

HPD-15

HANDBSONIC

Hartelijk dank en gefeliciteerd met uw aankoop van de Roland HandSonic HPD-15.

Gelieve de volgende pagina's aandachtig te lezen, alvorens dit toestel te gebruiken:

* **VEILIG GEBRUIK VAN HET TOESTEL**

* **BELANGRIJKE OPMERKINGEN**

Deze pagina's bevatten belangrijke informatie over de correcte bediening van dit toestel.

Om zeker te zijn dat u alle functies van uw nieuw toestel goed begrijpt, dient u de handleiding in haar geheel te lezen. Bewaar deze handleiding ter referentie.

* D Beam Controller onder licentie van Interactive Light, Inc.

Copyright © 2000 Roland Benelux N.V.

Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van deze publicatie mag in gelijk welke vorm gereproduceerd worden, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Roland Benelux N.V.

VEILIG GEBRUIK VAN HET TOESTEL

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

Over ⚠ WAARSCHUWING en ⚠ OPGEPAST

⚠ WAARSCHUWING	Wordt gebruikt voor instructies die de gebruiker wijzen op levensgevaar of ernstige verwondingen bij onjuist gebruik van het toestel.
⚠ OPGEPAST	Wordt gebruikt voor instructies die de gebruiker wijzen op het risico op verwondingen of materiële schade bij onjuist gebruik van het toestel. * Materiële schade verwijst naar schade of andere ongunstige effecten die aan het huis en de hele inboedel, huisdieren inbegrepen, worden toegebracht.

Over de Symbolen

⚠	Het ⚠ -symbool maakt de gebruiker attent op belangrijke instructies of waarschuwingen. De juiste betekenis van het symbool wordt bepaald door de tekening in de driehoek. Het symbool hier links duidt op algemene verwittigingen of waarschuwingen, of vestigt de aandacht op gevaar.
⊘	Het ⊘ -symbool maakt de gebruiker attent op zaken die nooit mogen worden uitgevoerd (verboden zijn). De tekening in de cirkel geeft aan wat er precies verboden is. Het symbool hier links betekent dat het toestel nooit mag worden gedemonteerd.
⦿	Het ⦿ -symbool maakt de gebruiker attent op zaken die moeten worden uitgevoerd. De tekening in de cirkel geeft aan wat er precies dient te gebeuren. Het symbool hier links betekent dat de stekker van de stroomkabel moet worden uitgetrokken.

NEEM STEEDS HET VOLGENDE IN ACHT

⚠ Waarschuwing

- Gelieve onderstaande instructies en de handleiding te lezen vooraleer u dit toestel gebruikt. 

- Maak het toestel of de AC-adaptor niet open of breng er geen wijzigingen in aan. 

- Probeer het toestel niet zelf te herstellen of vervang geen onderdelen (behalve wanneer de handleiding specifieke instructies hiertoe geeft). Wend u voor onderhoud steeds tot het dichtstbijzijnde Roland Service Center of een erkende Roland-verdeler, zoals vermeld op de "Information"-pagina. 

- Gebruik of bewaar het toestel nooit op plaatsen die:
 - Onderhevig zijn aan extreme temperaturen (bv. direct zonlicht in een gesloten voertuig, nabij een radiator of een andere warmtebron); 
 - Vochtig zijn (bv. badkamer, wasplaats, op een natte vloer); 
 - Blootgesteld zijn aan de regen;
 - Stoffig zijn;
 - Onderhevig zijn aan sterke trillingen.

- Monteer dit toestel enkel op een rack of statief dat door Roland wordt aanbevolen. 

- Ook als u het toestel op een rack of statief monteert, zorg dan dat het altijd waterpas en op een stabiele basis staat. Plaats het nooit op een onstabiel of hellend oppervlak. 

⚠ Waarschuwing

- Gebruik uitsluitend de AC-adaptor die bij het toestel werd bijgeleverd. Controleer ook of de netspanning overeenstemt met de input-spanning die op de AC-adaptor vermeld is. Andere AC-adaptors hebben misschien een andere polariteit of werken met een andere spanning, en zouden dus schade, defecten of elektrocutie kunnen veroorzaken. 


- Beschadig het elektrische snoer niet. Buig het niet overmatig, ga er niet op staan, plaats er geen zware voorwerpen op, enz. Gebruik nooit een beschadigd snoer; dit kan elektrocutie of brand veroorzaken. 

- Dit toestel zou, op zichzelf of in combinatie met een versterker en een hoofdtelefoon of luidsprekers, een geluidsniveau kunnen voortbrengen dat permanente gehoorschade veroorzaakt. Gebruik het toestel niet langdurig bij een hoog of onaangenaam volumenniveau. Als u enig gehoorverlies of suizende oren gewaar wordt, staak dan onmiddellijk het gebruik van het toestel en raadpleeg een gehoorspecialist. 

- Zorg dat er geen voorwerpen (bv. brandbare materialen, muntstukken, naalden) of vloeistoffen (water, frisdrank, enz.) in het toestel kunnen binnendringen. 


⚠ Waarschuwing

- Schakel onmiddellijk het toestel uit, trek de stekker uit het stopcontact en wend u tot het dichtstbijzijnde Roland Service Center of een erkende Roland-verdeler (vermeld op de "Information"-pagina) indien:
 - De AC-adaptor, de stroomkabel of de stekker beschadigd zijn;
 - Er een voorwerp of vloeistof binnen in het toestel is terechtgekomen;
 - Het toestel heeft blootgestaan aan de regen (of op een andere manier nat is geworden);
 - Het toestel niet normaal blijkt te werken of ongewone prestaties vertoont.
- In gezinnen met kleine kinderen dient een volwassene toezicht te houden tot de kinderen in staat zijn het toestel te gebruiken in overeenstemming met de veiligheidsvoorschriften.
- Bescherm het toestel tegen zware schokken. (Laat het niet vallen!)
- Sluit de stroomkabel van dit toestel niet samen met een overdreven aantal andere toestellen aan op hetzelfde stopcontact. Wees voorzichtig met verlengsnoeren: het totale vermogen van alle toestellen aangesloten op het verlengsnoer mag nooit het nominale vermogen (watt/ampère) van het verlengsnoer overschrijden. Een overdreven belasting kan de isolatie van het snoer doen opwarmen en zelfs doen doorsmelten.
- Voor u dit toestel in het buitenland gebruikt, gelieve uw handelaar, een Roland Service Center of een erkende Roland-verdeler te raadplegen. Zie de "Informatie"-pagina.

⚠ Opgepast

- Plaats het toestel en de AC-adaptor zodanig dat een goede ventilatie gewaarborgd blijft.
- Neem de stroomkabel uitsluitend met de stekker vast wanneer u hem in een stopcontact of in dit toestel steekt, of wanneer u hem uittrekt.
- Trek de AC-adaptor uit het stopcontact als u het toestel lange tijd niet gebruikt.
- Tracht te voorkomen dat kabels en snoeren verstrikt geraken. Hou alle kabels en snoeren buiten het bereik van kinderen.
- Klim nooit bovenop het toestel of plaats er geen zware voorwerpen op.
- Neem de AC-adaptor of de stekkers nooit vast met natte handen wanneer u ze in een stopcontact of in dit toestel steekt, of wanneer u ze uittrekt.
- Trek de AC-adaptor uit het stopcontact en koppel alle externe apparaten af, alvorens het toestel te verplaatsen.
- Zet het toestel uit en trek de stroomkabel uit, alvorens het toestel schoon te maken (p. 12).
- Trek de AC-adaptor uit het stopcontact wanneer u gevaar voor blikseminslagen vermoedt.

Belangrijke opmerkingen

Gelieve naast de items onder “VEILIG GEBRUIK VAN HET TOESTEL” (p. 2-3), ook de volgende zaken in acht te nemen:

Stroombron

- Gebruik dit toestel niet op eenzelfde stroomkring samen met apparaten die ruis veroorzaken (zoals een elektrische motor of een regelbaar lichtsysteem).
- De AC-adaptor zal na langdurig gebruik warm worden. Dit is normaal en is geen reden tot ongerustheid.
- Alvorens dit apparaat aan te sluiten op andere toestellen, schakelt u best alle toestellen uit. Zo voorkomt u defecten en/of schade aan luidsprekers of andere toestellen.

Plaatsing

- Als u dit toestel gebruikt nabij een vermagingsversterker (of een ander apparaat met grote transformators) kan er brom ontstaan. Orienteer het toestel anders of verwijder het van de interferentiebron.
- Dit toestel kan radio- of TV-ontvangst verstoren. Gebruik het niet in de nabijheid van zulke ontvangers.
- Stel het toestel niet bloot aan direct zonlicht, plaats het niet nabij verwarmingstoestellen, laat het niet achter in een gesloten voertuig, of stel het op geen enkele andere manier bloot aan extreme temperaturen. Overdreven warmte kan het toestel doen verkleuren of vervormen.
- Gebruik dit toestel niet op een plaats die blootgesteld is aan de regen of in een andere vochtige omgeving.

Onderhoud

- Gebruik voor een gewone schoonmaakbeurt een zachte droge doek of een lichtjes met water bevochtigde doek. Gebruik voor hardnekkig vuil een doek met een mild, niet-bijtend schoonmaakmiddel. Veeg nadien het toestel goed af met een zachte droge doek.
- Gebruik nooit benzine, thinner, alcohol of gelijk welk oplosmiddel. Dit om verkleuring of vervorming te voorkomen.

Bijkomende voorzorgen

- Gelieve er rekening mee te houden dat de inhoud van het geheugen onherroepelijk verloren kan gaan ten gevolge van een defect of van het onjuist bedienen van het toestel. Daarom raden we aan om van belangrijke data die in het geheugen van het toestel zijn opgeslagen, regelmatig een backup te maken in een ander MIDI-toestel (bv. een sequencer).
- Helaas kan het gebeuren dat data die opgeslagen werden in een ander MIDI-toestel (bv. een sequencer), niet meer te recupereren zijn, eens dat ze verloren zijn. Roland Corporation is niet aansprakelijk voor zulk dataverlies.
- Ga voorzichtig tewerk wanneer u de knoppen, regelaars en andere bedieningsorganen, en de jacks en connectors van het toestel gebruikt. Ruw omgaan met deze dingen kan defecten veroorzaken.
- Sla of druk nooit op de display.
- Neem bij het aan- en afkoppelen van alle kabels steeds de connector zelf vast – trek nooit aan de kabel. Zo voorkomt u kortsluitingen en schade aan de interne elementen van de kabel.
- Hou, om uw burelen niet te storen, het volume op een redelijk niveau. U kan ook een hoofdtelefoon gebruiken zodat u zich geen zorgen hoeft te maken over de mensen rondom u (vooral in de late uren).
- Dit instrument werd ontworpen om de bijgeluiden die ontstaan wanneer het bespeeld wordt, tot een minimum te beperken. Toch kunnen geluidstrillingen zich soms onverwacht sterk voortbewegen doorheen vloeren en muren, dus let erop dat u uw burelen niet stoort, vooral wanneer u in de late uurtjes en met een hoofdtelefoon speelt.
- Om het toestel te transporteren, gebruikt u best de oorspronkelijke verpakking (inclusief opvulling). Anders dient u te zorgen voor een gelijkwaardige verpakking.
- Gebruik enkel de opgegeven expressiepedaal (EV-5; apart verkocht). Als u andere expressiepedalen gebruikt, riskeert u schade en/of defecten aan het toestel.
- Gebruik Roland-kabels voor de aansluitingen. Gebruikt u kabels van een ander merk, let dan op het volgende.
 - Sommige verbindingskabels bevatten resistors. Sluit op dit toestel geen kabels aan die resistors bevatten. Als u zulke kabels gebruikt, is het mogelijk dat het geluid niet of nauwelijks hoorbaar is. Voor meer informatie over de kabels wendt u zich best tot de fabrikant van de betreffende kabel.
- Sla niet overdreven hard op de pads. Pas op dat u uw handen en vingers niet blesseert.

Inhoud

VEILIG GEBRUIK VAN HET TOESTEL	2
Belangrijke opmerkingen	4
Inhoud	5
Eigenschappen	8
Gebruik van deze handleiding	9
Quick Start (Hoofdstuk 1)	9
Gevorderd gebruik (Hoofdstuk 2 – 6)	9
Appendix	9
De symbolen in deze handleiding	9
Beschrijving van de panelen	10
Voorpaneel	10
Achterpaneel	11
De HPD-15 op het statief monteren	12
1. Quick Start	13
Het toestel in- en uitschakelen	13
De Demo Song beluisteren	14
Spelen	15
Sla op de pads	15
Schuif met uw vinger over de linten	15
Beweeg uw hand over de D Beam	16
Het geluid aanhouden (ROLL / HOLD-toets)	16
Verschillende klanken spelen	17
Pad-klanken beïnvloeden	17
Een toonladder spelen	18
De tone wijzigen met de knoppen (Realtime Modify)	19
Effecten zoals Reverb of Distortion toevoegen (Multi-effecten)	20
De Multi-effecten in- / uitschakelen	20
Klanken kiezen (Patch Select)	21
Patches kiezen met de dial	22
Patches kiezen met de toetsen op het paneel	22
Patches kiezen met de pads (Pad Patch Select)	23
De instellingen van een patch wijzigen (EZ Edit)	24
Een Preset Pattern weergeven	26
Het tempo wijzigen	27
Systeeminstellingen	28
De helderheid van de display regelen (LCD Contrast)	28
De gevoeligheid van de D Beam regelen	29
Als de klank of de prestaties niet aan uw verwachtingen voldoen	30
Snel parameters of waarden selecteren	31
Key Repeat-functie	31
Turbo Repeat-functie	31
Skip-functie	32
Conga spelen	34
Conga - Basisritme	34
2. Een patch wijzigen	35
Basisprocedure in Edit Mode	35
Klanken aanpassen	36
De tone cyclisch laten veranderen	38

Effect-instellingen.....	39
De Reverb-instellingen maken.....	39
De Multi-effecten instellen.....	40
De tone beïnvloeden	52
Een Pattern starten via een pad.....	54
Het volume voor de hele patch instellen	54
Instellingen voor andere functies.....	54
De resonantie beperken.....	54
De gevoeligheid van de pads regelen	54
De Roll Speed instellen.....	55
Instelling voor MIDI-verzending	55
Een naam geven aan een patch	55
Uw instellingen opslaan (Write)	56
Instellingen kopiëren (Copy).....	56
Basisprocedure voor kopiëren	56
Een pad set kopiëren (Pad Set Copy).....	57
Instellingen van de pads/D Beam/linten kopiëren (Pad Copy)	57
Instellingen van de pads/D Beam/linten kopiëren naar alle pads (Pad Copy to All).....	57
Patch-instellingen verwisselen (Patch Exchange)	57
Een waarde naar alle pads kopiëren.....	58
Waarden wijzigen met Realtime Modify	58
3. Uw performance opnemen (Sequencer).....	59
Basisinstellingen voor opname.....	59
Instellingen voor de pattern	60
Instellingen voor o.a. de Click.....	61
Instellingen voor de opname (in de Recording Stand-by mode).....	62
Rehearsal-functie.....	62
Basisinstellingen voor de weergave.....	63
Pause	63
Voort- en terugspoelen.....	63
Synchroniseren met een extern MIDI-toestel (MIDI Sync)	63
De instellingen van een pattern wijzigen.....	63
Gewijzigde instellingen bewaren	63
Een pattern editen	64
Basisinstellingen voor editing	64
Een pattern kopiëren	64
Erasing Parts	64
Twee patterns aaneenschakelen.....	64
Een pattern verwijderen.....	64
4. Patches in de gewenste volgorde plaatsen.....	65
Een Patch Chain aanmaken (Chain Edit).....	65
De laatste stap van de Patch Chain ingeven	65
Een Chain-stap invoegen	66
Een Chain-stap verwijderen	66
Spelen met een Patch Chain (Chain Play).....	66
5. Globale instellingen voor de HPD-15	67
Instellingen voor basis-bediening	67
Instellingen voor de basisbediening.....	68
Instellingen voor de controllers	69
De D Beam in- en uitschakelen	69
De linten in- en uitschakelen	69
De gevoeligheid van de pads in stellen	70
De Tone / Sequencer aansturen met de foot switches.....	71
Instellingen voor de foot switches.....	71

De Hi-Hat / Tone aansturen met de pedaal.....	72
Instellingen voor de pedaal	72
Een klank triggeren met de externe pads / Kick Trigger Unit.....	73
Instellingen voor de externe pads / Kick Trigger Unit	73
Meer gedetailleerde instellingen voor de externe pads / Kick Trigger Unit	74
De klank van de externe pads / Kick Trigger Unit instellen.....	75
MIDI-instellingen	75
De instellingen terugzetten op hun standaardwaarde (Factory Reset).....	75
6. MIDI-toestellen aansluiten.....	76
Externe instrumenten bespelen met de HPD-15.....	76
Instellingen voor MIDI-verzending	76
De MIDI-kanalen instellen.....	77
De HPD-15 gebruiken als klankmodule	78
Het MIDI-kanaal instellen voor een Part.....	78
Gebruik met de Roland SPD-20 (SOFT THRU)	79
Uw performance op de HPD-15 opnemen / weergeven met een sequencer of een computer	79
De verbinding tussen de klank-generator en de Pad Controller verbreken (Local Control).....	80
Data opslaan in een extern MIDI-instrument.....	80
Verzenden (Bulk Dump).....	80
Ontvangen (Bulk Load).....	81
De Device ID instellen	82
Lijst van Program Change-nummers (User Patches).....	82
Problemen oplossen.....	83
Problemen met het geluid	83
Problemen i.v.m. MIDI	84
Problemen i.v.m. sequencers	84
De fabrieksinstellingen oproepen	85
Boodschappen en foutmeldingen	86
MIDI	88
Lijst van de Preset Patches	90
Lijst van de Preset Patterns.....	91
Instrumentenlijst.....	92
Pad Set-instrumenten.....	94
Backing-instrumenten.....	94
Lijst van de effecttypes	95
Lijst van de Demo Songs	96
MIDI-implementatie	97
Specificaties	98
Index.....	99

Eigenschappen

- De HPD-15 is een compact en lichtgewicht digitaal percussie-instrument met ingebouwde klankgenerator, dat u met de blote hand kunt bespelen.
- Op een drukgevoelige pad, onderverdeeld in 15 zones, speelt u echt handpercussie zonder bijkomende toestellen.
- 600 veelzijdige klanken, waaronder percussie-instrumenten uit de hele wereld. Latin-, Afrikaanse en Aziatische klanken zowel als drumsets, dance-klanken en geluidseffecten.
- Meerdere controllers waaronder ribbons, D Beam en realtime modify-knoppen laten u toe om het geluid in realtime te wijzigen.
- U kunt kick trigger units en een hi-hat controller aansluiten waardoor u een zeer compacte drumset krijgt.
- Handige edit-functies voor de percussionist, zoals een EZ Edit-functie en een Guide tone (click note).
- Met de interne hoogkwalitatieve reverb en multi-effecten, speciaal voor percussie, maakt u volle klanken of creëert u totaal nieuwe klanken.
- Dit toestel bevat basis-rhythm performances, opgeslagen als preset patterns, zodat u net als in een ensemble kunt spelen of zodat u de HPD-15 als metronoom kunt gebruiken.
- Met de ingebouwde sequencer kunt u uw performance in realtime opnemen en ze nadien beluisteren.
- U kunt de HPD-15 als MIDI Controller aansluiten op een externe klankmodule of hem gebruiken om drum parts in te spelen.

Gebruik van deze handleiding

Deze handleiding is als volgt ingedeeld.

Quick Start (Hoofdstuk 1)

Dit hoofdstuk is bedoeld voor wie de HPD-15 voor de eerste maal gebruikt. Het legt uit hoe u verscheidene functies op een eenvoudige manier kunt gebruiken. Lees de Quick Start en probeer de zaken die u leest, uit op de HPD-15. Hiermee hebt u de basishandelingen voor de bediening van de HPD-15 onder de knie.

Gevorderd gebruik (Hoofdstuk 2 - 6)

Dit hoofdstuk legt alle functies van de HPD-15 uit en is ingedeeld per onderwerp. De basishandelingen worden besproken in de Quick Start. In het deel "Gevorderd gebruik" veronderstellen we dat u de basisprocedures reeds beheerst, dus als er iets niet duidelijk is, kijk dan even in de "Quick Start."

Hoofdstuk 2. Een patch wijzigen

Dit hoofdstuk legt uit hoe u de gespeelde klanken kunt wijzigen, hoe u de klanken kunt aansturen en hoe u de effecten gebruikt.

Hoofdstuk 3. Uw performance opnemen (Sequencer)

Dit hoofdstuk vertelt u hoe u uw eigen performance opneemt en weergeeft.

Hoofdstuk 4. Patches rangschikken in de gewenste volgorde

Dit hoofdstuk behandelt de Patch Chain-functie waarmee u patches in de volgorde van uw voorkeur kunt plaatsen.

Hoofdstuk 5. Globale instellingen voor de HPD-15

In dit hoofdstuk worden de instellingen toegelicht die voor de gehele HPD-15 gelden, bv. de display-instellingen, control-instellingen en het aansluiten van externe pads, pedalen of foot switches op de HPD-15.

Hoofdstuk 6. MIDI-toestellen aansluiten

Dit hoofdstuk legt de MIDI-functies uit, zoals het aansturen van externe klankmodules met de HPD-15 of het opslaan van data op een extern toestel.

Appendix

Als er een probleem opduikt, raadpleeg dan "Problemen oplossen" om te controleren of alle instellingen en aansluitingen correct zijn. Als er tijdens de werking een foutmelding verschijnt, zie "Foutmeldingen" en tref de gepaste maatregel. Dit hoofdstuk bevat ook informatie i.v.m. MIDI en een lijst van de backing-instrumenten.

De symbolen in deze handleiding

Woorden of symbolen tussen [vierkante haakjes] verwijzen naar toetsen op het paneel of naar de dial. Bv. [EDIT] verwijst naar de Edit-toets.



De illustraties in deze handleiding beelden af wat er normaal gezien in de display verschijnt. Het is echter mogelijk dat uw toestel een nieuwere, verbeterde versie van het systeem bevat (bv. met nieuwe klanken), dus wat er in de display verschijnt, zal misschien niet altijd overeenstemmen met wat in de handleiding staat.

Beschrijving van de panelen

Voorpaneel

VOLUME-knop

Hiermee regelt u het volume voor de hele HPD-15. Als u deze knop volledig in tegenwijzerzin draait, wordt er geen geluid uitgestuurd.

REALTIME MODIFY-sectie

Met deze knoppen wijzigt u het geluid (p. 19).

D BEAM

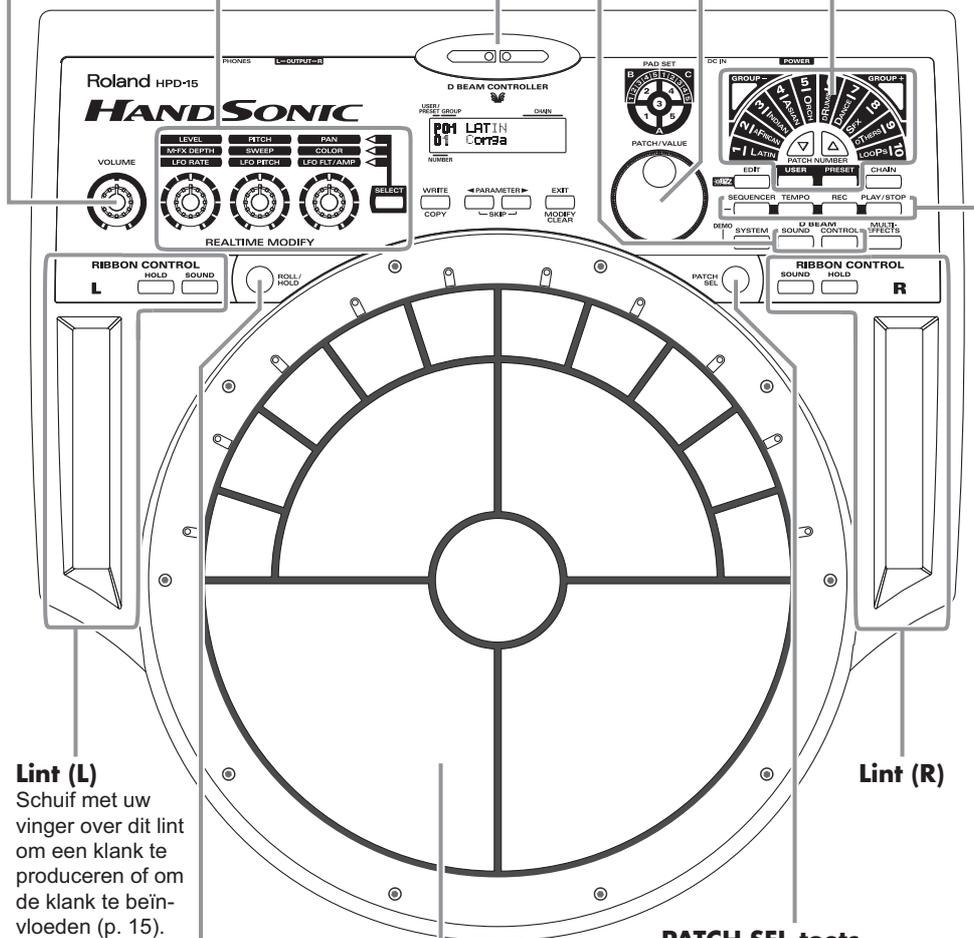
Beweeg met uw hand boven de straal om het geluid te beïnvloeden (p. 16).

PATCH/VALUE Dial

Hiermee kiest u patches of wijzigt u waarden.

Patch Select-sectie

Hiermee kiest u patches (p. 22).



Lint (L)

Schuif met uw vinger over dit lint om een klank te produceren of om de klank te beïnvloeden (p. 15).

ROLL/HOLD-toets

Wanneer deze toets brandt, dan wordt de klank geroffeld wanneer u op een pad drukt (p. 16).

Pad

Sla hier om een klank te produceren of druk om de klank te beïnvloeden (p. 15).

PATCH SEL-toets

Als u op de pad slaat terwijl u deze toets ingedrukt houdt, dan verandert de patch (p. 23). Voor sommige handelingen dient deze toets ook als Shift-toets.

Lint (R)

Achterpaneel

TRIGGER INPUT Jack

Hier kunt u kick trigger units, externe pads en foot switches aansluiten (p. 73).

FOOT SWITCH Jack

Hier kunt u een foot switch (BOSS FS-5U) aansluiten. Met een foot switch kunt u patches kiezen, de sequencer aansturen, enz (p. 71).

MIDI-connectors (IN, OUT/THRU)

Sluit hier de MIDI-kabel aan wanneer u met de HPD-15 externe instrumenten aanstuurt, de HPD-15 als klankmodule gebruikt of data inlaadt/opslaat (p. 76).

AC-adaptor Jack

Sluit hier de AC-adaptor aan.

POWER-schakelaar

Hier zet u het toestel aan/uit.

EXP PEDAL/HH CTRL Jack

Sluit hier een expressiepedaal (EV-5), een hi-hat control pedal (FD-7), of een foot switch aan (p. 72).

MIX IN STEREO Jack

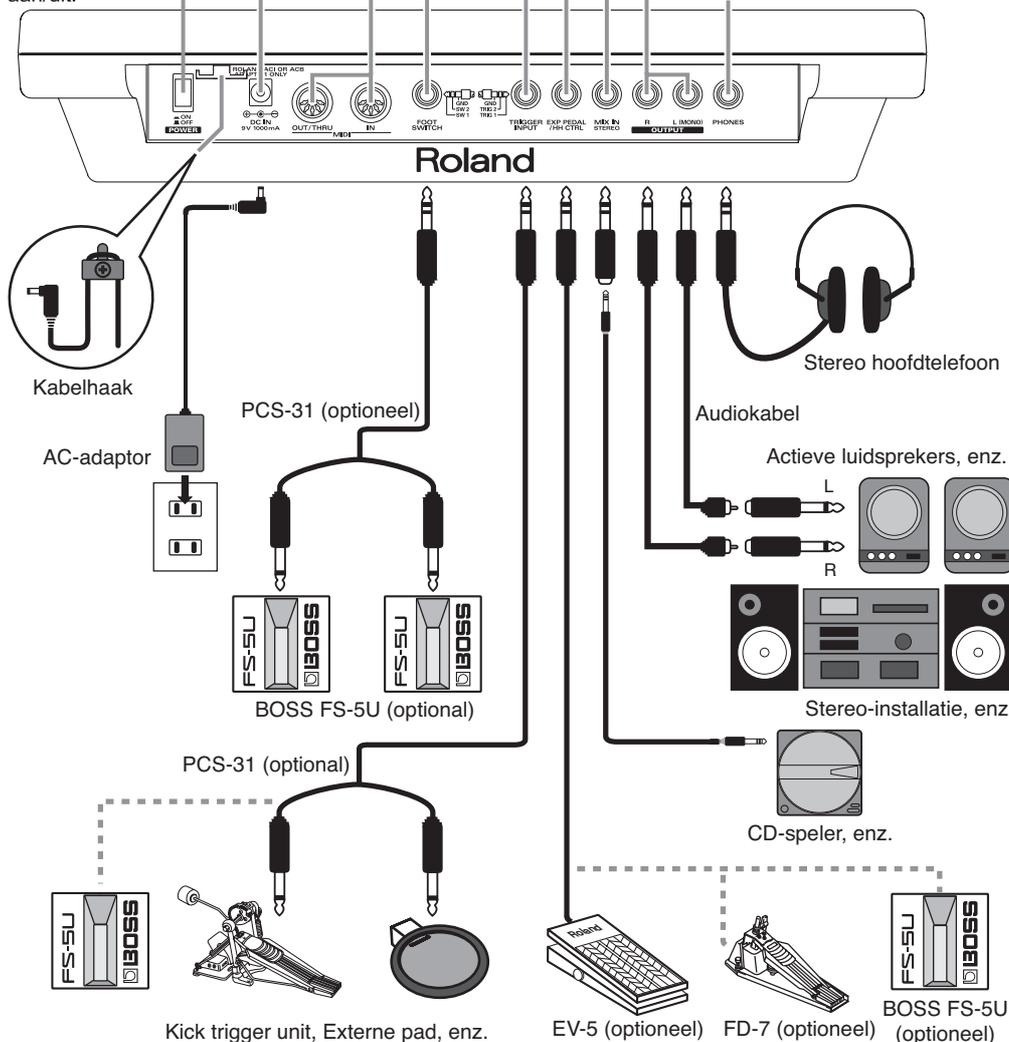
Sluit hier een CD-/MD-speler aan als extra input bij de live performance. Het signaal dat binne komt via deze jack, wordt uitgestuurd via de OUTPUT jacks en de PHONES jack.

OUTPUT Jacks

Sluit hier externe audio-apparatuur of versterkers aan. Als u een mono-klank gebruikt, gebruik dan enkel de L (MONO) jack.

PHONES Jack

Sluit hier een stereo hoofdtelefoon aan. Ook als er een hoofdtelefoon aangesloten is, wordt er nog steeds geluid uitgestuurd via de OUTPUT jacks.



NOTE

Om defecten en/of schade aan luidsprekers of andere toestellen te voorkomen, moet u steeds het volume dichtzetten en alle toestellen uitschakelen voordat u aansluitingen maakt.

NOTE

Om te voorkomen dat de stroomvoorziening plots wegvalt (als de stekker per ongeluk wordt uitgetrokken) en om een onnodige fysieke belasting van de AC-adaptor jack te vermijden, moet u het stroomkabeltje rond de kabelhaak hangen, zoals getoond in de illustratie.

NOTE

Gebruik enkel de opgegeven expressiepedaal (EV-5; apart verkocht). Als u andere expressiepedalen gebruikt, riskeert u het toestel te beschadigen.

MEMO

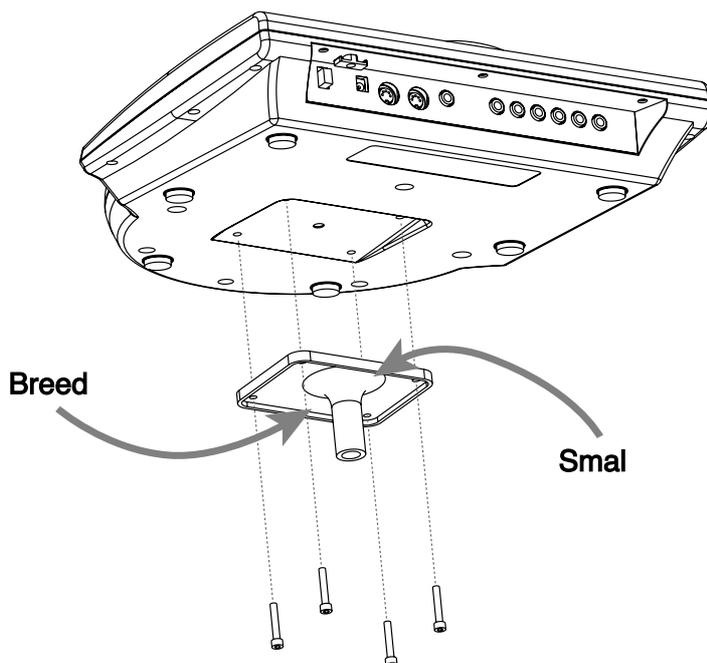
Voor details over het aansluiten van MIDI-toestellen, zie "6. MIDI-toestellen aansluiten" (p. 76).

De HPD-15 op het statief monteren

1

Bevestig de statiefpen (bijgeleverd bij de optionele PDS-15) onderaan de HPD-15.

Bevestig de pen zoals getoond in de illustratie, met de schroefjes die bij de PDS-15 geleverd zijn.



NOTE

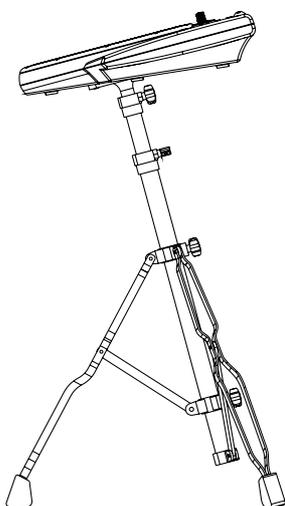
Gebruik de schroefjes die bij de PDS-15 zitten. Andere schroeven zouden het toestel kunnen beschadigen.

