken, en voer één van de volgende acties uit.
 - Draai aan de VALUE knop.
 - Druk op [INC/+] [DEC/-].
 - Sleep uw vingertop over het Touch Panel.
5. Veranderingen die u in de Systeem functies aanbrengt, zijn slechts tijdelijk – deze zullen worden afgedankt op het moment dat de stroom wordt uitgezet. Als u de door u gemaakt veranderingen in de systeeminstellingen wilt behouden, moet u deze in het interne geheugen opslaan (p.194).

System Menu

System Write (De systeeminstellingen opslaan)

Veranderingen die u in de Systeem functies aanbrengt, zijn slechts tijdelijk – deze zullen worden afgedankt op het moment dat de stroom wordt uitgezet. Als u de door u gemaakt veranderingen in de systeeminstellingen wilt behouden, moet u deze in het interne geheugen opslaan.

NOTE Als u de opslag procedure uitvoert, zal de data die zich reeds op de opslagbestemming bevindt, verloren gaan. De vanuit de fabriek ingestelde data kunnen echter middels de Initialisatie procedure worden hersteld.

1. Nadat u de instellingen van de Systeem functies heeft bewerkt, raakt u <MENU> rechts boven in het scherm aan. Een pulldown menu verschijnt.



2. In het pulldown menu selecteert u <System Write>. Een venster zoals dat hieronder verschijnt.



3. Raak <OK> aan. De systeeminstellingen worden opgeslagen, en u keert naar het Patch Edit scherm terug.

System Init (De systeeminstellingen initialiseren)

De huidige instellingen van de systeem functies kunnen in de fabrieksinstellingen worden teruggezet.

1. Raak <MENU> rechts boven in het scherm aan.
Een pulldown menu verschijnt.



2. In het pulldown menu raakt u <System Init> aan.
Een venster zoals het volgende verschijnt.



3. Raak <OK> aan.



Als u wilt dat de fabrieksinstellingen in werking zijn wanneer u de V-Synth GT de volgende opstart, raakt u <Write> aan om de instellingen op te slaan.

Common (algemene instellingen voor het hele systeem)

Master



Parameter	Waarde	Beschrijving
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Stelt de algehele stemming van de V-Synth GT bij. In het scherm wordt de frequentie van de A4 noot (middelste A) getoond.
Master Key Shift	-24– +24	Verschuift de algehele toonhoogte van de V-Synth GT in stappen van halve tonen.
Master Level	0–127	Past het volume van de gehele V-Synth GT aan.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	<p>Specificeert of op dat moment klinkende noten blijven klinken wanneer een andere Patch wordt geselecteerd (ON), of niet (OFF). Deze functie is alleen geldig als het effect is uitgeschakeld.</p> <p>Wanneer dit op 'ON' staat, zullen veranderingen die door binnenkomende MIDI berichten, zoals Volume (CC7) of Pan (CC 10), en klankkwaliteit en volumeveranderingen geproduceerd door de verscheidene controllers, worden ingelijfd.</p> <p>NOTE Als u AP-Synthese gebruikt, zal de klank worden onderbroken als u naar een andere Patch overschakelt, zelfs als de Patch Remain Switch op ON staat.</p>
Startup Patch	Last Patch	Wanneer de stroom wordt aangezet, stelt de V-Synth GT de Patch, die geselecteerd was voordat de V-Synth GT voor het laatst werd uitgezet, opnieuw in.
	Patch 001	Als de stroom wordt aangezet, is de V-Synth GT gereed om Patch '001' te spelen.

EQ

System EQ schakelaar



Parameter	Waarde	Beschrijving
System EQ Switch	OFF, ON	Schakelt de System EQ aan/uit.
Total Gain	-15- +15 dB	Stelt de totale gain bij.
Low Freq (Low Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz	Selecteert de frequentie van de lage reeks.
Low Gain	-15- +15 dB	Stelt de gain van de lage frequentie bij. Positieve (+) instellingen maken dat de lage frequentie reeks wordt benadrukt.
Mid 1 Freq (Mid 1 Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Selecteert de frequentie van de middenreeks 1.
Mid 1 Gain	-15- +15 dB	Stelt de gain van de middenreeks 1 bij. Positieve (+) instellingen maken dat de middenreeks 1 wordt benadrukt.
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Stelt de breedte van de middenreeks 1 in. Stel een hogere waarde voor Q in, om de te beïnvloeden reeks smaller te maken.
Mid 2 Freq (Mid 2 Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Selecteert de frequentie van de middenreeks 2.
Mid 2 Gain	-15- +15 dB	Stelt de gain van de middenreeks 2 bij. Positieve (+) instellingen maken dat de middenreeks 2 wordt benadrukt.
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Stelt de breedte van de middenreeks 2 in. Stel een hogere waarde voor Q in, om de te beïnvloeden reeks smaller te maken.
Hi Freq (High Frequency)	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Selecteert de frequentie van de hoge reeks.
Hi Gain (High Gain)	-15- +15 dB	Stelt de gain van de hoge frequentie bij. Positieve (+) instellingen maken dat de hoge frequentie reeks wordt benadrukt.

MIDI



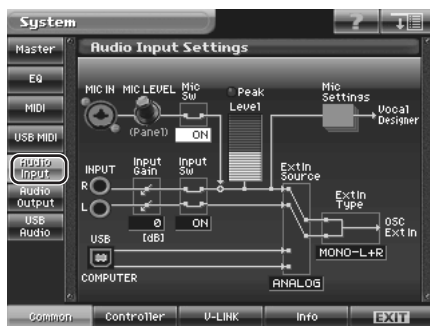
Parameter	Waarde	Beschrijving
Device ID (Device ID Number)	17–32	De LFO frequentie of Tone-FX verandering zal aan de externe USB MIDI klok gesynchroniseerd worden.
Clock Source	INT	Specificeert het MIDI ontvangstkanaal.
	MIDI	Specificeert of MIDI berichten ontvangen worden (ON), of niet (OFF).
	USB MIDI	Specificeert of Program Change berichten ontvangen worden (ON), of niet (OFF).
Receive MIDI Ch (Receive MIDI Channel)	1–16	Specificeert of Bank Select berichten ontvangen worden (ON), of niet (OFF).
Receive Sw	OFF, ON	Specificeert of System Exclusive berichten ontvangen worden (ON), of niet (OFF).
Program Change (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Specificeert het zendkanaal van MIDI berichten. Als u geen MIDI berichten naar externe MIDI apparaten wilt zenden, zet u deze parameter op 'OFF'. Als u wilt dat het zendkanaal altijd overeenkomt met het Receive MIDI kanaal, zet u deze parameter op 'RX CH'.
Bank Select (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Specificeert of Program Change berichten verzonden worden (ON), of niet (OFF).
System Ex (Receive System Exclusive Switch)	OFF, ON	Specificeert of Bank Select berichten verzonden worden (ON), of niet (OFF).
Transmit MIDI Ch (Transmit MIDI Channel)	1–16, RX CH, OFF	Specificeert of Active Sensing berichten verzonden worden (ON), of niet (OFF).
Program Change (Transmit Program Change Switch)	OFF, ON	Specificeert of veranderingen die u in de instellingen van een Patch aanbrengt, als System Exclusive berichten worden verzonden (ON), of niet (OFF).
Bank Select (Transmit Bank Select Switch)	OFF, ON	Specificeert of MIDI klok verzonden wordt (ON), of niet (OFF).
Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)	OFF, ON	De LFO frequentie of Tone-FX verandering zal aan de externe USB MIDI klok gesynchroniseerd worden.
Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	OFF, ON	Specificeert het MIDI ontvangstkanaal.
Clock Out	OFF, ON	Specificeert of MIDI berichten ontvangen worden (ON), of niet (OFF).

USB MIDI



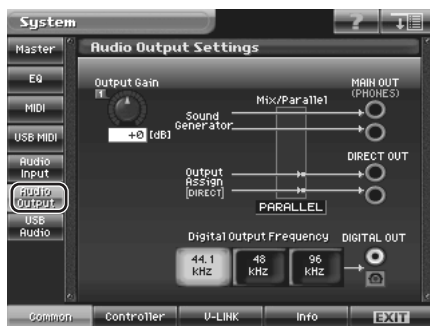
Parameter	Waarde	Beschrijving
USB-MIDI Thru Switch	OFF, ON	Specificeert of MIDI berichten die via de USB aansluiting of MIDI IN zijn ontvangen, wanneer MIDI via de USB aansluiting wordt gebruikt, opnieuw zonder verandering via de MIDI OUT of USB aansluiting worden verzonden (ON), of niet verzonden zullen worden (OFF).
	USB-MIDI Thru schakelaar = OFF	
	USB-MIDI Thru schakelaar = ON	

Geluidsinvoer



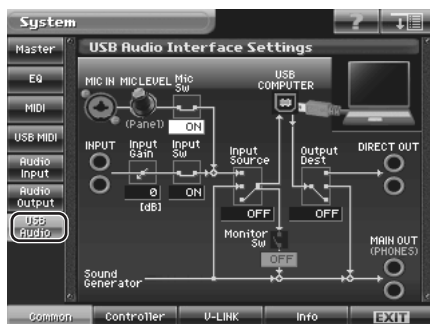
Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic Sw (MIC Jack Switch)	ON, OFF	Specificeert of de MIC IN jack op het achterpaneel ingeschakeld (ON), of uitgeschakeld (OFF) is.
Peak Level		Dit licht op bij een overmatig ingangsvolume. Geeft het ingangsvolume aan.
Input Gain (INPUT Jack Gain)	0dB, +10dB	Stelt de gain van de INPUT jacks op het achterpaneel in.
Input Sw (INPUT Jack Switch)	ON, OFF	Specificeert of de INPUT jacks op het achterpaneel ingeschakeld (ON), of uitgeschakeld (OFF) zijn.
Ext In Source (External Input Source)	ANALOG USB	De MIC IN jack of INPUT jacks zullen de ingangsbron zijn. Het USB geluid van een computer die op de V-Synth GT is aangesloten zal de ingangsbron zijn.
Ext In Type (External Input Type)	STEREO MONO-L+R MONO-L MONO-R	Voert in stereo in. Mengt de L en R ingangssignalen en voert mono in. Voert het L signaal mono in. Voert het R signaal mono in.

Audio Output



Parameter	Waarde	Beschrijving
Output Gain	-12- +12 dB	Dit stelt de uitgangsgain van de Analog Out en Digital Out van de V-Synth GT bij. Als er bijvoorbeeld relatief weinig stemmen klinken, kunt u door het omhoogduwen van de uitgangsgain het meest geschikte niveau voor opnemen en andere doeleinden verzezenlijken.
Mix/Parallel	MIX	Stel dit in om de collectieve uitvoer van alle geluiden via de MAIN OUT jacks te laten verlopen. Om het uiteindelijke algehele geluid dat wordt uitgestuurd te controleren, zet u dit op MIX. TIP geluiden die via de PHONES jack worden uitgestuurd, zijn hetzelfde als die van de MAIN OUT jacks. Daarom worden geluiden die met Output Assign zijn ingesteld op het uitsturen via de DIRECT OUT jacks, niet via de PHONES jack uitgestuurd. Zorg dat een geluid dat u via de koptelefoon wilt beluisteren, op 'MIX' is ingesteld.
	PARALLEL	Uitvoer volgens de Output Assign instellingen.
Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 kHz	Stelt de samplefrequentie van de digitale uitvoer in. TIP Geluiden die via de V-Synth GT's Digital Out worden uitgevoerd, zij hetzelfde als die via de MAIN OUT jacks worden uitgevoerd.

USB Audio



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic Sw (MIC Jack Switch)	ON, OFF	Specificeert of de MIC IN jack op het achterpaneel is ingeschakeld (ON), of uitgeschakeld (OFF).
Input Gain (Input Jack Gain)	0dB, +10dB	Stelt de gain van de INPUT jacks op het achterpaneel in.
Input Sw (Input Jack Switch)	ON, OFF	Specificeert of de INPUT jacks op het achterpaneel zijn ingeschakeld (ON), of uitgeschakeld (OFF).
Input Source (USB Audio Input Source)	OFF, MAIN, ANALOG	Als de V-Synth GT via USB op uw computer is aangesloten, specificeert dit de bron van de USB Audio die naar de computer zal worden gestuurd.
Monitor Sw (USB Audio Input Monitor Sw)	ON, OFF	Specificeert of USB Audio Input Source afuistering via de V-Synth GT's MAIN OUT wordt verzonden (ON), of niet verzonden zal worden (OFF).
Output Dest (USB Audio Output Destination)	OFF, MAIN, DIR	Als de V-Synth GT via USB op uw computer is aangesloten, specificeert dit de uitvoerbestemming van de USB Audio die van de computer is ontvangen.

Controller (instellingen gerelateerd aan controllers)

Keyboard



Parameter	Waarde	Beschrijving
Keyboard Sens (Keyboard Sensitivity)	Light	Stelt de gevoeligheid van het toetsenbord op 'light' (licht) in.
	Medium	Stelt de gevoeligheid van het toetsenbord op 'normal' (normaal) in.
	Heavy	Stelt de gevoeligheid van het toetsenbord op 'heavy' (zwaar) in.
Keyboard Velocity	REAL, 1-127	Specificeert de velocity waarde die verzonden zal worden als u het toetsenbord bespeelt. Als u de werkelijke velocity wilt verzenden, zet u dit op 'REAL'. Als u wilt dat een vaststaande velocitywaarde wordt verzonden, ongeacht de manier waarop u speelt, specificeert u de gewenste waarde (1-127).
Aftertouch Sens (Aftertouch Sensitivity)	0-200	Specificeert de gevoeligheid van de Aftertouch. Met hogere waarden kan Aftertouch gemakkelijker worden toegepast. Normaalgesproken laat u dit op '100' staan.
Local Sw (Local Switch)	OFF, ON	De Local switch bepaalt of de interne geluidsgenerator is losgekoppeld (OFF) van de controller sectie (toetsenbord, pitch bend/modulatie hendel, knoppen, toetsen, Time Trip Pad, D Beam controller, pedaal, enzovoort), of niet losgekoppeld is (ON). Normaal is dit op 'ON' ingesteld, maar als u met het toetsenbord en de controllers van de V-Synth GT alleen externe geluidsmodules wilt besturen, zet u dit op 'OFF'.

