

# FANTOM 06 FANTOM 07 FANTOM 08

## Gebruikershandleiding



Lees zorgvuldig "HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN" (p. 2) en "BELANGRIJKE OPMERKINGEN" (p. 4) voor u dit apparaat gebruikt. Bewaar na het lezen de documenten op een direct toegankelijke plaats.



### Inhoudsopgave

<b>HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN</b> .....	<b>2</b>	<b>Bewerken</b> .....	<b>20</b>
<b>BELANGRIJKE OPMERKINGEN</b> .....	<b>4</b>	Een zone bewerken .....	20
<b>PDF-handleidingen beschikbaar om te downloaden</b> ...	<b>5</b>	Een klank bewerken .....	20
Downloadinstructies .....	5	De effecten bewerken .....	21
<b>Dit apparaat op een standaard plaatsen</b> .....	<b>6</b>	Een scene of klank opslaan .....	22
Als u de FANTOM-06/FANTOM-07 gebruikt .....	6	Scenes oproepen in de volgorde van songs (Scene Chain) .....	22
Als u de FANTOM-08 gebruikt .....	7	<b>Sampler</b> .....	<b>23</b>
<b>Paneelbeschrijvingen</b> .....	<b>8</b>	Een sample afspelen door op een pad te drukken .....	23
Bovenpaneel .....	8	Een sample voortdurend herhalen (Hold).....	23
Achterpaneel (aansluiting van de externe apparatuur) .....	10	Banken wisselen .....	23
Het apparaat in- en uitschakelen .....	11	Samples verplaatsen/kopiëren .....	23
Het apparaat na een bepaalde tijd automatisch laten uitschakelen (Auto Off) .....	11	Samplen.....	24
<b>Inleiding</b> .....	<b>12</b>	<b>Sequencer</b> .....	<b>26</b>
Basisfuncties .....	12	Structuur van de sequencer .....	26
Een overzicht van dit apparaat .....	15	De sequencer afspelen .....	26
Geluidseenheden .....	16	Een patroon opnemen.....	27
Effecten .....	16	Over het bewerkingsscherm .....	30
<b>Spelen</b> .....	<b>17</b>	Een groep maken .....	31
Een geluid selecteren (SCENE/TONE) .....	17	Een song maken .....	31
Zones over elkaar leggen (Layer) .....	17	<b>Bediening</b> .....	<b>32</b>
Het klavier in twee gebieden verdelen (Split).....	17	Live spelen met een plug-in synthesizer.....	32
Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een halve toon (Transpose) .....	18	Aansluiting op uw computer.....	32
Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (Octave) .....	18	Instellingen van het USB-stuurprogramma .....	32
Arpeggio's spelen .....	18	Een extern MIDI-apparaat bedienen (EXT MIDI OUT).....	32
Akkoorden spelen (Chord Memory) .....	18	USB-audio gebruiken .....	33
Ritmepatronen selecteren/spelen.....	18	De ZONE INT/EXT-knop instellen (Zone Int/Ext Control) .....	33
Het tempo wijzigen.....	19	<b>Instellingen</b> .....	<b>34</b>
De schuifregelaars en controleregelaars gebruiken.....	19	Gedetailleerde functie-instellingen (Menu) .....	34
Het volume van meerdere zones tegelijkertijd wijzigen (Motional Pad) .....	19	Back-ups maken van gebruikersgegevens (Backup/Restore).....	34
		Terugzetten naar de fabrieksinstellingen (Factory Reset) .....	34
		<b>Belangrijkste specificaties</b> .....	<b>35</b>




# HET APPARAAT VEILIG GEBRUIKEN

## INSTRUCTIES TER VERMIJDING VAN BRAND, ELEKTRISCHE SCHOKKEN OF VERWONDING VAN PERSONEN

Over de aanduidingen ⚠️ **WAARSCHUWING** en ⚠️ **OPGELET**

 <b>WAARSCHUWING</b>	Gebruikt voor instructies die de gebruiker waarschuwen voor levensgevaarlijke risico's of risico's op verwondingen indien het apparaat verkeerd wordt gebruikt.
 <b>OPGELET</b>	Gebruikt voor instructies die de gebruiker waarschuwen voor risico's op verwondingen of materiaalschade indien het apparaat verkeerd wordt gebruikt. * Materiaalschade verwijst naar schade of negatieve effecten die veroorzaakt worden met betrekking tot de woning en de volledige inrichting, alsook huisdieren.

Over de symbolen

	Het symbool ⚠️ waarschuwt de gebruiker voor belangrijke instructies en waarschuwingen. De specifieke betekenis van het symbool wordt bepaald door het pictogram binnen de driehoek. Het symbool links wordt gebruikt voor algemene waarschuwingen voor gevaar.
	Het symbool ⚡️ waarschuwt de gebruiker voor items die nooit mogen worden gebruikt (verboden). De specifieke handeling die niet mag worden gedaan, wordt door het pictogram binnen de cirkel aangeduid. Het symbool links betekent dat het apparaat nooit gedemonteerd mag worden.
	Het symbool ⚡️ wijst de gebruiker op handelingen die moeten worden uitgevoerd. De specifieke handeling die moet worden uitgevoerd, wordt door het pictogram binnen de cirkel aangeduid. Het symbool links geeft aan dat het netsnoer uit het stopcontact moet worden getrokken.

## LET STEEDS OP HET VOLGENDE

### **WAARSCHUWING**

**Als u het apparaat volledig wilt uitschakelen, trekt u de stekker uit het stopcontact**

Zelfs wanneer het apparaat is uitgeschakeld, betekent dit niet dat dit apparaat volledig van de stroomtoevoer is losgekoppeld. Als u de stroomtoevoer volledig wilt afsluiten, zet u de aan/uit-schakelaar op het apparaat uit en trekt u de stekker uit het stopcontact. Steek de stekker van het netsnoer daarom in een stopcontact dat gemakkelijk bereikbaar is.



### **De Auto Off-functie**

Dit apparaat wordt automatisch uitgeschakeld na een vooraf ingestelde tijdsspanne sinds het apparaat voor het laatst werd gebruikt om muziek af te spelen of sinds de knoppen of bedieningselementen van het apparaat voor het laatst werden gebruikt (Auto Off-functie). Als u niet wilt dat het apparaat automatisch wordt uitgeschakeld, schakelt u de Auto Off-functie uit (p. 11).



### **Demonteer het apparaat niet zelf en breng er geen wijzigingen in aan**

Voer niets uit tenzij u dit wordt opgedragen in de gebruikershandleiding. Anders riskeert u een defect te veroorzaken.



### **Repareer het apparaat niet zelf en vervang er geen onderdelen van**

Neem contact op met uw dealer, een Roland Service Center of een officiële Roland-distributeur.



Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.

### **WAARSCHUWING**

**Gebruik of bewaar het apparaat niet op plaatsen die:**

- aan extreme temperaturen worden blootgesteld (bv. direct zonlicht in een gesloten voertuig, in de buurt van een verwarmingsleiding, op materiaal dat warmte produceert);
- nat zijn (bv. bad, wasruimte, op natte vloeren);
- worden blootgesteld aan damp of rook;
- worden blootgesteld aan zout;
- worden blootgesteld aan regen;
- stoffig of zanderig zijn;
- worden blootgesteld aan hoge trillingsniveaus en schokken; of
- slecht geventileerd zijn.



### **Gebruik alleen de aanbevolen standaard**

Het apparaat mag alleen gebruikt worden met een standaard die door Roland is aanbevolen.



### **Plaats het apparaat niet op een instabiele ondergrond**

Als u het apparaat gebruikt met een standaard die door Roland wordt aangeraden, dient u deze zorgvuldig te plaatsen, zodat de standaard horizontaal en stabiel staat. Als u geen standaard gebruikt, dient u ervoor te zorgen dat u het apparaat op een effen oppervlak plaatst dat het apparaat goed ondersteunt, en dat het apparaat niet kan wankelen.



### **Voorzorgen met betrekking tot de plaatsing op een standaard van dit apparaat**

Volg zorgvuldig de instructies in de Gebruikershandleiding op als u het apparaat op een standaard plaatst (p. 6).



Als u het geheel niet correct opstelt, loopt u het risico een onstabiele situatie te creëren waarbij het apparaat kan vallen of de standaard kan omslaan, met mogelijk letsel als gevolg.

### **WAARSCHUWING**

**Gebruik alleen de meegeleverde netstroomadapter en het correcte voltage**

Gebruik alleen de netstroomadapter die bij het apparaat wordt geleverd. Ga na of het lijnvoltage van het elektriciteitsnet overeenkomt met het ingangsvoltage dat op de netstroomadapter wordt weergegeven. Andere netstroomadapters gebruiken mogelijk een andere polariteit of zijn ontworpen voor een ander voltage. Het gebruik van dergelijke adapters kan resulteren in schade, defecten of elektrische schokken.



### **Gebruik alleen het meegeleverde netsnoer**

Gebruik uitsluitend het bevestigde netsnoer. Sluit het meegeleverde netsnoer ook niet aan op andere apparaten.



### **Buig het netsnoer niet en plaats er geen zware voorwerpen op**

Anders kan brand of een elektrische schok het resultaat zijn.



### **Vermijd langdurig gebruik bij een hoog volume**

Langdurig gebruik van het apparaat op een hoog volume kan gehoorverlies veroorzaken. Als u gehoorverlies of oorsuizingen ervaart, moet u onmiddellijk stoppen met het gebruik van het apparaat en een gespecialiseerde arts raadplegen.



### **Zorg ervoor dat er geen vreemde voorwerpen of vloeistoffen in het apparaat terechtkomen; plaats geen voorwerpen met vloeistoffen op het apparaat**

Plaats geen voorwerpen die vloeistoffen bevatten (bv. vazen) op dit product. Zorg ervoor dat er nooit vreemde voorwerpen (bv. brandbaar materiaal, munten of draden) of vloeistoffen (bv. water of vruchtensap) in dit product terechtkomen. Dit kan kortsluiting, storingen of andere defecten veroorzaken.



**WAARSCHUWING**

Schakel het apparaat uit als het afwijkend reageert of er een defect optreedt

Schakel in de volgende gevallen onmiddellijk de stroom uit, haal de netstroomadapter uit het stopcontact en neem contact op met uw dealer, een Roland-servicecenter of een officiële Roland-dealer voor onderhoud:

- De netstroomadapter of het netsnoer is beschadigd;
- Er ontstaan rook of ongewone geuren;
- Er zijn objecten of vloeistof in of op het apparaat terechtgekomen;
- Het apparaat is aan regen blootgesteld (of op een andere manier nat geworden);
- Het apparaat lijkt niet normaal te werken of functioneert duidelijk anders.

Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.

**Bescherm kinderen zodat ze niet gewond kunnen raken**

Zorg ervoor dat er altijd een volwassene in de buurt is om toezicht te houden en begeleiding te bieden wanneer het apparaat gebruikt wordt op plaatsen waar kinderen aanwezig zijn of wanneer een kind het apparaat gebruikt.

**Laat het apparaat niet vallen en bescherm het tegen zware schokken**

Anders riskeert u schade of een defect te veroorzaken.

**Gebruik niet hetzelfde stopcontact voor het apparaat en een buitensporig aantal andere apparaten**

Anders riskeert u oververhitting of brand.

**Gebruik het apparaat niet in het buitenland**

Raadpleeg uw handelaar, het dichtstbijzijnde Roland-servicecenter of een bevoegde Roland-distributeur voordat u het apparaat in het buitenland gebruikt.

Raadpleeg de Roland-website voor een lijst met Roland Service Centers en officiële Roland-distributeurs.

**OPGELET**

**Gebruik alleen de specifieke standaard(en)**

Dit apparaat is ontworpen voor gebruik in combinatie met specifieke standaarden (KS-20X, KS-G8B, KS-10Z, KS-12) vervaardigd door Roland. Wanneer u gebruik maakt van andere standaarden, loopt u het risico letsels op te lopen wanneer het apparaat valt of omslaat als gevolg van onvoldoende stabiliteit.

\* De KS-G8B wordt alleen gebruikt voor de FANTOM-08.

**Beoordeel de veiligheidsaspecten vooraleer u standaarden gebruikt**

Zelfs wanneer u de voorzorgsmaatregelen vermeld in de "Gebruikershandleiding" (PDF) opvolgt, kunnen sommige manieren van omgaan met het apparaat ervoor zorgen dat het toch van de standaard valt, of dat de standaard omslaat. Ga bewust om met de veiligheidsaspecten vooraleer dit apparaat te gebruiken.

**Houd het netsnoer vast bij de stekker wanneer u het uittrekt**

Om schade aan het netsnoer te voorkomen, moet u dit altijd vastnemen bij de stekker wanneer u de stekker loskoppelt.

**Reinig de stekker regelmatig**

Ophoping van stof of vreemde objecten tussen de stekker en het stopcontact kan brand of elektrische schokken veroorzaken.

Trek de stekker regelmatig uit het stopcontact en veeg alle stof en vreemde objecten dat/die zich mogelijk heeft/hebben opgehoopt weg met behulp van een droge doek.

**Trek de stekker uit het stopcontact als het apparaat langere tijd niet wordt gebruikt**

Er kan mogelijk brand ontstaan in het onwaarschijnlijke geval dat een storing zou optreden.

**Verleg alle netsnoeren en kabels zodanig dat ze niet in de war raken**

Personen zouden gewond kunnen raken wanneer iemand over een kabel zou struikelen en zo het apparaat zou doen vallen of omvallen.

**OPGELET**

**Ga niet boven op het apparaat staan en plaats er geen zware voorwerpen op**

Anders riskeert u gewond te raken wanneer het apparaat omvalt of valt.

**Steek een stekker nooit met natte handen in het stopcontact of trek hem niet uit met natte handen**

Anders krijgt u mogelijk een elektrische schok.

**Koppel alle snoeren/kabels los voor u het apparaat verplaatst**

Trek de stekker uit het stopcontact en trek alle kabels van externe apparaten uit vooraleer u het apparaat verplaatst.

**Voorzorgsmaatregelen bij het verplaatsen van dit apparaat** (alleen FANTOM-07, FANTOM-08)

Houd u aan de onderstaande voorzorgsmaatregelen als u het instrument moet verplaatsen. Er zijn minstens twee personen nodig om het apparaat veilig op te tillen en te verplaatsen. Het apparaat dient voorzichtig behandeld en altijd horizontaal gehouden te worden. Zorg ervoor dat u het apparaat goed vasthoudt om uzelf tegen verwondingen en het instrument tegen beschadigingen te beschermen.

- Koppel het netsnoer los.
- Koppel alle kabels van externe apparaten los.

**Trek de stekker uit het stopcontact vooraleer het apparaat te reinigen**

Wanneer de stekker niet uit het stopcontact is verwijderd, riskeert u een elektrische schok.

**Trek de stekker uit het stopcontact als er gevaar voor bliksem dreigt**

Wanneer de stekker niet uit het stopcontact is verwijderd, riskeert u een defect te veroorzaken of een elektrische schok te krijgen.

**Ga voorzichtig om met de aardingsklem**

Als u de schroef van de aardingsklem verwijdert, moet u deze onmiddellijk vervangen. Laat deze nergens liggen zodat er geen risico bestaat dat deze per ongeluk wordt ingeslikt door kleine kinderen. Wanneer u de schroef opnieuw bevestigt, moet u ervoor zorgen dat deze stevig vast zit en niet kan loskomen.

# BELANGRIJKE OPMERKINGEN

## Stroomtoevoer

- Sluit dit apparaat niet aan op een stopcontact dat tegelijkertijd door een elektrisch apparaat wordt gebruikt dat wordt aangedreven door een omvormer of een motor (zoals een koelkast, wasmachine, magnetron of airconditioner). Afhankelijk van de manier waarop elektrische apparaten worden gebruikt, kan ruis van de stroomvoorziening defecten aan dit apparaat of hoorbare ruis veroorzaken. Als het niet praktisch is om een apart stopcontact te gebruiken, plaats dan een ruisfilter voor de stroomvoorziening tussen dit apparaat en het stopcontact.
- De netstroomadapter kan warm worden na enkele uren ononderbroken gebruik. Dit is normaal en geen reden tot bezorgdheid.
- Plaats de netstroomadapter zodanig dat de kant met tekst naar beneden is gericht.

## Plaatsing

- Als u het apparaat gebruikt in de buurt van eindversterkers (of andere apparatuur met grote transformatoren), kan dit gezoem veroorzaken. Om dit probleem te verhelpen kunt u de richting wijzigen waarin het apparaat geplaatst is of het apparaat verder van de storingsbron plaatsen.
- Dit apparaat kan de radio- en televisieontvangst verstoren. Gebruik dit apparaat niet in de buurt van dergelijke ontvangers.
- Er kan ruis ontstaan als draadloze communicatieapparaten, zoals mobiele telefoons, in de buurt van dit apparaat worden gebruikt. Dergelijke ruis kan ontstaan tijdens gesprekken of als een oproep wordt ontvangen of gemaakt. Verplaats dergelijke draadloze apparaten zodat ze zich op een grotere afstand van dit apparaat bevinden of schakel ze uit als u dergelijke problemen ervaart.
- Wanneer het apparaat naar een andere locatie wordt verplaatst waar de temperatuur en/of vochtigheid sterk verschilt, kunnen er waterdruppels (condens) ontstaan in het apparaat. Als u het apparaat in deze toestand probeert te gebruiken, kan dit schade of defecten veroorzaken. Voordat u het apparaat gebruikt, moet u het daarom enkele uren ongemoeid laten, tot de condens volledig is verdampd.
- Laat geen voorwerpen op het klavier liggen. Dat kan leiden tot defecten, zoals toetsen die geen signaal meer geven.
- Afhankelijk van het materiaal en de temperatuur van het oppervlak waarop u het apparaat plaatst, kunnen de rubberen voetjes mogelijk het oppervlak verkleuren of ontsieren.

- Plaats geen verpakkingen of andere zaken die vloeistof bevatten op dit apparaat. Veeg vloeistof bovendien vlug weg met een zachte, droge doek wanneer deze op het oppervlak van het apparaat wordt gemorst.

## Onderhoud

- Gebruik geen benzine, verdunningsmiddelen, alcohol of oplosmiddelen om verkleuring en vervorming te voorkomen.

## Onderhoud van het klavier (alleen FANTOM-08)

- Schrijf nooit op het klavier met een pen of andere voorwerpen. Breng geen stempels of andere markeringen aan op het instrument. Inkt zal in de groeven aan het oppervlak sijpelen en kan dan niet meer worden verwijderd.
- Breng geen stickers aan op het klavier. Mogelijk kunt u stickers met sterke lijm niet meer verwijderen, de lijm kan bovendien verkleuring veroorzaken.
- Om hardnekkig vuil te verwijderen, kunt u een in de handel verkrijgbare klavierreiniger zonder schuurmiddel gebruiken. Begin met voorzichtig schoonwrijven. Als het vuil niet loskomt, kunt u geleidelijk aan harder gaan wrijven. Let er wel op dat u de toetsen niet beschadigt.

## Reparatie en gegevens

- Maak voordat u het apparaat laat repareren een back-up van de gegevens die op het apparaat zijn opgeslagen of noteer de nodige gegevens op papier als u dat wilt. Tijdens de reparatie doen wij uiteraard ons uiterste best om de gegevens die op uw apparaat zijn opgeslagen, te behouden, maar er kunnen gevallen zijn waarbij de opgeslagen inhoud niet kan worden hersteld, bijvoorbeeld wanneer het fysieke geheugen beschadigd is geraakt. Roland kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het herstel van opgeslagen inhoud die verloren is gegaan.

