

GO:KEYS 5



GO:KEYS 3



Referentiehandleiding

Zoveel manieren om van spelen te genieten

Spelen met de gevarieerde instrumentklanken

Dit instrument beschikt over meer dan 1.000 interne geluiden, zoals piano's, orgels, synthesizers, blaasinstrumenten en snaarinstrumenten, die overeenkomen met een verscheidenheid aan genres.

Selecteer en speel met de geluiden die u leuk vindt.

→ "Een klank selecteren" (p. 13)

→ "Een scene selecteren" (p. 18)

Begeleiding voorzien voor minder ervaren spelers

Spelers die minder vertrouwd zijn met het spelen van akkoorden kunnen gebruik maken van de automatische begeleidings- en akkoordsequencerfuncties van dit instrument om het spelen gemakkelijker te maken.

U kunt uw eigen begeleiding creëren door simpelweg de akkoordprogressie voor elke maat of tel in te stellen en een stijl te kiezen. Er zijn geen geavanceerde productievaardigheden voor een nummer vereist. Ook kunt u het nummer herschikken zodat het bij een breed scala aan genres past, zonder de akkoordprogressie te wijzigen, gewoon door de stijl te veranderen.

Dit genereert automatisch een begeleiding die past bij de akkoorden die u met de linkerhand speelt. De GO:KEYS beschikt ook over begeleidingsstijlen in een verscheidenheid aan muziekgenres, waarmee u een spannende begeleiding kunt opbouwen om het nummer vooruit te helpen door tussen variaties te schakelen.

→ "De akkoordsequencer gebruiken" (p. 21)

→ "Automatische begeleiding gebruiken (arranger)" (p. 26)

→ "Een automatische begeleidingsstijl selecteren" (p. 26)

→ "De stijl starten/stoppen" (p. 27)

Meespelen terwijl u zingt (alleen GO:KEYS 5)

De GO:KEYS 5 beschikt over een microfoonaansluiting en ingebouwde microfooneffecten.

Met deze effecten kunt u reverb en harmonie aan uw zang toevoegen terwijl u meespeelt met de automatische begeleiding. Er is ook een audionummerfunctie beschikbaar waarmee u tegelijkertijd uw zang en uitvoering kunt opnemen.

→ "Een microfoon gebruiken (alleen GO:KEYS 5)" (p. 40)

→ "De microfooneffecten in-/uitschakelen" (p. 40)

→ "Nummers afspelen en opnemen" (p. 33)

Meer manieren om nog meer van dit instrument te genieten

Opnemen wat u speelt en het later opnieuw beluisteren

Met de nummerfunctie kunt u opnemen wat u op dit instrument speelt.

U kunt luisteren naar wat u speelt door uw uitvoering op dit instrument op te slaan als MIDI-gegevens, of door het als audiogegevens op te nemen op een USB-stick.

De audiogegevens worden rechtstreeks op de USB-stick opgenomen, wat handig is om op uw computer te gebruiken.

→ "Nummers afspelen en opnemen" (p. 33)

Variatie wijzigen en toevoegen aan het geluid van uw uitvoering

U kunt TOTAL FX gebruiken om effecten (zoals filters, flanger, enzovoort) toe te voegen aan het geluid van wat u speelt. Bovendien maakt een arpeggiofunctie het gemakkelijk om arpeggiofrasen te spelen door gewoon een akkoord te spelen.

Combineer deze functies om uw eigen unieke uitvoering te creëren.

→ "De effecten gebruiken (TOTAL FX)" (p. 30)

→ "De arpeggio gebruiken (ARPEGGIO)" (p. 31)

Muziek vanaf uw smartphone afspelen via de luidsprekers

Dankzij de **Bluetooth**®-functionaliteit van dit instrument kunt u uw smartphone draadloos verbinden met de GO:KEYS om muziek van uw smartphone af te spelen via de luidsprekers van de GO:KEYS.

Hierdoor kunt u meeoefenen met wat er op uw smartphone wordt afgespeeld, zodat u kunt genieten van een "sessie" samen met de nummers op uw smartphone.

→ "De Bluetooth®-functionaliteit gebruiken" (p. 38)

Nog meer klanken en stijlen toevoegen

Er is een verscheidenheid aan klanken en stijlen beschikbaar in Roland Cloud.

Registreer u bij Roland Cloud en download deze inhoud om meer klanken en stijlen toe te voegen.

→ Gebruikershandleiding Roland Cloud (Roland-website)

Wat u allemaal kunt doen	2
Vorbereiding om te spelen	6
Het apparaat op een standaard plaatsen	6
De partituursteen bevestigen	7
De batterijen plaatsen	7
Paneelbeschrijvingen	8
Bovenpaneel	8
GO:KEYS 5	8
GO:KEYS 3	9
Achterpaneel (uw apparatuur aansluiten)	10
GO:KEYS 5	10
GO:KEYS 3	10
Basishandelingen van de GO:KEYS	11
Een waarde bewerken	11
Draaiknop	11
Verplaatst de cursor	11
Cursor [<] [>]-knoppen	11
Een waarde bevestigen	11
Een bewerking annuleren	11
Functieknoppen [f1]–[f4]	11
Menuweergave	11
Terugkeren naar het startscherm	12
Parameters selecteren en waarden wijzigen	12
De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename) ...	12
De center cancel-functie gebruiken (Center Cancel)	12
Versie-informatiescherm (Information)	12
Klanken selecteren en configureren	13
Een klank selecteren	13
Een klank selecteren (klankknop)	13
Een klank selecteren (startscherm)	13
Selecteer een klank uit de categorielijst	13
Een klank uit de banklijst selecteren	13
Bovenste deel/onderste deel	14
Het lagere deel selecteren (LOWER)	14
Het bovenste deel selecteren (UPPER)	14
Schakelen tussen klaviermodi (single/split/dual)	14
Met één deel spelen (single)	14
Spelen met twee delen (dual/split)	15
Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een halve toon (Transpose)	15
Het toonhoogtebereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (octave shift)	15
Een klank configureren	16
Algemene instellingen maken voor elke deel (COMMON) ...	16
Favorieten gebruiken (FAV)	17
Favoriete klanken registreren	17
Favoriete klanken oproepen	17
Een favoriete klank wissen (CLEAR)	17
Een scene selecteren en configureren	18
Wat is een scene?	18
Een scene selecteren	18
Een scene bewerken (Scene Edit)	18
Een scene opslaan (WRITE)	19
Een scene initialiseren (INIT)	20
De akkoordsequencer gebruiken	21
Controleren wat er in een akkoordpatroon zit	21
De akkoordsequencer in en uitschakelen	21
Een akkoordpatroon selecteren (Chord Pattern List)	21
De akkoordpatronen op tag filteren en selecteren	22
Een akkoordpatroon afspelen	22
Akkoordsequencermenu (CHORD SEQ MENU)	22
Een akkoordpatroon opslaan (Write)	22
Een akkoordpatroon bewerken (Chord Edit)	23
Intro, einde en loop instellen (Intro/Ending/Loop)	23
De akkoordsequencer configureren	23
Handige functies (Utility)	24
Een bewerking ongedaan maken (Undo/Redo)	25
Automatische begeleiding gebruiken (arranger) ...	26
Een automatische begeleidingsstijl selecteren	26
Uit de categorielijst selecteren	26
Uit de banklijst selecteren	27
De stijl starten/stoppen	27
Een stijl laten afspelen als u het klavier bespeelt (synchro start)	27
Een intro toevoegen (INTRO)	27
Een einde toevoegen (ENDING)	28
Schakelen tussen variaties (VARIATION)	28
Partijen dempen (MUTE)	28
Het volume van de partij wijzigen	28
De automatische begeleiding configureren (Arranger Setting)	29
Spelen	30
De effecten gebruiken (TOTAL FX)	30
De totale effecten selecteren	30
De totale effecten in- of uitschakelen	30
De totale effecten configureren (Total Fx Setting)	30
Reverb gebruiken (REVERB)	30
De reverb configureren	30
De arpeggio gebruiken (ARPEGGIO)	31
Een arpeggiotype selecteren	31
De arpeggio in-/uitschakelen	31
Arpeggio Hold inschakelen	31
Arpeggiosynchronisatie inschakelen	31
De arpeggio configureren	31

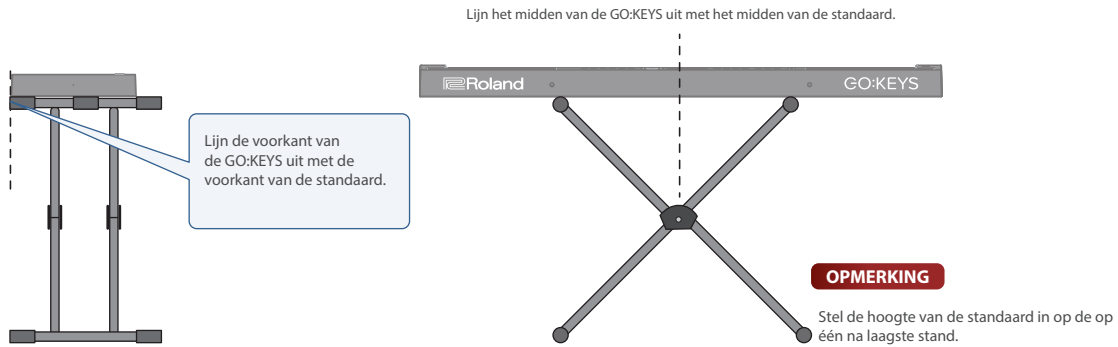
Nummers afspelen en opnemen	33	De systeeminstellingen bewerken	52
Nummers afspelen (MIDI/audio)	33	Algemene instellingen voor de GO:KEYS (General)	52
Afspelen vanaf het Song Transport-scherm	33	Het ontwerp van het startscherm wijzigen	53
Een nummer opnemen (MIDI/audio)	33	De audio-invoer instellen (Input)	53
Overdubben (alleen audio)	34	De systeem-EQ configureren (System EQ)	54
Een nummer verwijderen	34	De volumebalans voor de partijen aanpassen (Mixer)	54
De informatie van een nummer bekijken	34	Effectenlijst	55
Een nummer een andere naam geven (RENAME)	34		
Naar demonummers luisteren (Demo Mode)	35		
De metronoom gebruiken	36		
De metronoom starten	36		
Het tempo wijzigen (TEMPO)	36		
Het tempo hetzelfde laten blijven bij het wisselen van scenes of stijlen (Tempo Lock)	36		
Het tempo in de maat instellen met het indrukken van een knop (Tap Tempo)	36		
Metronoominstellingen	36		
De metronoom op de upbeats laten spelen (metronoompatroon)	37		
De Bluetooth®-functionaliteit gebruiken	38		
De instellingen initialiseren (Pairing)	38		
Een reeds gekoppeld mobiel apparaat aansluiten	38		
Audio afspelen via Bluetooth-verbinding	39		
Bluetooth-instellingen	39		
Een microfoon gebruiken (alleen GO:KEYS 5)	40		
De mic in-/uitschakelen	40		
Het microfoonvolume aanpassen	40		
De microfooninvoer instellen	40		
De microfooneffecten in-/uitschakelen	40		
De harmonizer instellen (Harmony Setting)	40		
De voice transformer configureren (Voice Trans Setting)	41		
De microfooncompressor configureren (Mic Comp Setting)	41		
De microfoonruisonderdrukker configureren (Mic NS Setting)	42		
Handige functies (Utility)	43		
De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)	43		
Inhoud verwijderen (Delete Contents)	44		
Een back-up maken van de instellingen op een USB-stick (Backup)	44		
Een back-upbestand in dit instrument laden (Restore)	45		
Gegevens exporteren (Export)	45		
Een scene exporteren (Export Scene)	45		
Een akkoordpatroon exporteren (Export Chord Pattern)	46		
Gegevens importeren (Import)	46		
Een scene importeren (Import Scene)	47		
Een akkoordpatroon importeren (Import Chord Pattern)	47		
Een stijl importeren (Import Style)	48		
Klanken en drumkits importeren (Import Tone, Import Drums)	49		
Een Wave Expansion installeren (Wave Exp)	49		
De wifi-adapter gebruiken (Wi-Fi-adapter)	49		
Een USB-stick formatteren (Format)	50		
Lijst van sneltoetsen	51		

Vorbereiding om te spelen

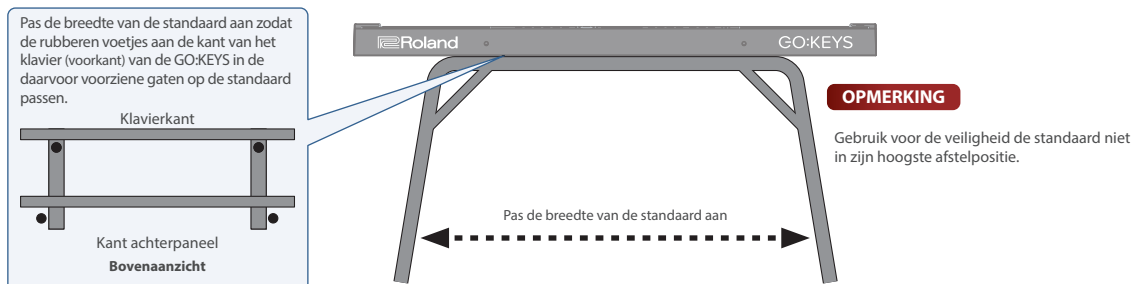
Het apparaat op een standaard plaatsen

Let erop dat uw vingers of andere lichaamsdelen niet gekneld raken bij het opstellen van de standaard.
Gebruik de Roland KS-11Z, KS-13 of KS-20X als u de GO:KEYS op een standaard wilt plaatsen.
Plaats dit instrument op de standaard zoals hieronder afgebeeld.

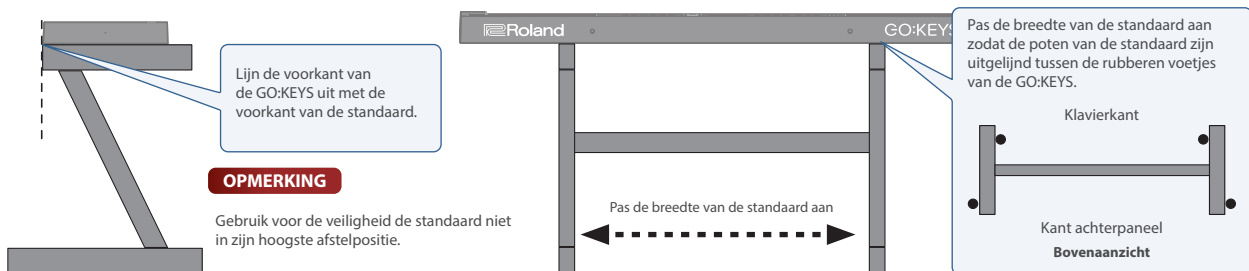
KS-20X



KS-13

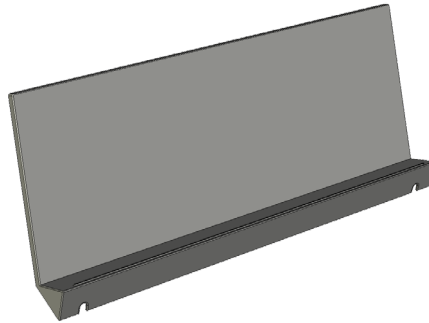


KS-11Z



De partituursteun bevestigen

Volg de onderstaande stappen om de partituursteun te bevestigen (MRGKS3/5, apart verkrijgbaar).



1. Bevestig de meegeleverde schroeven (2) aan de achterkant van het instrument, zoals weergegeven op de afbeelding.



2. Laat de partituursteun zakken zodat de lipjes op de schroeven passen, tussen de schroefkoppen en het instrument.



3. Terwijl u één hand gebruikt om de partituursteun te ondersteunen, draait u aan de schroeven (2) om de partituursteun op zijn plaats te bevestigen.



Houd de partituursteun bij het bevestigen stevig vast met uw hand, zodat hij niet valt. Let erop dat uw hand niet gekneld raakt. Draai bij het verwijderen van de partituursteun de schroeven los terwijl u deze met één hand vasthoudt. Nadat u de partituursteun hebt verwijderd, draait u de schroeven weer stevig vast.

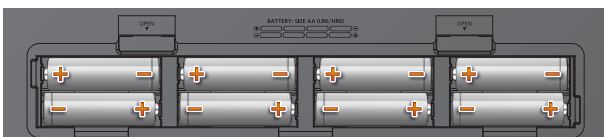
OPMERKING

- Oefen geen overmatige kracht uit op de partituursteun.
- Zorg ervoor dat u de meegeleverde schroeven gebruikt bij het bevestigen van de partituursteun.

De batterijen plaatsen

U kunt acht oplaadbare Ni-MH- of alkalinebatterijen van AA-formaat gebruiken om dit instrument van stroom te voorzien in plaats van een netstroomadapter.

- * Wanneer u het apparaat omdraait, moet u de knoppen en regelaars beschermen tegen schade. Ga ook voorzichtig om met het apparaat, laat het niet vallen.
- * Bij het vervangen van de batterijen kunnen de aansluitingen en poorten van de GO:KEYS beschadigd raken als u de GO:KEYS probeert op te tillen met de kabels, USB-stick of WC-1 nog steeds verbonden. Koppel alle kabels en aangesloten apparaten los voordat u de batterijen vervangt.
- * Verkeerd gebruik van de batterijen kan leiden tot explosie en lekkende vloeistof. Zorg dat u handelt conform de informatie met betrekking tot de batterijen in "HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN" en "BELANGRIJKE OPMERKINGEN" (infoblad "HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN" en de Gebruikershandleiding).



1. Verwijder de batterijklep.
2. Plaats de batterijen en let daarbij op de oriëntatie, zoals weergegeven in de afbeelding.
3. Sluit de batterijklep.

- * Er verschijnt "Battery Low!" ("Batterijen bijna leeg!") op het display als het resterende batterijvermogen laag is. Plaats in dit geval nieuwe batterijen. Het bericht verandert afhankelijk van de laadtoestand van de batterijen.



Batterijen bijna leeg



Batterijen zo goed als leeg



Batterijen leeg

Telt af (5 sec) voordat het wordt uitgeschakeld

Paneelbeschrijvingen

Bovenpaneel

GO:KEYS 5

[song]-knop

Selecteert het af te spelen nummer.

* Houd de [song]-knop lang ingedrukt om de demofunctie te starten.

[record]-knop

Neemt een nieuw nummer op.

[chord seq]-knop

Het akkoordsequencerweergavescherm wordt getoond.

De akkoordsequencerfunctie speelt akkoorden af als automatische begeleiding op basis van het akkoordpatroon, zelfs als u het klavier niet gebruikt om een akkoord te specificeren.

[transpose]-knop

Om de toonsoort in halve tonen te transponeren, houdt u de [transpose]-knop ingedrukt en drukt u op de octave [-]- of [+] -knop. (Hiermee wordt alleen dat wat u op het klavier speelt, getransponeerd).

MEMO

Terwijl u de [transpose]-knop ingedrukt houdt, kunt u ook de transponeringswaarde van het klavier wijzigen door op de grondtoon op het klavier te drukken voor de toets waarnaar u wilt transponeren.

octave [-] [+] -knoppen

Verhoogt of verlaagt de toonhoogte in octaven.

[style]-knop

Toont een selectiescherm voor het selecteren van de te gebruiken stijl in automatische begeleiding.

[mute]-knop

Het mute-instelscherm verschijnt.

Dit schakelt de drums, bas en andere begeleidingspartijen aan/uit. Als dit is ingeschakeld, stoppen die delen met spelen.

[effects]-knop

Toont een scherm waar u de effecten kunt configureren die van toepassing zijn op de gehele uitvoering.

[arpeggio]-knop

Toont het Arpeggio Setting-scherm.

[arranger]-knop

Wijzigt de sfeer van de begeleiding.

Hiermee kunt u een intro of einde spelen met de automatische begeleiding, of variaties gebruiken om de sfeer van de begeleiding te veranderen.

[▶/□]-knop

Start/stopt de automatische begeleiding.

[tempo]-knop

Verandert het tempo van de metronoom en de automatische begeleiding.

* Houd de [tempo]-knop lang ingedrukt om de metronoom in/uit te schakelen.

[menu]-knop

Druk op deze knop om het menu te openen.

* Houd de [menu]-knop lang ingedrukt om te koppelen met een Bluetooth®-apparaat.



[scene]-knop

Toont het scèneselectiescherm.

* Druk op de [scene]-knop om het opslagscherm te openen.

[split/dual]-knop

Druk op de [split/dual]-knop om tussen de instellingen te schakelen in de volgorde: "Single" → "Split" → "Dual".

Single: Speelt met een enkele klank.

Split: U kunt dit instrument bespelen met verschillende klanken in het linker- en rechtergedeelte van het klavier, gescheiden door een toets naar keuze. U kunt bijvoorbeeld een basgeluid toewijzen aan de linkerhand en een pianogeluid aan de rechterhand.

Dual: Hiermee kunt u met elke druk op de toets twee verschillende klanken tegelijkertijd spelen.

[⏻] (Aan/uit)-knop

Schakelt het apparaat in/uit.

Houd deze knop lang ingedrukt om het instrument uit te schakelen.

[volume]-schuifregelaar

Regelt het luidsprekervolume wanneer u de luidsprekers van dit instrument gebruikt, of het volume van de hoofdtelefoon wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten.

Draaiwiel

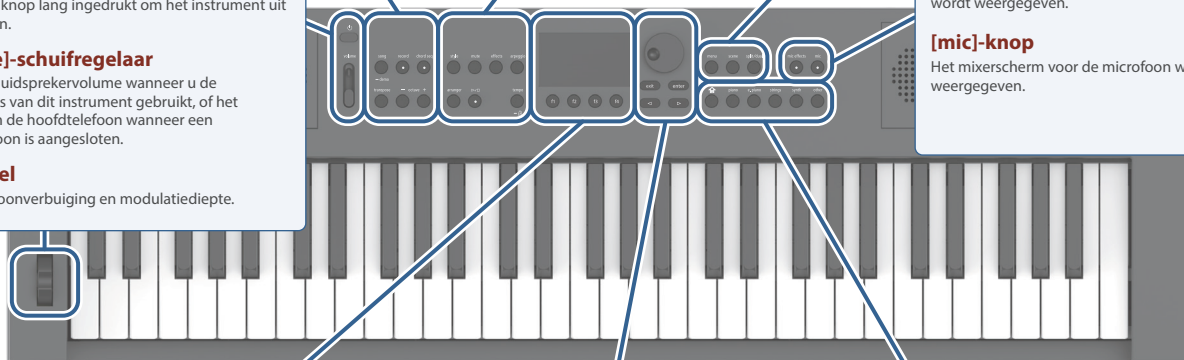
Regelt de toonverbuiging en modulatiepte.

[mic effects]-knop

Het bewerkingsscherm voor de microfooneffecten wordt weergegeven.

[mic]-knop

Het mixerscherm voor de microfoon wordt weergegeven.



Display

Geeft uiteenlopende informatie weer volgens de bediening.

Modus/categorie

Klanknaam

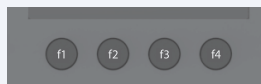
Maataanduiding, tempo



Functies toegewezen aan de functieknoppen

Functieknoppen [f1]–[f4]

Druk op deze knoppen om de parameters te selecteren die onderaan het scherm worden weergegeven of om een functie uit te voeren.



Draaiknop

Beweegt tussen parameters en verandert hun waarden.

[exit]-knop

Annuleert de bewerking.

Deze knop kan ook worden gebruikt om een scherm te verlaten.

[enter]-knop

Bevestigt de bewerking.

[<][>]-knop

Gebruik deze knoppen om parameters te selecteren en hun waarden te wijzigen. Houd de knoppen ingedrukt om de waarde continu te wijzigen.

Druk bij het continu wijzigen van de waarde op de andere knop om de waarde snel te wijzigen.

Gebruik deze knoppen op het startscherm om klankcategorieën te wijzigen; en gebruik deze knoppen op het lijstscherf om tussen pagina's te schakelen.

[⏪] (Start)-knop

Brengt u terug naar het startscherm.

[piano] [e.piano] [strings] [synth]-knoppen (klankknoppen)

Hiermee selecteert u klanken in elke categorie.

[other]-knop

Selecteert de klanken voor andere categorieën.

GO:KEYS 3

[song]-knop

Selecteert het af te spelen nummer.
* Houd de [song]-knop lang ingedrukt om de demofunctie te starten.

[record]-knop

Neemt een nieuw nummer op.

[chord seq]-knop

Het akkoordsequencerweergavescherm wordt getoond. De akkoordsequencerfunctie speelt akkoorden af als automatische begeleiding op basis van het akkoordpatroon, zelfs als u het klavier niet gebruikt om een akkoord te specificeren.

[transpose]-knop

Om de toonsoort in halve tonen te transponeren, houdt u de [transpose]-knop ingedrukt en drukt u op de octave [-] of [+] -knop. (Hiermee wordt alleen dat wat u op het klavier speelt, getransponeerd).

MEMO

Terwijl u de [transpose]-knop ingedrukt houdt, kunt u ook de transponeringswaarde van het klavier wijzigen door op de grondtoon op het klavier te drukken voor de toets waarnaar u wilt transponeren.

octave [-] [+] -knoppen

Verhoogt of verlaagt de toonhoogte in octaven.

[style]-knop

Toont een selectiescherm voor het selecteren van de te gebruiken stijl in automatische begeleiding.

[mute]-knop

Het mute-instelscherm verschijnt. Dit schakelt de drums, bas en andere begeleidingspartijen aan/uit. Als dit is ingeschakeld, stoppen die delen met spelen.

[effects]-knop

Toont een scherm waar u de effecten kunt configureren die van toepassing zijn op de gehele uitvoering.

[arpeggio]-knop

Toont het Arpeggio Setting-scherm.

[arranger]-knop

Wijzigt de sfeer van de begeleiding. Hiermee kunt u een intro of einde spelen met de automatische begeleiding, of variaties gebruiken om de sfeer van de begeleiding te veranderen.

[▶/□]-knop

Start/stopt de automatische begeleiding.

[tempo]-knop

Verandert het tempo van de metronoom en de automatische begeleiding.

[menu]-knop

Druk op deze knop om het menu te openen.

[scene]-knop

Toont het scèneselectiescherm.
* Druk op de [scene]-knop om het opslagscherm te openen.

[split/dual]-knop

Druk op de [split/dual]-knop om tussen de instellingen te schakelen in de volgorde: "Single" → "Split" → "Dual".

Single: Speelt met een enkele klank.

Split: U kunt dit instrument bespelen met verschillende klanken in het linker- en rechtergedeelte van het klavier, gescheiden door een toets naar keuze. U kunt bijvoorbeeld een basgeluid toewijzen aan de linkerhand en een pianogeluid aan de rechterhand.

Dual: Hiermee kunt u met elke druk op de toets twee verschillende klanken tegelijkertijd spelen.

[⏻] (Aan/uit)-knop

Schakelt het apparaat in/uit. Houd deze knop lang ingedrukt om het instrument uit te schakelen.

[volume]-schuifregelaar

Regelt het luidsprekervolume wanneer u de luidsprekers van dit instrument gebruikt, of het volume van de hoofdtelefoon wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten.

Draaiwiel

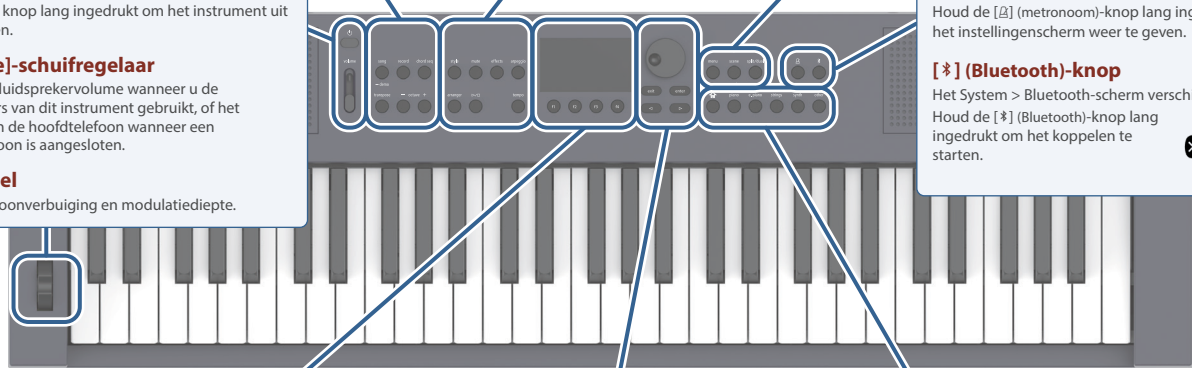
Regelt de toonverbuiging en modulatie diepte.