2

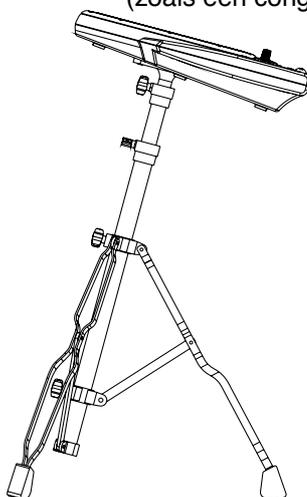
Monteer de HPD-15 op het statief (PDS-15).

Instructies voor de assemblage van het statief en het monteren van de HPD-15 vindt u in de handleiding van het statief.

Als u enkel met de vingers speelt



Als u de hiel van uw hand gebruikt (zoals een conga-speler)



NOTE

Als u enkel de schroeven onderaan de HPD-15 aanbrengt, zonder de statiefpen, en de pads hard aanslaat terwijl het toestel op de vloer of op een tafel staat, dan zouden de schroefkoppen krassen kunnen maken op de vloer of het tafelblad.

NOTE

Laat het statief niet te ver overhellen. Zorg dat hij niet kan omvallen.

1. Quick Start

In dit hoofdstuk wordt de basisbediening van de HPD-15 uitgelegd.

Voor details over het wijzigen van klanken en instellingen, zie "2. Patches wijzigen" (p. 35).

Het toestel in- en uitschakelen

** Als u klaar bent met de aansluitingen (p. 11), zet dan uw verschillende toestellen aan in de opgegeven volgorde. Door de toestellen in de verkeerde volgorde aan te zetten, loopt u het risico op schade en/of defecten aan luidsprekers en andere toestellen.*

- 1** Zorg dat alle volumeregelaars op de HPD-15 en op de aangesloten apparatuur op "0" staan.
- 2** Zet het toestel dat op de MIX IN Jack aangesloten is, aan.
- 3** Zet de HPD-15 aan met de [POWER]-schakelaar.
- 4** Zet het toestel dat op de OUTPUT Jacks aangesloten is, aan.
- 5** Regel het volume van de verschillende toestellen.

Voordat u het toestel uitschakelt: zet het volume van alle toestellen in uw systeem dicht en schakel de toestellen uit in de omgekeerde volgorde van bij het inschakelen.

NOTE

Wanneer u het toestel aan zet, zorg dan dat de D Beam (p. 16) vrij blijft tot de patch-naam verschijnt (p. 21). De HPD-15 regelt bij het opstarten automatisch de gevoeligheid van de D Beam.

NOTE

Als u de hi-hat control pedal (FD-7, optioneel) aansluit, druk dan bij het opstarten de pedaal niet in totdat de patch-naam verschijnt. De HPD-15 controleert dan de positie van de pedaal.

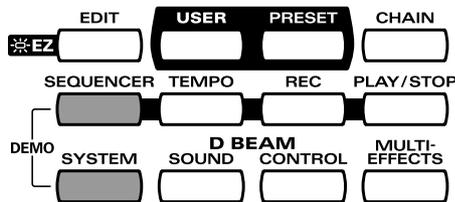
NOTE

Dit toestel is uitgerust met een beveiligingscircuit. Na het opstarten zal het eventjes (enkele seconden) duren voordat de normale werking begint.

1. Quick Start

De Demo Song beluisteren

- 1 Druk tegelijkertijd op [SEQUENCER] en [SYSTEM].

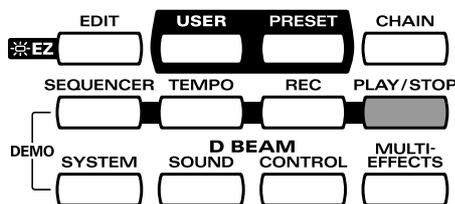


**HPD-15 DEMO PLAY
1. TABLETRIC**

- 2 Kies met [PATCH/VALUE] of met [PATCH NUMBER ▼] en [PATCH NUMBER ▲] de demo song die u wenst te horen.



- 3 Druk op [PLAY/STOP].



De weergave begint.

Om de weergave te stoppen, drukt u nogmaals op [PLAY/STOP].

- 4 Druk op [EXIT].

U keert terug naar het vorige scherm.



Voor details over de demo songs, zie **Lijst van de Demo Songs** (p. 96).



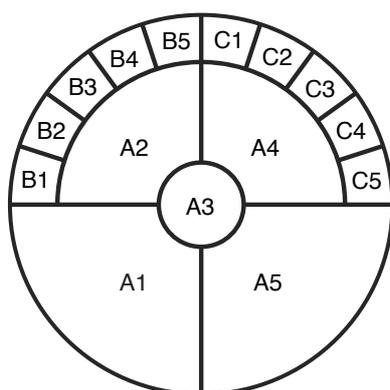
Van de weergegeven muziek worden er geen data uitgestuurd via MIDI OUT.

Spelen

Sla op de pads

De pads van de HPD-15 produceren verschillende volumes of tones naargelang hoe hard ze worden aangeslagen. U kunt ook de klank en de duur van het geluid beïnvloeden door na de aanslag op de pad te blijven drukken of door op een andere pad te drukken.

De pads zijn ingedeeld in 15 zones, die als volgt genummerd zijn.

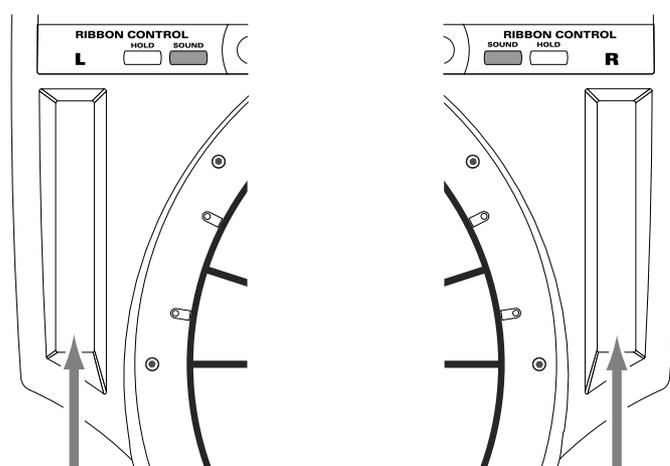


Pad Set

De pads zijn ingedeeld in sets van vijf. De pads A1–A5 noemen we pad set A, de pads B1–B5 pad set B en de pads C1–C5 pad set C.

Schuif met uw vinger over de linten

Door met uw vinger over de **linten** aan weerskanten van de HPD-15 te schuiven, kunt u geluiden produceren of de klank wijzigen.



NOTE

Als Ribbon [SOUND] niet brandt, dan zal er geen geluid geproduceerd worden als u met uw vinger over het lint schuift. Druk op [SOUND] om de toets te doen branden.

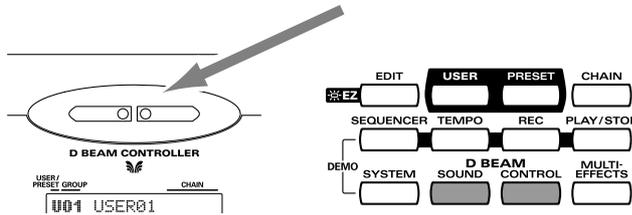
MEMO

[HOLD] wordt gebruikt wanneer u de tone met een lint modifieert. Zie **De linten in- en uitschakelen** (p. 69).

1. Quick Start

Beweeg uw hand over de D Beam

Door uw hand over de **D Beam** te bewegen – de **D Beam** bevindt zich bovenaan het paneel–, kunt u geluiden produceren of de klank wijzigen.



NOTE

Als D Beam [SOUND] niet brandt, dan zal er geen geluid geproduceerd worden wanneer u uw hand over de D Beam beweegt. Druk op [SOUND] om de toets te doen branden. Als er dan nog geen geluid is, regel dan de gevoeligheid van de D Beam.

NOTE

Als D Beam [CONTROL] niet brandt, gebeurt er niets met de tone als u uw hand over de D Beam beweegt. Druk op [CONTROL] om de toets te doen oplichten.

MEMO

De linten, de D Beam, een expressiepedaal en een hi-hat control pedal noemen we “controller.”

MEMO

Om te bepalen met welk interval het geluid wordt herhaald, zie **De Roll Speed instellen** (p. 55).

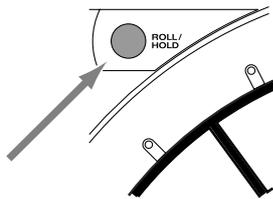
NOTE

Het geluid van het instrument dat toegewezen is aan de D Beam, de linten, aan externe triggers of aan de pedaal, wordt niet herhaald.

Het geluid aanhouden (ROLL/HOLD-toets)

1

Druk op [ROLL/HOLD] (links boven de pads) zodat de toets oplicht.



2

Druk op de pad.

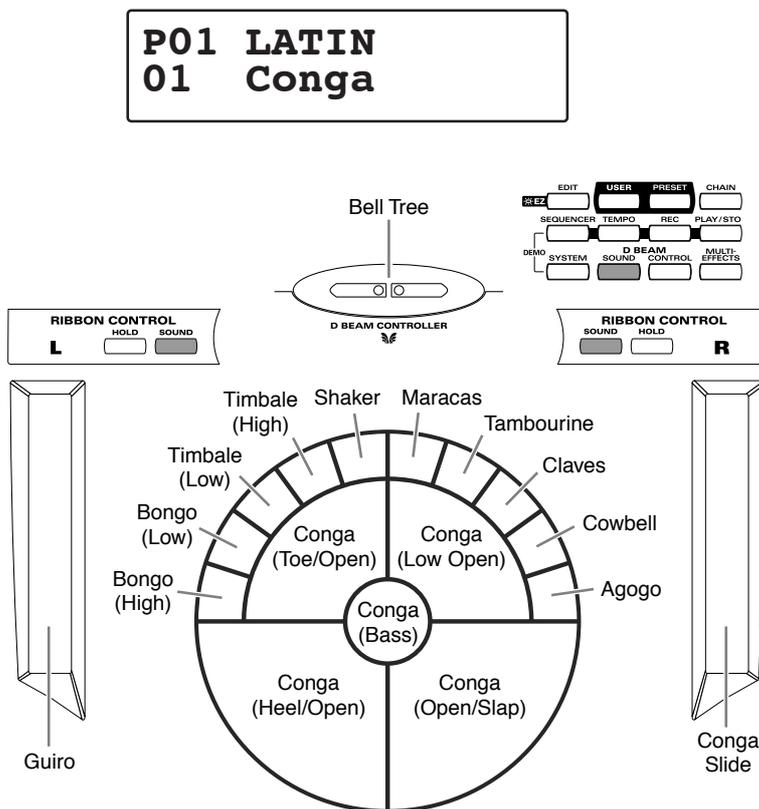
Zolang u op de pad drukt, wordt het geluid aangehouden als een roffel. Als u harder drukt, neemt het volume toe.

Het geluid van de instrumenten die in de instrumentenlijst aangeduid zijn met “*H” (p. 92), worden ook aangehouden als u uw hand van de pad verwijdert.

Verschillende klanken spelen

Laten we de patch (p. 21) van **P0101 Conga** gebruiken om verschillende klanken van de pads, de linten en de D Beam te horen.

* Als het onderstaande scherm niet verschijnt, draai dan aan [PATCH/VALUE] tot dit wel het geval is.



NOTE

Als D Beam [SOUND] niet brandt, wordt er geen geluid geproduceerd wanneer u uw hand over de D Beam beweegt. Druk op [SOUND] om de toets te laten oplichten.

NOTE

Als [SOUND] boven het lint niet brandt, wordt er geen geluid geproduceerd wanneer u over het lint wrijft. Druk op [SOUND] om de toets te doen oplichten.

Pad-klanken beïnvloeden

We kiezen de patch (p. 21) **P0201 Talking Drm** en we gebruiken de linten, de D Beam en andere pads om de toonhoogte van de pads te beïnvloeden.

* Als het onderstaande scherm niet verschijnt, draai dan aan [PATCH/VALUE] tot dit wel het geval is.

P02 AFRICAN
01 TalkingDrm

Terwijl u de pad aanslaat, wrijft u over de linten of beweegt u uw hand over de D Beam om de toonhoogte te verhogen.

Als u de pad aanslaat en daarbij op een van de pads A1–A5 drukt, zal de toonhoogte ook stijgen.

NOTE

Als D Beam [CONTROL] niet brandt, gebeurt er niets met de tone als u uw hand over de D Beam beweegt. Druk op [CONTROL] om de toets te doen oplichten.

1. Quick Start

Een toonladder spelen

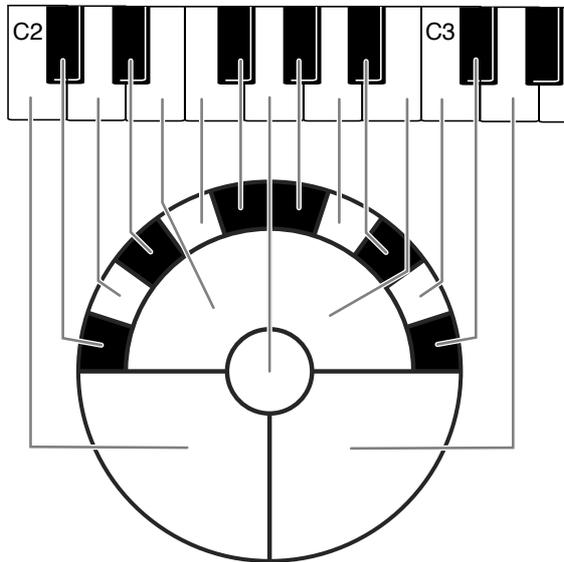
Op de pads kunt u de klanken spelen van een instrument met verschillende toonhoogtes, zoals een steel drum of een marimba.

We gebruiken de patch (p. 21) **P0501 Vibraphone** om een toonladder te spelen.

* Als het onderstaande scherm niet verschijnt, draai dan aan [PATCH/VALUE] tot dit wel het geval is.

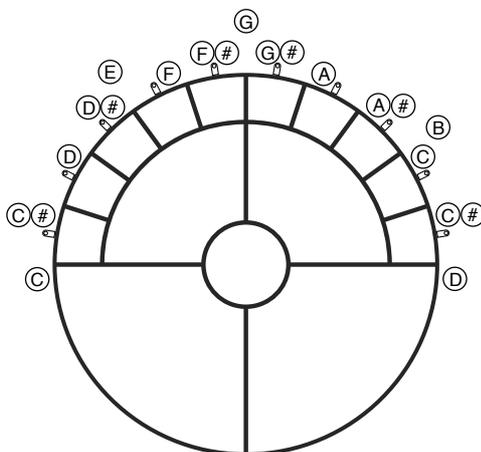
P05 ORCH
01 Vibraphone

De pads zijn als volgt toegewezen aan de noten van het klavier.



Als u tegelijkertijd de pads A1–A3 (de linkerhelft van pad set A) aanslaat, krijgt u een C -akkoord, en door de pads A3–A5 (de rechterhelft) tegelijkertijd aan te slaan, krijgt u een G-akkoord.

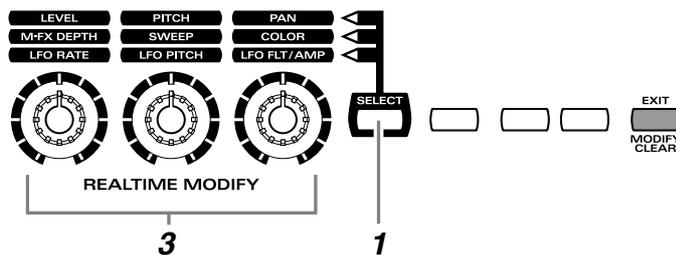
Het bijgevoegde label als hulpmiddel



De tone wijzigen met de knoppen (Realtime Modify)

De klanken van de HPD-15 hebben verschillende **parameters** die de loudness, de toonhoogte en de duur van de noten bepalen, en hoe ze weerklinken. Door de **waarde** van deze parameters te wijzigen, kunt u de tone beïnvloeden.

Normaal gezien past u de parameterwaarden naar eigen wens aan voor u begint te spelen. Sommige parameters kunnen echter vrij gewijzigd worden terwijl u speelt. Dit noemen we “**realtime modify**.”



MEMO

In Edit mode (p. 35) kunt u ook Realtime Modify gebruiken om de parameterwaarden te wijzigen (p. 58).

MEMO

Modify Lock

Houd [SELECT] ingedrukt en sla de pad aan (D Beam, lint). Deze pad is nu vastgekoppeld aan de te wijzigen parameter. (De [SELECT]-indicator knippert op dit moment.) Om de Lock op te heffen, houdt u [SELECT] ingedrukt en drukt u op [EXIT].

NOTE

Al su te snel aan de knoppen draait, kunt u wat geruis horen bij sommige tones .

MEMO

Houd [EXIT / MODIFY CLEAR] ingedrukt en druk op [SELECT]. U kunt tegelijkertijd Modify Clear uitvoeren en Modify Lock opheffen.

1 Selecteer met [SELECT] de parameter die u wil wijzigen.

De indicator rechts van de geselecteerde parameter licht op.

2 Bespeel de pad (D Beam, lint) van de klank die u wil wijzigen.

* De M-FX DEPTH- en LFO-parameters gelden op dezelfde manier voor alle pads/ linten/D Beam.

3 Draai aan de [REALTIME MODIFY]-knop.

De geselecteerde parameter en de waarde die gewijzigd wordt, verschijnen en het geluid verandert.

RTM
A1* PITCH +600

* Als de multi-effects (p. 20) uitgeschakeld zijn, dan verandert er niets wanneer u aan de [M-FX DEPTH]-knop draait.

* Als de LFO Waveform (p. 38) op “OFF” staat, dan verandert er niets wanneer u aan de [LFO RATE]-, [LFO PITCH]- en [LFO FLT/AMP]-knoppen draait.

4 Door de stappen 1–3 te herhalen, kunt u vele variaties in het geluid creëren.

* Door op [EXIT/MODIFY CLEAR] te drukken, annuleert u de wijzigingen die u in de waarden hebt aangebracht (**Modify Clear**).

1. Quick Start

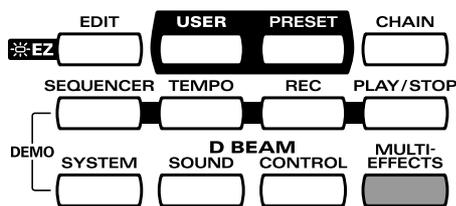
Effecten zoals Reverb of Distortion toevoegen (Multi-effecten)

De HPD-15 bevat een multi-effectprocessor die diverse effecten op het geluid kan toepassen.

De Multi-effecten in-/uitschakelen

1

Druk op [MULTI-EFFECTS].



Wanneer het effect aan staat, brandt [MULTI-EFFECTS].

Het geluid verandert volgens het geselecteerde effecttype.



Voor meer informatie over de multi-effecten, zie

De Multi-effecten instellen (p. 40).

Klanken kiezen (Patch Select)

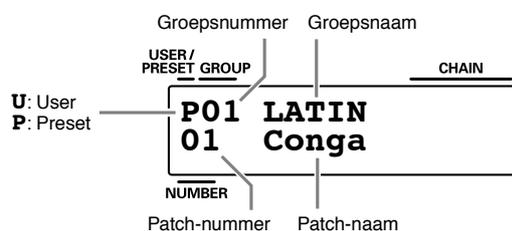
Een **patch** bevat instellingen voor de pads, de controllers en de effecten. De HPD-15 bevat **80 User patches** die u desgewenst kunt overschrijven, en **160 Preset patches** die niet overschrijfbaar zijn. De User patches en Preset patches zijn ingedeeld in **10 patch-groepen**.

De preset patch-groepen hebben elk een naam gekregen.

- GROEP 1 LATIN Latijns-Amerikaanse percussie-instrumenten
- GROEP 2 AFRICAN Percussie-instrumenten uit Afrika en andere gebieden
- GROEP 3 INDIAN Percussie-instrumenten uit India en het Midden-Oosten
- GROEP 4 ASIAN Aziatische percussie-instrumenten
- GROEP 5 ORCH Orkestpercussie-instrumenten en hamer-instrumenten (bv. xylofoon, marimba)
- GROEP 6 DRUMS Drumsets
- GROEP 7 DANCE Klanken voor dance-muziek
- GROEP 8 SFX Geluidseffecten
- GROEP 9 OTHERS Melodische instrumenten (bv. bas, synthesizer) en andere klanken
- GROEP 10 LOOPS Preset patterns zijn toegewezen aan de pads B1–C5. U kunt de preset patterns beluisteren en vergelijken.

Elke patch heeft een naam (**Patch Name**).

De momenteel geselecteerde groep, het patch-nummer en de patch-naam verschijnen in de display.



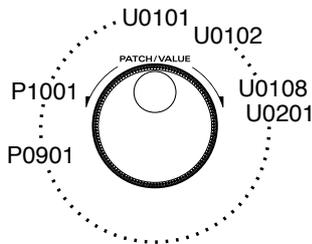
1. Quick Start

Patches kiezen met de dial

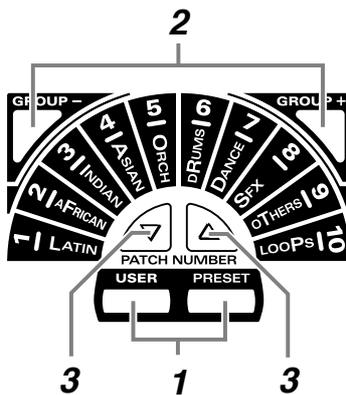
1

Draai aan [PATCH/VALUE].

De patch verandert zoals getoond in de onderstaande figuur.



Patches kiezen met de toetsen op het paneel



1

Druk op [USER] of [PRESET] om ofwel user patches of preset patches te selecteren.

De geselecteerde toets licht op.

2

Kies met [GROUP -] en [GROUP +] de patch-groep.

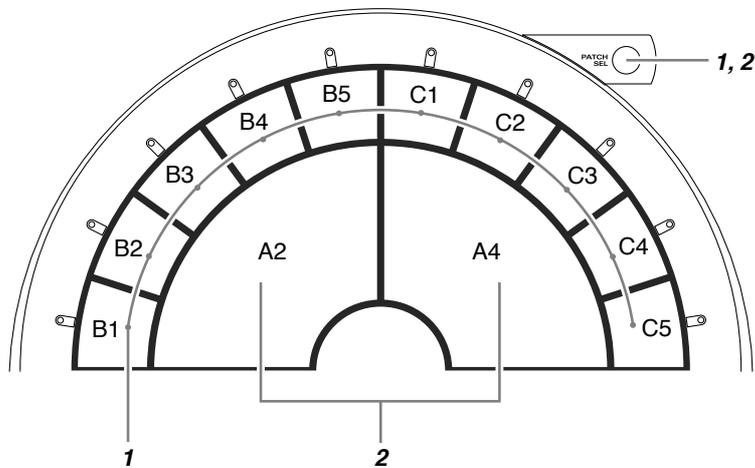
De indicator van de geselecteerde patch-groep licht op.

3

Kies met [PATCH NUMBER 

Als u een toets ingedrukt houdt, veranderen de patch-groepen/-nummers doorlopend (p. 31).

Patches kiezen met de pads (Pad Patch Select)

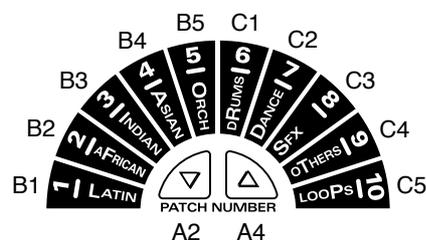
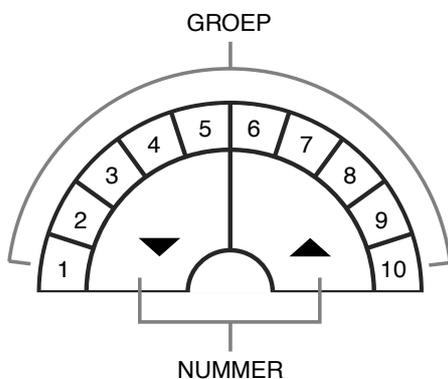


1 Houd [PATCH SEL] ingedrukt en sla een pad (B1–C5) aan om een patch-groep te kiezen.

2 Houd [PATCH SEL] ingedrukt en sla pad A2 of A4 aan om het patch-nummer te kiezen.

Als u pad A4 aanslaat, neemt het patch-nummer toe; als u pad A2 aanslaat, neemt het patch-nummer af.

* De pads B1–C5 stemmen overeen met de patch-groepen; de pads A2 en A4 stemmen overeen met respectievelijk [PATCH NUMBER ▼] en [PATCH NUMBER ▲].



NOTE

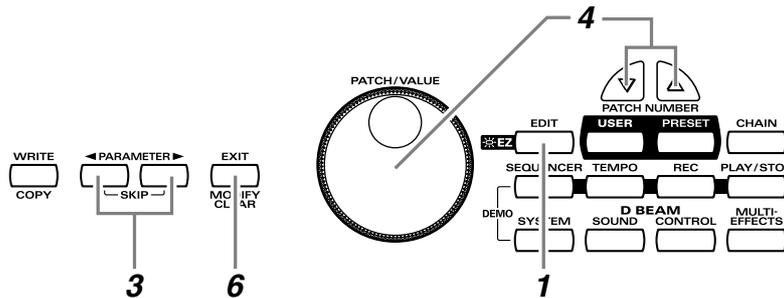
Gebruik de toetsen op het paneel om over te schakelen tussen user patches en preset patches.

MEMO

Terwijl u [PATCH SEL] ingedrukt houdt, knippen de indicator van de geselecteerde patch-groep en de indicator naast de pad (B1–C5) die overeenstemt met die groep.

De instellingen van een patch wijzigen (EZ Edit)

Het wijzigen van een patch noemen we “editing.” De HPD-15 beschikt over een Easy (EZ) Edit mode om basisinstellingen te maken en over een Edit mode om meer gedetailleerde instellingen te maken. Hier wordt de EZ Edit mode uitgelegd.



MEMO

Hoe u meer gedetailleerde instellingen maakt, leest u in **2. Een patch wijzigen** (p. 35).

MEMO

Als u nogmaals op [EDIT] drukt, blijft [EDIT] branden en dan zit u in Edit mode (p. 35).

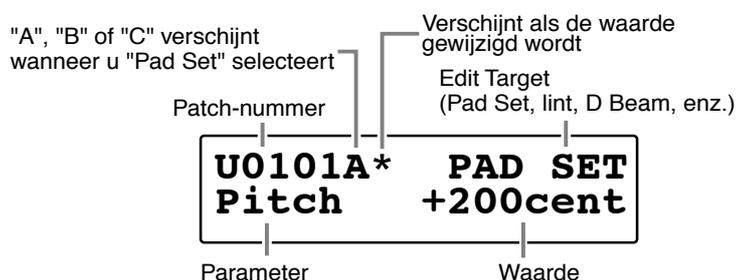
HINT

U kunt uw keuze snel maken door middel van de Key Repeat-functie (p. 31) of de Skip-functie (p. 32).

NOTE

De instellingen die u edit, keren terug naar hun oorspronkelijke waarde wanneer u een andere patch kiest. Als u uw wijzigingen wil behouden, zie **Uw instellingen opslaan (Write)** (p. 56) en **Instellingen kopiëren (Copy)** (p. 56).

- 1** Druk op [EDIT].
[EDIT] knippert en u gaat naar de EZ Edit mode.
- 2** Sla een pad aan om te bepalen welke pad set (p. 25) u wenst te wijzigen. U kunt ook de D Beam of de linten selecteren.
- 3** Selecteer met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de parameter die u wil wijzigen.
- 4** Om de waarde te wijzigen, draait u ofwel aan [PATCH / VALUE] of gebruikt u [PATCH NUMBER ▼] en [PATCH NUMBER ▲].
- 5** Herhaal de stappen 2–4 om nog andere patches of parameters te editen.
- 6** Wanneer u klaar bent met editen, druk dan op [EXIT].
U keert terug naar de normale Play mode.



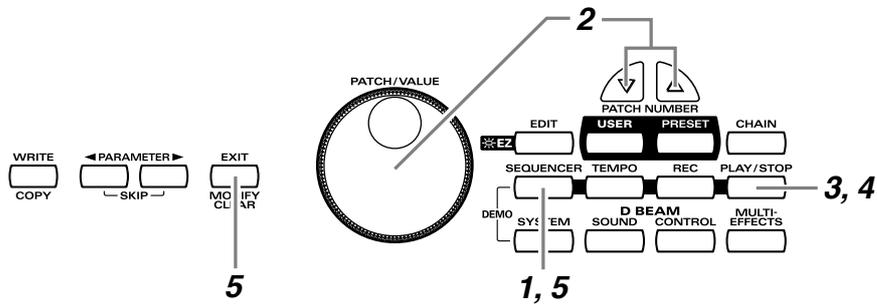
EZ Edit — Parameterlijst

PAD SET, RIBBON L, RIBBON R, D BEAM, PEDAL, TRIG 1, TRIG 2	Inst	Bepaalt het instrument voor Pad Set A, B, C (Ribbon, D Beam). Pads kunnen door vijf sets geselecteerd worden.	Zie "Pad Set Instrumentenlijst (p. 94)
	Level	Regelt het volume.	0 – 127
	Pan	Regelt de pan (positie) van het output-geluid. Random: De pan verandert willekeurig, telkens als u de pad aanslaat. Alternate: De pan wisselt tussen links en rechts, telkens als u de pad aanslaat.	L63 – R63, Random, Alternate
	ReverbSend	Regelt de diepte van de reverb.	0 – 127
	Pitch	Regelt de toonhoogte van het geluid.	-2400 – +2400
	Decay	Regelt de duur (decay time).	-31 – +31
	MULTI-FX/LFO	Schakelt de multi-effecten en de LFO in/uit. Als u PadData selecteert, dan wordt dit bepaald door de on/off-instelling in de Edit mode (p. 36).	OFF, ON, PadData * PadData kunnen geselecteerd worden voor PAD SET.
REVERB	Type	Bepaalt het reverb-type.	Zie de "Lijst van effecttypes" (p. 95)
	Depth	Regelt de globale diepte van de reverb.	0 – 127
MULTI-FX	Type	Bepaalt het type van de multi-effecten.	Zie de "Lijst van effecttypes" (p. 95)
	Depth	Regelt de diepte van de multi-effecten.	0 – 127
	FxOut Volume	Regelt het output-volume van de multi-effecten.	0 – 127
	Fx Rev Send	Regelt de diepte van de reverb die op het geluid van de multi-effecten wordt toegepast.	0 – 127
PATCH LEV	MasterVolume	Regelt het volume van de gehele patch.	0 – 127
PATCH NAME		Geef de patch een naam van max. 10 karakters.	Zie "Namen geven aan patches" (p. 55)

* Voor PEDAL, TRIG 1 en TRIG 2, zie p. 72–p. 73.

1. Quick Start

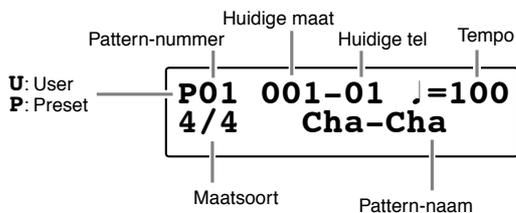
Een Preset Pattern weergeven



1

Druk op [SEQUENCER].

[SEQUENCER] licht op en u gaat naar Sequencer mode.



2

Draai aan [PATCH/VALUE] om de pattern te kiezen.

3

Druk op [PLAY/STOP].

De geselecteerde pattern wordt weergegeven.

4

Om de weergave te stoppen, drukt u nogmaals op [PLAY/STOP].

De pattern stopt.

5

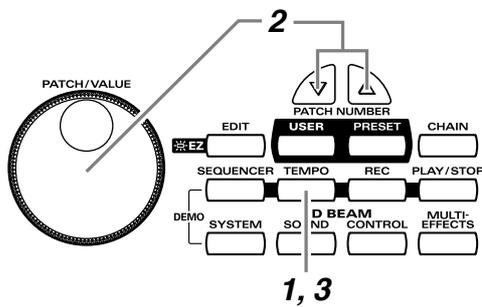
Druk op [SEQUENCER] of [EXIT].

U keert terug naar de normale Play mode.



Meer over de preset patterns vindt u in de "Lijst van de Preset Patterns" (p. 91).

Het tempo wijzigen



- 1 Druk op [TEMPO].
[TEMPO] licht op, het huidige tempo verschijnt in de display.

Tempo ♩=100

- 2 Draai aan [PATCH/VALUE] om het tempo te wijzigen.

- 3 Wanneer u klaar bent met de wijzigingen, drukt u nogmaals op [TEMPO].
[TEMPO] gaat uit en u keert terug naar het vorige scherm.

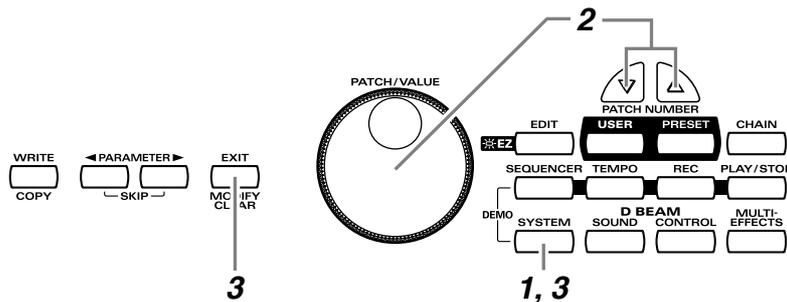
MEMO

U kunt het tempo wijzigen terwijl de pattern speelt of wanneer hij gestopt is.

Stysteeminstellingen

Instellingen die voor alle patches gelden, noemen we “**stysteeminstellingen**.” Instellingen zoals het display-contrast en de D Beam-gevoeligheid zijn systeeminstellingen.

De helderheid van de display regelen (LCD Contrast)



- 1 Druk op [SYSTEM].
[SYSTEM] licht op en het volgende scherm verschijnt.

UTILITY
LCD Contrast 5

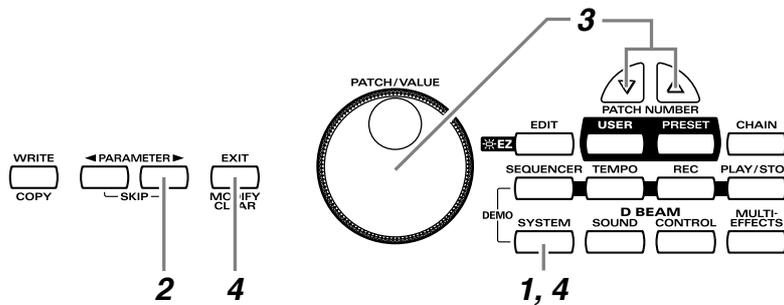
- 2 Regel met [PATCH/VALUE] het contrast van het display-scherm.
Hoe hoger de waarde, hoe donkerder de display wordt.
- 3 Wanneer u klaar bent, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].
U keert terug naar de normale Play mode.