## Extra voorzorgsmaatregelen

- De gegevens die zijn opgeslagen op het apparaat, kunnen verloren gaan door storingen, onjuist gebruik enzovoort. Om dergelijk onherstelbaar gegevensverlies te voorkomen, moet u regelmatig back-ups maken van de gegevens die u op het apparaat hebt opgeslagen.
- Roland kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het herstel van opgeslagen inhoud die verloren is gegaan.
- Ga zorgvuldig te werk bij het gebruik van de knoppen, schuifknoppen of andere bedieningselementen van het apparaat en bij het gebruik van ingangen en aansluitingen. Als u ruw omgaat met de apparatuur, kan dit defecten veroorzaken.
- Voer nooit druk uit op het display en sla er nooit tegen.

- Neem de stekker vast als u kabels loskoppelt; trek nooit aan de kabel zelf. Op die manier vermijdt u kortsluitingen of schade aan de inwendige elementen van de kabel.
- Om te vermijden dat andere apparaten in de buurt verstoord raken, moet u het apparaatvolume op redelijke niveaus houden.
- Het geluid van aangeslagen toetsen en de trillingen geproduceerd door het bespelen van een instrument kunnen sterker dan verwacht worden overgedragen via de vloer of de muren. Zorg ervoor dat u anderen in uw omgeving niet stoort.
- Bij het weggoeien van de kartonnen verpakking of het opvulmateriaal waarin dit apparaat is verpakt, dient u de afvalverwerkingsvoorschriften in acht te nemen die op uw plaats van toepassing zijn.
- Gebruik geen verbindingkabels met een ingebouwde weerstand.

## Externe geheugens gebruiken

- Houd rekening met de volgende voorzorgsmaatregelen wanneer u externe geheugenapparaten gebruikt. Volg bovendien zorgvuldig alle voorzorgsmaatregelen van het externe geheugenapparaat.
  - Verwijder het apparaat niet terwijl het aan het lezen/schrijven is.
  - Om schade als gevolg van statische elektriciteit te voorkomen, moet u zorgen dat alle statische elektriciteit van uw eigen lichaam is ontladen voordat u het apparaat aanraakt.

## Intellectueel eigendomsrecht

- Het opnemen van audio of video, kopiëren, wijzigen, distribueren, verkopen, leasen, uitvoeren of uitzenden van materiaal onder auteursrecht (muziek, video's, uitzendingen, liveoptredens enzovoort) dat geheel of gedeeltelijk eigendom is van een derde, is wettelijk niet toegestaan zonder de toestemming van de auteursrechteligenaar.
- Gebruik dit apparaat niet voor doeleinden die de auteursrechten van een derde kunnen schenden. Wij kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor schendingen van auteursrechten van derden door uw gebruik van dit apparaat.
- De auteursrechten op de inhoud van dit product (golfvormgegevens van het geluid, stijlgegevens, begeleidende patronen, frasegegevens, audioloops en beeldgegevens) zijn voorbehouden door Roland Corporation.
- Kopers van dit product hebben toestemming de betreffende inhoud (behalve songgegevens zoals demosongs) te gebruiken voor het aanmaken, uitvoeren, opnemen en verdelen van originele muziekuitvoeringen.

- Kopers van dit product hebben GEEN toestemming om de betreffende inhoud in de oorspronkelijke of een gewijzigde vorm aan het apparaat te onttrekken met als doel het verspreiden van een opgenomen medium met de betreffende inhoud of het ter beschikking stellen van deze inhoud via een computernetwerk.
- ASIO is een handelsmerk en software van Steinberg Media Technologies GmbH.
- Dit product maakt gebruik van software die beschikbaar is onder een GPL-/LGPL- of andere opensourcelicentie. Gebruikers hebben het recht om de broncode van deze software te verkrijgen, te wijzigen en opnieuw te verspreiden, op basis van de gebruiksvoorwaarden of voorwaarden voor elk product.  
Gebruikers die graag de broncode bekomen die wordt gebruikt onder een opensourcelicentie in dit product, kunnen via de onderstaande URL het dichtstbijzijnde Roland-servicecenter of een geautoriseerde Roland-distributeur in hun land terugvinden.  
<http://roland.cm/service>
- Dit product bevat het met eParts geïntegreerde softwareplatform van eSOL Co., Ltd. eParts is een handelsmerk van eSOL Co., Ltd. in Japan.
- Dit product gebruikt de broncode van µT-Kernel onder T-License 2.0 van het T-Engine Forum ([www.tron.org](http://www.tron.org)).

- Dit product bevat opensourcesoftware van derden.  
Copyright © 2009-2018 Arm Limited. Alle rechten voorbehouden.  
Onder licentie van de Apache-licentie, versie 2.0 (de "Licentie"); U kunt een kopie van de licentie verkrijgen op <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>  
Copyright © 2018 STMicroelectronics. Alle rechten voorbehouden.  
Deze softwarecomponent wordt door ST in licentie gegeven onder de BSD 3-Clause-licentie, de "Licentie"; U kunt een kopie van de licentie verkrijgen op <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Roland en SuperNATURAL zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van de Roland Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.
- De bedrijfsnamen en productnamen in dit document zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.
- Apple Logic Pro X, Garage Band en Mainstage zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Apple Inc.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# PDF-handleidingen beschikbaar om te downloaden

Naast de gebruikershandleiding (deze publicatie) zijn de volgende PDF-handleidingen beschikbaar voor dit product.

## Reference Manual (Engels)

Deze beschrijft alle functies van de FANTOM.

## Parameter Guide (Engels)

Deze beschrijft alle parameters van de FANTOM.

## Sound List (Engels)

Een lijst met alle interne klanken.

## DAW Control Guide (Engels)

Legt uit hoe u uw DAW vanuit de FANTOM regelt.

## MIDI Implementation (Engels)

Hier vindt u gedetailleerde informatie over MIDI-berichten.

## Gebruikershandleiding (meest recente versie)

De PDF-versie van deze gebruikershandleiding.

## Downloadinstructies

1. Voer de volgende URL in op uw computer.  
<https://www.roland.com/manuals/>



2. Kies "FANTOM-06/FANTOM-07/FANTOM-08" als de productnaam.

# Dit apparaat op een standaard plaatsen

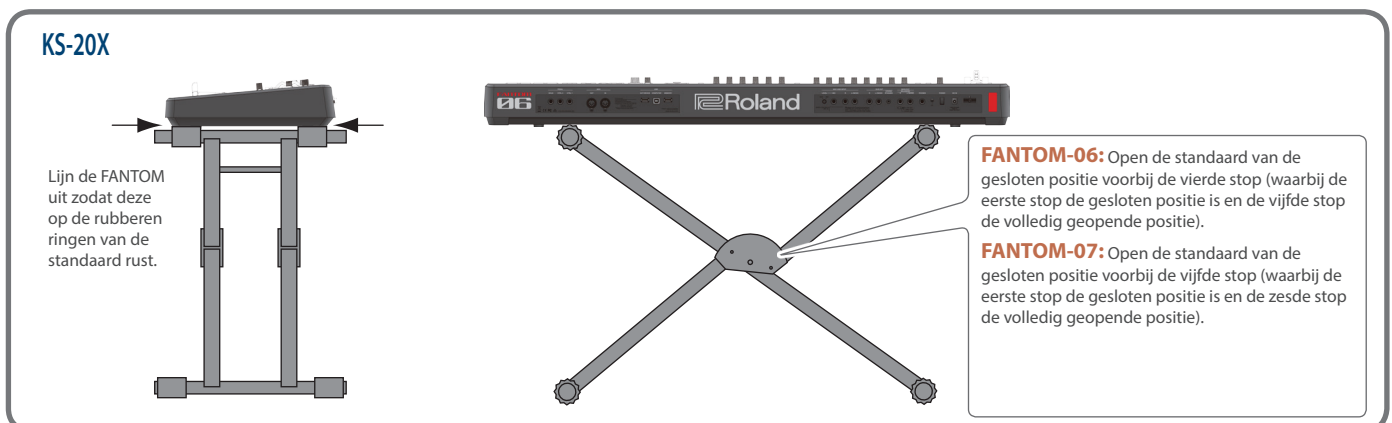
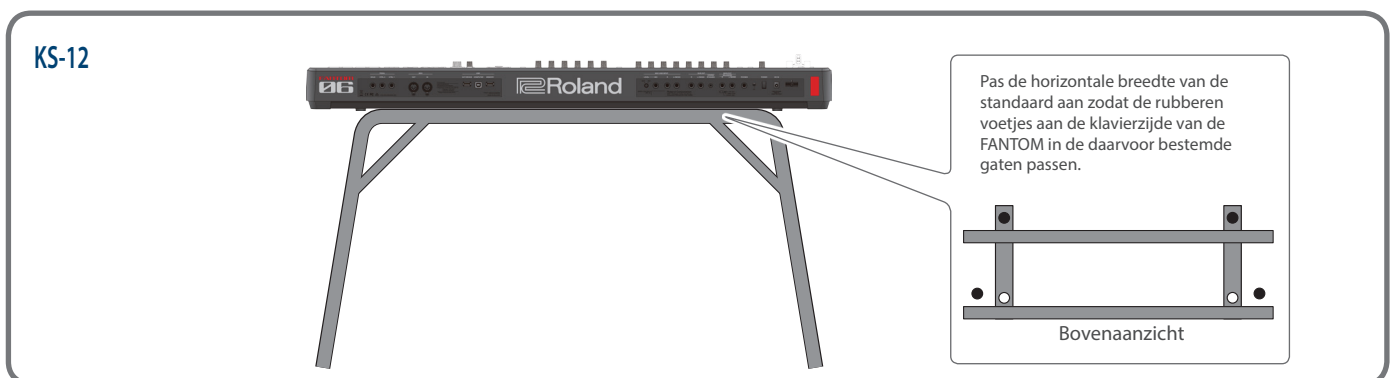
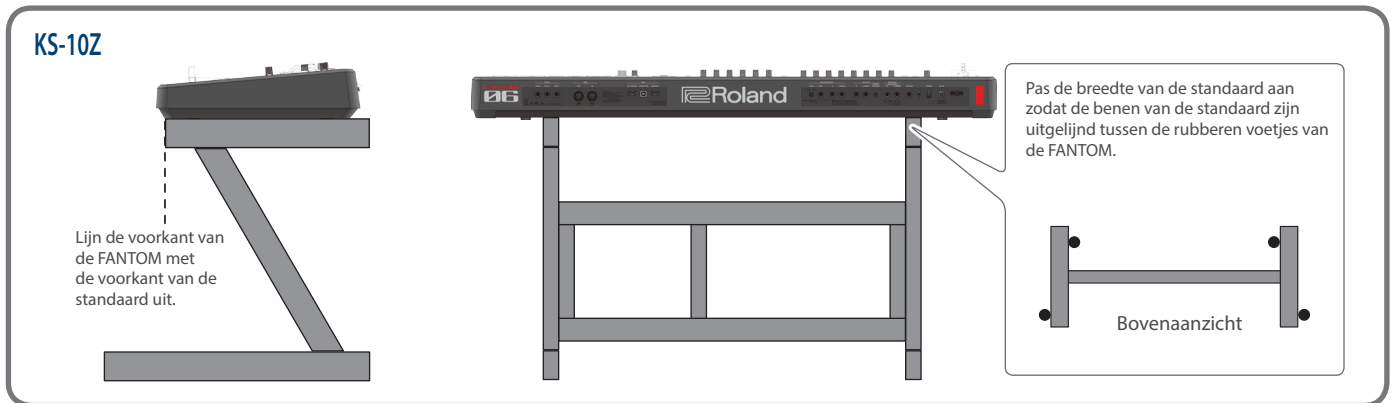
Let erop dat uw vingers niet gekneld raken bij het opstellen van de standaard. Plaats het instrument als volgt op de standaard.

\* Zorg er bij gebruik van de KS-10Z voor dat het apparaat één meter of lager is.

## Als u de FANTOM-06/FANTOM-07 gebruikt

Als u de FANTOM-06/FANTOM-07 op een standaard wilt plaatsen, gebruik dan de door Roland vervaardigde KS-12-, KS-10Z- of KS-20X-standaarden.

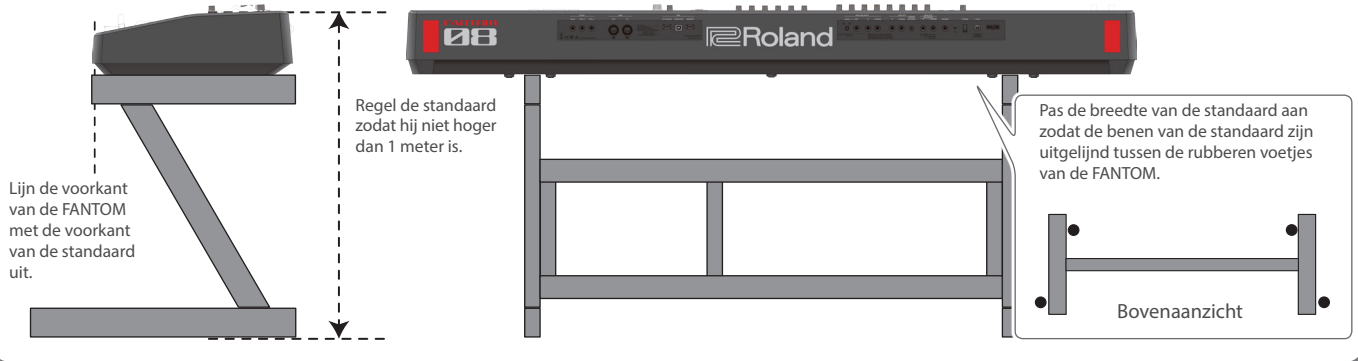
\* De afbeelding toont de FANTOM-06.



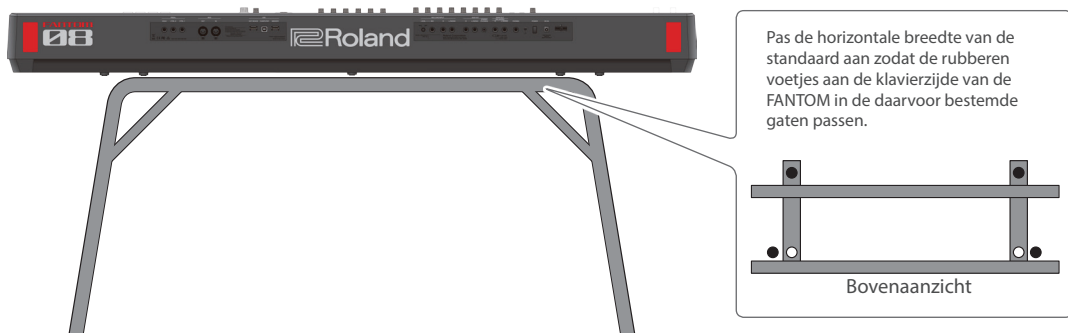
## Als u de FANTOM-08 gebruikt

Als u de FANTOM-08 op een standaard wilt plaatsen, gebruik dan de door Roland vervaardigde KS-12-, KS-10Z-, KS-G8B- of KS-20X-standaarden.

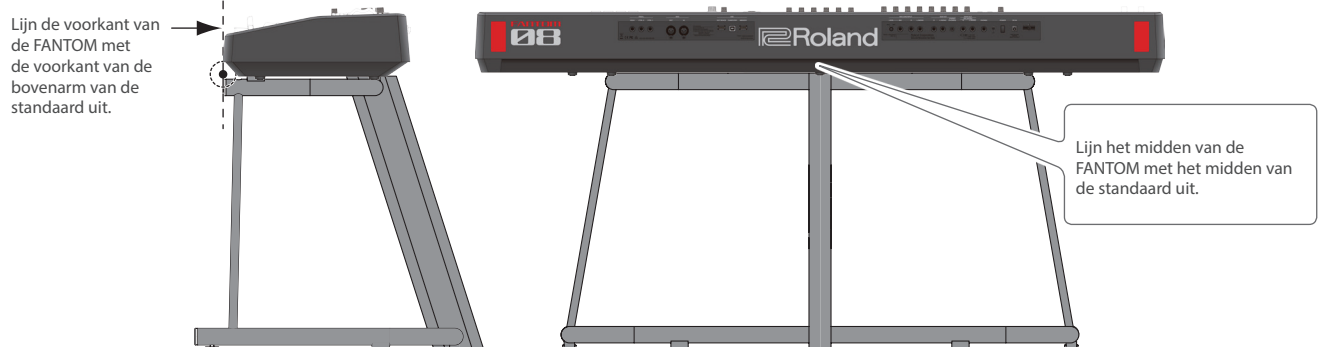
### KS-10Z



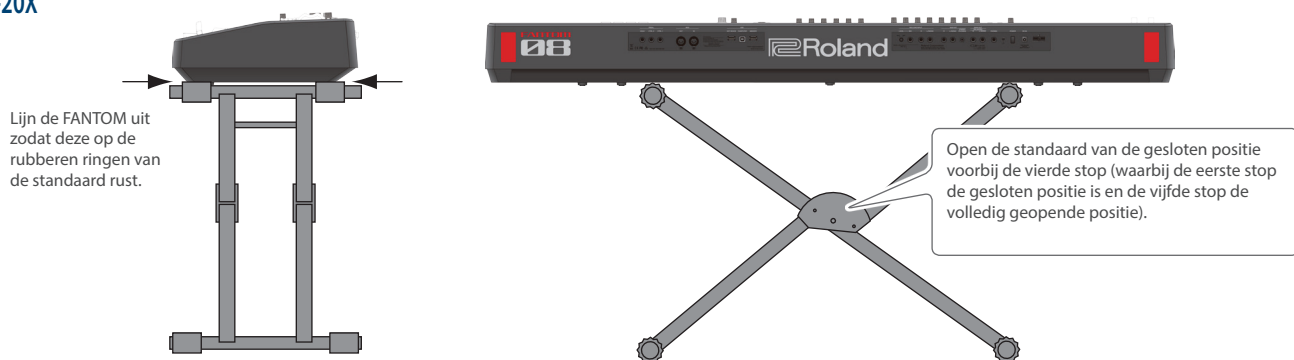
### KS-12



### KS-G8B



### KS-20X



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

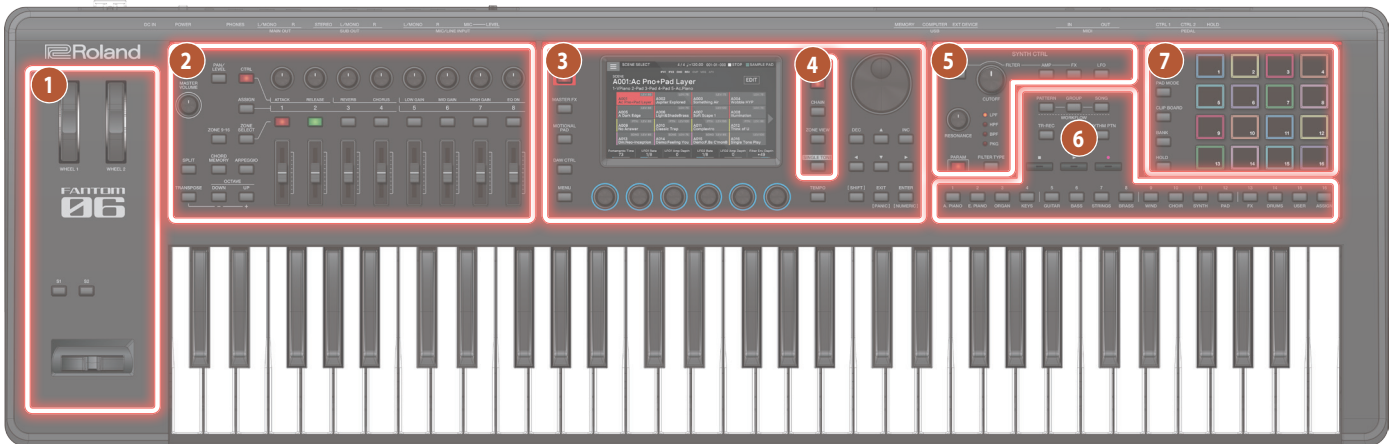
Español

Português

Nederlands

# Paneelbeschrijvingen

## Bovenpaneel



### 1 Controllergedeelte

Controller	Uitleg
WHEEL1 WHEEL2	U kunt verschillende parameters of functies toewijzen aan deze wielen. Als u de toegewezen functie wilt gebruiken, draait u aan een wiel terwijl u speelt. Als u de controller bedient terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, verschijnt het instellingen scherm.
[S1] [S2]-knoppen	Verschillende parameters of functies kunnen aan deze knoppen worden toegewezen. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op een van deze knoppen om een scherm te openen waarmee u een functie kunt toewijzen.
Hendel voor toonverbuiging en modulatie	Hiermee kunt u de toonverbuiging regelen of vibrato toepassen.