[⏸] (metronoom)-knop

Schakelt de metronoom in of uit. Houd de [⏸] (metronoom)-knop lang ingedrukt om het instellingenscherm weer te geven.

[📶] (Bluetooth)-knop

Het System > Bluetooth-scherm verschijnt. Houd de [📶] (Bluetooth)-knop lang ingedrukt om het koppelen te starten.



Display

Geeft uiteenlopende informatie weer volgens de bediening.

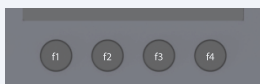
Modus/categorie
Klanknaam
Maataanduiding, tempo



Functies toegewezen aan de functieknoppen

Functieknoppen [f1]–[f4]

Druk op deze knoppen om de parameters te selecteren die onderaan het scherm worden weergegeven of om een functie uit te voeren.



Draaiknop

Beweegt tussen parameters en verandert hun waarden.

[exit]-knop

Annuleert de bewerking. Deze knop kan ook worden gebruikt om een scherm te verlaten.

[enter]-knop

Bevestigt de bewerking.

[<|>]-knop

Gebruik deze knoppen om parameters te selecteren en hun waarden te wijzigen. Houd de knoppen ingedrukt om de waarde continu te wijzigen. Druk bij het continu wijzigen van de waarde op de andere knop om de waarde snel te wijzigen.

Gebruik deze knoppen op het startscherm om klankcategorieën te wijzigen; en gebruik deze knoppen op het lijstscherf om tussen pagina's te schakelen.

[🏠] (Start)-knop

Brengt u terug naar het startscherm.

[piano] [e.piano] [strings] [synth]-knoppen (klankknoppen)

Hiermee selecteert u klanken in elke categorie.

[other]-knop

Selecteert de klanken voor andere categorieën.

Achterpaneel (uw apparatuur aansluiten)

* Zet het volume altijd lager en schakel alle apparaten uit voordat u aansluitingen maakt om defecten en storingen in de apparatuur te voorkomen.

GO:KEYS 5

Wi-Fi adaptor-poort

Sluit de draadloze adapter die bij Roland Cloud Connect wordt geleverd (apart verkrijgbaar) aan op deze poort. U kunt Roland Cloud Connect en uw smartphone gebruiken om inhoud zoals Sound Packs en Style Packs in de GO:KEYS te importeren.

USB memory-poort

Gebruik deze poort om een USB-stick aan te sluiten voor het afspelen van audiobestanden, of om de instellingen en data die op dit instrument zijn opgeslagen op te slaan op een USB-stick.

* Schakel het instrument nooit uit of verwijder geen USB-sticks terwijl "Executing..." op het scherm wordt weergegeven.

USB computer-poort

Gebruik een USB-kabel om deze poort te verbinden met uw computer. Hierdoor kunt u met dit instrument MIDI- en audiogegevens verzenden en ontvangen, en wat u op dit instrument speelt als audiosignalen opnemen naar uw sequencersoftware (DAW).

* Gebruik geen USB-kabels die alleen zijn bedoeld om een apparaat op te laden. Kabels alleen bedoeld voor opladen, kunnen geen gegevens verzenden.

* Dit instrument ondersteunt geen USB PD (Power Delivery).

DC in-aansluiting

Sluit de meegeleverde netstroomadapter aan op deze aansluiting.



pedal hold-aansluiting

Sluit hier een pedaalschakelaar (DP-2, afzonderlijk verkrijgbaar) of een demperpedaal (DP-10, afzonderlijk verkrijgbaar) aan.

pedal ctrl-aansluiting

Sluit hier een DP-2-pedaalschakelaar, DP-10-demperpedaal of een EV-5-expressiepedaal (allemaal afzonderlijk verkrijgbaar) aan.

* Gebruik alleen het opgegeven expressiepedaal. Het aansluiten van een expressiepedaal van een ander type kan leiden tot defecten en/of schade aan het apparaat.

mic input-aansluiting

Sluit hier een dynamische microfoon aan.

* Pintoewijzing van mic input-aansluiting



AUX input-aansluiting

Sluit hier een audioapparaat aan.

- Hiermee kunt u de stereo-intoeraudio opnemen en de audio mixen met het geluid van dit instrument.
- U kunt het niveau van de ingevoerde audio aanpassen en de "center cancel"-functie toepassen (waarbij de middenfrequentiebanden worden opgeheven).

output R, L/mono-aansluitingen

Sluit deze aansluitingen aan op uw versterkte luidspreker, opnameapparatuur en andere apparatuur.

Sluit voor een mono-uitvoer alleen aan op de L/mono-aansluiting.

phones-aansluiting

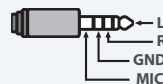
Sluit een hoofdtelefoon of oortelefoon (headset) aan die een microfooningang met vier geleiders ondersteunt.

Pas het microfoonvolume van de headset aan vanaf het mixerscherf, toegankelijk via [menu] → [mixer].

OPMERKING

Gebruik een headset met een 3,5 mm CTIA-type ministecker (4-polig).

* Pinopstelling voor ministecker (4-conductor)



GO:KEYS 3

USB memory/Roland WC-1-poort

• Gebruik deze poort om een USB-stick aan te sluiten voor het afspelen van audiobestanden, of om de instellingen en data die op dit instrument zijn opgeslagen op te slaan op een USB-stick.

• Sluit de draadloze adapter die bij Roland Cloud Connect wordt geleverd (apart verkrijgbaar) aan op deze poort. U kunt Roland Cloud Connect en uw smartphone gebruiken om inhoud zoals Sound Packs en Style Packs in de GO:KEYS te importeren.

* Schakel het instrument nooit uit of verwijder geen USB-sticks terwijl "Executing..." op het scherm wordt weergegeven.

USB computer-poort

Gebruik een USB-kabel om deze poort te verbinden met uw computer.

Hierdoor kunt u met dit instrument MIDI- en audiogegevens verzenden en ontvangen, en wat u op dit instrument speelt als audiosignalen opnemen naar uw sequencersoftware (DAW).

* Gebruik geen USB-kabels die alleen zijn bedoeld om een apparaat op te laden. Kabels alleen bedoeld voor opladen, kunnen geen gegevens verzenden.

* Dit instrument ondersteunt geen USB PD (Power Delivery).

DC in-aansluiting

Sluit de meegeleverde netstroomadapter aan op deze aansluiting.



hold pedal-aansluiting

Sluit hier een pedaalschakelaar (DP-2, afzonderlijk verkrijgbaar) of een demperpedaal (DP-10, afzonderlijk verkrijgbaar) aan.

phones/output-aansluiting

Sluit uw hoofdtelefoon, versterkte luidsprekers, opnameapparatuur of andere audio-uitvoerapparaten aan op deze aansluitingen.

Roland Cloud Connect gebruiken

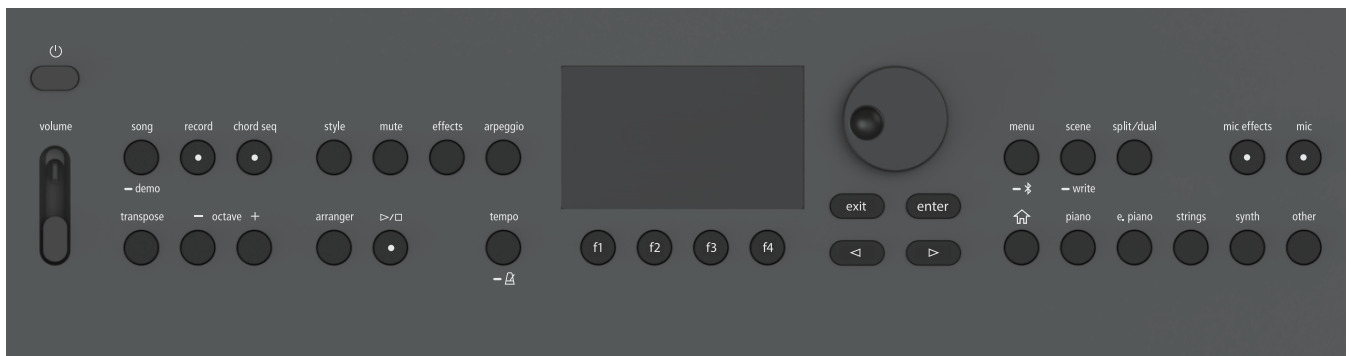
U kunt Roland Cloud Connect (afzonderlijk verkrijgbaar) gebruiken met uw smartphone om inhoud zoals Sound Packs en Style Packs in de GO:KEYS te importeren.

- Zie deze website voor details over Roland Cloud Connect.

<https://roland.cm/wc1>

Basishandelingen van de GO:KEYS

In dit gedeelte worden de basishandelingen voor de knoppen en regelaars van de GO:KEYS uitgelegd.



Een waarde bewerken

Wijzigt de instelwaarden.

Draaiknop



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

Verplaatst de cursor

Op het display worden meerdere te selecteren instellingen (parameters) en items weergegeven. Om deze instellingen met de draaiknop te bewerken, verplaatst u de cursor naar het item dat u wilt bewerken.

Gebruik de volgende methoden om de cursor te verplaatsen.

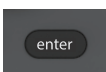
Cursor [\leftarrow] [\rightarrow]-knoppen



Druk op één van de cursorknoppen [\leftarrow] [\rightarrow] om de cursor in de overeenkomstige richting te verplaatsen.

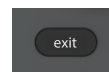
Doel	Bewerking
De cursor voortdurend verplaatsen	Houd de gewenste cursorknop [\leftarrow] [\rightarrow] ingedrukt.
De cursor snel verplaatsen	Terwijl de cursor herhaaldelijk beweegt, drukt u tegelijkertijd op de tegenovergestelde cursorknop [\leftarrow] [\rightarrow].

Een waarde bevestigen



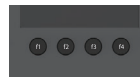
Om een waarde te bevestigen of een bewerking uit te voeren, drukt u op de [enter]-knop.

Een bewerking annuleren



Druk op de [exit]-knop om een bewerking te annuleren. Deze knop wordt ook gebruikt bij het verlaten van een scherm of het sluiten van een venster.

Functieknoppen [f1]–[f4]



Druk op deze knoppen om de parameters te selecteren die onderaan het scherm worden weergegeven of om een functie uit te voeren.

Menuweergave



Druk op de [menu]-knop om het menu weer te geven. Selecteer een parameter om gedetailleerde instellingen te maken.

Mixer

→ "De volumebalans voor de partijen aanpassen (Mixer)" (p. 54)

Scene Edit (scene bewerken)

→ "Een scene selecteren en configureren" (p. 18)

System (systeem)

→ "De systeeminstellingen bewerken" (p. 52)

Center Cancel (annuleren midden)

→ "De center cancel-functie gebruiken (Center Cancel)" (p. 12)

Utility (hulpprogramma's)

→ "Handige functies (Utility)" (p. 43)

Informatie

→ "Versie-informatiescherm (Information)" (p. 12)

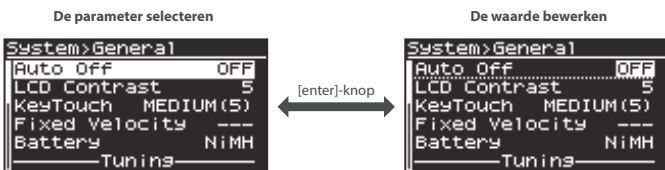
Terugkeren naar het startscherm



Het scherm dat verschijnt nadat u het apparaat inschakelt, wordt het "startscherm" genoemd. Druk op de [Home] (start)-knop om terug te keren naar het startscherm.

Parameters selecteren en waarden wijzigen

Hier leest u hoe u de parameters kunt selecteren en hun waarden kunt wijzigen.



1. Gebruik de draaiknop om een parameter te selecteren.
2. Druk op de [enter]-knop om de cursor naar de waarde te verplaatsen.
3. Gebruik de draaiknop om de waarde te bewerken.
4. Druk op de [enter]-knop om de cursor terug naar de instelling te verplaatsen.
5. Herhaal stappen 1-4.

MEMO

- Als de hele rij gemarkeerd is, kunt u de draaiknop gebruiken om de parameter te selecteren.
- Als alleen de waarde gemarkeerd is, kunt u de draaiknop gebruiken om de waarde te bewerken.
- Druk op de [enter]-knop op de verschillende instellingenschermen om te schakelen tussen parameterselectie en waardebewerking.

De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)

Hier wordt uitgelegd hoe u de nummers en patronen een nieuwe naam kunt geven.



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (DELETE)	Verwijdert één teken.
[f2] (INSERT)	Voegt één teken in.
[f3] (CAPS)	Schakelt tussen hoofdletters/kleine letters.
[f4] (EXECUTE)	Voert de hernoembewerking uit.
Draaiknop	Bewerkt het teken.
[<][>]	Verplaatst de cursor.

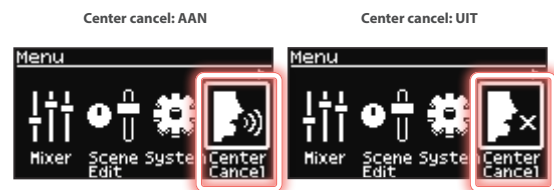
De center cancel-functie gebruiken (Center Cancel)

U kunt het Center Cancel-effect toepassen op de ingevoerde audio van de Input-aansluiting, de Bluetooth-audio of het nummer dat wordt afgespeeld.

Wat is 'center cancel'? Dat is een functie die het volume van geluiden vermindert die in het midden van het stereoveld spelen (zoals zang, melodische instrumenten, enzovoort) tijdens het afspelen.

1. Druk op de [menu]-knop.
Het Menu-scherm verschijnt.
2. Gebruik de cursorknoppen [Left] [Right] om "Center Cancel" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Gebruik de [enter]-knop om het center cancel-effect in of uit te schakelen.



Versie-informatiescherm (Information)

Hier ziet u hoe u de softwareversie kunt bekijken.

1. Druk op de [menu]-knop.
2. Gebruik de cursorknoppen [Left] [Right] om "Information" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Dit toont het scherm met de informatie van de versie.



Klanken selecteren en configureren

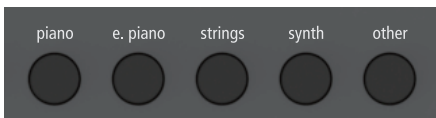
Een klank selecteren

Een "klank" is de kleinste eenheid van geluid op dit instrument. Een klank bestaat uit de combinatie van geluidsgenerator en effecten. Sommige klanken zijn "drumkits", die een verzameling van geluiden van percussie-instrumenten bieden. In een drumkit hoort u verschillende geluiden van percussie-elementen afhankelijk van de toets (nootnummer) die u bespeelt.

Een klank selecteren (klankknop)

Selecteer een klank met behulp van de klankknoppen.

1. Druk op een klankknop.



De klank schakelt over naar de klank die aan de betreffende knop is toegewezen.

MEMO

U kunt uw favoriete klanken aan de knoppen toewijzen.
→ "Favorieten gebruiken (FAV)" (p. 17)

Een klank selecteren (startscherm)

Selecteer een klank in het startscherm.

1. Druk op de [↑] (start)-knop.



2. Draai aan de draaiknop om een klank te selecteren.

Druk op de cursorknoppen [◀] [▶] om tussen alle categorieën in volgorde te schakelen.

MEMO

Als u in dual- of splitmodus speelt, gebruikt u de functieknoppen om een gedeelte te selecteren en selecteert u vervolgens de klank.

Selecteer een klank uit de categorielijst.

Hier ziet u hoe u de klanklijst kunt weergeven en een klank uit de lijst kunt selecteren.

1. Druk in het startscherm op de [f3] (LIST)-knop.

Het scherm met de klanklijst wordt weergegeven.



2. Druk op de [f3] (CATG)-knop.

Dit opent het CATEGORY LIST-venster.



3. Gebruik de draaiknop om een categorie te selecteren en druk op de [enter]-knop.

MEMO

Op het klanklijstscherf (CATEGORY) kunt u ook de cursorknoppen [◀] [▶] gebruiken om een categorie te selecteren.

4. Draai aan de draaiknop.

Hiermee kunt u de klanken selecteren.

Een klank uit de banklijst selecteren

1. Druk in het startscherm op de [f3] (LIST)-knop.

Het scherm met de klanklijst wordt weergegeven.



2. Druk op de [f4] (BANK)-knop.

Het scherm met de klanklijst (BANK) wordt weergegeven.



MEMO

Als u op de [f4] (BANK/CATEG)-knop drukt, schakelt u tussen de categorieweergave op het klanklijstscherf en de bankweergave.

3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om tussen banken te schakelen.

De banksymbolen lezen

Symbolen	Beschrijving
PR	Voorinstelling GO:KEYS
CM	Common
CD	Common Drum
U-	User
UD	User Drum
EX	Wave Expansion (klank)
ED	Wave Expansion (drumkit)

4. Draai aan de draaiknop om een klank te selecteren.

Bovenste deel/onderste deel

Zo selecteert u de delen die op het scherm worden weergegeven.

Het lagere deel selecteren (LOWER)

1. Druk in het startscherm op de [f1] (LOWER)-knop om het onderste deel te selecteren.



Het bovenste deel selecteren (UPPER)

1. Druk in het startscherm op de [f2] (UPPER)-knop om het bovenste deel te selecteren.



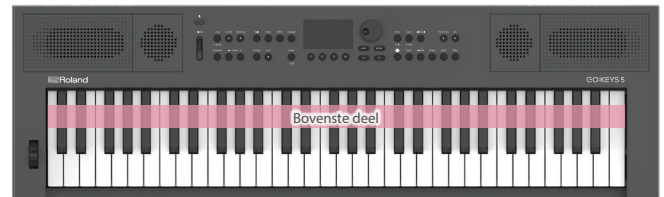
Schakelen tussen klaviermodi (single/split/dual)

1. Druk op de [split/dual]-knop.

Druk op de [split/dual]-knop om tussen de instellingen te schakelen in de volgorde: "Single" → "Split" → "Dual".

Met één deel spelen (single)

In deze modus kunt u met dezelfde klank het hele klavier bespelen. Selecteer een klank voor het bovenste of onderste deel om te spelen.



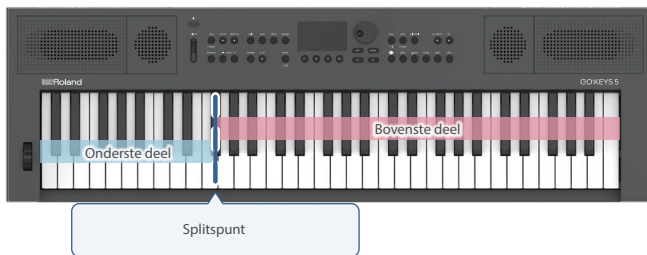
of



Spelen met twee delen (dual/split)

Met verschillende klanken spelen voor de linker- en rechterhand (Split)

U kunt dit instrument bespelen met verschillende klanken in het linker- en rechtergedeelte van het klavier, gescheiden door een toets naar keuze. U kunt bijvoorbeeld een basgeluid toewijzen aan de linkerhand en een pianogeluid aan de rechterhand. Dit heet "Split Play" en het punt waar de klaviergeedelen wordt verdeeld, wordt het "splitspunt" genoemd.



Veranderen waar de klavierdelen worden verdeeld (splitspunt)

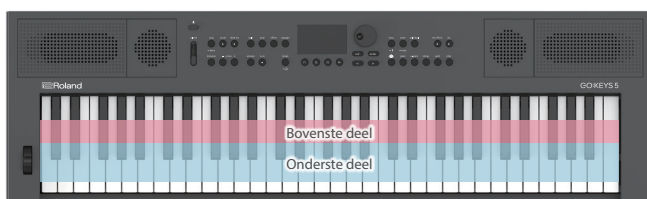
Hier leest u hoe u het splitspunt instelt. De toets waar het splitspunt wordt ingesteld, bevindt zich in het onderste gedeelte.

1. Houd de [split/dual]-knop ingedrukt en druk op een toets.

Voorbeeld: C2–C7 (standaardwaarde: F#3)

Spelen met twee gelaagde klanken (Dual)

In deze modus kunt u met elke druk op de toets twee verschillende klanken tegelijkertijd spelen. Dit heet "Dual Play".



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

1. Houd de [transpose]-knop ingedrukt en draai aan de draaiknop.

U kunt de [transpose]-knop ook ingedrukt houden en op de octave [-] [+] -knoppen drukken.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Transpose	-6→+5	Stelt het toonhoogtebereik in stappen van halve tonen in.

Als er een transponeerwaarde is ingesteld, wordt deze op het startscherm weergegeven.



MEMO

- Druk nogmaals op de [transpose]-knop om deze functie uit te schakelen. Als u eenmaal een transponeerwaarde heeft ingesteld, kunt u het klavier eenvoudigweg naar de meest recent ingestelde waarde transponeren door op de [transpose]-knop te drukken.
- Om terug te gaan naar "0", houdt u de [transpose]-knop ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op de octave [-] - en [+] -knoppen.

Het toonhoogtebereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (octave shift)

1. Druk op de octave [-] - of [+] -knop.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Octave	-3→+3	Verschuift het toonhoogtebereik in stappen van één octaaf.

Als er een waarde voor de octaafverschuiving is ingesteld, wordt deze op het startscherm weergegeven.



MEMO

- Om terug te gaan naar "0", drukt u tegelijkertijd op de octave [-] - en [+] -knoppen.
- U kunt ook verschillende octaven toewijzen aan de hogere en lagere delen.
 - ➔ "Een klank configureren" (p. 16)

Een klank configureren

Op het klankinstellingenschermb kunt u parameters instellen zoals het niveau en de pan voor de klank, evenals het afsnijpunt van het filter, de resonantie, enzovoort, om het geluid te veranderen. Deze parameters worden in de scènes opgeslagen.

1. Druk in het startscherm op de [f4] (SETTING)-knop.

Het klankinstellingenschermb verschijnt.



2. Druk op de [f1] (LOWER)- of de [f2] (UPPER)-knop.

De instelling voor het deel dat u heeft geselecteerd, wordt weergegeven.

3. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Level	0-127	Stelt het volume van de klank in.
Pan	L64-0-63R	Stelt de panning van de klank in bij gebruik van stereo-uitvoer.
Octave	-3-+3	Hiermee verhoogt of verlaagt u het toonhoogtebereik in stappen van een octaaf.
Porta Sw	OFF, ON, TONE	Specificeert of portamento wordt toegepast. Selecteer "ON" om portamento toe te passen of "OFF" als u portamento niet wilt toepassen. Zet dit op "TONE" als u de aanbevolen instellingen voor de geselecteerde klank wilt gebruiken.
Porta Time	0-127, TONE	Als portamento wordt gebruikt, specificeert dit de tijd waarin de toonhoogte verandert. Hogere instellingen zorgen ervoor dat de toonhoogte langer duurt bij het overgaan naar de volgende noot. Zet dit op "TONE" als u de aanbevolen instellingen voor de geselecteerde klank wilt gebruiken.
Mono/Poly	MONO, POLY, TONE	Kies "MONO" als u monofoon wilt spelen, en kies "POLY" als u polyfoon wilt spelen. Zet dit op "TONE" als u de aanbevolen instellingen voor de geselecteerde klank wilt gebruiken.
Cutoff	-64-0-+63	Past aan hoe breed het filter open is. Als u deze waarde verhoogt, wordt het geluid helderder, en als u deze waarde verlaagt, wordt het geluid donkerder.
Resonance	-64-0-+63	Benadrukt het deel van het geluid in de buurt van de afsnijfrequentie, wat karakter geeft aan het geluid. Te hoge instellingen kunnen oscillatie veroorzaken, waardoor het geluid vervormt. Het verhogen van deze waarde versterkt het karakter, en het verlagen ervan verzwakt het karakter.
Attack	-64-0-+63	Past de tijd aan waarover het geluid het maximale volume bereikt nadat u op de toets drukt. Grotere waarden maken de attack zachter, en kleinere instellingen maken de attack scherper.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Decay	-64-0-+63	Past de tijd aan waarover het volume afneemt vanaf de maximale waarde. Grotere instellingen van deze waarde maken de decay langer, en kleinere instellingen maken de decay korter. * Bij bepaalde geluiden heeft dit mogelijk geen effect.
Release	-64-0-+63	De tijd die verstrijkt nadat de toets is losgelaten voordat een geluid onhoorbaar wordt. Grotere instellingen van deze waarde zorgen ervoor dat het geluid wordt aangehouden en kleinere instellingen zorgen ervoor dat het geluid abrupter eindigt.
Rx Pitch Bend	OFF, ON	Stelt in of toonverbuigingsberichten moeten worden ontvangen.
Rx Modulation	OFF, ON	Stelt in of modulatieberichten moeten worden ontvangen.
Rx Hold	OFF, ON	Stelt in of hold-berichten moeten worden ontvangen.
Rx Expression	OFF, ON	Stelt in of expressieberichten moeten worden ontvangen.
Fx Type	(Effectnaam)	Selecteer het type effect.
(Parameters voor het geselecteerde effect) → "Effectenlijst" (p. 55)		

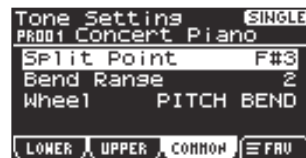
Algemene instellingen maken voor elke deel (COMMON)

1. Druk in het startscherm op de [f4] (SETTING)-knop.

Het klankinstellingenschermb verschijnt.

2. Druk op de [f3] (COMMON)-knop.

De parameters worden weergegeven.



3. Druk op de [split/dual]-knop om te schakelen tussen klaviermodi.

4. Bewerk de instellingen.

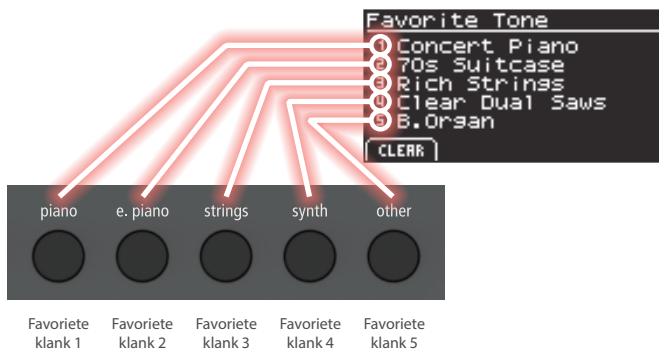
→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Split Point (*)	C2-C7	Stelt het splitspunt in.
Bend Range	0-24	Stelt de hoeveelheid verandering in (in halve tonen) gemaakt door de toonverbuiging.
Draaiwiel	PITCH BEND	Regelt de toonverbuiging.
	MODULATION	Regelt de modulatie diepte.
	BEND-U+MOD	Verhoog het wiel om de toonverbuiging te regelen en verlaag het wiel om de modulatie diepte te regelen.
	MOD+BEND-D	Verhoog het wiel om de modulatie diepte te regelen en verlaag het wiel om de toonverbuiging te regelen.
	BEND&MOD	Regelt tegelijkertijd de toonverbuiging en modulatie diepte.
BEND&MOD-X	Regelt de toonverbuiging en wanneer het wiel in ongeveer de maximale positie wordt gezet, regelt dit de modulatie diepte.	

Parameter	Waarde	Beschrijving
Pedal (alleen GO:KEYS 5)	DAMPER	Demperpedaal
	SOSTENUTO	Sostenuto-pedaal
	SOFT	Soft-pedaal
	LAYER	Regelt het volume van het lagere deel in de dual-modus.
	EXPRESSION	Regelt de expressie.
	M.EXPRESSION	Regelt het volume van het gehele instrument.
	MIC FX SW	Dit werkt hetzelfde als de [mic effects]-knop.
	BASS INV1	Schakelt Bass Inversion in/uit.
	BASS INV2	Schakelt Bass Inversion in, maar alleen als het pedaal wordt ingedrukt.
	ARRANGER HOLD	Schakelt Arranger Hold in/uit.
	INTRO/ENDING	Werkt hetzelfde als het toevoegen van een intro of een einde.
	START/STOP	Start en stopt de stijl.
	ROTARY SPEED	Schakelt tussen roterende snelheden.
	MODULATION	Regelt de modulatie diepte.
	BEND UP	Zet de toonverbuiging naar omhoog.
	BEND DOWN	Zet de toonverbuiging naar beneden.