Time Trip Pad



Parameter	Waarde	Beschrijving
X Assign-XY	OFF	Er wordt geen bericht verzonden.
	CC01-31, 33-95 (Controller numbers 1-31, 33-95)	Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen in de 'X' (horizontale) richting wordt verzonden, als het Time Trip Pad in de XY mode staat.
X Assign-TT (X Assign-Time Trip)	OFF	Er wordt geen bericht verzonden.
	CC01-31, 33-95 (Controller numbers 1-31, 33-95)	Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen in de 'X' (horizontale) richting wordt verzonden, als het Time Trip Pad in de Time Trip mode staat.
Y Assign-XY	OFF	Er wordt geen bericht verzonden.
	CC01-31, 33-95 (Controller numbers 1-31, 33-95)	Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen in de 'Y' (verticale) richting wordt verzonden, als het Time Trip Pad in de XY mode staat.
Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)	OFF	Er wordt geen bericht verzonden.
	CC01-31, 33-95 (Controller numbers 1-31, 33-95)	Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen in de 'Y' (horizontale) richting wordt verzonden, als het Time Trip Pad in de Time Trip mode staat.

D-Beam



Parameter	Waarde	Beschrijving
Beam Sens L, R (D Beam Sensitivity L, R)	0-200	Dit stelt de gevoeligheid van de D Beam Controller in. Sens L is de linkerkant, en Sens R is de rechterkant. Als deze waarde toeneemt, wordt de D Beam Controller gevoeliger. Normaal laat u dit op '100' staan.
1-4 Assign L, R (D Beam 1-4 Assign L, R)	OFF CC01-31, 33-95	Er wordt geen bericht verzonden. Controller nummers 1-31, 33-95.
Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen in de D-Beam controller verzonden zal worden. Assign L is de linkerkant, Assign R is de rechterkant.		

C1/C2 Knob



Parameter	Waarde	Beschrijving
C1, 2 Knob Assign	OFF CC01–31, 33–95 (Controller numbers 1–31, 33–95)	Er wordt geen bericht verstuurd. Specificeert het MIDI controller nummer dat door bewegingen van de ASSIGNABLE CONTROL knop wordt verzonden.

S1/S2 Switch



Parameter	Waarde	Beschrijving
S1, 2 Switch Assign	OFF CC01–31, 33–95 (Controller numbers 1–31, 33–95)	Er wordt geen bericht verzonden. Specificeert het MIDI controller nummer dat verzonden zal worden als u op de S1 of S2 schakelaars drukt.

Pedaal



Parameter	Waarde	Beschrijving
Hold Polarity (Hold Pedal Polarity)	Standard, Reverse	Selecteert de polariteit van het Hold pedaal. Op sommige pedalen is de elektrische signaaluitvoer van het pedaal wanneer het wordt ingedrukt of losgelaten, tegengesteld als bij andere pedalen. Als uw pedaal een effect vertoont dat het tegenovergestelde is van hetgeen u verwacht, zet u deze parameter op 'Reverse'. Als u een Roland pedaal gebruikt (zonder polariteit schakelaar), zet u deze parameter op 'Standard'.
Pedal 1, 2 Assign Dit bepaalt de functie van elk pedaal dat is aangesloten op de CTRL 1, CTRL 2 PEDAL jacks.	OFF	Het pedaal zal niet gebruikt worden.
	CC01–31, 33–95	Controller nummers 1-31, 33-95
	BEND UP	Pitch bend (positieve richting)
	BEND DOWN	Pitch bend (negatieve richting)
	AFT	Afbertouch
	VALUE INC	Het pedaal voert dezelfde operatie uit als het indrukken van [INC/+]. Dit is handig als u tijdens het spelen van Patches of Tones wilt veranderen.
	VALUE DEC	Het pedaal voert dezelfde operatie uit als het indrukken van [DEC/-]. Dit is handig als u tijdens het spelen van Patches of Tones wilt veranderen.
Pedal 1, 2 Polarity	Standard, Reverse	Selecteert de polariteit van het Hold pedaal. Op sommige pedalen is de elektrische signaaluitvoer van het pedaal wanneer het wordt ingedrukt of losgelaten, tegengesteld als bij andere pedalen. Als uw pedaal een effect vertoont dat het tegenovergestelde is van hetgeen u verwacht, zet u deze parameter op 'Reverse'. Als u een Roland pedaal gebruikt (zonder polariteit schakelaar), zet u deze parameter op 'Standard'.

V-LINK Settings

Tx



Parameter	Waarde	Beschrijving
V-LINK MIDI Channel	1-16	Specificeert het kanaal dat voor het verzenden van MIDI berichten voor V-LINK besturing wordt gebruikt.
V-LINK Audio Sw (V-LINK Audio Switch)	OFF, ON	Specificeert of geluid van het aangesloten externe video apparaat gespeeld wordt (ON), of niet (OFF).
Keyboard Output Fade Sw (V-LINK Keyboard Output Fade Switch)	OFF, ON	Specificeert of de video uitvoer van het video apparaat gestopt wordt (ON) of niet gestopt wordt (OFF), als u geen toets ingedrukt houdt.
Patch Palette Local Sw (V-LINK Patch Palette Local Switch)	OFF, ON	Specificeer of u PATCH PALETTE [1]-[8] in V-LINK mode zult indrukken om van Patches te veranderen (ON), of niet (OFF).

Time Trip Pad



Parameter	Waarde	Beschrijving
Time Trip Pad Local Sw (V-LINK Time Trip Pad Local Switch)	OFF, ON	Specificeert of het Time Trip Pad en de interne geluidsgenerator in de V-LINK mode worden losgekoppeld (ON), of niet worden losgekoppeld (ON).
X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY)	OFF	Het Time Trip Pad wordt niet gebruikt.
	PLAYBACK-SPEED	Afspeelsnelheid.
Y Assign-XY (V-LINK Y Assign-XY)	DISSOLVE-TIME	Oplossingstijd (tijd waarbinnen de afbeelding overschakelt).
	AUDIO LEVEL	Volume tijdens geluid afspelen.
	COLOR-CB	Color Cb (kleur-verschil signaal)
	COLOR-CR	Color Cr (kleur-verschil signaal)
	BRIGHTNESS	Helderheid
	VFX1	Visuele effecten 1
	VFX2	Visuele effecten 2
	VFX3	Visuele effecten 3
	VFX4	Visuele effecten 4
	OUTPUT-FADE	Uitvoer fade
Assign-Time Trip (V-LINK Assign-Time Trip)	T-BAR	T balk
	OFF	Het Time Trip Pad wordt niet gebruikt.
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u het Time Trip Pad in de X (horizontale) richting in de XY mode bedient.	TIME-TRIP	Time Trip
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u het Time Trip Pad in de Y (verticale) richting in de XY mode bedient.		
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u het Time Trip Pad in de Time Trip mode bedient.		

D Beam



Parameter	Waarde	Beschrijving
D Beam Local Sw (V-LINK D Beam Local Switch)	OFF, ON	Specificeert of de D Beam controller in de V-LINK mode van de interne geluidsgenerator wordt losgekoppeld (OFF), of niet wordt losgekoppeld (ON).
1-4 Assign L, R (V-LINK D Beam 1-4 Assign L, R)	OFF	De D Beam controller zal niet gebruikt worden.
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u de D Beam controller bedient. Assign L is de linkerkant, en Assign R is de rechterkant.	PLAYBACK-SPEED	Afspeelsnelheid
	DISSOLVE-TIME	Oplossingstijd (tijd waarbinnen de afbeelding overschakelt)
	AUDIO LEVEL	Volume tijdens het afspelen van geluid
	COLOR-CB	Color Cb (kleur-verschil signaal)
	COLOR-CR	Color Cr (kleur-verschil signaal)
	BRIGHTNESS	Helderheid
	VFX1	Visuele effecten 1
	VFX2	Visuele effecten 2
	VFX3	Visuele effecten 3
VFX4	Visuele effecten 4	
OUTPUT-FADE	Uitvoer fade	

C1/C2 knop



Parameter	Waarde	Beschrijving
C1, 2 Knob Local Sw (V-LINK Knob 1, 2 Local Switch)	OFF, ON	Specificeer of de toewijsbare controller knoppen 1 of 2 in de V-LINK mode van de interne geluidsgenerator wordt losgekoppeld (OFF), of niet wordt losgekoppeld (ON).
C1, 2 Knob Assign (V-LINK Knob 1, 2 Assign) Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u aan de AS-SIGNABLE CONTROL knop draait.	OFF	De toewijsbare controller zal niet gebruikt worden.
	PLAYBACK-SPEED	Afspeelsnelheid
	DISSOLVE-TIME	Oplossingstijd (tijd waarbinnen de afbeelding overschakelt)
	AUDIO LEVEL	Volume tijdens het afspelen van geluid
	COLOR-CB	Color Cb (kleur-verschil signaal)
	COLOR-CR	Color Cr (kleur-verschil signaal)
	BRIGHTNESS	Helderheid
	VFX1	Visuele effecten 1
	VFX2	Visuele effecten 2
	VFX3	Visuele effecten 3
VFX4	Visuele effecten 4	
OUTPUT-FADE	Uitvoer fade	

Bender



Parameter	Waarde	Beschrijving
Modulation Local Sw (V-LINK Modulation Local Switch)	OFF, ON	Specificeert of de modulatie hendel in de V-LINK mode van de interne geluidsgenerator wordt losgekoppeld (OFF), of niet wordt losgekoppeld (ON).
Bender Local Sw (V-LINK Pitch Bend Local Switch)	OFF, ON	Specificeert of de pitch bend hendel in de V-LINK mode van de interne geluidsgenerator wordt losgekoppeld (OFF), of niet wordt losgekoppeld (ON).
Aftertouch Local Sw (V-LINK Aftertouch Local Switch)	OFF, ON	Specificeert of toetsenbord aftertouch in de V-LINK mode van de interne geluidsgenerator wordt losgekoppeld (OFF), of niet wordt losgekoppeld (ON).
Modulation Assign (V-LINK Modulation Assign)	OFF	De modulatie hendel/pitch bend hendel/toetsenbord aftertouch zal niet gebruikt worden.
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u de modulatie hendel bedient.	PLAYBACK-SPEED	Afspeelsnelheid
	DISSOLVE-TIME	Oplossingstijd (tijd waarbinnen de afbeelding overschakelt)
Bender Assign (V-LINK Pitch Bend Assign)	AUDIO LEVEL	Volume tijdens het afspelen van geluid
	COLOR-CB	Color Cb (kleur-verschil signaal)
	COLOR-CR	Color Cr (kleur-verschil signaal)
	BRIGHTNESS	Helderheid
Specificeer de V-LINK functie die bestuurd wordt als u de pitch bend hendel bedient.	VFX1	Visuele effecten 1
	VFX2	Visuele effecten 2
	VFX3	Visuele effecten 3
	VFX4	Visuele effecten 4
Aftertouch Assign (V-LINK Aftertouch Assign)		
Specificeer de V-LINK functie die door toetsenbord aftertouch bestuurd wordt.	OUTPUT-FADE	Uitvoer fade

Info (verschillende informatie bekijken)

Version (de versie controleren)

Hier kunt u de programma versie van de V-Synth GT controleren.



Features (de functies controleren)

Hier kunt u een scherm bekijken waarin de functies van de V-Synth GT worden weergegeven.



Utility Mode

Utility Mode biedt verscheidene functies die het gebruik van de V-Synth GT gemakkelijker maken.

Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan. Selecteer vervolgens de gewenste functie, en voer deze uit.



- Project (Instellingen met betrekking tot een project)..... p.215
- USB Storage (bestanden uitwisselen met uw computer)..... p.221
- Beep (Beep geluidsinstelling) p.227
- E1-E8 knoppen (E1-E8 knop instellingen) p.228
- Screen Saver (schermbeveiliging) p.229
- Wallpaper (Wallpaper veranderen) p.230
- Kalibratie (de controllers bijstellen)..... p.231
- Formatteren (Intern geheugen of USB geheugen initialiseren)..... p.234
- Factory Reset (de standaard fabrieksinstellingen terugzetten) p.235

Project (aan project gerelateerde instellingen)

U kunt een project uit het USB geheugen in het tijdelijke gebied van de V-Synth GT laden, of het project dat zich in het tijdelijke gebied bevindt opslaan.

Load Project (een project in de V-Synth GT laden)

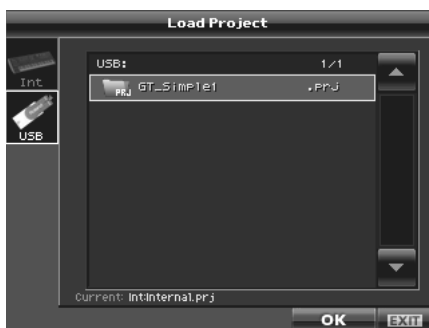
Met deze operatie wordt een project uit het interne geheugen of USB geheugen in het tijdelijke gebied van de V-Synth GT geladen.

NOTE Als u een project laadt, zal het tijdelijke gebied worden overschreven. Als er data in het tijdelijke gebied aanwezig is die u wilt behouden, slaat u deze in het USB geheugen op, voordat u andere data laadt.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.
2. Raak <Project> aan.
Het Project Menu scherm verschijnt.



3. Raak <Load Project> aan.
Het Load Project scherm verschijnt.



4. Om vanuit het interne geheugen te laden, raakt u <Int> aan. Om vanuit het USB geheugen te laden, raakt u <USB> aan. Selecteer vervolgens het project dat u wilt laden.

5. Raak <OK> aan.

Een waarschuwingsvenster als het volgende verschijnt.



TIP Als u de procedure op dit punt wilt annuleren, raakt u <EXIT> aan.

6. Raak <OK> aan om de operatie uit te voeren.

NOTE Het duurt enige minuten voordat het project is geladen.

7. Wanneer <Completed> wordt weergegeven, is het laden voltooid.

Raak <OK> aan om naar het Patch Play scherm terug te keren.

Save Project (een project opslaan)

Met deze operatie wordt het project uit het tijdelijke gebied in het interne of USB geheugen opgeslagen.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

2. Raak <Project> aan.

Het Project Menu scherm verschijnt.



3. Raak <Save Project> aan.

Het Save Project scherm verschijnt.