### 2 Zonegedeelte

Controller	Uitleg
[MASTER VOLUME]-regelaar	Hiermee past u het volume aan dat wordt uitgestuurd via de MAIN OUT-aansluitingen en de PHONES-aansluiting.
[PAN/LEVEL]-knop	Wanneer u op de knop drukt, regelen controleregelaars [1]–[8] de pan van elke zone en passen schuifregelaars [1]–[8] het volume van elke zone aan. Druk op deze knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om het MIXER-scherm weer te geven.
[CTRL]-knop	Als u op de knop drukt om deze te laten oplichten, kunt u de controleregelaars [1]–[8] gebruiken om de parameters van de huidige zone in realtime te bedienen.
[ASSIGN]-knop	Wijs andere functies toe aan schuifregelaars [1]–[8] en controleregelaars [1]–[8]. ASSIGN1 wijst parameters toe die u hebt ingesteld voor een scene en ASSIGN2 wijst parameters toe die u bewerkt in systeeminstellingen. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op een van deze knoppen om een scherm te openen waarmee u een functie kunt toewijzen. <b>Tussen ASSIGN1 en ASSIGN2 schakelen</b>
ASSIGN1 (SCENE)	[ASSIGN]-knop
ASSIGN2 (SYSTEM)	[ASSIGN]-knop + [PAN/LEVEL]-knop

Controller	Uitleg
[ZONE 9-16]-knop	Hiermee wisselt u de zones die u bedient. <b>Gedoofd:</b> 1-8 <b>Opgelicht:</b> 9-16
[ZONE SELECT]-knop	Selecteer de zone die u wilt bedienen (de huidige zone). De geselecteerde zone wordt de huidige zone. Gebruik de ZONE INT/EXT [1]–[8] -knoppen om de huidige zone te selecteren wanneer ZONE SELECT is ingeschakeld.
Controleregelaars [1]–[8]	Verschillende parameters of functies kunnen aan deze regelaars worden toegewezen. De parameters die u kunt regelen, zijn afhankelijk van de functieselectieknoppen aan de linkerkant.
ZONE INT/EXT-knoppen [1]–[8]	Geef op of de toepasselijke zone wel of niet klinkt als u op het klavier speelt. In combinatie met de huidige zone bepaalt dit hoe de interne geluidsengine (externe geluidsmodule) geluid produceert. Als ZONE SELECT is ingeschakeld, werken de knoppen als ZONE SELECT [1]–[8]-knoppen.
Schuifregelaars [1]–[8]	Verschillende parameters of functies kunnen aan deze schuifregelaars worden toegewezen. De parameters die u kunt regelen, zijn afhankelijk van de functieselectieknoppen aan de linkerkant.
[SPLIT]-knop	Hiermee schakelt u de Split-functie in en uit.
[CHORD MEMORY]-knop	Hiermee schakelt u de Chord Memory-functie (akkoordgeheugen) in en uit.
[ARPEGGIO]-knop	Hiermee schakelt u de arpeggiator in en uit.
[TRANSPOSE]-knop	Houd deze knop ingedrukt en gebruik de OCTAVE [DOWN] [UP]-knoppen om het toonhoogtebereik te verhogen of verlagen in stappen van een halve toon.
OCTAVE [DOWN] [UP]-knoppen	Hiermee verhoogt of verlaagt u het toonhoogtebereik in stappen van een octaaf.

### 3 Algemeen gedeelte

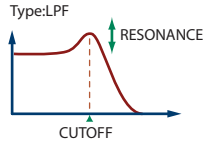
Controller	Uitleg
[WRITE]-knop	Het WRITE-scherm verschijnt. Hiermee slaat u een scene of klank op.

Controller	Uitleg
[MASTER FX]-knop	Het MASTER FX-scherm verschijnt. Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op deze knop drukt, verschijnt het MASTER EQ-bewerkingsscherm voor het toetsenbereik.
[MOTIONAL PAD]-knop	Het MOTIONAL PAD-scherm verschijnt.
[DAW CTRL]-knop	Hiermee kunt u dit apparaat gebruiken als een DAW-controller.
[MENU]-knop	Het MENU-scherm verschijnt.
Display	Geeft informatie weer afhankelijk van de bewerking.
Functieregelaars [E1]–[E6]	Als u aan een regelaar draait, wijzigt de functie of parameterwaarde die onderaan het scherm wordt weergegeven. U kunt deze regelaars ook indrukken om een bewerking uit te voeren of een waarde te bevestigen.
[TEMPO]-knop	Het TEMPO-scherm verschijnt. U kunt het tempo instellen door herhaaldelijk op de knop te drukken in het gewenste interval.
[VALUE]-wiel	Hiermee kunt u een waarde wijzigen. Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en aan het [VALUE]-wiel draait, verandert de waarde in grotere stappen.
[DEC] [INC]-knoppen	Hiermee kunt u een waarde wijzigen. Als u op een van deze knoppen drukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, wordt de waarde sneller gewijzigd. Als u op een van deze knoppen drukt terwijl u de andere ingedrukt houdt, verandert de waarde in grotere stappen.
Cursor-[▲] [▼] [◀] [▶]-knoppen	Hiermee verplaatst u de cursorpositie naar boven, naar onder, naar links en naar rechts. Met deze knoppen wisselt u ook tussen schermen.
[SHIFT]-knop	Hiermee opent u het overeenkomstige bewerkingsscherm als u deze knop indrukt in combinatie met een andere knop.
[EXIT]-knop	Met deze knop keert u terug naar het vorige scherm of sluit u het geopende venster. Als u op deze knop drukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, wordt een "all note-off"-bericht naar de geluidsengine en via MIDI gestuurd. Dit is handig voor het dempen van geluiden, inclusief de geluiden van externe apparaten die blijven spelen, en in andere soortgelijke gevallen.
[ENTER]-knop	Hiermee kunt u een waarde bevestigen, een bewerking uitvoeren, of lijsten of andere items bekijken.

#### 4 Scenegedeelte

Controller	Uitleg
[SCENE SELECT]-knop	Het SCENE SELECT-scherm verschijnt. Hier kunt u een scene selecteren.
[SCENE CHAIN]-knop	Het SCENE CHAIN-scherm verschijnt. Hiermee kunt u scenes in een opgegeven volgorde oproepen.
[ZONE VIEW]-knop	Het ZONE VIEW-scherm verschijnt. Hier kunt u de status van elke zone controleren.
[SINGLE TONE]-knop	Hiermee roept u een pianogeluid op voor zone 1. Andere zones dan 1 zijn uitgeschakeld. <b>OPMERKING</b> Houd er rekening mee dat niet-opgeslagen scene-instellingen verloren gaan wanneer u op deze knop drukt.

#### 5 SYNTH-besturingsgedeelte

Controller	Uitleg
[OSC]-knop	Hiermee opent u het OSC-instellingenschermb van het TONE EDIT ZOOM-scherm.
[CUTOFF]-regelaar	Hiermee geeft u de cutoff-frequentie van het filter op.
[RESONANCE]-regelaar	Hiermee geeft u de resonantie van het filter op. 
[FILTER TYPE]-knop	Hiermee geeft u het type filter op.
[PARAM]-knop	Hiermee opent u het FILTER-instellingenschermb van het TONE EDIT ZOOM-scherm.
[AMP]-knop	Hiermee opent u het AMP ENV-scherm.
[FX]-knop	Hiermee opent u het MFX EDIT-scherm.
[LFO]-knop	Hiermee opent u het LFO1-scherm.

#### 6 Sequencergedeelte

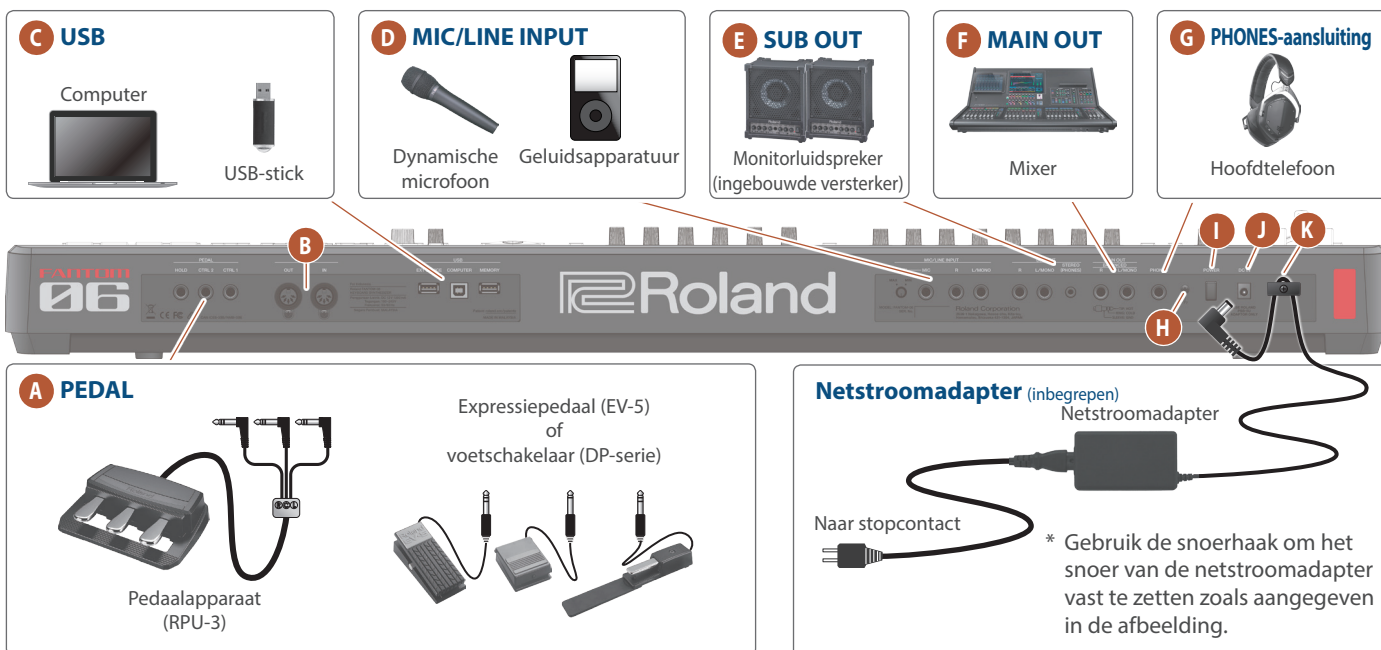
Controller	Uitleg
[PATTERN]-knop	Het PATTERN-scherm verschijnt.
[GROUP]-knop	Het GROUP-scherm verschijnt.
[SONG]-knop	Het SONG-scherm verschijnt.
[TR-REC]-knop	Hiermee schakelt u TR-REC in. (p. 29)
[RHYTHM PTN]-knop	Het RHYTHM PATTERN-scherm verschijnt.
[■STOP]-knop	Hiermee stopt u het afspelen of opnemen van het patroon of stopt u het afspelen van de groep of song.
[▶PLAY]-knop	Hiermee speelt u het patroon, de groep of de song af.
[●REC]-knop	Hiermee schakelt u de stand-bystand voor opname in.
Klankcategori knoppen [1]–[16]	Hiermee selecteert u klanken in elke categorie. Afhankelijk van de situatie worden deze knoppen ook gebruikt voor andere dingen zoals TR-REC-invoer of als een keuzeschakelaar voor de SCENE CHAIN-functie.

#### 7 Padgedeelte

Controller	Uitleg
[SAMPLING]-knop	Hiermee kunt u samplen.
[PAD MODE]-knop	Hiermee geeft u de functies op die aan de pads worden toegewezen. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op deze knop om het bewerkingsscherm voor de huidige geselecteerde padmodus en gerelateerde schermen te openen.
[CLIP BOARD]-knop	Hiermee kunt u een sample van de ene naar de andere pad verplaatsen of kopiëren.
[BANK]-knop	Hiermee wisselt u de padbank.
[HOLD]-knop	Hiermee schakelt u Hold in en uit (zodat het geluid blijft doorklinken zelfs nadat u de pad hebt losgelaten).
Pads [1]–[16]	Hiermee speelt u de samples af die aan elke pad zijn toegewezen. U kunt padmodusinstellingen maken om verschillende functies aan de pads toe te wijzen.

## Achterpaneel (aansluiting van de externe apparatuur)

\* Zet het volume altijd helemaal op nul en schakel alle apparaten uit voordat u aansluitingen maakt om defecten of storingen aan de apparatuur te voorkomen.



### A PEDAL-aansluitingen

Controller	Uitleg
HOLD-aansluiting	Als u een pedaalshakelaar (DP-serie, apart verkrijgbaar) op deze aansluiting aansluit, kunt u deze als demperpedaal gebruiken.
CTRL2-aansluiting	U kunt ook verschillende functies toewijzen aan de pedalen die zijn aangesloten op de CTRL 1- en CTRL 2-aansluitingen.
CTRL1-aansluiting	

\* Gebruik alleen het in deze handleiding beschreven expressiepedaal. Het aansluiten van een expressiepedaal van een ander type kan leiden tot defecten en/of schade aan het apparaat.

### B MIDI-aansluitingen

Controller	Uitleg
MIDI OUT-aansluiting MIDI IN-aansluiting	Verzend of ontvang MIDI-berichten van of naar een extern MIDI-apparaat dat hier is aangesloten.

### C USB-poort

Controller	Uitleg
USB EXT DEVICE-aansluiting	Sluit deze aan op een extern USB-apparaat.
USB COMPUTER-poort	Sluit deze poort aan op uw computer om speelgegevens en audiosignalen over te dragen.
USB MEMORY-poort	Hier kunt u een in de handel verkrijgbare USB-stick aansluiten. We kunnen echter niet garanderen dat alle in de handel verkrijgbare USB-sticks zullen werken.

### D MIC/LINE INPUT-aansluitingen

Controller	Uitleg
LEVEL-regelaar	Hiermee regelt u het ingangsniveau van de MIC INPUT-aansluiting. <span style="float: right;">MAX  MIN</span>
MIC-aansluiting	Sluit hier uw microfoon aan.
R, L/MONO-aansluitingen	Sluit uw audioapparatuur, externe synthesizer of andere apparatuur aan op deze aansluitingen.

### E SUB OUT-aansluitingen

Controller	Uitleg
R, L/MONO-aansluitingen	Dit zijn uitgangen voor Sub Out-audio.
STEREO (PHONES)-aansluiting	Het SUB OUT-audiosignaal wordt in stereo uitgevoerd. U kunt hier ook een hoofdtelefoon aansluiten met een stereo-ministekker. Stel hierbij het volume in via het MIXER-scherm en de bron die u wilt horen via het OUTPUT-scherm.

### F MAIN OUT-aansluitingen

Controller	Uitleg
R, L/MONO-aansluitingen (gebalanceerd)	Dit zijn gebalanceerde uitgangen voor audiosignalen. Sluit deze aan op uw mixer. * Pintoewijzing van MAIN OUT-aansluiting 

**G PHONES-aansluiting**

Op deze aansluiting kan een hoofdtelefoon worden aangesloten.

Zelfs wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten, zal een audiosignaal worden verzonden via de OUTPUT-aansluitingen en de BALANCED OUT-aansluitingen.

**H Aardingsklem**

Sluit deze indien nodig aan op een externe aarding.

**I [POWER]-schakelaar**

Schakelt het apparaat in/uit.

**J DC IN-aansluiting**

Sluit de bijgeleverde netstroomadapter aan op deze aansluiting.

**K Snoerhaak**

Als de meegeleverde netstroomadapter is aangesloten op de DC IN-aansluiting, bevestigt u het snoer aan deze haak om te voorkomen dat deze per ongeluk wordt losgekoppeld.

**Het apparaat in- en uitschakelen**

**Het apparaat inschakelen**

- 1. Zet het volume van het apparaat op nul.**  
Zet ook het geluid van andere aangesloten externe apparaten op nul.
- 2. Druk op de [⏻]-schakelaar.**  
Het apparaat wordt ingeschakeld en de achtergrondverlichting van het display gaat aan.
- 3. Schakel de aangesloten externe apparaten in.**
- 4. Regel het volume van de aangesloten externe apparaten.**
- 5. Regel het volume van het apparaat.**

**Het apparaat uitschakelen**

- 1. Zet het volume van het apparaat op nul.**  
Zet ook het geluid van andere aangesloten externe apparaten op nul.
- 2. Schakel de aangesloten externe apparaten uit.**
- 3. Druk op de [⏻]-schakelaar.**  
Het apparaat is uitgeschakeld.

\* Zet altijd het volume helemaal op nul voordat u het apparaat in- of uitschakelt. Zelfs als u het volume verlaagd hebt, hoort u mogelijk geluid wanneer u het apparaat in- of uitschakelt. Dit is normaal en wijst niet op een defect.

**Het apparaat na een bepaalde tijd automatisch laten uitschakelen (Auto Off)**

Dit apparaat wordt automatisch uitgeschakeld na een vooraf ingestelde tijdsspanne sinds het apparaat voor het laatst werd gebruikt om muziek af te spelen of sinds de knoppen of bedieningselementen van het apparaat voor het laatst werden gebruikt (Auto Off-functie).

Als u niet wilt dat het apparaat automatisch wordt uitgeschakeld, schakelt u de Auto Off-functie uit.

**OPMERKING**

- Niet-opgeslagen gegevens gaan verloren wanneer u het apparaat uitschakelt. Als u gegevens wilt behouden, moet u deze vooraf opslaan.
- Druk opnieuw op de aan/uit-knop om het apparaat weer in te schakelen.