Favorieten gebruiken (FAV)

U kunt uw favoriete klanken die u vaak gebruikt als "favorieten" registreren, zodat u ze onmiddellijk kunt oproepen. Er kunnen vijf klanken worden geregistreerd. U kunt bijvoorbeeld de klanken die u gebruikt in een liveoptreden registreren in de volgorde waarin ze in het nummer worden gebruikt.



Favoriete klanken registreren

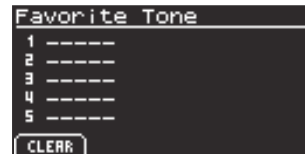
U kunt als volgt de momenteel geselecteerde klank registreren als een favoriete klank.

1. **Selecteer een favoriete klank op het startscherm.**
2. **Houd de klankknop ingedrukt die u wilt registreren.**
Hierdoor wordt de favoriete klank geregistreerd op de knop die u indrukt.

Favoriete klanken oproepen

U kunt als volgt favoriete klanken oproepen. De klankknoppen waarop u uw favoriete klanken heeft geregistreerd, werken als favoriete klankselectieknoppen.

1. **Druk in het startscherm op de [f4] (SETTING)-knop.**
Het klankinstellingenscherm verschijnt.
2. **Druk op de [f4] (FAV)-knop.**
Het favorite-scherm verschijnt.



Het favorite-scherm toont een lijst met favoriete klanken die u hebt geregistreerd.

3. **Selecteer de favoriete klanken met de klankknoppen.**

MEMO

De klank verandert niet als u op een klankknop drukt waarvoor geen favoriete klank is geregistreerd.

Een favoriete klank wissen (CLEAR)

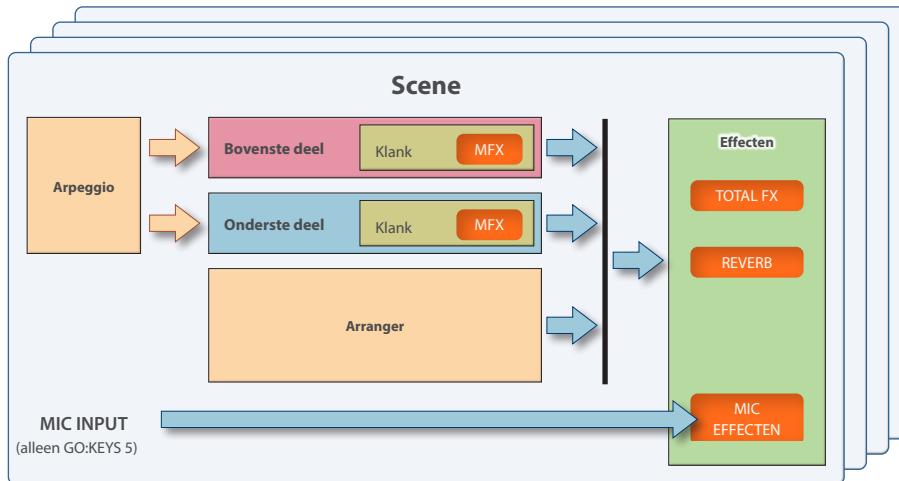
Hier leest u hoe u de favoriete klanken die u heeft geregistreerd kunt wissen.

1. **Druk in het startscherm op de [f4] (SETTING)-knop.**
Het klankinstellingenscherm verschijnt.
2. **Druk op de [f4] (FAV)-knop.**
Het favorite-scherm verschijnt.
3. **Selecteer een klank die u wilt verwijderen met behulp van de klankknoppen.**
4. **Druk op de [f1] (CLEAR)-knop.**
Hierdoor wordt de favoriete klank die u heeft geselecteerd gewist.

Een scene selecteren en configureren

Wat is een scene?

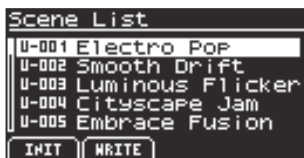
De instellingen voor een klank, automatische begeleiding, effecten en arpeggio kunnen samen op één plek worden opgeslagen als een "scene". Een scene slaat de volledige status van uw favoriete uitvoeringsinstellingen op, inclusief instellingen voor elke klank (zoals klanknummer, pan en volume), automatische begeleidingsstijlen enzovoort. U kunt meerdere scenes voorbereiden waarin u uw favoriete instellingen hebt opgeslagen en vervolgens tussen deze scenes schakelen om tegelijkertijd een aantal instellingen te wijzigen. De GO:KEYS heeft ruimte voor 256 scenes.



Een scene selecteren

1. Druk op de [scene]-knop.

Het Scene List-scherm verschijnt.



2. Gebruik de draaiknop om een scene te selecteren.

OPMERKING

Zodra een scene is bewerkt, verschijnt er een asterisk (bewerkingsmarkering) vóór de scenenaam. Als u overschakelt van een scene die is gemarkeerd met een asterisk naar een andere scene, gaan uw wijzigingen verloren.

Een scene bewerken (Scene Edit)

1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.



2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Scene Edit" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het Scene Edit-menuscherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om de parameter te selecteren die u wilt bewerken, en druk op de [enter]-knop.

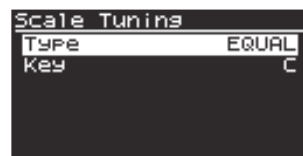
De automatische begeleiding bewerken (Arranger Setting)

→ "De automatische begeleiding configureren (Arranger Setting)" (p. 29)

De schaal bewerken (Scale Tuning)

1. Selecteer "Scale Tune" in het scenebewerkingsmenuscherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Scale Tuning-scherm verschijnt.



2. Gebruik de draaiknop om een parameter te selecteren en druk op de [enter]-knop.

De cursor verplaatst naar de waarde.

3. Gebruik de draaiknop om een waarde te selecteren en druk op de [enter]-knop.

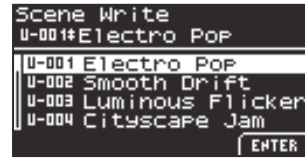
De cursor verplaatst naar de parameter.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Type	EQUAL (equal temperament)	In dit temperament is elk octaaf in twaalf gelijke stappen verdeeld. Dit temperament wordt het meest gebruikt op hedendaagse piano's. Elk interval produceert dezelfde hoeveelheid lichte dissonantie.
	JUST MAJOR	In deze temperamenten klinken de hoofdtrikklanken zuiver. Ze zijn niet geschikt voor het spelen van melodieën en kunnen niet worden getransponeerd, maar ze kunnen wel prachtige klanken voortbrengen.
	JUST MINOR	De Just-stemmingen (reine stemmingen) verschillen van majeure en mineur toonsoorten.
	PYTHAGOREAN	Deze stemming, bedacht door de filosoof Pythagoras, elimineert dissonantie in kwarten en kwinten. Ondanks de lichte dissonantie in triakklanken is deze stemming geschikt voor nummers met een simpele melodie.
	KIRNBERGER I	Net als bij de Just-temperamenten zijn de hoofdtrikklanken zuiver in deze stemming. Als u nummers speelt die zijn geschreven in toonsoorten die geschikt zijn voor deze stemming, krijgt u mooie sonoriteiten (Kirnberger I).
	KIRNBERGER II	Dit is een verbetering van Kirnberger I die de beperkingen op de bruikbare toonsoorten vermindert (Kirnberger II).
	KIRNBERGER III	Dit is een verbetering van de Meantone- en Just-stemmingen, die een hoge mate van modulatievrijheid biedt. Uitvoeringen zijn mogelijk in alle toonsoorten. De resonantie verschilt naargelang de toonsoort. Daarom resoneren akkoorden die in deze stemming (Kirnberger III) worden gespeeld, anders dan met de Equal-stemming.
	MEANTONE	Dit temperament maakt de kwint smaller in verhouding tot Just-temperamenten. Terwijl de Just-temperamenten twee soorten hele klanken (majeur en mineur) bevatten, gebruikt het Meantone-temperament slechts één soort hele klank (middenklank). Transpositie is mogelijk binnen een beperkt bereik van toonsoorten.
	WERCKMEISTER	Dit temperament bestaat uit acht zuivere kwinten en vier valse kwinten. Uitvoeringen zijn mogelijk in alle toonsoorten. De resonantie verschilt naargelang de toonsoort. Daarom resoneren akkoorden die in deze stemming worden gespeeld, anders dan met de Equal-stemming (Werckmeister I (III)).
	ARABIC	Deze stemming is geschikt voor Arabische muziek.
Toets	C-B	Als u met andere stemmingen dan Equal speelt, moet u de stemmingstonsoort voor het stemmen van het nummer dat wordt uitgevoerd opgeven (dat wil zeggen: de noot die met C correspondeert voor een majeure toonsoort of met A voor een mineur toonsoort). Als u de Equal-stemming selecteert, moet u geen stemmingstonsoort selecteren.

Een scene opslaan (WRITE)

1. Houd de [scene]-knop lang ingedrukt.

Het Scene Write-scherm verschijnt.



MEMO

Druk in het Scene List-scherm op de [f2] (WRITE)-knop om het Scene Write-scherm weer te geven.

2. Gebruik de draaiknop om te selecteren waar de scene moet worden opgeslagen.

3. Druk op de [f4] (ENTER)-knop.

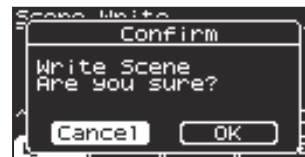


4. Stel de naam van de scene in.

→ "De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)" (p. 12)

5. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop wanneer u klaar bent met het instellen van de naam.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



6. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

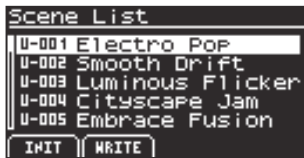
Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het startscherm.

Een scene initialiseren (INIT)

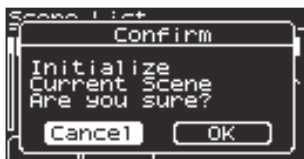
1. Druk op de [scene]-knop.

Het Scene List-scherm verschijnt.



2. Druk op de [f1] (INIT)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

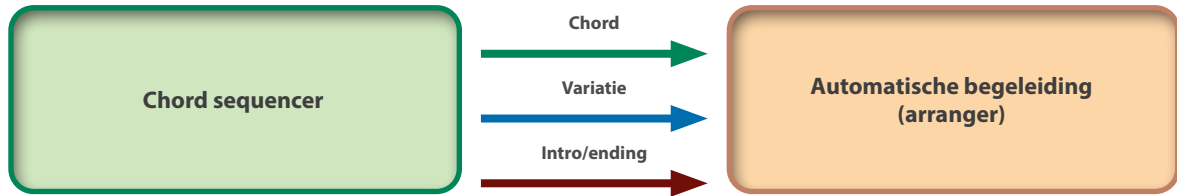
Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de initialisatie is voltooid, verschijnt het bericht "Completed" ("Voltooid") en keert het display terug naar het startscherm.

De akkoordsequencer gebruiken

Met de akkoordsequencer kunt u akkoorden voor elke maat of tel opslaan. U kunt de opgeslagen akkoorden laten spelen terwijl de automatische begeleiding (arranger) afspeelt.

U kunt eenvoudig een begeleiding creëren die speelt zonder dat u de akkoorden daadwerkelijk moet spelen, door de akkoorden in te stellen terwijl u naar een akkoordenschema of iets dergelijks kijkt. Er zijn verschillende vooraf ingestelde akkoordprogressiepatronen beschikbaar als akkoordpatronen. U kunt deze patronen in de akkoordsequencer laden en meteen beginnen met spelen.



Controleren wat er in een akkoordpatroon zit

U kunt de inhoud van de akkoordpatronen controleren op het Chord Sequencer-scherm.

1. Druk op de [chord seq]-knop.

Het akkoordsequencerscherm wordt getoond.



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (ON/OFF)	Schakel de akkoordsequencer in en uit
[f2] (ZOOM)	Zoom in/uit op het akkoordsequencerscherm Hierdoor wordt overgeschakeld naar weergave per maat en per tel.
[f3] (LIST)	Toon het akkoordpatroonlijstschermb
[f4] (MENU)	Toon het CHORD SEQ MENU-venster
[enter]	Toon het Chord Edit-scherm
Cursorknoppen [◀] [▶] of draaiknop	Schakel tussen maten

De akkoordsequencer in en uitschakelen

U kunt als volgt de akkoordsequencer in- en uitschakelen.

1. Druk op de [chord seq]-knop.

Het akkoordsequencerscherm wordt getoond.

2. Druk op de [f1] (ON/OFF)-knop.

Hiermee schakelt u de akkoordsequencer in en uit. Als deze aanstaat, licht de [chord seq]-knop op. Als deze wordt uitgeschakeld, wordt de knop donker.

Een akkoordpatroon selecteren (Chord Pattern List)

Hier leest u hoe u het akkoordpatroon voor de akkoordsequencer selecteert.

1. Druk op de [chord seq]-knop.

Het akkoordsequencerscherm wordt getoond.

2. Druk op de [f3] (LIST)-knop.

Dit toont het akkoordpatroonlijstschermb.



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (INIT)	Start het akkoordpatroon
[f2] (WRITE)	Sla het akkoordpatroon op
[f4] (TAG)	Filter de akkoordpatronen op tag

3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om tussen banken te schakelen.

De banksymbolen lezen

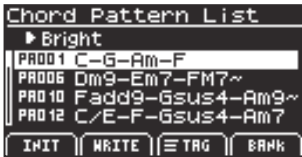
Bank	Beschrijving
PA	Voorinstelling
U-	User

4. Gebruik de draaiknop om een akkoordpatroon te selecteren.

De akkoordpatronen op tag filteren en selecteren

1. Druk in het Chord Pattern List-scherm op de [f4] (TAG)-knop.

Dit toont het scherm met de akkoordpatroonlijst (tag).



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (INIT)	Start het akkoordpatroon
[f2] (WRITE)	Sla het akkoordpatroon op
[f3] (TAG)	Filter de akkoordpatronen op tag
[f4] (BANK)	Schakel over naar bankweergave

MEMO

Druk nogmaals op de [f4]-knop om terug te keren naar de bankweergave.

2. Druk op de [f3] (TAG)-knop.

Dit opent het TAG LIST-venster.



3. Gebruik de draaiknop om een tag te selecteren en druk op de [enter]-knop.

De akkoordpatronen worden gefilterd op tag.
De akkoordpatronen in de gebruikersbank ondersteunen geen filters op tag.

4. Gebruik de draaiknop om een akkoordpatroon te selecteren.

Een akkoordpatroon afspelen

1. Schakel de akkoordsequencer in.

→ "De akkoordsequencer in en uitschakelen" (p. 21)

2. Druk op de [▶/□]-knop om de automatische begeleiding af te spelen.

De automatische begeleiding wordt afgespeeld en volgt het akkoordpatroon.

MEMO

Houd de [▶/□]-knop lang ingedrukt om de afspelpositie van de akkoordsequencer terug te zetten naar het begin.

Akkoordsequencermenu (CHORD SEQ MENU)

1. Druk op de [chord seq]-knop.

Het akkoordsequencerscherm wordt getoond.

2. Druk op de [f4] (MENU)-knop.

Het CHORD SEQ MENU wordt geopend.



3. Gebruik de draaiknop om het item te selecteren dat u wilt uitvoeren en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Write (Schrijven)

→ "Een akkoordpatroon opslaan (Write)" (p. 22)

Chord Edit (Akkoord bewerken)

→ "Een akkoordpatroon bewerken (Chord Edit)" (p. 23)

Intro/End/Loop (Intro/Einde/Loop)

→ "Intro, einde en loop instellen (Intro/Ending/Loop)" (p. 23)

Setting (Instellingen)

→ "De akkoordsequencer configureren" (p. 23)

Utility (Hulpprogramma's)

→ "Handige functies (Utility)" (p. 24)

Undo/Redo (Ongedaan maken/herstellen)

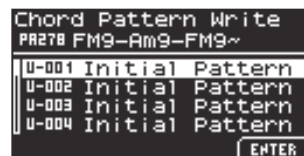
→ "Een bewerking ongedaan maken (Undo/Redo)" (p. 25)

Een akkoordpatroon opslaan (Write)

Hier leest u hoe u het akkoordpatroon opslaat als een gebruikerspatroon.

1. Selecteer "Write" in het CHORD SEQ MENU en druk op de [enter]-knop.

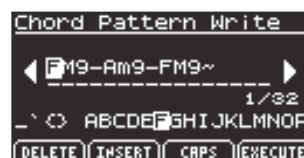
Dit toont het Chord Pattern Write-scherm.



2. Gebruik de draaiknop om de opslagbestemming te selecteren.

3. Druk op de [f4] (ENTER)-knop.

Dit toont het Chord Pattern Write-scherm.



4. Bewerk de patroonnaam indien nodig.

→ “De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)” (p. 12)

5. Als u een patroonnaam heeft gekozen, drukt u op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

6. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om “OK” te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u “Cancel” (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht “Completed” (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het akkoordsequencerscherm.

Een akkoordpatroon bewerken (Chord Edit)

1. Druk in het Chord Sequencer-scherm op de [enter]-knop.

Het Chord Edit-scherm verschijnt.



MEMO

- Hetzelfde scherm wordt weergegeven, zelfs als u “Chord Edit” selecteert in het CHORD SEQ MENU.
- Wanneer u de “Kbd Analyze Sw” (p. 23) inschakelt in de Chord Seq Setting-parameters, kunt u akkoorden spelen met het klavier.

2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om de in te stellen maat (of tel) te verplaatsen.

3. Druk op de functieknoppen [f1]–[f4] om het doel dat u wilt bewerken te specificeren.

Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (ROOT)	--(*1), C–B	Gebruik het draaiwiel of het klavier om de grondtoon in te stellen.
[f2] (TYPE)	--(*1), (space) (*2), m, 7, m7b5, dim, dim7, aug, aug7, sus4, 7sus4, add9, madd9, 6, 69, m6, m69, m11, m13, M7, m7, mM7, mM9, M9, m9, 9, 7b5, 7b9, 7#9, 7#11, 13, 7b13	Gebruik de draaiknop of het klavier om het akkoordtype in te stellen.
[f3] (BASS)	--(*1), C–B	Gebruik de draaiknop of het klavier om de basnoot in te stellen.
[f4] (VARI)	--(*1), Vari 1–4, Fill D, Fill U	Verandert de variatie.

*1 Wanneer “--” is geselecteerd, wordt er geen instelling gemaakt.

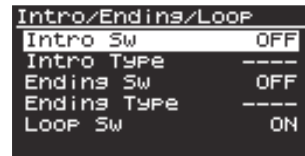
*2 Als “(space)” is geselecteerd, wordt het maatakkkoord gebruikt. “C (space)” → “C”

4. Gebruik de draaiknop om de instelling te bewerken.

Intro, einde en loop instellen (Intro/Ending/Loop)

1. Selecteer “Intro/Ending/Loop” in het CHORD SEQ MENU en druk op de [enter]-knop.

Dit toont het Intro/Ending/Loop-scherm.



2. Bewerk de instellingen.

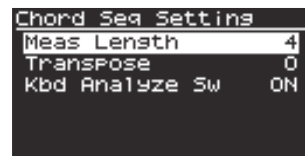
→ “Parameters selecteren en waarden wijzigen” (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Intro Sw	OFF, ON	Schakelt de intro in/uit.
Intro Type	SHORT, LONG	Selecteert het type intro. SHORT: korte intro LONG: lange intro
Ending Sw	OFF, ON	Schakelt het einde in/uit.
Ending Type	SHORT, LONG	Verandert het type einde. SHORT: kort einde LONG: lang einde
Loop Sw	OFF, ON	Schakelt de loop in/uit. OFF: de loop stopt zodra deze de laatste maat heeft afgespeeld. ON: de loop wordt opnieuw vanaf het begin afgespeeld zodra de laatste maat is gespeeld. * Als Ending Sw op “ON” staat, wordt de loop niet afgespeeld, zelfs niet als Loop Sw op “ON” staat.

De akkoordsequencer configureren

1. Selecteer “Setting” in het CHORD SEQ MENU en druk op de [enter]-knop.

Het Chord Seq Setting-scherm verschijnt.



2. Bewerk de instellingen.

→ “Parameters selecteren en waarden wijzigen” (p. 12)

Chord Seq Setting-parameters

Parameter	Waarde	Beschrijving
Maatlengte	1, 2, 3, ... 255, 256	Stelt de algehele patroonlengte in.
Transpose	-11+11	Dit transposeert een akkoordpatroon in halve tonen.
Kbd Analyze Sw	OFF, ON	Stel dit in op “ON” zodat het instrument de akkoorden die u op het klavier speelt te analyseren en in te voeren. Deze instelling wordt niet opgeslagen.

Handige functies (Utility)

1. Selecteer "Utility" in het CHORD SEQ MENU en druk op de [enter]-knop.

De lijst met functies verschijnt.



2. Gebruik de draaiknop om de in te stellen parameter te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Insert (invoegen)

→ "Een lege maat invoegen (Insert Measure)" (p. 24)

Clear (wissen)

→ "Maten wissen (Clear Measure)" (p. 24)

Cut (knippen)

→ "Maat knippen (Cut Measure)" (p. 24)

Copy (kopiëren)

→ "Maten kopiëren (Copy Measure)" (p. 24)

Paste (plakken)

→ "Geknipte/gekopieerde maten plakken (Paste Measure)" (p. 25)

Een lege maat invoegen (Insert Measure)

Dit voegt een lege maat in op de gespecificeerde positie.



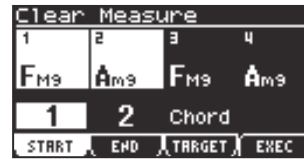
Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (POS)	1-Last	Specificeert waar een maat moet worden ingevoegd.
[f2] (LENGTH)	1, 2, 3, ... 255, 256	Specificeert hoeveel maten er moeten worden ingevoegd.
[f4] (EXEC)	---	Voert de bewerking uit.

OPMERKING

Wanneer u een lege maat probeert in te voegen en de maat naar het einde van de loop wordt verplaatst, gaat de maat verloren als de loop langer is dan 256 maten.

Maten wissen (Clear Measure)

Dit wist de maten in het geselecteerde bereik.



Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (START)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	Specificeert het bereik van maten die gewist moeten worden. Wanneer dit wordt uitgevoerd, worden de maten van de startpositie tot de eindpositie gewist.
[f2] (END)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	
[f3] (TARGET)	Chord, Variation, All	Selecteert wat u wilt wissen.
[f4] (EXEC)	---	Voert de bewerking uit.

Maat knippen (Cut Measure)

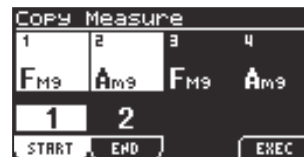
Dit knipt de maten af in het geselecteerde bereik.



Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (START)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	Specificeert het bereik van de te knippen maten. Wanneer dit wordt uitgevoerd, worden de maten van de startpositie naar de eindpositie afgeknipt.
[f2] (END)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	
[f4] (EXEC)	---	Voert de bewerking uit.

Maten kopiëren (Copy Measure)

Dit kopieert de maten in het geselecteerde bereik.



Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (START)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	Specificeert het bereik van de te kopiëren maten. Wanneer dit wordt uitgevoerd, worden de maten van de startpositie naar de eindpositie gekopieerd.
[f2] (END)	Max. aantal maten van patroon 1 tot het huidige patroon	
[f4] (EXEC)	---	Voert de bewerking uit.

Geknipte/gekopieerde maten plakken (Paste Measure)

Dit plakt de maten die u geknipt/gekopieerd heeft in de gespecificeerde positie.

Het aantal maten dat wordt ingevoegd of overschreven hangt af van het aantal maten dat u hebt geknipt of gekopieerd.



Bedieningselement	Waarde	Beschrijving
[f1] (POS)	1-Last	Specificeert waar de maten moeten worden geplakt.
[f2] (MODE)	Insert	De maten die u hebt geknipt/gekopieerd, worden ingevoegd op de plakpositie, en alle volgende maten worden verplaatst na de nieuw ingevoegde maten.
	Overwrite	De maten die u heeft geknipt/gekopieerd, worden op de plakpositie geplakt, waardoor de inhoud wordt overschreven. Eventuele bestaande gegevens gaan verloren.
[f3] (REPEAT)	1, 2, 3, -63, 64	Stelt in hoe vaak de plakbewerking moet worden herhaald. Als u bijvoorbeeld vier maten invoegt die u hebt geknipt/gekopieerd met de Repeat Count ingesteld op "2", worden de vier maten twee keer geplakt (acht maten in totaal).
[f4] (EXEC)	---	Voert de bewerking uit.

OPMERKING

Het totale aantal maten na het plakken mag niet groter zijn dan 256. Wees voorzichtig bij het invoegen van maten, aangezien alle inhoud die verder gaat dan 256 maten verloren gaat.

Een bewerking ongedaan maken (Undo/Redo)

U kunt een bewerking ongedaan maken en deze terugzetten naar de vorige status (undo). Het is ook mogelijk om de ongedaan gemaakte bewerking opnieuw uit te voeren (redo).



MEMO

De beschikbare handeling ("Undo" of "Redo") wordt voor elk item in het CHORD SEQ MENU weergegeven.

U kunt deze bewerking niet gebruiken als u nog niets heeft bewerkt.

Een bewerking ongedaan maken (Undo)

1. Selecteer "Undo" in het CHORD SEQ MENU en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Maakt de zojuist gemaakte bewerking ongedaan en keert terug naar de vorige toestand.

Het ongedaan maken van een bewerking herstellen (Redo)

1. Direct nadat u het ongedaan maken heeft uitgevoerd, selecteert u "Redo" in het CHORD SEQ MENU en drukt u op de [enter]-knop.

De bewerking die u zojuist heeft gemaakt, wordt ongedaan gemaakt en de gegevens worden teruggezet naar hoe ze waren.

MEMO

Nadat u de gegevens na een ongedaan maken heeft bewerkt, is de redo-bewerking niet meer beschikbaar.

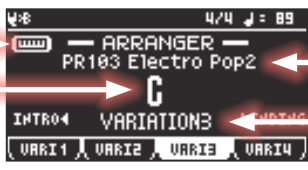
Automatische begeleiding gebruiken (arranger)

Klavierpictogram

Dit pictogram verschijnt wanneer het instrument klaar is om de akkoorden te herkennen die u op het klavier speelt.

Stijlnaam

Toont het stijlnummer en de naam.



Naam huidige akkoord

Als de akkoordnaam tussen haakjes staat ([]), wordt het akkoord van de akkoordsequencer gebruikt (de akkoordherkenning vanaf het klavier is uitgeschakeld).



Status van huidige variatie, enz.

- INTRO-pictogram
- ENDING-pictogram
- VARIATION-pictogram

Wat is automatische begeleiding?

Automatische begeleiding zorgt ervoor dat het instrument automatisch begeleiding speelt in een verscheidenheid aan muziekgenres, afhankelijk van de akkoorden die u op het klavier speelt.

Door automatische begeleiding te gebruiken, kunt u meespelen met een band of orkest, zelfs als u alleen speelt.

De GO:KEYS beschikt ook over een akkoordsequencer. Hierdoor kunt u vooraf akkoordpatronen instellen die automatisch in de juiste volgorde worden afgespeeld, zonder dat u de akkoorden zelf op het klavier hoeft te spelen.

Wat is een stijl?

“Stijlen” zijn begeleidingspatronen die in diverse genres beschikbaar zijn.

Er zijn vele soorten muziek ter wereld, elk met hun eigen kenmerken. De reden waarom we vinden dat jazz “jazzy” is en rockmuziek als rock klinkt, is waarschijnlijk omdat hun respectieve combinatie van instrumenten, melodieën, frasen enzovoort de sfeer van die muziek oproept. De stijlen die op dit instrument worden gebruikt, bevatten deze muzikale elementen om de stemming voor elk muziekgenre te creëren.

Hoe de stijlen zijn gestructureerd

Een stijl is een enkele set van vier uitvoeringstoestanden.

Intro: wordt gespeeld aan het begin van een nummer, als introductie.

Variation: de begeleidingspatronen. Er zijn vier variaties voor elke stijl op dit instrument.

Fill: een frase van één maat die tussen secties wordt gebruikt. De “fill” verandert ook afhankelijk van de variatie waarnaar u overschakelt.

Ending: gespeeld aan het einde van het nummer, als finale.

* Controleer of de schakelaar van de akkoordsequencer op OFF staat.

➔ “De akkoordsequencer in en uitschakelen” (p. 21)

Een automatische begeleidingsstijl selecteren

Uit de categorielijst selecteren

1. Druk op de [style]-knop.

Het Scene List-scherm verschijnt.



