



ROLAND JD-800

PROGRAMMABLE SYNTHESIZER

HANDLEIDING DEEL 1

Dank u voor uw aankoop van de JD-800 Programmable Synthesizer.

De JD-800 is een digitale synthesizer die speciaal bedoeld is voor mensen die eindelijk weer zelf klanken willen maken.

Lees deze handleiding a.u.b. aandachtig door om er zo lang mogelijk plezier aan te beleven.

We hopen dat u de JD-800 even prettig vindt om mee te werken als wij.

Over deze handleiding

Deze handleiding bestaat uit twee delen, namelijk :

Deel 1 (de eigenlijke handleiding), en

Deel 2 (Referentie)

In het eerste deel vindt u een uiteenzetting van alle functies die u nodig hebt om meteen met de JD-800 te kunnen werken. Wanneer dit niet uw eerste synthesizer is, dan hoeft u niet alle hoofdstukken door te nemen (zie de tabel).

In deel 2 (Referentie) vindt u meer informatie i.v.m. de parameters en functies. Lees dit deel wanneer u vragen hebt over de opbouw en functie van bepaalde parameters.

Wat moet u precies lezen?

	uw eerste synth	niet uw eerste synth
Wat is de JD-800?	★	★
Basis werkwijze	★	o
Klanken editen	★	☆
Speelfuncties gebruiken	☆	☆
Over MIDI	★	☆

★ zeker lezen

☆ lezen indien nodig

o niet nodig

Afspraken

Om alles zo duidelijk mogelijk te houden, hebben we besloten om verschillende dingen op de volgende manier weer te geven:

Woorden zoals <VALUE> slaan op de gelijknamige faders. Woorden zoals [SOLO] slaan op de gelijknamige knoppen.

CURSOR [<|>] en PAGE [<|>] betekenen dat u één van deze knoppen moet indrukken.

Het sterretje "*" aan het begin van een regel duidt een opmerking of kanttekening aan.

EVEN VOORSTELLEN

De JD-800 is een digitale synthesizer die gebruik maakt van de meest vooraanstaande digitale technologie gekoppeld aan de ervaring die Roland op het vlak van analoge en digitale synthesizers opgedaan heeft.

Kwalitatief hoogstaande klankbron

De JD-800 is uitgerust met een PCM klankbron die 108 verschillende golfvormen (zoals zaagtand, blokgolf, pulsgolf, ruis, "one-shot" golfvormen en loops) bevat.

U kunt echter ook golfvormen van een WAVEFORM kaart (SO-JD80 serie, los verkrijgbaar) gebruiken. Alle golfvormen kunnen gefilterd worden, zodat u er echt alle kanten mee uit kunt.

Frontpaneel laat een intuïtief werken toe

De JD-800 ziet er eindelijk weer uit zoals een synthesizer: alle belangrijke Tone parameters kunnen namelijk op analoge manier (d.m.v. knoppen en faders) geëdit worden. Deze bedieningselementen staan bovendien in een logische volgorde op het paneel (volgens de manier waarop het signaal wordt bewerkt), wat het werken met de JD-800 nog extra vergemakkelijkt. Dankzij deze opbouw kunt u de parameters weer in realtime beïnvloeden.

Ingebouwde effects processor

De JD-800 is met een DSP (Digital Signal Processor) uitgerust, waarmee je veel verder kunt gaan dan "hier een galmpje en daar een chorusje". Dankzij de ingebouwde DSP beschikt de JD-800 in de Single mode over acht verschillende effecten: 3-bands equalizer per Patch, vervorming, enhancer, phaser, spectrum, delay, chorus en reverb.

In de Multi mode kunt u kiezen uit vier digitale effecten: een driebands equalizer per Patch,

chorus, delay en reverb. Natuurlijk bepaal je zelf de manier waarop de effecten op de vijf Parts en de Special Part wordt toegepast.

Twee Play Modes: Single en Multi

De JD-800 biedt twee Play modes, namelijk Single en Multi. In de Single mode stuurt u telkens één Patch (een klank) aan. Kies deze mode wanneer u maar één klank nodig hebt (solo's, tapijten).

In de Multi mode is de JD-800 een multitimbrale klankbron met vijf Synth Parts en een Special Part. In deze mode kan de JD-800 meerdere partijen tegelijk voor zijn rekening nemen.

Uitbreidingsmogelijkheden

De JD-800 is met twee Card slots uitgerust: DATA (M-256E RAM-kaarten) en WAVEFORM (SO-JD80 ROM-kaarten).

Wanneer u een RAM-kaart (met data) in de DATA slot schuift, dan beschikt u in totaal over 128 Patches (waarvan er 64 in het interne geheugen staan).

Een ROM-kaart bevat verdere PCM golfvormen die u eveneens kunt gebruiken voor het maken van klanken.

INHOUD

BELANGRIJKE OPMERKINGEN	7	Structuur van de Patches	28
Voeding	7	Structuur van een Tone	29
Plaatsing	7	b. <i>Werkwijze voor het editen</i>	30
Onderhoud	7	Andere golfvorm kiezen (WG Waveform)	30
Andere voorzorgsmaatregelen	7	Klankkleur wijzigen	32
Instandhouding van het geheugen	7	Envelope van het volume wijzigen	33
VOORZIENINGEN OP DE PANELEN	8	Vibrato	34
Frontpaneel	8	Balans van de Tones instellen	36
Achterpaneel	9	c. <i>Patches editen</i>	37
Tone sectie	10	Naam van de Patch	37
System sectie, Common sectie	11	Equalizer instellen	38
Volume regelaar enz.	12	Effecten instellen	39
Display enz.	12	d. <i>Na het editen</i>	42
Bank/Number knoppen enz.	13	2. Special Setup editen	43
HOOFDSTUK 1:		a. <i>Voordat u begint te editen</i>	43
WAT IS DE JD-800?	14	b. <i>Edit</i>	44
1. <i>Filosofie achter de JD-800</i>	14	Instellingen voor de toetsen wijzigen	44
2. <i>Structuur van de JD-800</i>	15	Equalizer editen	45
Basis werkwijze	15	Common parameters editen	46
Single mode	17	3..Hoe maak je klanken?	47
Multi mode	17	a. <i>Wat is een "klank"?</i>	47
Geheugen	18	De basis	47
HOOFDSTUK 2:		Tijdgebonden wijzigingen (envelope)	49
BASIS WERKWIJZE	19	Expressie toevoegen	51
1. <i>Vorbereidingen</i>	19	Effecten	52
Aansluitingen	19	b. <i>Werkwijze voor het programmeren van klanken</i>	54
In- en uitschakelen	21	Klanken maken	54
Inschakelen	21	Hoe ga je te werk?	55
Uitschakelen	21	Een paar hints	56
2. <i>Demosongs beluisteren</i>	22	HOOFDSTUK 4:	
Demo van de Single mode beluisteren	22	SPEELFUNCTIES GEBRUIKEN.....	62
Demo van de Multi mode beluisteren	22	1. <i>Stemmen</i>	62
3. <i>Klanken oproepen en spelen</i>	24	2. <i>Gebruik maken van het toetsenbord...</i>	62
a. <i>Single mode</i>	24	Aanslag (velocity)	62
Patches oproepen	24	Aftertouch (drukgevoeligheid)	63
b. <i>Multi mode</i>	24	Transponeren	63
Parts kiezen	25	3. <i>Andere speelhulpen</i>	64
Een Patch aan een Part toewijzen	26	Bender/Modulation hendel	64
HOOFDSTUK 3:		Pitch bend	64
KLANKEN EDITEN	28	Modulatie	64
1. <i>Patches editen</i>	28	Hold functie	65
a. <i>Voordat we eraan beginnen</i>	28	Ext Cont (expressiepedaal)	65
		4. <i>Spelen in de solo mode</i>	66
		Solo	66
		Portamento	66

5. Klanken tijdens het spelen wijzigen67

Editen in "realtime"	67
Palette	67
Faders en knoppen gebruiken	68

6. RAM kaart gebruiken68

RAM kaart aansluiten	68
RAM kaart initialiseren	69
RAM kaart gebruiken	69
a. Patches kiezen	69
b. Special Setup kiezen	70
Data opslaan	70

HOOFDSTUK 5:

OVER MIDI.....72

1. Laten we het even over MIDI hebben..72

Aansluitingen	72
MIDI-kanalen	73

2. MIDI-commando's74

a. Kanaalcommando's	75
Nootcommando's	75
Programmakeuze	76
Kontrolecommando's	76
Mode commando's	77
Systeemcommando's	79
Realtime commando's	79
Common commando's	79
SysEx commando's	79
MIDI Implementation Chart	79

3. MIDI op de JD-80080

a. Gebruik in de Single mode	80
Externe klankbron aansluiten	81
JD-800 met een sequencer gebruiken	82
b. MIDI in de Multi mode	83
De JD-800 met een sequencer gebruiken	84
c. Data via exclusive uitwisselen	86
Patch Dump	86
Bulk Dump	87
Parameterwijzigingen doorseinen	88

4. MIDI instellingen.....89

MIDI-kanalen	89
Multi mode	90
Local Control	92
SysEx data ontvangen	93

HANDLEIDING DEEL 2.....95

Functies van de JD-80096

Structuur van de JD-80099

Tone	99
Patch	99
Special Setup	100

Geheugen	100
Single mode	101
Multi mode	102
Data Transfer	103

HOOFDSTUK 1: FUNCTIES VAN DE SINGLE MODE 105

1. Single mode105

1. Single mode oproepen	105
2. Patch kiezen	106
3. Voordat u begint te editen	106
Functies tijdens het editen van Tones	106

2. Tones Editen112

Common	112
LFO 1/2	115
WG	121
Pitch Env	132
TVF (Time Variant Filter)	137
Cutoff Freq	138
Resonance	140
Env (TVF: Env Depth)	140
Key Follow (TVF: Cutoff KF)	141
LFO Select	142
LFO Depth	142
Atouch Sens	143
TVF Env	144
Velo (F-Env: Velo)	144
Time Velo (F-Env)	145
Time Key Follow (F-Env: Time KF)	146
L1, 2, Sustain Level, L4	146
T1, 2, 3, 4	147
TVA	148
Level (TVA)	148
Bias Direction	148
Bias Point	150
Bias Level	150
A-Touch (TVA: Atouch sens)	151
LFO Select	152
LFO Depth	152
TVA Env	153
Velo (A-Env: Velo)	153
Time Velo (A-Env)	154
Time Key Follow (A-Env: Time KF)	155
L1, 2, Sustain Level	156
T1, 2, 3, 4	156

3. Patch Edit158

Structuur van een Patch	158
Functies voor het editen van de Patches	158
Patch Write/Compare	159
Patch Copy	161
1. Patch effecten instellen	163
Patch effecten	163
Sequence A	164
Switch A	165

Sequence B	165	Tx Channel (zendkanaal)	226
Balance B	166	Rx Channel (alleen in de Single mode)	227
Reverb setup	176	Tx Program Chg	228
2. Patch Common	180	Rx Program Change	229
De parameters	180	Tx A-touch	230
Patch Name	180	Rx Aftertouch	231
Patch Level	181	Rx Volume	231
Range A/B/C/D	181	Rx Breath	232
Bender Range	182	Rx Exclusive	233
A-touch bend sens	183	Tx Edit Data	233
Solo functie	183		
Solo Legato	184	HOOFDSTUK 4:	
Portamento	185	DATA TRANSFER.....	235
Portamento Mode	186	1. Data Card Initialize	235
Portamento Time	186	2. Data opslaan en laden	237
Layer	186	Data Trans Int->Crd	237
Active (Tones activeren)	187	Data Trans Crd->Int	239
MIDI Tx Setup	188	Data Trans Int<->Crd	240
Patch Common/EQ Setup	193	3. Data via MIDI opslaan/laden	241
		Patch Dump	241
		Data Trans INT->MIDI	243
		4. Weer de preset klanken laden	244
HOOFDSTUK 2: FUNCTIES VAN DE		HOOFDSTUK 5:	
MULTI MODE	197	APPENDIX	245
1. Multi Mode	197	Wenken voor het maken van nieuwe klanken	245
1) Multi mode oproepen	197	Strijkers	245
2) Parts kiezen	198	Solo strijkers	247
3) Patch kiezen	199	Blazers	249
2. Editen in de Multi mode	200	Solo kopers	251
1) Structuur van de Multi mode	200	Houtblazers	253
2) Part edit	201	Synthesizer stemmen	255
Structuur van de Parts	201	Synthesizer bas	257
3) Special Setup editen	205	Electronisch orgel	259
Structuur van de Special Part	205	Init programma	261
Common Setup	210		
Functies voor het editen van de Special Setup		NUTTIGE INFORMATIE	262
213		Foutindikaties	262
4) Effecten editen	215	Verhelpen van storingen	264
Structuur van de effecten	215	Ingebouwde golfvormen	266
HOOFDSTUK 3:		Parameters	269
SYSTEEMPARAMETERS	219	Lijst om te fotokopiëren	278
1. De systeemparemters	219	MIDI Implementation	280
2. Tune/Function	219	Specificaties	283
Master Tune	219	Index	284
Transpose	220		
Transponeerwaarde (Transpose)	220		
Ext Control	221		
Bass Control, Mid Control, Treble Control	222		
Chorus Switch, Delay Switch, Reverb Switch	223		
3. MIDI	224		
Local Control	224		
Unit Number	225		

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Voeding

Schakel de JD-800 en de overige apparaten altijd uit voordat u ze op elkaar aansluit om storingen te voorkomen.

Sluit de JD-800 nooit aan op een stroomkring waarop ook andere apparaten, die ruis veroorzaken (bijv. motoren, dimmers enz.), aangesloten zijn.

Plaatsing

Plaats de JD-800 niet te dicht in de buurt van een eindtrap (of andere apparaten met grote transformatoren) omdat dat zou kunnen zorgen voor brom.

Dit instrument zou de radio- of TV-ontvangst kunnen storen. Plaats het daarom nooit in de buurt van dergelijke toestellen.

Onderhoud

Gebruik voor het reinigen van het instrument enkel een zachte, droge of lichtjes bevochtigde doek. Om hardnekkig vuil te verwijderen, gebruikt u een neutraal reinigingsmiddel. Wrijf het apparaat daarna droog met een zachte doek. Gebruik nooit oplosmiddelen zoals b.v. verfverduuners want deze kunnen de behuizing beschadigen.

Andere voorzorgsmaatregelen

Behandel dit instrument zachtjes.

Wanneer de JD-800 niet naar behoren werkt, schakel het dan onmiddellijk uit en neem contact op met uw dealer.

Open nooit de ombouw van de JD-800 om het gevaar voor elektrische schokken te voorkomen.

Tijdens het gebruik wordt het instrument warm. Dit is volledig normaal.

Wanneer u de JD-800 in het buitenland wilt gebruiken, neemt u het best even contact op

met de Technische Dienst van Roland.

Het zou kunnen dat het display bromt. Wanneer dat maar amper hoorbaar is, dan is er niets aan de hand.

Instandhouding van het geheugen

Dit apparaat is uitgerust met een batterij die ervoor zorgt dat de data na uitschakelen niet verloren gaan. De levensduur van deze batterij bedraagt ongeveer vijf jaar. Het zou iets langer kunnen zijn, maar het verdient aanbeveling de batterij om de vijf jaar te laten vervangen. Laat dit werk over aan de Roland-herstellingsdienst.

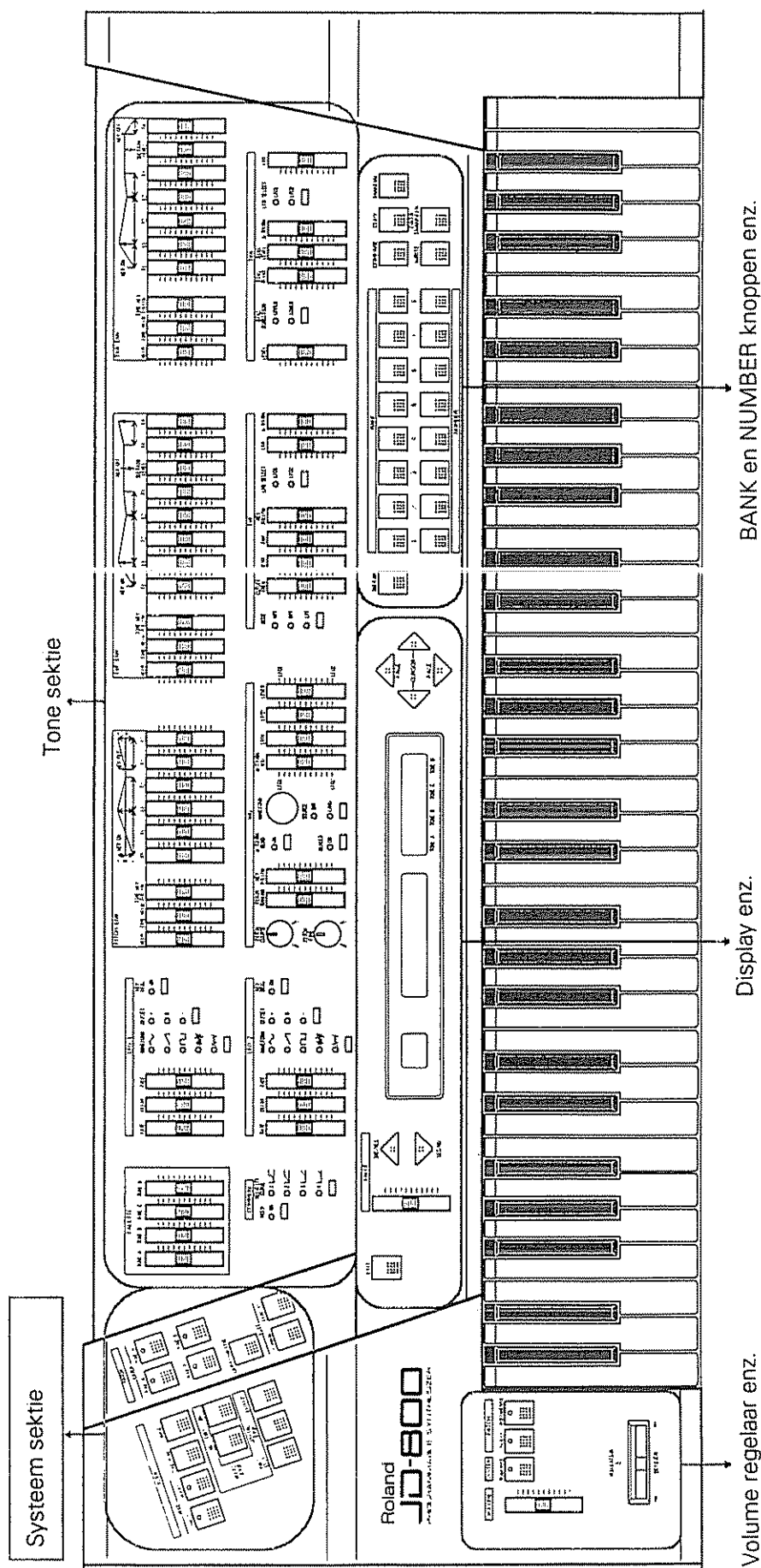
Het zou kunnen dat u de batterij veel vroeger dient te laten vervangen. Dit verschilt naar gelang de omstandigheden (vooral de temperatuur) waarin u de JD-800 gebruikt. Probeer nooit zelf de batterij te vervangen. Laat dit werk over aan de Roland-herstellingsdienst.