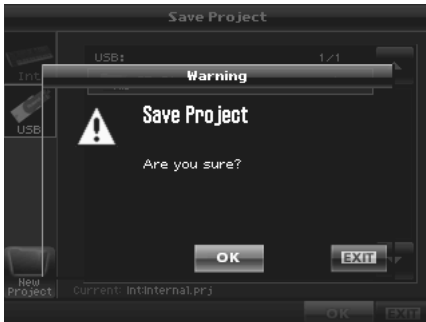
4. Om in het interne geheugen op te slaan, raakt u <Int> aan. Om in het USB geheugen op te slaan, raakt u <USB> aan. Selecteer vervolgens het project dat u wilt opslaan.



Als u de data als een nieuw project wilt opslaan, raakt u <New Project> aan. Het Project Name venster zal verschijnen. Geef het nieuwe project een naam.

5. Raak <OK> aan.

Een waarschuwingsvenster als het volgende verschijnt.



TIP Als u de procedure op dit punt wilt annuleren, raakt u <EXIT> aan.

6. Raak <OK> aan om de operatie uit te voeren.

NOTE Het duurt enige minuten voordat het project is opgeslagen.

7. Wanneer <Completed> wordt weergegeven, is het opslaan voltooid.

Raak <OK> aan om naar het Patch Play scherm terug te keren.

Convert Project (een project converteren)

Met deze operatie wordt een V-Synth versie 2.0 of V-Synth XT project geconverteerd (geïmporteerd), zodat dit op uw V-Synth GT gebruikt kan worden.

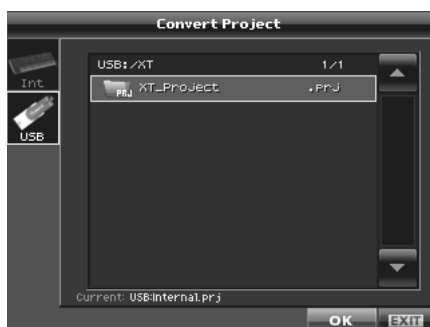
1. Met gebruik van uw computer creëert u een map genaamd 'XT' in uw USB geheugen apparaat.
2. Kopieer de V-Synth versie 2.0 of het V-Synth XT project naar de 'XT' map in het USB geheugen apparaat, en verbind dit met de USB MEMORY aansluiting van de V-Synth GT.
3. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.
4. Raak <Project> aan.

Het Project Menu scherm verschijnt.



5. Raak <Convert Project> aan.

Het Convert Project scherm verschijnt.



6. Raak de V-Synth versie 2.0 of het V-Synth XT project in het USB geheugen aan, om het te selecteren.

7. Raak <OK> aan.

Een waarschuwing als de volgende verschijnt.



TIP Als u de procedure op dit punt wilt annuleren, raakt u <EXIT> aan.

8. Raak <OK> aan om de operatie uit te voeren.

NOTE Het duurt enige minuten voordat het project is geconverteerd.

USB Storage (bestanden met uw computer uitwisselen)

Door de V-Synth GT via een USB kabel op uw computer aan te sluiten, kunt u projecten en andere bestanden zoals individuele Patches, golven, en data uit het interne geheugen op de harde schijf van uw computer opslaan (reservekopie).

Met gebruik van software op uw computer kunt u golfdata die op de V-Synth GT werd gecreëerd bewerken. Omgekeerd kan op uw computer gecreëerde golfdata op de V-Synth GT gebruikt worden.

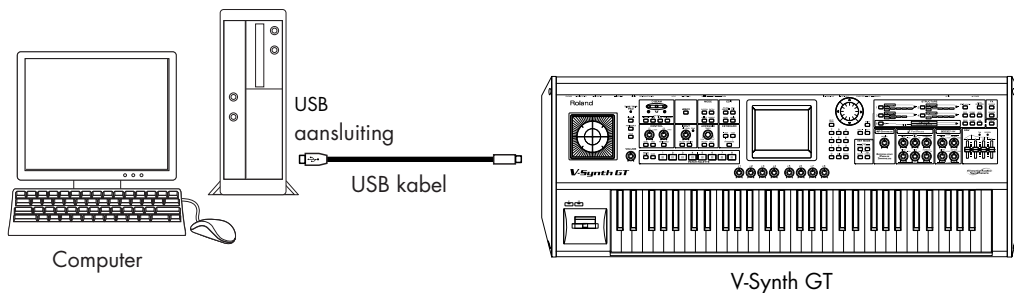
NOTE De stroom mag nooit worden uitgezet, en ook mag de USB kabel nooit ontkoppeld of aangesloten worden terwijl de USB Storage functie in gebruik is voor het overbrengen van data.

Afhankelijk van het type computer dat u gebruikt, leest u alstublieft 'Windows gebruikers' (p.221), of 'Mac gebruikers' (p.223).

Windows gebruikers

De V-Synth GT op uw computer aansluiten

1. Zorg dat de V-Synth GT is uitgeschakeld.
2. Start uw computer op.
3. Verbind de V-Synth GT en uw computer met gebruik van een USB kabel.



4. Zet de V-Synth GT aan.

5. Raak <USB Storage> in het Utility Menu scherm aan.

Het USB Storage scherm verschijnt.



- 6. Raak <Mount the Internal Memory> aan, om de verbinding met uw computer tot stand te brengen.**
- 7. Wanneer de USB verbinding tot stand is gekomen, zal de installatie van de driver beginnen. Een 'Nieuwe hardware gevonden' dialoogvenster zal in de buurt van de Windows taakbalk verschijnen.**
De installatie verloopt geheel automatisch. Wacht totdat dit voltooid is.
- 8. Nadat de installatie is voltooid, opent u Mijn Computer, en u zult een nieuw drive icoon zien.**
- 9. Wanneer de V-Synth GT is aangesloten, kunt u bestanden overdragen door uw computer te bedienen.**

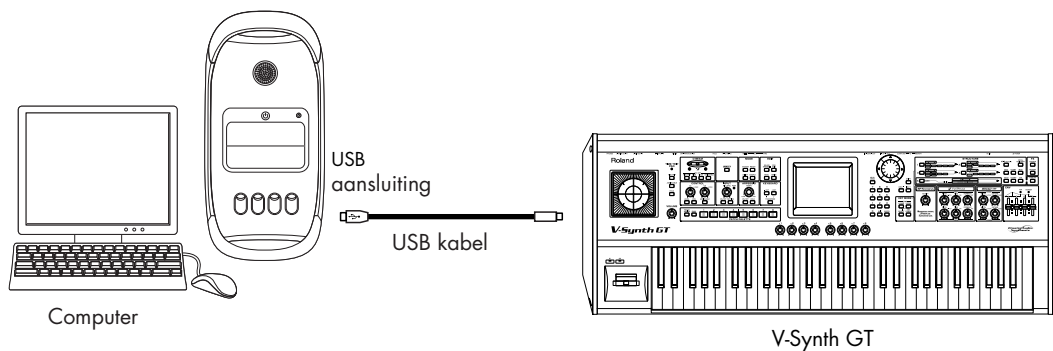
USB Storage ontkoppelen

- 1. Met gebruik van de device eject knop (uitwerp knop), in de taakbalk aan de rechterkant van het computerscherm, heft u de verbinding met de V-Synth GT op.**
- 2. Druk op [EXIT].**
De USB Storage wordt ontkoppeld.

Mac gebruikers

De V-Synth GT op uw computer aansluiten

1. Zorg dat de V-Synth GT is uitgeschakeld.
2. Start uw computer op.
3. Verbind de V-Synth GT en uw computer met gebruik van een USB kabel.



4. Zet de V-Synth GT aan.
5. Raak <USB Storage> in het Utility Menu scherm aan.
Het USB Storage scherm verschijnt.



6. Raak <Mount the Internal Memory> aan, om de verbinding met uw computer tot stand te brengen.
7. Wanneer de USB verbinding tot stand is gekomen, verschijnt een nieuw drive icoon op uw desktop.
8. Wanneer de V-Synth GT is aangesloten, kunt u bestanden overdragen door uw computer te bedienen.

USB Storage ontkoppelen

- 1. Selecteer het V-Synth GT drive icoon op de desktop, en sleep dit naar de prullenbak.**
U kunt ook 'Eject 'V_SYNTH GT' uit het 'Files' menu selecteren.
- 2. Druk op [EXIT].**
De USB Storage wordt ontkoppeld.

Voorbeelden waarbij de USB Storage functie wordt gebruikt

Een reservekopie maken van Patch en Wave data (Project) vanuit de V-Synth GT

Bij gebruik van de USB Storage functie zal de data binnen de V-Synth GT beschadigen als u uw computer op onjuiste wijze bedient, of als uw computer crashed. Als voorzorgsmaatregel tegen dit soort gevallen, raden wij u aan een reservekopie te maken, zoals hieronder wordt uitgelegd.

Een reservekopie van de V-Synth GT's interne data op uw computer opslaan

1. Met een USB kabel verbindt u de V-Synth GT met uw computer, zoals bij 'De V-Synth GT met uw computer verbinden' (p.221, p.223) wordt uitgelegd.
2. Met gebruik van uw computer kopieert u de bestanden van de V-Synth GT naar een drive (bijvoorbeeld de harde schijf) van uw computer.
3. Hef de USB verbinding op (p.222, p.224).

Een reservekopie van uw computer in de V-Synth GT laden

1. Met een USB kabel verbindt u de V-Synth GT met uw computer, zoals bij 'De V-Synth GT met uw computer verbinden' (p.221, p.223) wordt uitgelegd.
2. Met gebruik van uw computer kopieert u de bestanden en mappen, die u eerder in uw computer heeft opgeslagen, naar de V-Synth GT.
3. Hef de USB verbinding op (p.222, p.224).



Opmerking bij het verbinden van de V-Synth GT met uw computer

U mag het V-Synth GT geheugen nooit vanaf uw computer formatteren, optimaliseren, of het scan disk commando uitvoeren.

De bestandsstructuur van de V-Synth GT

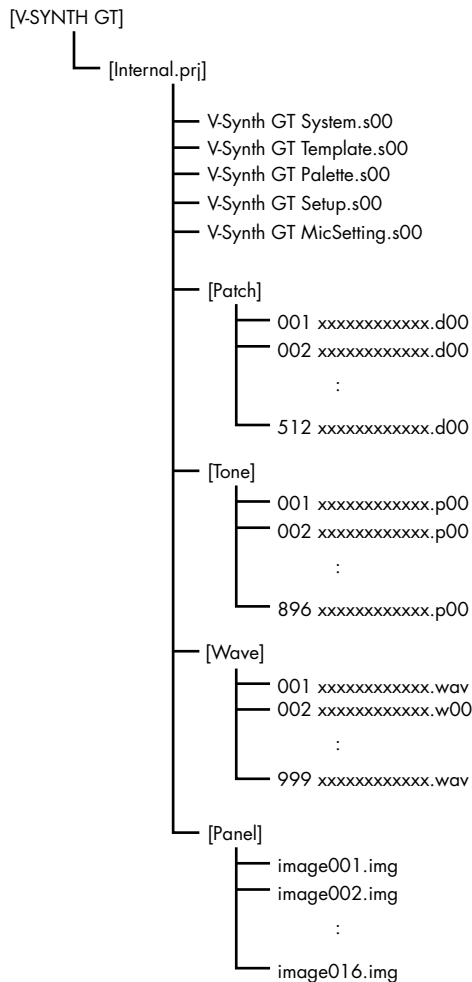
Vanaf uw computer gezien, is de bestandsstructuur van de V-Synth GT als volgt.

Voer geen operaties op uw computer uit om deze mappen of bestanden te wissen (formatteren) of een andere naam te geven.

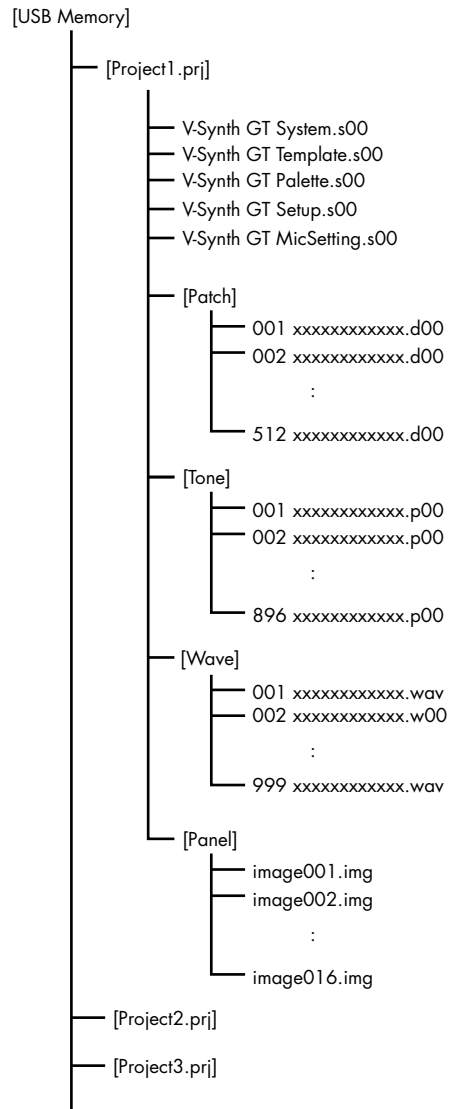
Als de V-Synth GT niet meer correct werkt, verbreekt u de USB verbinding tussen de computer en de V-Synth GT (p.222, p.224), en voer dan het Factory Reset commando uit (p.235).

Hiermee wordt alle data die in de V-Synth GT is opgeslagen gewist. Uit voorzorg raden wij u aan om altijd een reservekopie van uw data te maken (p.225).

Intern geheugen



USB geheugen



Beep (Beep geluid instellingen)

U kunt aangeven of een 'Beep' geluid hoorbaar is wanneer u een geldig punt in het Touch Panel aanraakt.

* Vanuit de fabriek is er een Beep geluid hoorbaar.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

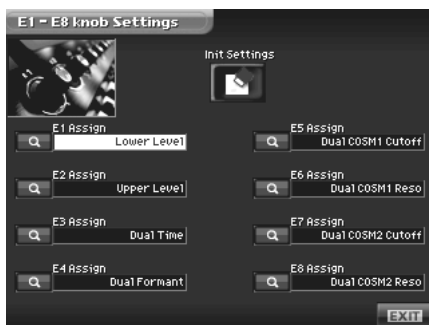
2. Raak <Beep> aan.

Het Beep geluid wordt aan of uitgezet.