2. Druk op de [f3] (CATG)-knop.

Dit opent het CATEGORY LIST-venster.



3. Gebruik de draaiknop om een categorie te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Lijst met categorieën

- Pop
- Dance
- Latin
- R&B
- Rock
- Ballad
- Traditional
- Contemporary
- Jazz
- World
- Piano Style
- Niet toegewezen

MEMO

Op het stijllijstscherf (CATEGORY) kunt u ook de cursorknoppen [←] [→] gebruiken om een categorie te selecteren.

4. Gebruik de draaiknop om een stijl te selecteren.

MEMO

Als u een lege gebruikersstijl selecteert, wordt de eerder geselecteerde stijl afgespeeld.

Uit de banklijst selecteren

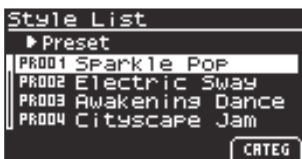
1. Druk op de [style]-knop.

Het Scene List-scherm verschijnt.



2. Druk op de [f4] (BANK)-knop.

Het Scene List-scherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om tussen banken te schakelen.

De banksymbolen lezen

Symbolen	Beschrijving
PR	Voorinstelling
U-	User
EXS	Expansion styles (Style Pack) op USB-stick

4. Gebruik de draaiknop om een stijl te selecteren.

MEMO

Als u een lege gebruikersstijl selecteert, wordt de eerder geselecteerde stijl afgespeeld.

De stijl starten/stoppen

1. Druk op de [▶/□]-knop om deze te doen oplichten.

2. Als u het nummer wilt stoppen, drukt u nogmaals op de [▶/□]-knop.

Een stijl laten afspelen als u het klavier bespeelt (synchro start)

U kunt de automatische begeleiding laten afspelen op hetzelfde moment dat u een noot op het klavier speelt.

1. Druk op de [arranger]-knop.

Het ARRANGER-scherm verschijnt.



2. Druk op de [enter]-knop.

Het instrument gaat naar synchro-start stand-by.

Het SYNC-pictogram verschijnt.



In deze toestand start de automatische begeleiding zodra u een noot op het klavier speelt.

Als u de synchro wilt stoppen, drukt u nogmaals op de [enter]-knop. Hierdoor wordt de synchrofunctie uitgeschakeld.

MEMO

De synchrofunctie wordt automatisch uitgeschakeld zodra het afspelen van de stijl begint.

Een intro toevoegen (INTRO)

U kunt een intro toevoegen waarin verschillende maten worden gespeeld voordat de automatische begeleiding begint.

1. Druk op de [arranger]-knop.

Het ARRANGER-scherm verschijnt.

2. Terwijl de automatische begeleiding is gestopt, drukt u op de cursorknop [◀].

"INTRO ◀" (weergegeven aan de linkerkant van het scherm) knippert.



3. Druk op de [▶/□]-knop.

De automatische begeleiding begint met de intro.

Een einde toevoegen (ENDING)

U kunt ook een einde toevoegen dat aan het einde van het nummer gedurende verschillende maten wordt afgespeeld. De automatische begeleiding stopt zodra het einde is afgelopen.

1. Druk op de [arranger]-knop.

Het ARRANGER-scherm verschijnt.

2. Druk op de [▷/□]-knop.

3. Druk op de cursorknop [▷].



De automatische begeleiding speelt een einde en stopt dan.

Schakelen tussen variaties (VARIATION)

Hier leest u hoe u het patroon voor de automatische begeleiding selecteert.

1. Druk op de [arranger]-knop.

Het ARRANGER-scherm verschijnt.

2. Druk op de [f1] (VARI 1)–[f4] (VARI 4)-variatielknoppen.



Partijen dempen (MUTE)

1. Druk op de [mute]-knop.

Het MUTE-scherm wordt weergegeven.



2. Gebruik de [f1]–[f3]-knoppen om de te dempen partijen te selecteren.

Bedieningselement	Partij
[f1] (DRUMS)	Drumpartij
[f2] (BASS)	Baspartij
[f3] (ACCOMP)	Begeleidingspartij

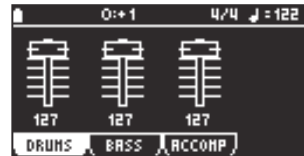
Het volume van de partij wijzigen

1. Druk op de [mute]-knop.

Het MUTE-scherm wordt weergegeven.

2. Druk op de [enter]-knop.

Dit toont de volumeschuifregelaars voor elke partij.



3. Gebruik de [f1]–[f3]-knoppen om de partij te selecteren waarvoor u het volume wilt wijzigen.

Bedieningselement	Partij
[f1] (DRUMS)	Drumpartij
[f2] (BASS)	Baspartij
[f3] (ACCOMP)	Begeleidingspartij

4. Gebruik de draaiknop om het volume aan te passen.

De automatische begeleiding configureren (Arranger Setting)

1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.

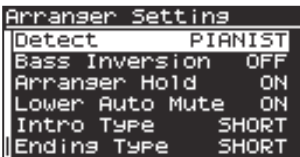


2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Scene Edit" te selecteren en druk op de [enter]-knop.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Arranger" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het scherm met de Arranger-instellingen verschijnt.



MEMO

U gaat ook naar dit scherm door de [arranger]-knop lang ingedrukt te houden.

4. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Detect		Stelt in hoe akkoorden worden gedetecteerd op basis van de toetsen die u speelt.
	STANDARD	De normale akkoorddetectiemodus. Dit detecteert akkoorden die onder het splitspunt (p. 15) worden gespeeld op het klavier.
	INTELLIGENT	Een akkoorddetectiefunctie voegt noten toe als aanvulling op de akkoordstructuren die u speelt. Dit detecteert akkoorden die onder het splitspunt (p. 15) worden gespeeld op het klavier. Met deze functie kunt u akkoorden spelen met slechts één of twee vingers.
	PIANIST (alleen in Single/Dual)	Akkoorden worden gedetecteerd als u ten minste drie toetsen indrukt. Akkoorden worden gedetecteerd voor alle toetsen op het klavier.
	PIANIST2 (alleen in Single/Dual)	Akkoorden worden gedetecteerd als u ten minste drie toetsen indrukt. Bij het indrukken van het hold-pedaal detecteert dit akkoorden door ook de noten te gebruiken die worden aangehouden. Dit werkt hetzelfde als "PIANIST" als u het hold-pedaal niet indrukt. Akkoorden worden gedetecteerd voor alle toetsen op het klavier.
EASY (alleen in split-modus)	Hiermee kunt u het akkoord specificeren met eenvoudige vingerzetting. Major: druk op de grondtoon van het akkoord Minor: druk op de grondtoon van het akkoord en een zwarte toets daaronder Seventh: druk op de grondtoon van het akkoord en een witte toets daaronder Minor seventh: druk op de grondtoon van het akkoord, samen met zowel een witte toets als een zwarte toets daaronder	
Bass Inversion	OFF, ON	Dit schakelt de basinversiefunctie in/uit voor de akkoorden die u op het klavier speelt.
Arranger Hold	OFF, ON	ON: wanneer het akkoord dat u speelt wordt herkend, houdt het instrument het akkoord vast en gebruikt het voor automatische begeleiding, totdat een nieuw akkoord wordt herkend. OFF: als u uw vingers van de toetsen haalt en er wordt geen akkoord herkend, stoppen de begeleidingspartijen behalve de drumpartij met spelen.
Low Auto Mute	OFF, ON	ON: dempt automatisch wat u met de linkerhand speelt als het klavier in de Split-modus staat en de automatische begeleiding speelt. OFF: dempt niet wat u in de linkerhand speelt als de automatische begeleiding speelt.
Intro Type	SHORT, LONG	Stelt de lengte van de intro in.
Ending Type	SHORT, LONG	Stelt de lengte van het einde in.
Auto Fill In	OFF, ON	ON: als u op de [f1] (VARI 1)–[f4] (VARI 4)-knoppen drukt terwijl een stijl wordt afgespeeld, wordt er een fill-in gespeeld vlak voordat de variatie verandert. OFF: er wordt geen fill-in gespeeld wanneer de variatie verandert.

De effecten gebruiken (TOTAL FX)

De TOTAL FX zijn effecten die worden toegepast op het algehele geluid dat wordt uitgevoerd via de GO:KEYS.

1. Druk op de [effects]-knop.

Het TOTAL FX-scherm verschijnt.



De totale effecten selecteren

1. Gebruik op het TOTAL FX-scherm de draaiknop om een effect te selecteren.

Deze instellingen zijn hetzelfde als de Type-parameter in het Total Fx Setting-scherm.

Lijst met TOTAL FX

Effecten	Pagina met parameterlijst
SuperFilter	"06 SuperFilter" (p. 57)
Flanger	"20 Flanger" (p. 60)
Phaser	"13 Phaser" (p. 58)
Hexa-Chorus	"24 Hexa-Chorus" (p. 61)
Delay	"53 Delay" (p. 66)
Tape Echo	"61 Tape Echo" (p. 69)
Ring Mod	"30 Ring Mod" (p. 62)
PitchShiftr	"68 PitchShiftr" (p. 71)
Bit Crusher	"66 Bit Crusher" (p. 70)
Isolator	"04 Isolator" (p. 56)
LOFI Comp	"65 LOFI Comp" (p. 70)
Phonograph	"67 Phonograph" (p. 70)
Auto Pan	"32 Auto Pan" (p. 62)
Slicer	"33 Slicer" (p. 63)
Distortion	"37 Distortion" (p. 64)

De totale effecten in- of uitschakelen

1. Druk in het TOTAL FX-scherm op de [f1] (ON/OFF)-knop.

De instelling schakelt tussen aan en uit telkens wanneer u op de [f1] (ON/OFF)-knop drukt.

De totale effecten configureren (Total Fx Setting)

1. Druk in het TOTAL FX-scherm op de [f4] (SETTING)-knop.

MEMO

U kunt dit scherm ook openen door de [effects]-knop lang ingedrukt te houden.

2. Bewerk de instellingen.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Type	(Effectnaam)	Selecteert het effect.
Switch	OFF, ON	Schakelt de TOTAL FX in/uit.
(Parameters voor de geselecteerde Fx) → "Effectenlijst" (p. 55)		

Reverb gebruiken (REVERB)

De reverb configureren

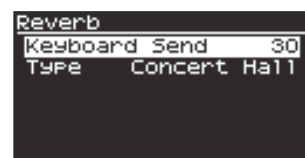
1. Druk op de [effects]-knop.

Het TOTAL FX-scherm verschijnt.



2. Druk op de [f3] (REVERB)-knop.

Het Reverb-scherm verschijnt.



3. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Keyboard Send	0-127	Dit regelt de diepte van de galm (reverb) die op het klavierdeel wordt toegepast. Hogere waarden produceren meer ambience en lagere waarden produceren minder ambience.
Type	STUDIO LOUNGE CONCERT HALL CATHEDRAL	Dit selecteert het type reverb. * Hetzelfde reverbtype wordt toegepast op de klank, stijl en microfoonaudio.

De arpeggio gebruiken (ARPEGGIO)

Een arpeggio is een methode om de noten van een akkoord te spelen door ze afzonderlijk te scheiden en te spelen. U kunt de arpeggiofunctie op de GO:KEYS gebruiken om de arpeggiator de noten te laten spelen van de akkoorden die u speelt.

1. Druk op de [arpeggio]-knop.

Het ARPEGGIO-scherm verschijnt.



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (ON/OFF)	Arpeggio aan/uit
[f2] (HOLD)	Arpeggio hold aan/uit
[f3] (SYNC)	Arpeggiosynchronisatie aan/uit
[f4] (SETTING)	Opent het Arpeggio Setting-scherm

Een arpeggiotype selecteren

Dit bepaalt de volgorde waarin de klanken waaruit het akkoord bestaat, worden gespeeld.

1. Gebruik in het ARPEGGIO-scherm de draaiknop om een arpeggiotype te selecteren.

Arpeggio-type	Beschrijving
UP	De noten klinken in oplopende volgorde.
DOWN	De noten klinken in aflopende volgorde.
UP&DOWN	De noten klinken in oplopende volgorde en vervolgens in aflopende volgorde zodra de hoogste noot is bereikt.
RANDOM	De noten klinken in willekeurige volgorde.

De arpeggio in-/uitschakelen

Als arpeggio is ingeschakeld, klinkt deze volgens het akkoord dat u op het klavier speelt.

1. Druk in het ARPEGGIO-scherm op de [f1] (ON/OFF)-knop.

De instelling schakelt tussen aan en uit telkens wanneer u op de [f1] (ON/OFF)-knop drukt.

Arpeggio Hold inschakelen

Als u Arpeggio Hold inschakelt, blijft de arpeggio met hetzelfde akkoord spelen totdat u een andere toets speelt. Als deze functie is uitgeschakeld, klinkt de arpeggio alleen als u een toets ingedrukt houdt.

1. Druk in het ARPEGGIO-scherm op de [f2] (HOLD)-knop.

De instelling schakelt tussen aan en uit telkens wanneer u op de [f2] (HOLD)-knop drukt.

Arpeggiosynchronisatie inschakelen

Dit synchroniseert de timing van de automatische begeleiding en de arpeggio.

Als arpeggiosynchronisatie is ingeschakeld, speelt de arpeggio synchroon met de automatische begeleiding. Als arpeggiosynchronisatie is uitgeschakeld, wordt de arpeggio meteen gespeeld als u het klavier bespeelt.

1. Druk in het ARPEGGIO-scherm op de [f3] (SYNC)-knop.

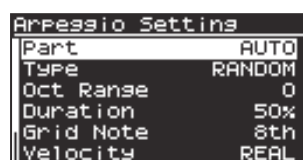
De instelling schakelt tussen aan en uit telkens wanneer u op de [f3] (SYNC)-knop drukt.

De arpeggio configureren

Dit laat zien hoe u de arpeggio configureert.

1. Druk in het ARPEGGIO-scherm op de [f4] (SETTING)-knop.

Het Arpeggio Setting-scherm verschijnt.





MEMO

U kunt dit scherm ook openen door de [arpeggio]-knop lang ingedrukt te houden.

2. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Part	AUTO, LOWER, UPPER	Specificeert het deel dat de arpeggio speelt.
Type	UP	De noten klinken in oplopende volgorde.
	DOWN	De noten klinken in aflopende volgorde.
	UP&DOWN	De noten klinken in oplopende volgorde en vervolgens in aflopende volgorde zodra de hoogste noot is bereikt.
	RANDOM	De noten klinken in willekeurige volgorde.
Oct Range	-3+3	Stelt het bereik in octaven in waarover de arpeggio speelt. Om alleen het akkoord te horen dat u op het klavier speelt, stelt u dit in op "0". Om het akkoord dat u samen met de noten speelt tot een octaaf hoger te horen, stelt u dit in op "+1"; en om het akkoord dat u samen met de noten speelt een octaaf lager te horen, stelt u dit in op "-1".
Duration	0%–100%	Stelt de duur in (nootlengte).
Grid Note	4TH, 8TH, 8TH_3, 16TH, 16TH_3, 32ND	Stelt de timing in waarop de arpeggio speelt, als nootlengte.
Velocity	REAL, 1–127	Stelt de sterkte in van het geluid van de toetsen die u speelt. Om de arpeggio te laten spelen aan de sterkte (velocity) waarmee u de toetsen aanslaat, stelt u dit in op "REAL". Om ervoor te zorgen dat de arpeggio altijd met dezelfde sterkte speelt, ongeacht hoe hard u de toetsen aanslaat, stelt u dit in op een waarde tussen 1 en 127.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Shuffle Rate	0%–100%	<p>Door de timing te wijzigen waarop noten klinken, kunt u een shuffle-ritme creëren.</p> <p>Als deze instelling op "50%" staat, klinken de noten op gelijke afstand. Als u de waarde verhoogt, ontstaat er een shuffle-gevoel dat lijkt op een ritme met gepunte noten.</p> <p>Shuffle Rate=50%</p>  <p>Shuffle Rate=90%</p>  <p>* Shuffle Rate heeft mogelijk geen effect op sommige instellingen voor Grid Note en Shuffle Reso.</p>
Shuffle Reso	16TH, 8TH	<p>Stelt de timing in van de noten die worden gespeeld, als nootlengte. U kunt de lengte van een zestiende noot of een achtste noot opgeven.</p>

Nummers afspelen en opnemen

Op dit instrument verwijst een "nummer" naar gegevens die op de GO:KEYS kunnen worden gebruikt.

Er zijn twee soorten nummers, "MIDI" en "audio", elk met hun eigen kenmerken.

MIDI-nummers zijn opnames van de uitvoeringsgegevens. Met dit soort nummer kunt u individuele noten bewerken nadat u hebt opgenomen, en ook het tempo of de afgespeelde geluiden wijzigen. De gegevens worden op dit instrument opgeslagen.

Audionummers zijn opnames van wat u speelt, precies zoals u het hoort. Audionummergegevens worden ondersteund en kunnen op meer apparaten (computers, smartphones enzovoort) worden afgespeeld dan MIDI-nummergegevens. De gegevens worden opgeslagen op de USB-stick.

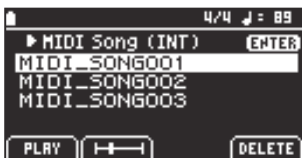
Nummers afspelen (MIDI/audio)

MEMO

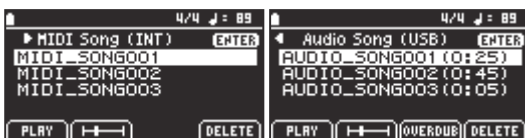
- Sluit een USB-stick aan op de GO:KEYS om audionummers te gebruiken.
- De lengte van een audionummer mag niet langer zijn dan één uur per bestand.

1. Druk op de [song]-knop.

Het Song-scherm verschijnt.



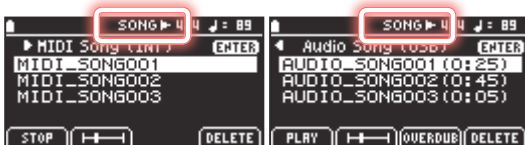
2. Gebruik de cursorknoppen [<] [>] om te selecteren of u MIDI- of audionummers wilt gebruiken.



3. Draai aan de draaiknop om een nummer te selecteren.

4. Druk op de [f1] (PLAY)-knop.

Het geselecteerde nummer wordt vanaf het begin afgespeeld. Het "SONG ▶"-pictogram verschijnt in de koptekst op het scherm.



Het "SONG ▶"-pictogram verschijnt ook in de koptekst van het startscherm.



5. Druk op de [f1] (STOP)-knop om te stoppen.

Afspelen vanaf het Song Transport-scherm

1. Selecteer in het Song-scherm een nummer en druk op de [f2]-knop.

Het Song Transport-scherm wordt weergegeven.

Bij MIDI-nummers worden de maat en de tel weergegeven; en voor audionummers worden de minuten en seconden weergegeven.



Bewerkingen op het Song Transport-scherm

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (PLAY/PAUSE)	Speelt het nummer af/pauzeert het nummer.
[f2] (◀)	Keert terug naar het begin van het nummer.
[f3] (◀◀)	Spoelt het nummer terug.
[f4] (▶▶)	Spoelt het liedje snel vooruit.
[<] [>]	Wijzigt de herhalingsinstellingen. REPEAT OFF: het nummer herhaalt zich niet. REPEAT SINGLE: alleen het geselecteerde nummer wordt herhaald. REPEAT ALL: alle nummers worden herhaald wanneer ze worden afgespeeld.
Draaiknop	Tegen de klok in draaien: terugspoelen Met de klok mee draaien: vooruit spoelen

MEMO

Druk op de [exit]-knop om terug te keren naar het Song-scherm.

Een nummer opnemen (MIDI/audio)

MEMO

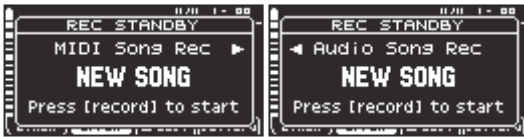
- Sluit een USB-stick aan op de GO:KEYS om audionummers te gebruiken.
- De lengte van een audionummer mag niet langer zijn dan één uur per bestand.
- MIDI-nummers die zijn opgenomen met gebruikersgegevens (User Tones, User Drum Kits, User Styles, Wave Expansions) worden mogelijk niet correct afgespeeld als u de gebruikersgegevens verwijdert of overschrijft.

1. Druk op de [record]-knop.

De [record]-knop knippert en het REC STANDBY-venster wordt geopend.



2. Gebruik de cursorknoppen [**◀**] [**▶**] om te selecteren of u MIDI- of audionummers wilt gebruiken.



3. Druk nogmaals op de [record]-knop of bespeel het klavier.

De [record]-knop licht op en de opname begint.



4. Als u de opname wilt stoppen, drukt u nogmaals op de [record]-knop.

De [record]-knop wordt gedooft.

Overdubben (alleen audio)

U kunt overdubben gebruiken om de noten die u speelt op te nemen terwijl u een audionummer afspeelt.

1. Druk op de [song]-knop.
Het MIDI Song-scherm verschijnt.
2. Gebruik de cursorknoppen [**▶**] om "Audio Song (USB)" te selecteren.
3. Draai aan de draaiknop om een nummer te selecteren.
4. Druk op de [f3] (OVERDUB)-knop.

Het REC STANDBY-venster wordt geopend.



5. Druk opnieuw op de [record]-knop.
De opname begint.
6. Als u de opname wilt stoppen, drukt u nogmaals op de [record]-knop.

OPMERKING

- Het geluid stopt mogelijk even als het instrument begint met opnemen naar de USB-stick.
- Als u een nummer overdubt dat op een USB-stick is opgeslagen, kan het nummer niet herhaaldelijk worden afgespeeld tijdens het overdubben, zelfs als deze op "REPEAT SINGLE" is ingesteld.

Een nummer verwijderen

1. Druk op de [song]-knop.
Het Song-scherm verschijnt.
2. Gebruik de cursorknoppen [**◀**] [**▶**] en de draaiknop om het nummerbestand te selecteren dat u wilt verwijderen.

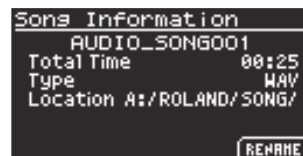


3. Druk op de [f4] (DELETE)-knop.

Het geselecteerde nummer wordt verwijderd.

De informatie van een nummer bekijken

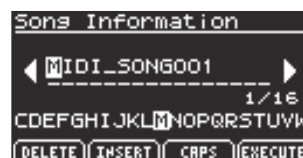
1. Druk op de [song]-knop.
Het Song-scherm verschijnt.
2. Gebruik de cursorknoppen [**◀**] [**▶**] en de draaiknop om een nummerbestand te selecteren.
3. Druk op de [enter]-knop.
Het Song Information-scherm verschijnt.
Hiermee kunt u de informatie bekijken over het nummer dat u heeft geselecteerd.



Een nummer een andere naam geven (RENAME)

1. Druk in het Song Information-scherm op de [f4] (RENAME)-knop.

Het Rename-scherm verschijnt.



2. Wijzig naar wens de naam van het nummer.
→ "De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)" (p. 12)
3. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop wanneer u klaar bent met het instellen van de naam.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Song Information-scherm.

Naar demonummers luisteren (Demo Mode)

1. Houd de [song]-knop lang ingedrukt.

Het demoscherm verschijnt en de demonummers worden automatisch afgespeeld.

MEMO

Scan de weergegeven 2D-code om de productpagina te bekijken.



2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om een demonummer te selecteren.

Lijst met demonummers

Getal	Nummernaam
001	Smooth Drift
002	Luminous Flicker
003	Cityscape Jam
004	Embrace Fusion
005	Sparkle Pop

MEMO

Druk op de [song]-knop, de [exit]-knop of de [start]-knop om het afspelen van de demonummers te stoppen en het demoscherm te verlaten.

De metronoom gebruiken

U kunt dit instrument bespelen terwijl u naar een metronoom luistert. Het tempo en de maataanduiding van de metronoom kunnen worden gewijzigd.

De metronoom starten

U kunt als volgt de metronoom starten.

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomschermbeschijnt.



2. Druk op de [f1] (ON/OFF)-knop.

MEMO

U kunt op de GO:KEYS 3 op de [metronome]-knop drukken om de metronoom aan/uit te zetten.

Het tempo wijzigen (TEMPO)

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomschermbeschijnt.

2. Draai aan de draaiknop om het tempo te wijzigen.

Het tempo hetzelfde laten blijven bij het wisselen van scenes of stijlen (Tempo Lock)

Hier ziet u hoe u ervoor kunt zorgen dat het tempo hetzelfde blijft, zelfs wanneer u tussen scenes of stijlen wisselt.

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomschermbeschijnt.

2. Druk op de [f2] (LOCK)-knop.

MEMO

Het tempo verandert als u een MIDI-nummer selecteert, ongeacht de Tempo Lock-instelling.

Het tempo in de maat instellen met het indrukken van een knop (Tap Tempo)

Met deze functie kunt u het tempo instellen door op een knop te drukken op de gewenste timing (taptempo).

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomschermbeschijnt.

2. Druk drie keer of meer op de [f3] (TAP)-knop.

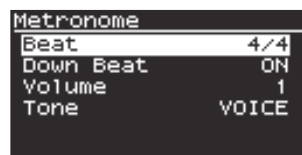
Metronoominstellingen

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomschermbeschijnt.

2. Druk op de [f4] (SETTING)-knop.

Het metronoom-instelschermbeschijnt.



3. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Beat	2/2, 3/2, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 6/8, 8/8, 9/8, 12/8,	Verandert de beat (maataanduiding) van de metronoom. * U kunt de beat niet wijzigen terwijl een stijl wordt gespeeld of een MIDI-nummer wordt opgenomen/afgespeeld.
Down Beat	OFF, ON	Voegt een accent toe aan de downbeats.
Volume	OFF, 1-10	Wijzigt het volume van de metronoom.
Tone	CLICK, ELECTRONIC, VOICE	Wijzigt het geluid van de metronoom.

MEMO

De Down Beat-, Volume- en klankwaarden worden in het systeem opgeslagen.

De metronoom op de upbeats laten spelen (metronoompatroon)

Hier ziet u hoe u de metronoom op de upbeats kunt laten spelen, door een metronoompatroon te gebruiken.

1. Druk op de [tempo]-knop.

Het metronoomscherf verschijnt.



2. Gebruik de cursorknop [▷] om naar het patroonscherf te schakelen.



MEMO

Druk op de cursorknop [◀] om terug te keren naar het temposcherf.

3. Gebruik de draaiknop om een patroon te selecteren.

Parameter	Waarde
PATROON	OFF, + ♩, + ♪♪, + ♪♪♪, + ♪♪♪♪, + ♪♪♪, + ♪

MEMO

De PATTERN-waarde wordt in het systeem opgeslagen.

De Bluetooth®-functionaliteit gebruiken

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u de muziekgegevens die op uw mobiele apparaat worden afgespeeld, kunt configureren om draadloos af te spelen via de luidsprekers van de GO:KEYS.

* Zodra een mobiel apparaat aan de GO:KEYS is gekoppeld, is het niet nodig om het opnieuw te koppelen. "Een reeds gekoppeld mobiel apparaat aansluiten" (p. 38) Raadpleeg GO:KEYS.

De instellingen initialiseren (Pairing)

Dit voorbeeld laat zien hoe u de instellingen voor een iPad configureert. Als u een Android-apparaat gebruikt, raadpleegt u de instructies voor de instellingen in de gebruikershandleiding van uw mobiele apparaat.

1. Plaats het mobiele apparaat dat u wilt verbinden in de buurt van de GO:KEYS.

2. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.



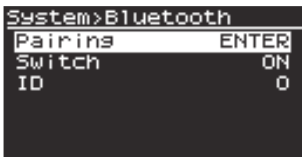
3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "System" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System Menu-scherm verschijnt.



4. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Bluetooth" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System > Bluetooth-scherm verschijnt.



5. Gebruik de draaiknop om "Pairing" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het Bluetooth-koppelingsvenster wordt geopend.

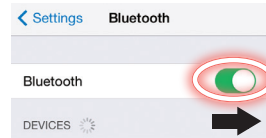


MEMO

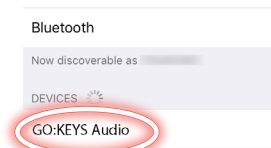
U kunt ook de onderstaande knoppen lang ingedrukt houden om te koppelen.