**De Auto Off-instelling veranderen**

- 1. Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
- 2. Raak <SYSTEM> aan.**  
Het SYSTEM-scherm verschijnt.
- 3. Raak <GENERAL> aan.**
- 4. Selecteer "Auto Off" en wijzig de instelling.**

Parameter	Waarde	Uitleg
Auto Off	Uit	Het apparaat zal niet automatisch worden uitgeschakeld.
	30min	Het apparaat zal automatisch worden uitgeschakeld als het gedurende 30 minuten niet wordt gebruikt.
	240min (standaard)	Het apparaat zal automatisch worden uitgeschakeld als het gedurende 240 minuten (vier uur) niet wordt gebruikt.

- 5. Als u de Auto Off-instelling wilt opslaan, drukt u op het System-scherm op de [WRITE]-knop.**

English

日本語

Deutsch

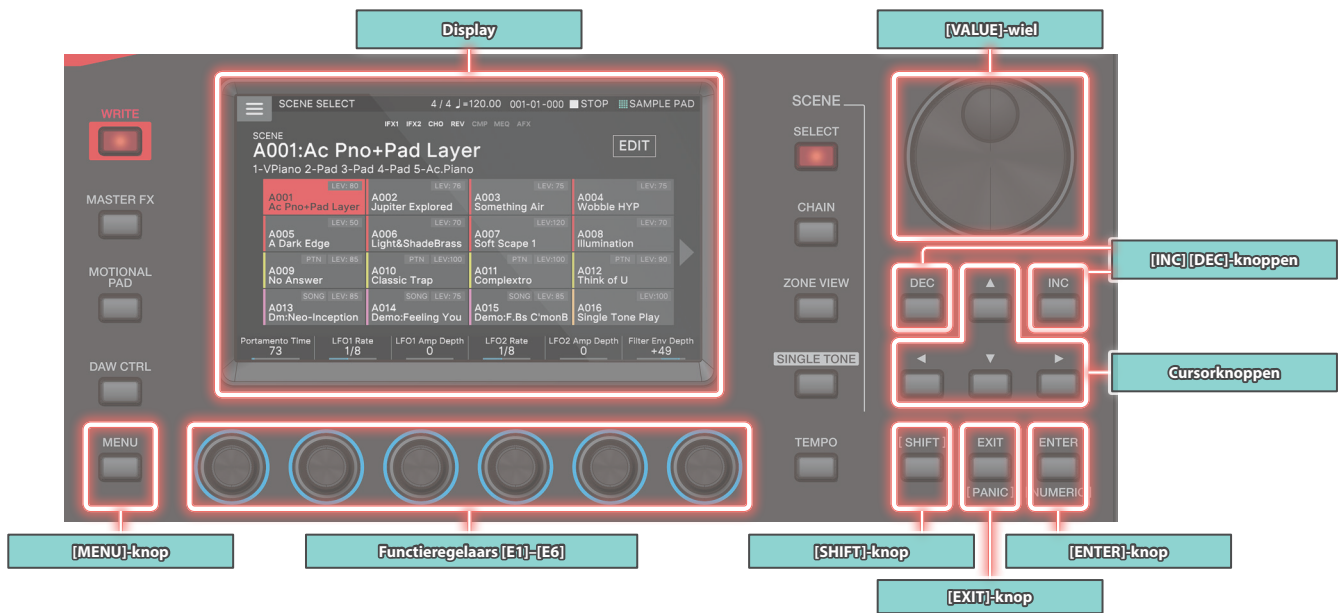
Français

Italiano

Español

Português

Nederlands



### Een waarde bewerken

Gebruik de volgende methoden om de waarde van een instelling te wijzigen.

#### [INC] [DEC]-knoppen

Druk op de [INC]-knop om de waarde te verhogen; druk op de [DEC]-knop om de waarde te verlagen.

Doel	Bewerking
Een waarde voortdurend wijzigen	Houd de [DEC]-knop of de [INC]-knop ingedrukt.
Een waarde snel wijzigen	Houd de [INC]-knop ingedrukt en druk op de [DEC]-knop om de waarde sneller te laten toenemen.
	Houd de [DEC]-knop ingedrukt en druk op de [INC]-knop om de waarde sneller te laten afnemen.
Een waarde in grotere stappen wijzigen	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [DEC]-knop.
	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [INC]-knop.

#### [VALUE]-wiel

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

Doel	Bewerking
Een waarde in grotere stappen wijzigen	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en draai het [VALUE]-wiel.

#### Display (aanraakscherm)

U kunt een aan/uit-pictogram, een regelaar-pictogram of een schuifregelaar-pictogram direct aanraken of slepen om een instelling in of uit te schakelen of een waarde te bewerken.

### Numeriek venster

Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op de [ENTER]-knop drukt, verschijnt het numerieke venster. Hiermee kunt u op een handige manier een numerieke parameterwaarde direct invoeren vanaf het aanraakscherm.

#### OPMERKING

Sommige parameters ondersteunen geen numerieke invoer.

### De cursor verplaatsen

Meerdere instelitems (parameters) of selectie-items worden weergegeven op één scherm of venster. Als u deze wilt bewerken met behulp van de [INC]/[DEC]-knoppen of het [VALUE]-wiel, verplaatst u de cursor naar de locatie van het item dat u wilt bewerken.

Gebruik de volgende methoden om de cursor te verplaatsen.

#### Cursor-[▲] [▼] [◀] [▶]-knoppen

Druk op een cursorknop om de cursor in de overeenkomstige richting te verplaatsen.

Doel	Bewerking
De cursor voortdurend verplaatsen	Houd de cursorknop ingedrukt.
De cursor snel verplaatsen	Houd één cursorknop ingedrukt en druk vervolgens op de cursorknop van de tegenovergestelde richting.

#### Display (aanraakscherm)

Door een parameterwaarde, regelaar-pictogram of schuifregelaar-pictogram op het scherm direct aan te raken, kunt u de cursor naar die locatie verplaatsen.

#### OPMERKING

Sommige pictogrammen verplaatsen de cursor niet.

## De waarde bevestigen of annuleren

### [ENTER]-knop

Gebruik deze knop om een waarde te bevestigen of een bewerking uit te voeren.

Wanneer u de cursor verplaatst naar een klank of parameter en op de [ENTER]-knop drukt, verschijnt er een lijst waarmee u de instelling kunt wijzigen.

### [EXIT]-knop

Met deze knop keert u terug naar het vorige scherm of sluit u het geopende venster.

### Display (aanraakscherm)

<OK> of <SELECT> die worden weergegeven op een bevestigingsscherm hebben dezelfde functie als de [ENTER]-knop en <CANCEL> of <EXIT> hebben dezelfde functie als de [EXIT]-knop.



### [SHIFT]-knop

Deze knop wordt gebruikt in combinatie met andere knoppen.

Als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en op een andere knop drukt, gaat u naar het bijbehorende bewerkingsscherm voor de knop die u hebt ingedrukt (snellkoppeling).

## Funcieregelaars [E1]–[E6]

Deze regelaars voeren de functies uit die eraan zijn toegewezen in elk scherm, zoals bewerkingsparameters of bladerlijsten of tabbladen.

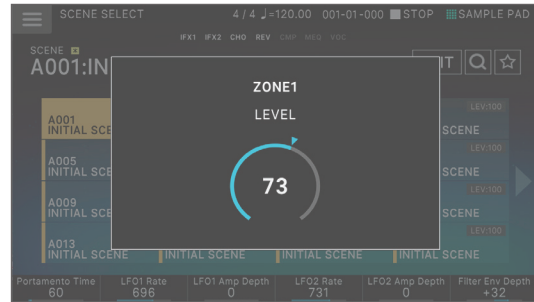
Door op een regelaar te drukken, kunt u een waarde bewerken zoals bij de bediening van een knop.

## Gebruik van regelaars en schuifregelaars

Wanneer u een regelaar of schuifregelaar gebruikt om een instelling te bewerken, verschijnen de bewerkte parameter en de waarde ervan in een pop-upscherm.

Het pop-upscherm wordt automatisch gesloten na een bepaalde tijd.

Sommige parameters geven geen pop-upscherm weer.



### [MENU]-knop

Hiermee kunt u gedetailleerde instellingen maken voor een functie of kunt u systeeminstellingen maken. U kunt ook naar het menuscherm gaan door het <≡>-pictogram in de linkerbovenhoek van het SCENE SELECT-scherm aan te raken.

## Bedieningsprocedures in deze handleiding

Op dit apparaat kunt u bewerkingen zoals “een waarde bewerken”, “de cursor verplaatsen”, “een waarde instellen/annuleren” of “naar een scherm gaan” op verschillende manieren uitvoeren, zoals eerder werd uitgelegd. (Bijvoorbeeld “knopbewerkingen”, “aanraakschermbewerkingen”, “[value]-wielbewerkingen” enzovoort.)

Om te voorkomen dat de opeenvolgende toelichtingen in deze handleiding te complex worden, worden niet altijd alle methoden beschreven, maar krijgt u een korte toelichting zoals “verplaats de cursor naar \* en bewerk de waarde”. Bij de werkelijke bediening kunt u een van de bovenstaande methoden gebruiken zoals u dat wenst.

## Gebruik van het display

Het display van dit apparaat is een aanraakscherm. U kunt verschillende bewerkingen uitvoeren door het display aan te raken. Er zijn veel schermen, maar hier worden de meest gebruikte schermbewerkingen uitgelegd.

Tekst tussen [ ] verwijst naar knoppen die op het paneel worden weergegeven. Tekst tussen < > verwijst naar knoppen of regelaars die op het scherm worden weergegeven.

### OPMERKING

Het is voldoende om het scherm lichtjes met uw vinger aan te raken om het aanraakscherm te bedienen.

U kunt het aanraakscherm beschadigen als u te hard drukt of als u er met een hard voorwerp op drukt. Zet niet te veel kracht en gebruik alleen uw vinger om het scherm te bedienen.

### MEMO

Als u niet meer weet op welk scherm u zich bevindt, kunt u teruggaan naar het SCENE SELECT-scherm door verschillende keren op de [EXIT]-knop te drukken of door op de [SCENE SELECT]-knop te drukken.

## SCENE SELECT-scherm

Hiermee opent u een menu.

Raak dit aan om tussen schermen te schakelen.

Raak dit aan om een scene te selecteren.

Hiermee gaat u naar de volgende (vorige) pagina.

Dit geeft informatie weer over de parameters die u kunt bedienen met behulp van regelaars [E1]–[E6].

## TONE EDIT-scherm

Hiermee gaat u naar het PRO EDIT-scherm.

Raak dit aan om een schakelaar in of uit te schakelen of om een selectie te maken.

Raak dit aan om het UTILITY-venster weer te geven.

Raak dit aan om tussen tabbladen te schakelen. Veeg hierover om te bladeren.

Raak dit aan om een parameter te selecteren.

Raak dit aan om de cursor te verplaatsen. Sleep hiermee om een waarde te bewerken.

Dit geeft informatie weer over de parameters die u kunt bedienen met behulp van regelaars [E1]–[E6].

## TONE EDIT-scherm

Raak dit aan om een venster te sluiten.

Sleep hiermee om een waarde te bewerken.

## ZONE VIEW-scherm

Raak dit aan om de cursor te verplaatsen.

Raak dit aan om een schakelaar in of uit te schakelen.

Raak dit aan om de lijst te openen.

## MENU-scherm

Hiermee gaat u terug naar het eerstvolgende hoger liggende scherm.

Raak dit aan om tussen schermen te schakelen.

## RENAME-scherm

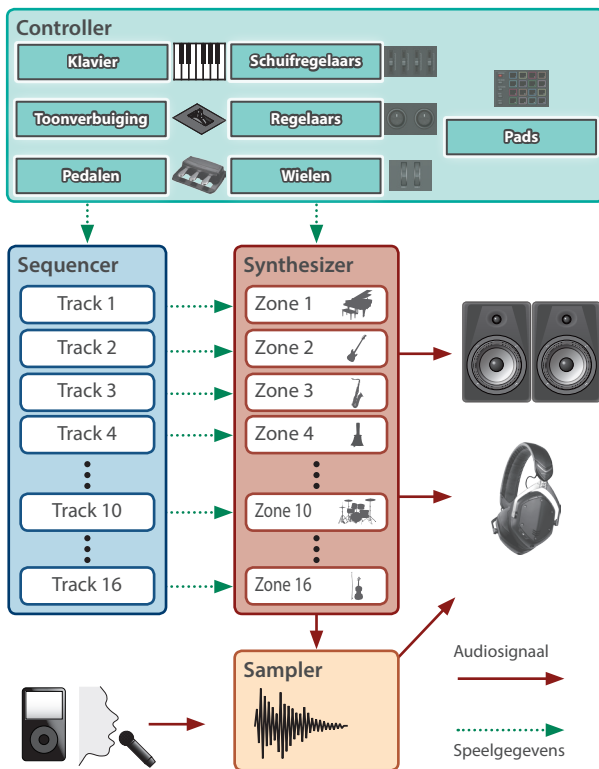
Raak dit aan om tekens in te voeren.

Hiermee kunt u annuleren.

Hiermee kunt u bevestigen.

## Een overzicht van dit apparaat

Dit apparaat bestaat eigenlijk uit vier onderdelen: een controller, een synthesizer, een sequencer en een sampler.



### Controller

Dit gedeelte omvat het klavier, de hendel voor toonverbuiging/modulatie, de wielen, de regelaars van het paneel, de schuifregelaars en de pedalen die zijn aangesloten op het achterpaneel. Wanneer u een speelbewerking uitvoert zoals het indrukken of loslaten van een toets of het indrukken van het demperpedaal, wordt de bewerking omgezet naar een MIDI-bericht en doorgestuurd naar de geluidsenGINE en een extern MIDI-apparaat.

### Synthesizer

Dit is het gedeelte dat het geluid genereert en wijzigt. Als reactie op de speelgegevens van de controller produceert de synthesizer een audiosignaal dat wordt uitgestuurd vanaf de OUTPUT-aansluitingen en de PHONES-aansluiting.

Deze sectie produceert geluiden gaande van piano tot orgel, strijkers, lead synths, drums en meer.

### Sequencer

Hiermee kunt u patronen maken met behulp van een MIDI-sequencer met 16 tracks (p. 26).

Klanken van de 16 zones in de scene kunnen met behulp van de 16 tracks direct worden opgenomen. Opnemen in realtime, opnemen in stappen en TR-REC zijn beschikbaar.

U kunt patronen combineren om groepen te maken en om groepen in de gewenste volgorde te plaatsen om een song te maken.

#### Patroon

Dit is een eenheid van sequentiegegevens die speelgegevens opneemt voor een afzonderlijke klank. Eén track kan maximaal acht patronen bevatten. U kunt maximaal 32 maten in één patroon opnemen.

#### Groep

Hiermee neemt u een combinatie van patronen voor elke track op. U kunt maximaal 16 groepen in één scene maken.

#### Song

Door groepen in de gewenste volgorde te plaatsen, kunt u een song maken die deze volgorde opneemt. U kunt één song in één scene maken.

### Sampler

Met het samplergedeelte kunt u het audioluid van uw klavierspel of het invoergeluid van een audioapparaat of microfoon opnemen (samen). U kunt de opgenomen sample afspelen door op een pad te drukken.

Dit instrument heeft een ingebouwde sampler die multisamples ondersteunt, waarvan u het geluid kunt horen via de geluidsenGINE.

➔ Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie. Deze handleiding geeft uitleg over de pad sampler (p. 23).

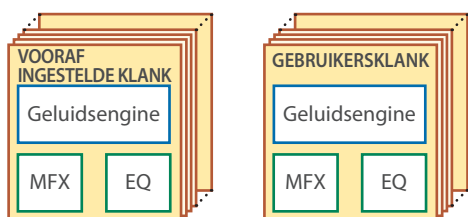
#### Sample

Dit is een stukje gesampled geluid. Voor elke sample kunt u looping en andere instellingen opgeven en deze aan een pad toewijzen.

## Geluidseenheden

### KLANK

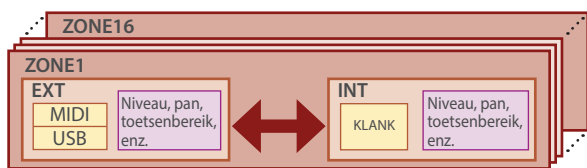
Een "klank" is de kleinste eenheid van geluid op dit apparaat. Een klank bestaat uit de combinatie van geluidsenigne en effecten (MFX+EQ). Gebruik de klankcategoriëknoppen [1]–[16] om klanken op categorie te selecteren.



U kunt een klank bewerken en deze vervolgens opslaan als een gebruikersklank. Sommige klanken zijn "drumkits" die een verzameling van geluiden van percussie-instrumenten bieden. In een drumkit hoort u verschillende geluiden van percussie-elementen afhankelijk van de toets (nootnummer) die u bespeelt.

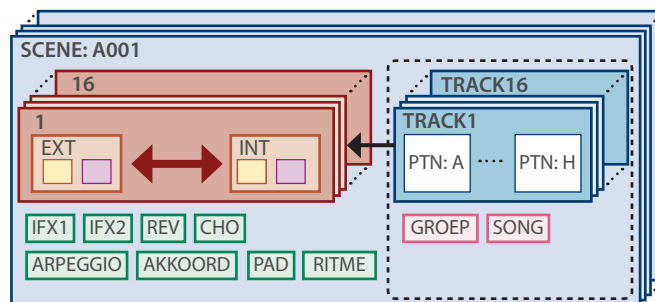
### ZONE

Dit is een container voor het afspelen van een klank. Als u een klank wilt afspelen, wijst u deze toe aan een zone. U kunt voor elke zone opgeven of deze op het klavier is aangesloten en u kunt instellingen maken zoals het toetsenbereik, het volume, de pan en de controllerontvangst. Er zijn 16 zones. Door zones te combineren, kunt u geluiden maken die uit meerdere klanken bestaan of kunt u basisspeelinstellingen (geluidsinstellingen) voor elke song maken. U kunt ook specifieke zones gebruiken om een externe geluidsmodule (EXT ZONE) te bedienen in plaats van de interne geluidsenigne.



### SCENE

Een scene bevat een favoriete speelstatus, inclusief instellingen voor elke zone (klank, MFX, volume, enzovoort), instellingen die gemeenschappelijk zijn voor alle zones (Reverb, Chorus, IFX, enzovoort) en sequentiegegevens voor elke zone. U kunt een idee voor een song of een frase opslaan als een scene en u kunt scenes beheren door deze voor elke song te wisselen. U kunt opgeslagen scenes vrij oproepen in het SCENE SELECT-scherm dat verschijnt na het opstarten. Door de SCENE CHAIN-functie te gebruiken, kunt u scenes plaatsen en oproepen in de volgorde van de songs die u live zult spelen of u kunt vaak gebruikte scenes verzamelen zodat u deze gemakkelijk weer kunt oproepen (p. 17).



### MEMO

U kunt ervoor zorgen dat dit instrument in een scene blijft (Scene Remain). Het pictogram bovenaan het scherm geeft aan of deze functie is in- of uitgeschakeld. **[16]** : UIT, **[16]** : AAN. Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie over de instellingen om in een scene te blijven.

## Effecten

Dit instrument heeft een verscheidenheid aan effecten.

### Klankeffect (MFX, COMP)

Deze effecten worden per klank geconfigureerd. Het COMP-effect kan worden gebruikt voor klanken die zijn ingesteld als drumkits.

### Zone-effect (EQ)

Deze effecten zijn per zone geconfigureerd.