E1-E8 knoppen (instellingen voor de E1-E8 knoppen)

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.
2. Raak <E1-E8 knobs> aan.
Het E1-E8 Knob Settings scherm zal verschijnen.
3. Specificeer de parameters die u aan de E1-E8 knoppen wilt toewijzen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Init Settings Sw		Initialiseert de instellingen van de E1-E8 knoppen.
E1-E8 Assign		Specificeer de parameters die aan de E1-E8 knoppen worden toegewezen.

Screen Saver

Hiermee kunt u een eenvoudige animatie weergeven, wanneer de V-Synth GT gedurende een bepaalde periode niet bediend wordt.

Vanwege de kenmerken van het TFT Liquid Crystal scherm dat op de V-Synth GT wordt gebruikt, kan het beeld in het scherm branden wanneer hetzelfde scherm langere tijd wordt weergegeven. Om dit te voorkomen, raden wij u aan om een schermbeveiliging te gebruiken.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

2. Raak <Screen Saver> aan.

Het Screen Saver scherm verschijnt.



3. Raak de gewenste schermbeveiliging afbeelding aan, om deze te selecteren.

U kunt <Preview> aanraken om de screen saver op de grootte van het werkelijke scherm te bekijken.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Screen Saver Time	OFF, 1- 60 min	Stelt de tijd in (minuten) totdat de schermbeveiliging in werking treedt. Als dit op OFF staat, zal de schermbeveiliging niet verschijnen.

Wallpaper (de achtergrond veranderen)

U kunt de achtergrond afbeelding van het Touch Panel veranderen.

Via USB geheugen kunt u ook data, zoals een foto die u als achtergrond heeft ingesteld, gebruiken.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

2. Raak <Wallpaper> aan.

Het Wallpaper scherm verschijnt.



3. Raak de afbeelding die u als achtergrond wilt gebruiken aan.

De geselecteerde afbeelding zal op de achtergrond verschijnen.

Import (een afbeelding als achtergrond importeren)

U kunt een BMP bestand via USB geheugen importeren, en dit als achtergrond voor de V-Synth GT gebruiken.

1. Kopieer het bitmap bestand dat u als achtergrond wilt gebruiken (Windows BMP formaat, 24-bit, 320 x 240 pixels) naar uw USB geheugen (het root niveau), en sluit het USB geheugen op de USB MEMORY aansluiting van de V-Synth GT aan.

2. Raak <Import> in het Wallpaper scherm aan.

3. Raak het bitmap bestand in het USB geheugen aan, om dit te selecteren.

4. Raak <OK> aan.



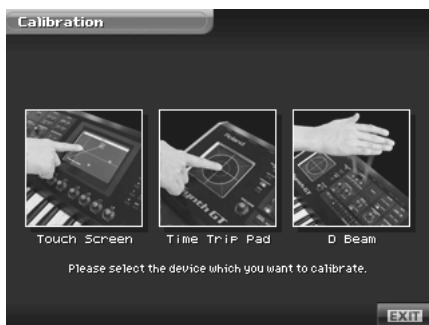
De V-Synth GT biedt zestien schermen die u als achtergrond kunt gebruiken. Het geïmporteerde bestand zal het op dat moment geselecteerde scherm overschrijven.

Kalibratie (de controllers bijstellen)

De positionele nauwkeurigheid van het Touch panel bijstellen

Voer deze aanpassing uit, als het Touch Panel niet langer naar verwachting reageert.

- 1. In het Utility Menu scherm raakt u <Calibration> aan.**
Het Calibration scherm verschijnt.



- 2. Raak <Touch Screen> aan.**
Het Touch Screen Calibration scherm verschijnt.



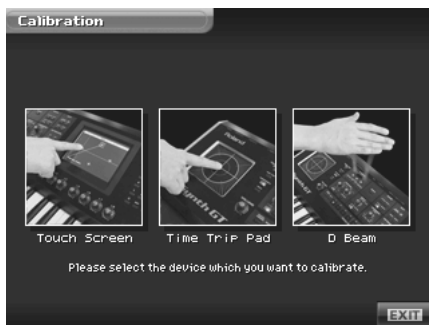
- 3. Raak het midden van het '+' symbol aan, dat met een vierkant symbol in het scherm wordt aangegeven, in de volgorde links → boven → rechts → onder.**
Als u alle vier de punten heeft aangeraakt, zal het scherm worden gesloten, en is de gevoeligheid van het Touch scherm gekalibreerd.

De positionele nauwkeurigheid van het Time Trip Pad bijstellen

Voer deze aanpassing uit wanneer het Time Trip pad niet langer naar verwachting reageert.

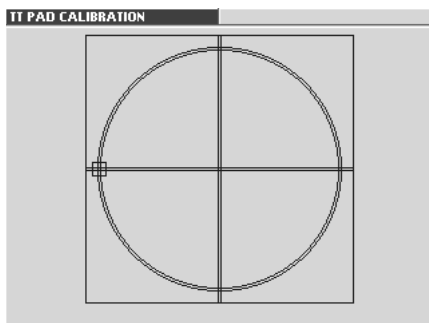
1. In het Utility Menu scherm raakt u <Calibration> aan.

Het Calibration scherm verschijnt.



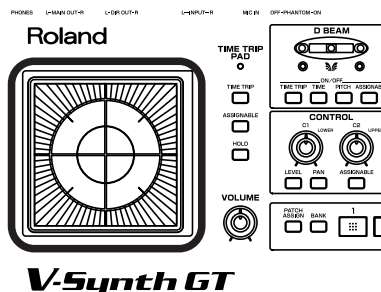
2. Raak <Time Trip Pad> aan.

Het TT Pad Calibration scherm verschijnt.



3. Op het Time Trip pad raakt u de punten aan die met het vierkante symbool in het scherm worden aangegeven, in de volgorde: links → boven → rechts → onder.

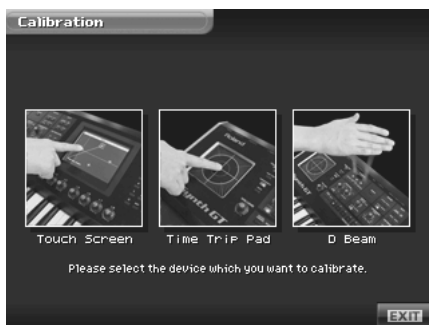
Als u alle vier de punten heeft aangeraakt, zal het scherm worden gesloten, en is de gevoeligheid van het Time Trip Pad gekalibreerd.



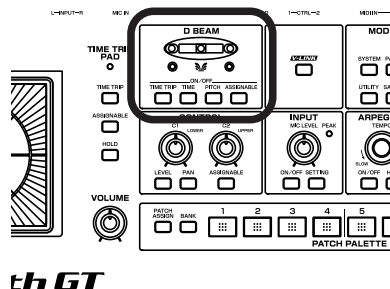
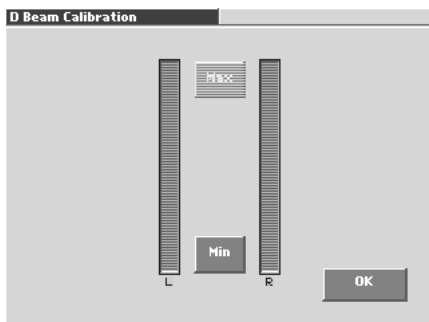
De gevoeligheid van de D Beam controller bijstellen

Voer deze aanpassing uit als de D Beam controller niet correct functioneert, bijvoorbeeld reageert hoewel u het niet heeft bediend.

- In het Utility Menu scherm raakt u <Calibration> aan.**
Het Calibration scherm verschijnt.



- Raak <D Beam> aan.**
Het D Beam Calibration scherm verschijnt.



Als u uw hand boven de D Beam controller beweegt, zal de 'L' of 'R' niveaumeter in het scherm omhoog of omlaag bewegen.

- Specificeer eerst de locatie waarop de D Beam controller begint te reageren (d.w.z: de minimum waarde).**
Beweeg uw hand naar de D Beam controller toe, en raak <Min> aan, op het punt waar u wilt dat de controller begint te reageren.
- Vervolgens specificeert u de locatie waarop de D Beam controller de piek zal bereiken (d.w.z: de maximum waarde).**
Blijf uw hand naar de D Beam controller toe bewegen, en raak <Max> aan op het punt waar u de piek respons wilt laten optreden.
- Terwijl u de niveaumeter in het scherm bekijkt, verhoogt en verlaagt u uw hand, om de respons van de D Beam controller te controleren.**
- Als u tevreden bent met de respons, raakt u <OK> aan.**
De gevoeligheid van de D Beam controller wordt gekalibreerd.

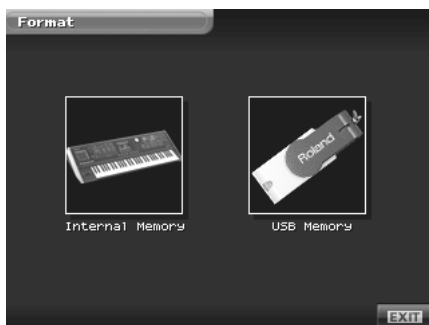
Format (Het interne geheugen of USB geheugen initialiseren)

U kunt het interne geheugen of USB geheugen initialiseren (formatteren), om alle data te wissen.

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

2. Raak <Format> aan.

Het Format scherm verschijnt.



3. Als u het interne geheugen wilt formatteren, raakt u <Internal Memory> aan.

Als u een USB geheugen wilt formatteren, raakt u <USB Memory> aan.

4. Als u een USB geheugen formateert, zal het Volume Name venster verschijnen, waarin u een nieuwe volume naam kunt toewijzen.

5. Raak <OK> aan.

Een waarschuwingsvenster als dat hieronder zal verschijnen.



TIP Als u de procedure op dit punt wilt annuleren, raakt u <EXIT> aan.

6. Raak <OK> aan om de operatie uit te voeren.

Factory Reset (de standaard fabrieksinstellingen terugzetten)

Hiermee wordt alle data in de V-Synth GT in de fabrieksstatus teruggezet (Factory Reset).

NOTE Als u belangrijke door u gecreëerde data in het interne geheugen van de V-Synth GT heeft opgeslagen, wordt al dit soort data afgedankt wanneer een Factory Reset wordt uitgevoerd. Als u de bestaande data wilt behouden, slaat u dit in een USB geheugen op (p.217), of maakt u via USB een reservekopie op een computer (p.221).

1. Druk op [UTILITY] om naar het Utility Menu scherm te gaan.

2. Raak <Factory Reset> aan.

Het Factory Reset scherm verschijnt.



3. Raak <Execute> aan, om de Factory Reset uit te voeren.

NOTE Het zal enige minuten duren om de Factory Reset uit te voeren.

4. Wanneer <Completed> wordt weergegeven, is de Factory Reset voltooid.

Raak <OK> aan om naar het Patch Play scherm terug te keren.

Specificaties

V-Synth GT: Synthesizer toetsenbord

- **Toetsenbord**

61 toetsen (met velocity en channel aftertouch)

- **Geluidsgeneratie configuratie**

Dual-core (2 Tones per Patch: Upper, Lower)

Secties per Tone:

Oscillator (Envelope x 4 + LFO x 1) x 2

Modulator x 1

COSM (Envelope x 2 + LFO x 1) x 2

TVA (Envelope x 1 + LFO x 1) x 2

Multi Step Modulator x 1

Tone-FX x 1

AP-Synthese (Articulative Phrase Synthesis) x 1 (*)

Vocal designer x 1 (*)

* Bruikbaar voor Upper of Lower (niet op beiden)

- **OSC1/OSC2 (oscillator 1, 2)**

Analoge modellering: 14 golfvormen

(SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO,

HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE,

SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, XMOD-OSC)

PCM/VariPhrase (Preset golfvormen + Sampling golfvormen)

Externe invoer

- **MOD (modulator)**

4 types (RING, FM, ENV-RING, OSC-SYNC)

- **COSM**

16 types

(OD-DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1,

SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-

SHIFT, LO-FI, TB FILTER)

- **Multi Step Modulator**

Onafhankelijk beschikbaar voor de Upper Tone en Lower Tone

Tracks per Tone: 4

Maximaal aantal stappen: 16

Tempo: 20-250 BPM

- **AP-Synthese**

Bron golfvormen: 38 types

Phrase modellen: Viool, Erhu, Sax, Fluit, Multifade

- **Vocal designer**

Carrier : Oscillator x 2, Modulator x 1, COSM x 2, TVA x 1,

Multi Step Modulator x 1

Vocoder: 4 types (stereo, Mono, Vintage, Enhance)

Formant: 7 types (maximaal)

- **Zones**

Upper Tone: 16

Lower Tone: 16

- **Arpeggiator**

Patronen: door gebruiker programmeerbaar (ondersteunt gebruik van control change berichten)

Motieven: 8 types

Tempo: 20-250 BPM

- **MIDI onderdelen**

1

- **Maximale polyfonie**

28 stemmen (varieert volgens de geladen geluidsgenerator)

- **Intern geheugen**

Project: 1

Patches: 512

Tones: 896

Wave Memory (RAM): 64 MB

- **Interne opslag**

Intern Flash geheugen: 49.5 MB

- **Extern opslag apparaat**

USB Flash geheugen

- **Effecten**

Tone-FX: 41 types

Chorus: 8 types

Reverb: 13 types

4-bands systeem EQ

Invoer effecten (Mic/Sampling)

- **Sample frequentie**

Internal: 44.1 kHz

DIGITAL IN/OUT: 96, 48, 44.1 kHz

- **Signaalverwerking**

Interne verwerking

Geluidsgeneratie sectie: 32 bits (zwevend punt)

Effect sectie: 32 bits (vaststaand punt)

DA conversie: 24 bits

AD conversie: 24 bits

- **Nominaal uitgangsniveau**

MAIN OUT: +4 dBu

DIRECT OUT: +4 dBu

- **Nominaal ingangsniveau**

INPUT (L, R): -10/-20 dBu

MIC IN: -50/-10 dBu

- **Beeldscherm**

320 x 240 stippen backlit TFT volledig kleuren Touch scherm

- **Aansluitingen**

Headphone jack (stereo, 1/4 inch phone type)

Main Output jacks (L/MONO, R) (1/4 inch TRS phone type)

Direct Output jacks (L, R) (1/4 inch phone type)

Specificaties

Input jacks (L, R) (1/4 inch phone type)
Mic jack (1/4 inch phone type/XLR type, fantoomvoeding)
Hold pedal jack
Control pedal jacks [1, 2]
MIDI aansluitingen (IN, OUT, THRU)
USB aansluitingen
COMPUTER (ondersteunt USB 2.0 bestandsoverdracht,
USB 1.1 USB MIDI, en USB Audio)
MEMORY (Ondersteunt USB 2.0 Flash geheugen)
Digital Audio interface (24-bit, IEC60958)
COAXIAL (IN, OUT)
OPTICAL (IN, OUT)
AC ingang

- **Stroomvoorziening**

AC 115 V, AC 117 V, AC 220 V, AC 230 V, Ac 240 V (50/
60 Hz)

- **Stroomverbruik**

30 W

- **Afmetingen**

1066 (B) x 411 (D) x 125 (H) mm

- **Gewicht**

13.8 Kg

- **Accessoires**

Gebuikershandleiding
Snelle start
Driver installatie gids
CD-ROM (USB driver)
Netsnoer

- **Opties**

Standaard voor toetsenbord: KS-12
Pedaal schakelaar: DP serie
Voetschakelaar: BOSS FS-5U
Expressiepedaal: EV-5
USB geheugen: M-UF128
Microfoon: DR serie

(0 dBu = 0.775 Vrms)

* In het belang van productverbetering kunnen de specificaties en/of het uiterlijk van dit apparaat zonder voorafgaande mededeling gewijzigd worden.