GO:KEYS 5 [menu]-knop
GO:KEYS 3 [⌘] (Bluetooth)-knop

6. Schakel de Bluetooth-functie van uw mobiele apparaat in.



7. Tik op "GO:KEYS Audio", weergegeven op het Bluetooth-apparaatscherm van uw mobiele apparaat.



Dit koppelt de GO:KEYS met uw mobiele apparaat. Wanneer het koppelen is voltooid, verschijnt informatie gelijkaardig als het volgende.

Device	Beschrijving
Mobiel apparaat	"GO:KEYS Audio" wordt toegevoegd aan "My Devices" (Mijn apparaten).
GO:KEYS	Het Bluetooth-pictogram (⌘) verschijnt op het scherm. 

Een reeds gekoppeld mobiel apparaat aansluiten

1. Schakel de Bluetooth-functie van uw mobiele apparaat in.

De GO:KEYS en het mobiele apparaat zijn draadloos met elkaar verbonden.

MEMO

- Als u geen verbinding tot stand kunt brengen aan de hand van de bovenstaande stappen, tikt u op "GO:KEYS Audio" dat wordt weergegeven op het Bluetooth-apparaatscherm van het mobiele apparaat.
- Verwijder na het uitvoeren van een fabrieksreset op de GO:KEYS, de "GO:KEYS Audio" van uw mobiele apparaat en initialiseer vervolgens de instellingen opnieuw.

Audio afspelen via Bluetooth-verbinding

1. Speel de muziekgegevens af op uw mobiele apparaat.

Het geluid weerklinkt uit de luidspreker van de GO:KEYS.

MEMO

U kunt een "center cancel"-effect (p. 12) op de audio toepassen terwijl het wordt afgespeeld.

Bluetooth-instellingen

1. Druk op de [menu]-knop.

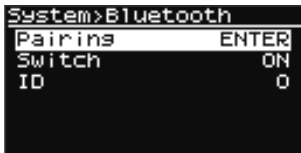
Het Menu-scherm verschijnt.

2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "System" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System Menu-scherm verschijnt.

3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Bluetooth" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System > Bluetooth-scherm verschijnt.



Bluetooth-parameters

Parameter	Waarde	Beschrijving
Pairing	---	Het koppelen begint.
Switch	OFF, ON	Schakelt Bluetooth in en uit.
ID	0-99	Geeft het nummer op dat wordt toegevoegd aan het einde van de naam van dit apparaat die wordt weergegeven in een app die via Bluetooth is verbonden.

Differentiëren van meerdere GO:KEYS-apparaten (Bluetooth ID)

Stelt het nummer in dat wordt toegevoegd aan de apparaatnaam van dit instrument wanneer u dit ziet in uw via Bluetooth verbonden app.

Als u meerdere apparaten van hetzelfde instrument hebt, is dit een handige manier om ze te onderscheiden.



Ingesteld op "0": "GO:KEYS Audio", "GO:KEYS MIDI" (standaard)

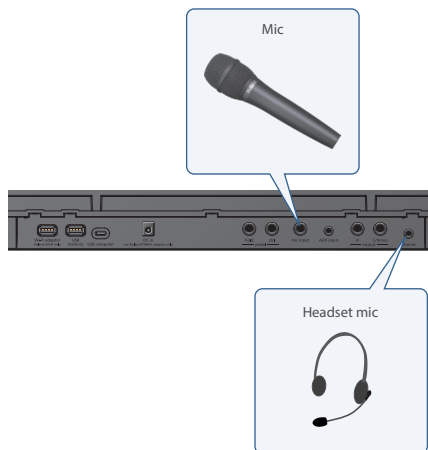
Ingesteld op "1": "GO:KEYS Audio 1", "GO:KEYS MIDI 1"

Een microfoon gebruiken (alleen GO:KEYS 5)

De mic in-/uitschakelen

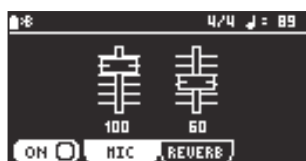
1. Sluit een microfoon aan op de Mic Input-aansluiting.

Wanneer u een hoofdtelefoonmicrofoon gebruikt, sluit u deze aan op de telefoonaansluiting.



2. Druk op de [mic]-knop.

Het Input Settings-scherm verschijnt.



3. Druk op het [f1] (ON/OFF)-knop om de instelling op "ON" te zetten.

De instelling schakelt tussen aan en uit telkens wanneer u op de [f1] (ON/OFF)-knop drukt.

Als de microfoon is ingeschakeld, licht de [mic]-knop op.

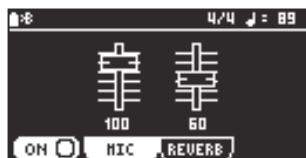
MEMO

Houd de [mic]-knop lang ingedrukt om het effect in/uit te schakelen.

Het microfoonvolume aanpassen

1. Druk op de [mic]-knop.

Het Input Settings-scherm verschijnt.



2. Bewerk het microfoonvoerniveau en het reverbniveau.

Bedieningselement	Beschrijving
[f2] (MIC)	Past het microfoonvoerniveau aan.
[f3] (REVERB)	Past het reverbniveau aan. → "De reverb configureren" (p. 30)
Draaiknop	Verplaatst de schuifregelaar.

De microfooninvoer instellen

→ "De audio-invoer instellen (Input)" (p. 53)

De microfooneffecten in-/uitschakelen.

1. Druk op de [mic effects]-knop.

Het MIC EFFECTS-scherm verschijnt.



Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (ON/OFF)	Schakelt het microfooneffect aan/uit.
[f2] (COMP)	Opent het Mic Comp Setting-scherm.
[f3] (NOISE)	Opent het Mic NS Setting-scherm.
[f4] (SETTING)	Toont de instellingen voor het geselecteerde microfooneffect.

2. Druk op de [f1] (ON/OFF)-knop.

Druk op de [f1] [ON/OFF]-knop om MIC EFFECTS in en uit te schakelen.

MEMO

Houd de [mic effects]-knop lang ingedrukt om het effect in/uit te schakelen.

De harmonizer instellen (Harmony Setting)

1. Druk op de [mic effects]-knop.

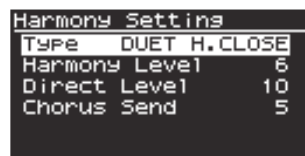
Het MIC EFFECTS-scherm verschijnt.

2. Gebruik de draaiknop om "HARMONY" te selecteren.



3. Druk op de [f4] (SETTING)-knop.

Het Harmony Setting-scherm verschijnt.



4. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Type	DUET H.CLOSE	Voegt een hogere stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid ligt.
	DUET H.OPEN	Voegt een hogere stem toe die qua schaal ver verwijderd is van het oorspronkelijke geluid.
	DUET L.CLOSE	Voegt een lagere stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid ligt.
	DUET L.OPEN	Voegt een lagere stem toe die qua schaal ver verwijderd is van het oorspronkelijke geluid.
	TRIO	Voegt een hoge en lage stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid liggen.
	QUINTET	Voegt twee bovenstemmen en twee onderstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.
	COMBO	Voegt twee bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.
	BLOCK	Voegt drie bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.
CLASSIC	Voegt twee of drie bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.	
Harmony Level	0-10	Regelt het volume van de harmonie.
Direct Level	0-10	Regelt het volume van het oorspronkelijke geluid (het audiosignaal waarop de microfooneffecten nog niet zijn toegepast).
Chorus Send	0-10	Regelt de hoeveelheid signaal die naar het choruseffect wordt gestuurd.

De voice transformer configureren (Voice Trans Setting)

1. Druk op de [mic effects]-knop.

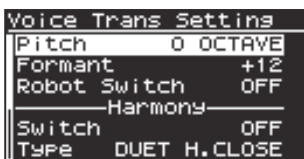
Het MIC EFFECTS-scherm verschijnt.

2. Gebruik de draaiknop om "VOICE TRANS" te selecteren.



3. Druk op de [f4] (SETTING)-knop.

Het Voice Trans Setting-scherm verschijnt.



4. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Pitch	-1, 0, +1 [octaaf]	Past de toonhoogte van de stem aan. U kunt de toonhoogte binnen een bereik van één octaaf verhogen en verlagen.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Formant	-12~+12 [halve klanken]	Wijzigt de formant van de stem. Instellingen in de negatieve (-) richting produceren een meer mannelijk vocaal karakter, en instellingen in de positieve (+) richting produceren een meer vrouwelijk vocaal karakter.
Robot Switch	OFF, ON	Verandert uw stem in een ongemoduleerde robotstem met een vaste toonhoogte.
Harmony Switch	OFF, ON	Schakelt de harmonie in/uit.
Harmony Type	DUET H.CLOSE	Voegt een hogere stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid ligt.
	DUET H.OPEN	Voegt een hogere stem toe die qua schaal ver verwijderd is van het oorspronkelijke geluid.
	DUET L.CLOSE	Voegt een lagere stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid ligt.
	DUET L.OPEN	Voegt een lagere stem toe die qua schaal ver verwijderd is van het oorspronkelijke geluid.
	TRIO	Voegt een hoge en lage stem toe die qua schaal dicht bij het oorspronkelijke geluid liggen.
	COMBO	Voegt twee bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.
BLOCK	Voegt drie bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.	
CLASSIC	Voegt twee of drie bovenstemmen toe aan het oorspronkelijke geluid.	
Harmony Level	0-10	Regelt het volume van de harmonie.
Direct Level	0-10	Regelt het volume van het oorspronkelijke geluid (het audiosignaal waarop de microfooneffecten nog niet zijn toegepast).
Chorus Send	0-10	Regelt de hoeveelheid signaal die naar het choruseffect wordt gestuurd.

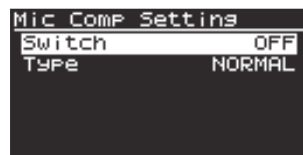
De microfooncompressor configureren (Mic Comp Setting)

1. Druk op de [mic effects]-knop.

Het MIC EFFECTS-scherm verschijnt.

2. Druk op de [f2] (COMP)-knop.

Het Mic Comp Setting-scherm verschijnt.



3. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Switch	OFF, ON	Schakelt de compressor in en uit.
Type	SOFT, NORMAL, HARD	Stelt de sterkte in van het effect dat het invoergeluidsniveau onderdrukt. Het effect neemt toe in de volgorde "SOFT", "NORMAL" en "HARD".

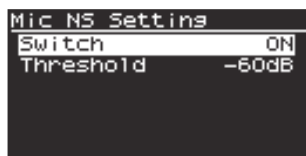
De microfoonruisonderdrukker configureren (Mic NS Setting)

1. Druk op de [mic effects]-knop.

Het MIC EFFECTS-scherm verschijnt.

2. Druk op de [f3] (NOISE)-knop.

Het Mic NS Setting-scherm verschijnt.



3. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Switch	OFF, ON	Schakelt de ruisonderdrukker (noise suppressor) in en uit. De ruisonderdrukker is een functie die de ruis onderdrukt tijdens periodes van stilte.
Threshold	-96-0 [dB]	Past het volume aan waarop de ruisonderdrukking toegepast begint te worden.

Handige functies (Utility)

1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.



2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Utility" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het Utility Menu-scherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om het uit te voeren menu-item te selecteren en druk op de [enter]-knop.



Fact Reset (Fabrieksreset)

→ "De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)" (p. 43)



Delete Content (Inhoud verwijderen)

→ "Inhoud verwijderen (Delete Contents)" (p. 44)



Backup (Back-up)

→ "Een back-up maken van de instellingen op een USB-stick (Backup)" (p. 44)



Restore (Herstellen)

→ "Een back-upbestand in dit instrument laden (Restore)" (p. 45)



Export (Exporteren)

→ "Gegevens exporteren (Export)" (p. 45)



Import (Importeren)

→ "Gegevens importeren (Import)" (p. 46)



Wave Exp. (Wave Expansion)

→ "Een Wave Expansion installeren (Wave Exp)" (p. 49)



Wi-Fi Adapter

→ "De wifi-adapter gebruiken (Wi-Fi-adapter)" (p. 49)



Format (Formatteren)

→ "Een USB-stick formatteren (Format)" (p. 50)

OPMERKING

Zet de stroom nooit uit en koppel de USB-stick nooit los als een van de Utility-functies wordt uitgevoerd en wanneer "Executing..." ("Uitvoeren...") op het scherm wordt weergegeven.

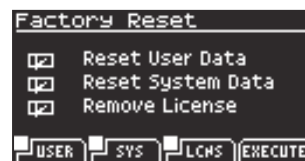
De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)

Hier ziet u hoe u de instellingen die u op de GO:KEYS hebt opgeslagen naar de fabrieksinstellingen kunt herstellen.

- * Houd er rekening mee dat deze bewerking ervoor zorgt dat alle gegevens die op dit instrument zijn opgeslagen, zoals scenes, akkoordpatronen en nummers, verloren gaan.
- * Als u de huidige instellingen later wilt gebruiken, moet u de back-upfunctie (p. 44) gebruiken om de huidige instellingen op te slaan voordat u de fabrieksinstellingen herstelt.

1. Selecteer "Fact Reset" in het Utility Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Factory Reset-scherm verschijnt.



Bewerking	Beschrijving
Reset User Data	Initialiseert alle scenes, gebruikersklanken, gebruikersdrumkits, gebruikersstijlen, gebruikersakkoordpatronen en MIDI-nummers.
Reset System Data	Initialiseert de systeeminstellingen, het audioniveau van de mixer en de favoriete klanken.
Remove License	Initialiseert de gebruikerslicentie. Door de gebruikerslicentie te initialiseren, kunt u geluidsinhoud importeren/installeren die is gedownload met een andere gebruikerslicentie. Wanneer u deze handeling uitvoert, worden alle Style Packs (de stijlen die in de gebruikersbank zijn opgeslagen) en Wave Expansions die zijn geïmporteerd en geïnstalleerd verwijderd.

2. Druk op de [f1] (USER)-knop, [f2] (SYS)-knop of [f3] (LCNS)-knop om het vakje te selecteren voor de bewerking die u wilt uitvoeren.

Druk nogmaals op dezelfde knop om de selectie van het keuzevakje te wissen.

OPMERKING

Hef de selectie op van de keuzevakjes van de instellingen en gegevens die u wilt behouden.

MEMO

Raadpleeg de Gebruikershandleiding Roland Cloud (Roland-website) voor meer informatie over de gebruikerslicenties.

- * Als u nog geen gebruikerslicentie hebt geïnstalleerd, wordt het selectievakje "Remove License" (licentie verwijderen) niet weergegeven.

3. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



4. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om “OK” te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u “Cancel” (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Wanneer de fabrieksresetbewerking is voltooid, wordt “Power Off, Then On.” (Schakel uit en terug in) op het scherm weergegeven.



5. Schakel de GO:KEYS uit en vervolgens opnieuw in.

Inhoud verwijderen (Delete Contents)

De MIDI-nummers, gebruikersakkoordpatronen en gebruikersstijlen worden opgeslagen in de interne opslag van de GO:KEYS.

Als er niet voldoende opslagruimte beschikbaar is, kunt u de inhoud verwijderen die u niet langer nodig heeft.

1. Selecteer “Delete Content” in het Utility Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het Delete Contents-scherm verschijnt.



2. Gebruik de [f1]–[f3]-knoppen om het type van de te wissen inhoud te selecteren.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (DELETE SONG)	Wist een nummer.
[f2] (DELETE CHDPTN)	Wist een akkoordpatroon.
[f3] (DELETE STYLE)	Wist een stijl.

Druk op de knop om het scherm “Delete” (wissen) voor de betreffende inhoud weer te geven.



3. Selecteer de inhoud die u wilt wissen met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

4. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop wanneer u klaar bent met het markeren van de items.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



5. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om “OK” te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u “Cancel” (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht “Completed” (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Delete Contents-scherm.

Een back-up maken van de instellingen op een USB-stick (Backup)

Hier leest u hoe u een back-up maakt van de instellingen op een USB-stick.

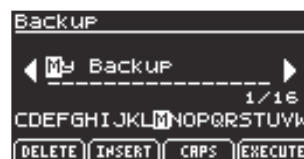
1. Sluit de USB-stick aan op de USB Memory-poort.

2. Selecteer “Backup” in het Utility Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het backup-scherm verschijnt.



3. Druk op de [f4] (ENTER)-knop.

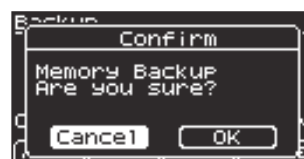


4. Bewerk de back-upnaam naar wens.

→ “De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)” (p. 12)

5. Als u een back-upnaam heeft gekozen, drukt u op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



6. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Utility Menu-scherm.

OPMERKING

Bewerk de gegevens of bestanden waarvan u een back-up hebt gemaakt niet.

Een back-upbestand in dit instrument laden (Restore)

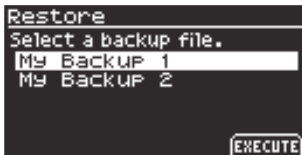
Hier leest u hoe u een back-upbestand in dit instrument laadt.

OPMERKING

Als u deze handeling uitvoert, worden de instellingen die u heeft opgeslagen (gegevens die werden aangemaakt) overschreven. Als u belangrijke gegevens op dit apparaat hebt opgeslagen, geef deze dan een andere naam en maak een back-up op een USB-stick voordat u de herstelling uitvoert.

1. Sluit de USB-stick aan op de USB Memory-poort.
2. Selecteer "Restore" (herstellen) in het Utility Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Restore-scherm verschijnt.



3. Nadat u met de draaiknop het back-upbestand heeft geselecteerd dat u wilt laden, drukt u op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



4. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Wanneer de herstelbewerking is voltooid, wordt "Power Off, Then On." (Schakel uit en terug in) op het scherm weergegeven.

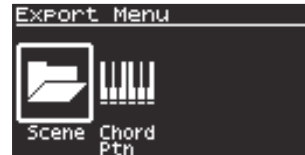


5. Schakel de GO:KEYS uit en vervolgens opnieuw in.

Gegevens exporteren (Export)

1. Sluit de USB-stick aan op de USB Memory-poort.
2. Selecteer "Export" in het Utility Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Export Menu-scherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om het item te selecteren dat u wilt bewerken, en druk op de [enter]-knop.



→ "Een scene exporteren (Export Scene)" (p. 45)

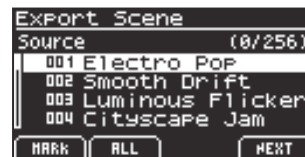


→ "Een akkoordpatroon exporteren (Export Chord Pattern)" (p. 46)

Een scene exporteren (Export Scene)

1. Selecteer "Scene" in het Export Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het Export Scene-scherm verschijnt.

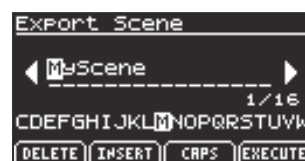


2. Selecteer de items die u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

3. Druk op de [f4] (NEXT)-knop zodra u de items hebt gemarkeerd.

Er verschijnt een scherm voor het benoemen van de inhoud.



4. Bewerk de naam naar wens.

→ "De naam van een nummer of patroon wijzigen (Rename)" (p. 12)

5. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop wanneer u klaar bent met het instellen van de naam.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



6. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Op het display wordt "Completed" weergegeven wanneer het exporteren is voltooid, en het display keert terug naar het Export Menu-scherm.

MEMO

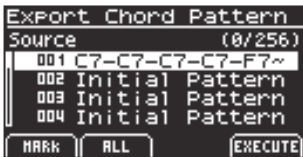
De geëxporteerde scenemap wordt in de SOUND-map opgeslagen.

→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

Een akkoordpatroon exporteren (Export Chord Pattern)

1. Selecteer "Chord Ptn" in het Export Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het Export Chord Pattern-scherm verschijnt.



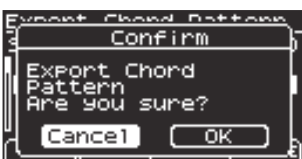
2. Selecteer de items die u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

* U kunt geen beginpatroon (leeg patroon) markeren.

3. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop wanneer u klaar bent met het markeren van de items.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



4. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Op het display wordt "Completed" weergegeven wanneer het exporteren is voltooid, en het display keert terug naar het Export Menu-scherm.

MEMO

De geëxporteerde akkoordpatroonbestanden worden opgeslagen in de map CHORD_PTN.

→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

Gegevens importeren (Import)

U kunt bestanden importeren die u heeft geëxporteerd vanuit de GO:KEYS of gedownload van de Roland Cloud.

1. Sluit de USB-stick aan op de USB Memory-poort.

2. Selecteer "Import" in het Utility Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Import Menu-scherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om het item te selecteren dat u wilt importeren en druk op de [enter]-knop.



→ "Een scene importeren (Import Scene)" (p. 47)



→ "Een akkoordpatroon importeren (Import Chord Pattern)" (p. 47)



→ "Een stijl importeren (Import Style)" (p. 48)



→ "Klanken en drumkits importeren (Import Tone, Import Drums)" (p. 49)



→ "Klanken en drumkits importeren (Import Tone, Import Drums)" (p. 49)

Een scene importeren (Import Scene)

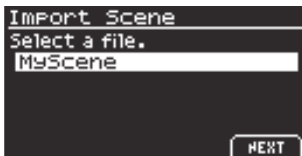
MEMO

Sla de scenemap op voor de scene die u wilt importeren in de SOUND-map op uw USB-stick en sluit de USB-stick aan op de GO:KEYS.

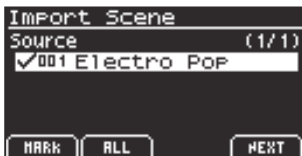
→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

1. Selecteer "Scene" in het Import Menu-scherf en druk op de [enter]-knop.

Het Import Scene-scherf verschijnt.



2. Gebruik de draaiknop om het bestand te selecteren en druk op de [f4] (NEXT)-knop.



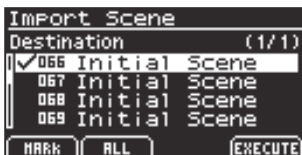
MEMO

Als u een scene importeert die stijlgegevens bevat die zijn opgeslagen uit een Style Pack wanneer de GO:KEYS geen gebruikerslicentie heeft, wordt een bevestigingsscherf voor de installatie van de licentie weergegeven. Selecteer "OK" om te installeren en druk vervolgens op de [enter]-knop.

3. Selecteer de scenes die u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

4. Druk op de [f4] (NEXT)-knop.



5. Selecteer de importbestemming met de [f1] [f2]-knoppen.

OPMERKING

- Wees voorzichtig, aangezien dit de scenes overschrijft die zich al in de importbestemming bevinden.
- Het aantal scenes wordt rechtsboven in het scherm weergegeven.
- Als er al een scene met de naam "Initial Scene" bestaat, wordt deze automatisch met een vinkje geselecteerd als scene voor de importbestemming.
- Als er al een scene met de naam "Initial Scene" bestaat, wordt deze automatisch geselecteerd als scene voor de importbestemming, zelfs als deze eerder bewerkt werd. Als u een scene niet wilt overschrijven, verwijder dan het vinkje.

6. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



7. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop. Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Import Menu-scherf.

MEMO

Als de volgende gegevens worden gebruikt door de scene van de importbestemming, kunt u selecteren of u die gegevens ook wilt importeren.

- Gebruikersakkoordpatroon
- Gebruikersklank
- Gebruikersdrum
- Gebruikersstijl

Een akkoordpatroon importeren (Import Chord Pattern)

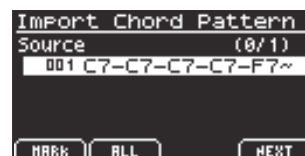
MEMO

Sla het akkoordpatroonbestand op dat u wilt importeren in de CHORD_PTN-map op uw USB-stick en sluit de USB-stick aan op de GO:KEYS.

→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

1. Selecteer "Chord Ptn" in het Import Menu-scherf en druk op de [enter]-knop.

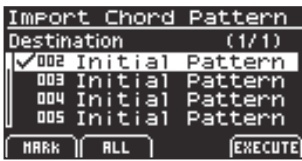
Het Import Chord Pattern-scherf verschijnt.



2. Selecteer het akkoordpatroon dat u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

3. Druk op de [f4] (NEXT)-knop.



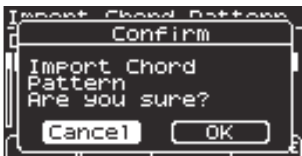
4. Selecteer de importbestemming met de [f1] [f2]-knoppen.

OPMERKING

- Wees voorzichtig, aangezien dit de akkoordpatronen overschrijft die zich al in de importbestemming bevinden.
- Het aantal akkoordpatronen wordt rechtsboven in het scherm weergegeven.
- Als er al een akkoordpatroon met de naam "Initial Pattern" bestaat, wordt dit automatisch met een vinkje geselecteerd als de importbestemming voor het akkoordpatroon.
- Als er al een akkoordpatroon met de naam "Initial Pattern" bestaat, wordt dit automatisch geselecteerd als de importbestemming voor het akkoordpatroon, zelfs als het eerder bewerkt werd. Als u een akkoordpatroon niet wilt overschrijven, wist u het vinkje.

5. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



6. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop. Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Import Menu-scherm.

Een stijl importeren (Import Style)

U kunt de Style Packs die u heeft gedownload van de Roland Cloud importeren in de User Bank voor de stijlen.

- * Raadpleeg de Gebruikershandleiding Roland Cloud (Roland-website) voor meer informatie over hoe u de Style Packs verkrijgt.

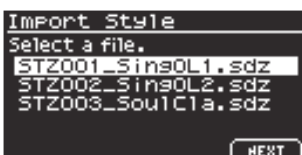
MEMO

Sla het stijlbestand op dat wilt importeren in de STYLE-map van uw USB-stick en sluit de USB-stick aan op de GO:KEYS.

→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

1. Selecteer "Style" in het Import Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het Import Style-scherm verschijnt.



2. Gebruik de draaiknop om het bestand te selecteren en druk op de [f4] (NEXT)-knop.



MEMO

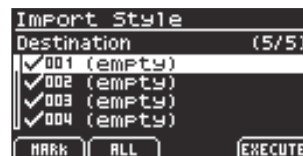
Als dit de eerste keer is dat u gegevens importeert, verschijnt er een scherm waarin u wordt gevraagd om de licentie te installeren. Selecteer "OK" om te installeren en druk vervolgens op de [enter]-knop.



3. Selecteer de stijlen die u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

4. Druk op de [f4] (NEXT)-knop.



5. Selecteer de importbestemming met de [f1] [f2]-knoppen.

OPMERKING

- Hierdoor worden de stijlen overschreven die in de importbestemming zijn geselecteerd.
- U kunt het aantal stijlen in de rechterbovenhoek van het scherm bekijken.
- De stijlen die in de importbestemming als "(empty)" worden weergegeven, worden automatisch geselecteerd met een vinkje.

6. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



7. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop. Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Import Menu-scherm.

Klanken en drumkits importeren (Import Tone, Import Drums)

U kunt Sound Packs (.SDZ-indeling) gedownload van Roland Cloud of klanken (.SVZ-indeling) geëxporteerd van ZEN-Core-compatibele geluidsbronnen zoals ZENOLOGY- of FANTOM-synths importeren in de klanken van de User Bank of User Drum Bank als extra geluiden.

* Raadpleeg de Gebruikershandleiding Roland Cloud (Roland-website) voor meer informatie over hoe u de Sound Packs verkrijgt.

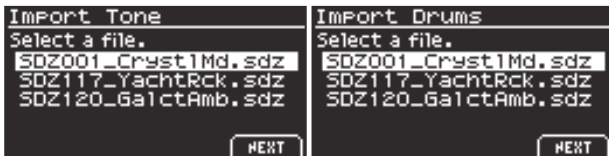
MEMO

Sla de Sound Pack-bestanden (.SDZ-indeling) of klankbestanden (.SVZ-indeling) die zijn geëxporteerd van ZEN-Core-compatibele geluidsbronnen op in de SOUND-map van uw USB-stick en sluit de USB-stick aan op de GO:KEYS

→ "USB-stick mappenarchitectuur" (p. 50)

1. Selecteer in het Import Menu-scherm "Tone" (of "Drums" voor drumkits) en druk op de [enter]-knop.

Import Tone-scherm ("Import Drums" voor drumkits)



2. Gebruik de draaiknop om het bestand te selecteren en druk op de [f4] (NEXT)-knop.



MEMO

Als dit de eerste keer is dat u gegevens importeert, verschijnt er een scherm waarin u wordt gevraagd om de licentie te installeren. Selecteer "OK" om te installeren en druk vervolgens op de [enter]-knop.