Zodra de spanning van de batterij niet meer voldoende is, zal het display na inschakelen de \Internal Battery Low\ prompt weergeven. Op dat moment zijn de data in het interne geheugen reeds gewist.

Denk er a.u.b. aan dat de data in het interne geheugen tijdens herstellingswerken verloren kunnen gaan. Dat is met name het geval wanneer het geheugen of een daarmee samenhangend onderdeel hersteld wordt. Sla de data daarom op een DATA kaart of via MIDI op voordat u de JD-800 laat herstellen. We doen ons uiterste best om te voorkomen dat de data gewist worden, maar in sommige gevallen kunnen we er niets aan doen.

VOORZIENINGEN OP DE PANELEN

Frontpaneel



Achterpaneel

EXT CONT aansluiting

Wanneer u hier een expressiepedaal (EV-5, EV-10, los verkrijgbaar) aansluit, dan kunt u daarmee het volume, de modulatie, het panorama of de aftertouch sturen (naar gelang de gekozen functie).

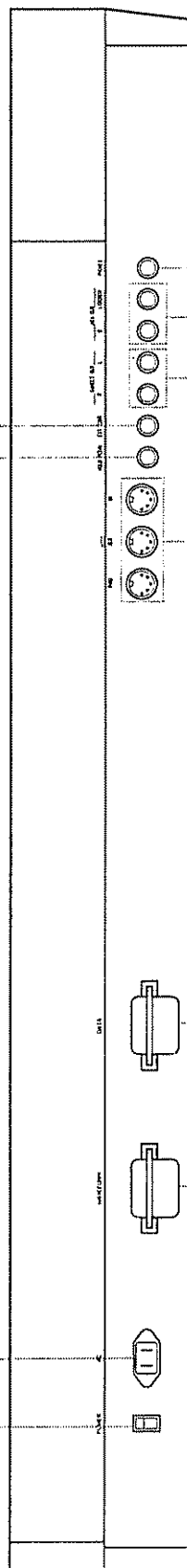
POWER knop
Hiermee schakelt u de JD-800 afwisselend in en uit

AC aansluiting

Sluit hier het netsnoer aan.

HOLD PEDAL aansluiting

Sluit hier een voetschakelaar (FS-5U, DP-2 e.d., los verkrijgbaar) aan om de Hold functie te kunnen gebruiken.



WAVEFORM slot

Sluit hier een WAVEFORM kaart (van de SO-JD80 serie) aan (optie). Deze kaarten bevatten verdere golfvormen.

MIDI connectors (IN, OUT, THRU)

U raadt het: hier dienen de MIDI-snoeren aangesloten te worden.

PHONES aansluiting

Sluit hier een stereo hoofdtelefoon (RH-12/RH-100, optie) aan. Het volume ervan bepaalt u met de VOLUME regelaar op het frontpaneel. Door een hoofdtelefoon aan te sluiten schakelt u de audio uitgangen niet uit. Als u al een hoofdtelefoon hebt, dan moet u controleren of hij een impedantie van 8~150Ω heeft.

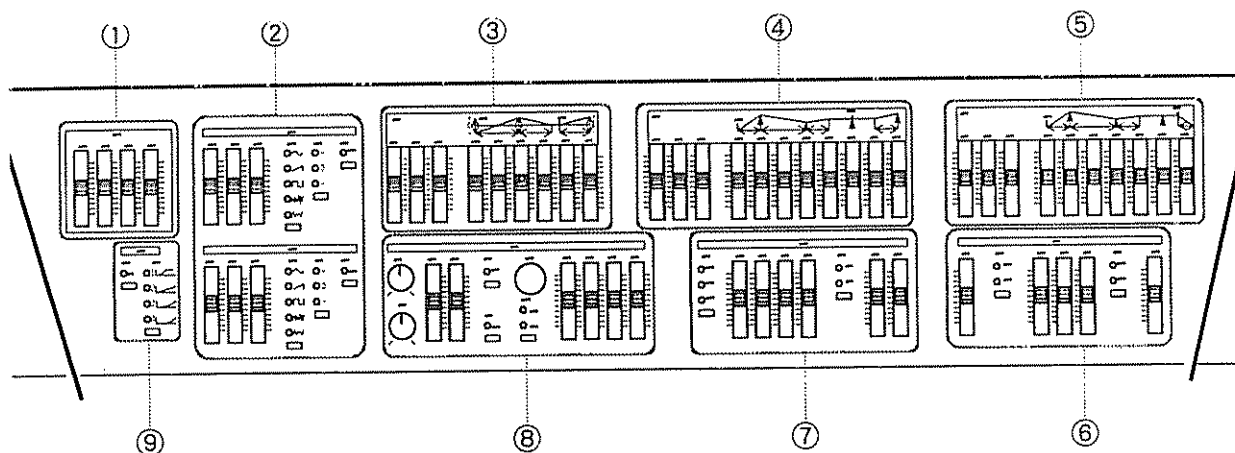
DIRECT OUT L/R uitgangen

Deze uitgangen werken alleen in de Multi mode en ze geven alleen het droge signaal van de gekozen klank(en) weer. Wanneer u deze uitgangen niet aansluit, zal het signaal van de hieraan toegewezen klanken ook via MIX OUT worden uitversterkt.

MIX OUT L (MONO)/R uitgangen

Sluit hier een stereo versterker of mengpaneel aan. Deze uitgangen geven niet alleen de klanken maar ook de effecten weer. Gebruik daarom zoveel mogelijk deze uitgangen (tenzij u liever externe effecten gebruikt). Sluit alleen de L (MONO) uitgang aan wanneer u met een mono versterker werkt.

Tone sektie



1. PALETTE

Met deze faders stelt u de gekozen parameter van alle Tones tegelijk in. Wanneer u een Patch kiest, zijn deze faders aan de TVA Level functie toegewezen.

2. LFO 1/2

Met de LFO programmeert u modulatie-effecten (vibrato, tremolo, wah-wah). LFO1 en LFO2 kunnen afzonderlijk worden ingesteld.

3. PITCH ENV

Hiermee stelt u de envelope van de toonhoogte in.

4. TVF ENV

Hiermee stelt u de envelope van de TVF (filter) in.

5. TVA ENV

Hiermee stelt u de envelope van de TVA in.

6. TVA sektie

Hier bepaalt u wat er anders nog met het volume moet gebeuren.

7. TVF sektie

Hier bepaalt u wat er anders nog met het filter moet gebeuren.

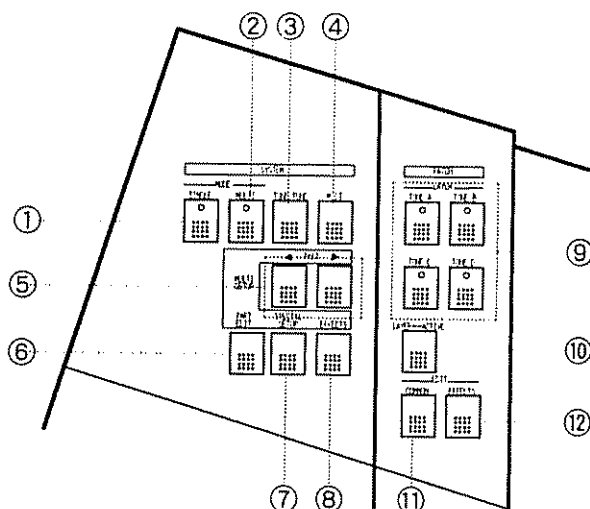
8. WG sektie

Hiermee kiest u de golfvorm en de toonhoogte ervan.

9. COMMON knoppen

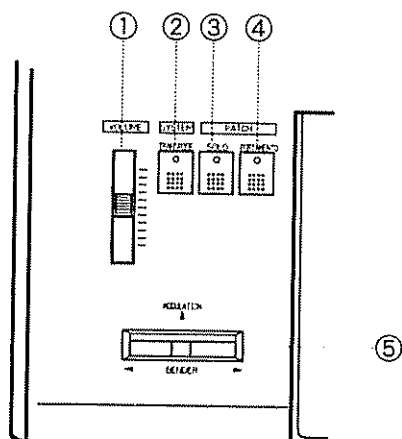
Kies hiermee de Velocity Curve voor de hele Tone. Tevens schakelt u hiermee de Hold functie in/uit.

System sektie, Common sektie



1. **SINGLE knop**
Druk op deze knop om de Single mode op te roepen.
2. **MULTI knop**
Door op deze knop te drukken kiest u de Multi mode.
3. **TUNE/FUNC knop**
Wanneer u op deze knop drukt, dan roept u de parameters op die betrekking hebben op de hele JD-800 (stemmen, transponeren, externe controllers en Mix Out filter).
4. **MIDI knop**
Druk op deze knop om de MIDI-functies op te roepen.
5. **PART [<][>]**
Deze knoppen dienen voor het kiezen van de Parts in de Multi mode.
6. **PART EDIT knop**
Druk op deze knop om de Part parameters (Multi mode) van JD-800 op te roepen.
7. **SPECIAL SETUP knop**
Druk op deze knop om de Setup parameters van de Multi mode op te roepen.
8. **EFFECTS knop**
Met deze knop hebt u toegang tot de effectparameters van de Multi mode.
9. **[TONE A]~[TONE D] LAYER knoppen**
Met deze knoppen schakelt u de Tones van een Patch enerzijds in en uit en kiest u anderzijds de Tones die u wilt editen (actieve Tones). Wanneer de indicatoren van deze knoppen oplichten, zijn de Tones ingeschakeld. Wanneer ze knipperen, zijn de bijbehorende Tones actief.
10. **LAYER<->ACTIVE knop**
Druk op deze knop om de stand van de Layer of Active functie te zien en in of uit te schakelen (voor de knoppen [TONE A]~[TONE D]).
11. **EDIT COMMON knop**
Druk op deze knop om de Common parameters van een Patch in te kunnen stellen.
12. **EFFECTS knop**
Druk in de Single mode op deze knop om de effectparameters van de Patches op te roepen.

Volume regelaar enz.



1. VOLUME regelaar

Met deze regelaar stelt u het volume van de MIX OUT uitgangen en de hoofdtelefoon in. Het volume van de DIRECT OUT aansluitingen kunt u er echter niet mee regelen.

2. TRANSPOSE knop

Druk op deze knop wanneer u de transposeerwaarde voor het toetsenbord wilt wijzigen.

3. SOLO knop

Wanneer de indicator van deze knop oplicht, dan werkt de JD-800 zoals een monofone synthesizer.

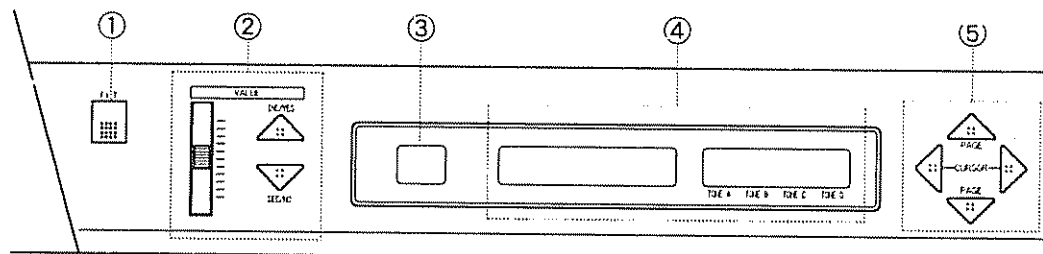
4. PORTAMENTO knop

Wanneer de SOLO functie actief is, kunt u op deze knop drukken om het portamento effect (geleidelijke toonhoogteveranderingen) in werking te stellen.

5. BENDER/MODULATION

De functies van deze hendel zal duidelijk zijn.

Display enz.



1. EXIT knop

Door op deze knop te drukken gaat u van de Data Transfer of ROM Play mode, of een opslag of edit functie terug naar de Play mode.

2. VALUE regelaar en INC/YES, DEC/NO knop

Hiermee wijzigt u de parameterwaarden (die geen Tone parameters zijn). Door de knoppen ([INC/YES] en [DEC/NO]) te gebruiken wijzigt u de waarde in kleine stappen.

De VALUE regelaar is handig wanneer u ver uiteenliggende waarden moet instellen omdat dit soort wijzigingen met [INC/

YES] en [DEC/NO] teveel tijd zou innemen. De knoppen dienen bovendien voor het bevestigen van vragen.

* *Noch de knoppen noch de VALUE regelaar kunnen voor het editen van de Tone parameters worden gebruikt*

3. LED display

Hier wordt het nummer (BANK en NUMBER) van de gekozen Patch weergegeven. Wanneer u een Patch wijzigt, dan licht een puntje (.) in het display op.

4. LCD display

Naar gelang de situatie staat in het linker display informatie m.b.t. Patch en System parameters en in het rechter display informatie m.b.t. de Tones.

5. PAGE [^][v]

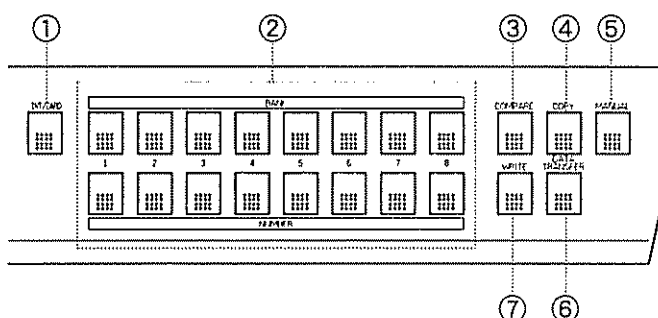
Tijdens het spelen kunt u op deze knoppen drukken om de Tone parameters op te roepen waar u graag meer over had geweten.

Als u "niet-Tone" parameters edit, dienen deze knoppen voor het kiezen van de parameters.

6. CURSOR [<][>]

Deze parameter dient voor het verplaatsen van de cursor tijdens het editen, het schrijven van de naam enz.

Bank/Number knoppen enz.



1. INT/CARD knop

Met deze knop kiest u het interne (INT) of het kaartgeheugen (CARD, in het DATA slot).

2. BANK 1~8, NUMBER 1~8

Met deze knoppen kiest u één van de 64 Patches (11 ~88).

3. COMPARE knop

Zolang u deze knop ingedrukt houdt, zullen de oorspronkelijke parameterwaarden van de gekozen Patch in het rechter LCD display worden weergegeven.

Wanneer u tijdens het opslaan op deze knop drukt, kunt u even controleren of de Patch in het gekozen geheugen van bestemming wel degelijk mag worden gewist.

4. COPY knop

Druk op deze knop wanneer u de parameters van een Patch of een Special Setup wilt kopiëren.

5. MANUAL knop

Druk op deze knop om de huidige fader instellingen van de Tone parameters aan de gekozen Tone toe te wijzen.

6. WRITE knop

Druk op deze knop om een Patch of Special Setup op te slaan.

7. DATA TRANSFER knop

Via deze knop hebt u toegang tot de Data Transfer functies tussen de JD-800 en externe apparaten, en de Initialize functie.

HOOFDSTUK 1:

WAT IS DE JD-800?

De JD-800 is een tamelijk complex instrument. Vandaar dat het misschien beter is om eerst even de onderdelen te bekijken waaruit hij bestaat en dan pas de parameters enz. te beschrijven

1. Filosofie achter de JD-800

Nog niet zolang geleden bestonden er alleen analoge synthesizers die zowel "natuurklanken" als typische synthesizer klanken konden voortbrengen. Op deze instrumenten was het maken van klanken misschien niet altijd intuïtief, maar toch aanschouwelijk omdat je eerst met een hoop patch kabels en later met een indrukwekkend aantal knoppen geconfronteerd werd.

Daarna was het de beurt aan digitale synthesizers, die veel meer konden en nog andere voordelen hadden. Maar tegelijk met de introductie van de digitale synths besloot men over te gaan tot menu's en sobere frontpanelen (soms maar met een handvol knoppen), met als gevolg dat er vandaag de dag nog maar weinig mensen zijn die a) de tijd en b) zin hebben om eigen klanken te maken.

Zoals de naam synthesizer (let vooral op de "-er") al zegt, was het gelijknamige instrument vooral bedoeld om zelf klanken te maken. Maar om begrijpelijke redenen is de klanktechnische inbreng van de muzikant nu veelal beperkt tot het zoeken naar kaarten met nieuwe klanken. Dus dachten de ingenieurs van Roland dat de tijd rijp was voor een digitale synthesizer met een analoge "user interface".

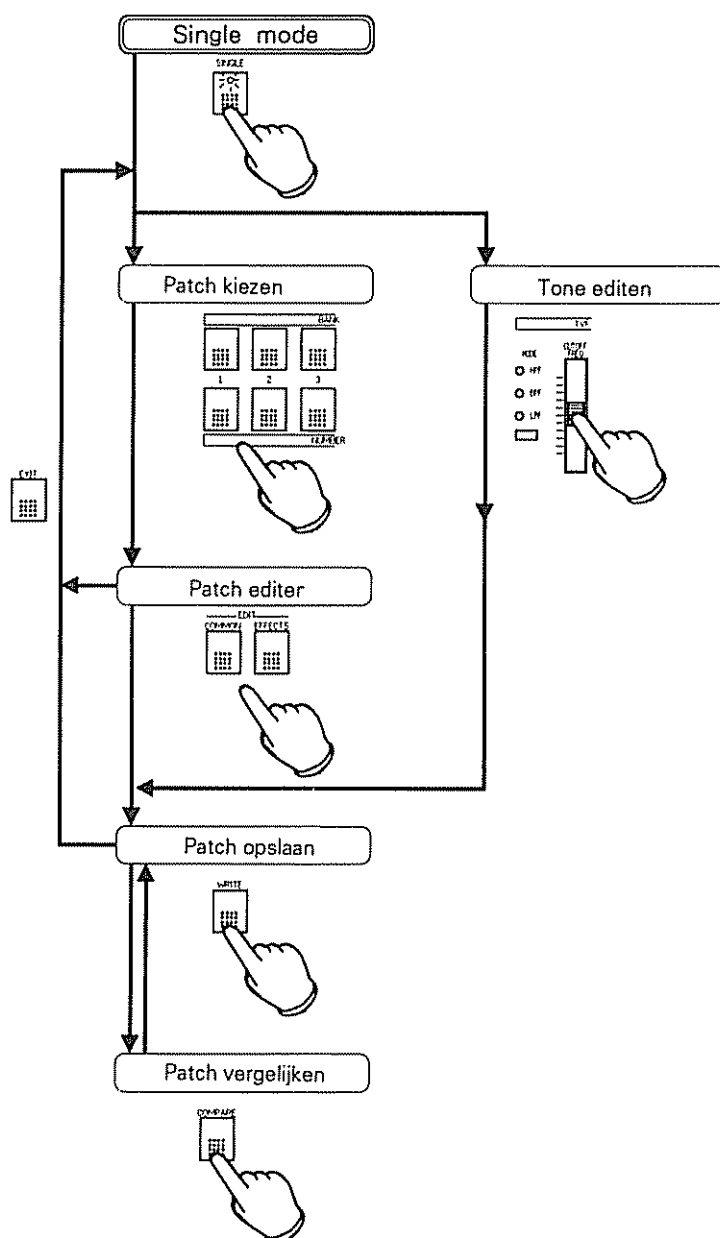
Dankzij de faders en knoppen van de JD-800 kan iedereen nu eindelijk weer zelf aan het programmeren slaan. En het vraagt maar een kleine inspanning om aan klanken te geraken waar je volledig achter kunt staan.