### Scene-effect (IFX 1, IFX 2, Chorus, Reverb)

Deze effecten zijn per scene geconfigureerd.

### Master FX (M. COMP, M. EQ, TFX)

Deze effecten zijn van toepassing op het gehele systeem. Gebruik deze effecten in de laatste fase van de geluidsuitvoer. De TFX kan in realtime worden bediend.

# Spelen

## Een geluid selecteren (SCENE/TONE)

### Een scene selecteren

#### 1. Druk op de [SCENE SELECT]-knop.

Het SCENE SELECT-scherm verschijnt.



#### 2. Raak een scenepictogram op het scherm aan om de gewenste scene te selecteren.

Het pictogram van de geselecteerde scene is gekleurd.



Zestien scenepictogrammen zijn op het scherm geordend als een raster van 4 x 4 en u kunt een van deze scenes selecteren. Door het “◀”- of “▶”-pictogram aan de linker- of rechterkant van het scherm aan te raken, kunt u kiezen uit de “vorige” of “volgende” 16 scenes.

### Een klank selecteren

#### 1. Druk op de [ZONE VIEW]-knop.

Het ZONE VIEW-scherm verschijnt.

Telkens wanneer u op de [ZONE VIEW]-knop drukt, verandert het VIEW-nummer (het aantal zones dat tegelijkertijd worden weergegeven).



#### 2. Gebruik de ZONE INT/EXT [1]-[8]-knoppen om de huidige zone te selecteren (de te bedienen zone) wanneer ZONE SELECT is ingeschakeld.

#### 3. Druk op een ZONE SELECT-knop [1]-[8] om de zone te selecteren die u wilt bedienen.

Om zones 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 9-16]-knop om van groep te wisselen en vervolgens drukt u op een ZONE SELECT [1]-[8]-knop.

#### 4. Druk op een klankcategoriëknop [1]-[16] om het klanktype (de klankcategorië) te selecteren.

#### 5. Verplaats de cursor naar de klanknaam (het nummer) en gebruik het [VALUE]-wiel of de [INC][DEC]-knoppen om een klank te selecteren.



- Wanneer de cursor zich op de klanknaam (het nummer) bevindt, wordt de “TONE LIST” (lijst met klanken) weergegeven wanneer u op de [ENTER]-knop drukt.

## Zones over elkaar leggen (Layer)

#### 1. Druk op de ZONE INT/EXT-knop van de zones die u over elkaar wilt leggen, zodat ze rood oplichten.

#### 2. Van de zones die zijn opgelicht, drukt u op de ZONE SELECT-knop van een zone om dit als de huidige zone op te geven.

Als u op het klavier speelt, klinken de zones die rood oplichten als layers.

### OPMERKING

Zones waarvan de ZONE INT/EXT-knop groen is opgelicht, bedienen een externe MIDI-geluidsmodule.

Om naar de interne geluidsenigine over te schakelen, houdt u nogmaals de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de overeenkomstige ZONE INT/EXT-knop zodat de knop rood oplicht (INT-instelling).

## Het klavier in twee gebieden verdelen (Split)

#### 1. Druk op de [SPLIT]-knop om deze te doen oplichten.

Het hoge gebied speelt de zone 1-klank en het lage gebied speelt de zone 4-klank.

#### 2. Om het splitsen te annuleren, drukt u op de [SPLIT]-knop om deze te doven.

Wanneer u het splitsen annuleert, worden de hoge en lage gebieden (KEY RANGE) gereset en keren deze terug naar de Layer-status.

## Het splitpunt van het klavier veranderen

#### 1. Terwijl u de [SPLIT]-knop ingedrukt houdt, drukt u op de toets die het nieuwe splitpunt moet worden.

Het splitpunt wordt weergegeven.

Wanneer u de [SPLIT]-knop loslaat, zult u terugkeren naar het vorige scherm.

De splitpunttoets behoort tot het ZONE 1-gedeelte.

### MEMO

- Als u de klank van het bovenste toetsenbereik wilt wijzigen, drukt u op ZONE SELECT [1]. Als u de klank van het onderste toetsenbereik wilt wijzigen, drukt u op ZONE SELECT [4]. Selecteer vervolgens een klank.
- Door de KEY RANGE-functie te gebruiken, kunt u het toetsenbereik voor elke zone vrij opgeven.
- Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de [STYLE]-knop om naar het KEY RANGE-instellingen-scherm over te schakelen.

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

1. Houd de [TRANPOSE]-knop ingedrukt en druk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.
  - U kunt deze instelling aanpassen in een bereik van -5 tot +6 halve tonen.
  - Om terug te gaan naar de oorspronkelijke instelling, houdt u de [TRANPOSE]-knop ingedrukt en drukt u tegelijk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.

## Het toetsenbereik verhogen/verlagen in stappen van een octaaf (Octave)

1. Druk op de OCTAVE [DOWN]- of [UP]-knop.
  - U kunt deze instelling voor maximaal  $\pm 3$  octaven wijzigen.
  - Als u de oorspronkelijke instelling wilt herstellen, drukt u tegelijk op de OCTAVE [DOWN]- en [UP]-knop.

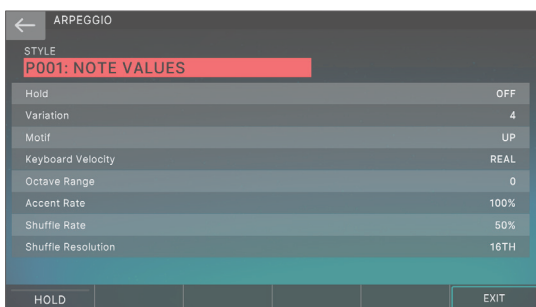
## Arpeggio's spelen

De arpeggiator is een functie die automatisch een arpeggio produceert op basis van de toetsen die u indrukt.

1. Zet in ZONE VIEW ARP in op "ON" voor de toepasselijke zone.



2. Druk op de [ARPEGGIO]-knop om deze te doen branden.



3. Speel een akkoord op het klavier.
 

Afhankelijk van de noten van het akkoord dat u speelt, begint een arpeggio te spelen voor de zones die zijn ingeschakeld.
4. Verplaats de cursor naar "STYLE" en wijzig de stijl.
 

Het arpeggio verandert afhankelijk van de geselecteerde stijl.
5. Als u deze functie wilt uitschakelen, drukt u opnieuw op de [ARPEGGIO]-knop om deze te doven.

### MEMO

Als u deze functie gebruikt in combinatie met de Chord Memory-functie, kunt u eenvoudig een reeks verschillende arpeggiogeluiden spelen met slechts één vinger.

## Akkoorden spelen (Chord Memory)

Chord Memory is een functie die een vooraf geregistreerde akkoordvorm laat klinken wanneer u één noot op het klavier speelt.

1. Druk op de [CHORD MEMORY]-knop om deze te doen branden.



2. Bespeel het klavier.
 

Er wordt een akkoord gespeeld volgens de huidige geselecteerde akkoordvorm.
3. Verplaats de cursor naar "CHORD FORM" en wijzig de akkoordvorm.
 

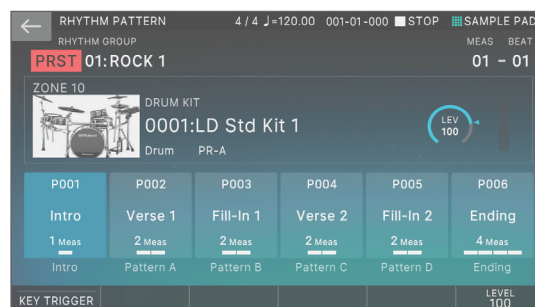
De manier waarop het akkoord wordt gespeeld, verandert.
4. Als u deze functie wilt uitschakelen, drukt u opnieuw op de [CHORD MEMORY]-knop om deze te doven.

## Ritmepatronen selecteren/spelen

U kunt op dit apparaat spelen terwijl er een ritmepatroon wordt afgespeeld.

1. Druk op de [RHYTHM PATTERN]-knop.

Het RHYTHM PATTERN-scherm verschijnt.



2. Verplaats de cursor naar "RHYTHM GROUP".
3. Gebruik het [VALUE]-wiel om een ritmegroep te selecteren.
4. Raak <Intro>-<Ending> aan om het ritmepatroon te selecteren dat u wilt afspelen.
 

Het ritmepatroon wordt afgespeeld.

### MEMO

Als u wilt stoppen, raakt u het pictogram aan van het ritmepatroon dat wordt afgespeeld.

## Het tempo wijzigen

1. Druk op de [TEMPO]-knop om naar het TEMPO-scherm te gaan.
2. Gebruik het [VALUE]-wiel om het tempo te wijzigen.

### MEMO

U kunt het tempo opgeven door op de [TEMPO]-knop te drukken in de gewenste timing (slagtempo). Druk drie keer of meer in kwartnootintervallen van het gewenste tempo.

## De schuifregelaars en controleregelaars gebruiken

1. Verander de zone (ZONE 1–16) die u wilt gebruiken.

### MEMO

Gebruik de knop [ZONE 9–16] om te schakelen tussen ZONE 1–8 of ZONE 9–16.

2. Druk op een functieselectieknop om de parameter te selecteren die u wilt bedienen.

Knop	Uitleg
[PAN/LEVEL]-knop	De controleregelaars regelen de pan van elke zone en de schuifregelaars regelen het volume van elke zone.
[CTRL]-knop	Gebruik de controleregelaars [1]-[8] om de parameters van de huidige zone in realtime te regelen. ATTACK, RELEASE, REVERB, CHORUS, LOW GAIN, MID GAIN, HIGH GAIN, EQ ON
[ASSIGN]-knop	U kunt de controleknoppen en schuifregelaars gebruiken om de vooraf ingestelde parameters aan te passen. <b>SCENE-instellingen:</b> [ASSIGN] <b>SYSTEM-instellingen:</b> [ASSIGN] + [PAN/LEVEL]
[ZONE SELECT]-knop	Selecteer de zone die u wilt bedienen (de huidige zone). De geselecteerde zone wordt de huidige zone. <b>MEMO</b> Als ZONE SELECT is ingeschakeld, veranderen de functies van de ZONE INT/EXT [1]-[8]-knoppen zodat ze de huidige zone selecteren.

3. Verplaats de controleregelaars en schuifregelaars.

Het geluid wordt gewijzigd afhankelijk van de toegewezen functie (zoals pan of volume).

### MEMO

U kunt de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op de [ASSIGN]-knop drukken om het bewerkingsscherm voor het toewijzen van parameters te openen.

→ Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie.

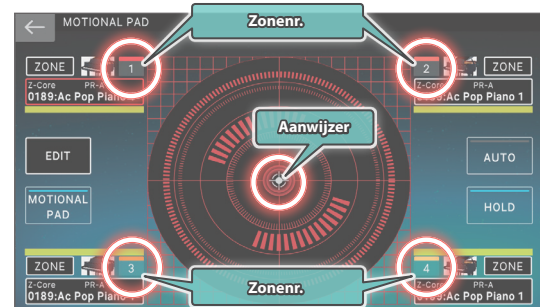
## Het volume van meerdere zones tegelijkertijd wijzigen (Motional Pad)

Met de Motional Pad-functie kunt u het volume van vier zones tegelijkertijd wijzigen door op het scherm te slepen. Door de Motional Pad-functie te gebruiken, kunt u diverse toonveranderingen produceren met behulp van één vinger.

1. Druk op de [MOTIONAL PAD]-knop.

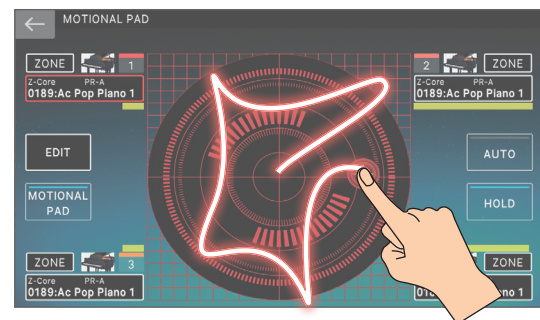
Het MOTIONAL PAD-scherm verschijnt.

De nummers van de zones die worden gebruikt met de Motional Pad-functie, worden weergegeven in de zonennumergebieden in de vier hoeken van het scherm. Als een toepasselijke zone is uitgeschakeld, drukt u op de ZONE INT/EXT-knop [1]-[8] om de zone in te schakelen.



2. Sleep de cirkel (aanwijzer) in het midden van het scherm om de positie ervan te wijzigen.

De volumebalans van de vier zones verandert afhankelijk van de positie van de aanwijzer en het geluid verandert in realtime.



## Een zone bewerken

Er zijn 16 zones en u kunt instellingen, zoals volume (Level), equalizer (EQ) en toetsenbereik (KBD), opgeven voor elke zone.

1. **Selecteer een scene.**
2. **Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
3. **Raak <ZONE EDIT> aan.**  
Het ZONE EDIT-scherm verschijnt.
4. **Druk op de [▲] [▼]-cursorknoppen om de zone te selecteren die u wilt bedienen.**  
Om een zone 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 9-16]-knop om van groep te wisselen.
5. **Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.**



U kunt regelaars [E1]–[E6] gebruiken om te bladeren tussen tabbladen, de cursor te verplaatsen en parameters direct te bewerken.

### OPMERKING

De wijzigingen die u maakt in de zone-instellingen zijn tijdelijk. Als u het apparaat uitschakelt of een andere zone selecteert, gaan de wijzigingen verloren.

Als u de bewerkte instellingen wilt behouden, moet u de scene opslaan (p. 22).

### MEMO

Raadpleeg de “Parameter Guide” (PDF) voor meer informatie over de zoneparameters.

## Een klank bewerken

U kunt als volgt een klank bewerken.

1. **Zoals beschreven in de procedure “Een klank selecteren” (p. 17), selecteert u de klank die u wilt bewerken.**
2. **Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
3. **Raak <TONE EDIT> aan.**  
Het TONE EDIT ZOOM-scherm verschijnt.

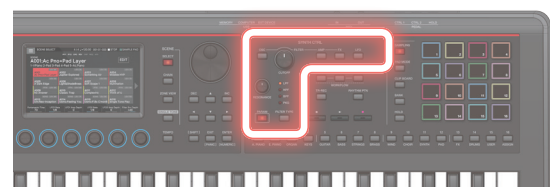


4. **Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.**

U kunt regelaars [E1]–[E6] gebruiken om te bladeren tussen tabbladen en parameters direct te bewerken.

### MEMO

- Voor meer gedetailleerde bewerkingen gebruikt u het TONE EDIT PRO-scherm. Raadpleeg de “Referentiehandleiding” (PDF) voor meer informatie.
- Raadpleeg de “Parameter Guide” (PDF) voor meer informatie over de klankparameters.
- Behalve het bewerken via het TONE EDIT ZOOM-scherm, kunt u de [CUTOFF]- en [RESONANCE]-knoppen aan de rechterkant van het paneel gebruiken om de klanken te bewerken.
- Door op de [OSC]-, [AMP]-, [FX]- en [LFO]-knoppen te drukken, schakelt het scherm naar de respectievelijke sectie op het TONE EDIT ZOOM-scherm.



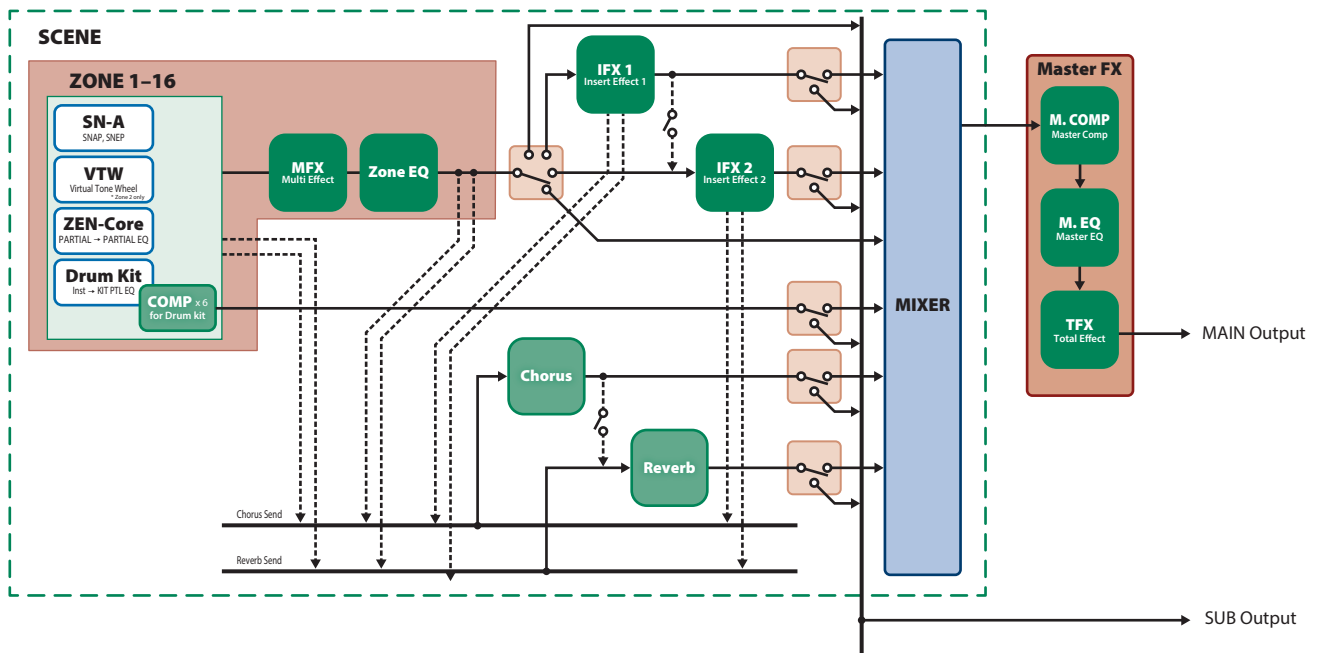
### OPMERKING

De wijzigingen die u maakt in de klankinstellingen zijn tijdelijk. Als u het apparaat uitschakelt of een andere klank selecteert, gaan de wijzigingen verloren. Als u de bewerkte instellingen wilt behouden, slaat u de klank op (p. 22).

## De effecten bewerken

De toewijzingen en signaalpaden voor elk effect worden hieronder getoond. Selecteer het effect dat aan uw behoeften voldoet en bewerk vervolgens de instellingen.

Hier leest u hoe u de klankeffecten (MFX) kunt bewerken.

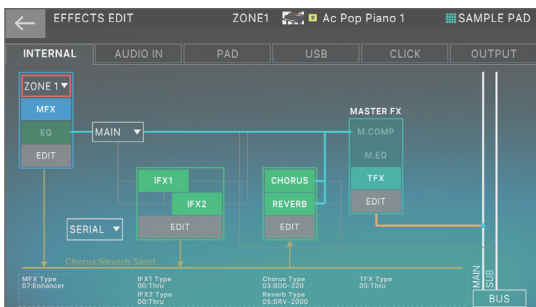


\* Raadpleeg de "Parameter Guide" (PDF) voor meer informatie over de IFX1/2, Chorus, Reverb en Master FX.

### Het effect van de klank bewerken (MFX)

Hier leest u hoe u het effect van de klank (MFX) kunt bewerken.

- 1. Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
- 2. Raak <EFFECTS EDIT> aan.**  
Het EFFECTS EDIT-scherm verschijnt.