Inhoud

Symbolen

[-/+OCT] 21, 44-45

Getallen

1-4 Assign L, R 205

V-LINK 210

A

Aansluiten

Versterker/Luidspreker systeem 17

V-LINK 52

Achterpaneel 24

AC In 24

Active Sens 198

Adjust 180

ASDR Attack 121

ASDR decay 121

ASDR Release 121

ASDR Sustain 121

Aftertouch 43

Local Sw 212

Aftertouch Assign 212

Aftertouch Sens 203

Ambience Level 132-136

Amount Keyfollow 109

Amount LFO Depth 109

Analoog 96, 102-110, 113-114

Analoog OSC 95

Apparaat ID 198

AP Syn CHO Send 77

AP Syn Output Assign 77

AP Syn Rev Send 77

AP Syn Tone-FX Send 77

AP-SYNTHESIS 29

AP-Synthese 124

Gevorderd 132-136

Control (regeling) 137-138

Dynamics 137

Erhu 128, 133

Fade 137

Fluit 130, 135, 137

Niveau 125

Wijzigen 127-131

MODIFY knop 124

Mono/Poly 138

Multifade 131, 136-137

Pan 125

Phrase Model 125

Toonhoogte 126

Pizzicato 138

Portamento 127

Sax 129, 134

Tremolo 138

Viool 127, 132, 138

Golfvorm 125

Arabische ladder 94

Arpeggiator 51

Arpeggio 51, 69

Creëren 71, 73-74

Keyboard Velocity 70

Motief 69

Octave Range 70

Shuffle waarde 70

Shuffle Resolutie 70

Arpeggio tijdsduur 70

Arpeggio patroon 71

[ASSIGNABLE] 46, 48

D Beam 20

Time Trip Pad 20

ASSIGNABLE CONTROL knoppen 50

Assign-Time Trip 209

Attack 116

MOD 116

TVA 121

Vocal Designer 156-157

Attack tijd

Erhu 128

Fluit 130

Multifade 131

Sax 129

TVA 121

Viool 127

Audio Input (geluidsinvoer) 200

Audio Output (geluidsuitvoer) 201

B

BACKING 188

Backup (reservekopie)

Patch en Wave data (Project) 225

[BANK] 21

Bank Select 198

Beam Sens L, R 205

Beat Keep Sw 99

Beeldscherm 21

Beep 227

Bender 43, 212

Local Sw 212

Bender Assign 212

Bender/Octave 90

Bestandsstructuur 226

Bewerken

Patch 54

Sample	178, 182-183	TVA	121
Tone	80, 85, 158	Decay tijd	
Breath Noise	129-130	TVA	121
Breath Nz niveau	129-130	Delay tijd	
		LFO	122
C		[DETUNE]	23
C1, 2 knop		Detune	97, 105
Local Sw	211	Detune Keyfollow	105
C1, 2 Knob Assign	206	Detune LFO diepte	105
V-LINK	211	DIGITAL AUDIO aansluitingen	24
CALC	186	Digital Output Freq	201
Carrier	147, 150	DIRECT OUT jacks	25
Categorie		Dynamics	
Patch	41, 60	AP-Synthese	137
Tone	57, 83		
Chorus	78	E	
Vintage Vocoder	157	E1-E8 knoppen	35, 49, 228
Clock Out	198	Edit Data	198
Clock Source	198	Effect	
Coarse Tune	97, 100, 102	Sampling	175
AP-Synthese	126	Effecten	76
COAXIAL IN/OUT	24	Energy	112
Coderen	187	Env Time KF	121
Coderingstype	188	Envelope instellingen	121
Compressor		Envelope Ring	116
Sampling	175	Envelope schuifregelaar's	35
Vocal Designer	154	EQ (Equalizer)	
COMPUTER		System mode	197
USB	24	Vocal Designer	152
Consonant Detect	156	Erhu	128, 133
Consonant HPF freq	157	[EXIT]	22
Consonant niveau	156-157	Ext In Source	200
Controller sectie	27	Ext In Type	200
Converteren		External In	101
Project	219	Externe ingangsbron	200
COSM Type	117	Extern ingangstype	200
COSM 1/2	29		
COSM1/COSM2	117	F	
CTRL 1 jack	24, 207	Fabrieksdata	31, 235
CTRL 2 jack	24, 107	Factory Reset	235
CURSOR [_PL] 33		Fade	
Cursor knoppen	33	AP-Synthese	137
[CUTOFF]	23	Fade Mode	122
		Fade tijd	122
D		Fat	104
D BEAM	20	Fat Keyfollow	104
D Beam	48, 67	Fat LFO diepte	104
1-4 Assign L, R	205	Favoriete Patch	42
Kalibratie	233	FBK hoeveelheid	109
Local Sw	210	Fine Tune	97, 100, 102
Gevoeligheid	205	AP-Synthese	126
V-LINK	210	Fluit	130, 135
[DEC/-]	22	FOOT PEDAL jacks	24
Decay		Formant Keyfollow	112

Formant Type 156
 Formant 234
 Frequentie modulator..... 115

G

Geheugen
 Intern 31
 Sampling 31
 Structuur 30
 USB 31
 Geluidsgenerator sectie 26
 Golfvorm
 Analoge oscillatorq96
 AP-Synthese 125
 LFO 122
 PCM Oscillator 99

H

Harmonics (boventonen) 108
 Harmonics Keyfollow 108
 Harmonics LFP diepte 108
 Hi Cut schakelaar 157
 [HOLD]
 Time Trip Pad 20
 Hold
 Arpeggio 51, 69
 HOLD jack 24, 51
 Hold pedaal 51, 207
 Hold polariteit 207

I

Iconen 36
 Impact 97
 [INC/+] 22
 Ingangsbron 174, 202
 Ingangsgain 200, 202
 Initialiseren
 E1-E8 knoppen 228
 Intern geheugen/USB geheugen 234
 Patch 62
 Systeem instellingen 195
 Tone 84
 INPUT jacks 25
 Input Sw 200, 202
 Intern geheugen 31
 Bestandsstructuur 226
 Initialisatie 234

K

Kalibratie..... 233
 D Beam 233
 Time Trip Pad 232
 Touch Panel 231
 KEY MODE knoppen 23

Key Range 68
 Key Sync
 LFO 122
 Keyboard Output Fade Sw 208
 Keyboard Sens 203
 Keyboard Velocity 70, 203
 Koptelefoon 25

L

Laagste niveau 65
 Laden
 Project 215
 Lage pan 65
 Legato schakelaar 87
 Niveau
 AP-Synthese 125
 Lower Tone 65
 Patch 65
 Upper Tone 65
 Vocal Designer 156-157
 Level Keyfollow 113
 Level KF 119
 LFO 120
 Delay tijd 122
 Fade Mode 122
 Fade tijd 122
 Key Sync 122
 Offset 122
 Snelheid 122
 Golfvorm 122
 LFO instellingen 122
 Limiter
 Sampling 175
 Local Sw 203
 Aftertouch 212
 Bender 212
 C1, 2 knop 211
 D Beam 210
 Modulatie 212
 Time Trip Pad 209
 LOCK 180
 LOOP 180
 LOOP MODE 192

M

MAIN OUT jacks 25
 Map functie 37
 Master Key Shift 196
 Master Level 196
 Master Tune 196
 Matrix Control 91
 MEMORY (geheugen)
 USB 24
 Metronoom 176

MIC IN jack	25	Project	217
Mic instellingen		Sample	194
Vocal Designer	151	Systeem instellingen	81
Mic Sw	198	Tone	129, 134
MIDI	199	OPTICAL IN/OUT	24
USB	198	Original Fine Tune	192
MIDI kanaal	198	OSC1/2	29
V-LINK	208	Oscillator Sync	116
MIDI klok	198	Output Dest	202
MIDI aansluitingen	24		
MIDI bericht		P	
V-LINK	53	Pan	
MIDI Thru	199	AP-Synthese	125
Mix	107	Lower Tone	65
Mix Keyfollow	107	Hoge niveau	65
Mix LFO diepte	107	Pan KF	119
Mix/Parallel	201	Paneel	
MOD	29	Voor	20
Modulatie	43	Achter	24
Local Sw	212	Patch	
Modulation Assign	212	Creëren	54
Modulatie hendel	43	Bewerken	54
Modulator type	115	Favoriete	42
Monitor Sw	202	Initialiseren	62
Mono/Poly	87	Trefwoord	41
AP-Synthese	138	Toonhoogte	65
Motief (Arpeggio motief)	69	Opslaan	58
Multi Step Modulator	142, 144	Selecteren	40-42
MultiFade	131, 136	Opstarten	196
		Patch categorie	41, 60
N		Patch categorie lijst	61
Naam		Patch Coarse Tune	65
Patch	59	Patch Common	63
Sample	168	Patch Init	62
Template	177	Patch niveau	65
Tone	82	Patch lijst	41
Natural Feel (natuurlijk gevoel)	127-131	Patch Menu	58
Normalize	184	Patch Made	38-39
Numerieke toetsen	34	Patch naam	59
		Patch Palette	42
O		Patch Palette Local Sw	208
Octave Range	70	Patch Play scherm	39
Octave Shift	45, 90	Patch Remain	196
AP-Synthese	126	Patch tempo	69
Offset		Patch WRITE knop 58	
LFO	122	PCM	99, 102, 111-114
ON/OFF		Pedaal	207
D Beam	20	Pedal 1 Assign	207
Oorspronkelijke toonhoogte	192	Pedal 1 polariteit	207
Oorspronkelijk tempo	186	Pedal 2 Assign	207
Operatie		Pedal 2 polariteit	207
Touch paneel	33	PHANTOM schakelaar	24
Opslaan		PHONES jack	25
Patch	58	Phrase model	125

[PITCH] 20
 Pitch Bend 43
 Pitch Bend hendel 43
 Pitch Bend Range 90
 Pitch Keyfollow 102
 Pitch LFO diepte 102
 Pizzicato 138
 Polyfonie 27
 Portamento 87
 AP-Synthese 137
 Portamento schakelaar 87
 Portamento tijd 87
 Portamento type 87
 Stroom
 Uitschakelen 19
 Inschakelen 18
 POWER ON schakelaar 18
 POWER schakelaar 24
 Pre Gain 174
 Pre Trigger 174
 PREVIEW 180
 Pro EDIT/EXIT knop 85
 Program Change 198
 Project 31, 215
 Converteren 219
 Laden 215
 Opslaan 217
 Puls breedte 97, 103
 Pulse Width Keyfollow 103
 Pulse Width LFO diepte 103

R

Random (willekeurig) 102
 Rate (snelheid)
 LFO 122
 Receive MIDI Channel 198
 Release
 MOD 116
 TVA 121
 Vocal Designer 156-157
 Release tijd
 Erhu 128
 Fluit 130
 Multifade 131
 Sax 129
 TVA 121
 Viool 127
 Resampling 173
 Reset
 Fabrieksinstellingen 235
 [RESO] 23
 Reverb 79
 Ring Modulator 115
 Ruisonderdrukker

Sampling 175
 Vocal Designer 153

S

S1, 2 Switch Assign 206
 S1/S2 schakelaar 67
 Sample
 Bewerken 178, 182-183
 Coderen 187
 Opslaan 191
 Sample Copy (kopiëren) 169
 Sample Delete (verwijderen) 172
 Sample Exchange (uitwisselen) 171
 Sample Mode 38, 163
 Sample Move (verplaatsen) 170
 Sample naam 168
 Samplen 165
 Compressor 175
 Limiter 175
 Ruisonderdrukker 175
 Sampling geheugen 31
 Sampling Template 163-164
 Sampling Template naam 177
 Sampling Type 174
 Sax 129, 134
 Scale Tune 94
 Scrape Noise 127
 Scrape Nz niveau 127-128
 Screen Saver (schermbewaking) 229
 Sectie 29
 Selecteren
 Patch 40-42
 Tone 55-57
 Sensitivity (gevoeligheid)
 D Beam 205, 233
 Toetsenbord 203
 Shuffle Rate 70
 Shuffle resolutie 70
 Slur Noise 130
 Slur Nz niveau 130
 SOUND SHAPER II 158
 Source Waveform (bron golfvorm) 125
 Split 88
 SS Detune 106
 SS Detune Keyfollow 106
 SS Detune LFO diepte 106
 Standaard fabrieksinstellingen 235
 Start Offset 99
 Startup Patch 196
 Stroom
 Uitschakelen 19
 Inschakelen 18
 Structuur
 Sectie 29