2. Structuur van de JD-800

Laten we nu kijken naar de structuur van de Single en Multi mode.

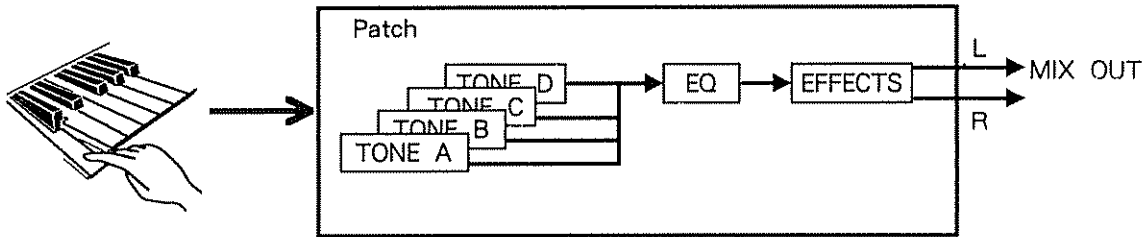
Basis werkwijze

U kiest een mode door op de bijbehorende knop te drukken. Om deze mode dan weer te verlaten moet u op [EXIT] drukken.



Single mode

In de Single mode kunt u telkens één Patch aansturen. Een Patch mag uit maximaal 4 Tones bestaan die een gezamenlijke EQ en dito effect unit passeren. Onderstaande afbeelding toont het verloop van het signaal vanaf het moment waarop u een toets indrukt. Zie ook blz. ** voor meer details i.v.m. de structuur van de Patches.



Multi mode

In de Multi mode kan de JD-800 5 Synth Parts (Patches) en één Special Part (Setup) tegelijkertijd weergeven. U kunt echter maar één effect voor alle Parts kiezen.

Per Patch kunt u de volgende dingen instellen: uitgangstoewijzing (Output Assign), effect mode en het volume van het effect (volume van het signaal dat naar de DSP wordt gezonden).

De Special Part wijst aan iedere toets een andere klank (Tone) toe, waarvan u telkens het panorama, de effect mode en het effect volume kunt instellen.

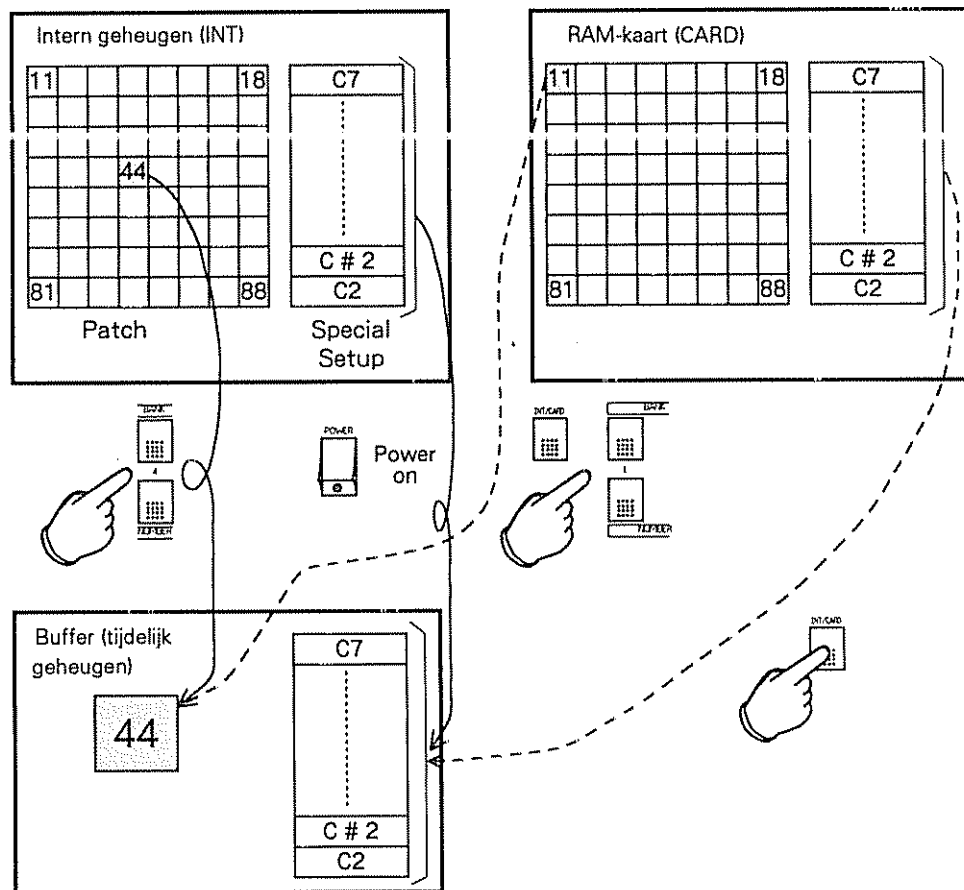
Geheugen

Het "geheugen" is de plaats waar je Patches en andere data opslaat. De JD-800 bevat twee soorten geheugens: een intern (INT) en een kaart geheugen (CARD); zie ook onderstaande afbeelding.

Telkens als u een Patch kiest, worden de data naar een buffer (tijdelijk geheugen) gekopieerd. Wanneer u de data wijzigt, veranderen alleen de gekopieerde data (dus niet de data in het eigenlijke geheugen).

De data in de buffer worden gewist zodra u de JD-800 uitschakelt of een andere Patch kiest. Denk daar dus aan wanneer u een klank gemaakt hebt die u goed vindt.

* De Patches van het interne geheugen en van een kaart kunnen tegelijkertijd worden gebruikt, op voorwaarde dat u dat niet in een Special Setup doet.

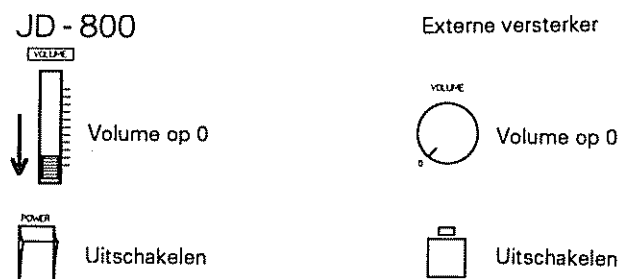


HOOFDSTUK 2: BASIS WERKWIJZE

1. Voorbereidingen

Aansluitingen

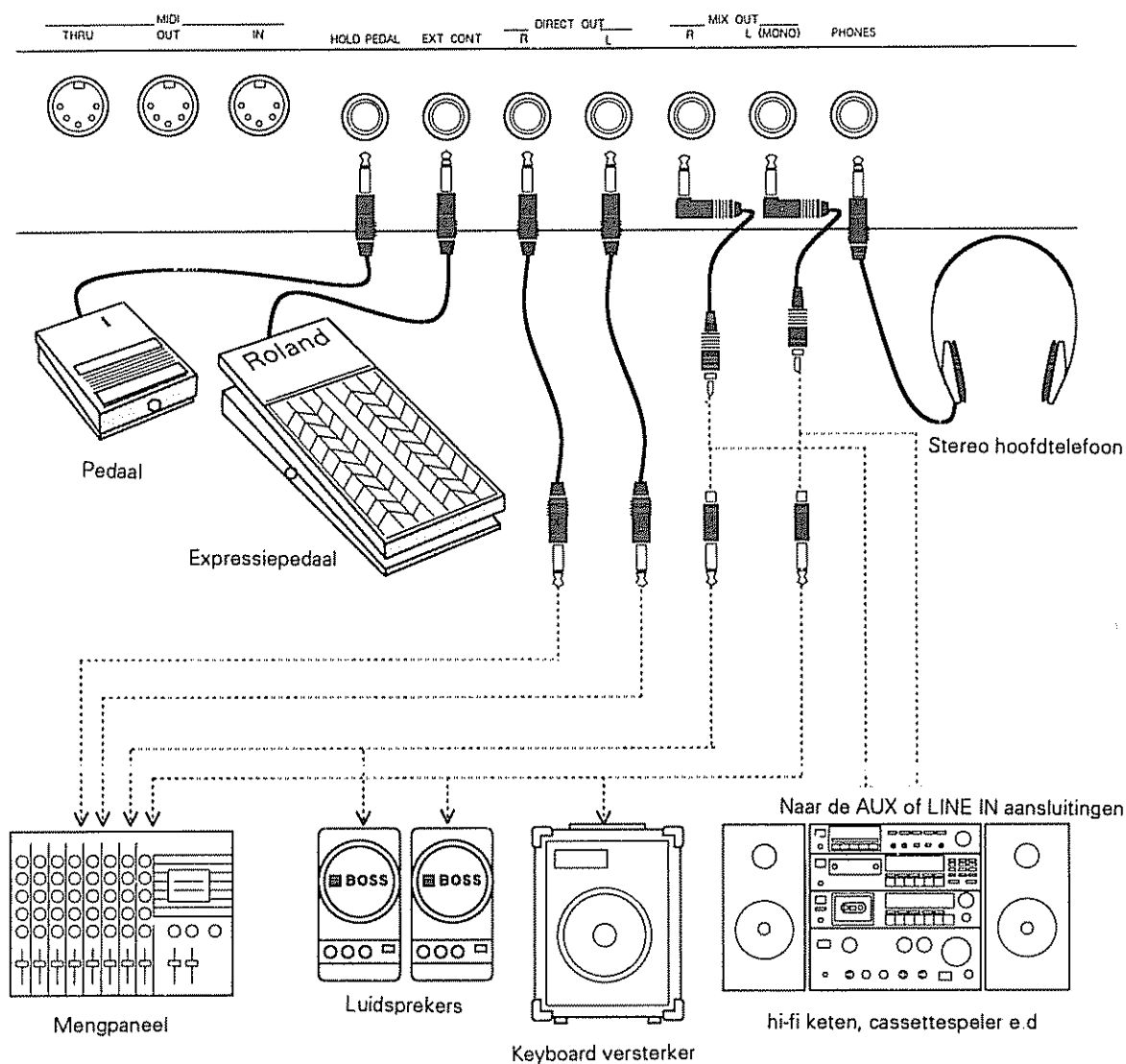
De JD-800 moet op een versterker/mengpaneel worden aangesloten. Alleen met een hoofdtelefoon kunt u rechtstreeks op het instrument aansluiten.



- * *Kontroleer onderstaande punten voordat u de JD-800 aansluit. Doet u dat niet, dan zou het kunnen dat u de versterker en/of de luidsprekers opblaast:*
- zijn de JD-800 en de versterker uitgeschakeld?*
 - staat het volume van beide apparaten op 0?*

U kunt het bijgeleverde snoer gebruiken om de JD-800 aan te sluiten. Door de adapter van het snoer te verwijderen kunt u de JD-800 op een Hifi keten aansluiten.

Om ten volle van de kwaliteit van de JD-800 te kunnen genieten, stellen we voor dat u hem in stereo beluistert. Is dat niet mogelijk, sluit dan alleen de L (MONO) uitgang aan. De DIRECT OUT uitgangen werken alleen in de Multi mode. In de Single mode zullen ze dan ook geen signaal weergeven.

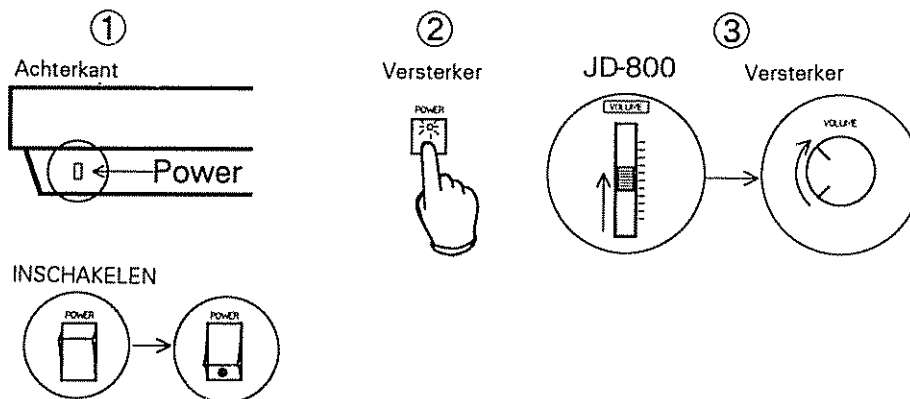


- * Bij levering van de JD-800 worden de DIRECT OUT uitgangen in geen enkel programma gebruikt.
- * Wanneer u een klank aan een DIRECT OUT uitgang toegewezen hebt, maar alleen de MIX OUT connectors op een versterker aansluit, dan zullen alle signalen via MIX OUT worden uitgestuurd.
- * Zie blz. 72 voor de MIDI-aansluitingen.

In- en uitschakelen

Volg onderstaande volgorde voor het in- en uitschakelen van uw instrumenten.

Inschakelen



1. Schakel de JD-800 in. De displays zullen dan onderstaande prompts weergeven:

Roland synthesizer JD-800	
------------------------------	--

- * Na inschakelen wordt een veiligheidscircuit in werking gesteld. Daarom hoort u gedurende enkele seconden helemaal niets.
2. Zodra onderstaande prompts worden weergegeven, kunt u uw versterker inschakelen.

SINGLE 001 CH:01 I-11:Syzygy 1	TVA:Level ▶56 ▶14 ▶45 ▶56
-----------------------------------	------------------------------

3. Stel een prettig luistervolume op de JD-800 in en verhoog daarna het volume op uw versterker.

Uitschakelen

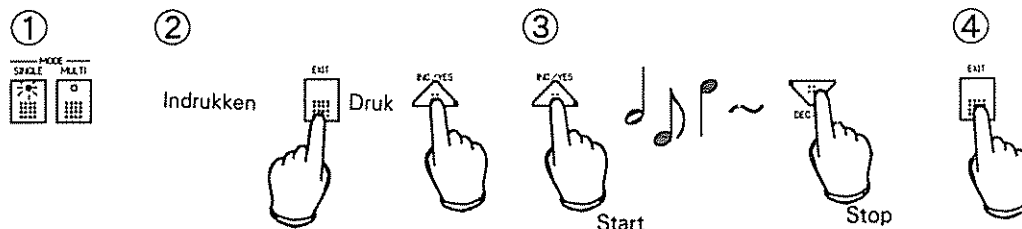
Schakel de apparaten in de omgekeerde volgorde uit.

1. Zet het volume van de versterker en de JD-800 op 0.
2. Schakel eerst de versterker uit.
3. Schakel daarna de JD-800 uit.

2. Demosongs beluisteren

Zoals gebruikelijk, bevat de JD-800 twee demosongs: één die de Single mode demonstreert en één voor de Multi mode.

Demo van de Single mode beluisteren



1. Controleer of de Single mode actief is.
2. Houd [EXIT] ingedrukt, terwijl u op [INC/YES] drukt. Het display zal dan onderstaande prompt weergeven:

```
===== ROM PLAY =====  
Introduction
```

3. Druk op [INC/YES] om de weergave te starten. Om de weergave te stoppen dient u op [DEC/NO] te drukken.

```
===== PLAYING =====  
**** JD-800 ****
```

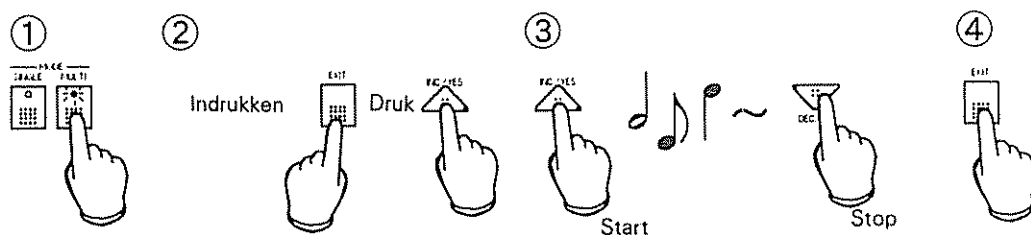
4. Druk op [EXIT] om weer naar de Single mode te gaan.
- * Tijdens de weergave van de Single demo verschijnt de naam van de loopjes in het display.

Voorbeeld:

```
===== PLAYING =====  
..Digital Waves,
```

- * Tijdens de weergave van de demosongs kunt u niet op het toetsenbord spelen.
- * De data van de demosong worden niet naar MIDI OUT uitgestuurd.

Demo van de Multi mode beluisteren



1. Druk op [MULTI].
2. Houd [EXIT] ingedrukt, terwijl u op [INC/YES] drukt. Het display zal dan onderstaande prompt weergeven:

```
===== ROM PLAY =====  
Eau De Vie
```

3. Druk op [INC/YES] om de weergave te starten. Om de weergave te stoppen dient u op [DEC/NO] te drukken.

```
===== PLAYING =====  
Eau De Vie
```

4. Druk op [EXIT] om weer naar de Single mode te gaan.

Single Mode: Introduction (Adrian Scott & Tatsuya Nishiwaki). Copyright ©1991, Adrian Scott

Multi Mode: Eau de Vie (Adrian Scott). Copyright ©1991, Adrian Scott

Adrian Scott

Adrian Scott stond vroeger in voor de zang en het toetsenwerk van de bekende Australische groep "Air Supply". Daarna begon hij een solo carrière en won o.a. de Silver Prize op het "World Song Festival Tokyo '84". Tegenwoordig werkt hij voornamelijk als producer van commercials en filmmuziek. Als sessiemuzikant heeft hij onder meer met de grote Australische sterren (John Farnham en Kylie Minogue) gespeeld. Hij woont in Melbourne (Australië).

Tatsuya Nishiwaki

Begon in 1987 als lid van "PAZZ" op het CBS/Sony label. Na de ontbinding van de groep in 1988 werkte hij als producer van talrijke LP's (als componist, arrangeur en toetsenist). Zijn muziek en zijn manier van spelen hebben ervoor gezorgd dat hij nu een bekend iemand is. Zijn sensibiliteit staat borg voor emotionele en opwindende toetsenpartijen en tot in de puntjes uitgewerkte arrangementen.

Introduction toont hem vooral van zijn wilde kant, met een groot aantal vervormde geluiden (plus vervorming!).

Waarschuwing: Alle rechten voorbehouden.

- * Tijdens de weergave van de demosong kunt u niet op het toetsenbord spelen.
- * De data van de demosong worden niet naar MIDI OUT uitgestuurd.

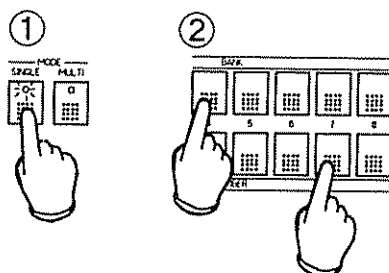
3. Klanken oproepen en spelen

De klanken van de JD-800 heten Patches. Iedere Patch heeft een nummer dat je oproept door op de BANK en NUMBER knoppen te drukken. Bij levering bevat de JD-800 64 fabrieksklanken.

a. Single mode

Patches oproepen

In de Single mode kunt u telkens één klank oproepen.



1. Druk op [SINGLE]. De bijbehorende indicator licht dan op en het display geeft onderstaande prompt weer.

SINGLE	001	CH:01	TVA:Level
I-11:Syzygy 1			56 14 45 56
			TONE A TONE B TONE C TONE D

2. Druk op BANK [1]~[8] en op NUMBER [1]~[8] om een Patch te kiezen.

Door bijvoorbeeld op BANK [4] en NUMBER [7] te drukken kiest u Patch I-47.