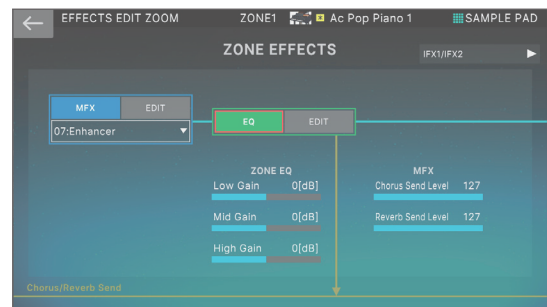


### Het MFX in- en uitschakelen

- 1. Raak op het scherm <MFX> aan om dit in en uit te schakelen.**

### De MFX-parameters bewerken

- 1. Raak in het MFX-gedeelte <EDIT> aan.**  
Het EFFECTS EDIT ZOOM-scherm verschijnt.



- 2. Raak in het MFX-gedeelte <EDIT> aan.**  
Het MFX EDIT ZOOM-scherm voor MFX verschijnt.

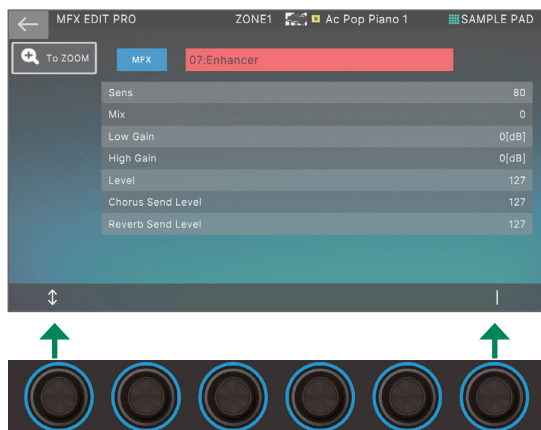


**3. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.**

U kunt de regelaars [E1]–[E6] gebruiken om de cursor te verplaatsen of de parameters direct te bewerken.

**4. Raak <To PRO> aan.**

Het MFX EDIT PRO-scherm verschijnt.



**OPMERKING**

De bewerkingen die u uitvoert in de effectinstellingen zijn tijdelijk. Ze gaan verloren als u het apparaat uitschakelt of een andere scene of klank selecteert. Als u de wijzigingen die u hebt gemaakt, wilt behouden, moet u de klank, scene of systeeminstellingen opslaan.

**MEMO**

- Naast het bewerken van de effectinstellingen op het scherm kunt u ze ook bewerken met behulp van de regelaars en knoppen van het EFFECTS-gedeelte aan de rechterkant van het paneel (p. 9).
- Raadpleeg de “Parameter Guide” (PDF) voor meer informatie over de parameters.

**Een scene of klank opslaan**

De bewerkte zone- en klankinstellingen en de opgenomen gegevens zijn tijdelijk. Ze gaan verloren als u het apparaat uitschakelt of een andere scene of klank selecteert. Als u uw bewerkte instellingen of opgenomen gegevens wilt houden, slaat u deze als volgt op.

**OPMERKING**

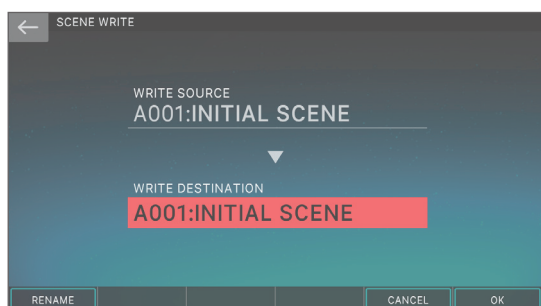
Wanneer u de gegevens opslaat, worden de gegevens die zich eerder in de opslagbestemming bevonden, overschreven.

**1. Druk op de [WRITE]-knop.**

Het WRITE MENU-scherm verschijnt.

**2. Raak het item aan dat u wilt opslaan.**

Als u bijvoorbeeld <SCENE> aanraakt, verschijnt het SCENE WRITE-scherm.



**3. Als u de naam wilt wijzigen, raakt u <Rename> aan en bewerk u de naam.**

Nadat u de naam hebt gewijzigd, raakt u <OK> aan om het venster te sluiten.

**4. Gebruik het [VALUE]-wiel of de [DEC] [INC]-knoppen om de opslagbestemming te selecteren.**

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

Er verschijnt een bevestigingsbericht. Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

**6. Raak <OK> aan.**

De gegevens worden opgeslagen.

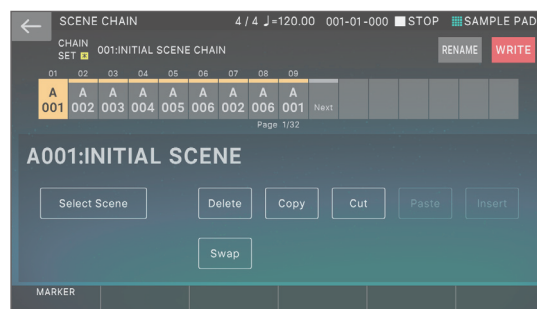
**Scenes oproepen in de volgorde van songs (Scene Chain)**

Gebruik de SCENE CHAIN-functie wanneer u scenes wilt oproepen in de volgorde van de songs die u live zult spelen.

Met een Scene Chain kunt u de gewenste volgorde opgeven van de scenes die u zult gebruiken, zonder het nummer van de scenes zelf te wijzigen. De volgorde van de scenes kan als een chainset worden opgeslagen en door de chainset te wisselen, kunt u de volgorde van de scenes wijzigen.

**1. Druk op de [SCENE CHAIN]-knop.**

Het SCENE CHAIN-scherm verschijnt.



**2. Raak de “CHAIN SET”-naam aan en wissel de chainset.**

U kunt de chainset ook wisselen door op de [▲] [▼]-knoppen te drukken terwijl u de [SHIFT]-knoppen ingedrukt houdt.

Met een chainset kunt u de volgorde van scenes registreren. Dit is een handige manier om geluiden te ordenen in de volgorde waarin u deze zult spelen.

**3. Druk op een klankcategorieknop [1]–[16] om een scene te selecteren.**

De 16 scenes die horizontaal op het scherm zijn gerangschikt, komen overeen met de klankcategorieknoppen [1]–[16].

- U kunt ook een scene selecteren door een scenepictogram op het scherm direct aan te raken.
- Door het “◀”- of “▶”-pictogram aan de linker- of rechterkant van de scenepictogrammen aan te raken, kunt u de “vorige” of “volgende” 16 scenes selecteren.

# Sampler

Met dit apparaat kunt u het audiogeluid van uw klavier of het invoergeluid van een audioapparaat of microfoon opnemen (samplen). U kunt de opgenomen sample afspelen door op een pad te drukken.

Dit instrument heeft een ingebouwde sampler die multisamples ondersteunt, waarvan u het geluid kunt horen via de geluidsengine.

→ Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie.

## Een sample afspelen door op een pad te drukken

Hier leest u hoe u pads [1]–[16] kunt gebruiken om geluiden die u gesampled hebt, af te spelen. (Sample Pad-functie)

Selecteer vooraf "SAMPLE PAD" als padfunctie zoals beschreven in "Handige functies toewijzen aan de pads (PAD MODE)" (p. 24)..

### 1. Druk op een pad [1]–[16].

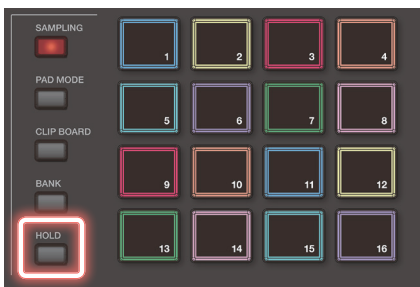


Er wordt een sample afgespeeld.

U kunt op meerdere pads drukken om deze tegelijk af te spelen.

## Een sample voortdurend herhalen (Hold)

### 1. Houd de pad ingedrukt en druk op de [HOLD]-knop.

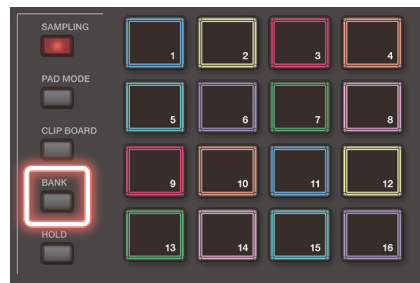


De sample wordt voortdurend herhaald zelfs nadat u de pad hebt losgelaten. Als u de sample wilt stoppen, drukt u opnieuw op de pad.

## Banken wisselen

De samples worden toegewezen aan vier banken in eenheden van 16 samples. Wanneer u van bank wisselt, wisselen de samples die aan elke pad zijn toegewezen ook.

### 1. Druk op de [BANK]-knop.



### 2. Druk op een pad [1]–[4] om een bank te selecteren.

## Samples verplaatsen/kopiëren

U kunt een sample verplaatsen of kopiëren naar een andere pad.

## Een sample verplaatsen

### 1. Houd de pad ingedrukt van de sample die u wilt verplaatsen en druk op de [CLIP BOARD]-knop.



### 2. Houd de [CLIP BOARD]-knop ingedrukt en druk op de pad die als doel voor het verplaatsen dient.

De sample is verplaatst.

\* Als er een sample aanwezig is in de pad die u als doel voor het verplaatsen hebt gebruikt, verschijnt het bericht "Overwrite OK?". Druk op [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

## Wat te doen wanneer noten blijven hangen?

Druk vier keer snel na elkaar op de [HOLD]-knop. Hiermee worden alle geluiden gestopt die door de pads worden afgespeeld.

## Een sample kopiëren

1. Houd de pad ingedrukt van de sample die u wilt kopiëren en druk op de [CLIP BOARD]-knop.
2. Houd de [CLIP BOARD]-knop ingedrukt en druk op de pad die als doel voor het kopiëren dient.

De sample is gekopieerd.

\* Als er een sample aanwezig is in de pad die u als doel voor het kopiëren hebt gebruikt, verschijnt het bericht "Overwrite OK?". Druk op [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

### Handige functies toewijzen aan de pads (PAD MODE)

Door verschillende functies toe te wijzen aan de 16 pads, kunt u deze gebruiken om scènes te selecteren of samples af te spelen.

Naast het afspelen van samples of het selecteren van scènes kunt u diverse handige functies aan de pads toewijzen.

1. Druk op de [PAD MODE]-knop.
2. Druk op een padknop [1]–[16] om een functie te selecteren.

Er verschijnt een instellingenscherf volgens de functie die u selecteert.

#### MEMO

Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie over elke functie.

## Samplen

Met dit apparaat kunt u een sample maken door de volgende geluiden te samplen.

- Klavierspel
- Invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen (audioapparaat, microfoon)
- Audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort

1. Zonodig sluit u het apparaat (audioapparaat of microfoon) dat u wilt samplen aan op de MIC/LINE INPUT-aansluitingen.

#### MEMO

- Als u een audioapparaat in stereo wilt samplen, sluit u het linkerkanaal aan op de MIC/LINE INPUT L/MONO-aansluiting en het rechterkanaal op de MIC/LINE INPUT R-aansluiting.
- Sluit een dynamische microfoon aan op de MIC-aansluiting in de MIC/LINE INPUT-sectie als u samples wilt opnemen met een microfoon.

2. Druk op de [SAMPLING]-knop om deze te doen oplichten. Het SAMPLING MENU verschijnt.

## SAMPLING

Functie	Uitleg
To Pad	Wijst het gesampled geluid toe aan een pad.
To Keyboard	Wijst het gesampled geluid toe aan het klavier.
To Storage	Slaat het gesampled geluid op in het interne geheugen.

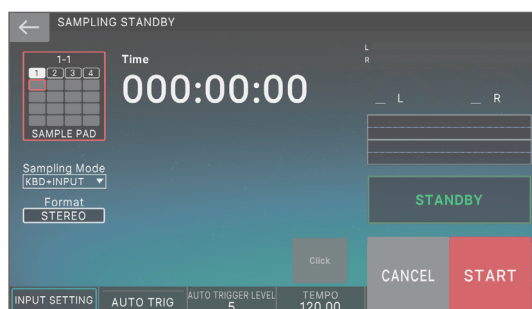
## IMPORT

Functie	Uitleg
To Pad	Wijst de geïmporteerde sample toe aan een pad.
To Keyboard	Wijst de geïmporteerde sample toe aan het klavier.
To Multisample	Slaat de geïmporteerde sample op in het interne geheugen als een multisample.

→ Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie over het importeren.

3. Raak de gewenste functie aan in SAMPLING.

Het SAMPLING STANDBY-scherf verschijnt.



4. De <SAMPLE PAD>-knop geeft de bank en het nummer weer van de samplepad waarvoor het geluid wordt gesampled.

5. Als u de bank en het nummer van de samplepad wilt wijzigen, raakt u de <SAMPLE PAD>-knop aan.

Geef op het SAMPLING DESTINATION (PAD)-scherf de bank en het nummer aan van de sample die u wilt wijzigen.

#### MEMO


Als de pad die u wilt samplen, al een sample bevat, verschijnt het bericht "Overwrite OK?". Druk op [ENTER]-knop als u wilt overschrijven, of druk op de [EXIT]-knop als u wilt annuleren.

6. Raak <Sampling Mode> aan om de samplmodus te selecteren.

Parameter	Uitleg
KBD+INPUT	Het klavierspel samen met de audio-invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen en de audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort worden gesampled.
KBD	De klavieruitvoering wordt gesampled.
INPUT	De audio-invoer vanaf de MIC/LINE INPUT-aansluitingen en de audio-invoer vanaf de USB COMPUTER-poort worden gesampled. * Als u INPUT gebruikt, moet u AUDIO IN inschakelen in de instellingen van INPUT SETTING.

### 7. Regel het samplevolume.

Zet het volume zo hoog mogelijk zonder dat de niveaumeter het maximum bereikt.

Te samplen apparaat	Uitleg
Audioapparaat	Regel het audioapparaat.
Microfoon	Regel de LEVEL-regelaars op het achterpaneel. 
USB COMPUTER	Regel het USB Audio Input Level (p. 33).

### 8. Maak instellingen voor het samplen.

Raak een parameter op het scherm aan om deze in en uit te schakelen of selecteer een parameter en gebruik het [VALUE]-wiel om de waarde ervan te bewerken.

Parameter	Waarde	Uitleg
Format	MONO	Samplet het geluid als een enkele golfvorm. Kies dit als u één microfoon gebruikt en in mono samplet. Als u in stereo invoert, worden de L- en R-geluiden gemengd en gesampled.
	STEREO	Samplet het geluid van L en R als twee golfvormen. Kies dit als u in stereo samplet van een bron zoals een audioapparaat.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Als Auto Trig op "ON" staat, start het samplen wanneer een signaal wordt ingevoerd dat deze instelling overschrijdt.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Als dit op "ON" staat, start het samplen wanneer een signaal wordt ingevoerd dat de AUTO TRIGGER LEVEL-instelling overschrijdt. Als dit op "OFF" staat, start het samplen onmiddellijk nadat u <START> hebt aangeraakt.

### 9. Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden en raak <START> aan op het moment dat u het samplen wilt starten.

Tijdens het samplen geeft het scherm "NOW SAMPLING!" weer.

*Als AUTO TRIGGER is ingesteld op "OFF"*

Het samplen start wanneer u <START> aanraakt.

Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden.

*Als AUTO TRIGGER is ingesteld op "ON"*

Produceer geluid op het toestel dat met dit apparaat is verbonden. Het samplen start wanneer het invoersignaal de instelling overschrijdt die is opgegeven met AUTO TRIGGER LEVEL.

### 10. Wanneer u het samplen wilt stoppen, raakt u <STOP> aan.

Het samplen stopt en de sample wordt opgeslagen op de pad die als bestemming voor het samplen dient.

#### MEMO

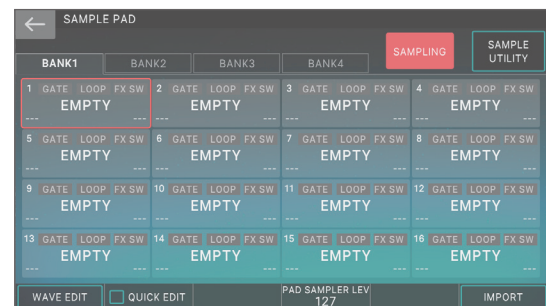
- De gesampled gegevens worden opgeslagen in het samplegeheugen van dit apparaat.
- Audiogegevens van uw computer kunnen worden geladen als samples. Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie.

### Een sample verwijderen (Delete)

U kunt als volgt een klank verwijderen.

#### 1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PAD MODE]-knop.

Het SAMPLE PAD-scherm verschijnt.



#### 2. Druk op een pad om de sample te selecteren die u wilt verwijderen.

#### 3. Raak <SAMPLE UTILITY> aan.

#### 4. Raak <DELETE> aan.

Er verschijnt een bevestigingsbericht.

Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.

#### 5. Raak <OK> aan.

De sample is verwijderd.

### Het invoervolume instellen (Input Setting)

U kunt als volgt het invoervolume opgeven van het apparaat dat op de MIC/LINE INPUT-aansluitingen aangesloten is.

#### 1. Raak op het SAMPLING STANDBY-scherm (p. 24) <INPUT SETTING> aan.

#### 2. Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en bewerk de waarde.

#### MEMO

Voor het invoervolume van het apparaat dat is aangesloten op de USB COMPUTER-poort raadpleegt u "De USB-audio-invoer regelen" (p. 33).

# Sequencer

## Structuur van de sequencer

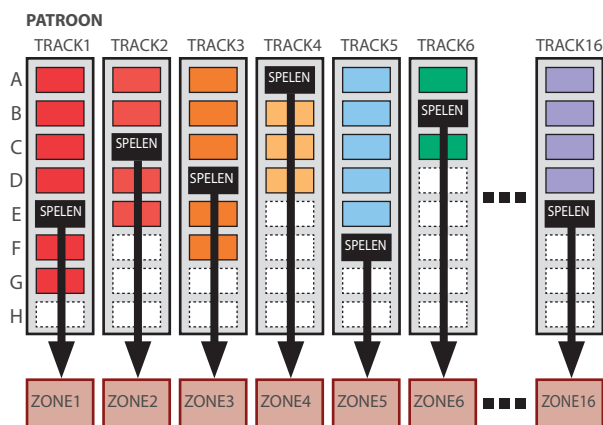
### Patroon

Met de sequencer van dit apparaat kunt u opnemen en afspelen met behulp van 16 tracks die overeenkomen met de zones.

Elke track kan maximaal acht patronen bevatten.

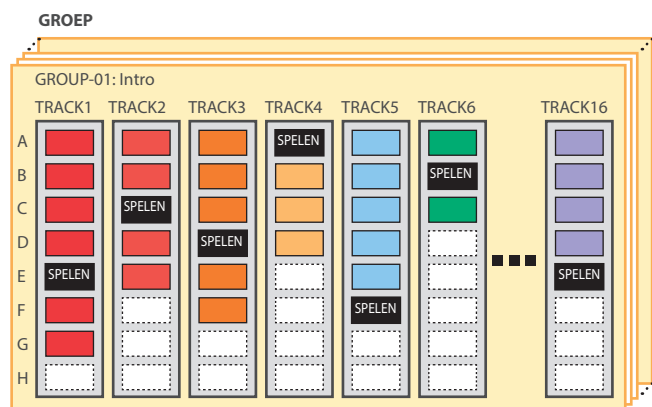
Voor elke track kunt u de variatie tijdens het afspelen wisselen.