MEMO

Wanneer u een systeeminstelling wijzigt, wordt de nieuwe instelling automatisch opgeslagen zodra u ze maakt. U hoeft ze niet speciaal op te slaan.

De gevoeligheid van de D Beam regelen

De gevoeligheid van de D Beam varieert naargelang de hoeveelheid licht in de omgeving van het toestel. Als de D Beam niet werkt zoals verwacht, pas dan de gevoeligheid aan volgens de lichtomstandigheden van de locatie.



1

Druk op [SYSTEM].
[SYSTEM] licht op.

2

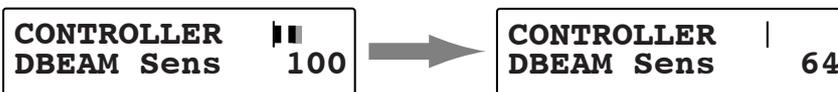
Druk op [PARAMETER ►]. Het volgende scherm verschijnt.



3

Hou uw hand ongeveer 50 cm boven de D Beam en draai aan [PATCH/VALUE] om de gevoeligheid te regelen.

Zorg dat de meter rechts bovenaan in de display op het middelste lijntje blijft staan, zoals in het rechter scherm. De D Beam reageert dan tot op de positie waar uw hand zich bevond bij het maken van de instelling.



4

Wanneer u klaar bent, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].

U keert terug naar de normale Play mode.

MEMO

De HPD-15 regelt de gevoeligheid van de D Beam automatisch bij het opstarten.

HINT

U kunt uw selectie snel maken door middel van de Key Repeat-functie (p. 31) of de Skip-functie (p. 32).

HINT

De D Beam zal minder gevoelig zijn in een donkere ruimte. Op zulke locaties regelt u de gevoeligheid best met uw hand ongeveer 30 cm boven de D Beam.

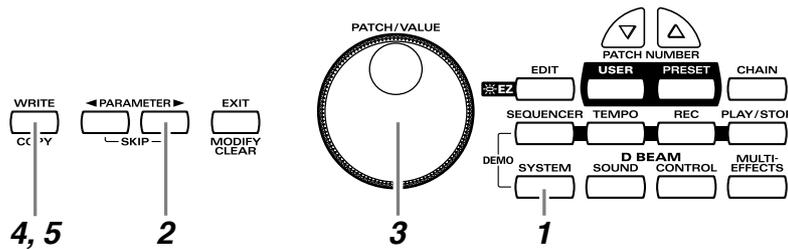
MEMO

Voor details over andere systeemparameters, zie **5. Globale instellingen voor de HPD-15** (p. 67).

1. Quick Start

Als de klank of de prestaties niet aan uw verwachtingen voldoen

Als na het wijzigen van de instellingen, de klank of de werking van het toestel niet meer zijn zoals u had verwacht, en u slaagt er niet in de vorige instellingen terug te krijgen, dan kunt u een **Factory Reset** uitvoeren om alle instellingen terug op hun standaardwaarde te zetten.



NOTE

Wanneer u een factory reset uitvoert, gaan alle wijzigingen verloren.

HINT

U kunt uw selectie snel maken door middel van de Skip-functie (p. 32).

MEMO

Het is ook mogelijk om specifieke data te initialiseren, bv. enkel de patches of enkel de systeeminstellingen. Voor details, zie **De fabrieksinstellingen oproepen** (p. 85).

1 Druk op [SYSTEM]. [SYSTEM] licht op.

2 Houd [PARAMETER ►] ingedrukt om het volgende scherm op te roepen.

FACTORY RESET
SYSTEM [WRITE]

3 Selecteer "ALL" met [PATCH/VALUE].

FACTORY RESET
ALL [WRITE]

4 Druk op [WRITE]. Het volgende scherm verschijnt.

Are You Sure?
[WRITE/EXIT]

5 Als u de factory reset wil uitvoeren, druk dan op [WRITE].
Als de data geïntialiseerd zijn, verschijnt het volgende scherm.

P01 LATIN
01 Conga

* Als u geen factory reset wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

Snel parameters of waarden selecteren

Key Repeat-functie

Deze functie kan ook gebruikt worden wanneer u parameters, waarden, patch-groepen of patch-nummers selecteert.

- 1** Houd [◀ PARAMETER], [PARAMETER ▶], [PATCH NUMBER ▼], [PATCH NUMBER ▲], [GROUP -] of [GROUP +] ingedrukt.

De parameter, waarde, patch-nummer of patch-groep verandert doorlopend.

Turbo Repeat-functie

Deze functie kunt u eveneens gebruiken wanneer u een waarde of een patch-nummer selecteert.

- 1** Houd [PATCH NUMBER ▲] ingedrukt en druk op [PATCH NUMBER ▼].



De waarde (waarde of patch-nummer) neemt snel toe.

- 1** Houd [PATCH NUMBER ▼] ingedrukt en druk op [PATCH NUMBER ▲].



De waarde (waarde of patch-nummer) neemt snel af.

Turbo-functie van de dial

- 1** Houd [PATCH SEL] ingedrukt en draai aan [PATCH/VALUE].



De waarde verandert per 10 eenheden.

MEMO

Wanneer u het instrument kiest of de toonhoogte regelt, kunt u de Skip-functie (p. 32) gebruiken i.p.v. de Turbo repeat-functie.

1. Quick Start

Skip-functie

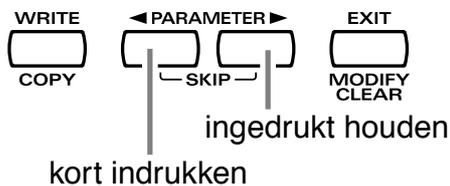
Hiermee kunt u snel parameters of waarden selecteren.

Parameters overslaan

Parameters zijn gegroepeerd in verschillende **categorieën**, volgens hun inhoud. Met de skip-functie springt u naar de eerste parameter van de categorie.

1

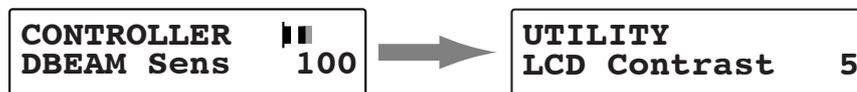
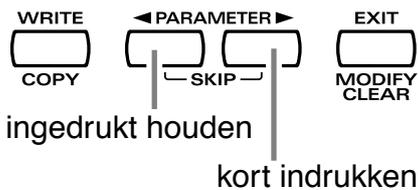
Houd [PARAMETER ►] ingedrukt en druk kort op [◀ PARAMETER].



De eerste parameter van de volgende categorie verschijnt.

1

Houd [◀ PARAMETER] ingedrukt en druk kort op [PARAMETER ►].



De eerste parameter van de vorige categorie verschijnt.

Waarden overslaan

Wanneer u een instrument kiest of de toonhoogte instelt, kunt u de waarde laten verspringen.

De instrumenten (klanken) zijn gegroepeerd in verscheidene categorieën. Door middel van de skip-functie kunt u overspringen naar de eerste klank van elke groep.

De waarde van de toonhoogte verandert hier in stappen van 100 cent (één halve toon).

1

Houd [PATCH NUMBER ▲] ingedrukt en druk kort op [PATCH NUMBER ▼].



Pad Inst.-selectiescherm

P0101A1*PAD INST L09:Conga Hi /H	→	P0101A1*PAD INST F01:Shekere
-------------------------------------	---	---------------------------------

Pitch adjust-scherm (p. 36)

P0101A1*PAD INST Pitch +12cent	→	P0101A1*PAD INST Pitch +100cent
-----------------------------------	---	------------------------------------

Als u instrumenten kiest, verschijnt de eerste klank van de volgende groep.

Als u de toonhoogte instelt, neemt de waarde toe in stappen van 100 cent.

1

Houd [PATCH NUMBER ▼] ingedrukt en druk kort op [PATCH NUMBER ▲].



Pad Inst.-selectiescherm

P0101A1*PAD INST R01:Dry Hard Kik	→	P0101A1*PAD INST O01:Sleigh Bell
--------------------------------------	---	-------------------------------------

Pitch adjust-scherm (p. 36)

P0101A1*PAD INST Pitch +783cent	→	P0101A1*PAD INST Pitch +700cent
------------------------------------	---	------------------------------------

Als u instrumenten kiest, verschijnt de eerste klank van de vorige groep.

Als u de toonhoogte instelt, neemt de waarde af in stappen van 100 cent.

1. Quick Start

Conga spelen

Laten we eens proberen om conga te spelen op de HPD-15.

Gebruik hiervoor de patch **P0101 Conga**.

- Open (**O**)
Sla pad A5 of A4 aan en haal uw hand onmiddellijk weg.
- Closed 1 (**C1**)
Sla pad A5 aan en verwijder uw hand niet.
- Closed 2 (**C2**)
Druk met uw linkerhand op pad A1 en sla pad A5 aan.
- Open Slap (**OS**)
Sla krachtig op de rand van pad A5 en trek onmiddellijk uw hand weg.
- Closed Slap (**CS**)
Druk met uw linkerhand op pad A1 en sla op de rand van pad A5.
- Heel (**H**)
Sla pad A1 aan met de hiel van uw linkerhand.
- Toe (**T**)
Druk met de hiel van uw linkerhand op pad A1 en sla met de vingers van dezelfde hand pad A2 aan.
- Pitch Bend (**PB**)
Terwijl u op pad A3 drukt, slaat u pad A5 aan.

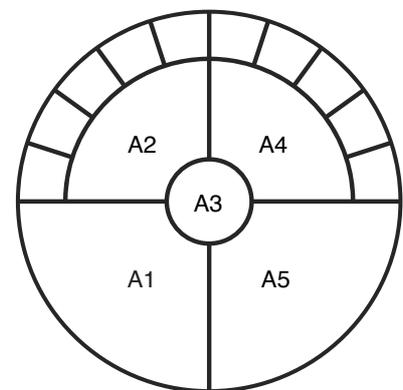
Conga - Basisritme

Pad:	A1 A2 A5 A2 A1 A2 A4 A4	A1 A2 A5 A2 A1 A2 A4 A4
Techniek:	H T CS T H T O O	H T CS T H T O O

Pad:	A1 A2 A5 A4 A4 A2 A5 A5	A1 A2 A5 A4 A4 A2 A5 A5
Techniek:	H T CS O O T O O	H T CS O O T O O

L: linkerhand

R: rechterhand



2. Een patch wijzigen

In dit hoofdstuk wordt de **Edit mode** toegelicht. Hiermee kunt u gedetailleerde instellingen maken.

Basisprocedure in Edit Mode

1. Druk op [EDIT] zodat de toets knippert; u gaat naar EZ Edit mode.

```
U0101A  PAD SET
001:Conga
```

2. Druk nogmaals op [EDIT], zodat de toets blijft branden; u gaat naar Edit mode.

* De **parametercategorie** verschijnt rechts bovenaan in de display.

Parametercategorie

```
U0101A1 PAD INST
L09:Conga Hi /H
```

3. Kies de pad (D Beam, lint) die u wil editen, door hem aan te slaan.

Pad A3 is geselecteerd

```
U0101A3 PAD INST
L17:Conga HiBass
```

D Beam is geselecteerd

```
U0101DB PAD INST
I35:Bell Tree
```

Rechterlint (Ribbon right) is geselecteerd

```
U0101RR PAD INST
L18:Conga Slide
```

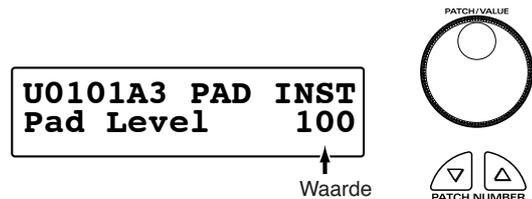
4. Kies met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de parameter die u wenst te wijzigen.

WRITE COPY ◀PARAMETER▶ SKIP EXIT MODIFY CLEAR

```
U0101A3 PAD INST
Pad Level 100
```

Parameter

5. Om de waarde te wijzigen, draait u of wel aan [PATCH/VALUE] of gebruikt u [PATCH NUMBER ▼] en [PATCH NUMBER ▲].



6. Herhaal de stappen 3–5 voor eventuele andere parameters of patches die u wil editen.

7. Wanneer u klaar bent met editen, druk dan op [EXIT] of [EDIT].

[EDIT] dooft uit en u keert terug naar de normale Play mode.

```
U01 USER01
01* Conga
```



U kunt uw selectie snel maken (p. 31). U kunt de waarde ook wijzigen door middel van realtime modify (p. 58).



De instellingen die u edit, keren terug naar hun originele waarden wanneer u een andere patch kiest. Als u uw wijzigingen wil behouden, zie **Uw instellingen opslaan (Write)** (p. 56) en **Instellingen kopiëren (Copy)** (p. 56).



Als u de instellingen van een user patch wijzigt, kunt u uw wijzigingen in dezelfde patch bewaren door tweemaal op [WRITE] te drukken.



Wanneer u een waarde wijzigt, verschijnt er een "*" naast het patch-nummer in de display, wat erop wijst dat de data geëdit worden. Als u een andere patch kiest of de Write- of Copy-handeling (p. 56) uitvoert, dan verdwijnt de "*".

2. Een patch wijzigen

Klanken aanpassen

Selecteer, door middel van de pads, de D Beam of de linten, de klank die u wenst te spelen. U kunt ook de toonhoogte of de duur van het geluid regelen.

* Sommige parameters houden verband met de parameters in EZ Edit mode. Als er problemen zijn (bv. geen geluid), controleer dan de parameters in EZ Edit mode.

Parametercategorie: PAD INST

(Inst select-scherm)

```
U0101A1 PAD INST
L09:Conga Hi /H
```

Instrumentgroep Instrumentnaam

(Select-scherm voor andere waarden)

```
U0101A1 PAD INST
Pad Level      100
```

Parameter Waarde

(Inst) : Zie "Lijst van de instrumenten" (p. 92)

Hiermee kiest u de klank (het instrument).

* U kunt overspringen naar de eerste klank van elke instrumentgroep door middel van de Skip-functie (p. 33).

Pad Level: 0-127

Hiermee regelt u het volume.

Pan: L63-Center-R63, Random, Alternate

Hiermee regelt u de stereopositie van het output-geluid.

Random: De pan verandert willekeurig telkens als u de pad aanslaat.

Alternate: De pan wisselt af tussen links en rechts telkens als u de pad aanslaat.

Reverb Send: 0-127

Hiermee regelt u de diepte van de reverb (galm).

Pitch: -2400-+2400cent

Hiermee regelt u de toonhoogte.

100 cents is een halve toon.

* U kunt de toonhoogte veranderen in stappen van 100 cent door middel van de Skip-functie (p. 33).

Decay: -31-+31

Hiermee regelt u de duur (decay time.)

* Bij sommige klanken is de duur onveranderlijk.

Color: -31-+31

Hiermee regelt u de klankkleur.

Sweep: -31-+31

Hiermee verandert u de toonhoogte.

Bij een positieve (+) waarde zal de toonhoogte van hoog naar laag veranderen. Bij een negatieve (-) waarde zal de toonhoogte van laag naar hoog veranderen.

MULTI-FX/LFO: OFF, ON

Hiermee schakelt u de multi-effecten en de LFO in of uit.

**TrigMode: Shot, Gate, Trig (Pad)
Move, MovGate, Touch, TchGate,
Scrape, Scrp1wy (D Beam, Ribbon)**

Hiermee bepaalt u hoe het geluid wordt weergegeven.

- Pad
 - Shot *** : Wanneer u de pad aanslaat, weerklinkt het geluid voor de duur die voor die bepaalde klank is ingesteld.
 - Gate *** : Het geluid weerklinkt zolang u op de pad blijft drukken. Dit is vooral effectief wanneer het om een aanhoudende klank gaat.
 - Trig:** Het geluid weerklinkt wanneer u de pad aanslaat en stopt wanneer u de pad opnieuw aanslaat. Dit is vooral effectief wanneer het om een aanhoudende klank gaat.
- D Beam, Ribbon
 - Move:** Het geluid weerklinkt wanneer u uw hand boven de D Beam houdt (of het lint aanraakt met uw vinger) en beweegt.
 - MovGate:** Het geluid weerklinkt wanneer u uw hand boven de D Beam houdt (of het lint aanraakt met uw vinger) en beweegt. Als er een aanhoudend geluid geselecteerd is, dan blijft dit doorklinken zolang u uw hand of vinger beweegt.
 - Touch:** Het geluid weerklinkt wanneer u uw hand boven de D Beam houdt (of het lint aanraakt met uw vinger).
 - TchGate:** Het geluid weerklinkt wanneer u uw hand boven de D Beam houdt (of het lint aanraakt met uw vinger). Als er een aanhoudend geluid geselecteerd is, dan blijft dit doorklinken tot u uw hand of vinger wegneemt.
 - Scrape *** : Het geluid weerklinkt wanneer u uw hand of vinger beweegt. Dit wordt gebruikt voor klanken zoals guiro.
- only D Beam
 - Scrp1wy *** : Het geluid weerklinkt continu wanneer u uw hand beweegt. Het geluid weerklinkt slechts voor één richting.

* Voor de waarden met een "*" kunt u Pedal specificïeren.

VeloCurve: Linear, Exp1-2, Log1-2, Spline, Loud1-2, Fix1-16

Bepaalt de invloed van de aanslagkracht op het volume.

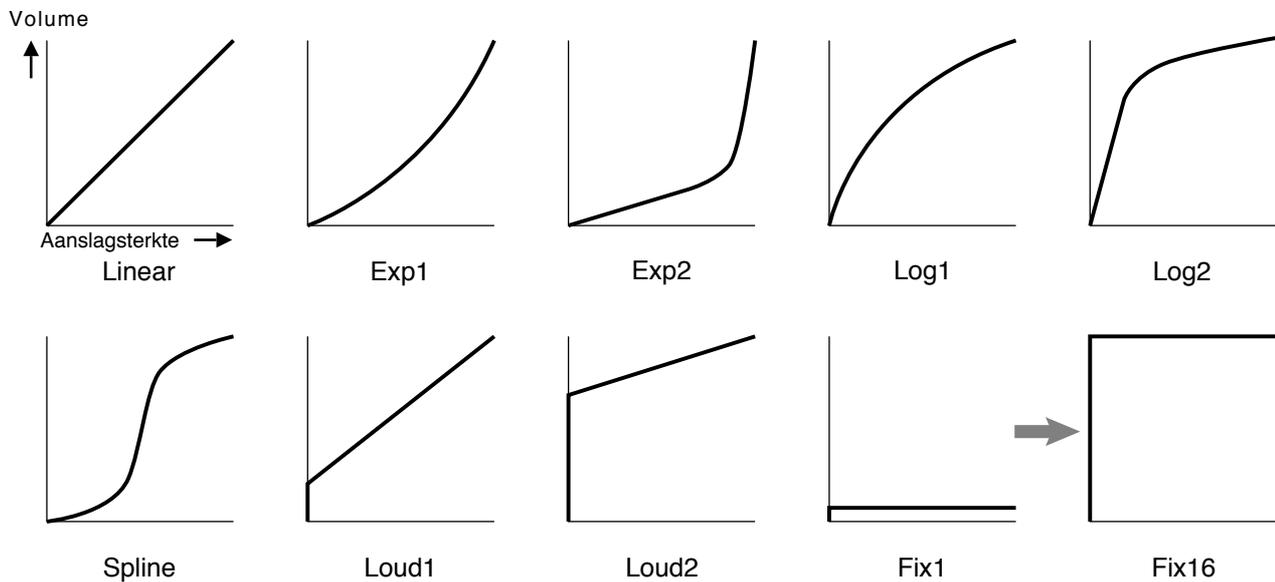
- Linear:** Dit is de normale instelling en deze geeft de meest natuurlijke overeenstemming tussen aanslagwaarde en volumeverandering.
- Exp1, Exp2:** Vergeleken met Linear, krijgt u hier een grotere volumeverandering voor sterkere aanslagen.

Log1, Log2: Vergeleken met Linear, krijgt u hier een grotere volumeverandering voor zachtere aanslagen.

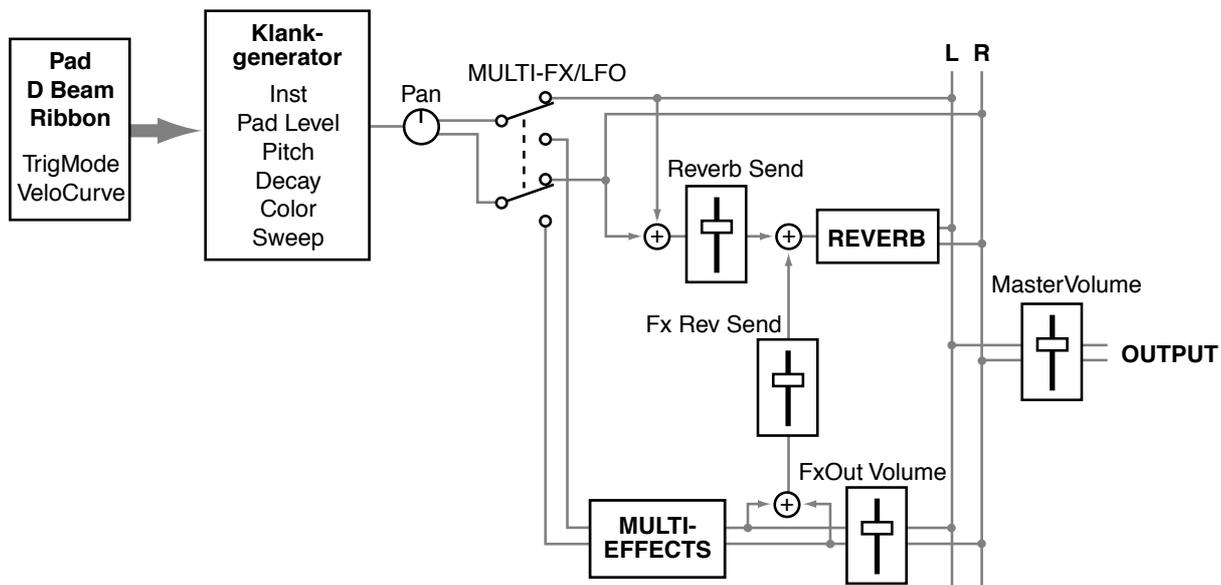
Spline: Het volume verandert extreem naargelang de aanslagsterkte.

Loud1, Loud2: Het volume verandert weinig naargelang de aanslagsterkte en er wordt een constant volume aangehouden.

Fix1-16: Het geluid heeft een vast volume, ongeacht de aanslagsterkte. Fix1 geeft het laagste volume en Fix16 geeft het hoogste volume.



Edit-parameters: Blokdiagram



2. Een patch wijzigen

De tone cyclisch laten veranderen

Met de **LFO** (Low Frequency Oscillator) kunt u de toonhoogte, het volume, enz. cyclisch laten veranderen.

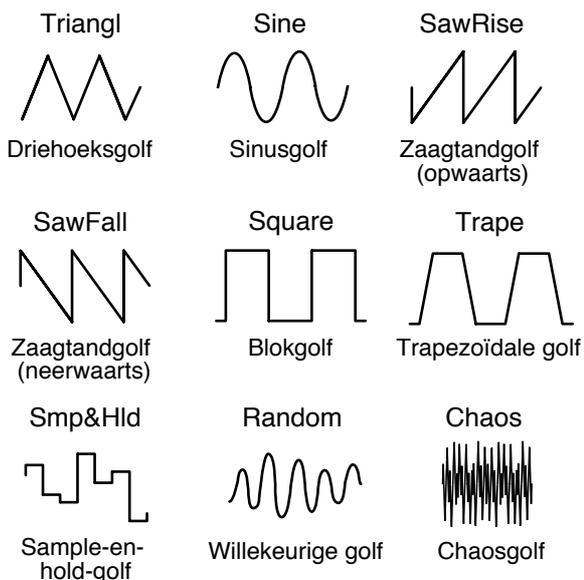
* De LFO heeft effect op alle pads / D Beam / linten.

Parameter Category: PAD LFO

U0101 LFO
Waveform Triangl

Waveform: OFF, Triangl, Sine, SawRise, SawFall, Square, Trape, Smp&Hld, Random, Chaos

Hier kiest u de golfvorm van de LFO. Als u OFF kiest, dan is er geen verandering en worden de volgende parameters niet getoond.



Rate: 0-127

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid van de LFO-golfvorm.

PitchDepth: 0-127

Hiermee regelt u de diepte van de toonhoogtemodulatie.

FilterDepth: 0-127

Hiermee regelt u de diepte van de toonmodulatie.

AmpDepth: 0-127

Hiermee regelt u de diepte van de volumemodulatie.

EffectDepth: 0-127

Hiermee regelt u de modulatie diepte voor de effect-parameter. Meer details over de te moduleren parameter vindt u in **De Multi-effecten instellen** (p. 40).

Realtime2: PITCH, EFFECT

Hiermee bepaalt u welke LFO-parameter er gewijzigd zal worden wanneer u aan de middelste realtime modify-knop draait. Als u PITCH kiest, kunt u de PitchDepth wijzigen, of als u EFFECT kiest, kunt u de EffectDepth wijzigen.



Deze parameter is enkel werkzaam als de onderste indicator rechts boven de Realtime Modify-knoppen brandt. U kunt hem doen branden door op [SELECT] te drukken.

Realtime3: FILTER, AMP

Hiermee bepaalt u welke LFO-parameter er gewijzigd zal worden wanneer u aan de middelste realtime modify-knop draait. Als u FILTER kiest, kunt u de FilterDepth wijzigen, of als u AMP kiest, kunt u de AmpDepth wijzigen.



Deze parameter is enkel werkzaam als de onderste indicator rechts boven de Realtime Modify-knoppen brandt. U kunt hem doen branden door op [SELECT] te drukken.

Effect-instellingen

U kunt galm toevoegen aan het geluid zodat u de indruk krijgt dat u in een zaal of op een podium speelt. U kunt het geluid vervormen, moduleren, of het dieper en ruimer laten klinken.

* *Het effect is van toepassing op alle pads / D Beam / linten.*

De Reverb-instellingen maken

Reverb voegt galm toe aan het geluid om een ruimtelijke sfeer te simuleren.

Parametercategorie: REVERB

U0101 REVERB/DLY
Type# Room1

Type: Zie REVERB/DELAY Type (p. 95)

Hiermee bepaalt u de preset-instelling van de reverb.

Als u nog meer gedetailleerde instellingen wil maken, stel dan het algoritme en de onderstaande parameters in.

Wanneer u een waarde wijzigt, verschijnt er een “#” naast het “Type.”

Algo: OFF, Room1–2, Stage, Plate, Hall1–2, Delay, PanDly

Hiermee bepaalt u het type (algoritme) van de reverb. Als u OFF kiest, wordt er geen reverb toegepast en worden de volgende parameters niet getoond.

- Room1:** Simulatie van de galm in een kamer
- Room2:** Helderdere reverb dan Room1
- Stage:** Simulatie van on-stage galm
- Plate:** Simulatie van een metalen plaatgalm
- Hall1:** Simulatie van een grotere ruimte dan bij Room
- Hall2:** Helderdere reverb dan Hall1
- Delay:** Standaard delay (Echo)
- PanDly:** Delay waarbij de weerkaatsingen (echo's) heen en weer schuiven tussen links en rechts

Level: 0–127

Hiermee regelt u het volume van de galm (of van het delay-geluid).

Time: 0–127

Als u voor Algo een type van Room1–Hall2 kiest, dan regelt u hiermee de duur van de galm. Als u Delay of PanDly kiest,

dan regelt u hiermee de delay-tijd.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU

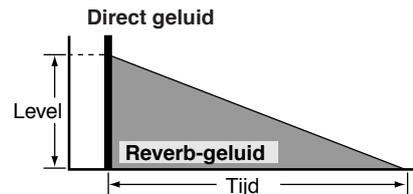
Hiermee bepaalt u bij welke frequentie het hoge gebied van de galm wordt weggefilterd. Hoe lager u deze frequentie instelt, hoe meer hoge tonen er worden weggefilterd, zodat u een zachter geluid krijgt. Als u geen hoge tonen wil wegfilteren, stel hier dan THRU in.

Dly Feedback: 0–127

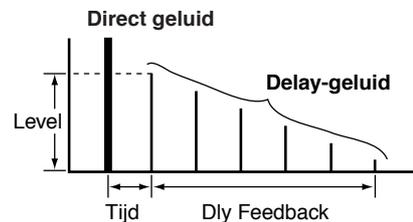
Hiermee bepaalt u hoe vaak het delay-geluid herhaald wordt.

* *Dit verschijnt enkel als u voor Algo “Delay” of “PanDly” hebt ingesteld.*

Algo: Room1–2, Stage, Plate, Hall1–2



Algo: Delay, PanDly



NOTE

Als u het “Type” wijzigt, worden het algoritme van de reverb en de parameterwaarden aangepast aan de instelling van het betreffende type.

2. Een patch wijzigen

De Multi-effecten instellen

Met de Multi-effecten (M-FX) kunt u verschillende algoritmes kiezen en combineren tot diverse effecten.

Parametercategorie: MULTI-FX

U0101 Type#	MULTI-FX Hall "A"
----------------	----------------------

Type: Zie MULTI-FX Type (p. 95)

Hiermee bepaalt u de preset-instelling van de multi-effecten.

Als u nog meer gedetailleerde instellingen wil maken, kies dan een van de onderstaande algoritmes en stel de parameters op de volgende pagina's in. Wanneer u een waarde wijzigt, verschijnt er een "#" naast het "Type."

Algo:

Hiermee kiest u het algoritme van het effect. De parameters en hun waarden verschillen naargelang het algoritme.

- Stereo EQ:** Stereo Equalizer (Toonregeling)
- CompLimiter:** Compressor/Limiter (Maakt het volume meer gelijkmatig)
- Enhancer:** Enhancer (Maakt het geluid sprankelend)
- Spectrum:** Spectrum (Geeft het geluid karakter)
- Isolator:** Isolator (Filtert een specifiek frequentiebereik weg)
- DynamicFltr:** Dynamic Filter (Wijzigt de klank volgens het volume)
- Sustainer:** Sustainer (Verlengt de duur van het geluid)
- Overdrive:** Overdrive (Vervormt het geluid lichtjes)
- Distortion:** Distortion (Vervormt het geluid zwaar)
- Lo-Fi:** Lo-Fi (Simuleert een "low-fidelity"-geluid)
- RingModltr:** Ring Modulator (Geeft het geluid een metaalachtig karakter)
- Stereo Cho:** Stereo Chorus (Laat het geluid dieper en ruimer klinken)
- TetraChorus:** Tetra Chorus (Legt chorus-geluiden over elkaar voor een ruimer geluid)
- Tremolo Cho:** Tremolo Chorus (Cyclische volume-modulatie voor een ruimer geluid)
- Space D:** Space D (Voegt een transparante ruimtelijkheid toe)
- Stereo Fln:** Stereo Flanger (Voegt een metaalachtige resonantie toe aan het geluid)
- StepFlanger:** Step Flanger (Voegt een metaalachtige resonantie toe en verschuift de toonhoogte stapsgewijs)

- Phaser:** Phaser (Geeft het geluid een "zweepend" karakter)
- FbackPitch:** Feedback Pitch Shifter (Verschuift de toonhoogte)
- StereoDelay:** Stereo Delay (Voegt echo toe aan het geluid)
- Mod Delay:** Modulation Delay (Voegt echo toe en moduleert het geluid)
- TimeCtrlDly:** Time Control Delay (Laat toe om de delay en de toonhoogte in realtime aan te sturen)
- 3TapDlySht:** 3-tap delay short (Echogeluid in drie richtingen)
- 3TapDlyLng:** 3-tap delay Long
- 4TapDlySht:** 4-tap delay short (Vier echogeluiden)
- 4TapDlyLng:** 4-tap delay Long
- AdvanceRev:** Advanced Reverb (Voegt galm toe aan het geluid)
- GateReverb:** Gate Reverb (Snijdt de galm scherp af)

De parameters van elk algoritme worden op de volgende pagina's toegelicht.

MEMO

De waarde van de parameters waarbij op de volgende pagina's "RTM" vermeld staat, kan aangestuurd worden door [M-FX DEPTH] van de Realtime Modify (p. 19).

* Als u de MULTI-FX DEPTH wijzigt in EZ Edit Mode (p. 25), dan verandert de waarde van deze parameters.

MEMO

De waarde van de parameters waarbij op de volgende pagina's "LFO" vermeld staat, kan aangestuurd worden door de LFO. Voor details, zie **De tone cyclisch laten veranderen** (p. 38).

MEMO

De waarde van de parameters waarbij op de volgende pagina's "Ctrl1, Ctrl2, Ctrl3" vermeld staat, kan aangestuurd worden door de pads, de D Beam en de linten. Voor details, zie de paragraaf over **CtrlTx: MFX Ctrl 1-3** in **De tone beïnvloeden** (p. 52).

FxOut Volume:

Hiermee regelt u het output-volume van de multi-effecten.

Fx Rev Send:

Hiermee regelt u de diepte van de reverb die wordt toegepast op het geluid van de multi-effecten.



Als u het "Type" wijzigt, worden het algoritme van het effect en de parameterwaarden aangepast aan de instelling van het betreffende type.

Stereo Equalizer (Stereo EQ)

Dit is een vier-band stereo equalizer (low, mid x 2, high).

Low Freq: 100Hz, 200Hz, 400Hz

Hiermee bepaalt u de frequentie voor het lage gebied.

Low EQ: -15→+15dB

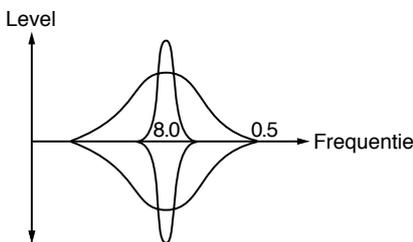
Hiermee bepaalt u het volumeniveau van de lage frequentie.

Mid1Freq: 100Hz–12.5kHz Ctrl3

Hiermee bepaalt u de centrale frequentie van mid range 1.

Mid 1 Q: 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Hiermee bepaalt u de breedte van het gebied rondom Mid1Freq waarop de Level-instelling van toepassing is. Hoe hoger de Q-waarde, hoe smaller het gebied dat beïnvloed wordt.



Mid 1 EQ: -15→+15dB LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het volumeniveau voor het gebied dat bepaald is door de Mid1Freq- en Q-instellingen.

Mid2Freq: 100Hz–12.5kHz

Hiermee bepaalt u de centrale frequentie van mid range 2.