SINGLE	031	CH:01	TVA:Level
I-47:Everson's Vox			75 80 85 80

- * De Patch zal pas gekozen worden wanneer u op een NUMBER knop drukt.
- * Een nieuwe RAM kaart kunt u pas voor de opslag gebruiken nadat u ze geformateerd (geïntialiseerd) hebt.

Iedere bank van de JD-800 bevat 8 geheugenplaatsen (die u met de NUMBER knoppen oproept). In totaal zijn er dus 64 geheugens.

Wanneer u gebruik maakt van een RAM kaart en daar ook Patches op wegzet, dan kunt u telkens kiezen uit 128 klanken (i.p.v. 64).

Zie de bij de engelstalige handleiding geleverde "Patch List" voor de fabrieksklanken.

b. Multi mode

In de Multi mode krijgt u te maken met een nieuwe benaming, te weten het

woordje Part ("partij"). Deze benaming hebben we gekozen omdat de JD-800 in de Multi mode de rol vervult van een hele groep (of orkest). En iedere klank moet dan eigenlijk worden gezien als een "partij". In wezen is een Part echter hetzelfde als een Patch.

Door nu verschillende Parts tegelijkertijd met een sequencer aan te sturen, zorgt u dat de JD-800 alle partijen voor zijn rekening neemt.

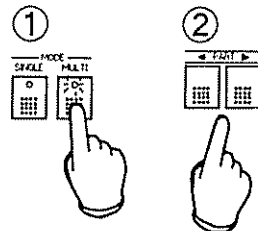
Part 1 Bas (Patch)
 Part 2 Synthesizer 1 (Patch)
 Part 3 Synthesizer 2 (Patch)
 Part 4 Gitaar (Patch)
 Part 5 Piano (Patch)
 Special Part Percussie, Geluidseff.

Parts kiezen

Voordat de "muzikanten" (de Parts dus) het stuk kunnen spelen, moet u ze vertellen, welk instrument (lees: welke Patch) ze moeten gebruiken. U kiest een Part op de volgende manier:

Synth Parts

De Parts 1~5 zijn Synth Parts. Het is de bedoeling dat u aan alle benodigde Parts een Patch toewijst.

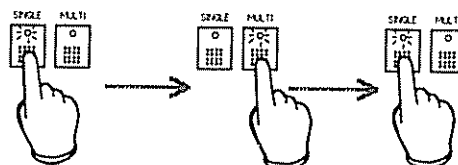


1. Druk op [MULTI] om de Multi mode op te roepen.
2. Met PART [<|>] roept u de gewenste Part (van het Multi programma) op. De naam van de toegewezen Part verschijnt dan in het display.

MULTI Part5 010 CH:05 I-22:Classic Sweeper	TVA:Level 179 179 179 179
---	------------------------------

- * Wanneer u van de Single naar de Multi mode gaat, roept de JD-800 de laatst gekozen Part (en Patch) op. Wanneer u van de Multi naar de Single mode gaat, zal de JD-800 weer de laatst gekozen Patch oproepen.

Voorbeeld

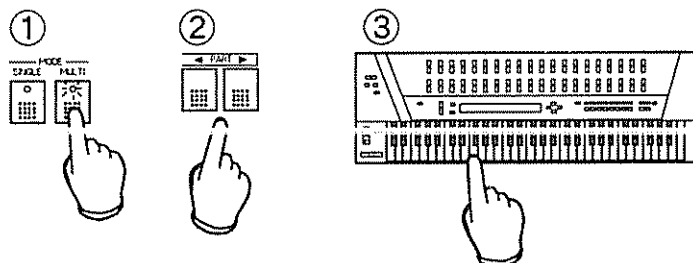


Tip

U hebt beslist gemerkt dat u, door een andere Part te kiezen, ook telkens een andere Patch oproept (omdat elke Part voor andere doeleinden wordt gebruikt). Maar om tijdens het spelen (live dan) snel van de ene naar de andere Patch te gaan, kunt u ook gebruik maken van een Multi. In dat geval hoeft u alleen maar een andere Part te kiezen (met behulp van PART [<|>]) om meteen over te schakelen naar een andere Patch. Dit kunt u vergelijken met het toewijzen van bepaald geheugennummers aan een voetschakelaar (behalve dat u hier uw vingers dient te gebruiken).

Special Part

Kies vervolgens de Special Part. In deze Part kunt u aan iedere toets een andere klank toewijzen. De Special Part lijkt dan ook meer op een muzikant die over een groot aantal instrumenten beschikt. Vandaar dat deze Part "Special" is.



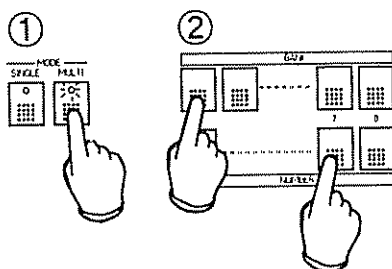
1. Druk op [MULTI] om de Multi mode op te roepen.
2. Druk op PART [>] tot onderstaande display-pagina wordt afgebeeld

```
MULTI Parts 001 CH:10  
INTERNAL Setup
```

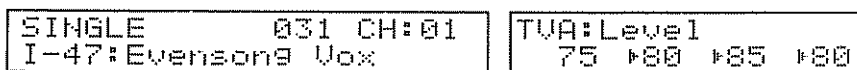
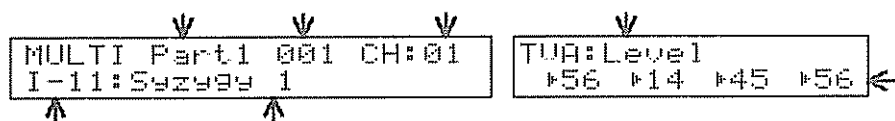
3. Druk alle toetsen even in om de verschillende klanken te horen. Nu stuurt u o.a. percussieklanken, geluidseffecten, synthesizer klanken enz. aan.

Een Patch aan een Part toewijzen

Het toewijzen van een Patch aan een Part verschilt bijna niet van het oproepen van een Patch in de Single mode.



1. Druk op [MULTI]. De bijbehorende indicator licht dan op en het display geeft onderstaande prompt weer.

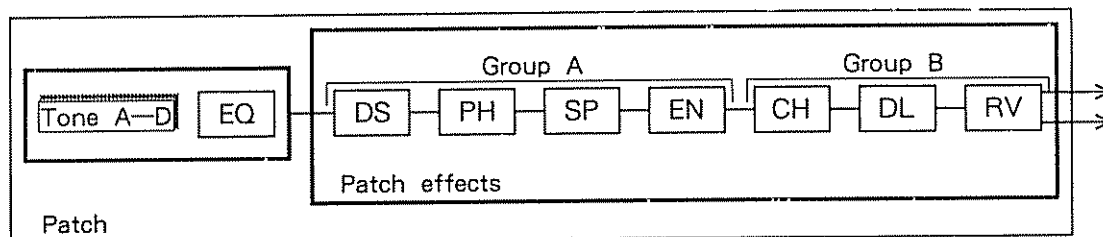


2. U kiest een Patch door op BANK [1]~[8] en op NUMBER [1]~[8] te drukken.
- * De nieuwe Patch wordt pas opgeroepen wanneer u op een NUMBER knop drukt.

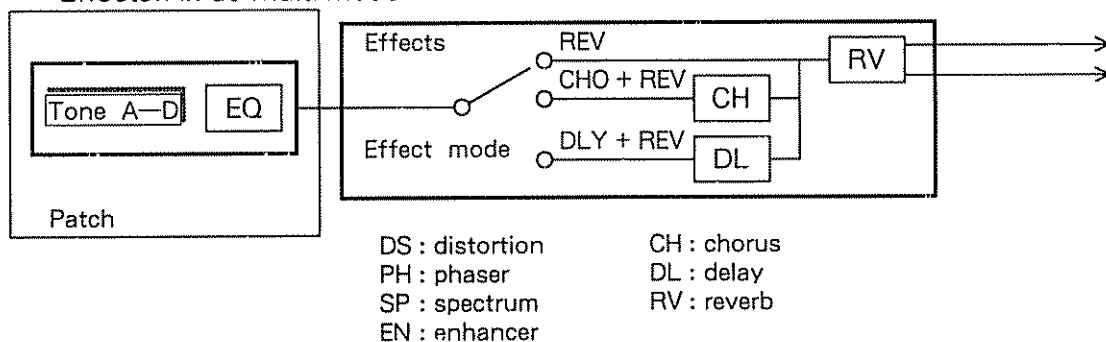
Verandert het geluid wanneer u een andere Patch kiest?

Waarschijnlijk hebt u nu al alle Patches opgeroepen. Misschien hebt u ook al gemerkt, dat een Patch anders klinkt naargelang u hem in de Single of Multi mode gebruikt (bijv. Patch I-15). De reden hiervoor is:

Effecten in de Single mode



Effecten in de Multi mode



Deze tekeningen verduidelijken de structuur van de effecten in de Single en de Multi mode.

In de Single mode kunnen de effecten voor iedere Patch afzonderlijk worden ingesteld. In de Multi mode houdt de JD-800 echter geen rekening met de effectinstellingen van de Single mode. Hier gelden namelijk de Multi instellingen, en wel voor alle Parts.

Wanneer u in de Single mode dus het DSP-effect (vervorming) hebt gebruikt, dan klinkt de Patch helemaal anders in de Multi mode.

HOOFDSTUK 3: KLANKEN EDITEN

Het voordeel van een synthesizer is dat u zelf klanken kunt maken (sommige mensen zijn dat misschien vergeten omwille van de digitale menu-toestanden). In dit hoofdstuk gaan we dieper in op het maken en wijzigen van klanken.

Voor het maken van klanken is ervaring de beste leerschool. M.a.w. doe het zo vaak mogelijk (zelfs al zijn de resultaten niet altijd even overtuigend). Na verloop van tijd komt u er wel achter wat u moet doen om een bepaalde klank te maken.

Het wijzigen van klanken wordt "editen" genoemd, en de functies/onderdelen die je edit, heten "parameters".

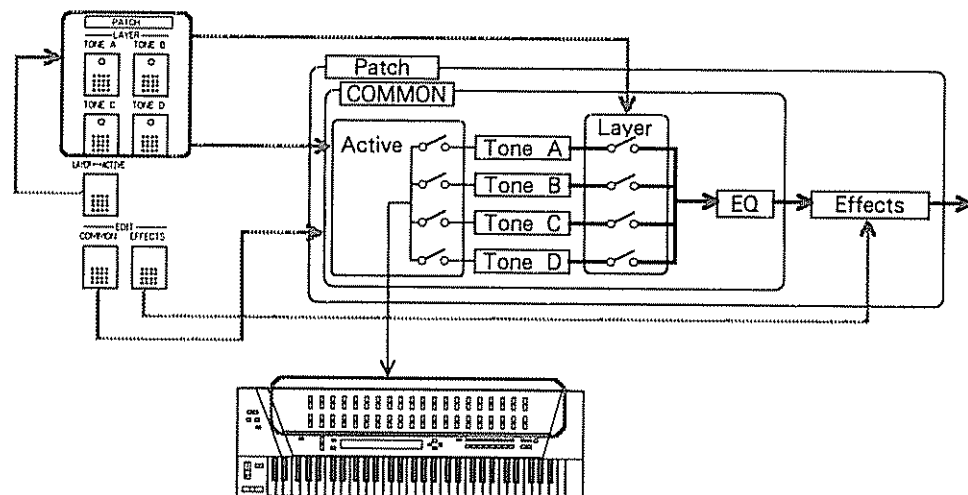
1. Patches editen

a. Voordat we eraan beginnen

Misschien hebt u de indruk dat de faders en knoppen verwarrend zijn, maar niets is minder waar. De faders zijn namelijk in verschillende groepen onderverdeeld. Laten we daarom eerst even de verschillende onderdelen van de synthesizer bekijken.

* *Het zou kunnen dat de afgebeelde prompts verschillen van de informatie die in uw display staat.*

Structuur van de Patches



De PATCH sectie vindt u links bovenaan het frontpaneel. Deze sectie is het belangrijkste onderdeel van een Patch.

Een Patch bestaat uit 4 Tones en een reeks Common en Effects instellingen. De knoppen van deze sectie hebben de volgende functie:

[TONE A]~[TONE D] (Layer stand)

Met deze knoppen schakelt u de bijbehorende Tone afwisselend in en uit. Wanneer een indicator oplicht, dan is de Tone ingeschakeld.

[LAYER/ACTIVE]

Druk op deze knop om de Tone te kiezen waarvan u de parameters (met behulp van de knoppen en faders) wilt editen. Wanneer de indicator van een TONE knop knippert, dan kunt u de parameters ervan editen (u kunt natuurlijk ook meerdere Tones tegelijk editen). U kiest de te editen Tone(s) door op de bijbehorende knop te drukken.

Druk nogmaals op [LAYER/ACTIVE] om naar de Layer stand terug te gaan.

[COMMON]

Wanneer u op deze knop drukt, roept u de Common parameters op. Hierbij horen o.a. de Equalizer en MIDI Transmit parameters.

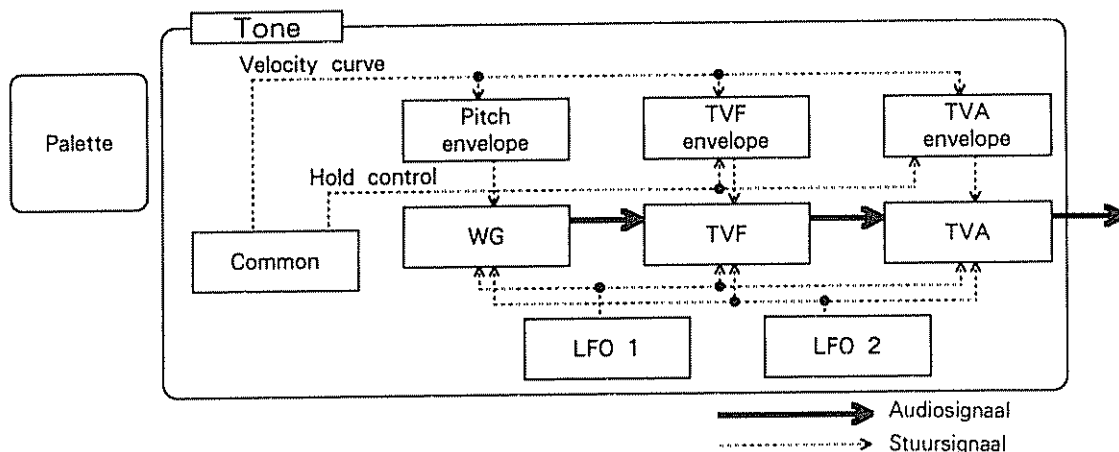
[EFFECTS]

Druk op deze knop wanneer u de effectparameters wilt editen.

- * Deze laatste knop werkt alleen in de Single mode omdat de effectinstellingen van de Patches in de Multi genegeerd worden. Om de effecten van de Multi mode in te kunnen stellen dient u op de [EFFECTS] knop van de SYSTEM sectie te drukken

Structuur van een Tone

De faders en knoppen in het midden dienen voor het wijzigen van de actieve Tone en zijn in verschillende blokken onderverdeeld. Ze kunnen telkens voor het wijzigen van één Tone worden gebruikt.



Gebruik de [LAYER/ACTIVE] knop om de Tone(s) te kunnen kiezen die u wilt horen of editen.

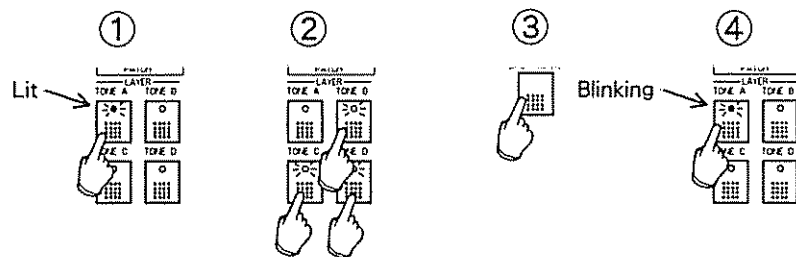
b. Werkwijze voor het editen

Een Tone bevat verschillende sekties. Laten we daar enkele parameters van editen. Meer details over een bepaalde parameter vindt u in deel II (Referentie).

Kies een Tone

Eerst moeten we de Tone kiezen die we gaan editen. De vier knoppen van de LAYER sektie geven de status van de Tones weer (aan of uit). De Tones wier indicator oplicht, hoort u wanneer u op het toetsenbord speelt. De andere Tones klinken niet.

Druk op een Tone knop (A~D) om te zien welke Tones in de gekozen Patch actief zijn.



1. Wanneer u op een Tone knop drukt waarvan de indicator oplicht, dan dooft de indicator weer en klinkt de Tone niet meer. Schakel Tone B~D uit, zodat u enkel nog Tone A hoort.
2. Volg de werkwijze van (1) om Tone B~D afzonderlijk te beluisteren. Op die manier hoort u meteen wat er precies aan het geluid verandert (op voorwaarde dat u de Tone kiest die u aan het editen bent).
3. Druk vervolgens op [LAYER*ACTIVE]. De indicatoren van Tone A~D beginnen te knipperen. Zoals u weet, kunt u deze Tones editen.
4. Druk op de TONE knoppen om alle Tones, behalve A, uit te schakelen. Nu hoort u alleen nog Tone A.

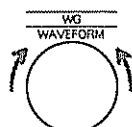
SINGLE	030	CH:01	TVA:Level
I-46:Pain&Injury	Keyz	64	64 70 80



Laten we Tone A editen.

Andere golfvorm kiezen (WG Waveform)

Met de WAVEFORM regelaar kiest u de golfvorm die u gaat bewerken. De JD-800 bevat een groot aantal golfvormen, zoals SAW, SQUARE, SIN, ruis enz. Zie onderstaande lijst.



1. Draai aan de WAVEFORM regelaar in het midden van de WG sectie. Het display zal het nummer en de naam van de gekozen golfvorm weergeven.



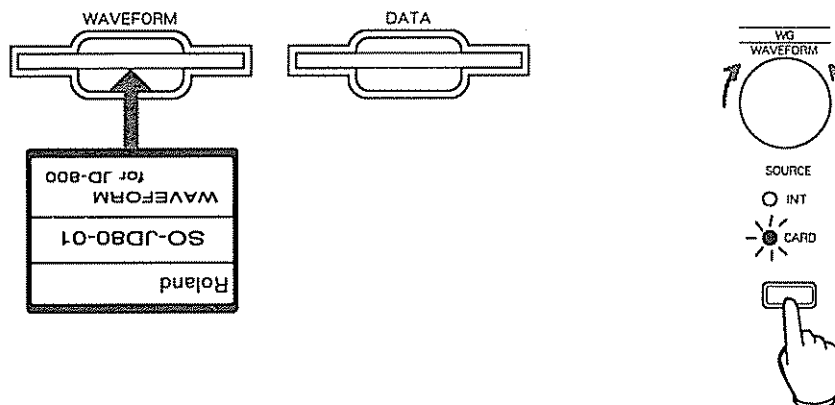
- * De nummers 001~108 slaan op golfvormen in het interne geheugen.
- * De WAVEFORM regelaar werkt op dezelfde manier als een alpha-dial (d.w.z. dat u hem zover kunt draaien als u wilt). Na de eerste/laatste golfvorm zal de JD-800 echter geen verdere golfvormen meer oproepen, zelfs al draait u nog even verder.