3. Selecteer de bestanden die u wilt exporteren met de [f1] [f2]-knoppen.

Bedieningselement	Beschrijving
[f1] (MARK)	Markeert het geselecteerde item en selecteert het volgende item.
[f2] (ALL)	Markeert alle items.

4. Druk op de [f4] (NEXT)-knop.



5. Selecteer de importbestemming met de [f1] [f2]-knoppen.

OPMERKING

- Dit overschrijft de klank/drumkit die u selecteert en die zich al op de importbestemming bevindt.
- Rechtsboven in het scherm kunt u het aantal klanken/drumkits controleren.
- Als er klanken of drumkits zijn met de naam "Initial Tone" (of "Initial Kit" voor drumkits), worden de klanken of drumkits in de importbestemming automatisch geselecteerd met een vinkje. Om de klanken/drumkits te laten zoals ze zijn, verwijdert u de vinkjes.

6. Druk op de [f4] (EXECUTE)-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



7. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de gegevens zijn opgeslagen, wordt het bericht "Completed" (voltooid) weergegeven en keert het display terug naar het Import Menu-scherm.

Een Wave Expansion installeren (Wave Exp)

Raadpleeg "Een Wave Expansion installeren" in de Gebruikershandleiding Roland Cloud.

* Deze functie is alleen beschikbaar op de GO:KEYS 5.

Een Wave Expansion verwijderen

Raadpleeg "Een Wave Expansion verwijderen" in de Gebruikershandleiding Roland Cloud.

* Deze functie is alleen beschikbaar op de GO:KEYS 5.

De wifi-adapter gebruiken (Wi-Fi-adapter)

U kunt de status controleren van de draadloze adapter (WC-1) die is meegeleverd met Roland Cloud Connect (apart verkrijgbaar).

→ Gebruikershandleiding Roland Cloud.(Roland-website)

Een USB-stick formatteren (Format)

Hier leest u hoe u een USB-stick kunt initialiseren.

OPMERKING

Als de USB-stick belangrijke gegevens bevat, moet u er rekening mee houden dat deze bewerking alle gegevens van de media verwijdert.

1. Sluit de USB-stick aan op de USB Memory-poort.
2. Selecteer "Format" in het Utility Menu-scherm en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.



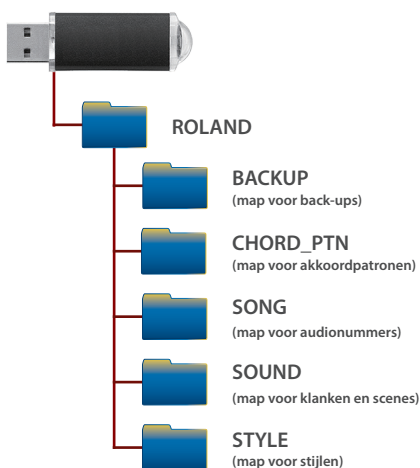
3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "OK" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Als u wilt annuleren, selecteert u "Cancel" (annuleren) en drukt u op de [enter]-knop.

Zodra de initialisatie is voltooid, verschijnt het bericht "Completed" (Voltooid) en keert het display terug naar het Utility Menu-scherm.

- * Schakel het instrument nooit uit of verwijder geen USB-sticks terwijl "Executing..." op het scherm wordt weergegeven.
- * Wanneer de initialisatie is voltooid, worden de benodigde mappen om op de GO:KEYS te gebruiken op de media gemaakt.

USB-stick mappenarchitectuur



Lijst van sneltoetsen

Sneltoets	Actie
De [chord seq]-knop lang ingedrukt houden	Hiermee schakelt u de akkoordsequencer in en uit.
De [tempo]-knop lang ingedrukt houden	Schakelt de metronoom in of uit.
De [▶/■]-knop lang ingedrukt houden	Keert terug naar het begin van de afspelpositie van de akkoordsequencer (alleen als de akkoordsequencer aanstaat).
De [arranger]-knop lang ingedrukt houden	Toont het Arranger Setting-scherm.
De [mute]-knop lang ingedrukt houden	Toont het instelscherm voor de niveaus van de drums, bas en andere begeleidingspartijen.
De [effects]-knop lang ingedrukt houden	Het Total Fx Setting-scherm verschijnt.
De [arpeggio]-knop lang ingedrukt houden	Toont het Arpeggio Setting-scherm.
De [mic effects]-knop lang ingedrukt houden	Schakelt het microfooneffect aan/uit (alleen GO:KEYS 5).
De [mic]-knop lang ingedrukt houden	Schakelt de microfooninvoer in/uit (alleen GO:KEYS 5).
De [metronome]-knop lang ingedrukt houden	Het metronoomscherm verschijnt (alleen GO:KEYS 3).
De [bluetooth]-knop lang ingedrukt houden	Start de Bluetooth-koppeling (alleen GO:KEYS 3).

De systeeminstellingen bewerken

1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.



2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "System" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System Menu-scherm verschijnt.



3. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om de parameter te selecteren die u wilt bewerken, en druk op de [enter]-knop.



General (Algemeen)

→ "Algemene instellingen voor de GO:KEYS (General)" (p. 52)



Input (Invoer)

→ "De audio-invoer instellen (Input)" (p. 53)



EQ

→ "De systeem-EQ configureren (System EQ)" (p. 54)



Bluetooth

→ "De Bluetooth®-functionaliteit gebruiken" (p. 38)

OPMERKING

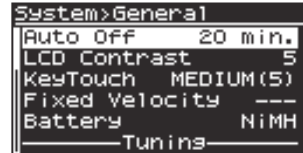
De systeemparameters worden automatisch opgeslagen als de stroom wordt uitgeschakeld. Gebruik altijd de aan/uit-knop om de stroom uit te schakelen.

Algemene instellingen voor de GO:KEYS (General)

Hier komt u te weten hoe u de algemene instellingen van de GO:KEYS configureert.

1. Selecteer "General" in het System Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het System > General-scherm verschijnt.



2. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Auto Off	OFF, 10 min., 20 min., 240 min.	Verandert de Auto Off-instelling. Met de fabriekinstellingen wordt de stroom van het apparaat automatisch uitgeschakeld 20 minuten nadat u bent gestopt met spelen of het apparaat te bedienen. Als u niet wilt dat het instrument automatisch uitgeschakeld wordt, stelt u "Auto Off" in op "Off" (uit).
LCD Contrast	1-10	Past de helderheid van het scherm van dit instrument aan.
Keytouch	FIXED ExLIGHT (1) LIGHT (2) LIGHT (3) LIGHT (4) MEDIUM (5) HEAVY (6) HEAVY (7) HEAVY (8) ExHEAVY (9)	Past de aanslaggevoeligheid aan wanneer u het klavier bespeelt, naar uw smaak.
Fixed Velocity	1-127	Stelt de snelheid in wanneer Keytouch op "FIXED" staat.
Batterij	NiMH ALKALINE	Stelt het soort batterij in dat wordt gebruikt. * Als u niet de juiste soort batterij selecteert, kan dit de gebruiksduur van het instrument verkorten.
Tuning		
Master Tune	415.3Hz– 440.0Hz– 466.2Hz	Geeft de referentietoonhoogte op. Wanneer u in een ensemble of andere situaties speelt met andere instrumenten, kunt u de referentietoonhoogte van dit instrument aanpassen zodat de stemming ervan afgestemd is op de andere instrumenten. De referentietoonhoogte wordt gewoonlijk uitgedrukt als de frequentie die u hoort wanneer de middelste A (A4)-noot wordt gespeeld. Als u in een ensemble met andere instrumenten speelt, moeten de instrumenten allemaal op dezelfde referentietoonhoogte worden gestemd voor een bevredigend geluid. Het afstemmen van de referentietoonhoogte met andere instrumenten wordt "tuning" genoemd.
Startup		
Scene Number	001-256	Specificeert de scene die wordt geselecteerd bij het opstarten.
Home Disp	TYPE1–TYPE7	Verandert het ontwerp van het startscherm.
MIDI		
Tx Channel	OFF, 1–16	Bepaalt het verzendkanaal voor MIDI-berichten.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Local Ctrl	OFF, ON	Stel deze parameter in op Local Off als er een MIDI-sequencer is aangesloten. Omdat bij de meeste MIDI-sequencers de "thru"-functie ingeschakeld is, klinken noten die op het klavier worden gespeeld mogelijk dubbel of vallen deze weg. Om dit te vermijden, kunt u de instelling "Local Off" inschakelen zodat het klavier wordt losgekoppeld van de interne klankgenerator.
Speaker		
Switch (alleen GO:KEYS 5)	OFF, ON	Schakelt de ingebouwde luidsprekers in/uit.
Pedal		
Hold Pol	STANDARD, REVERSE	Specificeert de polariteit van het pedaal dat is aangesloten op de pedal hold-aansluiting.
Ctrl Pol (alleen GO:KEYS 5)	STANDARD, REVERSE	Specificeert de polariteit van het pedaal dat is aangesloten op de pedal ctrl-aansluiting.

Het ontwerp van het startscherm wijzigen

1. Selecteer "General" in het System Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het System > General-scherm verschijnt.

2. Gebruik de draaiknop om "Home Disp" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Er wordt een voorbeeldscherm weergegeven.



3. Gebruik de draaiknop om het soort te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het display keert terug naar het System > General-scherm.

De audio-invoer instellen (Input)

1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.

2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "System" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het System Menu-scherm verschijnt.

3. Selecteer "input" en druk vervolgens op de [enter]-knop.

Het System > Input-scherm verschijnt.

System > Input	
AUX/BT Volume	100
USB Audio Volume	100
Mic Volume	100
Mic Gain	+9.0dB
HS Mic Gain	+9.0dB

4. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
AUX/BT Volume	0-127	Past de AUX-invoer en het Bluetooth-audiovolume aan. (AUX-invoer is alleen beschikbaar op de GO:KEYS 5)
USB Audio Volume	0-127	Regelt het USB-audiovolume.
Mic Volume (alleen GO:KEYS 5)	0-127	Regelt het volume van de microfooninvoer.
Mic Gain (alleen GO:KEYS 5)	-6,0 dB–+27,0 dB	Regelt de gain van de microfooninvoer. * Pas dit aan als de microfoonaudio te zacht is, ook al hebt u het microfoonvolume aangepast, of als het geluid te luid is en vervormt.
HS Mic Gain (alleen GO:KEYS 5)	-6,0 dB–+27,0 dB	Regelt de gain van de microfooninvoer van de headset.

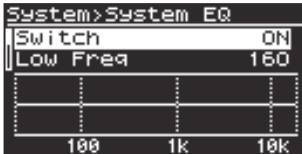
De systeem-EQ configureren (System EQ)

Gebruik dit om het algemene klankkarakter van de GO:KEYS aan te passen.

U kunt de lage, midden- en hoge banden afzonderlijk instellen om bepaalde frequentiebereiken te benadrukken of juist minder te benadrukken.

1. Selecteer "EQ" in het System Menu-scherm en druk op de [enter]-knop.

Het System > System EQ-scherm verschijnt.



2. Bewerk de instellingen.

→ "Parameters selecteren en waarden wijzigen" (p. 12)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Switch	OFF, ON	Stelt in of de EQ wel (ON) of niet (OFF) moet worden gebruikt.
Low Freq	20–400 [Hz]	Stelt de middenfrequentie in van het lage bereik.
Low Gain	-12–+12 [dB]	Regelt de boost/cut voor het lage frequentiebereik.
Mid Freq	200–8000 [Hz]	Past de middenfrequentie aan van het middenfrequentiebereik.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Regelt de bandbreedte van het middenfrequentiebereik. Hogere waarden maken de bandbreedte smaller.
Mid Gain	-12–+12 [dB]	Regelt de hoeveelheid boost/cut voor het middenfrequentiebereik.
High Freq	2000–16000 [Hz]	Stelt de middenfrequentie van het hoge bereik in.
High Gain	-12–+12 [dB]	Regelt de boost/cut voor het hoge frequentiebereik.

De volumebalans voor de partijen aanpassen (Mixer)

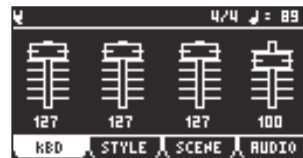
1. Druk op de [menu]-knop.

Het Menu-scherm verschijnt.



2. Gebruik de cursorknoppen [◀] [▶] om "Mixer" te selecteren en druk op de [enter]-knop.

Het mixerscherm verschijnt.



3. Gebruik de [f1]–[f4]-knoppen om de partij te selecteren waarvoor u het volume wilt wijzigen.

Bedieningselement	Partij
[f1] (KBD)	Klavierpartij (UPPER/LOWER)
[f2] (STYLE)	Stijl (automatische begeleiding)
[f3] (SCENE)	Scene
[f4] (AUDIO)	Audionummers

MEMO

Het klavierdeel, de stijl en het scenevolume worden voor elke scene opgeslagen.

4. Gebruik de draaiknop om het volume aan te passen.

Effectenlijst

00 Thru	56	49 Limiter	66
01 Equalizer	56	50 Sustainer	66
02 Mid-Side EQ	56	51 Transient	66
03 Spectrum	56	52 Gate	66
04 Isolator	56	53 Delay	66
05 Low Boost	56	54 Mod Delay	67
06 SuperFilter	57	55 2Tap PanDly	67
07 MM Filter (Multi Mode Filter)	57	56 3Tap PanDly	67
08 Step Filter	57	57 4Tap PanDly	68
09 Enhancer	57	58 MultiTapDly	68
10 Exciter	58	59 Reverse Dly	68
11 Auto Wah	58	60 TimeCtrlDly	68
12 Humanizer	58	61 Tape Echo	69
13 Phaser	58	62 M/S Delay (Mid-Side Delay)	69
14 Small Phaser	58	63 DJFX Looper	69
15 Script 90	59	64 BPM Looper	70
16 Script 100	59	65 LOFI Comp	70
17 Step Phaser	59	66 Bit Crusher	70
18 M StagePhsr (Multi Stage Phaser)	59	67 Phonograph	70
19 Inf Phaser	59	68 PitchShiftr	71
20 Flanger	60	69 2V PShifter	71
21 SBF-325 (Flanger)	60	70 OD->Chorus (Overdrive → Chorus)	71
22 StepFlanger	60	71 OD->Flanger (Overdrive → Flanger)	71
23 Chorus	60	72 OD->Delay (Overdrive → Delay)	72
24 Hexa-Chorus	61	73 DS->Chorus (Distortion → Chorus)	72
25 Trem Chorus	61	74 DS->Flanger (Distortion → Flanger)	72
26 Space-D	61	75 DS->Delay (Distortion → Delay)	72
27 CE-1 (Chorus)	61	76 OD/DS>T.Wah (Overdrive/Distortion → Touch Wah)	72
28 SDD-320 (Dimension D)	61	77 OD/DS>A.Wah (Overdrive/Distortion → Auto Wah)	72
29 JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)	62	78 Gt->Chorus (Guitar Amp Simulator → Chorus)	73
30 Ring Mod	62	79 Gt->Flanger (Guitar Amp Simulator → Flanger)	73
31 Tremolo	62	80 Gt->Phaser (Guitar Amp Simulator → Phaser)	73
32 Auto Pan	62	81 Gt->Delay (Guitar Amp Simulator → Delay)	73
33 Slicer	63	82 EP->Tremolo (EP Amp Simulator → Tremolo)	73
34 Rotary	63	83 EP->Chorus (EP Amp Simulator → Chorus)	73
35 VK Rotary	63	84 EP->Flanger (EP Amp Simulator → Flanger)	74
36 Overdrive	63	85 EP->Phaser (EP Amp Simulator → Phaser)	74
37 Distortion	64	86 EP->Delay (EP Amp Simulator → Delay)	74
38 T-Scream	64	87 Enhncr->Cho (Enhancer → Chorus)	74
39 Fuzz	64	88 Enhncr->Fl (Enhancer → Flanger)	74
40 Fattener	64	89 Enhncr->Dly (Enhancer → Delay)	74
41 HMS Distort	64	90 Chorus->Dly (Chorus → Delay)	75
42 Saturator	64	91 Flanger>Dly (Flanger → Delay)	75
43 W Saturator	65	92 Chorus->Fl (Chorus → Flanger)	75
44 Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)	65	93 JD Multi	75
45 EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)	65		
46 Speaker Sim	65		
47 Compressor	65		
48 M/S Comp (Mid-Side Compressor)	65		

00 Thru



01 Equalizer

Dit is een vierbands stereo-equalizer (laag, midden x 2, hoog).



Parameter	Waarde	Beschrijving
High Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Low Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik

02 Mid-Side EQ

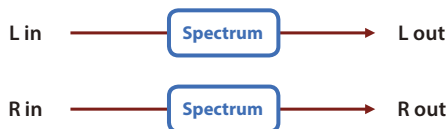
Met dit effect kunnen de links/rechts-signalen met een vergelijkbare fase op een andere manier worden aangepast op vlak van klank dan de links/rechts-signalen met een verschillende fase.



Parameter	Waarde	Beschrijving
S High Gain	-12,00--+12,00 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
M High Gain	-12,00--+12,00 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik

03 Spectrum

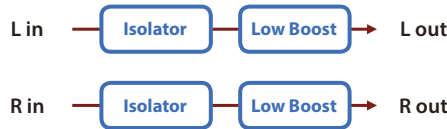
Dit is een stereospectrum. Spectrum is een soort filter dat het timbre wijzigt door het niveau op specifieke frequenties te versterken of te verzwakken.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Band8 (8000Hz)	-15--+15 [dB]	Versterking van elke frequentieband
Band1 (250Hz)		

04 Isolator

Dit is een equalizer die het volume aanzienlijk verlaagt, waardoor u een speciaal effect aan het geluid kunt toevoegen door het volume in verschillende bereiken af te snijden.



MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
High Level (*1)	-60--+4 [dB]	Deze versterken en onderdrukken elk van de hoge, midden- en lage frequentiebereiken.
Low Level (*1)	-60--+4 [dB]	Bij -60 dB wordt het geluid onhoorbaar. 0 dB komt overeen met het invoerniveau van het geluid.
Mid Level	-60--+4 [dB]	
Anti Phase Low	OFF, ON	Schakelt de Anti-Phase-functie in en uit voor de lage frequentiebereiken. Wanneer ingeschakeld, wordt het tegenkanaal van het stereogeluid omgekeerd en aan het signaal toegevoegd.
Anti Phase Low Level	0-127	Regelt de niveauinstelling voor de lage frequentiebereiken. Door dit niveau voor bepaalde frequenties aan te passen, kunt u de nadruk leggen op specifieke partijen (dit is alleen effectief voor een stereobron).
Anti Phase Mid	OFF, ON	Instellingen van de Anti-Phase-functie voor de middenfrequentiebereiken.
Anti Phase Mid Level	0-127	De parameters zijn dezelfde als voor de lage frequentiebereiken.
Low Boost	OFF, ON	Schakelt Low Booster in/uit. Hierdoor wordt de onderkant benadrukt, waardoor een zwaar basgeluid ontstaat.
Low Boost Level	0-127	Als u deze waarde verhoogt, krijgt u een zwaarder low-end. Afhankelijk van de Isolator- en filterinstellingen kan dit effect moeilijk te onderscheiden zijn.
Level	0-127	Uitvoerniveau

05 Low Boost

Versterkt het volume van het lagere bereik, waardoor krachtige lage klanken ontstaan.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Boost Frequency	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 [Hz]	Middenfrequentie waarbij het lagere bereik wordt versterkt
Boost Gain	0--+12 [dB]	Gain van het lagere bereik dat wordt versterkt

06 SuperFilter

Dit is een filter met een extreem scherpe helling. De afsnijfrequentie kan cyclisch worden gevarieerd.



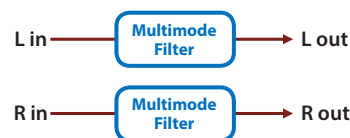
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Resonance (*1)	0-100	Niveau van filterresonantie Als u deze waarde verhoogt, wordt het gebied dicht bij de afsnijfrequentie benadrukt.
Cutoff (*1)	0-127	Afsnijfrequentie van het filter Als u deze waarde verhoogt, wordt de afsnijfrequentie verhoogd.
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Soort filter Frequentiebereik dat door elk filter gaat LPF : frequenties onder de cutoff BPF : frequenties in de regio van de cutoff HPF : frequenties boven de cutoff NOTCH : andere frequenties dan het gebied van de cutoff
Slope	-12, -24, -36 [dB]	Hoeveelheid verzwakking per octaaf -12 dB : zacht -24 dB : stijl -36 dB : uiterst stijl
Filter Gain	0-+12 [dB]	Hoeveelheid boost voor de filteruitvoer
Modulation	OFF, ON	Aan/uit-schakelaar voor cyclische verandering
Modulation Wave	TRI, SQR, ZONDE, SAW1, SAW2 SAW1 SAW2	Hoe de afsnijfrequentie wordt gemoduleerd TRI : driehoeksgolf SQR : blokgolf SIN : sinusgolf SAW1 : zaagtandgolf (naar boven) SAW2 : zaagtandgolf (naar beneden)
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	
Rate (note)	Note → "Note" (p. 75)	Frequentie van modulatie
Depth	0-127	Diepte van modulatie
Attack	0-127	Snelheid waarmee de afsnijfrequentie verandert. Dit is effectief als de modulatiegolf SQR, SAW1 of SAW2 is.
Level	0-127	Uitvoerniveau

07 MM Filter (Multi Mode Filter)

Dit is een filter dat is aangepast voor effectief gebruik tijdens een dj-optreden.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Filter Color	0-255	Niveau van filterresonantie Hogere waarden benadrukken sterker het bereik van de werkfrequentie.
Filter Tone	0-255	Frequentie waarop het filter werkt

08 Step Filter

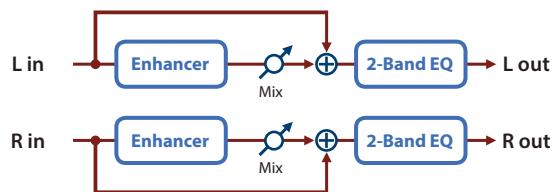
Dit is een filter waarvan de afsnijfrequentie in stappen kan worden gemoduleerd. U kunt het patroon specificeren waarmee de afsnijfrequentie zal veranderen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Filter Resonance	0-127	Niveau van filterresonantie Als u deze waarde verhoogt, wordt het gebied dicht bij de afsnijfrequentie benadrukt.
Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

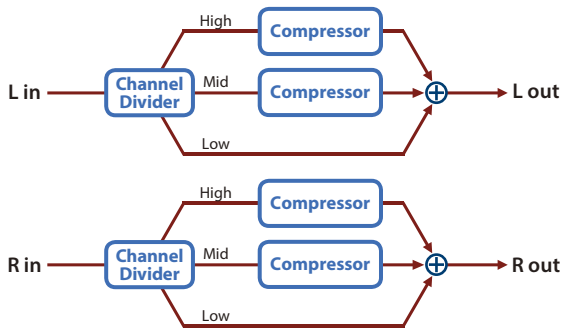
09 Enhancer

Regelt de boventoonstructuur van de hoge frequenties, waardoor helderheid en strakheid aan het geluid wordt toegevoegd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mix	0-127	Niveau van de boventonen gegenereerd door de enhancer
Sens	0-127	Gevoeligheid van de enhancer

10 Exciter



Parameter	Waarde	Beschrijving
Band2 Max Gain	0-24	Stelt het niveau in waarnaar het geluid wordt verhoogd als het middenfrequentiebereik onder de drempel daalt.
Level	0-127	Stelt het uitvoervolume in.

11 Auto Wah

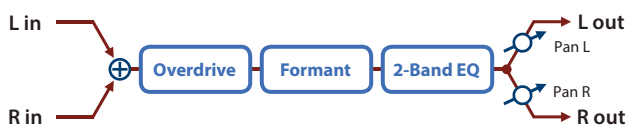
Regelt cyclisch een filter om een cyclische verandering in timbre te creëren.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Depth	0-127	Diepte waaraan het wah-effect wordt gemoduleerd

12 Humanizer

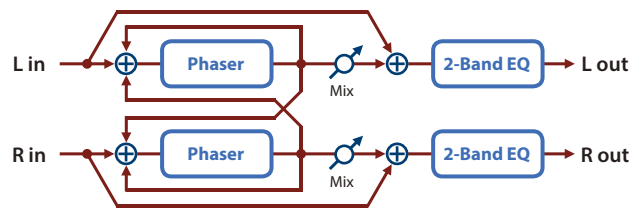
Voegt een klinker karakter toe aan het geluid, waardoor het lijkt op een menselijke stem.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie waarop de twee klinkers wisselen
Depth	0-127	Effectdiepte

13 Phaser

Een in fase verschoven geluid wordt aan het originele geluid toegevoegd en gemoduleerd.



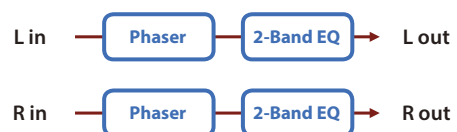
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	
Rate (note) (*1)	Opmerking → "Note" (p. 75)	Frequentie van modulatie
Resonance (*1)	0-127	Hoeveelheid feedback
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Aantal fasen in de phaser
Manual	0-127	Past de basisfrequentie aan vanaf waar het geluid wordt gemoduleerd.
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Depth	0-127	Diepte van modulatie
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecteert of de linker- en rechterfase van de modulatie hetzelfde of het tegenovergestelde zijn. INVERSE: de linker- en rechterfase zijn tegengesteld. Bij gebruik van een monobron verspreidt dit het geluid. SYNCHRO: de linker- en rechterfase zijn hetzelfde. Selecteer dit als u een stereobron invoert.
Cross Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het Phaser-geluid aan dat naar het effect wordt teruggevoerd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Mix	0-127	Niveau van het in de fase verschoven geluid
Low Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Level	0-127	Uitvoerniveau

14 Small Phaser

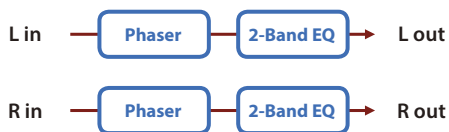
Dit simuleert een analoge phaser uit het verleden. Het is bijzonder geschikt voor elektrische piano.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate	0-100	Frequentie van modulatie
Color	1, 2	Modulatiekarakter

15 Script 90

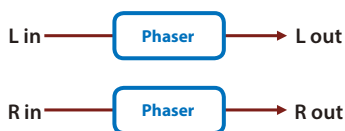
Dit simuleert een andere analoge phaser dan Small Phaser. Het is bijzonder geschikt voor elektrische piano.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Speed	0-100	Snelheid van modulatie
Depth	0-127	Diepte van modulatie

16 Script 100

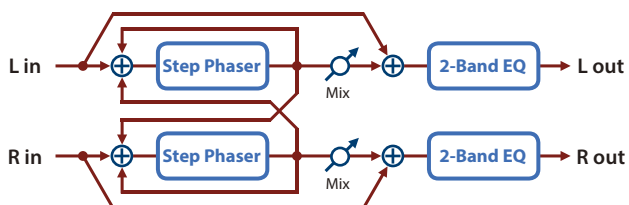
Dit simuleert een analoge phaser uit het verleden.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Resonance	0-66	Hoeveelheid feedback

17 Step Phaser

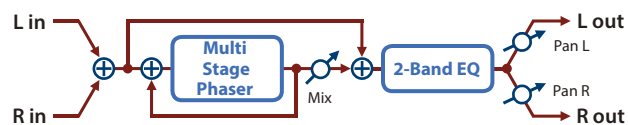
Het Phaser-effect wordt geleidelijk gevarieerd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Resonance	0-127	Hoeveelheid feedback

18 M StagePhsr (Multi Stage Phaser)

Extreem hoge instellingen van het faseverschil produceren een diep phaser-effect.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Resonance	0-127	Hoeveelheid feedback

19 Inf Phaser

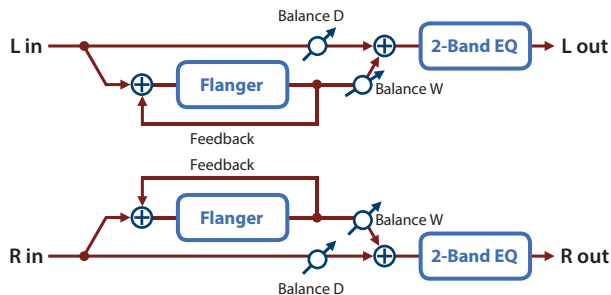
Een phaser die de frequentie waarop het geluid wordt gemoduleerd blijft verhogen/verlagen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Speed	-100–+100	Snelheid waarmee de frequentie waarmee het geluid wordt gemoduleerd moet worden verhoogd of verlaagd (+: omhoog / -: omlaag)
Resonance	0-127	Hoeveelheid feedback

20 Flanger

Dit is een stereoflanger (de LFO heeft dezelfde fase voor links en rechts). Het produceert een metaalachtige resonantie die stijgt en daalt, zoals een straalvliegtuig dat opstijgt of landt. Er is een filter meegeleverd, zodat u de klankkleur van het geflansde geluid kunt aanpassen.



MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	
Rate (note) (*1)	Opmerking → "Note" (p. 75)	Frequentie van modulatie
Depth (*1)	0-127	Diepte van modulatie
Soort filter	OFF, LPF, HPF	Soort filter OFF: er wordt geen filter gebruikt LPF: snijdt het frequentiebereik boven de Cutoff Freq af HPF: snijdt het frequentiebereik onder de Cutoff Freq af
Cutoff Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Basisfrequentie van het filter
Pre Delay	0.0–100 [msec]	Bepaalt de tijd van het originele geluid tot het flangergeluid weerklinkt.
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Phase	0–180 [deg]	Ruimtelijke spreiding van het geluid
Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het flangergeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het flangergeluid (W)
Level	0-127	Uitvoerniveau

21 SBF-325 (Flanger)

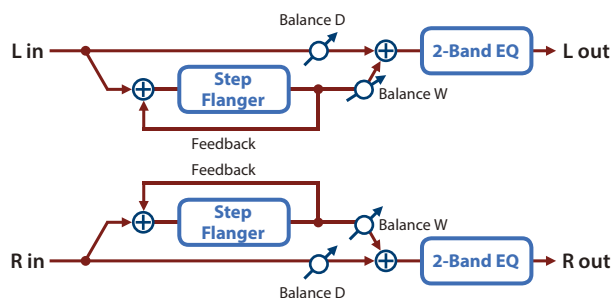
Dit effect reproduceert de analoge flanger SBF-325 van Roland. Het heeft drie soorten flanger-effecten (die een metaalachtige resonantie aan het originele geluid toevoegen) en een chorusachtig effect.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.02–5.00 [Hz]	Modulatiefrequentie van het flanger-effect
Depth	0-127	Modulatie diepte van het flanger-effect

22 StepFlanger

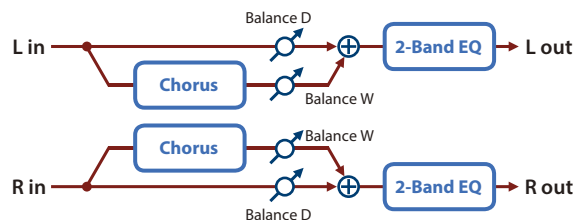
Dit is een flanger waarbij de flangertoonhoogte in stappen verandert. De snelheid waarmee de toonhoogte verandert, kan ook worden gespecificeerd in termen van een nootwaarde van een gespecificeerd tempo.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Step Rate (Hz)	0.10–20.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Depth	0-127	Diepte van modulatie

23 Chorus

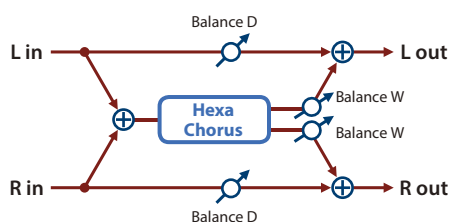
Dit is een stereo chorus. Er is een filter meegeleverd, zodat u de klankkleur van het chorusgeluid kunt aanpassen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Depth	0-127	Diepte van modulatie

24 Hexa-Chorus

Gebruikt een zesfasige chorus (zes lagen chorusgeluid) om het geluid rijker en ruimtelijker te verspreiden.



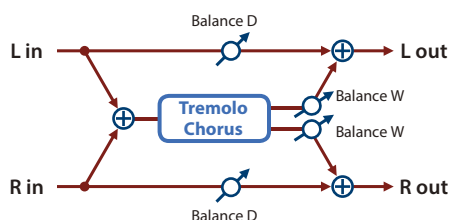
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz) (*1)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Depth (*1)	0-127	Diepte van modulatie
Pre Delay	0.0–100 [msec]	Bepaalt de tijd van het originele geluid tot de chorusgeluiden weerklinken.
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Rate (note)	Opmerking → "Note" (p. 75)	Frequentie van modulatie
Pre Delay Deviation	0-20	Past de verschillen in Pre Delay tussen elk chorusgeluid aan.
Depth Deviation	-20+20	Past het verschil in modulatie diepte tussen elk chorusgeluid aan.
Pan Deviation	0-20	Past het verschil in stereolocatie tussen elk chorusgeluid aan. 0: alle chorusgeluiden bevinden zich in het midden. 20: elk chorusgeluid wordt met intervallen van 60 graden ten opzichte van het midden geplaatst.
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het chorusgeluid (W)
Level	0-127	Uitvoerniveau

25 Trem Chorus

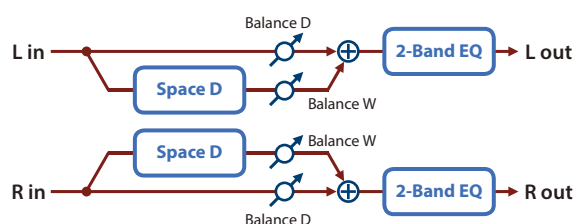
Dit is een chorus effect met toegevoegde Tremolo (cyclische volumemodulatie).



Parameter	Waarde	Beschrijving
Chorus Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Modulatiefrequentie van het chorus effect
Tremolo Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Modulatiefrequentie van het tremolo effect

26 Space-D

Dit is een meervoudige chorus die tweefasige modulatie in stereo toepast. Het geeft geen indruk van modulatie, maar produceert een transparant chorus effect.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Depth	0-127	Diepte van modulatie

27 CE-1 (Chorus)

Dit modelleert het klassieke BOSS CE-1-choruseffectapparaat. Het zorgt voor een chorusgeluid met een kenmerkende analoge warmte.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Intensity	0-127	Diepte van de chorus

28 SDD-320 (Dimension D)

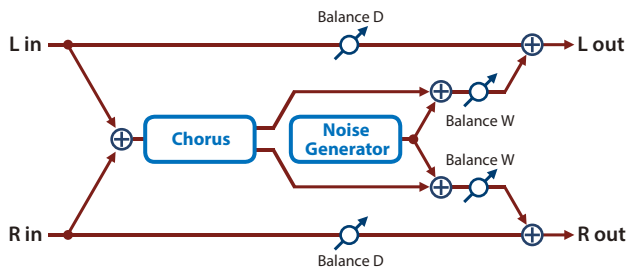
Dit modelleert Rolands DIMENSION D (SDD-320). Het zorgt voor een helder chorusgeluid.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Schakelt tussen de modi.
Level	0-127	Uitvoerniveau

29 JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)

Dit modelleert de choruseffecten van de Roland JUNO-106.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Soort chorus I+II: de toestand waarin twee knoppen tegelijkertijd worden ingedrukt.
Noise Level	0-127	Volume van het geluid geproduceerd door chorus

30 Ring Mod

Dit is een effect dat amplitudemodulatie (AM) op het invoersignaal toepast, waardoor belachtige geluiden worden geproduceerd. U kunt de modulatiefrequentie ook wijzigen als reactie op veranderingen in het volume van het geluid dat naar het effect wordt gestuurd.



MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Sens (*1)	0-127	Past de hoeveelheid toegepaste frequentiemodulatie aan.
Frequency (*1)	0-127	Past de frequentie aan waarop modulatie wordt toegepast.
Polarity	UP, DOWN	Bepaalt of de frequentiemodulatie naar hogere frequenties of naar lagere frequenties gaat. UP: het filter verandert naar een hogere frequentie. DOWN: het filter verandert naar een lagere frequentie.
Low Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het effectgeluid (W)
Level	0-127	Uitvoerniveau

31 Tremolo

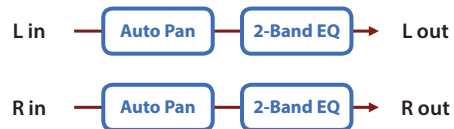
Verandert het volume cyclisch.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van de verandering
Depth	0-127	Diepte waarop het effect wordt toegepast

32 Auto Pan

Moduleert cyclisch de stereolocatie van het geluid.



MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Depth (*1)	0-127	Diepte waarop het effect wordt toegepast
Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	
Rate (note) (*1)	Note → "Note" (p. 75)	Frequentie van de verandering
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Modulation Wave TRI: driehoeksgolf SQR: blokgolf SIN: sinusgolf SAW1/2: zaagtandgolf TRP: trapezoidale golf
	SAW1 R L SAW2 R L	
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Low Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15--+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Level	0-127	Uitvoerniveau

33 Slicer

Door opeenvolgende afsnijdingen op het geluid toe te passen, verandert dit effect een conventioneel geluid in een geluid dat als een achtergrondfrase lijkt te worden gespeeld. Dit is vooral effectief als het wordt toegepast op geluiden van het Sustain-type.



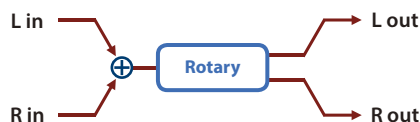
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Snelheid waarmee de sequentie van 16 stappen wordt doorlopen
Rate (note) (*1)	Note → "Note" (p. 75)	
Attack (*1)	0-127	Snelheid waarmee het niveau tussen stappen verandert
Step 01–16	0-127	Niveau bij elke stap
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Input Sync Sw	OFF, ON	Specificeert of een invoernoot ervoor zorgt dat de sequentie wordt hervat vanaf de eerste stap van de sequentie (ON) of niet (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volume waarop een invoernoot wordt gedetecteerd
Mode	LEGATO, SLASH	Stelt de manier in waarop het volume verandert naarmate de ene stap naar de volgende overgaat. LEGATO: de verandering in volume van het ene niveau naar het volgende blijft ongewijzigd. Als het niveau van een volgende stap hetzelfde is als de voorgaande stap, is er geen verandering in volume. SLASH: het niveau wordt tijdelijk ingesteld op 0 voordat wordt overgegaan naar het niveau van de volgende stap. Deze volumeverandering treedt zelfs op als het niveau van de volgende stap hetzelfde is als de voorgaande stap.
Shuffle	0-127	Timing van volumeveranderingen in niveaus voor even genummerde stappen (stap 2, stap 4, stap 6...) Hoe hoger de waarde, hoe later de beat vordert.
Level	0-127	Uitvoerniveau

34 Rotary

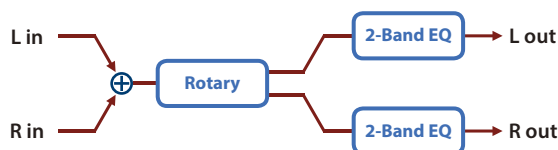
Dit simuleert een klassieke roterende luidspreker van vroeger. Omdat de werking van de hoge frequentie- en lage frequentierotors onafhankelijk van elkaar kan worden gespecificeerd, kan de kenmerkende modulatie realistisch worden gereproduceerd. Dit is het meest effectief op orgelpatches.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Level	0-127	Uitvoerniveau
Speed	SLOW, FAST	Schakel tegelijkertijd de rotatiesnelheid van de lage frequentierotor en de hoge frequentierotor. SLOW: vertraagt de rotatie naar de Slow Rate. FAST: versnelt de rotatie naar de Fast Rate.

35 VK Rotary

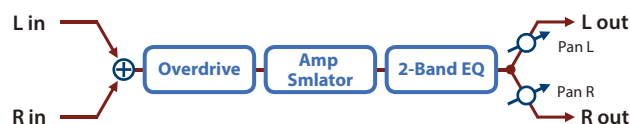
Dit soort biedt een aangepaste respons voor de roterende luidspreker, waarbij de lage frequenties verder worden versterkt. Dit effect heeft dezelfde specificaties als de ingebouwde roterende luidspreker van de VK-7.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Brake	OFF, ON	Verandert de rotatie van de roterende luidspreker. Wanneer deze is ingeschakeld, stopt de rotatie geleidelijk. Wanneer deze is uitgeschakeld, wordt de rotatie geleidelijk hervat.
Speed	SLOW, FAST	Rotatiesnelheid van de roterende luidspreker SLOW: langzaam FAST: snel

36 Overdrive

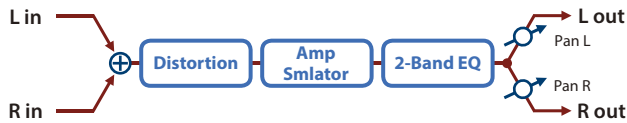
Dit is een overdrive die voor zware vervorming zorgt.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone	0-127	Geluidskwaliteit van het Overdrive-effect
Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.

37 Distortion

Produceert een intensere vervorming dan Overdrive.



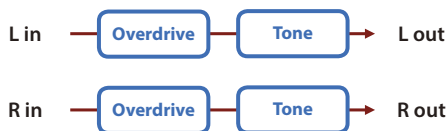
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone (*1)	0-127	Geluidskwaliteit van het effect
Drive (*1)	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Amp Sw	OFF, ON	Schakelt de Amp Simulator in/uit.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Soort gitaarversterker SMALL: kleine versterker BUILT-IN: versterker van één eenheid 2-STACK: grote dubbele versterkertoren 3-STACK: grote driedubbele versterkertoren
Low Gain	-15~+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15~+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Pan	L64-63R	Stereolocatie van het uitgevoerde geluid
Level	0-127	Uitvoerniveau

38 T-Scream

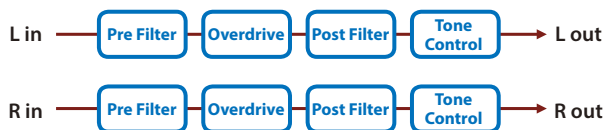
Dit modelleert een klassieke analoge overdrive. Het onderscheidt zich door het toevoegen van een passende hoeveelheid boventonen zonder het geluid te vertroebelen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone	0-127	Klankkarakter van de overdrive
Distortion	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.

39 Fuzz

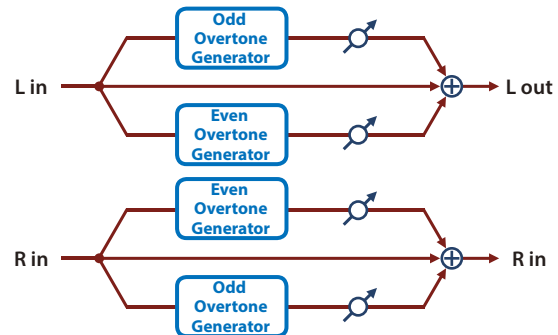
Voegt boventonen toe en vervormt het geluid intens.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tone	0-100	Geluidskwaliteit van het effect
Drive	0-127	Regelt de diepte van de vervorming. Dit verandert ook het volume.

40 Fattener

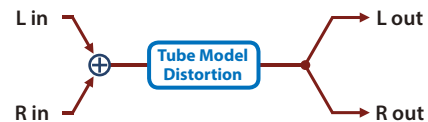
Dit effect past een onderscheidende vervorming toe, waarbij boventonen worden toegevoegd om meer diepte aan het geluid te geven.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Odd Level	0-400 [%]	Het verhogen van de waarde voegt boventonen van een oneven volgorde toe.
Even Level	0-400 [%]	Het verhogen van de waarde voegt boventonen van een even volgorde toe.

41 HMS Distort

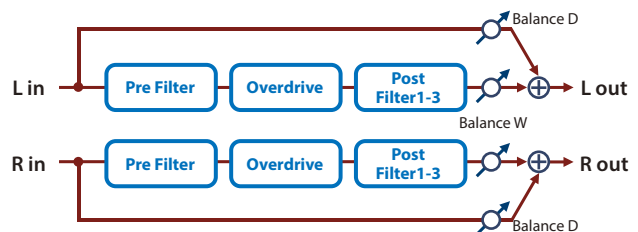
Dit is een soort vervormd effect dat het versterkergedeelte met vacuümbuizen van een roterende luidspreker van vroeger modelleert.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Level	0-127	Uitvoerniveau
Distortion	0-127	Sterkte van vervorming

42 Saturator

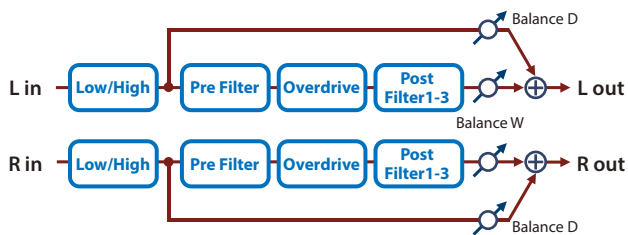
Dit effect combineert overdrive en filter.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Drive	0.0~+48.0 [dB]	Sterkte van vervorming
Drive Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het dry-geluid (D) en het effectgeluid (W)

43 W Saturator

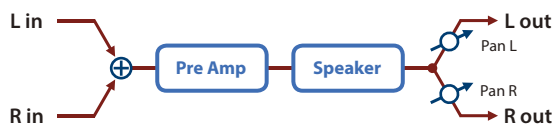
Dit is een variant van de saturator en onderscheidt zich door zijn warmere geluid.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Drive	0.0–+48.0 [dB]	Sterkte van vervorming
Drive Balance	D100: 0W–D0: 100W	Volumebalans tussen het dry-geluid (D) en het effectgeluid (W)

44 Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)

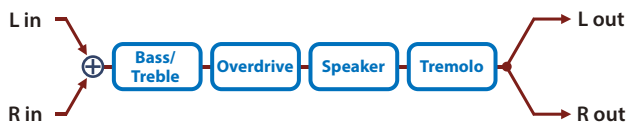
Dit is een effect dat het geluid van een gitaarversterker simuleert.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Level	0-127	Uitvoerniveau
Pre Amp Drive	0-127	Volume en hoeveelheid vervorming van de versterker

45 EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)

Dit is een effect dat is ontwikkeld voor de SuperNatural E.Piano uit de RD-reeks.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Tremolo Depth	0-127	Diepte van het tremolo-effect
Tremolo Speed (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Snelheid van het tremolo-effect

46 Speaker Sim

Simuleert het soort luidspreker en de microfooninstellingen die worden gebruikt om het luidspreker geluid op te nemen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Mic Level	0-127	Volume van de microfoon
Direct Level	0-127	Volume van het directe geluid

47 Compressor

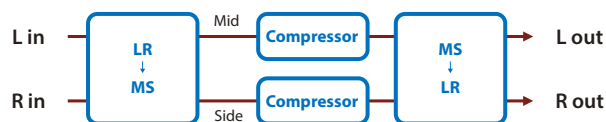
Maakt hoge niveaus vlakker en versterkt lage niveaus, waardoor schommelingen in het volume worden verzacht.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Threshold	-60–0 [dB]	Hiermee regelt u het volume waarbij de compressie start
Attack	0-124	Stelt de snelheid in waaraan de compressie start

48 M/S Comp (Mid-Side Compressor)

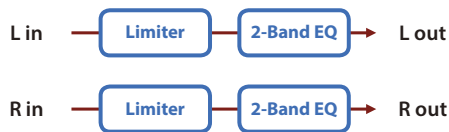
Met dit effect kunnen de links/rechts-signalen met een vergelijkbare fase worden aangepast aan een ander volumegevoel dan de links/rechts-signalen die een andere fase hebben.



Parameter	Waarde	Beschrijving
S Threshold	-60–0 [dB]	Hiermee regelt u het volume waarbij de compressie start
M Threshold	-60–0 [dB]	Hiermee regelt u het volume waarbij de compressie start

49 Limiter

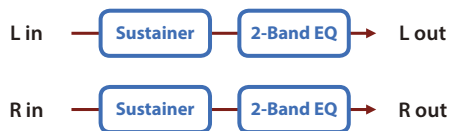
Comprimeert signalen die een bepaald volumenniveau overschrijden, waardoor vervorming wordt voorkomen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Release	0-127	Past de tijd aan nadat het signaalvolume onder het drempelniveau is gedaald totdat er geen compressie meer wordt toegepast.
Threshold	0-127	Hiermee regelt u het volume waarbij de compressie start

50 Sustainer

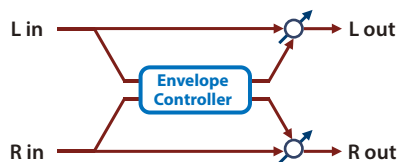
Door de luide invoer te comprimeren en de lage invoer te versterken, houdt dit effect het volume consistent en produceert het een sustaineffect zonder vervorming.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack	0-127	Tijd totdat het volume is gecompriemeerd
Sustain	0-127	Past het bereik aan waarin een laag ingangssignaal wordt versterkt tot een consistent volume. Hogere waarden produceren een langere sustain.

51 Transient

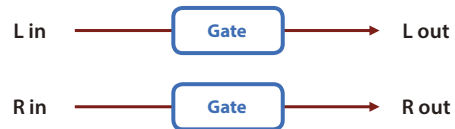
Met dit effect kunt u de manier van attack en decay van het geluid bepalen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Attack	-50+50	Karakter van de attack. Hogere waarden zorgen maken de attack agressiever; lagere waarden maken de attack milder.
Release	-50+50	Karakter van de decay. Hogere waarden zorgen ervoor dat het geluid wordt aangehouden; lagere waarden zorgen ervoor dat het geluid snel wordt afgesneden.

52 Gate

Snijdt het wegsterven (decay) van de reverb af, afhankelijk van het volume van het geluid dat naar het effect wordt gestuurd. Gebruik dit als u een kunstmatig klinkende afname van het decay van de reverb wilt creëren.

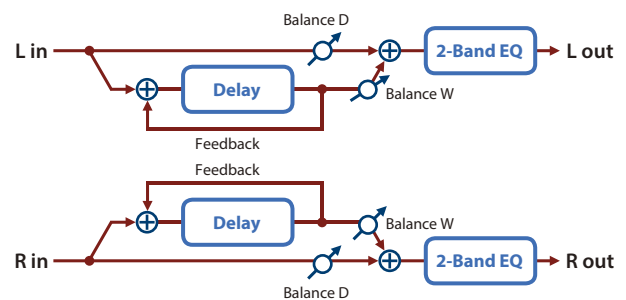


Parameter	Waarde	Beschrijving
Threshold	0-127	Volumenniveau waarop de gate begint te sluiten
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het effectgeluid (W)

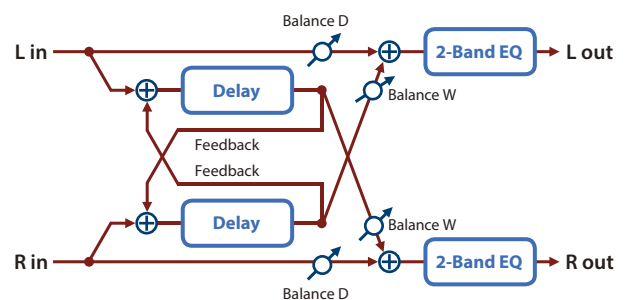
53 Delay

Dit is een stereodelay.

Wanneer de Feedback-modus NORMAL is:



Wanneer de Feedback-modus CROSS is:



MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

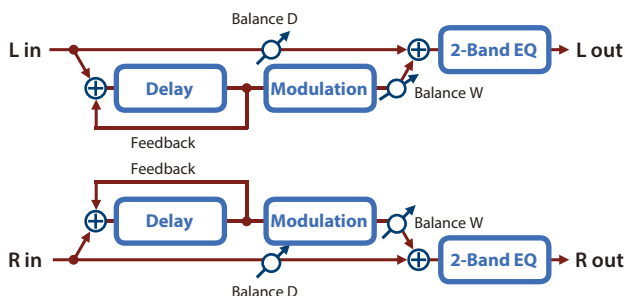
Parameter	Waarde	Beschrijving
Feedback (*1)	-98+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance (*1)	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het delaygeluid (W)
Sync Left	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)

Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay Left (msec)	1–1300 [msec]	
Delay Left (note)	Note → "Note" (p. 75)	Past de tijd aan totdat het linker delay-geluid hoorbaar is.
Sync Right	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Delay Right (msec)	1–1300 [msec]	
Delay Right (note)	Note → "Note" (p. 75)	Past de tijd aan totdat het rechter delay-geluid hoorbaar is.
Phase Left		Fase van het linker en rechter delay-geluid
Phase Right	NORMAL, INVERSE	NORMAL: niet-omgekeerd INVERT: omgekeerd
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecteert de manier waarop delaygeluid wordt teruggestuurd naar het effect. (Zie de afbeeldingen hierboven.)
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Past de frequentie aan waarboven geluid dat naar het effect wordt teruggestuurd, wordt weggefilterd. Als u geen hoge frequenties wilt wegfilteren, stelt u deze parameter in op BYPASS.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15–+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Level	0-127	Uitvoerniveau

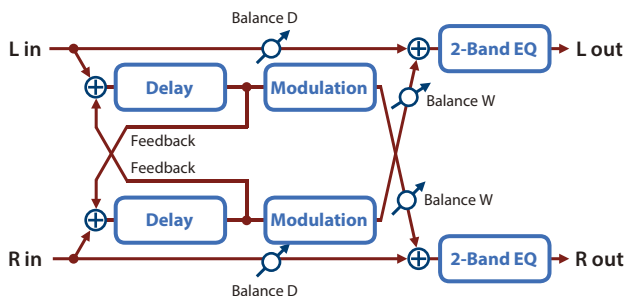
54 Mod Delay

Voegt modulatie toe aan het vertraagde geluid.

Wanneer de Feedback-modus **NORMAL** is:

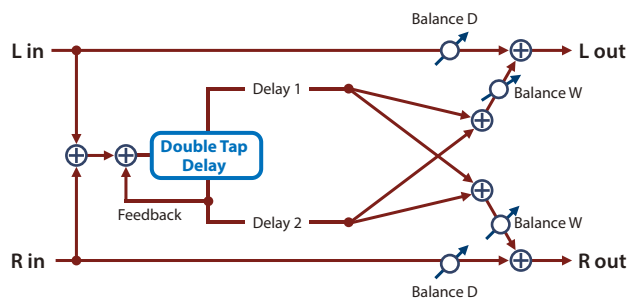


Wanneer de Feedback-modus **CROSS** is:



Parameter	Waarde	Beschrijving
Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het delaygeluid (W)

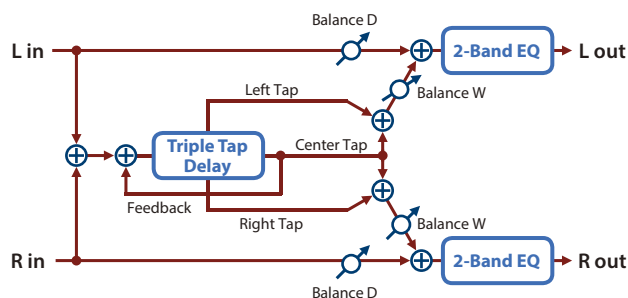
55 2Tap PanDly



Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

56 3Tap PanDly

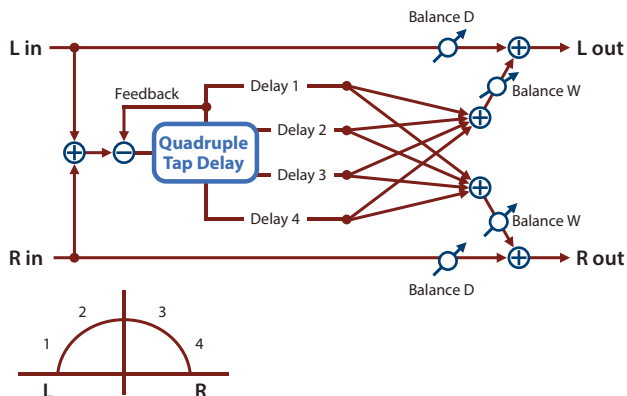
Produceert drie delaygeluiden: midden, links en rechts.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Center Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het delaygeluid (W)

57 4Tap PanDly

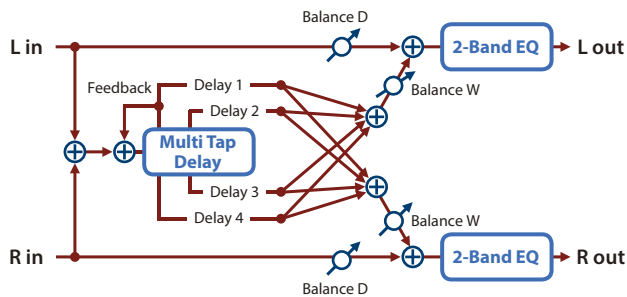
Dit effect heeft vier delays.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay 1 Feedback	-98--+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het delaygeluid (W)

58 MultiTapDly

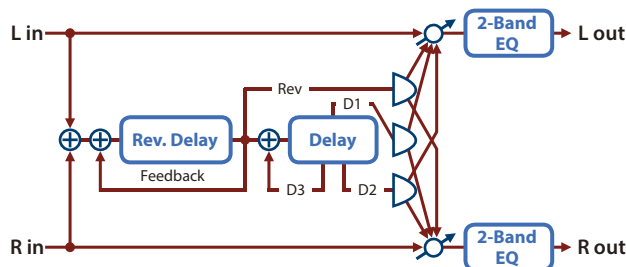
Dit effect zorgt voor vier delays. Elk van de Delay Time-parameters kan worden ingesteld op een nootlengte op basis van het geselecteerde tempo. U kunt ook de panning en het niveau van elk delaygeluid instellen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay 1 Feedback	-98--+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het effectgeluid (W)

59 Reverse Dly

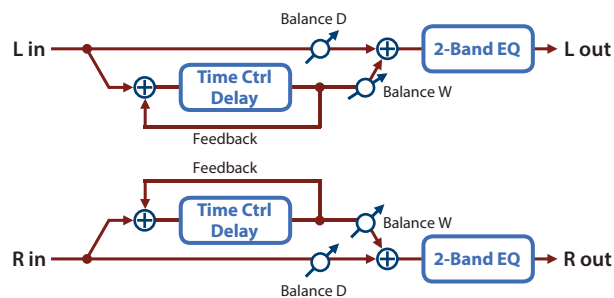
Dit is een omgekeerde delay die een omgekeerd en vertraagd geluid aan het ingevoerde geluid toevoegt. Er wordt direct na de omgekeerde delay een tap delay toegepast.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rev Delay Feedback	-98--+98 [%]	Proportie van het delaygeluid dat moet worden teruggestuurd naar de invoer van de omgekeerde delay (negatieve (-) waarden keren de fase om)
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het delaygeluid (W)

60 TimeCtrlDly

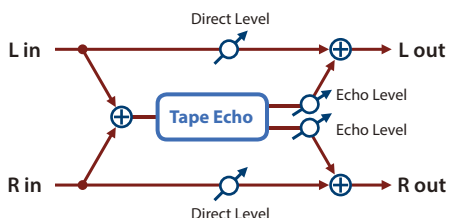
Een stereo-delay waarbij de delaytijd soepel kan worden gevarieerd.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Feedback	-98--+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Delay Time (msec)	1-1300 [msec]	Regelt de delaytijd van het directe geluid tot het vertraagde geluid weerklinkt.