Mid 2 Q: 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

Hiermee bepaalt u de breedte van het gebied rondom Mid2Freq waarop de Level-instelling van toepassing is. Hoe hoger de Q-waarde, hoe smaller het gebied dat beïnvloed wordt.

Mid 2 EQ: -15→+15dB Ctrl2

Hiermee regelt u het volumeniveau voor het gebied dat bepaald is door de Mid2Freq- en Q-instellingen.

HighFreq: 4kHz, 8kHz, 12.5kHz

Hiermee bepaalt u de frequentie voor het hoge gebied.

High EQ: -15→+15dB

Hiermee bepaalt u het volumeniveau van de hoge frequentie.

TotalLevel: -15→+15dB RTM

Hiermee regelt u het output level.

Compressor/Limiter (CompLimiter)

De Compressor/Limiter comprimeert signalen die een bepaald volumeniveau overschrijden, zodat oneffenheden in het volume gladgestreken worden en om vervorming te voorkomen.

Threshold: 0–127

Hiermee bepaalt u bij welk volume de compression begint.

Ratio: 1:1–100:1, infinite:1 LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de compressieverhouding.

Attack: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de attack-tijd van een input-sigitaal.

Release: 0–127 Ctrl3

Hiermee bepaalt u hoelang de compressor nog blijft werken nadat het volume weer onder het Threshold Level is gezakt.

Pan: L63–Center–R63

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

TotalLevel: -15→+15dB RTM

Hiermee regelt u het output-volume.

2. Een patch wijzigen

Enhancer

De Enhancer bepaalt de boventoonstructuur van de hoge frequenties en maakt het geluid sprankelender en strakker.

Sens: 0–127 LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de gevoeligheid van de enhancer.

Mix: 0–127 RTM, Ctrl2

Hiermee bepaalt u volgens welke verhouding de boventonen van de enhancer gecombineerd worden met het directe geluid.

Low EQ: -15–+15dB

Hiermee regelt u het volumeniveau van het lage frequentiegebied.

High EQ: -15–+15dB Ctrl3

Hiermee regelt u het volumeniveau van het hoge frequentiegebied.

Spectrum

Een Spectrum is een type van filter die de klankkleur wijzigt door op bepaalde frequenties het signaal te versterken of af te snijden. Dit lijkt op een equalizer, maar heeft 5 frequentiepunten die vastliggen op de meest geschikte plaatsen om het geluid meer karakter te geven.

Band 1: -15–+15dB

Hiermee regelt u het signaalniveau op 500 Hz.

Band 2: -15–+15dB LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het signaalniveau op 1 kHz.

Band 3: -15–+15dB

Hiermee regelt u het signaalniveau op 1.25 kHz.

Band 4: -15–+15dB Ctrl2

Hiermee regelt u het signaalniveau op 3.15 kHz.

Band 5: -15–+15dB

Hiermee regelt u het signaalniveau op 4 kHz.

Width: 1–5 Ctrl3

Hiermee regelt u de breedte van het gebied voor alle frequentiebanden.

Pan: L63–Center–R63

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

TotalLevel: -15–+15dB RTM

Hiermee regelt u het output-volume.

Isolator

De Isolator is een sterkere versie van een equalizer en kan een bepaald frequentiegebied volledig onderdrukken.

Low Level: 0–127 Ctrl3

Hiermee regelt u het volume van de lage frequenties.

Mid Level: 0–127 LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het volume van de middenfrequenties.

High Level: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u het volume van de hoge frequenties.

Pan: L63–Center–R63

Hiermee regelt u de stereopositie van het output-geluid.

TotalLevel: -15–+15dB RTM

Hiermee regelt u het output-volume.

Dynamic Filter (DynamicFltr)

De Dynamic Filter varieert de toon door een filter te verschuiven volgens het volume.

Filter Type: LPF, BPF

Hiermee bepaalt u het filtertype.

LPF: Het wah-effect wordt toegepast op een breed frequentiebereik.

BPF: Het wah-effect wordt toegepast op een smal frequentiebereik.

Sens: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de gevoeligheid waarmee de filter wordt aangestuurd.

Manual: 0–127 RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee bepaalt u de centrale frequentie van waaruit het effect wordt toegepast.

Peak: 0–127 Ctrl3

Hiermee bepaalt u de sterkte van het wah-effect in het gebied van de centrale frequentie. Als u een lage waarde instelt, wordt het effect toegepast op een breed gebied rond de centrale frequentie. Bij een hoge waarde wordt het effect toegepast in een smaller gebied.

Pan: L63–Center–R63

Hiermee bepaalt u de stereo-positie van het output-geluid.

Sustainer

De Sustainer onderdrukt sterke signalen en versterkt zwakke signalen, waardoor het geluid gelijkmatiger wordt en langer aanhoudt.

Attack: 0–127 LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de attack-tijd van een input-geluid.

Sustain: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de graad van de versterking.

Pan: L63–Center–R63 Ctrl3

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

TotalLevel: -15–+15dB RTM

Hiermee regelt u het output level.

Overdrive

Dit effect creert een lichte vervorming, zoals die van vacuumbuizenversterkers.

Drive: 0–127 RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee bepaalt u de graad van vervorming. Het volume verandert samen met de graad van vervorming.

Character: 1–4

Hiermee bepaalt u het karakter van de vervorming. Hoe hoger de waarde, hoe groter de geluidsdruk.

Pan: L63–Center–R63 Ctrl2

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

Distortion

Dit effect produceert een intensere vervorming dan Overdrive.

Drive: 0–127 RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee bepaalt u de graad van vervorming. Het volume verandert samen met de graad van vervorming.

Character: 1–4

Hiermee bepaalt u het karakter van de vervorming. Hoe hoger de waarde, hoe groter de geluidsdruk.

Pan: L63–Center–R63 Ctrl2

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

2. Een patch wijzigen

Lo-Fi

Dit effect vermindert de audiokwaliteit om een Lo-Fi sound te simuleren.

Bit Down: 0–7 Ctrl3

Hiermee beïnvloedt u de audiokwaliteit. De audiokwaliteit neemt af naarmate deze waarde toeneemt.

S-Rate Down: 32, 16, 8, 4 Ctrl2

Maakt het output-sigitaal ruw. Het geluid wordt ruwer naarmate deze waarde afneemt.

Low EQ: -15–+15dB

Hiermee regelt u het volume van de lage frequenties.

High EQ: -15–+15dB RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het volume van de hoge frequenties.

Output: Mono, Stereo

Hiermee bepaalt u hoe het geluid wordt uitgestuurd. Als u “Mono” kiest, wordt het geluid in mono uitgestuurd.

Ring Modulator (RingModltr)

De Ring Modulator voegt de amplitudemodulatie toe aan het geluid, waardoor het een metaalachtig karakter krijgt.

Frequency: 0–127 Ctrl1

Hiermee bepaalt u de modulatiefrequentie.

Character: 0–127 LFO, Ctrl2

Hiermee regelt u de toon. Het hoge frequentiegebied zal veranderen.

Effect Level: 0–127 RTM, Ctrl3

Hiermee regelt u het output level van het effectgeluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output level van het directe geluid.

Stereo Chorus (Stereo Cho)

Dit is een stereo chorus. Er is een filter voorzien zodat u de klankkleur van het chorus-geluid kunt regelen.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het chorus-geluid weerklinkt.

Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Phase: 0–180deg

Hiermee regelt u de ruimtelijke spreiding van het geluid.

Filter Type: OFF, LPF, HPF

Hiermee kiest u het filtertype.

OFF: Er wordt geen filter gebruikt. Cutoff verschijnt niet.

LPF: Het frequentiegebied boven de cutoff-frequentie wordt afgesneden.

HPF: Het frequentiegebied beneden de cutoff-frequentie wordt afgesneden.

Cutoff: 200–8kHz Ctrl3

Hiermee bepaalt u de basisfrequentie van de filter.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het chorus-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Tetra Chorus (TetraChorus)

Tetra chorus gebruikt een vier-fasen chorus (vier lagen van chorus-geluid) voor een rijk en breed gespreid geluid.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het chorus-geluid weerklinkt.

Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Pre Delay Dev: 0–20

Hiermee regelt u de verschillen in Pre Delay tussen de chorus-geluiden.

Depth Dev: -20–+20

Hiermee regelt u de verschillen in modulatie diepte tussen de chorus-geluiden.

Pan Deviation: 0–20 Ctrl3

Hiermee regelt u het verschil in stereopositie tussen de chorus-geluiden. Als u "0" instelt, bevinden alle chorus-geluiden zich centraal. Hoe hoger de waarde, hoe wijder het chorus-geluid gepand wordt.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het chorus-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Tremolo Chorus (Tremolo Cho)

Tremolo Chorus is een chorus-effect met een Tremolo (cyclische modulatie van het volume) toegevoegd.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het chorus-geluid weerklinkt.

Cho Rate: 0.05–10.0Hz LFO

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid van het chorus-effect.

Cho Depth: 0–127

Hiermee regelt u de modulatie diepte van het chorus-effect.

Trm Phase: 0–180deg Ctrl3

Hiermee regelt u de spreiding van het tremolo-effect.

Trm Rate: 0.05–10.0Hz Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid van het tremolo-effect.

Trm Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte van het tremolo-effect.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het tremolo chorus-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

2. Een patch wijzigen

Space D

Space D is meervoudige chorus die een twee-fasen modulatie in stereo toepast. Dit is een chorus met een transparant karakter en een minimaal gevoel van modulatie.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het effectgeluid weerklinkt.

Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Phase: 0–180deg Ctrl3

Hiermee regelt u de ruimtelijke spreiding van het geluid.

Tone: -15–+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het chorus-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Stereo Flanger (Stereo Fln)

Dit is een stereo flanger. (De LFO heeft dezelfde fase voor links en rechts.) Hij produceert een metaalachtige resonantie die stijgt en daalt, net alsof er een straalvliegtuig opstijgt of landt. Er is een filter voorzien zodat u de klankkleur van het flanger-geluid kunt regelen.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het flanger-geluid weerklinkt.

Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Feedback: -98–+98% Ctrl3

Hiermee bepaalt u de hoeveelheid (%) effectgeluid die wordt teruggestuurd (teruggekoppeld) naar de input. Bij positieve (+) waarden wordt het geluid in fase teruggekoppeld en bij negatieve (-) waarden in tegenfase (omgekeerde fase).

Phase: 0–180deg

Hiermee regelt u de ruimtelijke spreiding van het geluid.

Filter Type: OFF, LPF, HPF

Hiermee kiest u het filtertype.

OFF: Er wordt geen filter gebruikt. Cutoff verschijnt niet.

LPF: Het frequentiegebied boven de cutoff-frequentie wordt afgesneden.

HPF: Het frequentiegebied onder de cutoff-frequentie wordt afgesneden.

Cutoff: 200–8kHz

Hiermee bepaalt u de basisfrequentie van de filter.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het flanger-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Step Flanger (StepFlanger)

Het Step Flanger-effect is een flanger waarbij de flanger-toonhoogte stapsgewijs verandert. Hoe snel de toonhoogte verandert, kunt u bepalen in termen van een nootwaarde in een bepaald tempo.

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het flanger-geluid weerklinkt.

Rate: 0.05–10.0Hz Ctrl3

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Feedback: -98–+98%

Hiermee regelt u de hoeveelheid (%) flanger-geluid dat teruggestuurd (teruggekoppeld) wordt naar de input. Negatieve (-) waarden keren de fase om.

Phase: 0–180deg

Hiermee regelt u de ruimtelijke spreiding van het geluid.

Step Rate: 0.05–10.0Hz, note-value LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de snelheid (periode) van de toonhoogteverandering. Deze parameter kunt u definiëren als een nootwaarde in het tempo van de sequencer. Specificeer in dit geval de waarde van de gewenste noot.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het flanger-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Phaser

Een phaser voegt een geluid met verschoven fase toe aan het originele geluid, zodat u een draaiende modulatie krijgt die het geluid ruim en diep doet klinken.

Manual: 100–8kHz

Hiermee bepaalt u de basisfrequentie van waar het geluid gemoduleerd wordt.

Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl3

Hiermee bepaalt u de modulatiefrequentie (modulatieperiode).

Depth: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Resonance: 0–127 Ctrl1

Hiermee regelt u de hoeveelheid feedback voor de phaser.

Mix: 0–127 RTM

Hiermee bepaalt u volgens welke verhouding het in fase verschoven geluid gecombineerd wordt met het directe geluid.

Pan: L63–Center–R63

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het output-geluid.

2. Een patch wijzigen

Feedback Pitch Shifter (FbackPitch)

Een Pitch Shifter verschuift de toonhoogte van het originele geluid. Met deze pitch shifter kunt u het geluid met de verschoven toonhoogte terugsturen naar het effect.

Coarse: -24+12semi LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de toonhoogte van het pitch shift-geluid in stappen van een halve toon (-2+1 octaven).

Fine: -100+100cent

Hiermee regelt u de toonhoogte van het pitch shift-geluid fijn af in stapjes van 2 cent (-100+100 cents). Eén cent is 1/100 van een halve toon.

Pan: L63-Center-R63 Ctrl3

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het pitch shift-geluid.

Pre Delay: 0.0-500ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het begin van het directe geluid tot wanneer het pitch shift-geluid weerklinkt.

Mode: 1-5

Hoe lager de waarde van deze parameter, hoe sneller de respons. Hogere waarden geven een tragere respons, maar een stabielere toonhoogte.

Feedback: -98+98% Ctrl2

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het effectgeluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) waarden keren de fase om.

Tone: -15+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0-127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het pitch shift-geluid.

Direct Level: 0-127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Stereo Delay (StereoDelay)

Dit is een stereo delay.

Delay Left: 0.0-500ms

DelayRight: 0.0-500ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het delay-geluid weerklinkt.

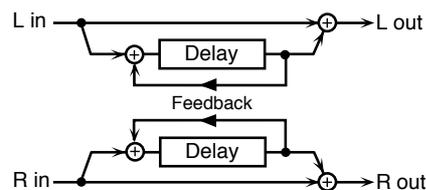
Feedback: -98+98% Ctrl1

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het delay-geluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) waarden keren de fase om.

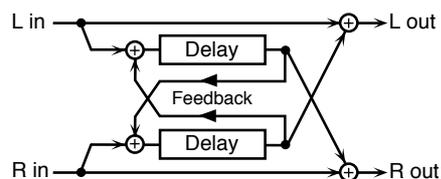
Fbk Mode: NORMAL, CROSS

Hiermee bepaalt u op welke manier het geluid wordt teruggestuurd naar het effect.

NORMAL: Het linker delay-geluid wordt teruggestuurd naar de linker delay en het rechter delay-geluid naar de rechter delay.



CROSS: Het linker delay-geluid wordt teruggestuurd naar de rechter delay en het rechter delay-geluid naar de linker delay.



Phase L: NORMAL, INVERSE

Phase R: NORMAL, INVERSE

Hiermee bepaalt u de fase van het linker/rechter delay-geluid.

NORMAL: De fase blijft ongewijzigd.

INVERSE: De fase wordt omgekeerd.

HF Damp: 200Hz-8kHz, THRU Ctrl2

Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het geluid dat wordt teruggestuurd naar het effect, wordt afgesneden. Als u de hoge frequenties van de feedback niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Tone:-15+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0–127 RTM, LFO, Ctrl3

Hiermee regelt u het output-volume van het delay-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Modulation Delay (Mod Delay)

Dit effect voegt modulatie toe aan het delay-geluid, zodat u een flanger-achtig effect krijgt.

Delay Left: 0.0–500ms

DelayRight: 0.0–500ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het delay-geluid weerklinkt.

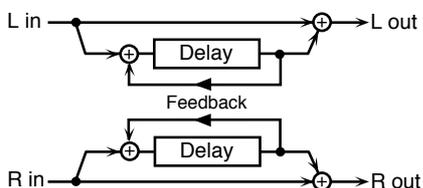
Feedback: -98–+98% Ctrl2

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het delay-geluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) waarden keren de fase om.

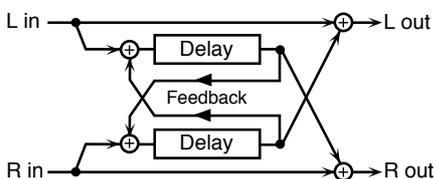
Fbk Mode: NORMAL, CROSS

Hiermee bepaalt u op welke manier het geluid wordt teruggestuurd naar het effect.

NORMAL: Het linker delay-geluid wordt teruggestuurd naar de linker delay en het rechter delay-geluid naar de rechter delay.



CROSS: Het linker delay-geluid wordt teruggestuurd naar de rechter delay en het rechter delay-geluid naar de linker delay.



Rate: 0.05–10.0Hz LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u de modulatiesnelheid.

Depth: 0–127 Ctrl3

Hiermee regelt u de modulatie diepte.

Phase: 0–180deg

Adjusts the spatial spread of the sound.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU

Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het geluid dat wordt teruggestuurd naar het effect, wordt afgesneden. Als u

de hoge frequenties van de feedback niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Tone: -15–+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het delay-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Time Control Delay (TimeCtrlDly)

Dit effect laat u toe om via de pads/D Beam/linten de delay-tijd en de toonhoogte in realtime aan te sturen. Hoe langer de delay, hoe lager de toonhoogte. Hoe korter de delay, hoe hoger de toonhoogte.

Delay: 200–1000ms LFO, Ctrl1

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer elk delay-geluid weerklinkt.

Acceleration: 0–15

Hiermee bepaalt u hoe snel de delay-tijd verandert van de huidige instelling naar een nieuw ingegeven instelling. De snelheid waarmee de delay-tijd verandert, heeft een rechtstreekse invloed op de snelheid waarmee de toonhoogte verandert.

Feedback: -98–+98% Ctrl2

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het delay-geluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) waarden keren de fase om.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU

Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het geluid dat wordt teruggestuurd naar het effect, wordt afgesneden. Als u de hoge frequenties van de feedback niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Pan: L63–Center–R63 Ctrl3

Hiermee bepaalt u de stereopositie van het delay-geluid.

Tone: -15–+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het delay-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

2. Een patch wijzigen

3-Tap Delay (3TapDlySht/3TapDlyLng)

De 3-Tap Delay produceert drie delay-geluiden; midden, links en rechts. De delay-tijd kan gedefinieerd worden als een nootwaarde van het tempo van de sequencer.

* *Buiten de lengte van de delay-tijd is er geen verschil tussen Sht en Lng.*

Delay C: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Delay L: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Delay R: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het delay-geluid weerklinkt. Deze parameter kan ingesteld worden als een nootwaarde van het tempo van de sequencer. Specificeer in dit geval de waarde van de gewenste noot.

Feedback: -98→+98%

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het centrale delay-geluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) instellingen keren de fase om.

Center Level: 0–127 LFO, Ctrl1

Left Level: 0–127 Ctrl2

Right Level: 0–127 Ctrl3

Hiermee regelt u het volume van elk delay-geluid.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU

Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het geluid dat wordt teruggestuurd naar het effect, wordt afgesneden. Als u de hoge frequenties van de feedback niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Tone: -15→+15

Hiermee regelt u de toonkwaliteit. Positieve (+) waarden benadrukken de hoge tonen en negatieve (-) waarden benadrukken de lage tonen.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het delay-geluid.

Direct Level: 0–127

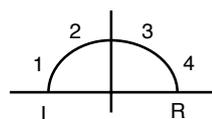
Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

4-Tap Delay (4TapDlySht/4TapDlyLng)

De 4-Tap Delay heeft vier delays. Elke delay time-parameter kan gedefinieerd worden als een nootwaarde van het tempo van de sequencer.

* *Buiten de lengte van de delay-tijd is er geen verschil tussen Sht en Lng.*

De stereopositie van de delay-geluiden is als volgt.



Delay 1: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Delay 2: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Delay 3: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Delay 4: 20–600ms (Sht), 200–1000ms (Lng), note-value

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het delay-geluid weerklinkt. Deze parameter kan ingesteld worden als een nootwaarde van het tempo van de sequencer. Specificeer in dit geval de waarde van de gewenste noot.

Level 1: 0–127 LFO, Ctrl1

Level 2: 0–127 Ctrl2

Level 3: 0–127 Ctrl3

Level 4: 0–127

Hiermee regelt u het volume van elk delay-geluid.

Feedback: -98→+98%

Hiermee bepaalt u hoeveel (%) van het delay1-geluid er wordt teruggestuurd naar het effect. Negatieve (-) instellingen keren de fase om.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU

Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het geluid dat wordt teruggestuurd naar het effect, wordt afgesneden. Als u de hoge frequenties van de feedback niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Effect Level: 0–127 RTM

Hiermee regelt u het output-volume van het delay-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.

Advanced Reverb (AdvanceRev)

Het Reverb-effect voegt galm toe aan het geluid en simuleert zo een akoestische ruimte.

Type: ROOM1–2, STAGE, PLATE, HALL1–2

Hier kiest u het Reverb-type.

- Room1:** Simulatie van de galm in een kamer
- Room2:** Helderdere galm dan Room1
- Stage:** Simulatie van de galm op een podium
- Plate:** Simulatie van een metalen plaatgalm
- Hall1:** Simulatie van een grotere ruimte dan Room
- Hall2:** Helderdere galm dan Hall1

PreDelay: 0.0–100ms

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het reverb-geluid weerklinkt.

Time: 0–127 Ctrl2

Hiermee regelt u de lengte van de galm.

HF Damp: 200Hz–8kHz, THRU Ctrl3

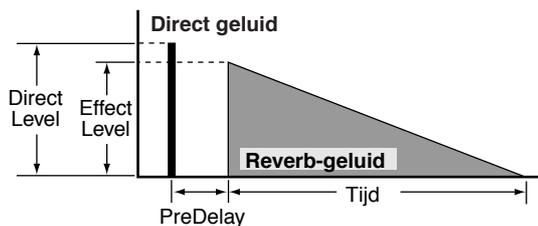
Hiermee bepaalt u boven welke frequentie het galmgeluid afgesneden wordt. Hoe lager u deze frequentie instelt, hoe meer van de hoge frequenties er worden afgesneden, zodat u een zachtere en meer gedempte galm krijgt. Als u de hoge frequenties niet wil afsnijden, stel deze parameter dan in op THRU.

Effect Level: 0–127 RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het output-volume van het reverb-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.



Gate Reverb (GateReverb)

Gate Reverb is een speciaal type van reverb waarbij het galmgeluid voor zijn natuurlijke einde afgesneden wordt.

Type: NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2

Hier kiest u het Reverb-type.

NORMAL: gewone gate reverb

REVERSE: achterwaartse reverb

SWEEP1: het galmgeluid beweegt van rechts naar links

SWEEP2: het galmgeluid beweegt van links naar rechts

PreDelay: 0.0–100ms Ctrl2

Hiermee bepaalt u het tijdsinterval vanaf het directe geluid tot wanneer het reverb-geluid weerklinkt.

Gate Time: 5–500ms Ctrl3

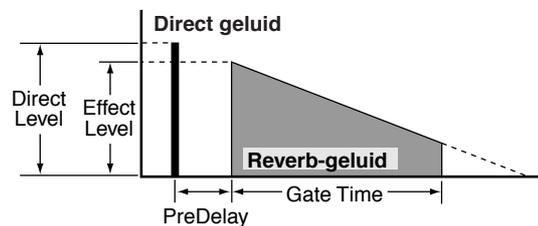
Hiermee bepaalt u het tijdsinterval van wanneer het reverb-geluid weerklinkt tot wanneer het verdwijnt (m.a.w. hoelang het reverb-geluid duurt voor het afgesneden wordt).

Effect Level: 0–127 RTM, LFO, Ctrl1

Hiermee regelt u het output-volume van het reverb-geluid.

Direct Level: 0–127

Hiermee regelt u het output-volume van het directe geluid.



2. Een patch wijzigen

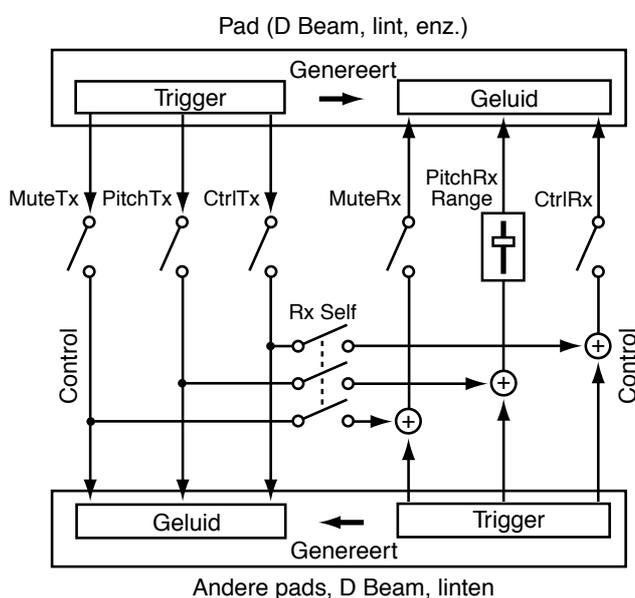
De tone beïnvloeden

Door op een pad te drukken of door uw hand boven de D Beam of over een lint te bewegen, kunt u de tone van andere pads of controllers beïnvloeden.

Parametercategorie: PAD CTRL

U0101A1 PAD CTRL
MuteRx ON

Control-parameters: Blokdigram



Mute Rx: OFF, ON

Bepaalt hoe mute-signalen (om de noot af te snijden) ontvangen worden. Als u ON kiest, dan zullen signalen van andere pads of controllers de noot afsnijden.

* Bij sommige klanken heeft Mute misschien geen effect.

PitchRxRange: -24-OFF-+24, Rdm

Bepaalt hoe pitch control-signalen ontvangen worden. Bij een positieve (+) waarde zullen de pitch control-signalen de toonhoogte verhogen. Bij een negatieve (-) waarde zullen de pitch control-signalen de toonhoogte verlagen. Als u Rdm kiest, zal de toonhoogte willekeurig veranderen telkens als er een signaal ontvangen wordt. Als u OFF kiest, verandert de toonhoogte niet, ook al worden er signalen ontvangen.

Ctrl Rx: OFF, ON

Bepaalt of er andere control-signalen dan mute, pitch en roll worden ontvangen. Als u ON kiest, wordt de tone beïnvloed door signalen van andere pads of controllers.

* "MFX Ctrl" en LFO control-signalen worden ook ontvangen als deze parameter op "OFF" staat.

Roll Rx: OFF, ON

Bepaalt of het geluid herhaald wordt wanneer [ROLL/HOLD] brandt.

* De andere controllers dan de pads worden voorgesteld met "---" en kunnen niet ingesteld worden.

Rx Self: OFF, ON

Bepaalt of het verzonden control-signaal zelf al dan niet wordt ontvangen.

MuteTx: OFF, ON

Bepaalt de verzending voor mute-signalen. Als u ON kiest, dan kunt u de noten van pads of controllers afsnijden.

* Bij sommige klanken heeft Mute misschien geen effect.

PitchTx: OFF, ON

Bepaalt de verzending voor pitch control-signalen. Als u ON kiest, dan kunt u de toonhoogte van pads of controllers wijzigen.

CtrlTx: OFF, LFO Pitch, LFO Fltr, LFO Amp, MFX Ctrl1-3 (Pad)

OFF, Level -, Level +, Decay -, Decay +, Cutoff, Resonance, Color 1-2, RevSend -, RevSend +, LFO Rate, LFO Pitch, LFO Fltr, LFO Amp, LFO Pc&Rt, LFO Ft&Rt, LFO Am&Rt, MFX Ctrl1-3, RollSpeed, Tempo -, Tempo +, TurnTable (D Beam, Ribbon, Pedal)

Play/Stop (D Beam, Pedal)

Bepaalt de verzending voor andere control-signalen dan mute en pitch.

Level -, Level +:

Wijzigt het volume.

Decay -, Decay +:

Wijzigt de duur (decay time.)

Cutoff:

Wijzigt de cutoff-frequentie van de filter. Het karakter van het hoge frequentiegebied verandert.

Resonance:

Wijzigt de resonantie van de filter. Het gebied nabij de cutoff-frequentie van de filter wordt benadrukt.

Color 1–2:

Verandert gelijktijdig de cutoff-frequentie van de filter en de resonantie. Het toonkarakter verandert.

RevSend -, RevSend +:

Wijzigt de diepte van de galm.

LFO Rate*:

Wijzigt de modulatiesnelheid van de LFO-golfvorm.

LFO Pitch*:

Wijzigt de diepte van de toonhoogtemodulatie geproduceerd door de LFO.

LFO Filtr*:

Wijzigt de diepte van de klankverandering geproduceerd door de LFO.

LFO Amp*:

Wijzigt de diepte van de volumeverandering geproduceerd door de LFO.

LFO Pc&Rt*:

Wijzigt de diepte van de toonhoogtemodulatie geproduceerd door de LFO, alsook de modulatiesnelheid.

LFO Ft&Rt*:

Wijzigt de diepte van de klankverandering geproduceerd door de LFO, alsook de modulatiesnelheid.

LFO Am&Rt*:

Wijzigt de diepte van de volumeverandering geproduceerd door de LFO, alsook de modulatiesnelheid.

MFX Ctrl1–3*:

Wijzigt de parameterwaarde van het multi-effect. Welke parameter er wordt aangestuurd, hangt af van het geselecteerde effect. Zie **De Multi-effecten instellen** (p. 40). Als u MFX Ctrl1 kiest, kunnen de parameters gemarkeerd met "Ctrl1" aangestuurd worden. Hetzelfde geldt voor MFX Ctrl2–3.

RollSpeed*:

Wijzigt de snelheid waarmee de roffel wordt herhaald. U kunt dit effect ook verkrijgen als [ROLL/HOLD] niet brandt.

Tempo -, Tempo +:

Regelt het tempo van de sequencer.

TurnTable*:

U verkrijgt een effect net alsof u de draaitafel van een platenspeler met de hand ronddraait.

Play/Stop:

Stuurt play/stop van de sequencer aan. Dit is dezelfde bewerking als op [PLAY/STOP] van het paneel drukken.

* *In de Recording Stand-by Mode (p. 59) kan deze parameter play/stop van de sequencer niet aansturen.*



Wanneer CtrlTx ingesteld staat op een waarde die met een "*" gemarkeerd is, kunt u het effect ook verkrijgen met pads (linten, D Beam, enz.) waarvoor Ctrl Rx op OFF staat.

CtrlType: Posit, Speed

Bepaalt hoe de D Beam, de linten en de pedaal signalen verzenden. Als u "Posit" kiest, verandert het verzonden signaal volgens de positie van uw hand t.o.v. de controller. Als u "Speed" kiest, dan verander het verzonden signaal volgens de snelheid waarmee u uw hand beweegt.

* *De pad wordt voorgesteld als "---" en kan niet ingesteld worden.*

2. Een patch wijzigen

Een Pattern starten via een pad

U kan een sequencer pattern weergeven door een pad aan te slaan (B1–B5, C1–C5).

NOTE

Met de pads A1–A5, de D Beam en de linten (ribbon controllers) kunt u geen patterns weergeven.

Parametercategorie: PAD PTN

U0101B1	PAD	PTN
PTN Number		U01

PTN Number:

Selecteert een pattern. Als er geen pattern geselecteerd is, dan verschijnt hier "OFF."

* Voor de pads A1–A5, de D-beam en de linten verschijnt "---" en kan er geen pattern geselecteerd worden.

Als er een pattern geselecteerd is, dan wordt de indicator naast de pad rood. Hij knippert tijdens de weergave van de pattern.

* Als u van patch verandert terwijl er een pattern speelt, kunt u de pattern stoppen door op [PLAY/STOP] te drukken.

Tempo:

Bepaalt het tempo van de pattern.

Wanneer u via een pad een pattern start, dan wordt het tempo dat voor de pattern ingesteld is (p. 60), genegeerd.

* Als u de "PTN Number" wijzigt, dan wordt het tempo van de geselecteerde pattern ingesteld op de waarde van deze parameter.

Level:

Bepaalt aan welk volume de pattern wordt weergegeven.

MEMO

Voor meer details over patterns, zie 3. Uw performance opnemen (Sequencer) (p. 59).

Het volume voor de hele patch instellen

U kunt het volume van de patch instellen om de volumebalans tussen de patches te regelen.

Parametercategorie: PATCH LEV

U0101	PATCH	LEV
MasterVolume		100

MasterVolume: 0–127

Instellingen voor andere functies

Parametercategorie: FUNC

De resonantie beperken

U kunt een bovengrens instellen voor de resonantie van de filter.

U0101		FUNC
Reso Limit		100

Reso Limit: 50–126, OFF

NOTE

Als u OFF kiest, zal de klankverandering die door de filter geproduceerd wordt, groter zijn maar er kunnen onverwacht harde geluiden optreden.

De gevoeligheid van de pads regelen

U kan de gevoeligheid van de pads instellen zoals dat past voor uw speelstijl.

U0101		FUNC
PadSnsType		Hand1

PadSnsType: Hand1–2, Fing1–2

Als u de pads met de handen aanslaat, kies dan Hand; als u uw vingers gebruikt, kies dan Fing. "2" is gevoeliger dan "1."

MEMO

Als u de pads met sticks aanslaat, kies dan Fing1 of Fing2.

De Roll Speed instellen

U kunt bepalen hoe snel de noten herhaald worden wanneer u op [ROLL/HOLD] drukt.

U0101	FUNC
Roll Speed	20

Roll Speed: 1.0–50, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48

1–50:

Het hier ingestelde aantal noten wordt elke seconde herhaald.

1/2–1/48:

De noten worden gespeeld met intervallen van een nootwaarde in het sequencer tempo (p. 27, p. 60).

Instelling voor MIDI-verzending

Voor details, zie p. 76.

Parametercategorie: PAD MIDI

Note No. : OFF, 0:C - -127:G 9

Bepaalt het MIDI-nootnummer dat elke pad zal uitzenden. Als u "OFF" kiest, worden er geen MIDI note-boodschappen verzonden.

Gate Time: 0.1–8.0sec

Voor elke pad kunt u bepalen hoe lang de noot "aanhoudt" tijdens de verzending via de MIDI OUT.

Een naam geven aan een patch

U kunt elke patch een naam geven (**Patch Name**) van maximaal 10 karakters.

Parameter-categorie: PATCH NAME

U0101	PATCH NAME
[Conga
]	

↑
Cursor

Verplaats met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de cursor naar links of rechts en kies het gewenste karakter met de [PATCH/VALUE] dial.

Welke karakters kunt u gebruiken?