Wave number	Wave name	Com-ments	Wave number	Wave name	Com-ments	Wave number	Wave name	Com-ments	Wave number	Wave name	Com-ments
001	Syn Saw 1	Analog waves	028	Digiwave	Digital waves	055	Tabla	Percussive sounds	0082	Cowbell	Attacks
002	Syn Saw 2		029	Can Wave 1		056	Pole Ip		083	Sm Metal	
003	FAT Saw		030	Can Wave 2		057	Pluck Harp		084	StrikePole	
004	FAT Square		031	EML 5th		058	Nylon Str		085	Pizz	
005	Syn Pulse1		032	Wave Scan		059	Hooky		086	Switch	
006	Syn Pulse2		033	Nasty		060	Muters		087	Tuba Slap	
007	Syn Pulse3		034	Wave Table		061	Klack Wave		088	Plink	
008	Syn Pulse4		035	Fine Wine		062	Crystal		089	Plunk	
009	Syn Pulse5		036	Funk Bass1		063	Digi Bell		090	EP Atk	
010	Pulse Mod		037	Funk Bass2		064	FingerBell		091	TVF_Trig	
011	Triangle	Digital waves	038	Strat Sust	Samples	065	Digi Chime	Enharmonic	092	Flute Tone	Winds
012	Syn Sine		039	Harp Harm		066	Bell Wave		093	Pan Pipe	
013	Soft Pad		040	Full Organ		067	Org Bell		094	BottleBlow	
014	Wire Str		041	Full Draw		068	Scrape Gut		095	Shaku Atk	
015	MIDI Clav		042	Doo		069	Strat Atk		096	FlugelWave	
016	Spark Vox1		043	ZZZ Vox		070	Hellow Bs		097	French	
017	Spark Vox2		044	Org Vox		071	Piano Atk		098	WhiteNoise	
018	Syn Sax		045	Male Vox		072	EP Hard		099	Pink Noise	
019	Clav Wave		046	Kalimba		073	Clear Keys		100	Pitch Wind	
020	Cello Wave		047	Xylo		074	EP Distone		101	Vox Noise1	
021	BrightDigi	Digital waves	048	Marim Wave	Percussive sounds	075	Flute Push	Pianos	102	Vox Noise2	Noise
022	Cutters		049	Log Drum		076	Shami		103	CrunchWind	
023	Syn Bass		050	AgogoBells		077	Wood Crak		104	ThroatWind	
024	Red Hose		051	Bottle Hit		078	Kimba Atk		105	Metal Wind	
025	Vocal Wave		052	Gamelan 1		079	Block		106	Windago	
026	Wally Wave		053	Gamelan 2		080	Org Atk 1		107	Anklungs	
027	Brusky Ip		054	Gamelan 3		081	Org Atk 2		108	Wind Chime	
											Eff-ects

WAVEFORM kaarten

Wanneer u een WAVEFORM kaart (van de SO-JD80 serie) in de WAVEFORM slot schuift, dan kunt u de daarop voorkomende golfvormen eveneens gebruiken.

Schuif de kaart zoals in de afbeelding te zien is in de slot.



1. Druk op [SOURCE] onderaan de WG sectie. Wanneer de CARD indicator oplicht, kunt u de golfvormen van de kaart kiezen.

```
WG: Wave source
  ▶CRD INT INT INT
```

- * Wanneer de WAVEFORM kaart niet of niet goed in de slot zit, dan zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u op de CARD knop drukt.

```
WAVEFORM card
  is not ready
```

- * Zie de instructies van de kaart voor de golfvormen die erop staan.

Klankkleur wijzigen

De gekozen golfvorm passeert een filter, waarmee u bepaalde frequenties kunt afzwakken of zelfs helemaal verwijderen. Laten we de klankkleur wijzigen door een andere filterfunctie te kiezen en de Resonance parameter in te stellen.

Mode

Hiermee bepaalt u de werking (functie) van het filter. Wanneer u LPF kiest, dan worden alleen de frequenties beneden de Cutoff Freq waarde doorgelaten. HPF betekent dat alleen de frequenties boven de Cutoff frequentie worden doorgelaten. Wanneer u BPF kiest, dan kunt u met Cutoff de frequenties kiezen die worden opgehaald.

1. Druk op [MODE]. Telkens als u op deze knop drukt, kiest u het volgende filter (volgorde: HPF->BPF->LPF->HPF enz.).

```
TUF: Mode
  ▶LPF LPF LPF LPF
```

Cutoff Freq regelaar

Hiermee kiest u de frequentie waar het filter begint te werken.

1. Wijzig de stand van <CUTOFF FREQ>. Door deze fader helemaal naar boven te schuiven, kiest u de waarde 100. Schuift u hem helemaal naar beneden, dan kiest u de waarde 0.

```
TUF: Cutoff freq
  ▶59 59 100 100
```

- * In sommige gevallen hoort u helemaal niets meer wanneer u de waarde 0 programmeert.

Resonance

Met deze parameter zet u de frequenties rond de Cutoff Freq waarde extra in de verf, wat vaak de klemtoon op de middentonen legt.

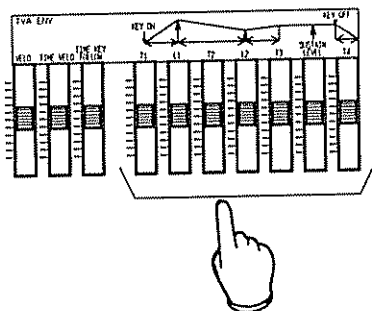
1. Wijzig de stand van <RESO>. Door deze fader helemaal naar boven te schuiven, kiest u de waarde 100. Schuift u hem helemaal naar beneden, dan kiest u de waarde 0.

```
TVF:Resonance
▶00 00 00 00
```

- * Grote waarden hebben soms het oscilleren van het filter tot gevolg, wat wel eens interessante effecten zou kunnen opleveren.

Envelope van het volume wijzigen

Laten we nu het volumeverloop van de Tone wijzigen. Dit doen we met de TVA Envelope. We gaan achtereenvolgens de envelope van een piano, orgel en strijkers programmeren.



1. Wijzig de instelling van de faders <T1>~<T4> (TVA sectie).

```
A-ENV:Time 1
▶41 44 00 00
```

Time 1

```
A-ENV:Level 1
▶100 100 100 100
```

Level 1

```
A-ENV:Time 2
▶100 100 59 95
```

Time 2

```
A-ENV:Level 2
▶00 00 00 00
```

Level 2

```
A-ENV:Time 3
▶72 00 00 92
```

Time 3

```
A-ENV:Sus level
▶00 00 00 00
```

Sustain level

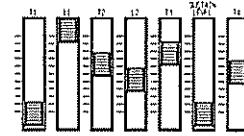
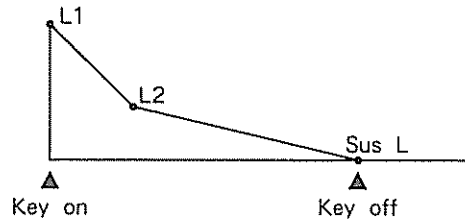
```
A-ENV:Time 4
▶39 42 24 38
```

Time 4

De meeste instrumenten hebben een van de volgende envelopes:

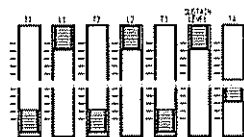
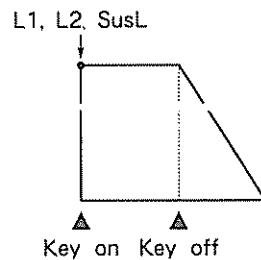
Piano envelope

$T1 = 0$, $L1 = 100$, $T2 = 60$, $L2 = 40$, $T3 = 70$, $SusL = 0$, $T4 = 50$



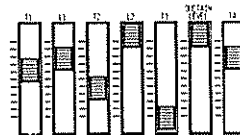
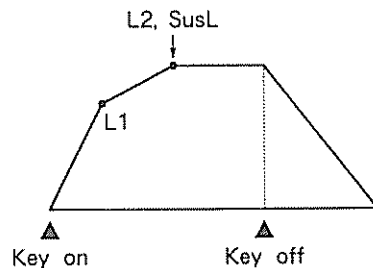
Orgel envelope

$T1 = 0$, $L1 = 100$, $T2 = 0$, $L2 = 100$, $T3 = 0$, $SusL = 100$, $T4 = 40$



Strijkers envelope

$T1 = 50$, $L1 = 85$, $T2 = 100$, $T3 = 0$, $SusL = 100$, $T4 = 60$



Tijdens het editen is het meestal verstandig om eerst even een ruwe envelope in te stellen en dan andere parameters te editen. Daarna kunt u dan het fijne werk doen.

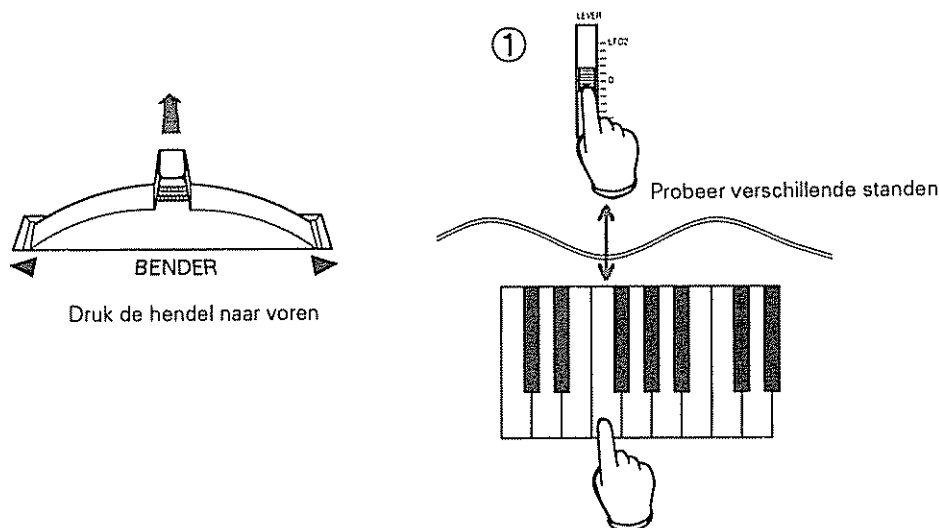
Vibrato

Vibrato is een regelmatige verhoging/verlaging van de toonhoogte (modulatie). Voor deze modulatie kun je een golfvorm kiezen (deze golfvorm geldt echter alleen voor de LFO en heeft hoegenaamd niets te maken met de golfvormen van de Tones). In dit voorbeeld leggen we uit hoe je vibrato programmeert dat via de Bender/Modulation hendel kan worden gestuurd en dat automatisch

aan de Tones wordt toegevoegd.

Gevoeligheid van de Modulation hendel (Mod Sens)

Het vibrato kan met de hand gestuurd worden. Dit doe je door de Bender/Modulation hendel naar voren te schuiven.



1. Wijzig de stand van <LEVER> (WG sectie). Wanneer u de fader in een positie boven de 0 schuift, dan is LFO1 bepalend voor de modulatie van de toonhoogte. Met een positie onder de 0 wijst u de modulatie toe aan LFO2. De stand van de fader is bepalend voor de diepte van de Bender/Modulation hendel. De 0 stand betekent dat u het vibrato niet met de hendel kunt bepalen.

[1] betekent LFO1 en [2] betekent LFO2.

LFO1/LFO2 Depth

De (automatische) modulatie diepte van LFO1 en LFO2 kunt u afzonderlijk instellen.

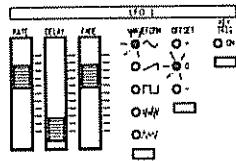
1. Gebruik <LFO1> en <LFO2> (WG sectie). In de middelste stand wordt de instelling van de betreffende LFO genegeerd. Met positieve waarden (+) wijst u een positieve polariteit aan de LFO toe. Met negatieve waarden kiest u een omgekeerde polariteit.

WG:LFO 1 sens
▶+09 00 -12 00

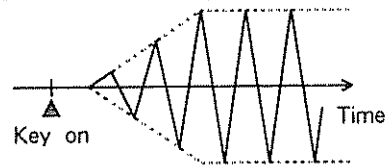
* Met onderstaande LFO instellingen programmeert u een duidelijk hoorbaar vibratoeffect. Zie deel II voor de parameters.

LFO1:

Rate = 75, Delay = 10, Fade = +20, Waveform = , Offset = 0, Key trigger = OFF

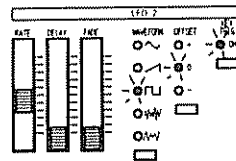


«How the LFO is applied»

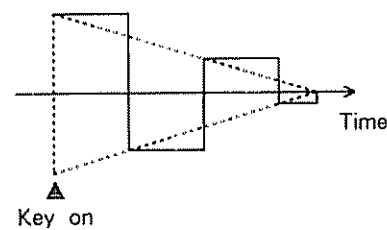


LFO2:

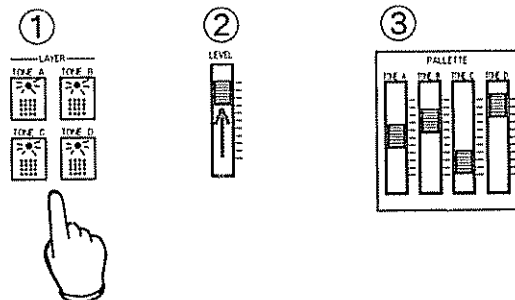
Rate = 40, Delay = 00, Fade = - 50, Waveform = , Offset = 0, Key trigger = ON



«How the LFO is applied»



Balans van de Tones instellen



U kunt het volume van alle vier Tones tegelijkertijd instellen.

- Indien alleen de indicator van Tone A oplicht, dient u de overige Tones in te schakelen. Wanneer de indicator van Tone A knippert, druk dan eerst op [LAYER*ACTIVE] en schakel de Tones B, C en D daarna in.

SINGLE	030 CH:01	TVA ENV:Time4
I-46:Pain&Injury Keyz		39 42 24 38

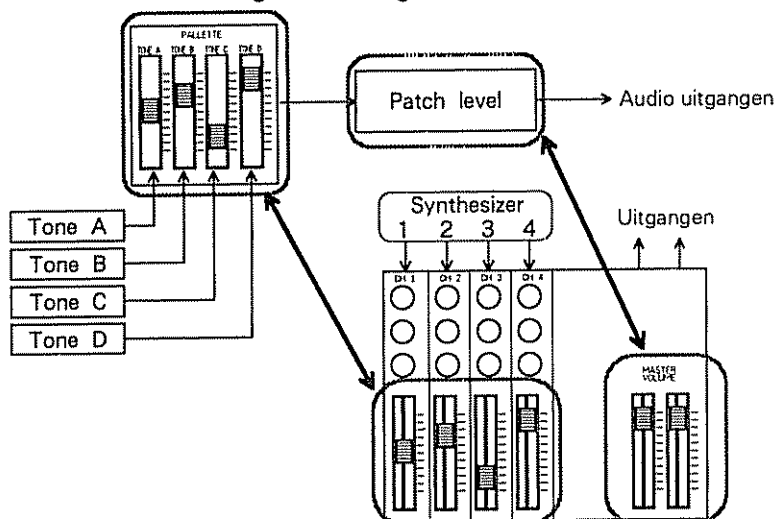
- Wijzig de stand van <LEVEL> (TVA sectie). Het display geeft dan onderstaande pagina weer.

TVA:Level
100 64 70 80

- Wijzig de instelling van <TONE A>~<TONE D>. Het display geeft nu het volume van alle vier Tones weer.

TVA:Level
55 70 18 90

Hier hebben de Tone Palette faders dus een mixerfunctie waarmee u a.h.w. het volume van vier synthesizers regelt. Stel eerst de onderlinge balans van de Tones en vervolgens het algemene volume in (Patch Level).



- * Met de PALETTE faders kunt u telkens de waarde van de gekozen parameter instellen. Telkens als u een Patch kiest, zal de JD-800 automatisch de TVA Level parameter kiezen, maar wanneer je bijv. de stand van de <Cutoff Freq> regelaar wijzigt, dan wordt deze parameter automatisch aan de PALETTE regelaars toegewezen.

Op deze manier kunt u de betreffende parameter toch voor alle Tones tegelijk wijzigen.

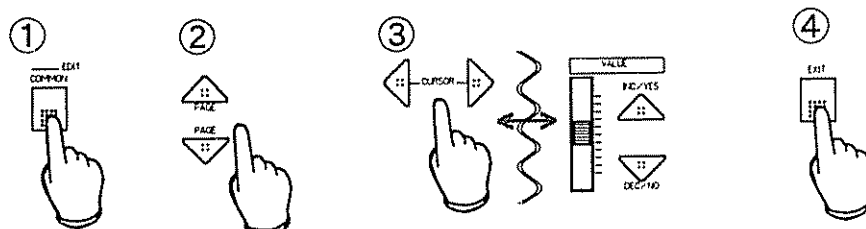
- * Zie blz. 42 voor het opslaan van een Patch (en de bijbehorende Tones).

c. Patches editen

Wanneer u tot nu toe allee voorbeelden gevolgd hebt, dan weet u al min of meer hoe een Tone te editen. Laten we daarom even de andere Patch parameters bekijken.

Naam van de Patch

Tussendoor even uitleggen hoe je een Patch benoemd: de naam mag maximaal 16 tekens bevatten.



1. Druk op [COMMON] (Patch sectie, Edit).
2. Druk herhaaldelijk op PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina op te roepen.

```
PATCH COMMON
Name Pain&Injury Keyz
```



3. Met CURSOR [<][>] kiest u de positie waarvoor u een ander teken (een andere letter) kunt programmeren. Met <VALUE> of [INC/YES] & [DEC/NO] kiest u een ander teken.

Laten we hier de naam "JD-800" programmeren.

```
PATCH COMMON
Name JD-800
```



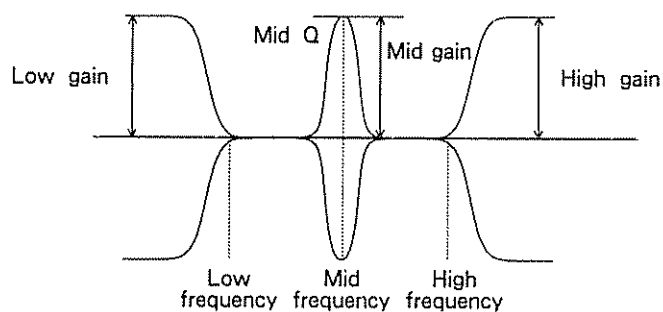
4. Druk op [EXIT] om naar de vorige Play mode terug te gaan.

Equalizer instellen

Met de equalizer kunt u de algemene klankkleur wijzigen, door bijvoorbeeld de lage tonen iets op te halen of af te zwakken enz.

U weet reeds dat de vier Tones eerst gemixed (of samengevoegd) en vervolgens naar de 3-bands equalizer uitgestuurd worden.

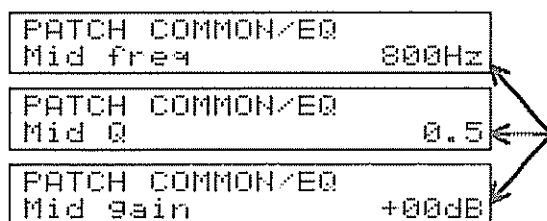
In dit voorbeeld gaan we de instelling van de middentonen wijzigen en luisteren welke invloed dat op het geluid heeft.