STRUCTURE knoppen	23	Velocity	43
Structuur type	28, 86	Tone	
Sub niveau	97	Bewerken	80, 85, 158
Sub OSC Octave Select.....	97	Initialiseren	84
Sub-Oscillator	98	Trefwoord.....	57
Sustain		Opslaan.....	81
TVA.....	121	Selecteren	55-57
Sustain niveau		Tone Categorie	57, 83
TVA.....	121	Tone Categorie lijst.....	83
Synchroniseren	198	Tone Coarse Tune	94
Synchroniseren		Tone effect.....	139
Muziek en video	52	Tone Fine Tune.....	94
[SYSTEM].....	193	Tone Init	84
System Init.....	195	Tone lijst.....	57
Systeem Menu	194	Tone Menu	81
Systeem Mode.....	38, 193	Tone naam	82
Systeem instellingen		Tone WRITE knop 81	
Initialiseren	195	Tone-FX	141
Opslaan	194	Toonhoogte	
System Write 194		AP-Synthese	126
		Gehele systeem	196
T		Touch panel	
TalkBox	156	Kalibratie	231
Temperament (stemming)	94	Iconen.....	36
Template		Werking.....	33
Sampling	163-164	Touch scherm.....	33-34
Tempo		Transmit MIDI Channel.....	198
Metronoom	176	[TRANSCOPE].....	21, 44
Patch	69	Transponeren	44
Sample.....	186	Trefwoord	
Tempo Sync Sw	99	Patch	41
Tijdelijk gebied.....	31	Tone	57
[TIME]	20	Tremolo.....	138
Time Keyfollow	111	Trigger Level	174
Time Offset	111	Trigger Mode.....	174
[TIME TRIP]		Trimming	183
D Beam	20	Truncate	183
Time Trip Pad	20	Tune	94
Time Trip functie	46	Tuning (stemmen)	196
Time Trip Pad	20, 46, 66	Patch	65
Kaibratie	232	TVA	29
Local Sw.....	209		
V-LINK.....	209	U	
X Assign-TT	204	Uitgangsgain	201
X Assign-XY.....	204	Upper Level	65
Y Assign-TT	204	Upper Pan	65
Y Assign-XY.....	204	USB	
Time Velo Sens	87	COMPUTER	24
Toetsenbord		MEMORY	24
Aftertouch	43	USB Audio	202
Gevoeligheid	203	USB aansluitingen	24
Split	88	USB geheugen	31
Transpose (in octaaf eenheden)	45	Bestandsstructuur	226
Transpose (in stappen van een halve toon)	44	Initialisatie	234

USB MIDI 199
 USB opslag 31, 221-225
 USB-MIDI Thru schakelaar 199
 Utility mode 38, 214

V

Waarde
 Bewerken 34
 VALUE draaiknop 34
 VariPhrase 32
 Velocity 43
 Toetsenbord 203
 Velocity AOSens 121
 Velocity curve 121
 Velocity D-Sens 121
 Velocity R-Sens 121
 Velocity Sens 121
 Versie 213
 Viool 127, 132
 V-LINK 52-53
 1-4 Assign L, R 210
 C1, 2 Knob Assign 211
 D Beam 210
 Functies 53
 Instellingen 208
 Time Trip Pad 209
 X Assign-XY 209
 Y Assign-XY 209
 V-LINK Audio Sw 208
 V-LINK MIDI kanaal 208
 VOCAL DESIGNER 29
 Vocal Designer 146
 Compressor 154
 EQ (Equalizer) 152
 Mic instellingen 151
 Ruisonderdrukking 153
 Instellingen 150
 Vocoder 155
 Stereo/Mono/Enhance 156
 Vintage 155
 Vocoder type 155
 Volume 196
 Voorpaneel 20

W

Wallpaper (achtergrond afbeelding) 230
 Wave Gain 97, 99, 101
 [WIDTH] 23
 Writing
 Patch 58
 Systeeminstellingen 194
 Tone 81

X

X Assign-TT 204
 X Assign-XY 204
 V-LINK 209
 X-Mod 110
 X-Mod Keyfollow 110
 X-Mod LFO diepte 110

Y

Y Assign-TT 204
 Y-Assign-XY 204
 V-LINK 209

Z

ZeroX (Zero Cross Search) 181
 Zoom 181



Voor EU-landen

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbóllal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbíráán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinoti produktai neturi būti išmetami kartu su buitiniomis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvodva tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.

GR Βχφς φη εμβνλλ δζηνειη βφη υφθη ηνοσε φτζ ΕΕ, φη ρεσφην βχφς ρεεφη ηο υηλλεγεφβη οεησφηυφς βρς φβ ηικηβκβ βρσεεμμβφς, υμζηηιβ με φζ ηηηηευεβ φτζ κβηε ρεσηηιχυε. Φβ ρεσφηνφβ ρηχ ηεσπηη βχφς φη εμβνλλ δην ρεεφη ηο βρσεεεφρηφηφβ φβζη με φβ ηικηβκβ βρσεεμμβφς.

UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamlles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

Voor EU-Landen



Dit product voldoet aan de voorwaarden van Europese Richtlijnen EMC 89/336/EEC en LVD 73/23/EEC.

Informatie

Als u een reparatiedienst nodig heeft, belt u het dichtstbijzijnde Roland Service Centrum of erkende Roland distributeur in uw land, zoals hieronder getoond.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalani
Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Sic Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

T.O.M.S. Sound & Music
(Pty) Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 417 3400
FAX: (011) 417 3462

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
5F, No.150 Pingliang Road
Shanghai 20090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F, No.18 Section Anhuixili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 8486-8855

MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Potaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Payat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC
COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
Singapore 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9F, No. 112 Chung
Shan N Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Thera Music Co., Ltd.
330 Soi Verg NakhomKasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
TEL: (02) 9982 8266
For New Zealand
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

A&B Music Supplies LTD
Bansbach Instrumentos
Musicales Nicaragua
Wildely, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut: 96.919.420-1
Natalini Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bodegosa 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA

JUAN Bansbach Instrumentos
Musicales
Ave.1, Calle 11, Apartado
10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 238-0211

CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(05)59284866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR

Mas Musica
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calle Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.L.Les Manglie
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusik S.A.R.L

10 Rue De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico
D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

Bansbach Instrumentos
Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta Avenida
1 Cuadra al Lago #503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE
PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De
Instrumentos Musicales
J.E. Oleary y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Instrumentos Musicales
Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar
import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA

Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA

ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.

CZECH REPUBLIC
DISTRIBUTOR s.r.o
Voct rova 247/16
CZ - 180 01 PRAHA 8,
CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial
Finland
Elanontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO P/83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmout Park, Calmout
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. a.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lillekerveveien 2 Postboks 95
Lillekerve N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
Ul. Gibraltarska 4
PL-03 664 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 4419

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Pata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MaTeK
Dorozhnaya ul.3, korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SLOVAKIA

DAN Acoustic s.r.o.
Povazsk 18.
SK - 940 01 Nov Z mky
TEL: (035) 6424 330

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Pasos Garcia a Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Hingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a
Nedecy Str. 30
U.A. - 89600 Mukachevo,
UKRAINE
TEL: (01311) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9EJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moan Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
STATE OF BAHRAIN
TEL: 17 211 005

IRAN

MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariati Ave.,
Robroye Gerah Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

Haliit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI
& SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malaitan House No.1
Al Nover Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio &
Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

Dawlah Universal
Electronics APL
Corniche Road, Aldossary
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Rawda, Abdul Qader Zajairi St.
Bldg. No. 21, P.O.Box 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

ZUHAI DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherqo Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

V-Synth GT Sound List

Copyright © 2007 ROLAND CORPORATION

No part of this publication may be reproduced in any form without the written permission of ROLAND CORPORATION.

Patch List

No	Patch Name	Category	No	Patch Name	Category	No	Patch Name	Category
1	Lights on Me	Lead	51	Ac Piano	Piano/Kbd	101	JD Piano	Piano/Kbd
2	POWER SAW GT	Synth	52	Blues Harp	Winds	102	GT Piano	Piano/Kbd
3	Analog Bed	Arpeggio	53	AP-S TrnSax	Winds	103	Ballad EP	Piano/Kbd
4	Kick Bass	Bass/Guitar	54	Mellow Winds	Synth	104	Happy Days	Piano/Kbd
5	Peru Wonders	Ethnic/Other	55	Erhu Vox	Combination	105	VibiPiano	Piano/Kbd
6	Eastwest Grv	Rhythmic Seq	56	ARP Piano	Arpeggio	106	Vurly	Piano/Kbd
7	Q Money	Combination	57	Saw Lead	Lead	107	Crystal EP	Piano/Kbd
8	Delay Pad	Pad/Strings	58	Virus GT	Synth	108	Shiny Times	Piano/Kbd
9	V-lectricKIT	Drum/Perc	59	ProgBach Org	Piano/Kbd	109	Saw Piano	Piano/Kbd
10	Freak Lead	Lead	60	Space Fields	FX/Noiz/Ambi	110	Square Pno	Piano/Kbd
11	Boiler Bass	Bass/Guitar	61	JP-8 Softpad	Pad/Strings	111	Kla-V	Piano/Kbd
12	China E-Pno	Piano/Kbd	62	Vanessa	Combination	112	Clavilogue	Piano/Kbd
13	TronicPulses	Arpeggio	63	Square Lead	Lead	113	Syn Claw	Piano/Kbd
14	Sequence GT	Arpeggio	64	Sound Source	Pad/Strings	114	Crispy Clean	Piano/Kbd
15	Vox Designer	Vox/Choir	65	Craters	Combination	115	FM Compout	Piano/Kbd
16	Revelation	Pad/Strings	66	Rising Sun	Combination	116	GT Organ 1	Piano/Kbd
17	Nock Bass	Bass/Guitar	67	Hells Bells	Combination	117	GT Organ 2	Piano/Kbd
18	Namaste	Ethnic/Other	68	MinorKeyR&B	Combination	118	Sticky Organ	Piano/Kbd
19	African Day	Ethnic/Other	69	Pipe & Bass	Combination	119	Orgone	Piano/Kbd
20	Planet GT	Lead	70	Beat Amp Rif	Combination	120	JP-8 Organ	Piano/Kbd
21	GT Trance	Arpeggio	71	Billy Grv	Combination	121	Lite Organ	Piano/Kbd
22	Trippin' EP	Piano/Kbd	72	Cyborg	Combination	122	Old Timer	Piano/Kbd
23	Industry 5	Rhythmic Seq	73	Eihnolech	Combination	123	UndrWarranty	Piano/Kbd
24	A Lead GT	Lead	74	Walkabout	Combination	124	The Synbrass	Synth
25	Controller	Rhythmic Seq	75	Power Synth	Combination	125	Punchy Brass	Synth
26	TTeknoise	Synth	76	Saw Erhu drm	Combination	126	JP-8 Brass	Synth
27	Waterfall	Combination	77	Slo-Trance	Combination	127	Europe Brass	Synth
28	Landscape	Combination	78	Split 2nd	Combination	128	Tek-Brass	Synth
29	Jazz Reeds	Lead	79	Vacomo GT	Combination	129	Super Saws	Synth
30	Megalon	Synth	80	Beat Strings	Rhythmic Se	130	New Trance	Synth
31	Magic Beams	Combination	81	Do U Love Me	Rhythmic Seq	131	SimplyBetter	Synth
32	Soft Horn	Pad/Strings	82	Hold A Chord	Rhythmic Seq	132	JupiteR	Synth
33	V-Screamer	Bass/Guitar	83	Parasite	Rhythmic Seq	133	SuperSawHorn	Synth
34	Fool House	Combination	84	Viami Mice	Rhythmic Seq	134	OVX Pad	Synth
35	No Break	Combination	85	Werk in Grv	Rhythmic Seq	135	V Fat Synth	Synth
36	Frozen Sea	Combination	86	Ring Mod Seq	Arpeggio	136	Polyamid	Synth
37	Kiss my GT	Arpeggio	87	Indian Arps	Arpeggio	137	4-Sqr PWM	Synth
38	K Stuff	Synth	88	Cybertwins	Arpeggio	138	Slippery 4th	Synth
39	Wind Vox	Pad/Strings	89	Filts & Step	Melodic Seq	139	Flange Floor	Synth
40	Bass & Pad	Combination	90	Ring Mod S&H	Melodic Seq	140	The Fazz	Synth
41	Out There	Arpeggio	91	Amb-Lines	FX/Noiz/Ambi	141	PolePosition	Synth
42	K-Two	Synth	92	Nano Music	FX/Noiz/Ambi	142	Machine Vox	Synth
43	AP-S Violin	Pad/Strings	93	Metal Wrap	FX/Noiz/Ambi	143	Scream Head	Synth
44	Slow Strings	Pad/Strings	94	Transporter	FX/Noiz/Ambi	144	Dist Sync	Synth
45	VocalDesigner	Vox/Choir	95	Tremor Chord	FX/Noiz/Ambi	145	3o3 Hero	Synth
46	Chip Monks	Vox/Choir	96	Vox Fx Split	FX/Noiz/Ambi	146	Dreamy Sine	Synth
47	GT Keys	Synth	97	Voicely Arps	FX/Noiz/Ambi	147	Funky Saw	Synth
48	Padder	Pad/Strings	98	Rev Ctr Loop	FX/Noiz/Ambi	148	Aba-cap	Synth
49	Over-lord	Arpeggio	99	Joakin's Lab	FX/Noiz/Ambi	149	Quackers	Synth
50	Spit Org	Piano/Kbd	100	Death Valley	FX/Noiz/Ambi	150	Zapata	Synth