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!#\$%&"^_+* /=
 <>()[]{}.,:;?@→←·| (Spatie)

2. Een patch wijzigen

Uw instellingen opslaan (Write)

De instellingen die u wijzigt, gaan verloren als u een andere patch kiest of het toestel uitschakelt. Als u uw wijzigingen wil behouden, moet u de Write-handeling uitvoeren.

1. Druk op [WRITE].



U0101 *Conga
U0101 Conga

patch-nummer knippert

2. Kies met [PATCH/VALUE] de bestemmingspatch.

* Als u de huidige patch wil overschrijven met de nieuwe data, ga dan gewoon verder met stap 3.

huidige patch



U0101 *Conga
U0201 TalkingDrum

bestemmingspatch (patch-nummer knippert)

* Preset patches kunnen niet als write-bestemming gebruikt worden.

3. Druk op [WRITE].

De instellingen worden weggeschreven in de geselecteerde patch. Nadat de data weggeschreven zijn, wordt de bestemmingspatch geselecteerd.



U02 USER02
01 Conga

* Als u de Write-handeling niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

MEMO

Details over het kiezen van patches vindt u in "Hoofdstuk 1 Quick Start", in de paragraaf **Klanken kiezen (Patch Select)** (p. 21).

NOTE

Schakel het toestel nooit uit terwijl er een write-proces bezig is. Als u op dat moment het toestel uitschakelt, worden de data beschadigd.

Instellingen kopiëren (Copy)

U kunt patch- of pad-instellingen kopiëren naar een andere patch, pad of controller. U kunt ook instellingen uitwisselen tussen twee patches.

Basisprocedure voor kopiëren

We lichten de basisprocedure voor het kopiëren toe aan de hand van een voorbeeld waarbij we patch-instellingen kopiëren (Patch Copy).

1. Druk op [WRITE].
2. Druk tweemaal op [PARAMETER ►].
Het volgende scherm verschijnt.

bron-patch



U0101 Conga
PatchCpy → U0101

type van kopie (knippert) nummer v/d bestemmingspatch

3. Kies met [PATCH/VALUE] welk type van kopie u wil maken.
Voor details over de copy-types, zie volgende pagina.
4. Gebruik [◀ PARAMETER]/[PARAMETER ►] om de patch-nummers van bron en bestemming te doen knipperen.
5. Kies met [PATCH/VALUE] de patches voor de kopieerbron en de kopieerbestemming.
* Preset patches kunnen niet als write-bestemming gebruikt worden.
6. Druk op [WRITE] om te kopiëren.
* Als u de copy-handeling niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].
7. Druk op [EXIT] om de procedure te beëindigen.
U keert terug naar het vorige scherm.

MEMO

Details over het kiezen van patches vindt u in "Hoofdstuk 1 Quick Start", in de paragraaf **Klanken kiezen (Patch Select)** (p. 21).

NOTE

Schakel het toestel nooit uit terwijl er een write-proces bezig is. Als u op dat moment het toestel uitschakelt, worden de data beschadigd.

Een pad set kopiëren (Pad Set Copy)

U kunt de instellingen van een pad set kopiëren naar een andere pad set. U kunt ook kopiëren naar een andere pad set van dezelfde patch.

pad set v/d kopieerbron

U0101B Conga
PadSetCpy → U0201C

pad set v/d kopieerbestemming (patch-nummer knippert)

1. In stap 3 van **Basisprocedure voor kopiëren** (p. 56) kiest u **PadSetCpy**.
2. Nadat u in stap 5 de patch hebt gekozen, slaat u een pad aan om een pad set te selecteren.

* "PAD MIDI Note No." kan niet gekopieerd worden.

Instellingen van de pads/ D Beam/linten kopiëren (Pad Copy)

Instellingen van de pads/D Beam/linten kunt u kopiëren naar een andere pad/D Beam/lint.

U0101A3 Conga
PadCpy → U0101RL

pad v/d kopieerbestemming (patch-nummer knippert)
Hier is de (linker) Ribbon controller gekozen.

1. In stap 3 van **Basisprocedure voor kopiëren** (p. 56) kiest u **PadCpy**.
2. Nadat u in stap 5 de patch hebt gekozen, slaat u een pad aan (of raakt u de D Beam of een lint aan) om die te selecteren.

* "PAD MIDI Note No." kan niet gekopieerd worden.

Instellingen van de pads/ D Beam/linten kopiëren naar alle pads (Pad Copy to All)

U kunt de instellingen van één pad/D Beam/lint naar alle pads/D Beams/linten kopiëren.

pad v/d kopieerbron

U0101A1 Conga
PadCpToAll → U0101

patch-nummer v/d kopieerbestemming (knippert)

1. In stap 3 van **Basisprocedure voor kopiëren** (p. 56) kiest u **PadCpToAll**.
2. Nadat u in stap 5 de patch hebt gekozen, slaat u een pad aan (of raakt u de D Beam of een lint aan) om die te selecteren.

* "PAD MIDI Note No." kan niet gekopieerd worden.

Patch-instellingen verwisselen (Patch Exchange)

U kunt de instellingen van twee patches verwisselen.

bron-patch

U0101 Conga
PatchExchg → U0102

bestemmingspatch (knippert)

1. In stap 3 van **Basisprocedure voor kopiëren** (p. 56) kiest u **PatchExchg**.

2. Een patch wijzigen

Een waarde naar alle pads kopiëren

1. Houd [PATCH SEL] ingedrukt en druk op [WRITE] in Edit mode.
De getoonde parameterwaarde wordt naar elke pad en controller gekopieerd.

Value --> All
Pad Level 100

* De volgende parameters kunnen enkel tussen pads of controllers onderling gekopieerd worden.

PAD INST	TrigMode
PAD CTRL	Rx Self
	Mute Tx
	Pitch Tx
	Ctrl Tx
PAD PTN	Number
	Tempo
	Level

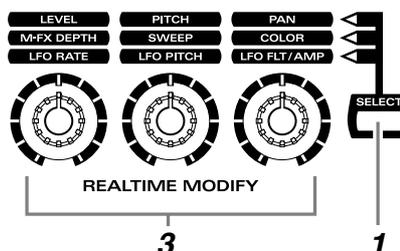
* **PAD MIDI Note No.** kan niet gekopieerd worden.

NOTE

De waarde die u via deze procedure kopieert, zal naar haar oorspronkelijke toestand terugkeren wanneer u een andere patch kiest. Als u uw wijzigingen wil behouden, zie **Uw instellingen opslaan (Write)** (p. 56) en **Instellingen kopiëren (Copy)** (p. 56).

Waarden wijzigen met Realtime Modify

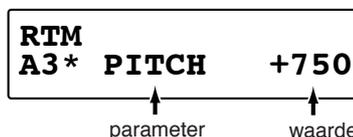
In Edit mode kunt u waarden aanpassen met realtime modify (p. 19).



HINT

Dit is efficiënt wanneer gebruikt voor parameters met een breed instelbereik, zoals Pitch.

1. Kies met [SELECT] welke parameter u wil editen.
2. Sla de pad die u wil editen aan om hem te selecteren. U kunt ook de D Beam of een lint selecteren.
3. Draai aan de [REALTIME MODIFY]-knop.
De geselecteerde parameter en de gewijzigde waarde worden getoond en het geluid zal ook veranderen.



Als u naar het instellingsscherm van de parameter wil gaan, houd dan [PATCH SEL] (rechts boven de pad) ingedrukt en draai aan de knop. U gaat naar het instellingsscherm van de geselecteerde parameter.

MEMO

In het geval van M-FX DEPTH zult u in het "Type" select-scherm terechtkomen.

NOTE

De waarden die u edit in deze procedure, zullen niet naar hun oorspronkelijke toestand terugkeren als u op [EXIT / MODIFY CLEAR] drukt.

3. Uw performance opnemen (Sequencer)

U kunt uw performance opnemen in de **sequencer**.

Op de HPD-15 wordt uw performance opgenomen exact zoals u ze speelt (**Realtime Recording**).

De sequencer van de HPD-15 beschikt over vier **parts** (Percussion 1, Percussion 2, Melody 1, Melody 2). De collectieve performance van deze vier parts noemen we een **pattern**.

Preset patterns (pattern P01–P99)

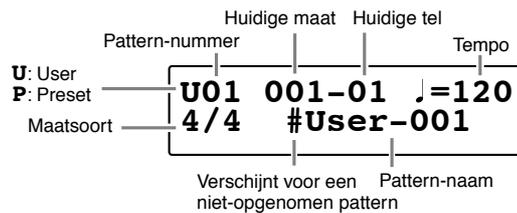
Wat de verschillende parts moeten spelen, is reeds opgenomen.

User patterns (pattern U01–U99)

Dit zijn patterns die u zelf kunt opnemen.

Basisinstellingen voor opname

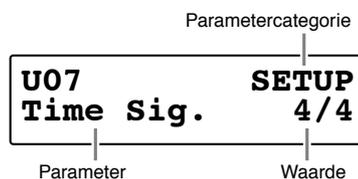
1. Druk op [SEQUENCER] zodat de toets oplicht; u gaat naar de Sequencer mode.



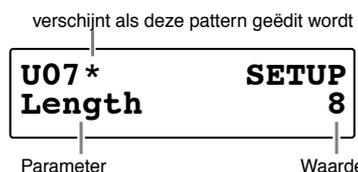
2. Kies met [PATCH/VALUE] de user pattern voor de opname van uw performance.



3. Kies met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de pattern/click-parameter die u wenst in te stellen.

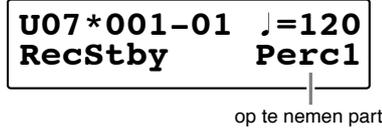


4. Maak met [PATCH/VALUE] de gewenste instelling voor de pattern of click.



5. Druk op [REC] en u gaat naar de **Recording Stand-by Mode**.

[PLAY/STOP] knippert.



* Als u nogmaals op [REC] drukt, keert u terug naar het vorige scherm.

6. Kies met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de opnameparameter in de Recording Stand-by Mode.



7. Maak met [PATCH/VALUE] de instelling voor de opname.

8. Druk op [PLAY/STOP] om de opname te starten. Tijdens de opname brandt [PLAY/STOP].

* U kunt de opname ook starten/stoppen met de foot switch (p. 71), maar niet met de D Beam of de pedaal (p. 53).

9. Druk nogmaals op [PLAY/STOP] wanneer u klaar bent met opnemen. [REC] en [PLAY/STOP] doven uit en de opname stopt.



10. Druk op [WRITE] om de pattern een naam te geven.

MEMO

Een naam geven aan een pattern, gebeurt op dezelfde manier als voor een patch. Zie **Een naam geven aan een patch** (p. 55).

NOTE

Het is niet mogelijk om op te nemen over een preset pattern.

* Om terug te keren naar de gewone Play mode, drukt u op [SEQUENCER] of [EXIT]; [SEQUENCER] gaat uit.

3. Uw performance opnamen (Sequencer)

Instellingen voor de pattern

Categorie	Parameter	Waarde		
SETUP	Time Sig.	Bepaalt de maatsoort Teller: Het aantal tellen per maat Noemer: Basisnootwaarde <i>* Er zijn geen wijzigingen meer mogelijk nadat de pattern opgenomen is.</i>	Teller: 1 – 13 Noemer: 2, 4, 8, 16	
	Length	Bepaalt de lengte (aantal maten) van de pattern Als "Replace" geselecteerd is voor de RecMode (p. 62), is het niet nodig om de Length in te geven. De opname duurt voort tot u op [PLAY/STOP] drukt, en het aantal opgenomen maten wordt automatisch de "Length"-instelling. <i>* Er zijn geen wijzigingen mogelijk terwijl de pattern wordt weergegeven.</i>	1 – 999	
	Tempo	Bepaalt het tempo van de pattern Als "Ext" geselecteerd is voor de Seq Sync (p. 68), dan verschijnt "MIDI" (J=MID).	20 – 240, (MIDI)	
	PlayType	Bepaalt de weergavemethode Loop: De pattern wordt weergegeven tot op het einde en wordt herhaald tot u op [PLAY/STOP] drukt. OneShot: De weergave stopt wanneer de pattern ten einde is. Tap: Telkens als u op [PLAY/STOP] drukt (of een pad aanslaat; zie p. 54), worden de klanken van de pattern één voor één in volgorde weergegeven. TapVelo: Tap playback met volumeveranderingen afhankelijk van hoe hard de pad wordt aangeslagen. <i>* Er zijn geen wijzigingen mogelijk terwijl de pattern wordt weergegeven.</i>	Loop, OneShot, Tap, TapVelo	
	Reset Time	Bepaalt hoe snel de pattern terugkeert naar het begin In Tap playback keert de pattern terug naar het begin indien het ingestelde tijdsinterval verstrijkt zonder dat de pad opnieuw wordt aangeslagen. Als u hier "OFF" instelt, dan is deze functie uitgeschakeld.	OFF, 0.1 – 4.0s	
	Quick Play	Een rust in het begin van de pattern negeren Als u hier "ON" instelt, dan start de weergave van de pattern vanaf de eerste noot, zelfs als er bij het begin van de pattern een rust geprogrammeerd is.	OFF, ON	
	TransposeMI1 TransposeMI2	Regelt de toonhoogte van Melody Parts Hiermee transposeert u de toonaard van de melody parts per halve toon. MI1: Melody Part 1, MI2: Melody Part 2	-24 – +24	
PART	Select	De part selecteren <i>* Door de pads aan te slaan, kunt u de tone van de part in het part-scherm horen.</i>	Perc1, Perc2, Melo1, Melo2	
	PERC1, PERC2	(Patch)	Bepaalt welke patch er door de part wordt gespeeld	
		Level	Regelt het volume van de part	0 – 127
		Reverb Send	Regelt de diepte van de Reverb op de part (wanneer het effect uit staat)	0 – 127
		MULTI-FX/LFO	Schakelt de Multi-Effecten in/uit voor de part <i>* Hetzelfde type van het effect dat in Play mode geselecteerd is, wordt geselecteerd. Het verschilt van het type dat ingesteld is in de patch die voor de part geselecteerd is.</i>	OFF, ON
	MELO1, MELO2	Inst	Bepaalt het instrument van de part	1 – 54 (zie p. 94)
		Level	Regelt het volume van de part	0 – 127
		Pan	Regelt de Pan (stereopositie) van de part	L63 – Center – R63
		Bend Range	Bepaalt hoeveel de toonhoogte verandert Hiermee bepaalt u (per halve toon) hoeveel de toonhoogte verandert wanneer de pitch bend maximaal is.	0 – 24
		Reverb Send	Regelt de diepte van de Reverb op de part (wanneer het effect uit staat)	0 – 127
MULTI-FX/LFO		Schakelt de Multi-Effecten in/uit voor de part	OFF, ON	
PadNote		Bepaalt de noot voor elke pad U kunt de pads gebruiken om patterns op te nemen als u geen MIDI-klavier hebt. Deze parameter bepaalt in dit geval welke noot er bij iedere pad hoort. Sla de pad aan (of raak de D Beam of het lint aan) waarvoor u de noot wil bepalen.	C-1 – G9	

Instellingen voor o.a. de Click

Categorie	Parameter	Waarde
CLICK	Intrvl	Bepaalt het interval 1/2, 1/4, 3/8, 1/8, 1/12, 1/16, 3-2 Son, 2-3 Son, 3-2 Rumba, 2-3 Rumba, 6/8 Clave
	Inst	Kiest een klank Click, Sticks, Metronome, Claves, WoodBlock, Triangle, Cowbell, Conga, TalkingDrum, Maracas, Cabasa, Cuica, Agogo, Tambourine, Snaps, 909Snare, 808Cowbell
	Level	Regelt het volume 0 – 127
	Pan	Regelt de Pan (stereopositie) L63 – Center – R63
	Reverb Send	Regelt de diepte van de Reverb 0 – 127 Met de reverb is de click aangenamer om naar te luisteren.
	Mode	Schakelt de Click in/uit OFF, REC Only, REC/PLAY OFF: De Click weerklinkt niet tijdens de weergave /opname. REC Only: De Click weerklinkt tijdens de opname. REC/PLAY: De Click weerklinkt tijdens de weergave /opname.
	PlyCountIn	Voegt een aftelgeluid in voor de weergave OFF, 1Meas, 2Meas OFF: De weergave begint zonder aftelgeluid. 1Meas: De weergave begint na 1aftelmaat. 2Meas: De weergave begint na 2 aftelmaten.
	RecCountIn	Voegt een aftelgeluid in voor de opname OFF, 1Meas, 2Meas OFF: De opname begint zonder aftelgeluid. 1Meas: De opname begint na 1 aftelmaat. 2Meas: De opname begint na 2 aftelmaten.
MEMORY	Available	Controleert het resterende geheugen (wordt enkel getoond) De resterende hoeveelheid geheugen verschijnt.
PATTERN NAME		Wijzigt de naam van de pattern (max. 10 karakters) Het wijzigen van een naam gebeurt op dezelfde manier als het geven van een naam. Zie "Een patch een naam geven" (p. 55).

3. Uw performance opnamen (Sequencer)

Instellingen voor de opname (in de Recording Stand-by mode)

Parameter		Waarde
RecStby	Bepaalt de part Perc1, Perc2: Percussion Part 1, Percussion Part 2 Melo1, Melo2: Melody Part 1, Melody Part 2 Import: Selecteer dit wanneer u meerdere parts tegelijkertijd opneemt door middel van een externe sequencer. Elke part ontvangt de data van het opgegeven MIDI-kanaal (p. 78). <i>* Als u Perc1, Perc2, Melo1 of Melo2 selecteert, dan worden alle kanaaldata ontvangen. U hoeft het kanaal van het MIDI-toestel dat op de HPD-15 is aangesloten, niet te veranderen.</i>	Perc1, Perc2, Melo1, Melo2, Import
RecMode	Bepaalt de opnamemethode Loop All: De volledige pattern wordt herhaald, en bij elke cyclus wordt uw performance toegevoegd ("over-dubbed") en gemixt met wat u daarvoor had gedaan. Loop 1, Loop 2, Loop 4, Loop 8: Dit bepaalt de lengte van het segment dat u opneemt en of er een segment van 1, 2, 4 of 8 maten zal herhaald worden. Replace: De opname duurt voort tot u op [PLAY/STOP] drukt. Alle eerder opgenomen data van alle parts worden gewist.	Loop All, Loop 1, Loop 2, Loop 4, Loop 8, Replace
Quantize	Corrigeert de timing van performance data tijdens de opname Dit corrigeert onnauwkeurigheden in de timing terwijl u opneemt. 1/8–1/64: De data worden gequantiseerd volgens de nootwaarde van het tempo van de sequencer. OFF: De pattern wordt opgenomen met de werkelijk gespeelde timing.	1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, OFF
HitPadStart	Bepaalt hoe de opname begint OFF: De opname start wanneer u op [PLAY/STOP] drukt. ON: De opname start wanneer u op de pads/D Beam/linten begint te spelen.	OFF, ON

MEMO

U kan in elk van de bovenstaande schermen de opname starten door op [PLAY/STOP] te drukken.

Rehearsal-functie

De rehearsal-functie heft tijdens het opnemen de opname tijdelijk op. Dit laat u toe om de phrase in te oefenen terwijl Loop recording bezig is.

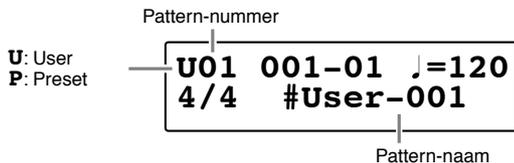
1. Start de opname.
2. Druk tijdens de opname op [REC].
[REC] knippert en de rehearsal-functie is actief.
Er worden nu geen performances opgenomen.
3. Druk op [REC] om de opname te hernemen.
[REC] blijft branden en de rehearsal-functie is uitgeschakeld.

NOTE

Als u de controllers (D Beam, linten, drukken op de pads, etc.) te veel gebruikt, zal er veel geheugen in beslag genomen worden. Als u de data wil reduceren, zie "Data Thin" in **Instellingen voor de controllers** (p. 69).

Basisinstellingen voor de weergave

1. Druk op [SEQUENCER] zodat de toets oplicht; u gaat naar de Sequencer mode.



2. Kies met [PATCH/VALUE] de pattern die u wil weergeven.



3. Start de weergave met [PLAY/STOP].
Tijdens de weergave brandt [PLAY/STOP].
4. Stop de weergave met [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] dooft uit en de pattern keert terug naar het begin.

MEMO

Na stap 2 kunt u, indien nodig, instellingen maken voor de pattern of de click. Voor details over de instellingen, zie **Basisinstellingen voor opname** (p. 59) in stap 3–5.

* Om terug te keren naar de normal Play mode, drukt u op [SEQUENCER] of [EXIT]; [SEQUENCER] dooft uit.

Pause

1. Houd [PATCH SEL] ingedrukt en druk op [PLAY/STOP] tijdens de weergave van een pattern.
De weergave stopt.
2. Druk nogmaals op [PLAY/STOP] om de weergave weer te starten.
De weergave begint vanaf het begin van de maat.

Voort- en terugspoelen

Wanneer de weergave van een pattern gestopt is, kunt u het volgende doen.

- Verder naar de volgende maat
Druk op [GROUP +].
- Terug naar de vorige maat
Druk op [GROUP -].
- Verder naar het einde van de pattern
Houd [PATCH SEL] ingedrukt en druk op [GROUP +].

- Terug naar het begin van de pattern
Houd [PATCH SEL] ingedrukt en druk op [GROUP -].

Synchroniseren met een extern MIDI-toestel (MIDI Sync)

U kunt de sequencer van de HPD-15 bedienen met een extern MIDI-toestel. Voor details, zie “Hoofdstuk 6. MIDI-toestellen aansluiten” (p. 76).

De instellingen van een pattern wijzigen

U kunt de lengte van de pattern, het tempo of het instrument van de part wijzigen.

1. Selecteer de pattern waarvan u de instellingen wil wijzigen.
2. Selecteer de parameter met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶].
3. Wijzig de waarde met [PATCH/VALUE].
* Als u uw wijzigingen wil behouden, zie de volgende paragraaf “Gewijzigde instellingen bewaren.”

MEMO

U kunt het tempo veranderen door op [TEMPO] te drukken en aan [PATCH/VALUE] te draaien (p. 27).

NOTE

De maatsoort (Time Sig.) van de opgenomen patterns kan niet gewijzigd worden.

Gewijzigde instellingen bewaren

1. Druk op [WRITE] in Sequencer mode.



2. Druk nogmaals op [WRITE].
De gewijzigde instellingen worden opgeslagen.
* Als u dit niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

U kunt de gewijzigde instellingen naar een andere pattern wegschrijven. Voor details, zie **Een pattern editen** (p. 64).

3. Uw performance opnamen (Sequencer)



U kunt geen wijzigingen wegschrijven naar preset patterns. Als u op [WRITE] drukt bij een preset pattern, dan verschijnt het copy-destination select-scherm.

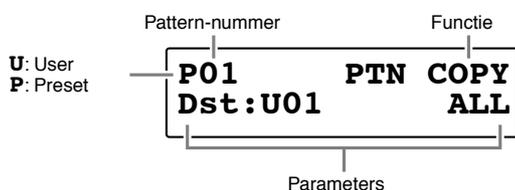
Een pattern editen

U kunt patterns kopiëren/verwijderen of de part wissen.

Basisinstellingen voor editing

1. Druk op [WRITE] in Sequencer mode.

Als u op [WRITE] drukt bij een preset pattern



Als u op [WRITE] drukt bij een user pattern

U01 PTN WRITE
[WRITE/EXIT]

2. Kies met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de edit-functie of de parameter.
3. Stel met [PATCH/VALUE] de waarde in.
4. Druk op [WRITE] om uit te voeren.

* Als u dit niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

Een pattern kopiëren

U kunt de geselecteerde part van de momenteel geselecteerde pattern kopiëren.

U01 PTN COPY
Dst:U01 Perc1

Dst: U01-U99

Hier kiest u de user pattern van de bestemming.

ALL, Perc1, Perc2, Melo1, Melo2

Selecteer welke part u wil kopiëren.

ALL: Alle parts worden gekopieerd.

Perc1: Percussion Part 1 wordt gekopieerd.

Perc2: Percussion Part 2 wordt gekopieerd.

Melo1: Melody Part 1 wordt gekopieerd.

Melo2: Melody Part 2 wordt gekopieerd.

Erasing Parts

U kunt performance data wissen uit bepaalde maten van een part of pattern. Op de gewiste positie komen er lege maten.

U01 PTN ERASE
Meas:001-999 Pc1

Meas: ALL, 001-999-001-999

ALL: De data van alle maten worden gewist.

001-999-001-999: De data van de gespecificeerde maten worden gewist.

ALL, Pc1, Pc2, MI1, MI2

Kies welke part u wil wissen.

ALL: Alle parts worden gewist.

Pc1: Percussion Part 1 wordt gewist.

Pc2: Percussion Part 2 wordt gewist.

MI1: Melody Part 1 wordt gewist.

MI2: Melody Part 2 wordt gewist.

Twee patterns aaneenschakelen

U kunt de momenteel geselecteerde pattern aan het einde van een andere pattern plakken.

U01 PTN APPEND
Dst Pattern U01

Dst Pattern: U01-U99

Kies de Append-bestemmingspattern.

Een pattern verwijderen

U kunt bepaalde maten uit een pattern verwijderen. De daaropvolgende maten schuiven naar voren.

U01 PTN DELETE
Measure ALL

Meas: ALL, 001-999-001-999

ALL: Alle maten worden verwijderd.

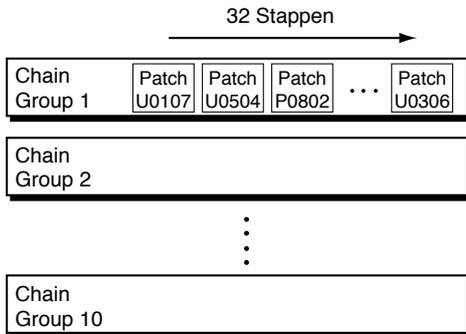
001-999-001-999: De gespecificeerde maten worden verwijderd.



Preset patterns kunnen niet als copy-/append-bestemming dienen en kunnen niet gewist of verwijderd worden.

4. Patches in de gewenste volgorde plaatsen

U kunt een reeks patches naar keuze doorlopen in de door u gewenste volgorde. Met de HPD-15 kunt u 10 verschillende groepen van elk max. 32 stappen aanmaken en opslaan.



Een Patch Chain aanmaken (Chain Edit)

1. Druk op [CHAIN].
[CHAIN] licht op en u gaat naar Chain Play mode.

```
U01 CHAIN 01---
01 Conga
```

2. Druk op [EDIT].
[EDIT] licht op en u gaat naar Chain Edit mode.

```
CHAIN EDIT 01-01
(EMPTY CHAIN)
```

3. Kies met [GROUP -] of [GROUP +] de chain group die u wil editen.

```
CHAIN EDIT 05-01
(EMPTY CHAIN)
```

4. Kies met [PATCH/VALUE] of Pad Patch Select (p. 23) de patch die u eerst wil plaatsen.

```
CHAIN EDIT 05-01
U0201 TalkingDrm
```

5. Druk op [PATCH NUMBER ▲] om naar de volgende stap te gaan.

```
CHAIN EDIT 05-02
----- [ LOOP ] -----
```

6. Selecteer de patch met [PATCH/VALUE] of met Pad Patch Select (p. 23).
7. Herhaal de stappen 5–6 om verder te editen.
8. Druk op [EDIT] of [EXIT].
[EDIT] dooft uit en u keert terug naar Chain Play mode.

```
U02 CHAIN 05-01
01 TalkingDrm
```

MEMO

Wanneer u de instelling van een patch chain wijzigt, dan wordt de nieuwe instelling automatisch bewaard zodra u de wijziging uitvoert. Als u de fabrieksinstellingen terug wil oproepen, zie **De fabrieksinstellingen oproepen** (p. 85).

De laatste stap van de Patch Chain ingeven

Geef een van de volgende stappen in als de laatste in de patch chain. Als u patches hebt ingegeven tot stap 32, dan kunt u het einde in stap 33 ingeven.

NOTE

U kunt geen patch ingeven in stap 33.

END:

Wanneer u de laatste stap bereikt, stopt de opeenvolging van de stappen.

Chain-stap

1 ↔ 2 ↔ 3 ↔ 4 ↔ 5 (6 = END)

LOOP:

Als u bij de laatste stap 1 stap verder gaat, komt u weer bij stap 1 terecht.

Chain-stap

1 ↔ 2 ↔ 3 ↔ 4 ↔ 5 (6 = LOOP)
↑

JUMP TO CH01-10:

Als u bij de laatste stap 1 stap verder gaat, komt u bij stap 1 van de opgegeven chain group terecht.

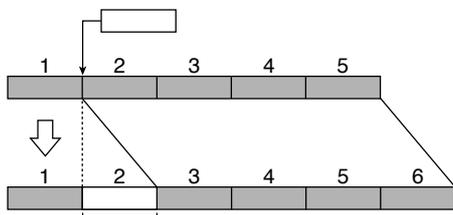
Chain-stap

1 ↔ 2 ↔ 3 ↔ 4 ↔ 5 (6 = JUMP TO CH10)
↓
1 ↔ 2
(Chain Group 10)

4. Patches in de gewenste volgorde plaatsen

Een Chain-stap invoegen

Met deze handeling voegt u een patch in op de opgegeven locatie in een chain.



NOTE

In een chain kunt u maximaal 32 stappen instellen. Als de chain reeds 32 stappen bevat, dan wordt de patch van stap 32 verwijderd.

1. Kies met [PATCH NUMBER ▼] of [PATCH NUMBER ▲] in welke stap u de patch wil invoegen.
2. Druk op [PARAMETER ►].

```
01-02 InsertStep
OK? [WRITE/EXIT]
```

3. Druk op [WRITE].

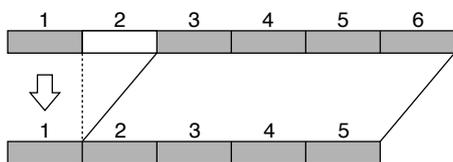
De stap wordt met dezelfde patch ingevoegd en de daaropvolgende stappen schuiven een plaats op.

* Als u dit niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

4. Kies met [PATCH/VALUE] de patch in de nieuwe stap.

Een Chain-stap verwijderen

Met deze handeling verwijdert u een onnodige patch uit een chain.



1. Kies met [PATCH NUMBER ▼] of [PATCH NUMBER ▲] uit welke stap u de patch wil verwijderen.
2. Druk op [◀ PARAMETER].

```
01-02 DeleteStep
OK? [WRITE/EXIT]
```

3. Druk op [WRITE].

De stap wordt verwijderd en de daaropvolgende

stappen schuiven elk een plaats terug.

* Als u dit niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

Spelen met een Patch Chain (Chain Play)

1. Druk op [CHAIN].
[CHAIN] licht op en u gaat naar de Chain Play mode.

```
U01 CHAIN 01-01
01 Conga
```

2. Kies met [GROUP +] of [GROUP -] welke chain group u wil gebruiken. U kunt de chain group kiezen door een pad B1-C5 aan te slaan terwijl u [PATCH SEL] ingedrukt houdt. De pads B1-C5 stemmen respectievelijk overeen met de chain groups 1-10.

```
U02 CHAIN 05-01
01 TalkingDrm
```

MEMO

Indien een chain group geen patch bevat, verschijnt "--" rechts bovenaan in het scherm.

3. Roep met [PATCH NUMBER ▼] of [PATCH NUMBER ▲], of met [PATCH/VALUE] de patch op die u in de geselecteerde stap van de chain wil gebruiken. U kunt de patches oproepen door pad A2 of A4 aan te slaan terwijl u [PATCH SEL] ingedrukt houdt. Door pad A2 aan te slaan, gaat u een stap terug in de chain en door pad A4 aan te slaan, gaat u een stap verder.

```
U05 CHAIN 05-02
01 Vibraphone
```

4. Druk op [CHAIN] wanneer de performance ten einde is; u keert terug naar de normale Play mode.
[CHAIN] dooft uit.

* [EXIT/MODIFY CLEAR] heeft hier de functie van "modify clear" (p. 19) en kan dus de Chain Play mode niet uitschakelen.

HINT

U kunt ook patch chains oproepen door middel van foot switches. Voor details, zie **Instellingen voor de foot switches** (p. 71).

5. Globale instellingen voor de HPD-15

Instellingen die gelden door de gehele HPD-15, noemen we **stelselinstellingen**. Dit hoofdstuk legt uit hoe u die stelselinstellingen kunt wijzigen (**System Edit**).

Instellingen voor basisbediening

1. Druk op [SYSTEM] zodat de toets oplicht; u gaat naar de System Edit mode.

* In de bovenste regel van het scherm verschijnt de **parametercategorie** en in de onderste regel verschijnen de parameter en de waarde.

Parameter Category



2. Kies met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] de parameter die u wil wijzigen.



3. Wijzig de waarde met [PATCH/VALUE].



4. Herhaal de stappen 2–3 om andere instellingen te wijzigen.
5. Wanneer u klaar bent met editen, druk dan op [EXIT] of [SYSTEM].
[SYSTEM] dooft uit en u keert terug naar de normale Play mode.



Het kiezen van de parameters kan ook veel sneller. Zie p. 31.



Wanneer u een systeeminstelling wijzigt, wordt de nieuwe instelling automatisch opgeslagen zodra u ze maakt. U hoeft ze niet speciaal op te slaan. Als u de fabrieksinstellingen terug wil oproepen, zie **De fabrieksinstellingen oproepen** (p. 85).