1. Druk op [COMMON] (Patch sectie, Edit).
2. Druk herhaaldelijk op PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina te kiezen en druk dan op [INC/YES].

```
PATCH COMMON/EO
Setup ? [Y/N]
```

3. Druk nogmaals op PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina te kiezen en wijzig de instelling met <VALUE>, [INC/YES] & [DEC/NO].



4. Kies de parameters en wijzig de waarde ervan. Let op het geluid.
 5. Druk op [EXIT] om naar de vorige Play mode terug te gaan.
- Equalizers worden meestal gebruikt voor kleine wijzigingen, maar op de JD-800 kunt u de Equalizer beschouwen als een volwaardig effect en hem op een creatieve manier gebruiken.

Effecten instellen

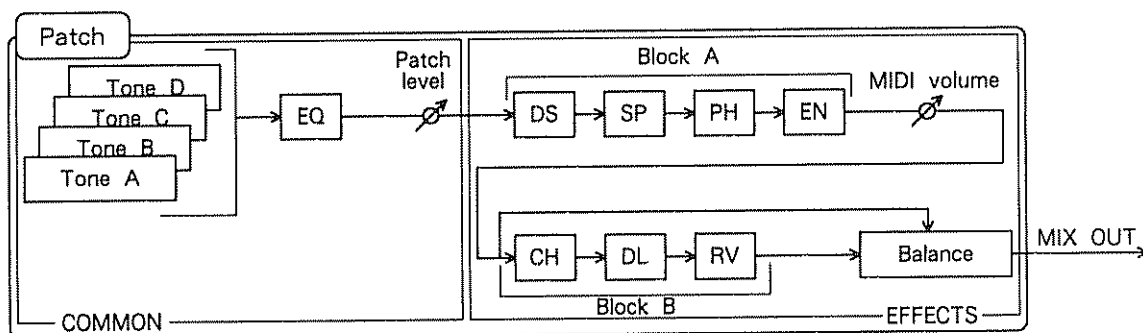
De JD-800 bevat een ingebouwd digitaal effectapparaat (DSP). In dit hoofdstuk leggen we uit hoe de effecten met elkaar verbonden zijn en hoe u ze in- en uitschakelt.

- * Vergeet niet dat de structuur van de effecten voor de Single en Multi mode verschilt.

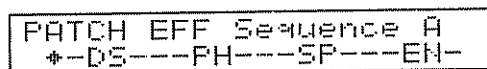
Effecten in de Single mode

In de Single mode kunnen 7 effecten achter elkaar (in serie, zoals dat heet) worden gebruikt. U bepaalt er zelf de volgorde en de status (aan/uit) van. De effecten zijn verdeeld in twee groepen (A en B). Beide groepen dienen afzonderlijk ingesteld te worden.

- * Zie ook deel 2 voor een beschrijving van de effecten.



1. Druk op [EFFECTS] (Patch sectie, Edit). Op deze pagina kiest u de aansluitingen van de effecten van blok A. Het ♣ symbool slaat op de plaats waar u het effect aansluit.



2. Met CURSOR [<|>] brengt u het ♦ symbool naar de gewenste plaats.

```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-♦-SP---EN-
```

3. Met <VALUE>, [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u het effect dat op die plaats moet worden aangesloten.

Het gekozen effect knippert nu.

```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-DS-SP---EN-
```



Naam van het effect (Distortion)

4. Na het effect aan een positie toegewezen te hebben drukt u op CURSOR [<|>]. Nu zit het effect pas op de gekozen plaats en wordt de volgorde gewijzigd.

Het ♦ symbool verschijnt nu weer in het display en u kunt stap 2 en 3 herhalen om de volgorde van de effecten te wijzigen.

```
PATCH EFF Sequence A
-[ ]---[ ]-♦-SP---EN-
```

5. Druk vervolgens op PAGE [^]. Op deze pagina schakelt u de effecten in en uit. Het "[]" symbool betekent dat het effect op de betreffende plaats uitgeschakeld is. Wanneer een effect ingeschakeld is, verschijnt de afkorting ervan in het display.

```
PATCH EFF Switch A
▶[ ]---[ ]---SP---EN-
```

6. Druk op CURSOR [<|>] om het ♦ symbool naar het effect te brengen dat u in of uit wilt schakelen.

```
PATCH EFF Switch A
-[ ]---[ ]--▶SP---EN-
```

7. Met <VALUE>, [INC/YES] en [DEC/NO] schakelt u het effect in of uit.

```
PATCH EFF Switch A
-[ ]---[ ]--▶[ ]---EN-
```

8. Herhaal stap 6 en 7 zo vaak tot alle instellingen kloppen.

9. Door op PAGE [^] te drukken hebt u toegang tot de effecten van groep B. Volg stap 1~8 voor het wijzigen van de volgorde en status van deze effecten.

```
PATCH EFF Sequence B
♦-CH---DL---RV-
```

10. Druk op [EXIT] om naar de vorige Play mode terug te gaan.

Groep A en B bevatten de volgende effecten:

Groep A: ... Distortion (DS), Phaser (PH), Spectrum (SP), Enhancer (EN)

Groep B: ... Chorus (CH), Delay (DL), Reverb (RV)

- * De volgorde van de groepen kunt u niet wijzigen (alleen binnen de groepen).
- * Wanneer u een effect Switch (zie blz. 223) uitschakelt, dan werkt het bijbehorende effect (Chorus, Delay en/of Reverb) niet.

Effecten in de Multi mode

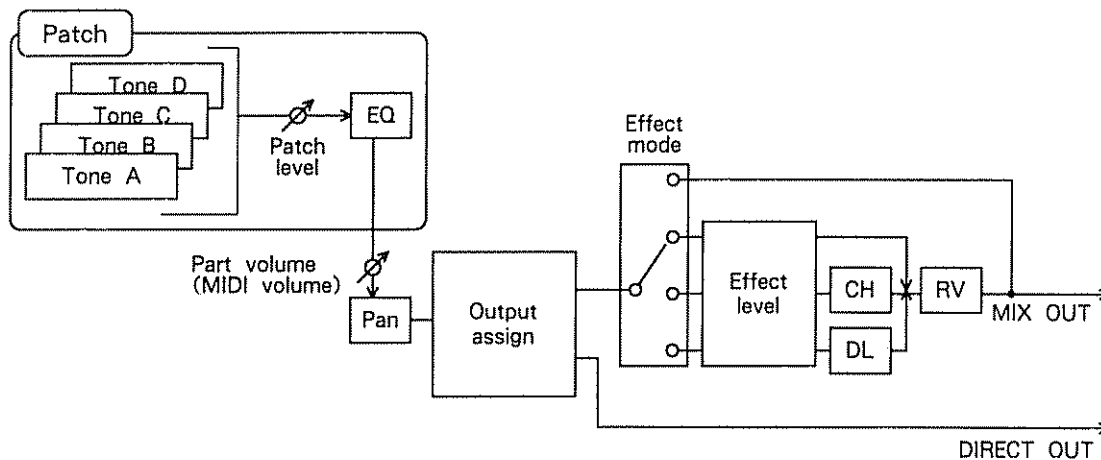
In de Multi mode kunt u de effect toewijzing voor iedere Patch afzonderlijk instellen (geldt ook voor iedere toets van de Special Part).

In onderstaande tekening komt u te weten hoe u de OUTPUT ASSIGN (uitgangstoewijzing) parameter op MIX zet. Vervolgens kunt u één van de drie effect modes kiezen: Reverb, Chorus+Reverb of Delay+Reverb.

Wanneer u voor Output Assign DIRECT kiest, dan zet u het effectvolume voor de betreffende Patch op 0 (hierdoor schakelt u het effect onrechtstreeks uit).

Beide dingen stelt u in door eerst op [PART EDIT] te drukken en de waarde op de Part Edit (of Special Setup Edit) pagina's te wijzigen.

Zie ook deel II.



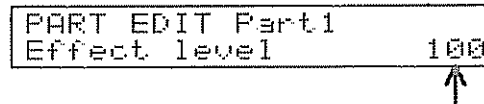
1. Druk op [MULTI] en roep de Patch op die u in de Single mode gekozen had.
2. Druk op [PART EDIT] en vervolgens op PAGE [^][v] tot onderstaande pagina wordt weergegeven.

```
PART EDIT Part1
Output Assign    MIX
```

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u MIX.
4. Druk op PAGE [^].

```
PART EDIT Part1
Effect mode      DLY+REV
```

5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u het effect.
6. Met PAGE [^] kiest u het volgende effect en met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] stelt u het volume in van het signaal dat naar het effect wordt uitgestuurd. De waarde 0 betekent dat het betreffende signaal (de betreffende Part) zonder effect zal worden weergegeven. De waarde 100 heeft het hoogste effectvolume tot gevolg.



7. Druk op [EXIT] om naar de vorige Play mode terug te gaan.

In stap 5 kunt u een van de volgende dingen kiezen:

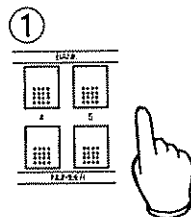
DRY	Geen effect. U hoort alleen het signaal van de Part.
REV	Part + reverb worden naar MIX OUT uitgestuurd.
CHO+REV	Part + reverb + chorus woorden naar MIX OUT uitgestuurd.
DLY+REV	Part + delay + reverb worden naar MIX OUT uitgestuurd.

* Met de effect Switch functies (zie ook blz. 223) kunt u de chorus, delay en/of reverb van groep B uitschakelen.

d. Na het editen

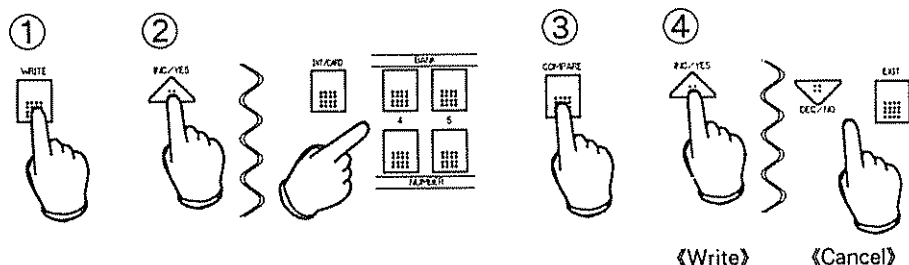
Weer de oorspronkelijke klank oproepen

1. Wanneer u tijdens het editen van een Tone op [EXIT] drukt, gaat u terug naar de Play mode. Kies vervolgens nogmaals hetzelfde Patch geheugen om weer de oorspronkelijke instellingen in de buffer te laden.



Gewijzigde klanken opslaan

Wanneer u de nieuwe klank (Patch) goed vindt, dan moet u hem in een geheugen wegzetten. Alle wijzigingen gebeuren namelijk in de buffer (het tijdelijke geheugen) en zullen gewist worden zodra u een andere Patch kiest. Daarom moet u een nieuwe Patch absoluut opslaan voordat u er een andere kiest.



1. Druk tijdens het editen van een Patch of Tone op [WRITE].

```
WRITE from TMP  
to I-46 ? [Y/N]
```

Het display vraagt u nu of de gewijzigde instellingen in geheugen I-46 mogen worden weggezet.

2. Wanneer u de wijzigingen in hetzelfde Patch geheugen wilt wegzetten, dan dient u op [INC/YES] te drukken. Maar u kunt ook een ander geheugen kiezen (met behulp van BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8]).

```
WRITE from TMP  
to I-33 ? [Y/N]
```

3. Wanneer u in stap 2 op [COMPARE] drukt, dan hoort u tijdelijk de klank die in het geheugen van bestemming zit (om zeker te zijn dat hij mag worden gewist).

```
COMPARE  
TMP with I-33
```

Druk na de controle nogmaals op [COMPARE] om terug te gaan naar de Write (opslag) functie.

4. Wanneer u de Patch in het gekozen geheugen opslaat, zal het display de Completed prompt weergeven. Drukt u op [DEC/NO] of [EXIT], dan zal het display de Canceled prompt weergeven. Daarna gaat het display terug naar de vorige pagina.

```
WRITE from TMP  
to I-33 Completed
```

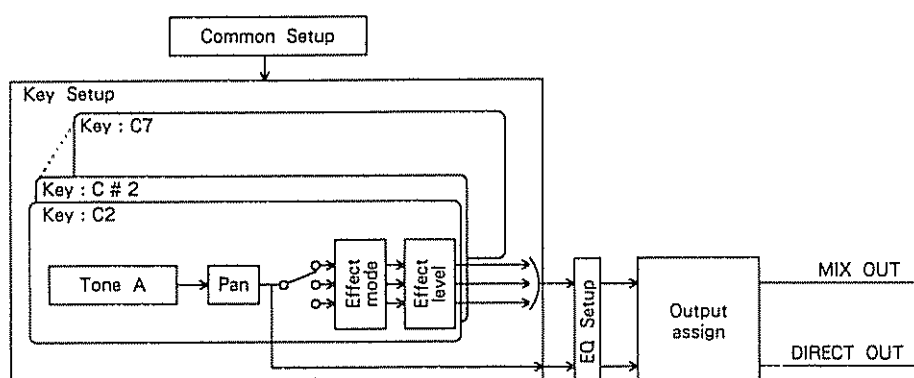
```
WRITE from TMP  
to I-33 Canceled
```

2. Special Setup editen

De Special Part laat toe om aan iedere toets (ieder nootnummer) een andere klank toe te wijzen. De instellingen die hierbij komen kijken, heten Special Setup.

a. Voordat u begint te editen

Laten we eerst eens kijken wat de Special Part precies inhoudt.



Zoals gezegd, wordt aan elke toets (C2~C7) een andere Tone toegewezen. Dit doet u in de KEY SETUP sectie. De COMMON SETUP sectie bevat alle parameters die betrekking hebben op de hele Special Part (bvb. de instellingen van de equalizer).

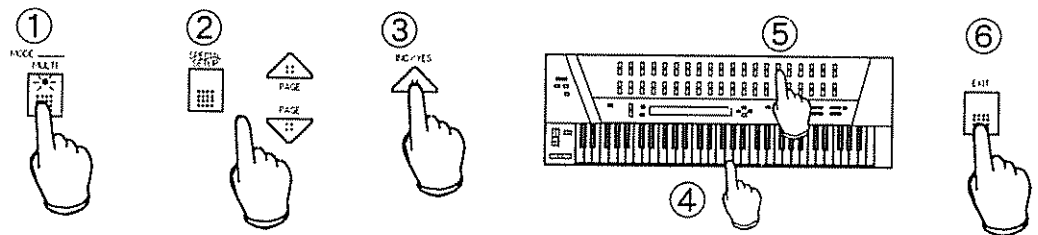
U kunt gelijk welke Tone aan de toetsen toewijzen.

b. Editen

Wanneer u reeds in de Multi mode bent en de Special Part opgeroepen hebt, dan kunt u de Tones die aan de toetsen toegewezen zijn niet editen. Een Special Setup bestaat uit drie delen die afzonderlijk moeten worden ingesteld. De werkwijze voor het editen is dus niet dezelfde als voor de normale Patches.

Instellingen voor de toetsen wijzigen

Laten we nu de instellingen voor de individuele toetsen wijzigen. Het editen van de Tones gebeurt op dezelfde manier als voor de normale Patches. Daar gaan we het hier niet meer over hebben.



1. Druk op [MULTI] om de Multi mode op te roepen.
2. Druk op [SPECIAL SETUP] en gebruik PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina op te roepen.

```
SPECIAL KEY
Setup ?      [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES].

S.KEY[C4:BassDrum 1] Name BassDrum 1	TVA:Level 100 -- --
---	------------------------

4. Druk de toets in waarvan u de instellingen wilt wijzigen.

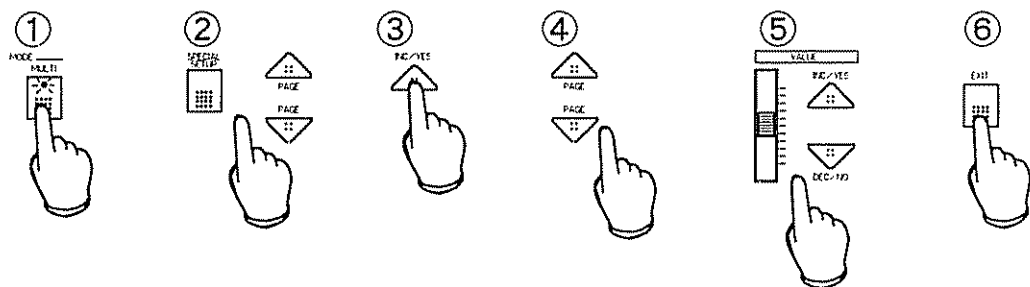
S.KEY[C#2:ClosdHiHat] Name ClosdHiHat	TVA:Level 100 -- --
--	------------------------

5. Met de faders en knoppen kunt u nu de Tone editen.

6. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de display-pagina van de tweede stap. Wanneer u nogmaals op [EXIT] drukt, gaat u terug naar de Multi Play mode.
- * *De wijzigingen blijven zelfs behouden wanneer u op een andere toets drukt voordat u ze (de wijzigingen) hebt opgeslagen. Als u de JD-800 echter uitschakelt, worden de data wel gewist. Gebruik de Write functie om de geëdite parameters op te slaan.*

Equalizer editen

De equalizer instellingen gelden voor alle 61 toetsen.



1. Druk op [MULTI] om de Multi mode op te roepen.
2. Druk op [SPECIAL SETUP] en gebruik de PAGE [^][v] knoppen om onderstaande display-pagina op te roepen.

```
SPECIAL EQ
Setup ?      [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES].
4. Druk op PAGE [^][v] om de gewenste parameter op te roepen.

```
SPECIAL EQ
Low freq     200Hz
```

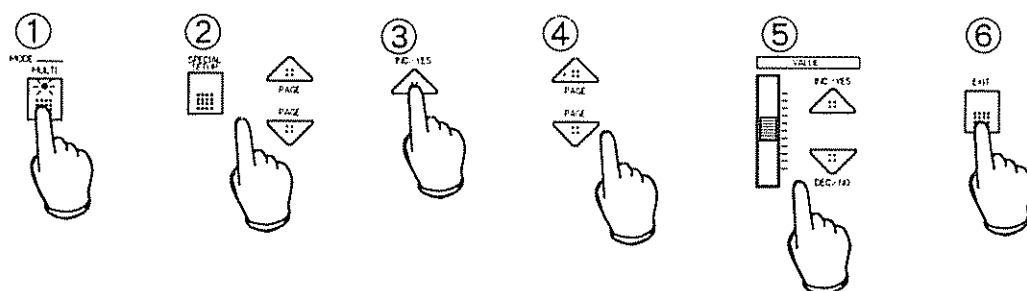
5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de waarde van de gekozen parameter.

```
SPECIAL EQ
Low freq     400Hz
```

6. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de tweede stap. Als u nogmaals op [EXIT] drukt, gaat u weer naar de Multi Play mode.
- * *Vergeet de nieuwe instellingen niet op te slaan.*

Common parameters editen

De Common parameters gelden voor alle 61 toetsen. Hier vindt u o.a. Bender Range en Aftertouch Bend Sensitivity.