V-Synth GT Sound List

No	Patch Name	Category	No	Patch Name	Category	No	Patch Name	Category
151	LA Confident	Synth	201	Sackbutt	Winds	251	VK Bass	Bass/Guitar
152	Short Wire	Synth	202	Horn Section	Winds	252	V-Buzz Bass	Bass/Guitar
153	Kinser	Synth	203	Pitches Brew	Winds	253	OYX Bass	Bass/Guitar
154	K-Comp	Synth	204	Controlo(!)	Lead	254	DEZ Bass	Bass/Guitar
155	Tinkle Pad	Synth	205	Mini GT	Lead	255	Retrospectiv	Bass/Guitar
156	GlockenPad	Bell/Mallet	206	Clicky Lead	Lead	256	TB Acid Bs	Bass/Guitar
157	Astral Vibe	Bell/Mallet	207	AP-S MG Saw	Lead	257	Sax Bass	Bass/Guitar
158	Dharma Bells	Bell/Mallet	208	Ancient GR	Lead	258	T Bass	Bass/Guitar
159	GT Bell Vox	Bell/Mallet	209	GT Saw Lead	Lead	259	Analogic KIT	Drum/Perc
160	Astral Harp	Ethnic/Other	210	Lead Burner	Lead	260	D&B Vibe KIT	Drum/Perc
161	Sympho Harp	Ethnic/Other	211	Soft Touch	Lead	261	ModularKIT	Drum/Perc
162	Bombay Pluck	Ethnic/Other	212	Dual EL Lead	Lead	262	Da 'V' Code	Vox/Choir
163	Eastwinds	Ethnic/Other	213	Canton Lead	Lead	263	Vox/Choir	Vox/Choir
164	China Mix	Pad/Strings	214	Air Vox Lead	Lead	264	Voco Pad	Vox/Choir
165	Amb Cello	Pad/Strings	215	Air Lead	Lead	265	Saturn	Vox/Choir
166	Retro Violin	Pad/Strings	216	Dist Flutes	Lead	266	Unstable	Vox/Choir
167	Motion Erhu	Ethnic/Other	217	Flute-Violin	Lead	267	W MonoVox	Vox/Choir
168	AP-S Erhu	Ethnic/Other	218	Lead Rocker	Lead	268	K-Wind Vox	Vox/Choir
169	GT Fiddles	Pad/Strings	219	Bassoon Lead	Lead	269	Trmp Vox	Vox/Choir
170	Early Ensembl	Pad/Strings	220	Sync Lead	Lead	270	FemaleChoir1	Vox/Choir
171	StringChomps	Pad/Strings	221	Neo Lead	Lead	271	Lush Vox	Vox/Choir
172	CosmicDebris	Pad/Strings	222	RU Xperiencd	Lead	272	Male Choir 1	Vox/Choir
173	Drama Pad	Pad/Strings	223	Solo Synth	Lead	273	Mod Vox	Vox/Choir
174	Soundscape	Pad/Strings	224	Harry Chest	Lead	274	Gospel Vox	Vox/Choir
175	Sqr Stream	Pad/Strings	225	Hugo First	Lead	275	Pop Vox	Vox/Choir
176	Pro V Pad	Pad/Strings	226	Man Saw	Lead	276	Big Choir	Vox/Choir
177	VoxSweep Pad	Pad/Strings	227	Rock Violin	Lead	277	Choir Stack	Vox/Choir
178	Heaven Pad	Pad/Strings	228	Scream Lead	Lead	278	FemaleChoir2	Vox/Choir
179	GT 5th Pad	Pad/Strings	229	Snakey Lead	Lead	279	Male Choir 2	Vox/Choir
180	Brass Pad	Pad/Strings	230	Kick Bass 2	Bass/Guitar	280	Many Men GT	Vox/Choir
181	eVangelic	Pad/Strings	231	Slo Bass	Bass/Guitar	281	Mixed Chorus	Vox/Choir
182	Babylon Vox	Pad/Strings	232	PhysicalBass	Bass/Guitar	282	Fem Akapella	Vox/Choir
183	Minor Play	Pad/Strings	233	Chorus Bass	Bass/Guitar	283	Sleepy Vox	Vox/Choir
184	JP8000 Stack	Pad/Strings	234	Low Bass	Bass/Guitar	284	Infant's Voc	Vox/Choir
185	Textures	Pad/Strings	235	Pick Bass	Bass/Guitar	285	La Femme GT	Vox/Choir
186	365 Pad	Pad/Strings	236	One Bass	Bass/Guitar	286	Middle Age	Vox/Choir
187	Solar Plexus	Pad/Strings	237	3Saw MG Bs	Bass/Guitar	287	Oxy Voice	Vox/Choir
188	Synflute	Pad/Strings	238	Mellow Bass	Bass/Guitar	288	Retro Choir	Vox/Choir
189	Motion Diver	Pad/Strings	239	Bendy Mini	Bass/Guitar	289	VoChOrDer	Vox/Choir
190	Holy Seq	Pad/Strings	240	Bass Of Ace	Bass/Guitar	290	Steppin' Voc	Vox/Choir
191	Oboos Uni	Winds	241	DeeBee Bass	Bass/Guitar	291	GT Vocoder	Vox/Choir
192	AP-S Shaku	Winds	242	My Bass	Bass/Guitar	292	Computer Voc	Vox/Choir
193	AP-S SopSax	Winds	243	M's Finest	Bass/Guitar	293	Discoder	Vox/Choir
194	AP-S Flute	Winds	244	Oktafunk	Bass/Guitar	294	DearRobot GT	Vox/Choir
195	Vox Flute	Winds	245	Boot-Cebass	Bass/Guitar	295	Space Talk	Vox/Choir
196	Angle Flute	Winds	246	Spike Bass	Bass/Guitar	296	TTP Talkbox	Vox/Choir
197	Affiliated	Winds	247	Fizzles	Bass/Guitar	297	Talkin'Box	Vox/Choir
198	Flute Combi	Winds	248	V-Bamboozled	Bass/Guitar	298	Vintage 1	Vox/Choir
199	MachineFlute	Winds	249	K-Bizz	Bass/Guitar	299	Vintage 2	Vox/Choir
200	Sax Heaven	Winds	250	Roc Bass	Bass/Guitar	300	Vintage 3	Vox/Choir

No	Patch Name	Category
301	!Controller	Rhythmic Seq
302	!AP-S Violin	Pad/Strings
303	!AP-S Erhu	Ethnic/Other
304	!AP-S T-Sax	Winds
305	!AP-S Flute	Winds
306	!AP-S SynSTR	Synth
307	!V-Designer	Vox/Choir

V-Synth GT Sound List

Tone List

No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category
1	Piano Jr	Piano/Kbd	51	OVX Syn 1	Synth	101	Astro Vibes	Bell/Mallet
2	JD Piano	Piano/Kbd	52	4-Swr PWM	Synth	102	African Perc	Bell/Mallet
3	Ballad EP	Piano/Kbd	53	OVX Syn 2	Synth	103	Gender-Pad	Ethnic/Other
4	EP 01	Piano/Kbd	54	Tri Pipes	Synth	104	Cantonese 1	Ethnic/Other
5	VibiPiano	Piano/Kbd	55	Polyamid	Synth	105	East Pluck 1	Ethnic/Other
6	Trippin' EP	Piano/Kbd	56	Feedback	Synth	106	East Pluck 2	Ethnic/Other
7	Vurly	Piano/Kbd	57	AP-S MG Saw	Synth	107	Namaste	Ethnic/Other
8	China E-Pno	Piano/Kbd	58	Funky Saw	Synth	108	Sanxia	Ethnic/Other
9	Wired EP	Piano/Kbd	59	The Fazz	Synth	109	Eastern Arp	Ethnic/Other
10	GT EPiano	Piano/Kbd	60	IAP-S SynSTR	Synth	110	Cantonese 2	Ethnic/Other
11	Crystal EP	Piano/Kbd	61	Loungelizard	Synth	111	Cobra Gir	Ethnic/Other
12	Shiny Tines	Piano/Kbd	62	TB Synth	Synth	112	Maya Forest	Ethnic/Other
13	Saw Piano	Piano/Kbd	63	3o3 Hero	Synth	113	Erratic Flts	Ethnic/Other
14	Square Pno	Piano/Kbd	64	Angle Flute	Synth	114	Pitches Brew	Ethnic/Other
15	Smartkid Pno	Piano/Kbd	65	Do You	Synth	115	Katmandu	Ethnic/Other
16	FM Harpsy	Piano/Kbd	66	Pipe Fourth	Synth	116	K-Bit 2	Ethnic/Other
17	Crispy Clean	Piano/Kbd	67	Bob's Auntie	Synth	117	AP-S Erhu	Ethnic/Other
18	Kla-V	Piano/Kbd	68	GT Keys	Synth	118	IAP-S Erhu	Ethnic/Other
19	Clavilogue	Piano/Kbd	69	Short Wire	Synth	119	Erhu Like	Ethnic/Other
20	Syn Clav	Piano/Kbd	70	Comper	Synth	120	China String	Ethnic/Other
21	Sticky Organ	Piano/Kbd	71	The Good Syn	Synth	121	Saw Erhu	Ethnic/Other
22	Orgone	Piano/Kbd	72	TTeknoise	Synth	122	Angel Erhu	Ethnic/Other
23	JP-8 Organ	Piano/Kbd	73	Mellow Winds	Synth	123	AP-S Vln 1	Pad/Strings
24	Lite Organ	Piano/Kbd	74	Synflute	Synth	124	IAP-S Violin	Pad/Strings
25	ProgBach Org	Piano/Kbd	75	eVangelic	Synth	125	AP-S Vln 2	Pad/Strings
26	Spit Org	Piano/Kbd	76	Pipe & Keys	Synth	126	China S-Mono	Pad/Strings
27	Old Timer	Piano/Kbd	77	K-Bit 1	Synth	127	Dual Fiddle	Pad/Strings
28	UndrWarranty	Piano/Kbd	78	K Flute	Synth	128	Retro Violin	Pad/Strings
29	GT Organ DST	Piano/Kbd	79	String Arps	Synth	129	Amb Violin	Pad/Strings
30	JP-8 Brass	Synth	80	K-Two	Synth	130	Amb Cello	Pad/Strings
31	Europe Brass	Synth	81	Sqr & Keys	Synth	131	String Pad 1	Pad/Strings
32	Punchy Brass	Synth	82	Virus GT	Synth	132	String Pad 2	Pad/Strings
33	SynBrass GT	Synth	83	A Synth	Synth	133	Slow Str	Pad/Strings
34	The Synbrass	Synth	84	Dreamy Sine	Synth	134	RaVox	Pad/Strings
35	Tek-Brass	Synth	85	Aba-cap	Synth	135	Syn Phonic	Pad/Strings
36	Super Saws	Synth	86	Quackers	Synth	136	Strings	Pad/Strings
37	Flange Floor	Synth	87	Sequence Me	Synth	137	V-Strings	Pad/Strings
38	SimplyBetter	Synth	88	Werk GT	Synth	138	Stringings	Pad/Strings
39	JupiteR 2	Synth	89	TronicPulses	Synth	139	Arkestra	Pad/Strings
40	Slippery 4th	Synth	90	Arp Me !	Synth	140	Padder	Pad/Strings
41	Super Saw 01	Synth	91	PolePosition	Synth	141	GT Soft Horn	Pad/Strings
42	D-yna-Tuned	Synth	92	Magic Beams	Synth	142	Jupiter Pad	Pad/Strings
43	Spr Saw	Synth	93	Over-lord	Synth	143	Neutral Pad	Pad/Strings
44	New Trance 2	Synth	94	Zapata	Synth	144	Thin Jupiter	Pad/Strings
45	Daybreak	Synth	95	Tinkle Pad	Bell/Mallet	145	Vox Sweep	Pad/Strings
46	New Trance 1	Synth	96	LA Confident	Bell/Mallet	146	JP-8 Softpad	Pad/Strings
47	V Fat Syn 1	Synth	97	Bell Vox	Bell/Mallet	147	Phase Filter	Pad/Strings
48	Dual Saw	Synth	98	Out There	Bell/Mallet	148	Square Pad	Pad/Strings
49	V Fat Syn 2	Synth	99	Dharma Bells	Bell/Mallet	149	Pad 4 EP	Pad/Strings
50	Megalon	Synth	100	Rev Glocken	Bell/Mallet	150	Heaven Pad	Pad/Strings

V-Synth GT Sound List

No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category
151	Pro Pad V2	Pad/Strings	201	AP-S Shaku 2	Winds	251	V-Screamer	Bass/Guitar
152	V-PAD	Pad/Strings	202	Aztek Flute	Winds	252	Dist Layer	Bass/Guitar
153	Split Pad	Pad/Strings	203	Ryuleki	Winds	253	Freak GT	Bass/Guitar
154	Soundscape	Pad/Strings	204	Dist Flute 1	Winds	254	V-Screamer 2	Bass/Guitar
155	JupiteR 1	Pad/Strings	205	Dist Flute 2	Winds	255	Astro Nylon	Bass/Guitar
156	Feedback Pad	Pad/Strings	206	Windpipe	Winds	256	Astro Hrp	Bass/Guitar
157	SuperSaw Pad	Pad/Strings	207	Wind Duet	Winds	257	Flute&Harp	Bass/Guitar
158	Crater Pad	Pad/Strings	208	Wind Mix 1	Winds	258	Darker Lo	Bass/Guitar
159	Ana Wave	Pad/Strings	209	Wind Mix 2	Winds	259	Ballard	Bass/Guitar
160	OceanOfSaws	Pad/Strings	210	Hugo First	Winds	260	Dark Bite 1	Bass/Guitar
161	Sweep Pad	Pad/Strings	211	Horn Section	Winds	261	PhysicalBass	Bass/Guitar
162	Delay Pad	Pad/Strings	212	BreathyFlugl	Winds	262	Chorus Bass	Bass/Guitar
163	Brass Pad	Pad/Strings	213	Blues Harp	Winds	263	Dark Low	Bass/Guitar
164	Sheeptalk	Pad/Strings	214	Controlo(!)	Lead	264	Warm Bass	Bass/Guitar
165	Revelation L	Pad/Strings	215	Half Awake	Lead	265	808 Sine 2	Bass/Guitar
166	Insane-02	Pad/Strings	216	Icy Pad	Lead	266	Lite Bite	Bass/Guitar
167	Solar Pad	Pad/Strings	217	Mini GT	Lead	267	Fizzicle	Bass/Guitar
168	Additive Pad	Pad/Strings	218	P5 Lead	Lead	268	Dark Bite 2	Bass/Guitar
169	Pulsed Pad	Pad/Strings	219	Soft Touch	Lead	269	DEZ Bass 2	Bass/Guitar
170	Solar Circle	Pad/Strings	220	Fizz Lead	Lead	270	OVX Tone 2	Bass/Guitar
171	FM Pad	Pad/Strings	221	A Leader	Lead	271	Sub Bass	Bass/Guitar
172	Holy Seq	Pad/Strings	222	Saw Lead	Lead	272	Huge Bass	Bass/Guitar
173	Light Beams	Pad/Strings	223	Singing Saw	Lead	273	Nbass Tone1	Bass/Guitar
174	GT 5th Pad	Pad/Strings	224	AP-Synth	Lead	274	Nbass Tone2	Bass/Guitar
175	Phase Pad	Pad/Strings	225	Square Lead	Lead	275	V-Tone Bass	Bass/Guitar
176	Looped Pad 1	Pad/Strings	226	A Lead GT	Lead	276	K-Comp	Bass/Guitar
177	Looped Pad 2	Pad/Strings	227	Lead Rocker	Lead	277	Lately	Bass/Guitar
178	IAP-S T-Sax	Winds	228	Lead Burner	Lead	278	Decoy266	Bass/Guitar
179	AP-S Sop Sax	Winds	229	Harry Chest	Lead	279	Topsizz	Bass/Guitar
180	AP-S Tnr Sax	Winds	230	LA Saw Lead	Lead	280	T Bass	Bass/Guitar
181	Soprano Sax	Winds	231	Bassoon Lead	Lead	281	Buzz	Bass/Guitar
182	Sop Saw	Winds	232	Monosync 1	Lead	282	Combuzz	Bass/Guitar
183	Amb Sax	Winds	233	Monosync 2	Lead	283	OVX Tone 1	Bass/Guitar
184	Bass Sax	Winds	234	Clicky Lead	Lead	284	DEZ Bass 1	Bass/Guitar
185	AP-S Oboe	Winds	235	EL Lead 1	Lead	285	Retrospectiv	Bass/Guitar
186	Unison Oboe	Winds	236	Syncer	Lead	286	Low Bass	Bass/Guitar
187	Landscape 1	Winds	237	Revelation U	Lead	287	One Bass	Bass/Guitar
188	Landscape 2	Winds	238	Kiss my Axe	Lead	288	3Saw MG Bs	Bass/Guitar
189	Sackbutt	Winds	239	EL Lead 2	Lead	289	Mellow Bass	Bass/Guitar
190	Oboes Uni	Winds	240	COSM Saw AP	Lead	290	Bendy Mini 1	Bass/Guitar
191	IAP-S Flute	Winds	241	2 Hardcore	Lead	291	Bass Of Ace	Bass/Guitar
192	Breathy Flt1	Winds	242	Feed Me	Lead	292	Split Bass	Bass/Guitar
193	Breathy Flt2	Winds	243	Neo Lead	Lead	293	Me Bass	Bass/Guitar
194	BreathyFlute	Winds	244	Solo Synth	Lead	294	DeeBee Bass	Bass/Guitar
195	P5 Sft Flute	Winds	245	Xperiencd Ld	Lead	295	Box Bass	Bass/Guitar
196	Vox Flute	Winds	246	RU Xperiencd	Lead	296	M's Finest	Bass/Guitar
197	Breath Noise	Winds	247	Violin Fuzz1	Lead	297	Oktafunk	Bass/Guitar
198	AP-S Shaku 1	Winds	248	Violin Fuzz2	Lead	298	Bendy Mini 2	Bass/Guitar
199	Flute Combi	Winds	249	Nametake Ld	Lead	299	Juniverse	Bass/Guitar
200	Whirledwinds	Winds	250	Involved	Lead	300	Spl Bass	Bass/Guitar