5. Globale instellingen voor de HPD-15

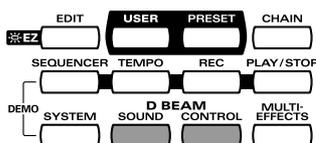
Instellingen voor de basisbediening

Categorie	Parameter	Waarde
UTILITY	LCD Contrast Het contrast van de display regelen Hoe hoger de waarde, hoe donkerder de display.	1 – 16
	Beep Level Het volume van de beep-tonen regelen Bij een waarde van "0" hoort u geen beep-tonen.	0 – 15
	MasterTune De instrumenten stemmen Hiermee regelt u de toonhoogte van de instrumenten die in de instrumentenlijst (p. 92) □ met "*"T" zijn aangeduid, en van de backing-instrumenten (p. 94). * 440.0Hz is de standaard stemming.	415.3 – 466.2 (Hz)
	Pad Chase Bepalen hoe een pad geselecteerd wordt voor editing OFF: De pad die het laatst in Play mode werd aangeslagen, wordt geëdit. Dit is handig als u de respons wil vergelijken met andere pads. Als u [PATCH SEL] ingedrukt houdt en een pad aanslaat, dan wordt de aangeslagen pad geëdit. ON: De aangeslagen pad wordt telkens geselecteerd voor editing.	OFF, ON
	Power ON Bepalen welke patch er geselecteerd wordt bij het opstarten RESET: Patch P0101 wordt altijd geselecteerd. LAST: De patch die geselecteerd was toen het toestel werd uitgeschakeld, wordt geselecteerd.	RESET, LAST
	Dial Lock De patch-keuze via de dial vergrendelen Als dit op "ON" staat, dan zal de patch niet veranderen als u aan [PATCH/VALUE] draait. Zo voorkomt u dat de patch per ongeluk verandert wanneer u tijdens het spelen de dial zou aanraken.	OFF, ON
	Roll Sync Roffels van verschillende pads synchroniseren OFF: De roffel start wanneer u op de pad drukt en zal zich niet synchroniseren met andere pads. ON: Roffels van andere pads zullen zich synchroniseren met de roffel van de eerste pad.	OFF, ON
	Seq Sync De interne sequencer synchroniseren met een extern MIDI-toestel Int: De tempo-instelling van de HPD-15 wordt gebruikt voor weergave /opname. Dit is de fabrieksinstelling. Ext: De sequencer van de HPD-15 werkt volgens de tempo data (MIDI Clock) van het externe toestel. Remote: De HPD-15 volgt start-/pause-/stop-commando's van een extern toestel, maar de weergave gebeurt volgens zijn eigen tempo-instelling.	Int, Ext, Remote

Instellingen voor de controllers

Categorie	Parameter	Waarde
CONTROLLER	DBEAM Sens De gevoeligheid van de D Beam regelen Houd uw hand op de hoogte bij dewelke de D Beam in werking moet treden (± 50 cm), en pas de instelling aan zodat de meter rechts bovenaan in het scherm op het middelste streepje staat. Bij het opstarten wordt de gevoeligheid automatisch aangepast aan de lichtomstandigheden van de omgeving.	0 – 127
	DBEAM Trim De D Beam-respons regelen Maak deze instelling zodat de D Beam op een naadloze manier klanken activeert en control data uitstuurt. Regel deze instelling zodat de meter rechts bovenaan in het scherm vloeiend beweegt wanneer u uw hand op en neer beweegt.	1 – 5
	Data Thin De verzonden data reduceren Dankzij deze functie kunt u verhinderen dat de controllers (pads, D Beam, linten, □ hi-hat control pedal, enz.) een overdreven hoeveelheid data verzenden naar de interne sequencer of via de MIDI OUT. Deze functie zult u gebruiken wanneer u sequencer-geheugen wil besparen; de klankveranderingen zullen iets ruwer worden. OFF: De data van de controllers worden niet gereduceerd. 1: De data van de controllers worden gereduceerd. 2: De data van de controllers worden met deze instelling nog meer gereduceerd dan met de instelling "1". <i>* Als u naadloze overgangen wil voor de pitch control met de Hi-Hat control Pedal, stel hier dan "1" of "OFF" in.</i>	OFF, 1, 2

De D Beam in- en uitschakelen



Met D Beam [SOUND] schakelt u de D Beam in en uit wat betreft het produceren van klanken.

Als D Beam [SOUND] niet brandt, zal er geen geluid weerklinken wanneer u uw hand over de D Beam beweegt.

Met D Beam [CONTROL] schakelt u de D Beam in en uit wat betreft het aansturen van de tone.

Als D Beam [CONTROL] niet brandt, zendt de D Beam geen control-signalen wanneer u uw hand erover beweegt (p. 52).

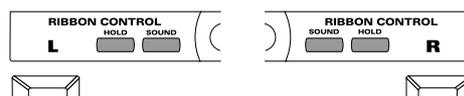


Deze instellingen kunt u in elke patch maken.



Wanneer u de tone te snel aanstuurt, kunt u soms wat ruis horen bij sommige tones.

De linten in- en uitschakelen



Met ribbon [SOUND] schakelt u de linten in en uit wat betreft het produceren van klanken.

Als ribbon [SOUND] niet brandt, zal er geen geluid weerklinken wanneer u met uw vinger over het lint schuift.

Druk op [HOLD] zodat de toets oplicht; als u uw vinger wegneemt, dan houdt het control-signaal de waarde aan van de locatie waar u uw vinger wegnam.



Deze instellingen kunt u in elke patch maken.



Wanneer u de tone te snel aanstuurt, kunt u soms wat ruis horen bij sommige tones.

5. Globale instellingen voor de HPD-15

De gevoeligheid van de pads in stellen

Als u meer gedetailleerde instellingen wil maken, stel dan de volgende parameters in.

Categorie	Parameter	Waarde
PAD	Sens De gevoeligheid regelen Hoe hoger deze waarde, hoe gevoeliger de pad. De pad zal een luider geluid voortbrengen, terwijl u hem toch even hard aanslaat.	1 – 16
	Threshold De minimale levels instellen Dit is een trigger-sigitaal dat enkel verzonden wordt wanneer de pad harder aangeslagen wordt dan een bepaalde kracht. Zo kunt u voorkomen dat de pad reageert op trillingen van aangrenzende pads. Als de aanslagkracht minder is dan de drempelwaarde, dan produceert de pad geen geluid. <i>* Als u wil dat het toestel ook op zeer lichte aanslagen reageert, stel de drempel dan zo laag mogelijk in.</i>	1 – 16
	Mask Time Dubbele Triggering voorkomen Wanneer een pad aangeslagen wordt, worden alle andere trigger-signalen die optreden binnen de gespecificeerde Mask Time, genegeerd. <i>* Bij een hoge waarde zal u een aantal noten verliezen als u zeer snel speelt. Stel deze waarde zo laag mogelijk in.</i>	0 – 64ms
	Pressure Sens De drukgevoeligheid van de pads regelen Regel de drukgevoeligheid van de pads. Hoe hoger de waarde, hoe hoger de gevoeligheid, □ zodat het makkelijker wordt om mute- of pitch control-signalen te verzenden.	1 – 16
	Edge Level Het volume van de Edge Sound regelen Hiermee regelt u het volume van het geluid dat u hoort wanneer u de rand van de pads A1 of A5 aanslaat.	1 – 16
	Edge Area De Edge Area instellen Hiermee bepaalt u de grootte van het gebied dat de edge sound van de pads A1 of A5 triggert. Hoe hoger deze waarde, hoe breder het gebied dat de edge sound triggert.	1 – 16



Om Sens, Threshold, Mask Time en Pressure Sens in te stellen, slaat u de pad aan die u wil instellen. Het nummer van de geselecteerde pad verschijnt in de display.

De Tone / Sequencer aansturen met de foot switches

U kunt twee foot switches (BOSS FS-5U, optioneel) aansluiten op de FOOT SWITCH jack met de speciale kabel (PCS-31, optioneel). Zie p. 11.

Instellingen voor de foot switches

Categorie	Parameter	Waarde
FOOT SW FUNCTION	<p>SW 1, SW 2 De functie van de foot switch bepalen</p> <p>Hiermee bepaalt u de functie van de foot switches aangesloten op de FOOT SWITCH jack.</p> <p>OFF: Er is geen functie toegewezen aan de foot switch.</p> <p>PATCH DOWN: In normale Play mode keert u terug naar de vorige patch-nummer. In Chain Play mode keert u terug naar de vorige chain-stap. In Sequencer Play mode keert u terug naar de vorige pattern-nummer.</p> <p>PATCH UP: In normale Play mode gaat u verder naar de volgende patch-nummer. In Chain Play mode gaat u verder naar de volgende chain-stap. In Sequencer Play mode gaat u verder naar de volgende pattern.</p> <p>REV OFF/ON: Reverb in- en uitschakelen.</p> <p>M-FX OFF/ON: De multi-effecten in- en uitschakelen.</p> <p>ROLL/HOLD: [ROLL/HOLD] (p. 16) in- en uitschakelen.</p> <p>PLAY/STOP: De sequencer starten/stoppen.</p> <p>Mdfy SEL DN: De parameter selecteren die u via realtime modify (p. 19) wil regelen. De indicator rechts boven de realtime modify-knoppen gaat van boven naar beneden. Dit is hetzelfde als dat u op [SELECT] drukt.</p> <p>Mdfy SEL UP: De parameter selecteren die u via realtime modify (p. 19) wil regelen. De indicator rechts boven de realtime modify-knoppen gaat van beneden naar boven. Dit is het omgekeerde van [SELECT] (Mdfy SEL DN).</p>	<p>OFF, PATCH DOWN, PATCH UP, REV OFF/ON, M-FX OFF/ON, ROLL/HOLD, PLAY/STOP, Mdfy SEL DN, Mdfy SEL UP</p>



De witte plug van de PCS-31 is SW 1 en de rode is SW 2.



Als u één foot switch met een monokabel aansluit, dan kunt u hem als SW 1 gebruiken. In dat geval kunt u SW 2 niet meer gebruiken.



U kunt de pedal switch DP-2 (optioneel) gebruiken als SW 1. In dat geval kunt u SW 2 niet meer gebruiken.

5. Globale instellingen voor de HPD-15

De Hi-Hat / Tone aansturen met de pedaal

U kunt een expressiepedaal / hi-hat control pedal aansluiten op de EXP PEDAL/HH CTRL jack om daarmee de tone aan te sturen of de hi-hat te bedienen, met continue controle van de open tot de gesloten stand.

Instellingen voor de pedaal

Categorie	Parameter	Waarde
PEDAL	Select De pedaal speciëren Selecteer het pedaaltype dat aangesloten is op de EXP PEDAL/HH CTRL jack. EXP PEDAL: Kies dit als u een expressiepedaal (EV-5; optioneel) aansluit. HI-HAT: Kies dit als u een hi-hat control pedal (FD-7; optioneel) aansluit. SW +, SW -: Kies dit als u een foot switch aansluit. Kies ofwel SW + of SW - zodat het geluid weerklinkt wanneer u de pedaal indrukt. <i>* Als u een foot switch gebruikt, kunt u de half open hi-hat niet gebruiken.</i>	EXP PEDAL, HI-HAT, SW +, SW -



Gebruik enkel de opgegeven expressiepedaal (EV-5; apart verkocht). Als u andere expressiepedalen gebruikt, loopt u het risico op defecten en schade aan het toestel.



Als u de hi-hat control pedal (FD-7; optioneel) aansluit, druk dan bij het opstarten niet op de pedaal tot de patch-naam verschijnt. De HPD-15 controleert dan de positie van de pedaal.

De Hi-Hat continu aansturen met de pedaal

1. Wijs in Edit mode het instrument dat in de instrumentenlijst (p. 92) gemarkeerd is met “*F”, toe aan de pad die u als hi-hat wil gebruiken.

**P0606A3*PAD INST
R70:13" Hi-Hat**

2. Druk de pedaal in die aangesloten is op de EXP PEDAL/HH CTRL jack om het pedal setting-scherm op te roepen, en stel PEDAL(A1)–PEDAL(C5) (de pad waaraan u de hi-hat-klank toeweest in stap 1) in op PadInst van de pedaal.

**P0606PL*PAD INST
PEDAL(A3)**

U kan nu de pedaal gebruiken om de hi-hat te bedienen met constante controle van de open tot de gesloten stand, en om het “foot close” hi-hat-geluid te triggeren.

* PEDAL(A1)–PEDAL(C5) verschijnt laatst wanneer u de instrumenten kiest.

Een klank triggeren met de externe pads/Kick Trigger Unit

U kunt twee externe pads (PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100 of PD-120; optioneel) of kick trigger units (KD-7, KD-80 of KD-120; optioneel) op de TRIGGER INPUT jack aansluiten met de speciale kabel (PCS-31; optioneel). Zie p. 11.

Instellingen voor de externe pads / Kick Trigger Unit

Categorie	Parameter	Waarde
TRIGGER INPUT	InputMode Bepalen of u al dan niet gebruik maakt van Rim Shots Hiermee kiest u of u een pad aansluit waarop u rim shots kunt spelen, of dat u twee pads aansluit. HD/RM: Kies dit als u een pad aansluit waarop u rim shots kunt spelen (PD-7, PD-9, PD-80R, PD-120). TRIGx2: Kies dit als u twee pads of kick pedals aansluit. <i>* Als u twee pads aansluit, dan kan u geen rim shots spelen.</i>	HD/RM, TRIGx2
	Trig Type Het type van de aangesloten pad kiezen PD-5, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120: Kies dit als u een van deze pads aansluit. P-1, P-2: Kies dit als u een pad van een andere fabrikant aansluit. KD-7, KD-80, KD-120: Kies dit als u een van deze kick trigger units aansluit. K-1, K-2: Kies dit als u een kick pad van een andere fabrikant aansluit. KICK, SNARE, TOM, FLOOR: Kies dit als u een akoestische drum trigger gebruikt. SW +, SW -: Kies dit als u een foot switch aansluit. Kies ofwel SW + of SW - zodat het geluid wordt weergegeven wanneer u op de pedaal drukt.	PD-5, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120, P-1, P-2, KD-7, KD-80, KD-120, K-1, K-2, KICK, SNARE, TOM, FLOOR, SW +, SW -

MEMO

Wanneer u twee pads aansluit met de PCS-31, dan is de witte plug van de PCS-31 de TRIG 1 en is de rode de TRIG 2.

NOTE

Om de externe pad te gebruiken voor rim shots, moet u hem aansluiten met de PCS-33. In dat geval kan u geen twee externe pads gebruiken.

MEMO

Als u een pad van een andere fabrikant gebruikt, kies dan eerst "PD-7" en probeer de pad te bespelen. Als met deze instelling de aanlagkracht geen stabiel volume voortbrengt, probeer dan de instelling "P-1." De instelling "P-2" geeft een nog stabiel volume, maar het interval tussen de aanslag op de pad en het produceren van de klank zal ietsje langer zijn (ongeveer 0.003 seconden).
(Voor een kick trigger unit kiest u "KD-7" en als het resultaat niet stabiel is, probeer dan "K-1" of "K-2.")



Als u nog meer gedetailleerde instellingen wil maken, raadpleeg dan de volgende paragraaf "Meer gedetailleerde instellingen voor de externe pads/Kick Trigger Units." Normaal hoeft u deze parameters niet aan te passen, maar u kan ze wijzigen als u nauwkeurigere instellingen wil maken voor uw speelstijl.

5. Globale instellingen voor de HPD-15

Meer gedetailleerde instellingen voor de externe pads / Kick Trigger Unit

Als u pads van andere fabrikanten gebruikt, probeer dan de volgende parameters aan te passen.

Categorie	Parameter	Waarde
TRIGGER INPUT	Trig Sens De gevoeligheid regelen Hoe hoger deze waarde, hoe groter de gevoeligheid en dit geeft een luider geluid terwijl u toch met dezelfde kracht aanslaat.	1 – 16
	Curve Bepalen hoe de aanslagkracht het volume beïnvloedt (zie figuur op p. 37) Regel deze curve bij tot de respons zo natuurlijk mogelijk aanvoelt. Linear: Dit is de normale instelling en de meest natuurlijke overeenkomst tussen de aanslagwaarde en de volumeverandering wanneer u de PD-5/7/9/80/80R/100/120 gebruikt. Exp1, Exp2: In vgl. met Linear krijgt u een grotere volumeverandering bij harde aanslagen. Log1, Log2: In vgl. met Linear krijgt u een grotere volumeverandering bij zachte aanslagen. Spline: Een variatie in de aanslagkracht produceert een extreme volumeverandering. Loud1, Loud2: Een variatie in de aanslagkracht produceert weinig verandering en er wordt een constant volume aangehouden. Wanneer u drum triggers gebruikt, helpen deze instellingen om een stabiel volume aan te houden.	Linear, Exp1, Exp2, Log1, Log2, Spline, Loud1, Loud2
	Threshold De minimale levels instellen Dit is een trigger-sigitaal dat enkel verzonden wordt wanneer de pad harder aangeslagen wordt dan een bepaalde kracht. Zo kunt u voorkomen dat de pad reageert op trillingen van aangrenzende pads. Als de aanslagkracht minder is dan de drempelwaarde, dan produceert de pad geen geluid. <i>* Als u wil dat het toestel ook op zeer lichte aanslagen reageert, stel de drempel dan zo laag mogelijk in.</i>	1 – 16
	Scan Time De detectietijd voor het Trigger-sigitaal regelen Door het tijdsinterval tussen de aanslag op de pad en de detectie ervan te regelen, kunt u tot de correcte detectie van de aanslagkracht komen indien uw pads vrij lange attack-tijden hebben. <i>* Om de trigger-snelheid voor de klanken te maximaliseren, moet u deze tijd zo kort mogelijk instellen.</i>	1 – 3ms
	Retrig Cancel Incorrecte Triggering annuleren Een hoge waarde elimineert meervoudige klankopwekking bij een enkelvoudige aanslag. <i>* Als deze waarde extreem hoog is, kunnen er makkelijker individuele noten wegvallen wanneer u herhaaldelijk aanslaat of roffels speelt, dus zet deze waarde zo laag mogelijk.</i>	1 – 16
	Mask Time Dubbele Triggering voorkomen Wanneer een pad aangeslagen wordt, worden alle andere trigger-signalen die optreden binnen de gespecificeerde Mask Time, genegeerd. <i>* Bij een hoge waarde zal u een aantal noten verliezen als u zeer snel speelt. Stel deze waarde zo laag mogelijk in.</i>	0 – 64ms
	X-Talk Rate Trillingen van andere pads voorkomen Wanneer er twee pads op dezelfde stand gemonteerd zijn, dan zou de trilling van de aanslag op één pad de klank van de andere pad ongewild kunnen triggeren. (Dit noemen we crosstalk.) Door deze waarde te verhogen, voorkomt u dit probleem. <i>* Als deze waarde te hoog is en u slaat twee pads tegelijkertijd aan, dan kan het geluid van de zachter aangeslagen pad achterwege blijven.</i> <i>* In sommige gevallen kunt u crosstalk tussen twee verbonden pads voorkomen door de afstand tussen de pads te vergroten.</i>	OFF, 20 – 80%
	Rim Sens De gevoeligheid van de rand instellen Wanneer u een pad gebruikt waarmee u rim shots kunt spelen, kunt u de gevoeligheid van de rand regelen. Hoe hoger deze waarde, hoe gevoeliger de rand. Als u hier "OFF" instelt, dan produceert enkel het midden van de pad geluid. <i>* Als u deze waarde te hoog instelt, dan kan het instrument van de rand ook weerklinken wanneer u het midden van de pad aanslaat.</i>	OFF, 1 – 15

De klank van de externe pads / Kick Trigger Unit instellen

De patch-instellingen voor de klank van de externe pads of de kick trigger unit zijn dezelfde als voor de pads/D Beam/linten. Zie **2. Een patch wijzigen** (p. 35).



Sommige parameters kunnen niet ingesteld worden voor de externe pads of kick trigger units.

MIDI-instellingen

Parametercategorie: MIDI

MIDI Pad CH	10
------------------------	-----------

Voor details over MIDI-instellingen, zie **6. MIDI-toestellen aansluiten** (p. 76).

De instellingen terugzetten op hun standaardwaarde (Factory Reset)

Parametercategorie: FACTORY RESET

FACTORY RESET SYSTEM [WRITE]

Meer details over factory reset vindt u in **De fabrieksinstellingen oproepen** (p. 85).

6. MIDI-toestellen aansluiten

Het gebruik van MIDI biedt vele mogelijkheden, zoals:

Externe instrumenten aansturen met de HPD-15

De HPD-15 gebruiken als klankmodule

Uw performance op de HPD-15 opnemen/weergeven met een externe sequencer

Een externe sequencer gebruiken om patch-data, pattern-data, enz. in te laden of op te slaan (Bulk dump)

MEMO

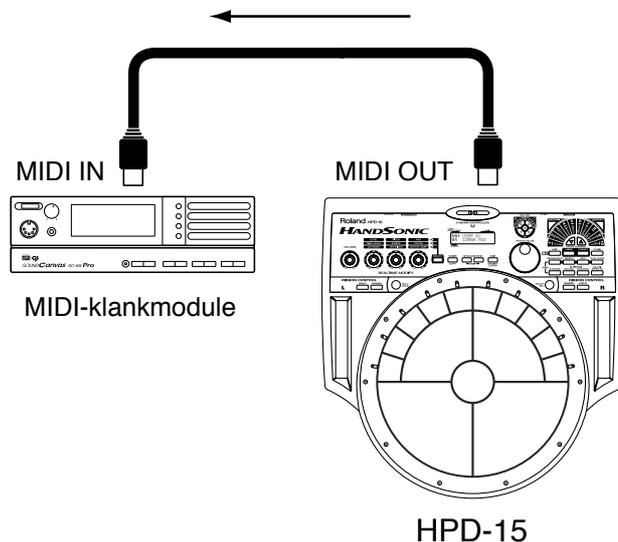
Meer over MIDI vindt u in "MIDI" (p. 88).

Externe instrumenten bespelen met de HPD-15

Maak de nodige instellingen om met de pads, de D Beam en de linten externe MIDI-klankmodules te bespelen.

Als u deze instellingen maakt, kunt u tegelijkertijd op de HPD-15 en externe klankmodules spelen.

Verbind de MIDI OUT-connector van de HPD-15 met de MIDI IN-connector van de externe MIDI-klankmodule door middel van een MIDI-kabel.



Instellingen voor MIDI-verzending

1. Druk tweemaal op [EDIT], zodat u in Edit mode terecht komt.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het MIDI-instellingsscherm op.

Instellingsscherm voor Note Number

U0101A1 PAD MIDI
Note No. 60:C 4

Instellingsscherm voor Gate Time

U0101A1 PAD MIDI
Gate Time 0.1sec



Met de Skip-functie (p. 32) kunt u snel parameters selecteren.

3. Selecteer de pad (D Beam, lint) die u wil editen, door hem aan te slaan (of aan te raken).

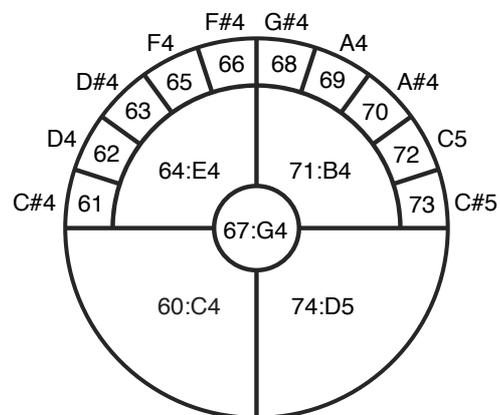
U0101C5 PAD MIDI
Note No. 73:C#5

4. Wijzig de waarde met [PATCH/VALUE].
5. Herhaal de stappen 3–4 om de andere pads in te stellen.
6. Wanneer u klaar bent met editen, druk dan op [EDIT] of [EXIT].

Note No.: OFF, 0:C-1 -127:G 9

Stel voor elke pad in welk MIDI-nootnummer hij moet uitzenden. Als u "OFF" kiest, worden er geen MIDI note messages verzonden.

Nootnummer van elke pad (Fabrieksinstellingen)

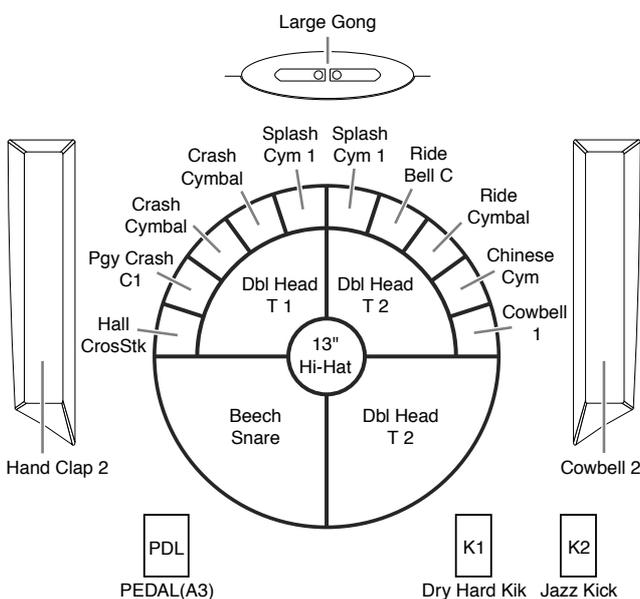


- | | |
|-----------|--------|
| D Beam | 79:G5 |
| Ribbon L | 59:B3 |
| Ribbon R | 78:F#5 |
| Trigger 1 | 77:F5 |
| Trigger 2 | 57:A3 |
| Pedal | 58:A#3 |

Het nootnummer instellen wanneer u aansluit op een drumklankmodule

Selecteer de patch **P0606 Studio** en specificeer het nootnummer zoals hieronder.

Pad	Instrument	Note No.	TD-10 Pad	Note No.	TD-8 Pad	Note No.	GM Percussion
A1	Beech Snare	38	Snare Head	38	Snare Head	38	Acoustic Snare
A2	Dbl Head T 1	45	Tom 2 Head	48	Tom 1 Head	45	Low Tom
A3	13" Hi-Hat	46	Hi-Hat Head	46	Hi-Hat Head	46	Open Hi-Hat
A4	Dbl Head T 2	43	Tom 3 Head	45	Tom 2 Head	43	High Floor Tom
A5	Dbl Head T 2	41	Tom 4 Head	41	Tom 3 Head	41	Low Floor Tom
B1	Hall CrosStk	37	Cross Stick	37	Cross Stick	37	Side Stick
B2	Pgy Crash C1	52	Crash 2 Rim	52	Crash 2 Rim	52	Chinese Cymbal
B3	Crash Cymbal	49	Crash 1 Head	49	Crash 1 Head	49	Crash Cymbal 1
B4	Crash Cymbal	57	Crash 2 Head	57	Crash 2 Head	57	Crash Cymbal 2
B5	Splash Cym 1	55	Crash 1 Rim	55	Crash 1 Rim	55	Splash Cymbal
C1	Splash Cym 1	32	Aux 1 Rim	32	Aux 2	54	Tambourine
C2	Ride Bell C	53	Ride Rim	53	Ride Rim	53	Ride Bell
C3	Ride Cymbal	51	Ride Head	51	Ride Head	51	Ride Cymbal 1
C4	Chinese Cym	33	Aux 2 Head	59	Ride Edge	59	Ride Cymbal 2
C5	Cowbell 1	34	Aux 2 Rim	90	Tiny Gong	42	Close Hi-Hat
D Beam	Large Gong	84	Bell Tree	91	Gong	58	Vibraslap
Ribbon L	Hand Clap 2	74	Giro Long 1	39	Clap	39	Hand Clap
Ribbon R	Cowbell 2	56	Cowbell	56	Cowbell	56	Cowbell
Trigger 1	Dry Hard Kik	36	Kick Head	36	Kick 1	36	Bass Drum 1
Trigger 2	Jazz Kick	35	Kick Rim	35	Kick 2	35	Acoustic Bass Drum
Pedal	PEDAL(A3)	44	Foot Pedal	44	Foot Pedal	44	Pedal Hi-Hat



NOTE

Verander geen nootnummers in de patch die u gebruikt voor de opname op de externe sequencer. De pattern kan niet correct worden weergegeven als u hier iets aan verandert.

Gate Time: 0.1–8.0sec

U kunt voor elke pad bepalen hoelang de noot wordt “aangehouden” tijdens de verzending vanuit MIDI OUT.

MEMO

Gate Time-instellingen gelden als de pad trigger mode (TrigMode) op “Shot” staat. Voor details over trigger mode, zie **Klanken aanpassen** (p. 36).

NOTE

De instellingen die u edit, keren terug naar hun oorspronkelijke waarden als u een andere patch kiest. Als u uw wijzigingen wil behouden, zie **Uw instellingen opslaan (Write)** (p. 56) en **Instellingen kopiëren (Copy)** (p. 56).

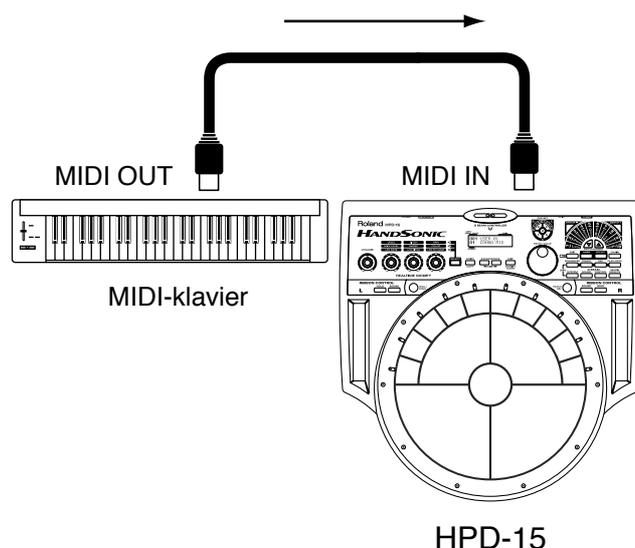
De MIDI-kanalen instellen

Om de MIDI-kanalen in te stellen, zie **De HPD-15 gebruiken als klankmodule** (p. 78). Wat u op de pads speelt, wordt verzonden op het kanaal dat ingesteld is voor “Pad CH.”

6. MIDI-toestellen aansluiten

De HPD-15 gebruiken als klankmodule

Maak de nodige instellingen om de HPD-15 als klankmodule aan te sturen vanuit een MIDI-klavier of een ander toestel. Verbind de MIDI IN-connector van de HPD-15 met de MIDI OUT-connector van een extern keyboard, sequencer, enz. door middel van een MIDI-kabel.



Het MIDI-kanaal instellen voor een Part

Voor elke part kunt u bepalen op welk kanaal de HPD-15 MIDI-boodschappen verzendt en ontvangt.

1. Druk op [SYSTEM] zodat de toets oplicht.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het volgende scherm op.

MIDI Pad CH	10
------------------------------	-----------

3. Stel met [PATCH/VALUE] het kanaal in.

Pad CH: 1-16, OFF

Hiermee bepaalt u op welk kanaal de performance data van het pad controller-gedeelte (pads, D Beam, linten, externe triggers) worden verzonden en ontvangen. Normaal zet u dit op kanaal 10.

Perc 1 CH: 1-16, OFF

Hiermee bepaalt u het kanaal voor percussion part 1 van de interne sequencer. Normaal zet u dit op kanaal 11.

Perc 2 CH: 1-16, OFF

Hiermee bepaalt u het kanaal voor percussion part 2 van de interne sequencer. Normaal zet u dit op kanaal 12.

Melo 1 CH: 1-16, OFF

Hiermee bepaalt u het kanaal voor melody part 1 van de interne sequencer. Normaal zet u dit op kanaal 5.

Melo 2 CH: 1-16, OFF

Hiermee bepaalt u het kanaal voor melody part 2 van de interne sequencer. Normaal zet u dit op kanaal 6.

MEMO

Met een instelling van "1" t.e.m. "16" worden MIDI-boodschappen verzonden en ontvangen op dat kanaal. Als u "OFF" instelt, is de verzending en de ontvangst voor die part uitgeschakeld, zodat er geen noten ontvangen worden.

* Wanneer u klaar bent met de instellingen, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].

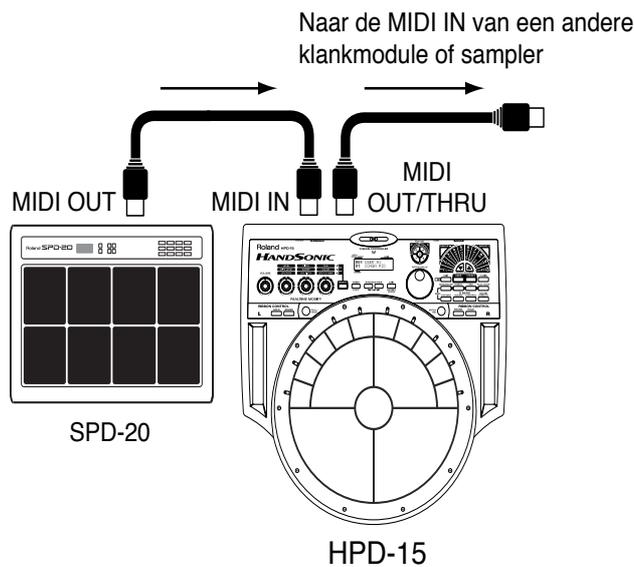
MEMO

Meer informatie over synchronisatie met een externe sequencer vindt u in "De interne sequencer synchroniseren met een extern MIDI-toestel" onder **Instellingen voor de basisbediening** (p. 68).

Gebruik met de Roland SPD-20 (SOFT THRU)

Deze paragraaf legt uit hoe u de Roland SPD-20 (een MIDI controller) combineert met de HPD-15 om interne klanken te spelen en een externe klankmodule te gebruiken.

Performance data van de HPD-15 en performance data van de SPD-20 worden allebei naar de externe klankmodule gestuurd.



1. Druk op [SYSTEM] zodat de toets oplicht.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het volgende scherm op.

MIDI Soft Thru OFF

3. Kies ON/OFF met [PATCH/VALUE].
4. Wanneer u klaar bent met de instellingen, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].

Soft Thru: OFF, ON

De boodschappen (behalve System Exclusive) die binnenkomen via MIDI IN, zullen ook verzonden worden via de MIDI OUT/THRU-connector wanneer Soft Thru op "ON" staat.



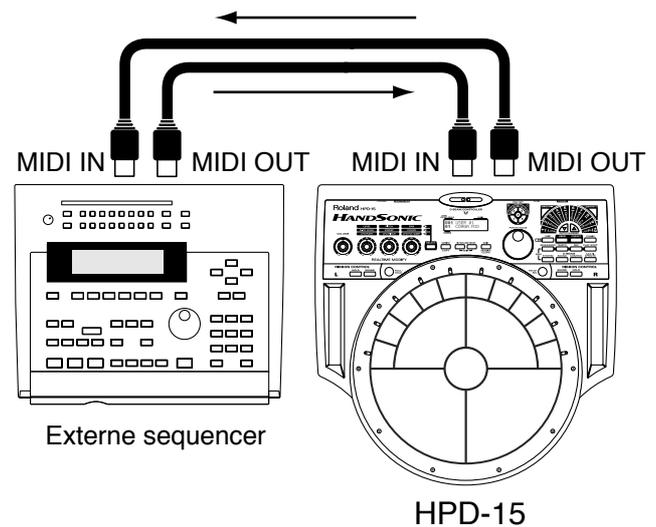
Als u deze instelling niet gebruikt, laat ze dan op "OFF" staan, want dan zal de trigger response van de pads sneller zijn.

Uw performance op de HPD-15 opnemen/weergeven met een sequencer of een computer

HPD-15 performance data kunnen opgeslagen worden op een externe sequencer of computer.