1. Druk op [MULTI] om de Multi mode op te roepen.
2. Druk op [SPECIAL SETUP] en gebruik de PAGE [^][v] knoppen om onderstaande display-pagina op te roepen.

```
SPECIAL COMMON
Setup ?      [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES]
4. Met PAGE [^][v] kiest u de parameter die u wilt editen.

```
SPECIAL COMMON
Bender range D:12 U:02
```



- D..... slaat op neerwaartse buigingen van de toonhoogte (wanneer je de Bender/Modulation hendel helemaal naar links schuift).
- U..... slaat op opwaartse buigingen (hendel helemaal naar rechts).
5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] stelt u de gewenste waarde in.

```
SPECIAL COMMON
Bender range D:36 U:02
```



6. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de tweede stap. Als u nogmaals op [EXIT] drukt, gaat u weer naar de Multi Play mode.
- * De Common instellingen worden zelfs onthouden wanneer u ze niet opslaat

3. Hoe maak je klanken?

We hadden het al enkele malen over het “maken van klanken”, maar misschien weet u nog steeds niet wat we daar eigenlijk mee bedoelen.

U hebt niet veel kennis nodig om zelf klanken te kunnen maken. Laten we nog eens overlopen wat we tot nu toe gedaan hebben: het kiezen van een golfvorm en het wijzigen van de parameters maken allemaal deel uit van de programmatie. Zelfs het willekeurig heen- en weer schuiven van de faders kun je al “klanken maken” noemen.

Een beetje uitleg kan echter allerm minst kwaad. Laten we daarom even de basis werkwijze voor het programmeren van klanken bekijken. We zeggen er altijd bij welke parameters van de JD-800 voor een bepaald onderdeel instaan, zodat u meteen een bevestiging krijgt van onze uiteenzetting.

a. Wat is een “klank”?

Gemakkelijke vraag, maar niet zo eenvoudig te beantwoorden. Iedereen hoort voortdurend geluiden, en ons brein vertelt ons dat het om klanken gaat. Geluiden veranderen bovendien in de tijd en dat heeft z’n neerslag op de manier waarop wij ze “horen”.

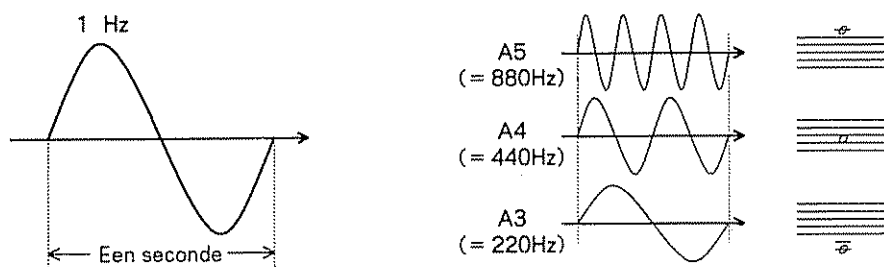
De basis

Met behulp van een oscilloscoop kunnen we geluiden zichtbaar maken, en dan zien we golfvormen.

Drie basiselementen

De drie basiselementen van een klank zijn de toonhoogte, de klankkleur en het volume.

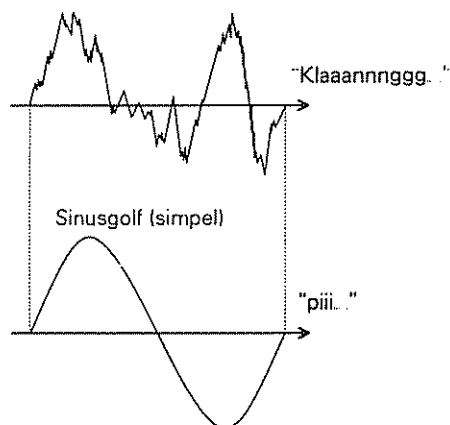
De *toonhoogte* is afhankelijk van de snelheid waarmee een golfvorm wordt herhaald. Een golfvorm die maar één keer wordt herhaald, heeft een frequentie van 1 Hz (Hertz). Naarmate de frequentie toeneemt, wordt een klank hoger. De noot A4 heeft bijvoorbeeld een frequentie van 440.0 Hz. Spelen we de A erboven (een octaaf hoger), dan hebben we te maken met een frequentie van 880 Hz. De A onder de A4 heeft een frequentie van 220 Hz enz.



Met de WG parameters (Pitch Coarse, Pitch Fine, Pitch Key Follow en Pitch Random) bepaalt u de toonhoogte van de klanken op de JD-800.

Klankkleur

De klankkleur heeft te maken met de vorm van de golf. In onderstaande tekening geven we een voorbeeld van een pianoklank en een sinusgolf. U ziet meteen dat de golf van de pianoklank veel complexer is dan die van de sinusgolf. De klankkleur heeft dan ook te maken met de "partials" (deeltönen) waar we het verderop over hebben.



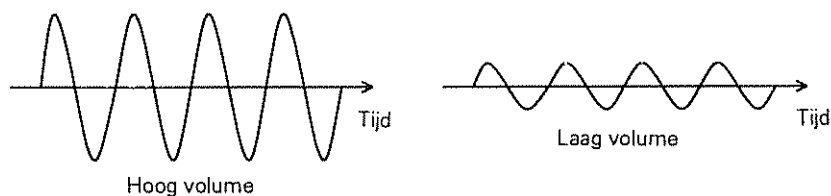
Pianoklank: een "rijke" klank

Sinusgolf: eenvoudige klank

Op de JD-800 kiest u de golfvorm in de WG sectie

Volume

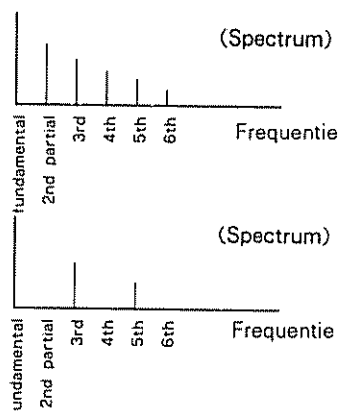
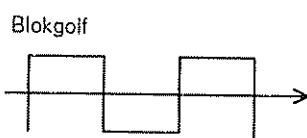
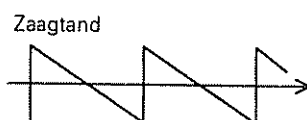
Het volume hangt samen met de amplitude (hoogte) van de trillingen. Naarmate de trilling groter wordt, neemt het volume toe.



Op de JD-800 bepaalt u het volume met de TVA parameters Level en Bias Level.

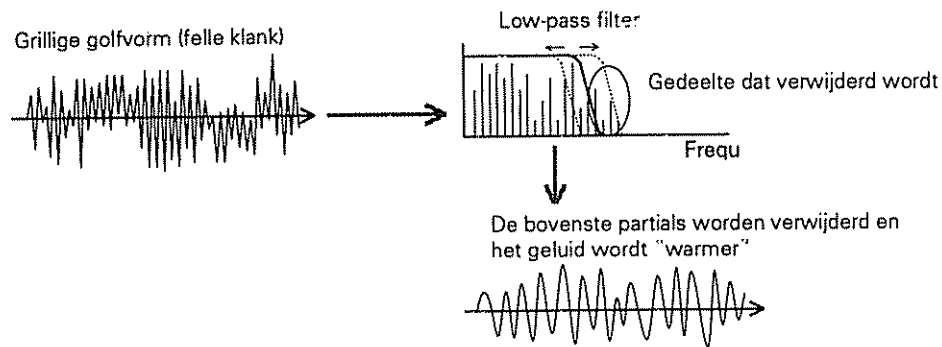
Partial

U weet reeds dat de klankkleur rechtstreeks verband houdt met de vorm van de golf. Laten we nu eens kijken wat bepalend is voor de golfvorm.



Elke sinusgolf die bij de grondtoon wordt opgeteld is een "partial" (deelttoon). Geluiden kunnen uit harmonische partials (en dan zijn de partials telkens een veelvoud van de grondtoon) en inharmonische partials bestaan (partials dus die geen veelvoud van de grondtoon zijn). De geluiden die we horen bestaan uit verschillende partial combinaties.

Het verwijderen van partials uit een bestaande golfvorm heet "subtractieve synthese". Vandaar dat synthesizer die volgens dit principe werken een reeks golfvormen hebben die rijk zijn aan partials. Met het "filter" verwijdert u bepaalde partials uit dergelijke golfvormen.



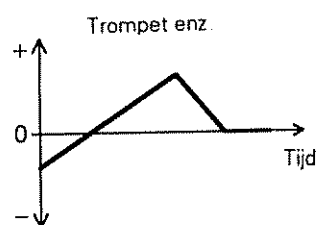
Op de JD-800 doet u dit met de TVF parameters (Filter Mode, Cutoff Freq, Resonance en Key Follow).

Tijdgebonden wijzigingen (envelope)

De geluiden (golfvormen) van de meeste instrumenten veranderen mettertijd. Deze verandering kan te maken hebben met de toonhoogte, de klankkleur en het volume. Een dergelijk veranderingspatroon wordt "envelope" genoemd.

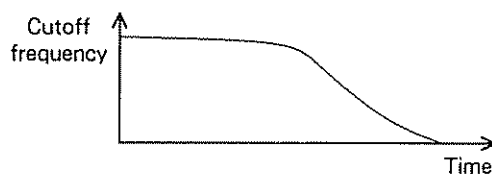
Pitch envelope

Koperblazers (bvb. een trompet) hebben meestal te kampen met te lage noten (zuiverheid) bij het aanblazen. Dit verschijnsel kunt u op een synthesizer met behulp van de Pitch ENV (Pitch Envelope) verkrijgen.



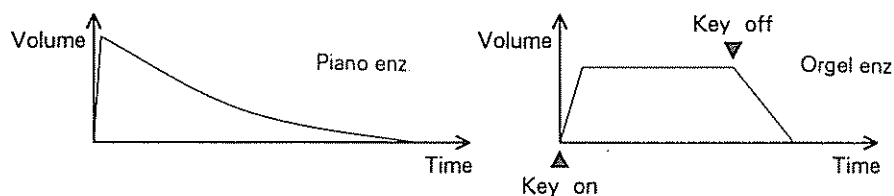
TVF envelope

Een piano klinkt aanvankelijk zeer helder en wordt dan stilaan dof. De helderheid heeft, zoals gezien, te maken met het aantal harmonische partials. Deze verandering (van helder naar dof) programmeert u op de JD-800 met de parameters van de TVF ENV.



TVA envelope

Naast de toonhoogte en de klankkleur verandert ook het volume van de geluiden in de tijd. De piano klinkt zodra u een toets indrukt en sterft dan geleidelijk aan uit. Bij andere geluiden neemt het volume maar langzaam toe en zakt dan weer weg. Deze veranderingen programmeert u op de JD-800 met de TVA ENV parameters.

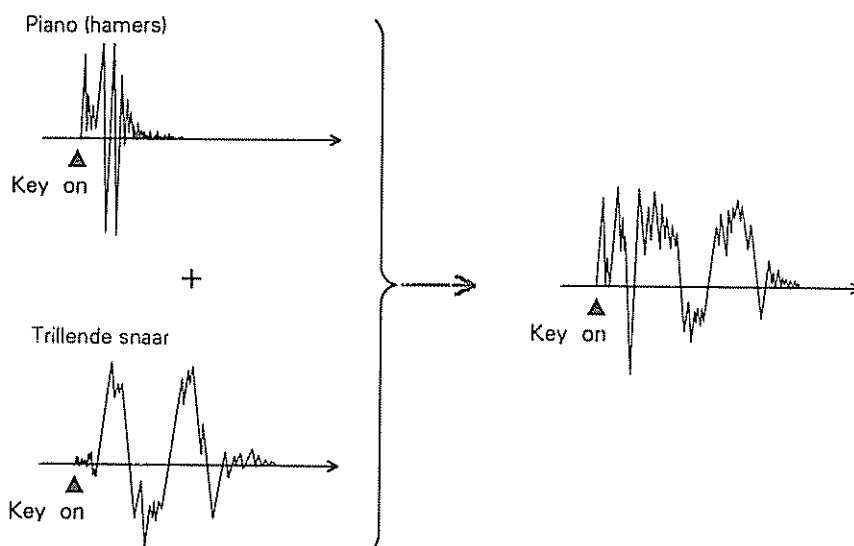


Combinaties van klanken

Alle klanken bevatten drie elementen en worden gekenmerkt door een verandering van de klankkleur. Verder bestaan de meeste klanken uit verschillende geluiden.

Wanneer we bijvoorbeeld een pianoklank ontleden, merken we dat we aanvankelijk een korte klopp van de hamer en daarna pas de trillingen van de snaren horen. Of, om een ander voorbeeld te geven: een fluitklank bestaat enerzijds uit een grillig ademgeluid en anderzijds de eigenlijke fluitklank.

Door dus verschillende elementen met elkaar te combineren, kunnen we realistischere klanken maken.



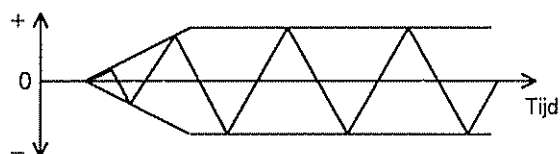
Op de JD-800 kunt u ervan uitgaan dat iedere Tone een onderdeel van een klank is. Zo kunt u complexe klanken programmeren door één Tone voor de attack (het begin van de noten) en een tweede voor de sustain te gebruiken. Zoals u weet, kunt u maximaal vier Tones per Patch met elkaar combineren.

Expressie toevoegen

Er bestaan verschillende manieren om een partij expressiever te maken. Laten we hier een paar eenvoudige voorbeelden aanhalen.

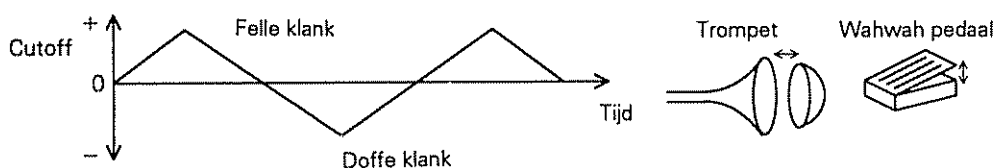
Vibrato

Vibrato is een effect dat ontstaat doordat de toonhoogte regelmatig wordt gewijzigd. De meeste zangers en strijkers gebruiken vibrato om lang aangehouden noten mooier te laten klinken. Op de JD-800 doet u dit door de WG parameters LFO1 Depth, LFO2 Depth, Aftertouch Modulation en Lever Modulation in te stellen.



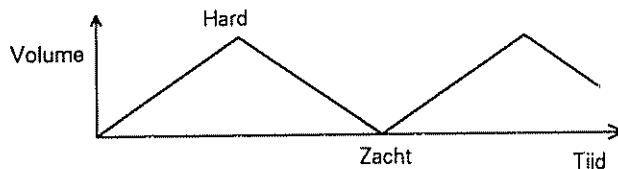
Wah-wah

Dit effect houdt verband met een regelmatige variatie van de klankkleur, zoals je dat bvb. met een demper van een trompet doet. En misschien herinnert u zich nog een gitarist die hetzelfde effect met een pedaal verkreeg. Een wah-wah effect programmeert u met de TVF parameters LFO Select en LFO Depth (met deze laatste parameter bepaalt u de diepte van het effect).



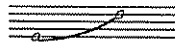
Tremolo

Tremolo betekent dat het volume (de amplitude) gemoduleerd wordt. Dit effect kom je vaak tegen op elektrische piano's. Op de JD-800 programmeert u het tremolo effect met LFO Select en LFO Depth van de TVA sectie.

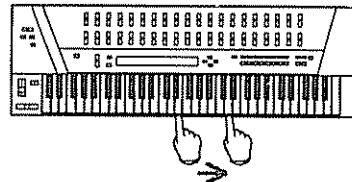


Portamento

Portamento is een "glij-effect" dat je verkrijgt door niet meteen de volgende noot te spelen/zingen maar er naartoe te glijden. Vooral strijkers (en operazangers) gebruiken dit effect vaak. Het portamento effect programmeert u in de Patch Edit Common sectie.



Toonhoogte verandert geleidelijk aan

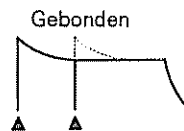


Snaarinstrument (viool e. d.)



Solo Legato