Elk patroon kan maximaal 32 maten lang zijn en wordt afgespeeld als een loop met de lengte die is opgegeven voor elk patroon.



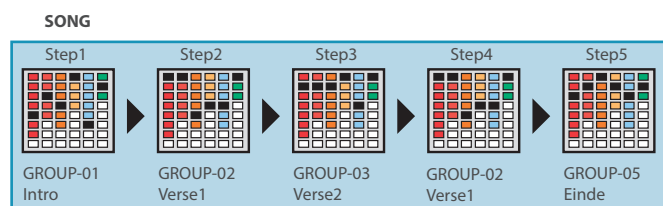
### Groep

De combinatie van patronen die voor elke track is gemaakt, wordt een groep genoemd. U kunt groepen maken zoals "Intro", "Verse" of "Fill" die overeenkomen met elk gedeelte van uw song.



### Song

De groepen die u maakt, kunnen in een volgorde worden geordend die een song wordt genoemd. U kunt looping (LOOP) opgeven voor afzonderlijke groepen en voor de gehele song.



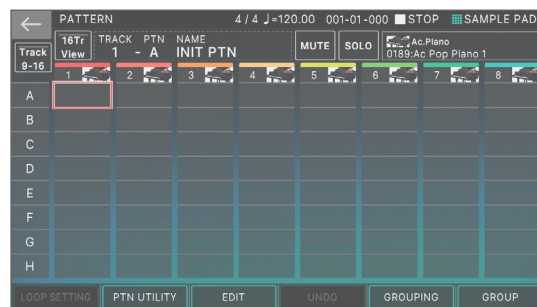
### MEMO

Patronen, groepen en songs worden allemaal opgeslagen voor elke scene.

## De sequencer afspelen

### Afspeelpatroon

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [PATTERN]-knop.  
Het PATTERN-scherm verschijnt.



Een vak waarin een frase is opgenomen (patroonvak), wordt in kleur weergegeven.

Als u het patroonvak van een track die al is opgenomen, lang aanraakt, wordt het patroonvak gemarkeerd weergegeven. Dit betekent dat de stand-bymodus voor afspelen is ingeschakeld en dat het afspelen zal starten wanneer u op de [▶PLAY]-knop drukt. Er kan zich slechts één patroonvak voor elke track in de stand-bymodus voor afspelen bevinden.

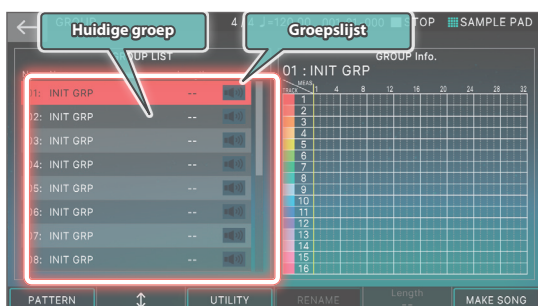
	Leeg
	Gegevens aanwezig (Kleur selecteerbaar)
	Gegevens aanwezig Loop Sw Off
	Gegevens aanwezig Stand-by voor afspelen
	Gegevens aanwezig Bezig met afspelen

3. Druk op de [▶PLAY]-knop.  
Het patroon van elke track die zich in de stand-bymodus voor afspelen bevindt, wordt afgespeeld.
  - Als u een patroonvak aanraakt dat niet wordt afgespeeld, wordt het patroon dat u aanraakt, afgespeeld.
  - Door direct een gekleurd patroonvak op het scherm aan te raken, kunt u het patroon voor elke track wisselen.
4. Als u op de [■STOP]-knop drukt, stopt het afspelen van patronen voor alle tracks.
  - Als u een patroonvak aanraakt dat wordt afgespeeld, wordt alleen het patroon dat u aanraakt, gestopt.
  - Als u van patroon verandert, of een patroon stopt/start terwijl een ander patroon wordt afgespeeld, stopt/start het patroon automatisch volgens de Change Timing-parameterinstellingen.

## Afspelgroep

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [GROUP]-knop.

Het GROUP-scherm verschijnt.



- De huidige geselecteerde groep (huidige groep) wordt aangeduid door de cursor.
- Aan de rechterkant van het scherm wordt de patroonlengte voor elke track in de huidige groep weergegeven en u kunt regelaar [E5] gebruiken om het aantal maten voor de groep op te geven.

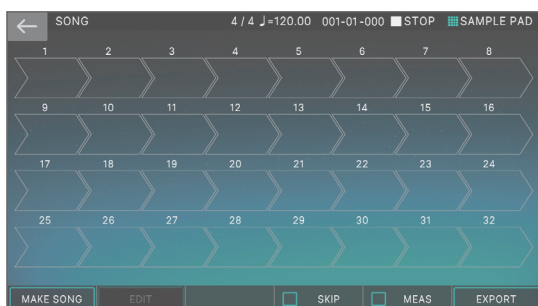
3. Druk op de [▶PLAY]-knop.
4. Druk op de [■STOP]-knop om het afspelen te stoppen.
5. Als u een andere groep wilt selecteren, raakt u direct de groepsnaam aan om deze te selecteren.

U kunt ook de [E2]-regelaar gebruiken om een selectie te maken.

## Afpeelsong

1. Selecteer een scene.
2. Druk op de [SONG]-knop.

Het SONG-scherm verschijnt.



Er wordt een opeenvolging van vakken, groepsvakken genaamd, weergegeven waarbij elk vak een nummer heeft dat de afspelvolgorde aangeeft.

Binnen elk groepsvak vindt u informatie zoals het groepsnummer, de groepsnaam en het aantal keren dat deze in loop zal worden afgespeeld. Er wordt niets weergegeven in een leeg groepsvak.

3. Druk op de [▶PLAY]-knop.

De song wordt afgespeeld en de groepen worden afgespeeld in de volgorde waarin deze geplaatst zijn.

De huidige afspelgroep (de huidige groep) wordt aangeduid door een groen groepsvak.

4. Druk op de [■STOP]-knop om het afspelen te stoppen.

## Een patroon opnemen

Er zijn drie manieren om een patroon op te nemen.

Opnamemethode	Uitleg
Opnemen in realtime (Realtime REC)	Maak een patroon door uw klavierspel en controllerbewerkingen op te nemen terwijl u deze uitvoert.
Opnemen in stappen (Step Rec)	Maak een patroon door uw klavierspel opeenvolgend en in één stap per keer op te nemen.
TR-REC	Met deze methode kunt u noten van elk instrument op de stappen plaatsen waarop u deze wilt laten weerklinken. Deze methode is geschikt voor het maken van drum patronen.

Voordat u begint met opnemen, kunt u het best het bestaande patroon als volgt verwijderen.

1. Selecteer een scene.

### OPMERKING

Als u een patroon maakt en vervolgens omschakelt naar een andere scene of het apparaat uitschakelt zonder de scene op te slaan, gaan de gegevens die u hebt gemaakt, verloren.

2. Druk op de [PATTERN]-knop.  
Het PATTERN-scherm verschijnt.
3. Raak <PTN UTILITY> aan.  
Het PATTERN UTILITY-scherm verschijnt.
4. Raak <DELETE> aan.  
Het DELETE MENU-scherm verschijnt.
5. Raak <DELETE ALL> aan.  
Er verschijnt een bevestigingsbericht.  
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.
6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.  
Alle patronen worden verwijderd.

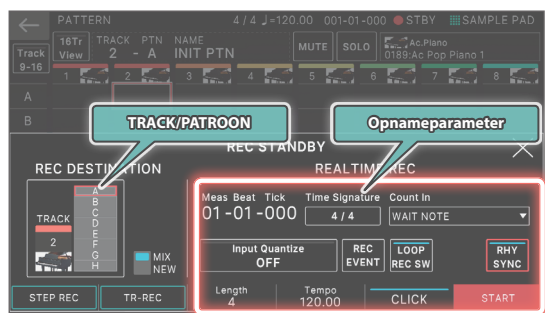
### OPMERKING

Verwijderde patronen kunnen niet worden hersteld.

## Opnemen in realtime (Realtime REC)

1. Druk op de [●REC]-knop.  
Het REC STANDBY-scherm verschijnt.
2. Maak instellingen voor het opnemen.

Raak direct parameters op het scherm aan om deze te selecteren of gebruik het [VALUE]-wiel om de waarde te bewerken.



Opnameparameter	Uitleg
Count In	Voegt een aftelling toe wanneer de opname start. Geef dit op voordat u de opname start (terwijl deze gestopt is).
Time Signature	Geeft de maataanduiding op. Dit kan worden opgegeven wanneer alle patronen leeg zijn.
Input Quantize	Geeft de kwantisatie op die wordt toegepast tijdens de opname.
RHY SYNC	Geeft op of het huidige geselecteerde ritme patroon automatisch wordt afgespeeld en wordt opgenomen wanneer u de opname start (ON) of niet wordt opgenomen (OFF).
LOOP REC SW	<b>ON:</b> Ga door met opnemen zelfs nadat u de maten die door de Length-instelling zijn opgegeven, hebt opgenomen. <b>OFF:</b> Maak een overgang van opnemen naar afspelen wanneer u de maten die door de Length-instelling zijn opgegeven, hebt opgenomen.
REC EVENT	Selecteert de speelgegevens die zullen worden opgenomen tijdens opnemen in realtime.
CLICK	Schakelt de klik (metronoom) in en uit.
Tempo	Geeft het tempo op.
Length	Geeft de lengte van het patroon op.
NEW/MIX	Geeft op of een nieuwe opname moet worden gemaakt of u wilt overdubben/opnemen.

Omdat u door <TRACK/PATTERN> aan te raken naar het PATTERN-scherm gaat, gebruikt u dit scherm om de track (1-16) en het patroon (A-H) die worden opgenomen, te selecteren.

Wanneer u de track wijzigt die als opnamebestemming dient, wordt de zone die door de track wordt afgespeeld, in tandem verplaatst.

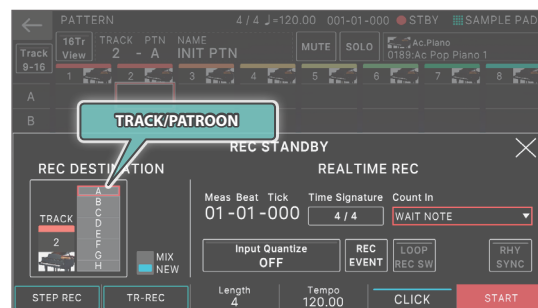
(Voorbeeld) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-scherm, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

Als u groepen of een song maakt zoals beschreven in het volgende gedeelte, kunt u het best de opname in verschillende tracks opsplitsen en verschillende patronen maken zodat u deze van elkaar kunt onderscheiden.

## Opnemen van stappen (Step REC)

1. Druk op de [●REC]-knop. Het REC STANDBY-scherm verschijnt.
2. Let in <TRACK/PATTERN> op de track die u wilt opnemen.



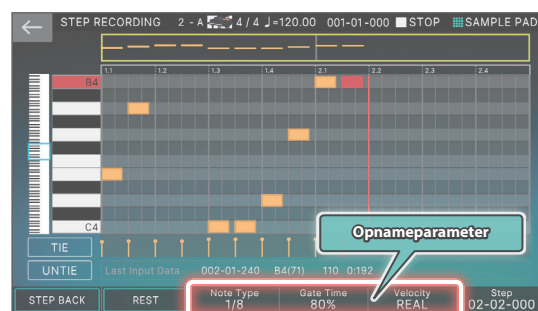
Omdat u door <TRACK/PATTERN> aan te raken naar het PATTERN-scherm gaat, gebruikt u dit scherm om de track (1-16) en het patroon (A-H) die worden opgenomen, te selecteren.

Wanneer u de track wijzigt die als opnamebestemming dient, wordt de zone die door de track wordt afgespeeld, in tandem verplaatst.

(Voorbeeld) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-scherm, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

3. Raak <STEP REC> aan. Het STEP RECORDING-scherm verschijnt.
4. Geef de instellingen op van de noot die u wilt invoeren. Stel de diverse opnameparameters op het scherm in.



Opnameparameter	Uitleg
Note Type	Selecteert de ritmische waarde van de noten die u invoert.
Gate Time	Geeft de gate-tijd op.
Velocity	Geeft de snelheid op.

5. Speel een toets eenmaal. De noot wordt opgeslagen in stap 1 en de stappositie op het scherm wordt automatisch uitgebreid met de lengte van de staptijd. U kunt een akkoord opnemen door meerdere noten te spelen.

- 6. Herhaal stap 6 om elke stap op te nemen.
- 7. Druk op de [EXIT]-knop om het opnemen te beëindigen.

**MEMO**

- Als u een rust wilt invoeren, raakt u <REST> aan.
- Als u de gegevens van een stap wilt verwijderen, raakt u <STEP BACK> aan.
- Als u een overbinding wilt invoeren, raakt u <TIE> aan.
- Als u de vorige ingevoerde overbinding wilt annuleren, raakt u <UNTIE> aan.
- Als u de maatpositie waarop u opneemt, wilt wijzigen, gebruikt u regelaar [E6].
- Door de schuifbalk in de vorm van een klavier aan de linkerkant van het scherm te gebruiken, kunt u het weergegeven bereik van noten omhoog of omlaag verplaatsen.
- Door de schuifbalk in de vorm van een pianorol bovenaan het scherm te gebruiken, kunt u het weergegeven gebied door de maten laten lopen.

**De timing instellen waarop geluiden voor elke stap worden afgespeeld (TR-REC)**

**Wat is TR-REC?**

TR-REC is het gebruiken van de TONE CATEGORY-knoppen [1]–[16] om de timing op te geven waarop elk instrument zal weerklinken. TR-REC is beschikbaar telkens wanneer de frase wordt afgespeeld of gestopt. U kunt dit gebruiken terwijl u naar een ritme luistert dat u zelf hebt gemaakt.

Als u bijvoorbeeld het drumpatroon wilt maken dat in afbeelding 1 wordt weergegeven, moet u de instellingen maken die worden weergegeven in afbeelding 2.

AFBEELDING 1



AFBEELDING 2

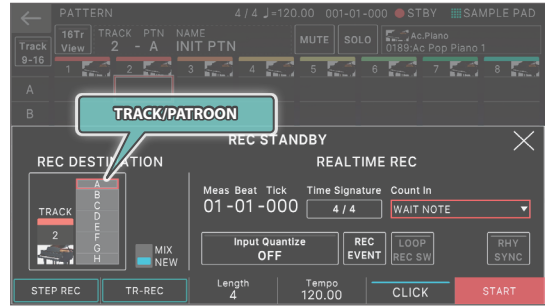
Stapnummer	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Gesloten hi-hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snaredrum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bassdrum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ Knop opgelicht  
■ Knop gedoofd

Als u in het drumgedeelte een instrument op het klavier bespeelt, branden of doven de TONE CATEGORY-knoppen [1]–[16] om de stappen aan te geven waarop het instrument zal weerklinken. Door op een van de TONE CATEGORY-knoppen [1]–[16] te drukken, schakelt u tussen opgelicht en gedoofd. Hiermee wijzigt u of het instrument op deze stap zal weerklinken of niet.

- 1. Druk op de [●REC]-knop. Het REC STANDBY-scherm verschijnt.

- 2. Let in <TRACK/PATTERN> op de track die u wilt opnemen.



Omdat u door <TRACK/PATTERN> aan te raken naar het PATTERN-scherm gaat, gebruikt u dit scherm om de track (1–16) en het patroon (A–H) die worden opgenomen, te selecteren.

Na het selecteren van een track en patroon in het PATTERN-scherm, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

- 3. Raak <TR-REC> aan.

Het TR-REC-scherm verschijnt. De [TR-REC]-knop licht op en de klankcategorieknoppen [1]–[16] veranderen zodat deze functioneren als de TR-REC-stapknoppen.

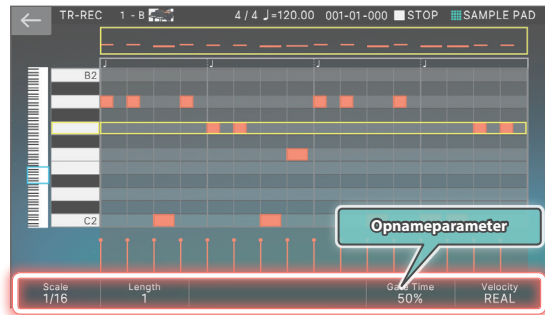
**MEMO**

U kunt de TR-REC-functie ook selecteren door op de [TR-REC]-knop te drukken in plaats van de [●REC]-knop.

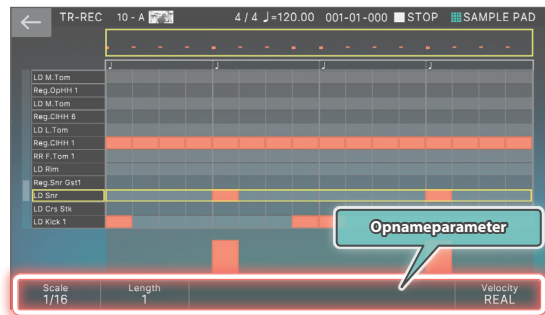
- 4. Maak TR-REC-instellingen.

Stel de diverse opnameparameters op het scherm in.

**Klank**



**Drumkit**



Opnameparameter	Uitleg
Scale	Geeft de lengte van één stap op.
Gate	Geeft de gate-tijd op.
Velocity	Geeft de snelheid op.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

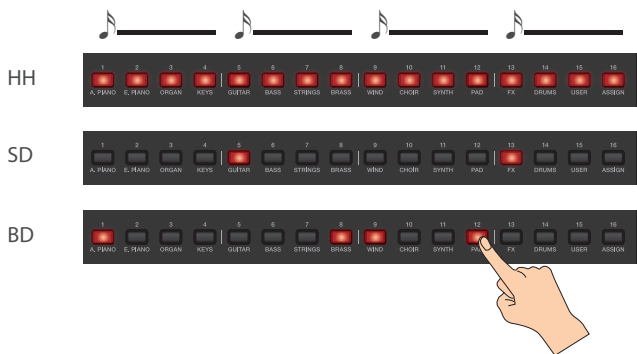
Nederlands

## 5. Gebruik het klavier om het instrument op te geven dat u wilt opnemen (alleen voor een drumkit).

Het instrument wijzigt wanneer u op een toets van een andere toonhoogte drukt.

Voor andere klanken dan een drumkit gebruikt u het klavier om de toonhoogte op te geven die u wilt invoeren.

## 6. Druk op de klankcategori knoppen [1]–[16] om de stappen te verlichten waarop u een noot wilt laten weerklinken.



Noten worden ingevoerd op de overeenkomstige staplocaties op het scherm.

Als u een noot wilt verwijderen, drukt u op een opgelichte klankcategori knop [1]–[16] om deze te doven.

U kunt ook op de [▶PLAY]-knop drukken en noten invoeren terwijl het patroon wordt afgespeeld.

## 7. Druk op de opgelichte [TR-REC]-knop om het opnemen te stoppen.

### MEMO

- U kunt de TR-REC-status niet selecteren tijdens het opnemen in realtime of het opnemen van stappen.
- U kunt de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op een klankcategori knop [1]–[4] drukken om de maat of beatlocatie te wijzigen. (Afhankelijk van de Scale-instelling gebruikt u de [SHIFT]-knop + klankcategori knoppen [1]–[8]).
- Verschuif het gebied van het klavier (instrument) aan de linkerkant van het scherm om het displaygebied omhoog of omlaag te verplaatsen.
- Gebruik de schuifbalk in de vorm van een pianorol aan de bovenkant van het scherm, om het displaygebied door de maten te laten lopen.