Details over de instellingen voor de opname vindt u in **Externe instrumenten bespelen met de HPD-15** (p. 76), voor details over de instellingen voor de weergave, zie **De HPD-15 gebruiken als klankmodule** (p. 78).

Gebruik MIDI-kabels om de MIDI OUT-connector van de HPD-15 te verbinden met de MIDI IN-connector van de externe sequencer, en om de MIDI IN-connector van de HPD-15 te verbinden met de MIDI OUT-connector van de externe sequencer.



NOTE

Wanneer u de getoonde aansluitingen maakt, zet dan de Local Control (p. 80) en de Soft Thru uit. Voor details, zie **De verbinding tussen de klank-generator en de Pad Controller verbreken (Local Control)** (p. 80).

NOTE

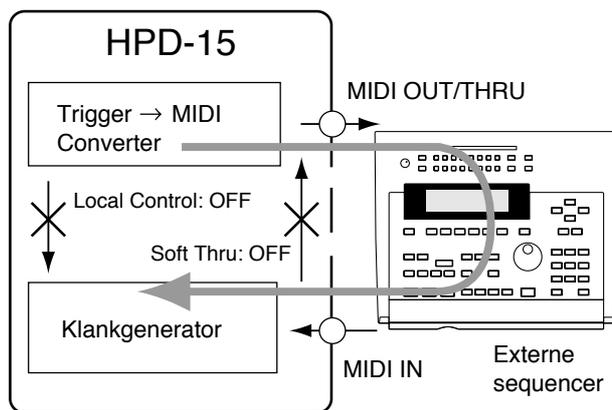
Wanneer u een externe sequencer gebruikt voor Loop recording, kan het gebeuren dat de wijzigingen van de tone die u met realtime modify aanbrengt, niet volledig kunnen worden weergegeven.

6. MIDI-toestellen aansluiten

De verbinding tussen de klankgenerator en de Pad Controller verbreken (Local Control)

Deze instelling is vereist wanneer u uw pad performance wil opnemen op een externe MIDI-sequencer.

De performance data van de pad worden eerst naar de externe sequencer gestuurd en daarna naar de de klankmodule van de HPD-15, in plaats van rechtstreeks naar de klankmodule (Local Control Off).



← : Stroom van de performance data

NOTE

Als u de aansluitingen maakt en opneemt zoals hier getoond, dan zullen met de instelling Local On de noten nog eens naar de HPD-15 verzonden worden en zal u dus geen correcte weergave krijgen. Als u Soft Thru (p. 79) aanzet en de aansluitingen maakt zoals getoond in het schema, dan zullen de MIDI-boodschappen een lus creëren en zal het systeem niet correct spelen. Zorg dus dat Soft Thru eveneens uit staat.

1. Druk op [SYSTEM] zodat deze toets oplicht.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het volgende scherm op.

```
MIDI
LocalControl  ON
```

3. Kies ON of OFF met [PATCH/VALUE].
4. Wanneer u klaar bent met de instelling, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].

LocalControl: OFF, ON

NOTE

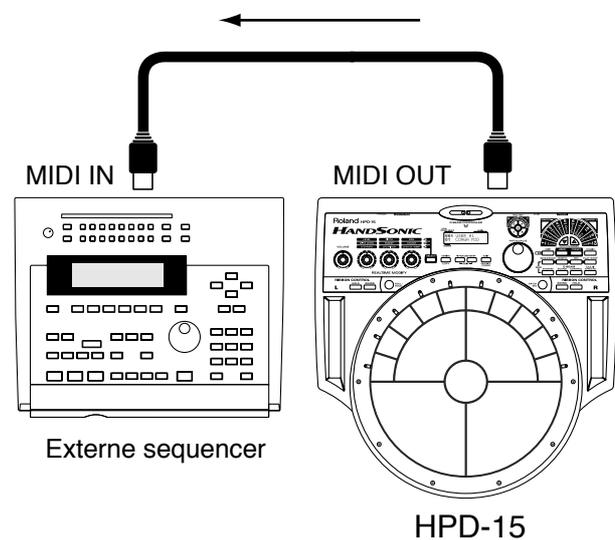
Wanneer Local Control op "OFF" staat, dan produceert de interne klankgenerator geen geluid, zelfs niet wanneer u de pad aanslaat.

Data opslaan in een extern MIDI-instrument

De data in de HPD-15 kunnen afzonderlijk of collectief verstuurd worden naar een sequencer (of naar een andere HPD-15). Het verzenden van deze data noemen we "Bulk Dump"; het ontvangen ervan noemen we "Bulk Load."

Verzenden (Bulk Dump)

De HPD-15 verzendt opgeslagen data naar een sequencer. Verbind de MIDI OUT-connector van de HPD-15 met de MIDI IN-connector van de externe sequencer of van de andere HPD-15 door middel van een MIDI-kabel.



1. Druk op [SYSTEM] zodat de toets oplicht.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het volgende scherm op.

```
MIDI          [WRITE]
BlkDmp        ALL
```

of

```
MIDI          [WRITE]
BlkDmpU0101-0101
```

↑ ↑
knippert

3. Kies met [PATCH/VALUE] welke data u wil verzenden.
4. Zet de ontvangende sequencer in record mode. Als u data verzendt naar een andere HPD-15, zet dan de ontvangende HPD-15 in play mode.

MEMO

Raadpleeg ook de handleiding van het ontvangende toestel.

5. Druk op [WRITE] om de verzending van data te starten.

* Als u de verzending wil stoppen, druk dan op [EXIT].

BlkDmp: ALL, SYS, SEQ ALL, PATCH ALL, GROUP01-10, U0101-1008, TEMPORARY, U0101-1008-U0101-1008

ALL:

Alle instellingen verzenden.

* De instellingen van de huidige patch die niet in het geheugen is weggeschreven (TEMPORARY), worden niet verzonden.

SYS:

Systeeminstellingen (p. 67) verzenden.

SEQ ALL:

Alle data voor de user patterns (p. 59) van de sequencer verzenden.

PATCH ALL:

Alle user patch-instellingen verzenden.

GROUP01-10:

De instellingen van alle patches in de geselecteerde patch-groep verzenden.

U0101-1008:

De instellingen van de geselecteerde user patch verzenden.

TEMPORARY:

De instellingen van de huidige patch verzenden. Dit laat u toe om de instellingen te verzenden zoals ze zijn voordat u op [WRITE] drukt om ze in het geheugen op te slaan.

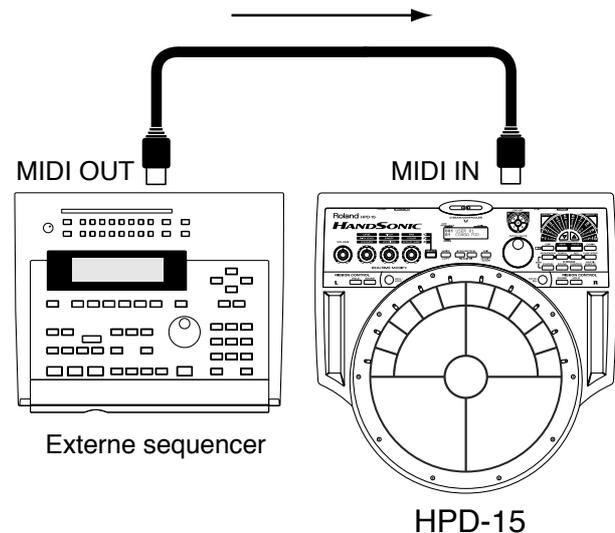
U0101-1008-U0101-1008:

De instellingen van een bepaalde reeks user patches verzenden.

Ontvangen (Bulk Load)

De HPD-15 ontvangt data die opgeslagen waren in een sequencer.

Verbind de MIDI IN-connector van de HPD-15 met de MIDI OUT-connector van de externe sequencer of van de andere HPD-15 door middel van een MIDI-kabel. Zet de HPD-15 in play mode.



Verzend de data van de externe sequencer naar de HPD-15. De verzonden instellingen worden gereproduceerd.

NOTE

Wanneer er data ontvangen worden, dan gaan de data die voordien in het geheugen van de HPD-15 zaten, verloren.

NOTE

Schakel het toestel nooit uit terwijl er bulk data ontvangen worden of terwijl er data naar het geheugen worden weggeschreven. Als u het toestel uitschakelt, dan verliest u de data.

NOTE

Kies "Int" voor de "Seq Sync" in de systeeminstellingen (p. 68). Als u iets anders dan "Int" kiest, dan zal de interne sequencer beginnen spelen en zal hij de data niet ontvangen.

6. MIDI-toestellen aansluiten

De Device ID instellen

Deze instelling is enkel nodig wanneer u verschillende data naar twee of meer HPD-15-toestellen tegelijkertijd wil verzenden. Laat in andere gevallen deze instelling ongewijzigd.

In de fabrieksinstellingen staat de Device ID op "17."

1. Druk op [SYSTEM] zodat de toets oplicht.
2. Roep met [◀ PARAMETER] of [PARAMETER ▶] het volgende scherm op.

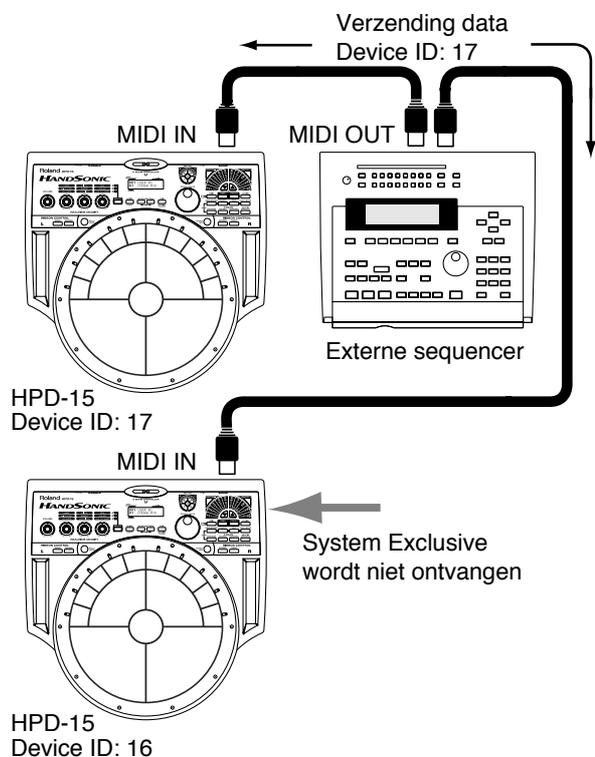
**MIDI
Device ID 17**

3. Wijzig de Device ID met [PATCH/VALUE].
4. Wanneer u klaar bent, druk dan op [SYSTEM] of [EXIT].

DEVICE ID: 1-32

Voorbeeld:

Stel dat bij het opslaan van data via bulk dump, de Device ID van de HPD-15 op "17" stond. Wanneer u deze data dan terug naar de HPD-15 zendt, zal deze de data niet ontvangen als de Device ID niet op "17" staat.



NOTE

Als u niet meer weet welke Device ID-instelling u gebruikte bij het opslaan van data via bulk dump, zal u de opgeslagen bulk data niet meer kunnen inladen.

Lijst van Program Change-nummers (User Patches)

Bank Select: 1

Patch-nummer	Program Change-nummer	Patch-nummer	Program Change-nummer
U0101	1	U0601	41
U0102	2	U0602	42
U0103	3	U0603	43
U0104	4	U0604	44
U0105	5	U0605	45
U0106	6	U0606	46
U0107	7	U0607	47
U0108	8	U0608	48
U0201	9	U0701	49
U0202	10	U0702	50
U0203	11	U0703	51
U0204	12	U0704	52
U0205	13	U0705	53
U0206	14	U0706	54
U0207	15	U0707	55
U0208	16	U0708	56
U0301	17	U0801	57
U0302	18	U0802	58
U0303	19	U0803	59
U0304	20	U0804	60
U0305	21	U0805	61
U0306	22	U0806	62
U0307	23	U0807	63
U0308	24	U0808	64
U0401	25	U0901	65
U0402	26	U0902	66
U0403	27	U0903	67
U0404	28	U0904	68
U0405	29	U0905	69
U0406	30	U0906	70
U0407	31	U0907	71
U0408	32	U0908	72
U0501	33	U1001	73
U0502	34	U1002	74
U0503	35	U1003	75
U0504	36	U1004	76
U0505	37	U1005	77
U0506	38	U1006	78
U0507	39	U1007	79
U0508	40	U1008	80

* De Program change-nummers van de preset patches staan in de Preset Patch List (p. 90).

Problemen oplossen

Dit hoofdstuk vertelt u waar u op moet letten als u problemen tegenkomt en hoe u ze oplost.

Problemen met het geluid

Het gewenste geluid weerklinkt niet

Is de gevoeligheid van de pads correct ingesteld?

Zorg dat de volgende parameters op de correcte waarde staan.

Systeeminstellingen:

PAD Sens (p. 70), DBEAM Sens (p. 69)

Patch-instellingen:

PadSnsType (p. 54), TrigMode (p. 36)



De HPD-15 past de gevoeligheid van de D Beam automatisch aan aan de lichtomstandigheden van de plaats waar hij wordt opgestart. Laat de D Beam ongemoeid tot de patch-naam verschijnt.



Als u de hi-hat control pedal (FD-7, optioneel) gebruikt, dan controleert de HPD-15 de positie van de pedaal wanneer u het toestel opstart. Druk de pedaal niet in tot de patch-naam verschijnt.

Geen geluid

Staat de [VOLUME]-knop (p. 10) helemaal naar links gedraaid?

Draai de [VOLUME]-knop in wijzerzin.

Staat de linker realtime modify-knop (p. 19) helemaal naar links gedraaid?

Druk op [SELECT] zodat de bovenste indicator oplicht. Draai de linker realtime modify-knop ([LEVEL]) in wijzerzin om het volume te verhogen.

Staan PAD SET Level (p. 25), Pad Level (p. 36) en MasterVolume (p. 54) in de patch te laag?

Verhoog de waarden.

Staan Effect Level, Direct Level en FxOut Volume (p. 40) in de multi-effecten te laag?

Verhoog de waarden.

Is "Off" geselecteerd voor Pad Inst? (p. 36)

Kies een ander instrument dan "Off."

Is "OFF" geselecteerd voor Local Control? (p. 80)

Kies "ON."

Brandt de [SOUND]-toets van de D Beam of het lint niet?

Druk op [SOUND] zodat de toets oplicht.

Zijn de kabels aangesloten op de juiste jacks?

Sluit de kabels aan op de OUTPUT jacks.

Het volume van het instrument dat aangesloten is op de OUTPUT Jacks, is te laag

Gebruikt u een kabel die een resistor bevat?

Gebruik kabels zonder resistor.

Het geluid stopt niet

Brandt de [ROLL/HOLD]-toets? (p. 16)

Druk op [ROLL/HOLD] zodat de toets uitdooft.

Is "Gate" of "Trig" geselecteerd voor de "TrigMode?" (p. 36)

Kies "Shot."

Wordt de straal van de D Beam onderbroken? (p. 16)

Zorg dat de straal van de D Beam niet onderbroken wordt.

Modificatie verandert het geluid niet

Is de juiste pad geselecteerd?

De laatst aangeslagen pad wordt het edit target.

Is "OFF" geselecteerd voor "Pad Chase?" (p. 68)

Als "OFF" geselecteerd is, verandert het edit target niet. Kies "ON" voor de Pad Chase of houd [PATCH SEL] ingedrukt en sla de pad aan die u wil selecteren.

Staat Modify Lock (p. 19) aan?

Wanneer de [SELECT] indicator knippert, dan is er een pad geselecteerd voor modificatie. Houd [SELECT] ingedrukt en druk op [EXIT] om deze selectie op te heffen.

Multi-Effects / Reverb / LFO worden niet toegepast

Brandt de [MULTI-EFFECTS]-toets niet? (p. 20)

Druk op [MULTI-EFFECTS] zodat de toets oplicht.

Is "OFF" geselecteerd voor REVERB Type (p. 25) of MULTI-FX/LFO (p. 25, p. 36) ?

Kies een andere instelling dan "OFF."

Staat de Reverb Send in de PAD SET of PAD (p. 25, p. 36) te laag?

Verhoog de waarden.

Problemen i.v.m. MIDI

Geen geluid wanneer u een externe controller (sequencer, keyboard, enz.) gebruikt

Is de MIDI-kabel juist aangesloten? (p. 78)

Is het MIDI-kanaal correct? Of staat het kanaal op "OFF?"

Kies het juiste MIDI-kanaal (p. 78).

Bulk Dump wordt niet verzonden

Is de MIDI-kabel juist aangesloten?

Als u een bulk dump wil opslaan in een extern toestel, sluit dan de MIDI OUT/THRU-connector van de HPD-15 aan op de MIDI IN-connector van de externe sequencer (p. 80).

Staat het externe MIDI-toestel ingesteld om geen MIDI Exclusive-boodschappen te ontvangen?

Raadpleeg de handleiding van het externe MIDI-toestel.

Problemen i.v.m. sequencers

Geen geluid wanneer u op [PLAY/STOP] drukt

Is het een lege pattern die wordt weergegeven?

Geef een pattern weer die performance data bevat.

Is "Ext" geselecteerd voor "Seq Sync?" (p. 68)

Kies "Int."

De weergave stopt onmiddellijk nadat ze begint

Is "Tap" of "TapVelo" geselecteerd voor het PlayType van de pattern?

Kies "Loop" of "OneShot" (p. 60).



"Tap" en "TapVelo" verwijzen naar de handige weergave-functie in Pad Pattern (door de pad aan te tikken, wordt de pattern weergegeven).

De fabrieksinstellingen oproepen

U kunt zowel de patch- en pad-instellingen als de pattern data van de HPD-15 terugzetten op de instellingen die van kracht waren wanneer u het toestel de fabriek verliet.

NOTE

Alle data en instellingen in het betreffende onderdeel gaan verloren. Volg de procedures in "Bulk Dump" (p. 80) om eventuele data en instellingen die u wil behouden, op te slaan in een extern MIDI-toestel.

Procedure voor Factory Reset

1. Druk op [SYSTEM].

```
UTILITY
LCD Contrast  5
```

2. Roep met [PARAMETER ►] het volgende scherm op.

```
FACTORY RESET
SYSTEM [WRITE]
```

HINT

Door middel van de Skip-functie kunt u uw selectie zeer snel maken (p. 32).

3. Kies met [PATCH/VALUE] welke instellingen u wil resetten.

```
FACTORY RESET
ALL [WRITE]
```

4. Druk op [WRITE] om de factory reset uit te voeren.

* Als u dit niet wil uitvoeren, druk dan op [EXIT].

FACTORY RESET:SYSTEM, CHAIN ALL, PATCH ALL, PTN ALL, ALL

SYSTEM:

Alle systeem-instellingen (p. 67) terugzetten op hun standaardwaarde.

CHAIN ALL:

Alle patch chain-instellingen (p. 65) wissen.

PATCH ALL:

Alle user patch-instellingen (p. 21) terugzetten op hun standaardwaarde.

PTN ALL:

Alle user pattern data (p. 59) wissen en de sequencer-instellingen (p. 60–p. 62) terugzetten op hun standaardwaarde.

ALL:

Alle instellingen terugzetten op hun standaardwaarde.

NOTE

Schakel het toestel niet uit terwijl u een factory reset uitvoert. De data in het geheugen van de HPD-15 zullen hierdoor beschadigd geraken.

Boodschappen en foutmeldingen

Hier krijgt u een overzicht van de boodschappen (foutmeldingen) die de HPD-15 kan tonen, alsook de verklaring van de boodschap en de te nemen maatregel.

Foutmeldingen

System Error!

Er is een probleem met het interne systeem. Contacteer uw dealer of een Roland service center.

Memory Damaged!! Reset [WRITE]

De data in het geheugen van de HPD-15 zijn beschadigd. Druk op [WRITE] om een factory reset uit te voeren.



Als u de HPD-15 uitschakelt terwijl hij bezig is met het wegschrijven van data naar het geheugen, dan lopen die data schade op. Schakel de HPD-15 nooit uit terwijl hij bezig is met een schrijfproces.

No Enough Memory Aborted! [EXIT]

De opname of editing van een pattern kon niet worden uitgevoerd omdat er niet voldoende intern geheugen was. Druk op [EXIT].



Probeer de patterns die u niet meer nodig hebt, te wissen (p. 64).

Empty Pattern! Aborted!

Deze pattern bevat geen performance data; hij kan niet geëdit worden.

PTN Write Error!

Het wegschrijven van pattern data is mislukt.

Max 999 Measures Aborted! [EXIT]

Het maximale aantal mate dat in één pattern kan worden opgenomen, werd overschreden; opnamen of edits waarbij maten toegevoegd worden, zijn niet meer mogelijk. Druk op [EXIT].

PRESET PATTERN!! Select User PTN

Dit is een Preset pattern en kan dus niet geëdit of opgenomen worden. Kies een User pattern.

No Empty Pattern

Er zijn geen lege patterns voor de opname.



Wis onnodige patterns of selecteer een opgenomen pattern die gebruikt kan worden voor de opname.

Data Overload! [EXIT]

De pattern bevatte een exessieve hoeveelheid data en kon daardoor niet worden weergegeven of opgenomen. Druk op [EXIT].



Probeer een part die teveel data bevat uit te schakelen.

BULK Receive Error! [EXIT]

De ontvangst van bulk dump is mislukt. Druk op [EXIT].



Zorg dat alle MIDI-kabels goed aangesloten zijn (p. 81).

Checksum Error! [EXIT]

De checksum value van een system exclusive message was incorrect. Druk op [EXIT].



Corrigeer de checksum value.

MIDI Buffer Full

Er werden op korte tijd veel MIDI-boodschappen ontvangen en ze konden niet volledig verwerkt worden.



Controleer of het externe MIDI-toestel correct aangesloten is (p. 78). Als daarmee het probleem niet opgelost is, verminder dan het aantal MIDI-boodschappen dat naar de HPD-15 wordt gestuurd.

MIDI Offline!!

Er werd een MIDI-kabel afgekoppeld. (Of de communicatie met het externe MIDI-toestel is om een of andere reden uitgevallen.)



Controleer of er geen MIDI-kabels uitgetrokken of defect zijn.

Device ID is Different!

Door een incorrecte Device ID kon de system exclusive-boodschap niet ontvangen worden.



Stel de correcte Device ID in. (p. 82)

Boodschappen

Now Writing..... KEEP POWER ON!!

De HPD-15 schrijft data weg naar het geheugen. Schakel het toestel niet uit.

Now Copying..... KEEP POWER ON!!

De HPD-15 kopieert data. Schakel het toestel niet uit.

Now Exchange.... KEEP POWER ON!!

De HPD-15 voert een exchange-functie uit. Schakel het toestel niet uit.

Now Executing... KEEP POWER ON!!

De HPD-15 voert een proces uit. Schakel het toestel niet uit.

Now Resetting... KEEP POWER ON!!

De HPD-15 stelt de fabrieksinstellingen opnieuw in. Schakel het toestel niet uit.

BULK DATA Transmitting...

Er worden Bulk data verzonden.

BULK Receiving.. KEEP POWER ON!!

Er worden Bulk data ontvangen. Schakel het toestel niet uit.

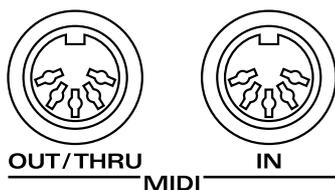
MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) is een standaard specificatie die toelaat om muziekdata uit te wisselen tussen muziekinstrumenten en computers. Als u MIDI-toestellen die voorzien zijn van MIDI-connectors, verbindt via een MIDI-kabel, kunt u meerdere instrumenten bespelen met slechts één klavier, u kunt meerdere MIDI-instrumenten in ensemble laten spelen, de instellingen programmeren zodat ze zich automatisch aanpassen aan de performance naarmate de song vordert, enzomeer.

Als u enkel de pads van de HPD-15 gebruikt, hoeft u geen uitgebreide kennis van MIDI te hebben. Als u via een MIDI-klavier patterns wil opnemen op de HPD-15, het toestel wil gebruiken als klankmodule met externe sequencers of als u de HPD-15 voor gevorderde toepassingen wil gebruiken, lees dan de volgende paragrafen.

MIDI-connectors

De HPD-15 is voorzien van de twee types van MIDI-connectors, met elke hun eigen functie.



MIDI IN-connector

Deze connector ontvangt boodschappen van externe MIDI-toestellen (keyboards, sequencers, controllers, enz.) om de instrumenten van de HPD-15 te bespelen of om zijn instellingen te veranderen.

MIDI OUT/THRU-connector

Op de HPD-15 zijn de MIDI OUT- en de MIDI THRU-connector gecombineerd. De "Soft Thru"-instelling (p. 79) bepaalt de functie. De fabrieksinstelling is "Soft Thru OFF."

Soft Thru OFF

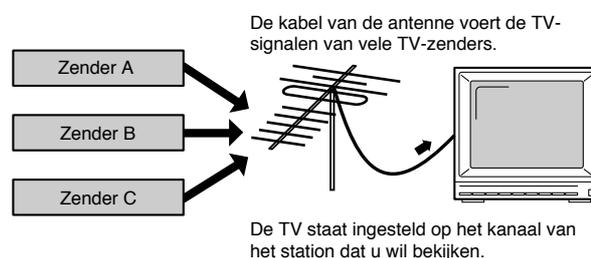
Deze connector verzendt MIDI-boodschappen naar externe MIDI-toestellen. MIDI-boodschappen die binnenkomen via MIDI IN, worden niet verzonden.

Soft Thru ON

De MIDI-boodschappen van de HPD-15 en de MIDI-boodschappen die via MIDI IN binnenkomen, worden verzonden via deze connector.

MIDI-kanalen en Multi-timbrale klankbronnen

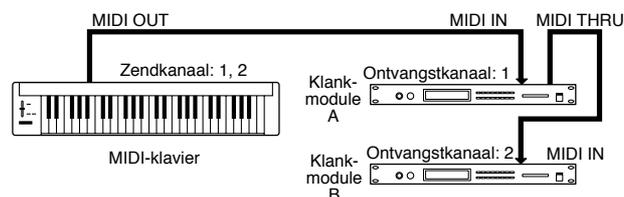
MIDI verzendt vele types van data over één enkele MIDI-kabel. Dit is mogelijk dankzij het concept van de MIDI-kanalen, waardoor een toestel een onderscheid kan maken tussen de data die wel en niet voor hem bedoeld zijn. In bepaalde opzichten lijken MIDI-kanalen sterk op televisiekanalen. Door op een TV-toestel het kanaal te veranderen, kunt u de programma's van verschillende TV-zenders bekijken. Op dezelfde manier kan een MIDI-toestel uit de vele data die worden verzonden, die informatie selecteren die voor hem bedoeld is.



MIDI maakt gebruik van 16 kanalen; 1 t.e.m. 16. Stel het ontvangende toestel zo in dat het enkel het kanaal ontvangt dat het moet ontvangen.

Voorbeeld:

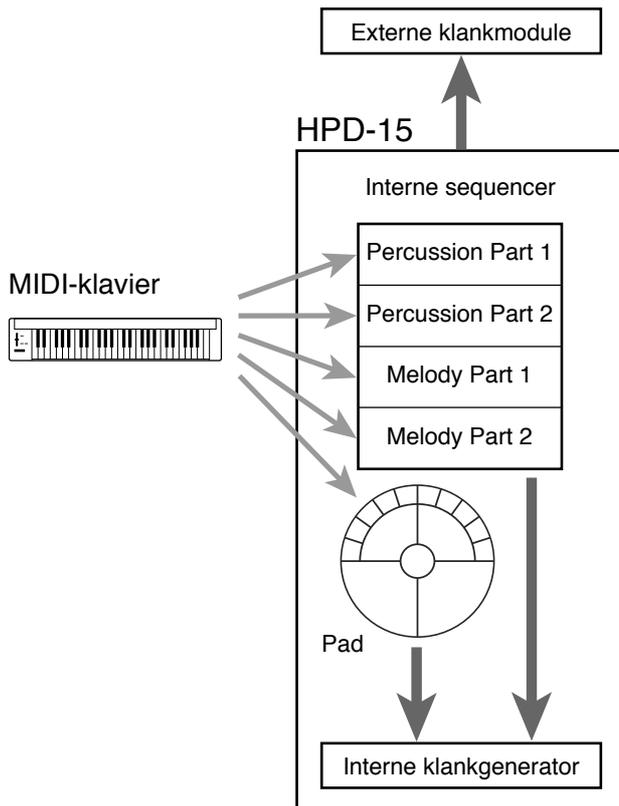
Stel het MIDI-klavier in om op kanaal 1 en kanaal 2 uit te zenden en stel dan klankmodule A in om enkel kanaal 1 te ontvangen en klankmodule B om enkel kanaal 2 te ontvangen. Met deze setup kunt u een ensemble performance laten spelen, met bv. een gitaarklank van klankmodule A en een basklank van klankmodule B.



Wanneer u hem gebruikt als klankmodule, kan de HPD-15 ontvangen op max. 5 van de 16 MIDI-kanalen. Klankmodules zoals de HPD-15 die meerdere MIDI-kanalen tegelijk kunnen ontvangen om op elk kanaal een andere klank weer te geven, noemen we "multitimbrale klankmodules."

Hoe werkt de interne sequencer?

Een sequencer is een elektronisch instrument dat dient voor de opname en weergave van performances. De HPD-15 is voorzien van zulk een sequencer-functie. De HPD-15 wordt geleverd met ingebouwde performance patterns (Preset patterns) die u kunt gebruiken voor drumoefeningen en andere doeleinden. U kunt ook uw eigen patterns aanmaken.



Bij de weergave worden de performance data die opgenomen zijn op de sequencer, verzonden naar de klankgenerator, die het geluid produceert. De data voor elke part van de sequencer zorgen dat elke overeenkomstige part in de interne klankgenerator wordt weergegeven. Wanneer er performance data worden opgenomen, worden de performance data van pads en MIDI-klavieren naar de sequencer gestuurd; de hier opgenomen data worden vervolgens naar de klankmodule gestuurd voor weergave.

Lijst van de Preset Patches

#: Patch Change via MIDI
(Bank No.) - (Program No.)