V-Synth GT Sound List

No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category	No	Tone Name	Category
301	Reso Bass	Bass/Guitar	351	Tremor Chord	FX/Noiz/Ambi	400	Voc Band	Vox/Choir
302	Hot	Bass/Guitar	352	A Log Tones	FX/Noiz/Ambi	401	Sleepy Vox	Vox/Choir
303	Boot-Cebass	Bass/Guitar	353	Slo Trem Chd	FX/Noiz/Ambi	402	VoChOrDer	Vox/Choir
304	TB Acid Bs	Bass/Guitar	354	Space Dust	FX/Noiz/Ambi	403	GT Vocoder	Vox/Choir
305	Spike Bass	Bass/Guitar	355	ModrnCluster	FX/Noiz/Ambi	404	DearRobot GT	Vox/Choir
306	808 Sine 1	Bass/Guitar	356	Slow Drone	FX/Noiz/Ambi	405	Space Talk	Vox/Choir
307	808 Deep	Bass/Guitar	357	Nano Music	FX/Noiz/Ambi	406	T-Talkbox	Vox/Choir
308	Pick Bass 1	Bass/Guitar	358	Cluster	FX/Noiz/Ambi	407	Talkin'Box	Vox/Choir
309	Pick Bass 2	Bass/Guitar	359	Metal Wrap	FX/Noiz/Ambi	408	Vintage 1	Vox/Choir
310	Two Bass	Bass/Guitar	360	E-field	FX/Noiz/Ambi	409	Vintage 2	Vox/Choir
311	Voco 'n Bass	Bass/Guitar	361	Rivum & Riff	FX/Noiz/Ambi	410	Vintage 3	Vox/Choir
312	V-lactrickKIT	Drum/Perc	362	Motion Diver	FX/Noiz/Ambi	411	Infant's Voc	Vox/Choir
313	D&B Vibe KIT	Drum/Perc	363	Cyberorgan	FX/Noiz/Ambi	412	Voco Pad	Vox/Choir
314	Analogic KIT	Drum/Perc	364	Reverse Gtr	FX/Noiz/Ambi	413	Mono Vox	Vox/Choir
315	Modular KIT	Drum/Perc	365	Violin Arps	FX/Noiz/Ambi	414	La Femme GT	Vox/Choir
316	RetriggerDrm	Drum/Perc	366	Insane-01	FX/Noiz/Ambi	415	Middle Age	Vox/Choir
317	Drum&Bass	Drum/Perc	367	Attack 02	FX/Noiz/Ambi	416	Computer Vox	Vox/Choir
318	Ruhrgebeat	Drum/Perc	368	Warped Vox	FX/Noiz/Ambi	417	Discoder	Vox/Choir
319	Beat Dance	Rhythmic Seq	369	Voicsey Seq	FX/Noiz/Ambi	418	Trmp Vox	Vox/Choir
320	Cavin'Dance	Rhythmic Seq	370	Radiovoices	FX/Noiz/Ambi	419	Steppin' Voc	Vox/Choir
321	D-Groove	Rhythmic Seq	371	Da 'V' Code	Vox/Choir	420	Init Tone	
322	My Chillout	Rhythmic Seq	372	I Will	Vox/Choir			
323	Nano FM	Rhythmic Seq	373	Mellow A Log	Vox/Choir			
324	Love Me	Rhythmic Seq	374	Mad Vox	Vox/Choir			
325	Phone Beat	Rhythmic Seq	375	Air Vox Lead	Vox/Choir			
326	Beat Chords	Rhythmic Seq	376	Burst Sawz	Vox/Choir			
327	Industry Drn	Rhythmic Seq	377	Syn Vox	Vox/Choir			
328	Rivvum	Rhythmic Seq	378	Chip Monks	Vox/Choir			
329	!Controller1	Rhythmic Seq	379	G-Groove	Vox/Choir			
330	Ringmod S&H	Melodic Seq	380	!V-Designer	Vox/Choir			
331	Planet V	Melodic Seq	381	Fem Choir	Vox/Choir			
332	Automachine	Melodic Seq	382	Pop Vox	Vox/Choir			
333	Messenger	Melodic Seq	383	Choir Stack	Vox/Choir			
334	Billy Grv	Melodic Seq	384	Male Choir 1	Vox/Choir			
335	Sci-Fried	Melodic Seq	385	Gospel Vox	Vox/Choir			
336	Voco Motion	Melodic Seq	386	Big Choir	Vox/Choir			
337	More Steps	Melodic Seq	387	Large Choir	Vox/Choir			
338	Walkabout	Melodic Seq	388	Classic Vox	Vox/Choir			
339	Slo Step&Flt	Melodic Seq	389	Mix Chorus 1	Vox/Choir			
340	Step Arp&Flt	Melodic Seq	390	Female Choir	Vox/Choir			
341	Off Limits	Melodic Seq	391	Fem Akapella	Vox/Choir			
342	Vocomo	Melodic Seq	392	Male Choir 2	Vox/Choir			
343	!Controller2	Melodic Seq	393	Many Men GT	Vox/Choir			
344	Loops&Hits	Combination	394	Mix Chorus 2	Vox/Choir			
345	Tex Mechs	Combination	395	Oxy Voice	Vox/Choir			
346	MinorKeyR&B	Combination	396	Retro Choir	Vox/Choir			
347	Cyborg	Combination	397	Vox Designer	Vox/Choir			
348	Pump Jam	Combination	398	K-Vox	Vox/Choir			
349	S-Loop	Combination	399	Ocean Vox	Vox/Choir			
350	Orch Zone	Combination						

Storingsmeldingen

Copyright © 2007 ROLAND CORPORATION
Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag in
welke vorm dan ook gereproduceerd worden zonder de
schriftelijke toestemming van ROLAND CORPORATION.

Wanneer een onjuiste operatie wordt uitgevoerd of wanneer de opdracht niet uitgevoerd kan worden, zoals u heeft gespecificeerd, zal een storingsmelding verschijnen. Raadpleeg de uitleg van de storingsmelding, die wordt weergegeven, en onderneem de juiste actie.

Storingschermen

Als een storings scherm (ERROR) verschijnt, raakt u <EXIT> aan om het bericht te wissen.

Melding	Betekenis	Actie
Copy Buffer Not Allocated!	Er is niet voldoende geheugen, dat u voor samplen kunt gebruiken om Copy uit te voeren.	Verkort de te kopiëren reeks of verwijder onnodige samples uit de V-Synth GT.
Disk Full!	Het interne geheugen of USB geheugen is vol, en er kan niet meer opgeslagen worden.	Verwijder onnodige bestanden uit het interne geheugen of USB geheugen. Anders dient u voor een ander USB geheugen te zorgen, dat vrije ruimte heeft.
Encoding Error!	Om welke reden dan ook is coderen niet mogelijk.	Verander het coderingstype en probeer opnieuw.
File/Folder Name Duplicate!	Dit is een bestand of map met een zelfde naam.	Wijz een andere naam toe. Anders kunt u ook in een andere map opslaan, waarin zich geen bestand met dezelfde naam bevindt.
File Not Found!	Een Patch of sample die door het project of de Patch in gebruik is, kon niet op de disk gevonden worden.	Creëer het project of de Patch opnieuw, en sla het op.
File Read Error!	De data is beschadigd, en kan niet geladen worden.	Gebruik dit bestand niet.
File Write Error!	Het apparaat heeft niet in het USB geheugen kunnen opslaan.	Plaats het USB geheugen op juiste wijze, en verwijder het niet tijdens het opslaan.
Illegal Format!	Omdat het formaat van dit bestand niet juist is, kan het niet geladen worden.	Gebruik dit bestand niet.
Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Dit bestand gebruikt een compressie type dat de V-Synth GT niet kan lezen.	Gebruik het apparaat, waarmee het bestand werd gecreëerd, om de data in een 8 bit of 16 bit golf te converteren.
Memory Full!	Omdat de hoeveelheid geheugen, dat voor samplen gebruikt kan worden, al opgebruikt is, is de operatie stopgezet.	Verwijder onnodige samples uit de V-Synth GT.
Path Duplicate!	U probeert op hetzelfde hiërarchische niveau op te slaan.	Kies een andere opslagbestemming.
Path Name Too Long!	De pad naam is te lang.	Maak de namen van elke map korter. Ook kunt u de gehele map naar een minder diep niveau van de hiërarchie verplaatsen. Het 'pad' geeft het hiërarchische niveau aan, waarop het bestand zich bevindt. Dit wordt samen met de naam van de map aangeduid.
Project Not Found! Internal project was loaded.	Kan het project, dat als huidig project werd aangegeven niet vinden. Het interne project werd geladen.	Raak <EXIT> aan om het bericht te wissen.
Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Dit bestand bevat golven voor drie of meerdere kanalen, en kan niet in de V-Synth GT worden geladen.	Gebruik dit bestand niet.
Unformatted Disk!	De disk kan niet door de V-Synth GT worden gebruikt.	Formateer de disk op de V-Synth GT.
Unknown Disk Error!	Een onbekende storing heeft in het interne geheugen of USB geheugen is opgetreden.	Neem contact op met de leverancier of een Roland service centrum voor onderhoud.
Unknown System Error!	Het proces is vanwege één van de volgende redenen gestopt. De User samples kunnen niet in het interne geheugen worden opgeslagen. Tijdens het formatteren van het USB geheugen is een lange volume naam gebruikt. Door een tekort aan capaciteit van het USB geheugen, kon hier niet worden opgeslagen.	Wis onnodige samples. Zorg, dat de volume naam niet uit meer dan 11 tekens bestaat. Wis onnodige bestanden uit het USB geheugen.
USB Memory Not Ready!	Het USB geheugen is niet gereed.	Plaats een ander USB geheugen.
You Cannot Use This Device!	De operatie die u probeerde uit te voeren, ondersteunt dit USB geheugen niet.	Selecteer dit USB geheugen niet voor deze operatie.

Berichtvensters

Berichtvensters worden kort weergegeven, en verdwijnen vervolgens automatisch.

Melding	Betekenis	Actie
Canceled!	De operatie is geannuleerd.	
Cannot Delete This Event!	De events aan het begin en eind van een golf kunnen niet verwijderd worden.	
Checksum Error!	Het ontvangen system exclusive bericht heeft een onjuiste controlesom waarde.	Corrigeer de waarde van de controlesom.
Completed!	De operatie is voltooid.	
Event Doesn't Exist Here!	Er is geen event op de gespecificeerde locatie.	Specificeer een locatie, waar zich een event bevindt.
Event Interval Too Narrow!	Het event interval is te klein om er events in te plaatsen.	Plaats het interval verder van het dichtstbijzijnde event.
Error Receiving Data!	MIDI bericht kon niet juist ontvangen worden.	Als hetzelfde bericht herhaaldelijk verschijnt, is er een probleem met de inhoud van de MIDI berichten.
Improper Name!	De naam van de map of het volume label is leeg.	Wijs een naam toe, voordat u uitvoert.
MIDI Buffer Full!	Een overmatige hoeveelheid MIDI data werd tegelijk ontvangen, en kon niet correct verwerkt worden.	
MIDI Communication Error!	Een storing in MIDI hardware is opgetreden.	Als hetzelfde bericht herhaaldelijk verschijnt, neemt u contact op met de leverancier of een Roland service centrum voor onderhoud.
MIDI Offline!	De MIDI IN aansluiting is stuk.	Controleer of er een probleem is met de MIDI kabel, die op de MIDI IN van de V-Synth GT is aangesloten of dat de MIDI kabel ontkoppeld is.
Please Wait a Minute.	Wacht eventjes.	
Processing...	De operatie wordt uitgevoerd.	
USB Offline!	USB kabel is niet aangesloten.	Controleer of er een probleem is met de USB kabel, die met de USB aansluiting van de V-Synth GT is verbonden of dat de USB kabel ontkoppeld is.
Writing...	Data wordt opgeslagen.	