## Over het bewerkingsscherm

### Piano Roll-scherm (Piano Roll Edit)

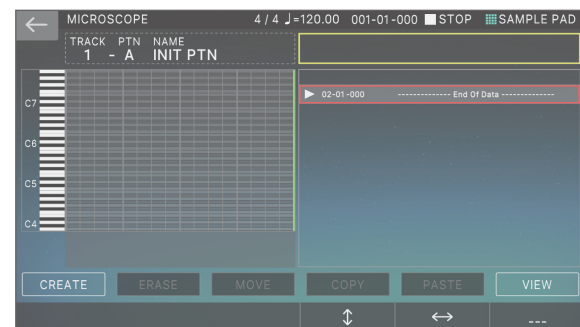
Het pianorolscherm toont de toonhoogtes van geluiden in de muziek, evenals hun lengtes en timings op een klavierdisplay dat gemakkelijk visueel te begrijpen is.



→ "Referentiehandleiding" (PDF)

### Microscope

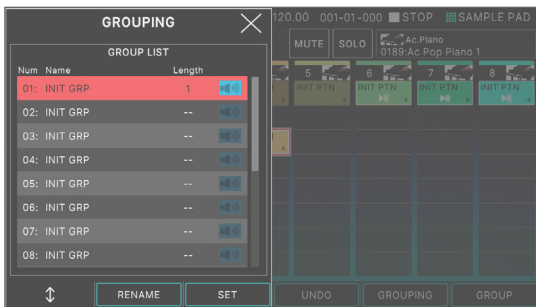
Gebruik de microscoop om afzonderlijke punten te bewerken van uitvoeringsgegevens die in een patroon zijn opgenomen.



→ "Referentiehandleiding" (PDF)

## Een groep maken

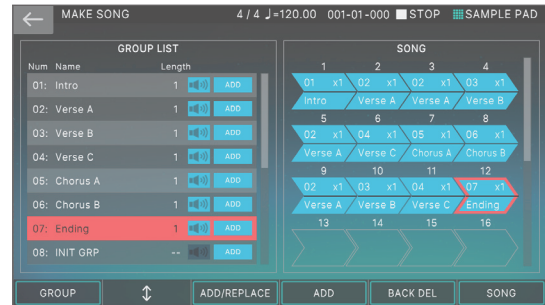
- 1. Druk op de [PATTERN]-knop.**  
Het PATTERN-scherm verschijnt.
- 2. Hier leest u hoe u patronen voor elke track kunt selecteren om hun combinatie op te geven.**
- 3. Raak <GROUPING> aan.**  
De GROUP LIST verschijnt.



- 4. Verplaats de cursor naar het nummer dat u wilt opgeven.**
- 5. Raak <SET> aan.**  
Er verschijnt een bevestigingsbericht.  
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.
- 6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.**  
De huidige combinatie van patronen voor elke track wordt geregistreerd als een groep.
- 7. Herhaal desgewenst stappen 2–6 om groepen te maken.**  
U kunt <RENAME> aanraken en een naam toewijzen aan de groep die u maakt.

## Een song maken

- 1. Druk op de [GROUP]-knop.**  
Het GROUP-scherm verschijnt.
- 2. Raak <MAKE SONG> aan.**  
Het MAKE SONG-scherm verschijnt.



- 3. Raak in de GROUP LIST aan de linkerkant van het scherm <ADD> aan voor de groep die u als eerste wilt afspelen.**

De groep die u aanraakt, wordt toegevoegd aan het SONG-veld aan de rechterkant en de invoerpositie schuift één positie verder.

### MEMO

- Als u <ADD/REPLACE> aanraakt en REPLACE gebruikt om in te voeren, wordt de groep op de invoerpositie vervangen.
- U kunt maximaal 32 groepen invoeren.
- Als u <BACK DEL> aanraakt, wordt de groep op de invoerpositie verwijderd en schuift de invoerpositie één positie terug.

- 4. Herhaal desgewenst stap 3 om uw song te maken.**

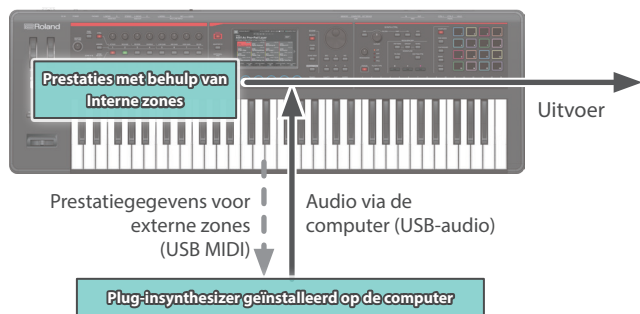
### OPMERKING

Als u na het maken van een groep of song omschakelt naar een andere scene of het apparaat uitschakelt zonder de scene op te slaan, gaan de gegevens die u hebt gemaakt, verloren.

# Bediening

## Live spelen met een plug-in synthesizer

Hier leest u hoe u de FANTOM kunt gebruiken om op een plug-insynthesizer te spelen die op uw computer is geïnstalleerd.



## Aansluiting op uw computer

Het USB-stuurprogramma is software die gegevens tussen uw computersoftware en dit apparaat overdraagt.

U moet het USB-stuurprogramma installeren om dit apparaat met uw computer te gebruiken.

### MEMO

Raadpleeg de Roland-website voor informatie over het downloaden en installeren van het USB-stuurprogramma.

<https://www.roland.com/support/>

## Instellingen van het USB-stuurprogramma

Hier leest u hoe u het USB-stuurprogramma moet opgeven dat wordt gebruikt wanneer u de aansluiting op uw computer maakt.

1. Druk op de [MENU]-knop.
2. Raak <SYSTEM> aan.
3. Raak het tabblad <GENERAL> aan.
4. Stel de "USB Driver"-parameter in op "VENDOR".

Parameter	Waarde	Uitleg
USB Driver	VENDOR	Kies dit als u een USB-stuurprogramma wilt gebruiken dat is gedownload van de website van Roland.
	GENERIC	Kies dit als u het standaard USB-stuurprogramma wilt gebruiken dat is meegeleverd bij uw computer. * Alleen MIDI is beschikbaar.

5. Druk op de [WRITE]-knop om de SYSTEM-instellingen op te slaan.
6. Schakel het apparaat uit en vervolgens opnieuw in.

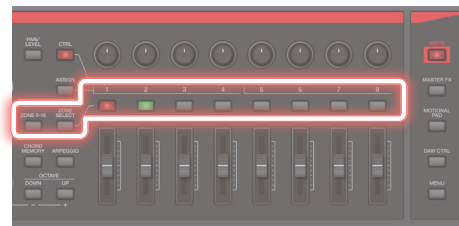
## Een extern MIDI-apparaat bedienen (EXT MIDI OUT)

De regelaarbewerkingen en het klavierspel van het apparaat kunnen als MIDI-berichten worden verzonden via de MIDI OUT-aansluiting en via USB MIDI OUT.

Door een specifieke zone in te stellen op "EXT", kunt u deze zone gebruiken om een extern MIDI-apparaat te bedienen.

1. Doof de ZONE SELECT-knop en druk vervolgens op de ZONE INT/EXT [1]-[8]-knoppen die overeenkomen met de zone die u via MIDI wilt uitvoeren.

Om zones 9–16 te selecteren, gebruikt u de [ZONE 9-16]-knop om van groep te wisselen en vervolgens drukt u op een ZONE INT/EXT [1]–[8]-knop.



2. Druk op de ZONE INT/EXT [1]-[8]-knop van de geselecteerde zone zodat deze groen oplicht.

Als deze niet groen is, houdt u de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de overeenkomstige ZONE INT/EXT-knop zodat deze groen oplicht (EXT-instelling).

Als de knop groen oplicht (EXT-instelling), worden MIDI-berichten uitgevoerd.

Als de ZONE INT/EXT-knoppen van meerdere zones zijn opgelicht, bepalen deze instellingen in combinatie met de zones die zijn opgegeven door de ZONE SELECT-knop (huidige zone) of MIDI wordt uitgevoerd naar een externe geluidsmodule (p. 17).

### MEMO

U kunt ook toegang krijgen tot de uitgebreide instellingen door ZONE INT/EXT Control in te stellen op "Advanced".

- "De ZONE INT/EXT-knop instellen (Zone Int/Ext Control)" (p. 33)
- Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie.

Toestand knoppen	Wanneer de toepasselijke zone de huidige zone is	Wanneer de toepasselijke zone niet de huidige zone is
Gedoofd (COMMON)	<b>BASIC</b> De interne geluidsen-gine en de externe geluidsmodule produceren allebei geluid als u op het klavier speelt.	Noch de interne geluidsen-gine noch de externe geluidsmodule produceren geluid als u op het klavier speelt. U kunt de gegevens van de interne sequencer of MIDI van een extern apparaat gebruiken om op de interne geluidsen-gine te spelen.
	<b>ADVANCED</b> De interne geluidsen-gine en externe geluidsmodule spelen alleen af als de ZONE INT/EXT-knoppen voor alle zones uit zijn (gedoofd) en u het klavier bespeelt.	

Toestand knoppen	Wanneer de toepasselijke zone de huidige zone is	Wanneer de toepasselijke zone niet de huidige zone is
Rood opgelicht (INT)	<b>BASIC</b> De externe geluidsmodule produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	Alleen als de ZONE INT/EXT-knop van een andere huidige zone is ingeschakeld (licht rood of groen op), produceert de interne geluidsengine geluid als u op het klavier speelt.
	<b>ADVANCED</b> De interne geluidsengine produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	
Groen opgelicht (EXT)	<b>BASIC</b> De externe geluidsmodule produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	Alleen als de ZONE INT/EXT-knop van een andere huidige zone is ingeschakeld (licht rood of groen op), produceert de externe geluidsmodule geluid als u op het klavier speelt.
	<b>ADVANCED</b> De externe geluidsmodule produceert geluid wanneer u op het klavier speelt.	
Geel opgelicht (BOTH) Alleen ADVANCED	<b>ADVANCED</b> De interne geluidsengine en de externe geluidsmodule produceren allebei geluid als u op het klavier speelt.	
Oranje opgelicht (MUTE)	De geluidsengine is gedempt. De interne geluidsengine produceert geen geluid. Als de direct voorgaande status groen oplichtte, produceert de externe geluidsmodule geluid.	

- Druk desgewenst op de [PAN/LEVEL]-knop, de [CTRL]-knop of de [ASSIGN]-knop.
- Wanneer u controleregelaars [1]–[8] en schuifregelaars [1]–[8] bedient, worden MIDI-berichten uitgestuurd volgens de knoppen waarop u in stap 3 hebt gedrukt.

**MEMO**

- U kunt gedetailleerde instellingen uitvoeren in ZONE EDIT (p. 20).
- De instellingen die u maakt, kunnen als scene-instellingen worden opgeslagen volgens "Een scene opslaan" (p. 22).

**USB-audio gebruiken**

**USB-audio invoeren**

Gebruik de audio-invoer van een apparaat zoals uw computer dat op dit instrument is aangesloten, en pas het audio-invoerniveau aan om USB-audio in te voeren.

- Druk op de [MENU]-knop.
- Raak <SYSTEM> aan.
- Raak het tabblad <USB> aan.  
Het USB AUDIO-menuscherm verschijnt.
- Gebruik de cursor om "USB Audio Input Switch" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om de instelling op "ON" te zetten.  
De audio-invoer via het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld.

- Gebruik de cursor om "USB Audio Input Volume" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om het invoerniveau te regelen.

**USB-audio uitvoeren**

Gebruik de audio-uitvoer van dit instrument en pas het audio-uitvoerniveau aan om USB-audio uit te voeren naar een computer of ander apparaat dat via USB is aangesloten.

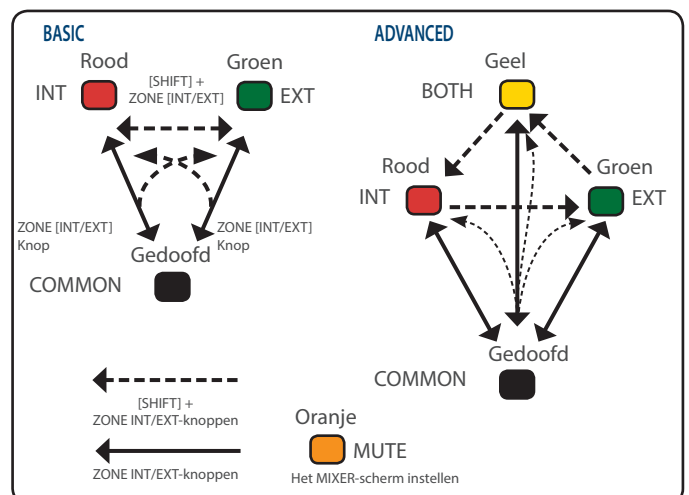
- Druk op de [MENU]-knop.
- Raak <SYSTEM> aan.
- Raak het tabblad <USB> aan.  
Het USB AUDIO-menuscherm verschijnt.
- Gebruik de cursor om "USB Audio Output Switch" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om de instelling op "ON" te zetten.  
De audio-uitvoer naar het aangesloten apparaat wordt ingeschakeld.
- Gebruik de cursor om "USB Audio Output Volume" te selecteren en gebruik het [VALUE]-wiel om het uitvoerniveau te regelen.

**De ZONE INT/EXT-knop instellen (Zone Int/Ext Control)**

Hier leest u hoe u kunt instellen hoe de ZONE INT/EXT-knop werkt.

- Druk op de [MENU]-knop.
- Raak <SYSTEM> aan.
- Selecteer de Zone Int/Ext Control-parameter en bewerk de instelling.

Parameter	Waarde	Uitleg
Zone Int/Ext Control	BASIC	Elke ZONE INT/EXT-knop werkt zoals voorheen.
	ADVANCED	De volgende statussen zijn nu beschikbaar voor elke ZONE INT/EXT-knop wanneer u erop drukt: gedoofd, rood (INT), groen (EXT), oranje (MUTE) en geel (BOTH). Voor de gele (BOTH) status spelen zowel de interne geluidsengine als de externe geluidsmodule.



# Instellingen

## Gedetailleerde functie-instellingen (Menu)

- 1. Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
- 2. Raak het gewenste menu-item op het scherm aan.**
- 3. Bewerk de instellingen van het geselecteerde menu.**

### MEMO

Raadpleeg de "Referentiehandleiding" (PDF) voor meer informatie over de inhoud van elk menu-item.

Menu	Uitleg
TONE EDIT	Bewerk een klank (p. 20)
EFFECTS EDIT	Bewerk de effecten (p. 21)
ZONE EDIT	Bewerk een zone (p. 20)
SCENE EDIT	Maak instellingen voor een gehele scene (p. 17)
MIXER	Pas de pan en de volumebalans aan
SYSTEM	Configureer de systeeminstellingen
UTILITY	Maak back-ups van gegevens of initialiseer (formateer) dit apparaat (p. 34)

## Back-ups maken van gebruikersgegevens (Backup/Restore)

U kunt als volgt alle instellingen die in het interne geheugen van het apparaat zijn opgeslagen, op een USB-stick opslaan (back-up maken) of terugschrijven naar het interne geheugen (herstellen).

## Gegevens opslaan op een USB-stick (BACKUP)

### OPMERKING

Als u een back-up maakt met dezelfde bestandsnaam als de back-upgegevens die al op de USB-stick staan, worden de bestaande gegevens overschreven. Wijs een andere naam toe als u een nieuwe back-up wilt maken.

- 1. Druk op de [MENU]-knop.**  
Het MENU-scherm verschijnt.
- 2. Raak <UTILITY> aan.**  
Het UTILITY-scherm verschijnt.
- 3. Raak <BACKUP> aan.**
- 4. Als u de naam van het back-upbestand wilt wijzigen, raakt u <RENAME> aan en wijst u een naam toe (p. 14).**  
Nadat u de naam hebt bewerkt, raakt u <OK> aan om het venster te sluiten.
- 5. Raak <OK> aan.**  
Er verschijnt een bevestigingsbericht.  
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.
- 6. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.**

### OPMERKING

Schakel dit instrument nooit uit en trek nooit de externe media uit dit apparaat tijdens het laden of opslaan van gegevens.

## Opgeslagen gegevens van een USB-stick terugzetten (RESTORE)

### OPMERKING

Wanneer u de herstelbewerking uitvoert, gaan alle instellingen verloren die momenteel op het apparaat zijn opgeslagen. Als u de huidige instellingen wilt behouden, maakt u er een back-up van met een andere naam.

- 1. Raak in het UTILITY-scherm <RESTORE> aan.**
- 2. Raak het bestand aan dat u wilt herstellen en raak vervolgens <RESTORE> aan.**  
Er verschijnt een bevestigingsbericht.  
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.
- 3. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.**

### OPMERKING

Schakel dit instrument nooit uit en trek nooit de externe media uit dit apparaat tijdens het laden of opslaan van gegevens.

- 4. Schakel het apparaat uit en vervolgens opnieuw in (p. 12).**

## Terugzetten naar de fabrieksinstellingen (Factory Reset)

U kunt als volgt de fabrieksinstellingen van dit apparaat herstellen (Factory Reset).

### OPMERKING

Wanneer u de Factory Reset-bewerking uitvoert, gaan alle instellingen op dit apparaat verloren. Als er gegevens zijn die u wilt behouden, maakt u er een back-up van op een USB-stick.

- 1. Raak in het MENU-scherm <UTILITY> aan.**
- 2. Raak <FACTORY RESET> aan.**  
Er verschijnt een bevestigingsbericht.  
Als u wilt annuleren, raakt u <CANCEL> aan.
- 3. Als u de bewerking wilt uitvoeren, raakt u <OK> aan.**

### OPMERKING

Schakel het apparaat nooit uit terwijl Factory Reset wordt uitgevoerd.

# Belangrijkste specificaties

	FANTOM-06	FANTOM-07	FANTOM-08
<b>Klavier</b>	61 toetsen (met snelheid)	76 toetsen (met snelheid)	88 toetsen (PHA-4-standaardklavier: met drukpunt en de look en feel van ivoor)
<b>Stroomtoevoer</b>	Netstroomadapter		
<b>Stroomverbruik</b>	1.300 mA		
<b>Afmetingen</b>	1.006 (B) x 323 (D) x 95 (H) mm	1.218 (B) x 323 (D) x 95 (H) mm	1.393 (B) x 354 (D) x 138 (H) mm
<b>Gewicht</b>	6,0 kg	7,0 kg	14,8 kg
<b>Accessoires</b>	Gebruikershandleiding, netstroomadapter		
<b>Opties</b>	KS-10Z, KS-12, KS-20X		KS-G8B, KS-10Z, KS-12, KS-20X
	DP-serie, RPU-3, EV-5		

- \* In dit document worden de specificaties van het product beschreven die van toepassing waren op het ogenblik waarop het document werd gepubliceerd. Raadpleeg de website van Roland voor de laatste informatie.
- \* Houd er rekening mee dat het in sommige landen of regio's op dit moment misschien niet mogelijk is om de Roland Cloud te gebruiken.

 **Roland**