LATIN

	#
P0101	Conga 2-1
P0102	Bongo 2-2
P0103	Timbales 2-3
P0104	LatinToys 2-4
P0105	CONGAbongo 2-5
P0106	TimbaleMix 2-6
P0107	Conga II 2-7
P0108	Bongo II 2-8
P0109	TimbalesII 2-9
P0110	BONGO-BRS- 2-10
P0111	TimbalSong 2-11
P0112	Steel Drum 2-12
P0113	Pandeiro 2-13
P0114	Surdo 2-14
P0115	ESCOLA 2-15
P0116	Berimbau 2-16
P0117	PandeiroII 2-17
P0118	Surdo II 2-18
P0119	Brazil Mix 2-19
P0120	Perc Echos 2-20
P0121	SpaceConga 2-21
P0122	808 Latin 2-22

AFRICAN

	#
P0201	TalkingDrm 2-23
P0202	Djembe S 2-24
P0203	Djembe L 2-25
P0204	Frame Drum 2-26
P0205	Pot Drum 2-27
P0206	Kalimba 2-28
P0207	Log Drum 2-29
P0208	Balaphone 2-30
P0209	Gyilli 2-31
P0210	AfroZither 2-32
P0211	MonguDrum 2-33
P0212	AfricaToys 2-34
P0213	Gyilli&Cng 2-35
P0214	NaturePerc 2-36
P0215	GyliBalaph 2-37
P0216	TalkDrm II 2-38
P0217	PotDrum II 2-39

INDIAN

	#
P0301	Tabla 2-40
P0302	Dholak 2-41
P0303	Madal 2-42
P0304	Dhol 2-43
P0305	DrmOfIndia 2-44
P0306	MadalTalan 2-45
P0307	Tabla II 2-46
P0308	Tabla III 2-47
P0309	TABLATIX 2-48
P0310	Sitar 2-49
P0311	SantoorMaj 2-50
P0312	SantoorMin 2-51
P0313	Tambura 2-52
P0314	Darabukka 2-53
P0315	Rek 2-54
P0316	Doholla 2-55
P0317	Doira 2-56
P0318	Turk-Mltry 2-57

ASIAN

	#
P0401	JAPAN 2-58
P0402	MATSURI 2-59
P0403	CHINA 2-60
P0404	Yang Qin 2-61
P0405	Korean4Drm 2-62
P0406	Gamelan 2-63
P0407	JavaGameln 2-64
P0408	BaliGameln 2-65
P0409	Bali&Java 2-66
P0410	Gongs 2-67
P0411	Angklung 2-68
P0412	Bonang 2-69
P0413	Gender 2-70
P0414	Saron 2-71

ORCH

	#
P0501	Vibraphone 2-72
P0502	Glockenspl 2-73
P0503	Xylophone 2-74
P0504	Marimba 2-75
P0505	Bs Marimba 2-76
P0506	TubularBel 2-77
P0507	Timpani 2-78
P0508	Orch Hit 2-79

P0509	LightOrch 2-80
P0510	OrchPerc 2-81
P0511	Aux Perc 2-82

dRUMS

	#
P0601	Standard 2-83
P0602	Jazzbrush 2-84
P0603	Analog 2-85
P0604	TR-808 2-86
P0605	TR-909 2-87
P0606	Studio 2-88
P0607	Rock Stage 2-89
P0608	Swing 2-90
P0609	Brushes 2-91
P0610	Orch Set 2-92
P0611	Mexi-Set 2-93
P0612	Hi-Boy 2-94
P0613	Low&Dry 2-95
P0614	Jazz Mix 2-96
P0615	JzBrush&Bs 2-97
P0616	BluesClub 2-98
P0617	Drum&Horns 2-99
P0618	TechnoGate 2-100
P0619	FlangeDrms 2-101
P0620	JunkyDrums 2-102
P0621	Brush Box 2-103

DANCE

	#
P0701	Clap&Scrch 2-104
P0702	FILTERED 2-105
P0703	Trash Beat 2-106
P0704	LatinHouse 2-107
P0705	Techey 2-108
P0706	TechDance 2-109
P0707	EthniDance 2-110
P0708	Cosmo 21 2-111
P0709	Industrial 2-112
P0710	UndaGround 2-113
P0711	StreetBeat 2-114
P0712	909-2000 2-115
P0713	AlienDance 2-116
P0714	TechNow 2-117
P0715	Sweep 808 2-118
P0716	Revolution 2-119
P0717	Backbeat 2-120
P0718	AmberWater 2-121

P0719	SynthDrums 2-122
P0720	Discotica 2-123
P0721	Dance 6 2-124
P0722	Lock Out 2-125
P0723	DanceMenu1 2-126
P0724	DanceMenu2 2-127

SFX

	#
P0801	PsycoDrama 2-128
P0802	Forest 3-1
P0803	GrandBlue 3-2
P0804	NoiseSonic 3-3
P0805	ArpegPerc 3-4
P0806	CartoonFX 3-5
P0807	Silly FX 3-6
P0808	Rol&FiltMe 3-7
P0809	MetalMania 3-8
P0810	ChaosSoniq 3-9
P0811	SFX Menu 1 3-10
P0812	SFX Menu 2 3-11
P0813	SFX Menu 3 3-12

OTHERS

	#
P0901	Laserwave 3-13
P0902	Heavy Gtr 3-14
P0903	Acous Bass 3-15
P0904	SH101 Bass 3-16
P0905	Flute 3-17
P0906	Syn String 3-18
P0907	Saw Wave 3-19
P0908	Juno Rave 3-20
P0909	Fantasia 3-21
P0910	Thick Pad 3-22
P0911	Calliope 3-23
P0912	Melody-808 3-24

Loops

	#
P1001	Latin Loop 3-25
P1002	Samba Loop 3-26
P1003	AfricaLoop 3-27
P1004	IndianLoop 3-28
P1005	Asian Loop 3-29
P1006	FusionLoop 3-30
P1007	Dance Loop 3-31
P1008	Shot & Tap 3-32

Lijst van de Preset Patterns

PlayType: Loop

- P01 Cha-Cha
- P02 ChaChaLite
- P03 MamboBreak
- P04 ComparSlow
- P05 ComparFast
- P06 SonMontuno
- P07 Merengue
- P08 Latin 6/8
- P09 Mozambique
- P10 Salsa
- P11 Salsa-Med
- P12 Guaguanco
- P13 6/8 Groove
- P14 Descarga1
- P15 Descarga2
- P16 Baion
- P17 BahiaGroov
- P18 Samba-Med
- P19 SambaSao
- P20 Slow Samba
- P21 Samba-Roda
- P22 SambaBasic
- P23 EscolaRthm
- P24 GyilliSong
- P25 PotDrumPtn
- P26 Djembe
- P27 2Bt-Afro
- P28 12/8-Afro
- P29 Funky Afro
- P30 7Bt-Clay
- P31 4Bt-Clay
- P32 4BtRl-Clay
- P33 TurkMarch
- P34 BellyDance
- P35 Arabic10Bt
- P36 Arabic4Bt
- P37 Silkroad
- P38 Tabla-Med
- P39 Tabla-Slow
- P40 Bhairavi
- P41 Kashmir
- P42 Santoor
- P43 IndianFolk
- P44 DholakBeat
- P45 BengalRthm
- P46 BanglaBeat
- P47 Madal Seq.
- P48 5Bt-Indian
- P49 7Bt-Indian
- P50 4Bt-Indian
- P51 Spanish-12
- P52 Asian-12/8

- P53 MATSURISM
- P54 OHAYASHI 1
- P55 OHAYASHI 2
- P56 SamulNori1
- P57 SamulNori2
- P58 China-Mood
- P59 Polynesian
- P60 Javanese
- P61 Balinese
- P62 ForestSong
- P63 FILTERTIV
- P64 Sevenate
- P65 A.O.R.
- P66 AcidFusion
- P67 ElecFusion
- P68 Fusion-3/4
- P69 HardFusion
- P70 Funk
- P71 JazzFunk
- P72 LatinJazz
- P73 AfroJazz
- P74 Reggae
- P75 Mambo w/b
- P76 Salsa w/b
- P77 Samba w/b
- P78 Carrib
- P79 House
- P80 TechnoPop
- P81 Locomotive
- P82 KiddyDisco
- P83 Night-Bird
- P84 Drops

PlayType: OneShot

- P85 LatinFill1
- P86 LatinFill2
- P87 Cha-Fill1
- P88 Cha-Fill2
- P89 Cha-Fill3
- P90 Ending1
- P91 Ending2
- P92 Ending3

PlayType: Tap

- P93 SantoorTap
- P94 BassTap1
- P95 BassTap2
- P96 AcoGuitTap
- P97 AdlibTap
- P98 WahGtTap
- P99 CodeMenu (C, C_{mv}, C_{m7}, C_{maj7}, C₆, C_{dim}, C_{7sus4}, C₇)

- A46 JawsHarp Wow
- A47 JawsHrp OpWo *M, *D
- A48 Bonang *T
- A49 Gender *T
- A50 Saron *T
- A51 Angklung
- A52 Gamelan 1 *T
- A53 Gamelan 2 *T

ORCH

- O01 Sleigh Bell
- O02 Tree Chimes
- O03 Triangle *M
- O04 Triangle Mut
- O05 Castanets
- O06 Wood Block
- O07 WdBlock HiLo *M, *D
- O08 Slapstick
- O09 Concert BsDr *M
- O10 Conc BsDrMut
- O11 Timpani *T
- O12 Perc Hit *T
- O13 Orch Hit 1 *T
- O14 Orch Hit 2 *T
- O15 DrmMaj Whstl
- O16 Glockenspiel *T
- O17 Vibraphone *T
- O18 Xylophone *T
- O19 Marimba 1 *T
- O20 Marimba 2 *T
- O21 Bass Marimba *T
- O22 Celesta *T
- O23 Tubular Bell *T
- O24 Glass *T
- O25 Iron Hammer

DRUMS

- R01 Dry Hard Kik
- R02 Jazz Kick
- R03 Vintage Kick
- R04 26" Deep Kik
- R05 Wood Beatr K
- R06 HipHop Kick
- R07 Plastic Kick
- R08 Electronic K
- R09 TR-808 Kick
- R10 808 Boom Kik
- R11 TR-909 Kick
- R12 CR-78 Kick
- R13 Beech Snare *P
- R14 BeechS RmSht *P
- R15 Loose S Hrd *P
- R16 Loose S Rim
- R17 Concert Snr
- R18 Concrct S Rol
- R19 Concrct S Buz
- R20 Hi Piccolo S
- R21 L.A. Snare *M
- R22 Brush Snare *M
- R23 Brush Rol S1
- R24 Brush Rol S2
- R25 Brush Swsh S *P
- R26 Brush Slp S1
- R27 Brush Slp S2
- R28 House Dopn'S
- R29 Swing Snare
- R30 Quinto Snare *P
- R31 Electronic S
- R32 TR-808 Snare
- R33 TR-909 Snare
- R34 CR-78 Snare
- R35 Amb CrossStk
- R36 Hall CrossStk
- R37 Stick Hit
- R38 Sticks
- R39 TR-808 Stick
- R40 TR-909 Stick
- R41 CR-78 Stick
- R42 Metal Stick
- R43 Vintage Tom1
- R44 Vintage Tom2
- R45 Dbl Head T 1
- R46 Dbl Head T 2

- R47 Room Tom 1
- R48 Room Tom 2
- R49 Brush Slp T1
- R50 Brush Slp T2
- R51 Electronic T
- R52 2-Tone ElecT
- R53 Bright ElecT
- R54 TR-808 Tom
- R55 TR-909 Tom
- R56 909 Whack T
- R57 Pure CHH *P
- R58 PureCHH Edge
- R59 Pure HalfOHH
- R60 Pure OHH
- R61 Tamburn CHH
- R62 Tamburn OHH
- R63 TR-808 CHH *P
- R64 808 CHH Edge
- R65 TR-808 OHH *P
- R66 808 OHH Edge
- R67 TR-909 CHH
- R68 TR-909 OHH
- R69 Pure Hi-Hat *F
- R70 13" Hi-Hat *F
- R71 Hand Cym HH *F
- R72 Tambourin HH *F
- R73 Maracas HH *F
- R74 Chenchen HH *F
- R75 TR-808 HiHat *F
- R76 TR-909 HiHat *F
- R77 Metal 808 HH *F
- R78 Metal 909 HH *F
- R79 Crash Cymbal
- R80 Chinese Cym
- R81 Szl ChineseC
- R82 Splash Cym 1
- R83 Splash Cym 2
- R84 Pgy Crash C1
- R85 Ride Cymbal
- R86 Ride Bell C
- R87 Ride X Bell
- R88 Sizzl Ride C
- R89 Sizzl Rd Bel
- R90 Pgy Ride Cym
- R91 Brush Ride C
- R92 Brsh Szl RdC
- R93 Hand Cymbals
- R94 Mallet Cymb1
- R95 TR-808 Cymb1
- R96 TR-606 Cymb1
- R97 Wheel Pedal
- R98 KickCymbal 1
- R99 KickCymbal 2
- r01 KickCymbal 3
- r02 Voice Kick
- r03 Voice Snare
- r04 Voice Hi-Hat *F

DANCE

- D01 TR-808 Clap
- D02 Hand Clap 1
- D03 Hand Clap 2
- D04 Hand Clap 3
- D05 Afro Clap
- D06 Scratch Push
- D07 Scratch Pull
- D08 ScrhPushPull *D
- D09 Scrch Stereo
- D10 Scr BsDr Psh
- D11 Scr BsDr Pul *D
- D12 Scr Bs PshPl
- D13 Jungle Cymb1
- D14 Dance Shaker
- D15 Trash body *P
- D16 Trash edge
- D17 Trash lid
- D18 Trash bottom
- D19 High-Q 1 *D
- D20 High-Q 2
- D21 Rev High-Q
- D22 Air Blip
- D23 Techno Snap
- D24 Organ Chord *H, *T
- D25 Dist Guitar *H, *T
- D26 Auh Voice *H, *T

- D27 Techno Chord *H, *T
- D28 Techno Scene *T
- D29 Synth Hit
- D30 Distort Hit *T
- D31 Techno Hit *T
- D32 Philly Hit *T
- D33 Funk Hit *T
- D34 Funny Hit *T
- D35 Cuica Hit
- D36 Rev Cuica Ht
- D37 Thin Beef
- D38 Bounce
- D39 Dist Swish
- D40 PCM Press
- D41 Reverse Beat
- D42 Monster Drum
- D43 Can Drum
- D44 Jungle Rol K
- D45 Jungle Rol S

Sfx

- S01 Burt
- S02 Boing *M
- S03 ReverseBoing
- S04 Tom Noise
- S05 Laser *M
- S06 ReverseLaser
- S07 Toy Gun
- S08 Eddy
- S09 Congerin
- S10 Moment
- S11 Toy Chat
- S12 Second Tick
- S13 Drip
- S14 Click
- S15 Metronm Bell
- S16 Metronm Clk
- S17 R-8 Spark
- S18 Anvil
- S19 Chop
- S20 Metal 1
- S21 Metal 2
- S22 Crash
- S23 Shot 1
- S24 Shot 2
- S25 Shot 3
- S26 Shot 4
- S27 Noise Acc 1
- S28 Noise Acc 2
- S29 Noise Acc 3
- S30 Noise Acc 4
- S31 Random Noiz1
- S32 Random Noiz2
- S33 Random Noiz3
- S34 Random Noiz4
- S35 White Noise *H, *T
- S36 Pink Noise *H, *T
- S37 Rev Vibraslp
- S38 RevSitar GlS
- S39 Rev Bend Gng
- S40 Rev Voice K
- S41 Rev Voice S
- S42 Cabasa 1shot
- S43 Maturi
- S44 Uut?
- S45 Drop
- S46 Emergency
- S47 Woody 1
- S48 Woody 2
- S49 Punch
- S50 Metallic Lid
- S51 Glass Crash
- S52 Door Close
- S53 Bomb
- S54 Reverse Bomb
- S55 Explosion
- S56 Thunder
- S57 Stream
- S58 Snaps
- S59 Foot Step
- S60 Human Whistl
- S61 Chiki!
- S62 Hey!
- S63 Voice Ahhh
- S64 Rev Voc Ahhh

OTHERS

- T01 Ac.Piano *H, *T
- T02 E.Piano *H, *T
- T03 60's EP *H, *T
- T04 Soft FM EP *H, *T
- T05 Clavinet *H, *T
- T06 Even Bar *H, *T
- T07 Organ *H, *T
- T08 Nylon Guitar *H, *T
- T09 Steel Guitar *H, *T
- T10 Jazz Guitar *H, *T
- T11 Clean Guitar *H, *T
- T12 Muted Guitar *H, *T
- T13 Pop Guitar *H, *T
- T14 Funk Guitar *H, *T
- T15 Overdrive Gt *H, *T
- T16 Heavy Guitar *H, *T
- T17 Muted DistGt *H, *T
- T18 Rock Rhythm *H, *T
- T19 Wah Gtr Dn 1
- T20 Wah Gtr Up 1
- T21 Wah Gtr Dn 2
- T22 Wah Gtr Up 2
- T23 Cut Gtr Dn
- T24 Cut Gtr Up
- T25 Gtr Scratch1
- T26 Rev Gtr Scr1
- T27 Gtr Scratch2
- T28 Rev Gtr Scr2
- T29 Bass Slide
- T30 Rev Bs Slide
- T31 Acoustic Bs *T
- T32 E.AcousticBs *T
- T33 Fingered Bs *T
- T34 Funk Bass *T
- T35 Pick Bass *T
- T36 Muted PickBs *T
- T37 Fretless Bs *T
- T38 Slap Bass *T
- T39 Synth Bass *T
- T40 TB-303 Bass *T
- T41 SH-101 Bass *T
- T42 Orch Strings *H, *T
- T43 Syn Strings *H, *T
- T44 OB Strings *H, *T
- T45 Brass Hit L *H, *T
- T46 Brass Hit S *T
- T47 Brass Hit LS *M, *H, *T
- T48 Brass Fall *T
- T49 Octave Brass *H, *T
- T50 Poly Brass *H, *T
- T51 Tenor Sax *H, *T
- T52 Flute *H, *T
- T53 Sine Wave *H, *T
- T54 Saw Wave 1 *H, *T
- T55 Saw Wave 2 *H, *T
- T56 Square Wave *H, *T
- T57 Buzzer *H, *T
- T58 Beep *H, *T
- T59 JU-2 Sub OSC *H, *T
- T60 Poly OSC *H, *T
- T61 Juno Rave *H, *T
- T62 JP Hoover *H, *T
- T63 Feedback Wav *H, *T
- T64 Atmosphere *H, *T
- T65 Syn Calliope *H, *T
- T66 Fantasia *H, *T
- T67 Thick Pad *H, *T
- T68 80's PolySyn *H, *T
- T69 Off

(Pedal Only)

- PEDAL(A1)
- :
- PEDAL(C5)

Pad Set-instrumenten

Nr.	Naam	Nr.	Naam	Nr.	Naam
1	Conga	34	Dholak	67	Jazz Drum
2	Conga II	35	Madal	68	BrushRideSet
3	Bongo	36	Dhol	69	Timpani&S.D.
4	Timbales	37	Darabukka	70	OrchPerc
5	Paila Lo	38	Rek	71	CymbalSet
6	Paila Hi	39	Doholla	72	Junk Drums
7	Giro&Cowbel	40	Doira	73	JunkCymbal 1
8	Latin Perc 1	41	JAPAN	74	JunkCymbal 2
9	Latin Perc 2	42	MATSURI	75	Brush Box
10	Latin Perc 3	43	CHINA	76	Claps
11	Agogo	44	Yang Qin	77	Scratches
12	Cuica	45	Korean4Drm A	78	Trash Beat
13	Surdo	46	Korean4Drm B	79	StreetRhythm
14	Pandeiro	47	Korean4Drm C	80	LatinHouseDr
15	Tamborim	48	Gender	81	Dance Drum 1
16	Caixa	49	Bonang	82	Dance Drum 2
17	Berimbau	50	Saron	83	Dance Drum 3
18	Space Conga	51	Gamelan	84	AnalogPerc.
19	808 Latin A	52	Bali Cymbal	85	LaserWave
20	808 Latin B	53	Thai Gong	86	Metal SFX 1
21	808 Latin C	54	Asian Cymbal	87	Metal SFX 2
22	Djembe S	55	Timpani	88	Metal SFX 3
23	Djembe L	56	Orch Hit	89	Industrial 1
24	TalkingDrum	57	Drum Basic 1	90	Industrial 2
25	TalkingDrmII	58	Drum Basic 2	91	Industrial 3
26	Pot Drum A	59	Brush Drum	92	OneShotSFX 1
27	Pot Drum B	60	Elec.Drum	93	OneShotSFX 2
28	Pot Drum C	61	Elec.Tom 1	94	Long SFX 1
29	Afro Drum	62	Elec.Tom 2	95	Long SFX 2
30	MonguDrum	63	TR-808 Drum	96	SFX & Hit
31	Balaphon	64	TR-909 Drum	97	Forest SFX
32	Gyilli	65	CrashCymSet	98	GrandBlue 1
33	Tabla	66	RideCymSet	99	GrandBlue 2

Backing-instrumenten

Program Change Nr.	Display	Inst. naam	Program Change Nr.	Display	Inst. naam	Program Change Nr.	Display	Inst. naam
1	Ac.Piano	Acoustic Piano	19	Clean Gt	Clean Guitar	37	Saw Bass	Saw Bass
2	E.Piano	Electric Piano	20	ChorusGt	Chorus Guitar	38	TB303 Bs	TB303 Bass
3	FM+SA EP	FM+SA E.Piano	21	Muted Gt	Muted Guitar	39	SH101 Bs	SH101 Bass
4	60's EP	60's E.Piano	22	Pop Gt	Pop Guitar	40	Syn.Str.	Synth Strings
5	St.FM EP	St.FM E.Piano	23	Funk Gt	Funk Guitar	41	OB Str.	OB Strings
6	Br.FM EP	Bright FM E.Piano	24	OvrdrvGt	Overdrive Guitar	42	Brass 1	Brass 1
7	Clav.	Clavinet	25	Heavy Gt	Heavy Guitar	43	Brass 2	Brass 2
8	Celesta	Celesta	26	MutDstGt	Muted Distortion Guitar	44	Syn. Brs	Synth Brass
9	Glcknsp	Glockenspiel	27	RokRhyth	Rock Rhythm	45	Poly Brs	Poly Brass
10	Vibraphn	Vibraphone	28	Wah Gt	Wah Guitar	46	TenorSax	Tenor Sax
11	Marimba	Marimba	29	Aco.Bass	Acoustic Bass	47	Flute	Flute
12	Xylophon	Xylophone	30	EL.Ac.Bs	Electric Acoustic Bass	48	Saw Wave	Saw Wave
13	Tublrbel	Tubular-bells	31	FingerBs	Fingered Bass	49	Calliope	Synth Calliope
14	Organ 1	Organ 1	32	FunkBass	Funk Bass	50	Fantasia	Fantasia
15	Organ 2	Organ 2	33	PickBass	Pick Bass	51	ThickPad	Thick Pad
16	Nylon Gt	Nylon Guitar	34	MutPikBs	Muted Pick Bass	52	80'sPoly	80's Poly Synth
17	Steel Gt	Steel Guitar	35	FrtlesBs	Fretless Bass	53	Kalimba	Kalimba
18	Jazz Gt	Jazz Guitar	36	SlapBass	Slap Bass	54	SteelDrm	Steel Drums

Lijst van de effecttypes

* REVERB/DELAY Type en MULTI-FX Type zijn gemeenschappelijk aan EZ Edit mode en Edit mode.

REVERB/DELAY Type

OFF	Geen reverb
WarmRoom	Room reverb met een mildere sfeer
DarkRoom	Room reverb met een donkerdere sfeer
BrightRoom	Room reverb met een ruwere indruk
Club	Room reverb dat een relaxte sfeer aan het geluid geeft
GymStage	Simuleert de galm van een gymzaal
Underground	Reverb die het geluid laat klinken alsof het van onder de grond komt
ThinPlate	Plaatgalm die langzaam wegsterft
ThickPlate	Plaatgalm die snel wegsterft

EmptyHall	Galm van een lege zaal
BigTube	Galm zoals in een grote buis
RichAmb	Reverb met rijke reflecties
ShortDelay	Enkelvoudige delay met korte delay time
MedDelay	Voegt een lichte herhaling van het geluid toe
LongDelay	Effect dat op een bergecho lijkt
PanDelaySht	Enkelvoudige delay met gepand delay-geluid
PanDelayMed	Delay-geluid dat extra breed klinkt
PanDelayLng	Delay-geluid dat links en rechts kruist

MULTI-FX Type

Low Boost	Versterkt de lage tonen
Low Cut	Filtert de lage tonen weg
Mid Boost	Versterkt de middentonen
Mid Cut	Filtert de middentonen weg
High Boost	Versterkt de hoge tonen
High Cut	Filtert de hoge tonen weg
Limiter	Standaard limiter-instellingen
Compressor	Zorgt voor een gelijkmatig volume
CompRESSED!	Geeft een zeer strak afgelijnd geluid
Enhancer	Benadrukt de high-end harmonics
Radio	Laat het geluid klinken alsof het uit een radio komt
OnAir	Geluid zoals van een live-opname
TiledRoom	Geluid zoals in een betegelde kamer
Outside	Geluid dat klinkt alsof het van achter een deur komt
NoHighs	Elimineert de hoge tonen
Only Lows	Behoudt enkel de lage tonen
Only Mids	Behoudt enkel de middentonen
Only Highs	Behoudt enkel de hoge tonen
DynamicFltr	De afsnijfrequentie van de filter verandert naargelang de sterkte van de aanslag
Ctrl Wah	Het wah-effect wordt toegevoegd in respons op M-FX DEPTH en CtrlTx
Sustainer	Effect dat de 'envelope' van de klank lijkt uit te rekken
RadioOD	Lichte vervorming van een goedkope versterker
SmallOD	Milde vervorming van een kleine versterker
BigOD	Milde vervorming van een grote versterker
LoudOD	Milde vervorming met meer geluidsdruk
RadioDST	Sterke vervorming van een goedkope versterker
SmallDST	Harde vervorming van een kleine versterker
BigDST	Harde vervorming van een grote versterker
LoudDST	Harde vervorming met meer geluidsdruk
Lo-Fi	Creëert een ruw, gebroken geluid
Lo-Fi(mono)	Ruw mono-geluid
RingModltr	Geeft een metaalachtige klank aan het geluid
Bell	Voegt een klok-achtig geluid toe
Buzz	Voegt een zoemend geluid toe (zoals van een bij)
MetalBar	Voegt een metalen slaggeluid toe
Stereo Cho	Standaard chorus-instellingen
Glossy Cho	Warm chorus-geluid
Phasy Cho	Chorus met zware modulatie
TetraChorus	Zeer breed klinkende Chorus
Bamboo Cho	Chorus met trillende reflecties
TremoloCho	Chorus met toegevoegde tremolo
Giddy Cho	Draaiende chorus die de luisteraar duizelig maakt
Sigh Cho	Chorus met een licht huilend geluid
Space D	Effect dat het geluid aandikt

Stereo Fln	Standaard flanger-instellingen
Wind Fln	Produceert een effect zoals van een fris briesje
Grumble Fln	Legt een menselijke stem over het geluid
Jet Fln	Effect dat klinkt als een straalvliegtuig
StepFlanger	Standaard step-flanger instellingen
AnalogCyber	Geluid zoals de oscillatie van een analoge synthesizer
Phaser	Standaard phaser-instellingen
Rubbing	Voegt een schurend geluid toe
Arpeggio	Voegt geluiden toe die 5 halve tonen verschoven zijn, één voor één
Warp	Toonhoogte neemt telkens met drie halve tonen toe
Bandit	Gliss-down effect
PitchShift	Voegt geluiden toe die 5 halve tonen verschoven zijn
StereoDelay	Het delay-geluid wordt op dezelfde positie als het instrument weergegeven
Doubling	Doubling effect dat het geluid overlapt
Booming	Voegt geluid zoals van een strak gespannen snaar toe
RhythmDly1	Drievoudige ritmische delay
RhythmDly2	Ritmische delay (verschildt van RhythmDly1)
Mod Delay	Delay met modulatie
CrossModDly	Delay met modulatie, waarbij het geluid over en weer beweegt tussen links en rechts
TimeCtrlDly	Wanneer u "Time" verandert met CtrlTx, krijgt u een gelijkaardig effect als wanneer u de Time van een analoge delay verandert
3TapDlySht	Three-tap delay met korte delay-tijd
3RhythmSht	Delay die drievoudige pattern gebruikt
3TapDlyLng	Produceert geluid resp. centraal, links en rechts
3RhythmLng	Ritmische delay
3TempoDly	Drieledige delay gesynchroniseerd met sequencer-tempo
4TapDlySht	Four-tap delay met korte delay-tijd
4RhythmSht	Effect zoals het klikken van castagnetten
4TapDlyLng	Delay-geluiden beginnen rechts en gaan naar links
4RhythmLng	Ritmische delay
4TempoDly	Vierledige delay gesynchroniseerd met sequencer-tempo
SoftRoom	Room reverb met milde galm
HardRoom	Pittige room reverb
RoomCorner	Room reverb met nadruk op eerste reflecties
Stage	Simuleert de galm op een klein podium
Plate	Pittige plaatgalm
Hall"A"	Simuleert de galm van een zaal met een laag plafond
Hall"B"	Simuleert de galm van een grote zaal
Tunnel	Galm zoals in een tunnel
Stadium	Simuleert de galm van een stadion
GateReverb	Standaard gated reverb-instellingen
ReverseGate	Omgekeerde gated reverb

Lijst van de Demo Songs

1. TABLECTRIC	Music by Ikuo Kakehashi	Copyright © 2000 Roland Corporation
2. Forest Trip	Music by Ikuo Kakehashi	Copyright © 2000 Roland Corporation
3. NewSalsa2000	Music by Efrain Toro	Copyright © 2000 Roland Corporation
4. Escola!	Music by Ikuo Kakehashi	Copyright © 2000 Roland Corporation
5. Asian Delight	Music by Efrain Toro	Copyright © 2000 Roland Corporation
6. Nightmare	Music by Ikuo Kakehashi	Copyright © 2000 Roland Corporation

* Alle rechten voorbehouden. Ongeoorloofd gebruik van dit materiaal voor andere doeleinden dan het beluisteren in persoonlijke, huiselijke kring, is een inbreuk op de toepasbare wetgeving.

* Via MIDI OUT worden er geen data uitgestuurd van de weergegeven muziek.

De componisten

Ikuo Kakehashi studeerde af in Percussie aan het Tokyo College of Music en was in de leer bij Prof. Makoto Ariga en Prof. Tadahiro Wakabayashi. Hij heeft ook intensief onderzoek verricht over wereldmuziek (vooral Aziatische en Arabische muziek). Als non-border percussionist (Etnische muziek - hedendaagse muziek - elektronische en popmuziek) legt hij zich toe op sessie- en studiewerk. Hij produceert eveneens Computer Music Software en adviseert Roland over nieuwe muziekinstrumenten.

Efrain Toro is een van de meest veelzijdige drummers/percussionisten van het moment, en zijn unieke benadering van ritme en onderricht is een muzikale revolutie in wording. Zijn carrière begon in zijn geboorteland Puerto Rico. Efrain trok nadien naar het New England Conservatory. In Boston studeerde hij met Alan Dawson. In 1979 verhuisde hij naar Los Angeles, waar hij meespeelde op ontelbare soundtracks voor film en TV. Efrain heeft ook samengewerkt met een aantal grote artiesten, waaronder Stan Getz, George Benson, Los Lobos, Chicago, Placido Domingo en vele. Efrain doceerde aan het befaamde Musician's Institute, het California Institute of the Arts en aan UCLA. Hij schreef vijf boeken voor muzikanten en artiesten waarin hij zijn theorieën en vaardigheden toelicht i.v.m. ritme, hand-vingertechnieken, Latijnse stijlen, enz.

MIDI-implementatie

Voor de MIDI-implementatie en de MIDI Implementation Charts verwijzen we u naar:
Engelstalige handleiding p. 97 - 111

Specificaties

HPD-15: HandSonic

Maximale Polyfonie

64 stemmen

Instrumenten

Pad-instrumenten: 600

Backing-instrumenten: 54

User Patches

80

Preset Patches

160

Patch Chains

10 chains (32 stappen per chain)

Effect Type

Reverb, Multi-Effects

Sequencer

User Patterns: 99 (Maximum)

Preset Patterns: 99

Sporen (Tracks): 4

Play-functies: OneShot, Loop, Tap

Resolutie: 96 ticks per kwartnoot

Opnamemethode: Real-time

Tempo

20–240

Display

16 karakters, 2 regels (verlichte LCD)

Bedieningsorganen

Volumeknop

Realtime Modify-knop 1/2/3

Lint L/R

D Beam

Pad

Diameter: 25 cm (10 inches), 15 segmenten, drukgevoelig

Connectors

Output Jacks (L (MONO), R)

Phones Jack (stereo)

Mix In Jack (stereo)

Expression Pedal / Hi-Hat Control Jack

Trigger Input Jack (dual)

Foot Switch Jack (dual)

MIDI-connectors (IN, OUT/THRU)

Uitgangsimpedantie

1 k ohm

Stroombron

AC-adaptor (DC 9V)

Stroom

1000 mA

Afmetingen

406 (B) x 405 (D) x 98 (H) mm

16 (B) x 16 (D) x 3-7/8 (H) inches

Gewicht

2.9 kg / 6 lbs 7 oz (zonder AC-adaptor)

Accessoires

Handleiding

AC-adaptor (ACI/ACB-serie)

Scale Label

Opties

Pad (PD-5, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120)

Kick Trigger Unit (KD-7, KD-80, KD-120)

Hi-Hat Control Pedal (FD-7)

Expression Pedal (EV-5)

Foot Switch (BOSS: FS-5U)

Pad Stand (PDS-15)

* In het belang van de productverbetering kunnen de specificaties en/of het uiterlijk van dit toestel zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden.

Index

Cijfers

3-Tap Delay (3TapDlySht/3TapDlyLng)	50
4-Tap Delay (4TapDlySht/4TapDlyLng)	50

A

Advanced Reverb (AdvanceRev)	51
Algo	39–40
Amp Depth	38
APPEND	64
Available	61

B

BEEP	68
Bend Range	60
Bulk Dump	80
Bulk Load	81

C

Categorie	35
Category	67
Chain	65
Chorus	44–46
Click	61
Color	36
CompLimiter	41
Compressor	41
Contrast	28, 68
Copy	56, 64
Count	61
Count In	61
Ctrl Rx	52
Ctrl Tx	52
Ctrlr Type	53
Cursor	55

D

D Beam	16, 69
D BEAM Sens	29, 69
D BEAM Trim	69
Data Thin	69
Decay	25, 36
Delay	39, 48–50
Delete	64
Delete Step	66
Depth	25
Device ID	82
Dial Lock	68
Distortion	43
Dly Feedback	39
Dynamic Filter	42
DynamicFltr	42

E

Edge Area	70
Edge Level	70
Edit	35
Effect	39
Effect Depth	38
Enhancer	42
Erase	64

Exchange	57
Exp	37
Expression Pedal (EXP Pedal)	72
Externe pad	73–74
EZ Edit	24

F

Factory Reset	85
Feedback Pitch Shifter (FbackPitch)	48
Filter Depth	38
Fix	37
Flanger	46–47
Foot switch	71
Foutmeldingen	86
Fx Out Volume	25, 40
Fx Rev Send	25, 40

G

Gate	36
Gate Reverb	51
Gate Time	77
Gevoeligheid	54, 70

H

Hall	39, 51
HF Damp	39, 51
HH CTRL	72
Hi-Hat	72
Hi-Hat Control Pedal	72
Hit Pad Start	62

I

Inport	62
Input Mode	73
Insert	66
Inst	25
Isolator	42

K

Key Repeat	31
Kick Pedal	73–74
Kick Trigger Unit	73–74

L

LCD Contrast	28, 68
Level	25
LFO	38
Limiter	41
Linear	37
Lint (Ribbon)	69
Linten	15
Local Control	80
Lo-Fi	44
Log	37
Loud	37

M

Mask Time	70
Master Tune	68
Master Volume	25
Memory	61

Index

M-FX	40
MFX Ctrl	53
MIDI	76, 88
MIDI-kanaal	78
Modify Clear	19
Modify Lock	19
Modulation Delay (Mod Delay)	49
Move	36
MovGate	36
Multi-Effects	40
MULTI-FX	25, 40
Mute	52
Mute Rx	52
Mute Tx	52

N

Note No.	76
---------------	----

O

Overdrive	43
-----------------	----

P

Pad	15
Pad Chase	68
Pad Data	25
Pad Level	36
Pad Note	60
Pad Patch Select	23
Pad Pattern	54
PAD PTN	54
Pad Set	15
Pad Sns Type	54
Pan	25, 36
Pan Dly	39
Parameter	19
Part	59
Patch	21
Patch Chain	65
Patch Name	21, 25, 55
Patch Select	21
Patch-groep	21
Pattern	59
Pattern Name	61
PCS-31	71, 73
PCS-33	73
Pedal	72
Phaser	47
Pitch	25, 36
Pitch Depth	38
Pitch Rx Range	52
Pitch Shifter	48
Pitch Tx	52
Plate	39, 51
Play Type	60
Power ON	68
Preset Patch	21
Pressure Sens	70
PTN Number	54

Q

Quantize	62
Quick Play	60

R

Rate	38, 44–47, 49
Realtime	38
Realtime Modify	19
Realtime Recording	59
Rec Mode	62
Rec Stby	62
Reset Time	60
Reso Limit	54
Resonantie	54
Reverb	39, 51
Reverb Send	25, 36
Ring Modulator (RingModltr)	44
Roll Rx	52
Roll Speed	53, 55
Roll Sync	68
ROLL/HOLD	16
Room	39, 51
RTM	40
Rx Self	52

S

Scrape	36
Scrp1wy	36
Sens	70
Seq Sync	68
Sequencer	26, 59
Shot	36
Skip	32–33
Soft Thru	79
Space D	46
Spectrum	42
Spline	37
Stage	39, 51
Step Flanger	47
Stereo Chorus (Stereo Cho)	44
Stereo Delay	48
Stereo EQ	41
Stereo Flanger (Stereo Fln)	46
Sustainer	43
Sweep	36
System	28
System	67

T

Tap Delay	50
TchGate	36
Tempo	27, 60
TEMPORARY	81
Tetra Chorus	45
Threshold	70
Time	39, 51
Time Control Delay (TimeCtrlDly)	49
Time Sig. (Time Signature)	60
Touch	36
Transpose	60

Tremolo Chorus (Tremolo Cho)	45
Trig	36
Trig Mode	36
Trig Type	73
Turbo Repeat	31
Turn Table	53
Type	25

U

User Patch	21
------------------	----

V

Velo Curve	37
------------------	----

W

Waarde	19
Waveform	38