61 Tape Echo

Een virtuele tape-echo die een realistisch tape-delaygeluid produceert. Dit simuleert het tape-echogedeelte van een Roland RE-201 Space Echo.



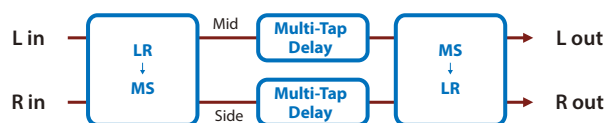
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Repeat Rate (*1)	0-127	Tapesnelheid Als u deze waarde verhoogt, wordt de afstand tussen de vertraagde geluiden korter.
Intensity (*1)	0-127	Aantal delay-herhalingen
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinatie van weergavekoppen om te gebruiken Kies uit drie verschillende koppen met verschillende delaytijden. S: kort M: midden L: lang
Bass	-15~+15 [dB]	Boost/cut voor het lagere bereik van het echogeluid
Treble	-15~+15 [dB]	Boost/cut voor het hogere bereik van het echogeluid
Head S Pan	L64-63R	Onafhankelijke panning voor de korte, midden- en lange weergavekoppen
Head M Pan	L64-63R	
Head L Pan	L64-63R	
Tape Distortion	0-5	Hoeveelheid tape-afhankelijke vervorming die moet worden toegevoegd Dit simuleert de kleine klankveranderingen die kunnen worden gedetecteerd door signaalanalyseapparatuur. Als u deze waarde verhoogt, neemt de vervorming toe.
W/F Rate	0-127	Snelheid van wow/flutter (complexe variatie in toonhoogte veroorzaakt door tape-slijtage en onregelmatige rotatie)
W/F Depth	0-127	Diepte van wow/flutter
Echo Level	0-127	Volume van het echogeluid
Direct Level	0-127	Volume van het originele geluid
Level	0-127	Uitvoerniveau

62 M/S Delay (Mid-Side Delay)

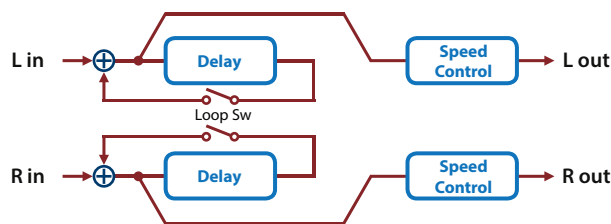
Dit effect past verschillende hoeveelheden delay toe op links/rechts signalen met een vergelijkbare fase en een verschillende fase.



Parameter	Waarde	Beschrijving
S Delay Level	0-127	Delay-volume van links/rechts ingevoerde signalen waarvan de fase ver weg is (tegengestelde fase)
M Delay Level	0-127	Delay-volume van links/rechts ingevoerde signalen waarvan de fase vergelijkbaar is (in fase)

63 DJFX Looper

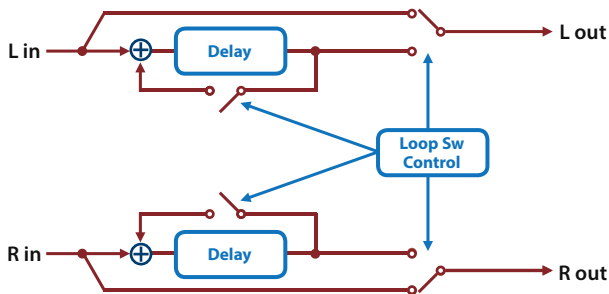
Herhaalt een kort gedeelte van het ingevoerde geluid. U kunt de afspelerichting en afspeelsnelheid van het invoergeluid variëren om platenspelerachtige effecten toe te voegen.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Speed	-1.00~+1.00	Specificeert de afspelerichting en afspeelsnelheid. - richting: omgekeerd afspelen + richting: normaal afspelen 0: stopt het afspelen Naarmate de waarde verder van 0 weggaat, wordt de afspeelsnelheid hoger.
Loop Sw	OFF, ON	Als u dit inschakelt terwijl het geluid hoorbaar is, wordt het geluid op dat punt herhaald. Schakel dit uit om de loop te stoppen. * Als het effect wordt opgeroepen terwijl dit op ON staat, moet deze parameter op OFF worden gezet en vervolgens weer op ON om de loop te doen werken.

64 BPM Looper

Herhaalt een kort gedeelte van het ingevoerde geluid. Hierdoor kan de loop automatisch worden in- en uitgeschakeld, synchroon met het ritme.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Rate (note)	Note → "Note" (p. 75)	Cyclus waarbij de loop automatisch wordt in-/uitgeschakeld
Length	230-23	Geeft de lengte van de loop op.

65 LOFI Comp

Vermindert de geluidskwaliteit.



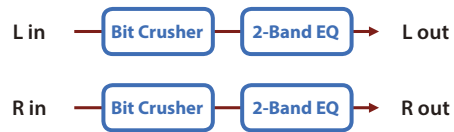
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Level (*1)	0-127	Uitvoerniveau
Balance (*1)	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het effectgeluid (W)
Pre Filter Type	1, 2, 3, 4, 5, 6	Selecteert het soort filter dat op het geluid wordt toegepast voordat het door het Lo-Fi-effect gaat. 1 : compressor uit 2-6 : compressor aan
LoFi Type	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Vermindert de geluidskwaliteit. De geluidskwaliteit wordt slechter naarmate deze waarde toeneemt.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Soort filter OFF : er wordt geen filter gebruikt LPF : snijdt het frequentiebereik boven de Cutoff Freq af HPF : snijdt het frequentiebereik onder de Cutoff Freq af
Post Filter Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Basisfrequentie van het Post Filter
Low Gain	-15-+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15-+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik

66 Bit Crusher

Produceert een extreem lo-fi-effect.



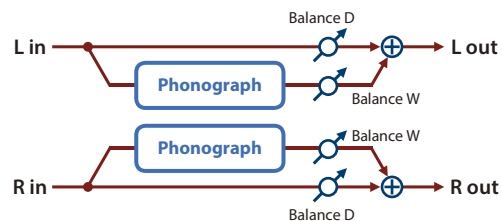
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Bit Down (*1)	0-20	Regelt de bit-diepte.
Sample Rate (*1)	0-127	Regelt de samplefrequentie.
Filter	0-127	Regelt de diepte van het filter.
Low Gain	-15-+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15-+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Level	0-127	Uitvoerniveau

67 Phonograph

Reproduceert het geluid van een analoge plaat die op een platenspeler wordt afgespeeld. Hiermee kunt u de unieke geluiden simuleren die worden geproduceerd wanneer een plaat wordt afgespeeld, evenals de variaties die optreden wanneer de plaat draait.



MEMO

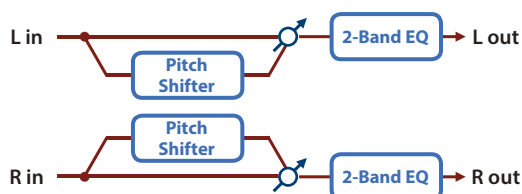
Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Signal Distortion (*1)	0-127	Stelt de hoeveelheid vervorming in.
Balance (*1)	D100: 0W -D0: 100W	Stelt de volumebalans in tussen het originele geluid (D) en het effectgeluid (W).
Frequency Range	0-127	Stelt de frequentiekenmerken van het afspeelsysteem in. Kleinere waarden creëren het gevoel van een ouder systeem met smalle frequentiebanden.
Disc Type	LP, EP, SP	Stelt de rotatiesnelheid van de platenspeler in. Dit heeft een effect op de scratch noise-cyclus.
Scratch Noise	0-127	Stelt het volume van de ruis in die wordt veroorzaakt door krassen in de plaat.
Dust Noise Level	0-127	Stelt het volume van ruis in die wordt veroorzaakt door stof op de plaat.

Parameter	Waarde	Beschrijving
Hiss Noise Level	0-127	Stelt het volume van continu sissend geluid in.
Total Noise Level	0-127	Stelt het volume van de algehele ruis in.
Wow	0-127	Stelt de hoeveelheid variatie in bij het draaien van platen (lange cyclus).
Flutter	0-127	Stelt de hoeveelheid variatie in bij het draaien van platen (korte cyclus).
Random	0-127	Stelt de hoeveelheid niet-cyclische variatie in bij het draaien van platen.
Total Wow/Flutter	0-127	Stelt het volume van de variatie in het algemeen in bij het draaien van platen.
Level	0-127	Stelt het uitvoervolume in.

68 PitchShiftr

Een stereo-toonhoogteverandering.



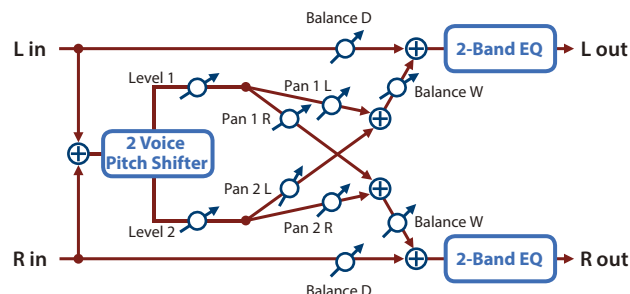
MEMO

Dit effect kan voor zowel TOTAL FX als MFX worden gebruikt. De parameters die u kunt instellen als u het effect met de MFX gebruikt, zijn beperkt tot de parameters die zijn gemarkeerd met een (*1).

Parameter	Waarde	Beschrijving
Fine (*1)	-100+100 [cent]	Past de toonhoogte van het in toonhoogte verschoven geluid aan in stappen van 2 cent.
Coarse (*1)	-24+12 [semi]	Past de toonhoogte van het in toonhoogte verschoven geluid aan in stappen van halve tonen.
Sync	OFF, ON	Als dit op ON staat, wordt de snelheid gesynchroniseerd met het tempo van het ritme. → "Het tempo wijzigen (TEMPO)" (p. 36)
Delay Time (msec)	1-1300 [msec]	Past de tijd aan vanaf het originele geluid totdat er in toonhoogte verschoven geluiden hoorbaar zijn.
Delay Time (note)	Note → "Note" (p. 75)	
Feedback	-98+98 [%]	Past de proportie van het in toonhoogte verschoven geluid aan dat naar het effect wordt teruggevoerd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Low Gain	-15+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het lage frequentiebereik
High Gain	-15+15 [dB]	Hoeveelheid boost/cut voor het hoge frequentiebereik
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Volumebalans tussen het directe geluid (D) en het in toonhoogte verschoven geluid (W)
Level	0-127	Uitvoerniveau

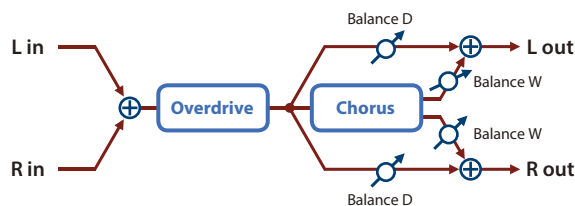
69 2V PShifter

Past de toonhoogte van het originele geluid aan. Deze tweestemmige toonhoogteverandering heeft twee toonhoogteveranderingen en kan twee in toonhoogteveranderde geluiden aan het originele geluid toevoegen.



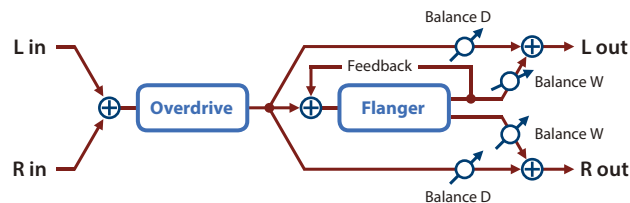
Parameter	Waarde	Beschrijving
Pitch1 Coarse	-24+12 [semi]	Past de toonhoogte van Pitch Shift 1 aan in stappen van halve tonen.
Pitch2 Coarse	-24+12 [semi]	Past de toonhoogte van Pitch Shift 2 aan in stappen van halve tonen.

70 OD->Chorus (Overdrive → Chorus)



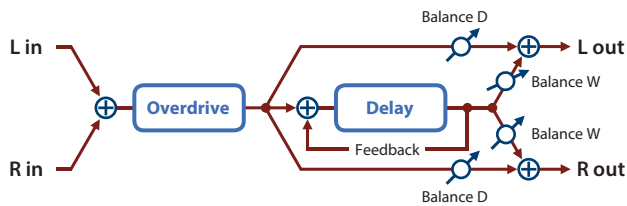
Parameter	Waarde	Beschrijving
Overdrive Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Chorus Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

71 OD->Flanger (Overdrive → Flanger)



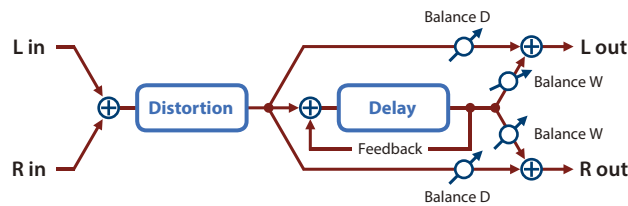
Parameter	Waarde	Beschrijving
Overdrive Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Flanger Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

72 OD->Delay (Overdrive → Delay)



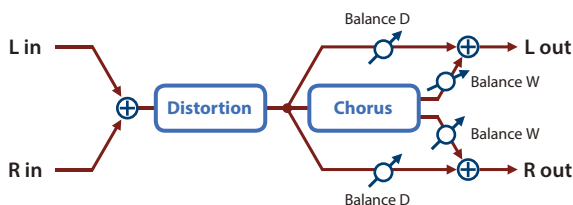
Parameter	Waarde	Beschrijving
Overdrive Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

75 DS->Delay (Distortion → Delay)



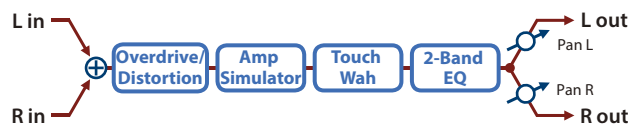
Parameter	Waarde	Beschrijving
Distortion Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

73 DS->Chorus (Distortion → Chorus)



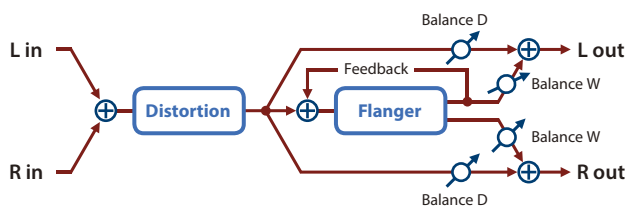
Parameter	Waarde	Beschrijving
Distortion Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Chorus Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

76 OD/DS>T.Wah (Overdrive/Distortion → Touch Wah)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
TWah Sens	0-127	Gevoeligheid waarmee het filter wordt aangepast

74 DS->Flanger (Distortion → Flanger)



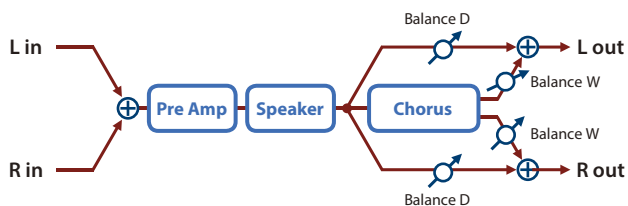
Parameter	Waarde	Beschrijving
Distortion Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
Flanger Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

77 OD/DS>A.Wah (Overdrive/Distortion → Auto Wah)



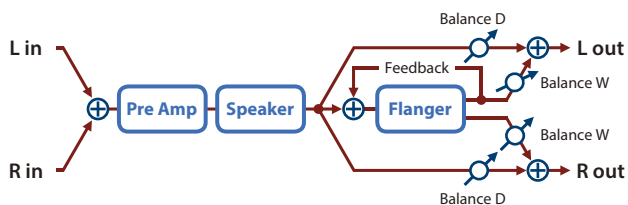
Parameter	Waarde	Beschrijving
Drive	0-127	Mate van vervorming Verandert ook het volume.
AWah Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

78 Gt->Chorus (Guitar Amp Simulator → Chorus)



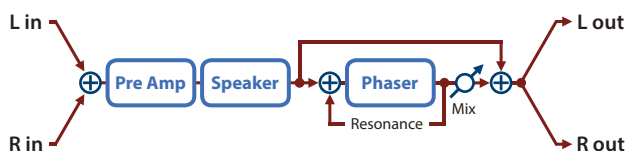
Parameter	Waarde	Beschrijving
Pre Amp Drive	0-127	Volume en hoeveelheid vervorming van de versterker
Chorus Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

79 Gt->Flanger (Guitar Amp Simulator → Flanger)



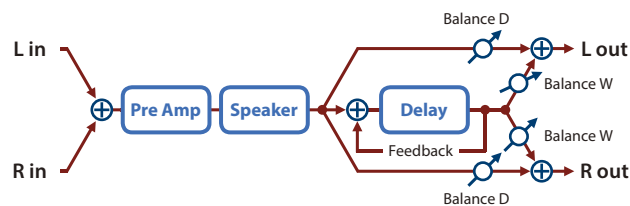
Parameter	Waarde	Beschrijving
Pre Amp Drive	0-127	Volume en hoeveelheid vervorming van de versterker
Flanger Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

80 Gt->Phaser (Guitar Amp Simulator → Phaser)



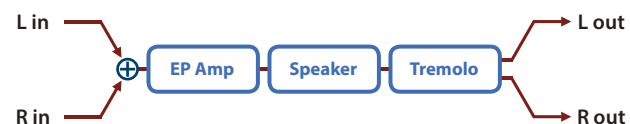
Parameter	Waarde	Beschrijving
Pre Amp Drive	0-127	Volume en hoeveelheid vervorming van de versterker
Phaser Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

81 Gt->Delay (Guitar Amp Simulator → Delay)



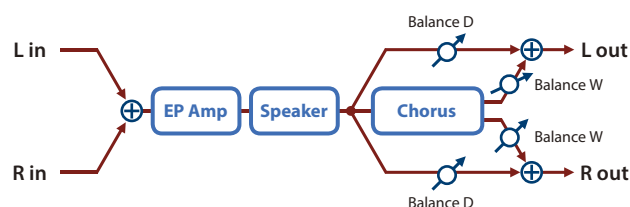
Parameter	Waarde	Beschrijving
Pre Amp Drive	0-127	Volume en hoeveelheid vervorming van de versterker
Delay Balance	D100: 0W-D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

82 EP->Tremolo (EP Amp Simulator → Tremolo)



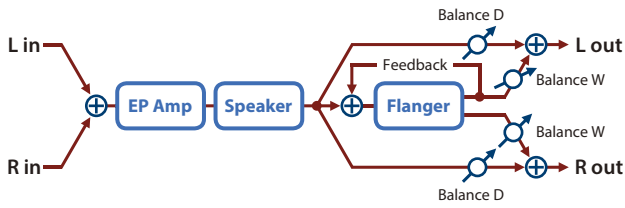
Parameter	Waarde	Beschrijving
Tremolo Depth	0-127	Diepte van het tremolo-effect
Tremolo Speed (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Snelheid van het tremolo-effect

83 EP->Chorus (EP Amp Simulator → Chorus)



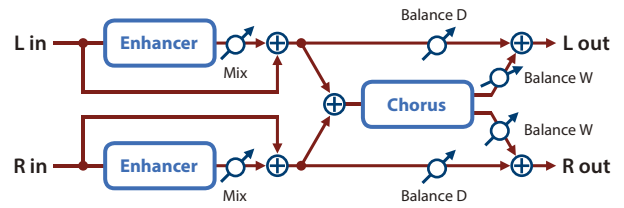
Parameter	Waarde	Beschrijving
Chorus Rate (Hz)	0.05-10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Chorus Depth	0-127	Diepte van modulatie

84 EP->Flanger (EP Amp Simulator → Flanger)



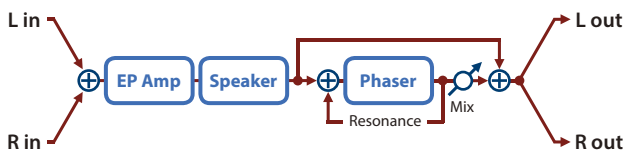
Parameter	Waarde	Beschrijving
Flanger Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Flanger Depth	0-127	Diepte van modulatie

87 Enhncr->Cho (Enhancer → Chorus)



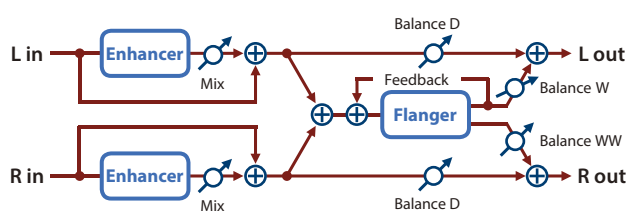
Parameter	Waarde	Beschrijving
Enhancer Sens	0-127	Gevoeligheid van de enhancer
Chorus Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

85 EP->Phaser (EP Amp Simulator → Phaser)



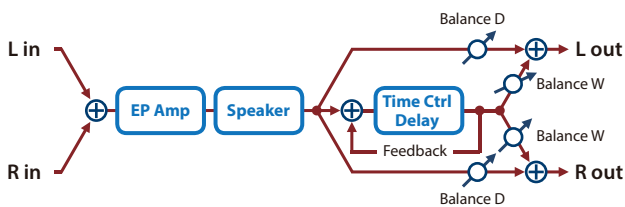
Parameter	Waarde	Beschrijving
Phaser Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie
Phaser Depth	0-127	Diepte van modulatie

88 Enhncr->Fl (Enhancer → Flanger)



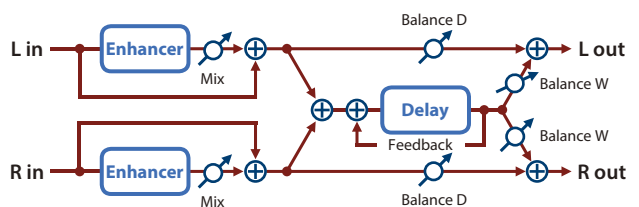
Parameter	Waarde	Beschrijving
Enhancer Sens	0-127	Gevoeligheid van de enhancer
Flanger Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frequentie van modulatie

86 EP->Delay (EP Amp Simulator → Delay)



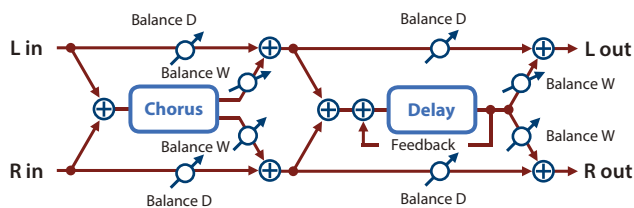
Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

89 Enhncr->Dly (EnhancerÓ Delay)



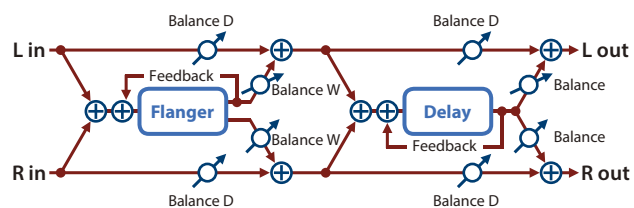
Parameter	Waarde	Beschrijving
Enhancer Sens	0-127	Gevoeligheid van de enhancer
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

90 Chorus->Dly (Chorus → Delay)



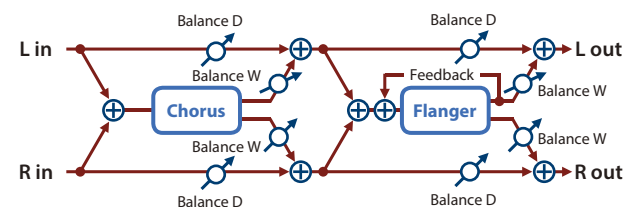
Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

91 Flanger->Dly (Flanger → Delay)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Delay Feedback	-98–+98 [%]	Past de proportie van het delaygeluid aan dat naar het effect wordt teruggestuurd. Negatieve (-) instellingen zullen de fase omkeren.
Delay Balance	D100: 0W–D0: 100W	Past de volumebalans aan tussen het geluid dat via de delay wordt verzonden (W) en het geluid dat niet via de delay wordt verzonden (D).

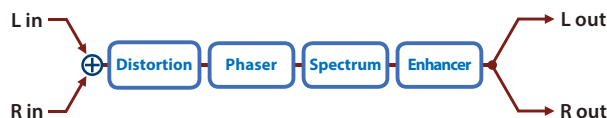
92 Chorus->Fl (Chorus → Flanger)



Parameter	Waarde	Beschrijving
Chorus Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Modulatiefrequentie van het choruseffect
Flanger Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Modulatiefrequentie van het flanger-effect

93 JD Multi

Reproduceert de effecten uit groep A van de JD-800.



Parameter	Waarde	Beschrijving
Phaser Rate	0.1–10.0 [Hz]	Frequentie van modulatie
Phaser Mix	0-100	Regelt het niveau van het in fasen verschoven geluid.

Note

Display	Beschrijving
1/64T	Trioel van vierenzestigste noten
1/64	Vierenzestigste noot
1/32T	Trioel van tweeëndertigste noten
1/32	Tweeëndertigste noot
1/16T	Trioel van zestiende noten
1/32.	Gepunte tweeëndertigste noot
1/16	Zestiende noot
1/8T	Trioel van achtste noten
1/16.	Gepunte zestiende noot
1/8	Achtste noot
1/4T	Trioel van kwartnoten
1/8.	Gepunte achtste noot

Display	Beschrijving
1/4	Kwartnoot
1/2T	Trioel van halve noten
1/4.	Gepunte kwartnoot
1/2	Halve noot
1T	Trioel van hele noten
1/2.	Gepunte halve noot
1	Hele noot
2T	Trioel van dubbele noten
1.	Gepunte hele noot
2	Dubbele noot