Legato (of gebonden spelen) betekent dat er geen stilte is tussen twee noten die u achter elkaar speelt. Violisten gebruiken dit effect soms om niet elke noot opnieuw te strijken. Dit effect programmeert u met de Patch Common parameter Solo Legato.



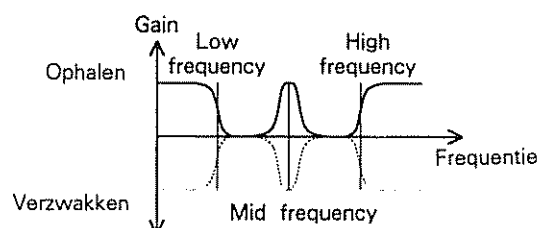
Gebonden

Effecten

Er zijn twee soorten effecten: effecten die het geluid rechtstreeks beïnvloeden en effecten die bij het oorspronkelijke signaal worden gevoegd (zoals galm, echo enz.).

Equalizer

Dit "effect" versterkt of verzwakt bepaalde frequenties van een signaal. Meestal worden equalizers gebruikt om frequenties weg te filteren die storen wanneer je het betreffende geluid samen met anderen hoort (bvb. teveel laag of hoog). De equalizer instellingen hebben betrekking op een hele Patch/Special Setup. De instellingen van de Patches worden ook in de Multi mode toegepast.



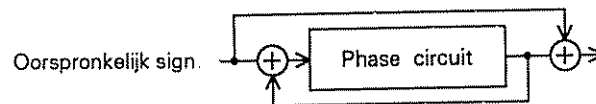
Vervorming (distortion)

Dit effect vervormt het geluid door er nieuwe partials aan toe te voegen, wat de klank agressiever maakt. Dit effect programmeert u met de Patch Effect parameters. U kunt het echter alleen in de Single mode gebruiken.



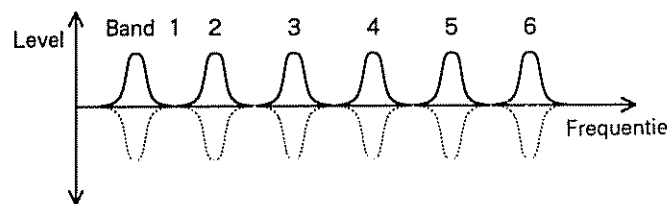
Phaser

Dit effect voegt een kopie van een signaal bij een klank die uit fase staat en regelmatig wordt gemoduleerd. Het gevolg daarvan is een suisend en wervelend geluid. Ook dit effect kunt u alleen in de Single mode gebruiken.



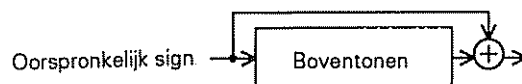
Spectrum

Dit effect is eigenlijk een filter dat bepaalde frequenties ophaalt of verzwakt. U programmeert het met de Patch Effect parameters. Spectrum kunt u alleen in de Single mode gebruiken.



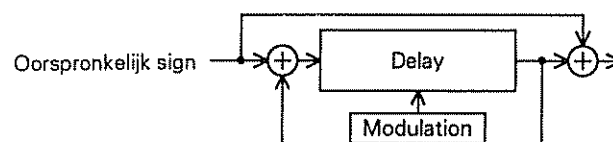
Enhancer

Dit effect voorziet een signaal van verdere boventonen, waardoor het helderder en duidelijker wordt. Ook dit effect kunt u alleen in de Single mode gebruiken.



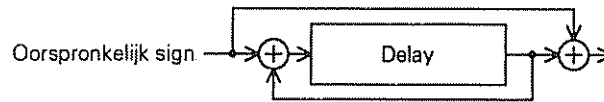
Chorus

Dit effect voorziet een signaal van een licht ontstemde kopie, zodat het geheel meer diepte krijgt. Het kan zowel in de Single als in de Multi mode worden gebruikt. In de Single mode programmeert u het met behulp van de Patch Effects parameters. In de Multi mode daarentegen stelt u het met de Effects parameters in.



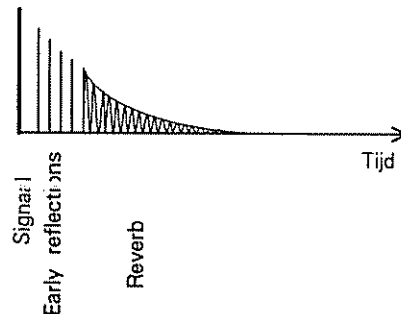
Delay

Dit is een echo effect dat een zeker aantal herhalingen programmeert en dat u zowel in de Single als in de Multi mode kunt gebruiken. In de Single mode programmeert u het met behulp van de Patch Effects parameters. In de Multi mode daarentegen stelt u het met de Effects parameters in.



Reverb (galm)

Dit effect simuleert de galm van een kamer, zaal enz. Ook dit effect kunt u weer in de Single en Multi mode gebruiken. Maar in de Single mode programmeert u het met behulp van de Patch Effects parameters. In de Multi mode daarentegen stelt u het met de Effects parameters in.

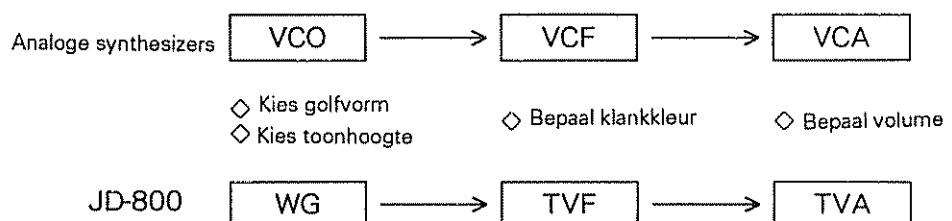


b. Werkwijze voor het programmeren van klanken

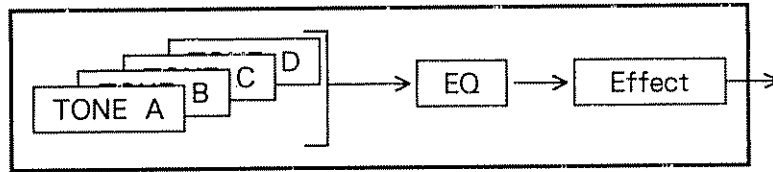
Voor het maken van klanken is het belangrijk te weten wat een "klank" is. Als u het voorgaande niet gelezen hebt, is het misschien een goed idee dat toch even te doen.

Klanken maken

De analoge synthesizers van weleer stuurde het signaal door drie schakelingen: VCO->VCF->VCA. Op dergelijke synthesizers koos je met de VCO de golfvorm en de toonhoogte. Met het VCF stelde je het filter in en bepaalde je de klankkleur en met de VCA stelde je het volume en de envelope in. Deze drie schakelingen vormen de basis voor de subtractieve synthese waar we het al over hadden



De JD-800 werkt eveneens met de subtractieve synthese. Het signaal passeert de volgende blokken: WG->TVF->TVA, wat dus overeenstemt met VCO->VCF->VCA.



Waar analoge synthesizers gebruik maakten van elektronische schakelingen (VCO's) voor het maken van golfvormen (zaagtand, blokgolf enz.), gebruikt de WG van de JD-800 digitale golfvormen die in een geheugen opgeslagen zijn (PCM golfvormen), zodat u over veel meer golfvormen beschikt. Bovendien worden alle audiosignalen in de vorm van digitale data verwerkt, zodat er geen sprake meer is van een afnemende klankkwaliteit.

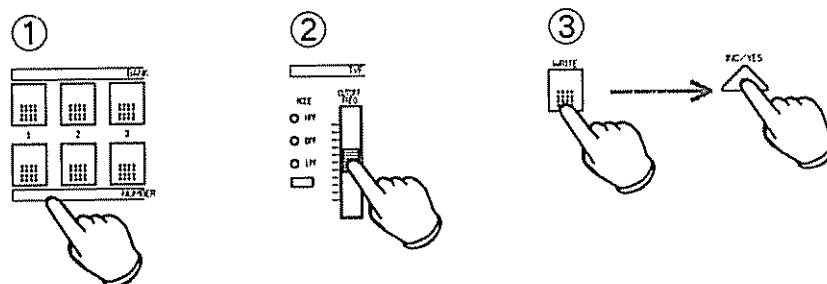
Hoe ga je te werk?

In het eerste deel van dit hoofdstuk hebben we de onderdelen beschreven waarmee u het geluid kunt beïnvloeden. U kunt op twee manieren klanken maken: hetzij door een bestaande Patch te editen (dus alleen die dingen veranderen die u niet goed vindt), hetzij door de klanken helemaal zelf te programmeren.

De eenvoudigste manier is zonder twijfel het editen van een bestaand programma.

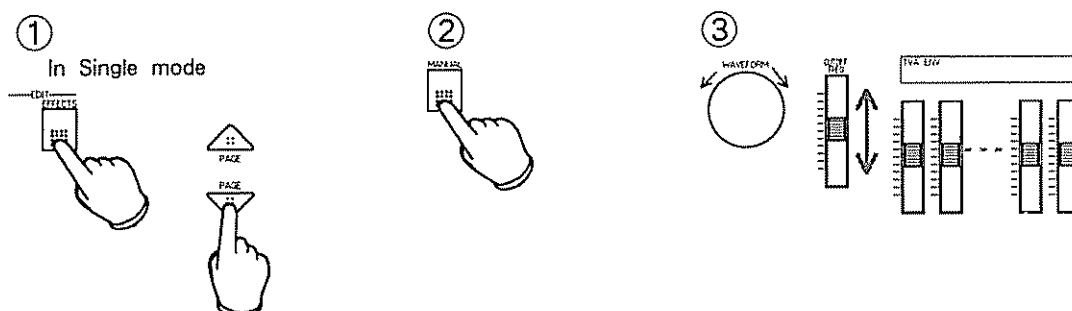
Bestaande Patch editen

Roep een Patch op die in de buurt komt bij de klank die u in uw hoofd hebt. Gebruik vervolgens de faders en knoppen om de Patch te wijzigen.



1. Kies een Patch die een goede basis vormt voor de nieuwe klank.
2. Met de faders en knoppen programmeert u de nodige wijzigingen.
3. Sla de nieuwe klank op.

Alles zelf programmeren



Alle effecten uitschakelen

1. Schakel alle effecten uit.
2. Gebruik de Manual functie om de Tone te initialiseren.
3. Kies eerst de golfvorm en programmeer vervolgens het filter (TVF) en de TVA envelope. Zorg dat de instellingen reeds in de buurt komen van de klank die u in uw hoofd heeft.
4. Stel nu de overige parameters in die u voor de gewenste klank nodig hebt.
5. Programmeer de andere Tones op dezelfde manier.
6. Gebruik de effecten om de klank bij te kleuren.
7. Sla de Patch op.

Tip

Na het kiezen van de golfvorm (derde stap) verdient het aanbeveling om eerst een voorlopige filterinstelling te programmeren. Werk vooral aan de TVA envelope en regel de TVF dan bij.

Welke methode u ook kiest, u moet altijd een idee hebben van de klank die u gaat programmeren. Probeer dus zoveel mogelijk een idee "in parameterwaarden te vertalen". Zonder vast idee lukt het ook wel, maar het vergt veel meer tijd.

Een paar hints

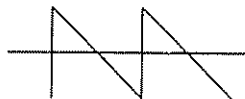
Hierna volgen een paar ideeën die u misschien helpen om klanken te maken. Een grondige uiteenzetting van de parameters vindt u in deel II.

Klankkleur

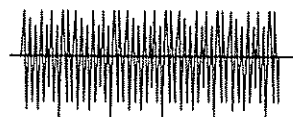
Andere golfvorm

Het spreekt vanzelf dat de golfvorm het meest belangrijke onderdeel is van een klank.

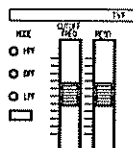
Wave 001: Syn Saw 1



Wave 098: White Noise



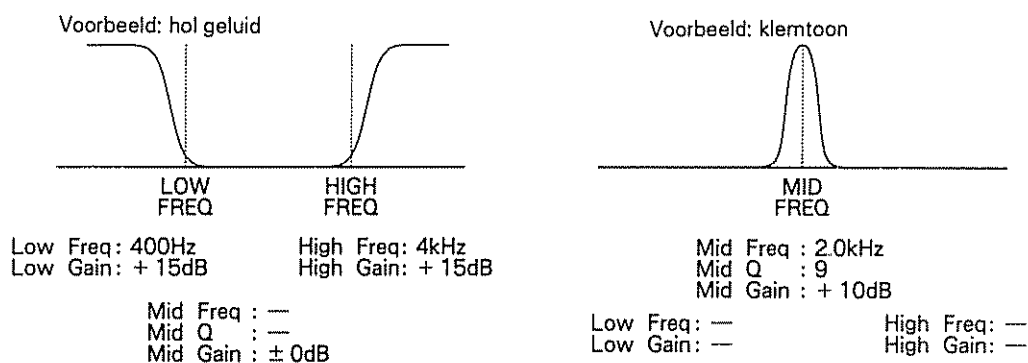
Algemene klankkleur wijzigen



Resonance

Met deze parameters bepaalt u de klankkleur omdat u de frequenties kiest, die gefilterd worden (boven of onder of boven & onder het Cutoff punt), de manier waarop dat gebeurt en of de Cutoff frequentie al dan niet in de verf wordt gezet (Resonance).

Equalizer



Low Freq/Gain

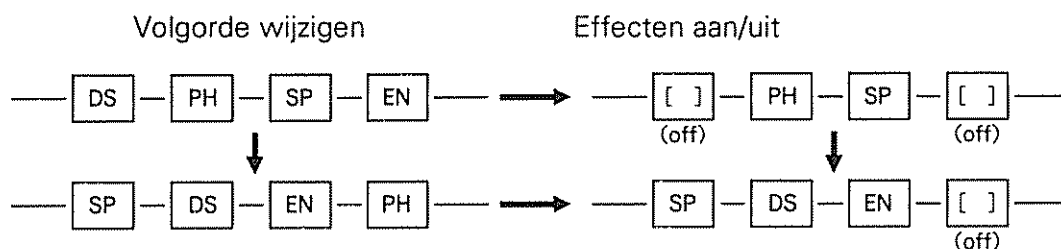
Mid Freq/Q

Mid Gain/Hi Freq

High Gain

Met deze parameters kiest u de punten en de mate waarin het volume wordt opgehaald/afgezwakt.

Effecten gebruiken



Distortion

Phaser

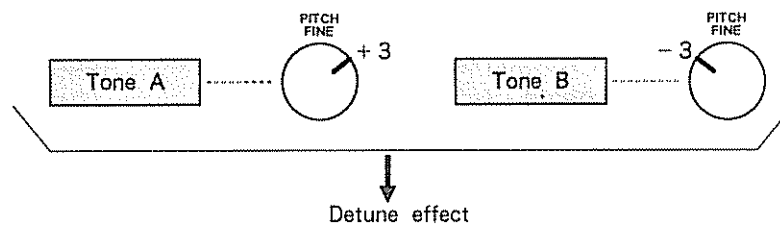
Enhancer

Spectrum

Door de effecten te gebruiken kunt u het karakter van de geluiden beïnvloeden.

Geluid breder maken

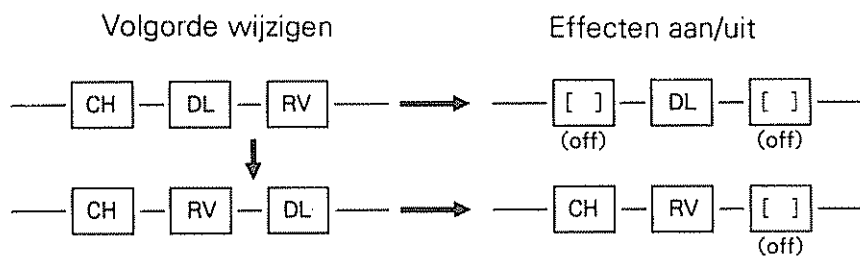
Ontstemmen



Pitch Coarse
Pitch Fine
Pitch Random

Wanneer u tweemaal dezelfde Tone gebruikt en beide Tones licht ontstemt of in verschillende octaven stemt, maakt u het geheel breder.

Effecten gebruiken

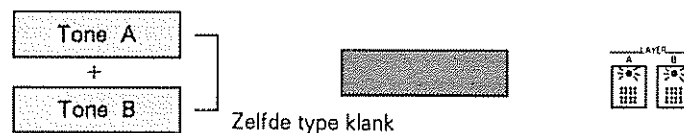


Chorus
Delay
Enhancer
Reverb

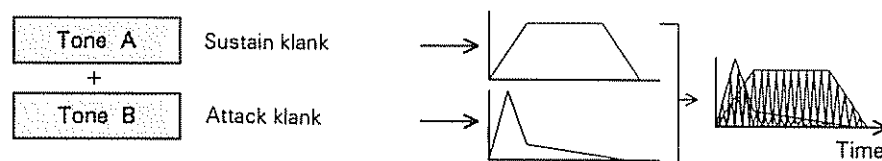
Door de effecten te gebruiken kunt u het karakter van de geluiden beïnvloeden.

Tones met elkaar combineren

Vollere klanken

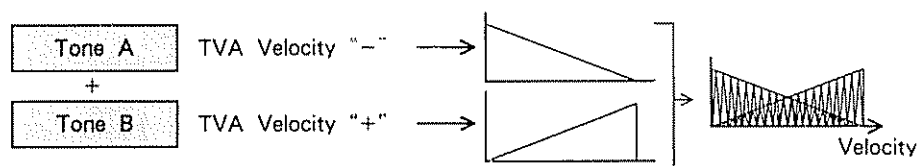


Complexe klanken



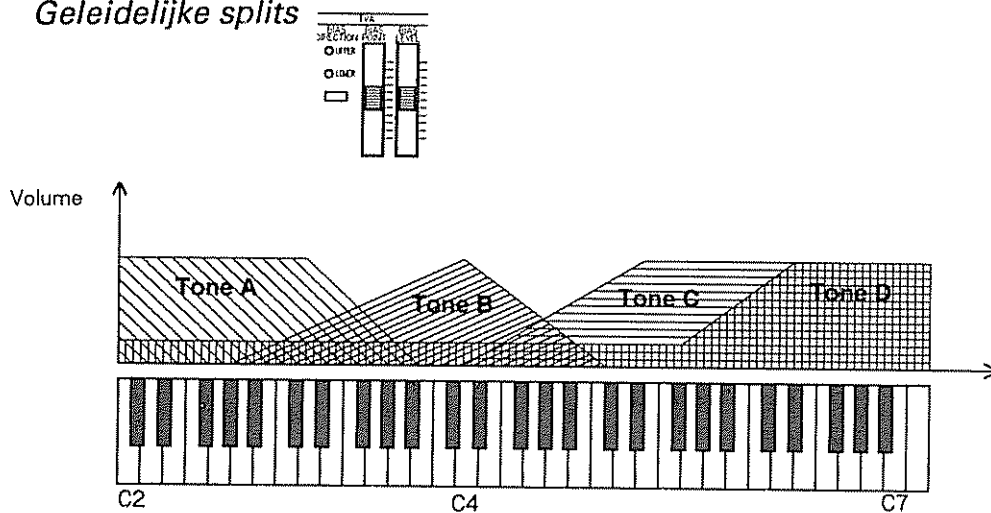
Door deze twee Tones samen aan te sturen kunt u een nieuw geluid maken.

Aanslag intelligent gebruiken



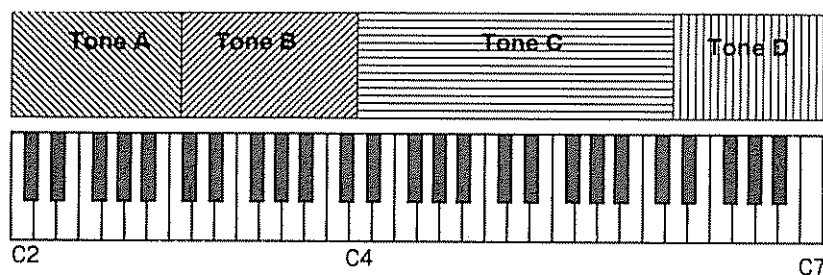
Door voor twee Tones een andere TVA ENV polariteit ("+" en "-") te kiezen, stuurt u de ene wanneer u hard aanslaat en de andere wanneer u zacht aanslaat.

Geleidelijke splits



Dit soort klanken verkrijgt u door gebruik te maken van TVA BIAS.

Duidelijke splits

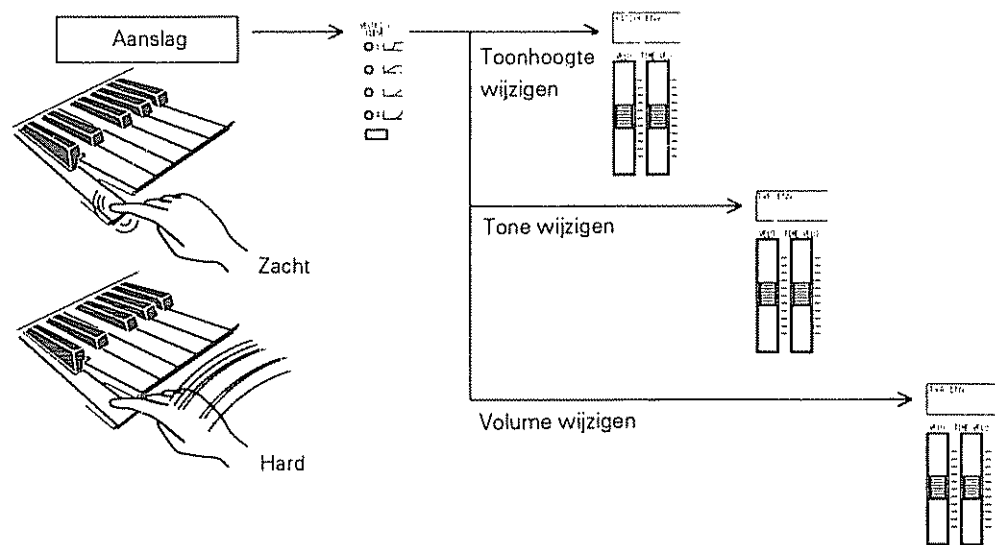


Met de Patch Common parameter KEY RANGE kunt u zorgen dat elke Tone aan welbepaalde toetsen toegewezen wordt.

Versieringen

De aanslag en aftertouch kunnen voor het sturen van onderstaande parameters worden gebruikt.

Variatie met de aanslag



Toonhoogte wijzigen:

P-Env: Velo

P-Env: Time velo

Klankkleur

F-Env: Velo

F-Env: Time velo

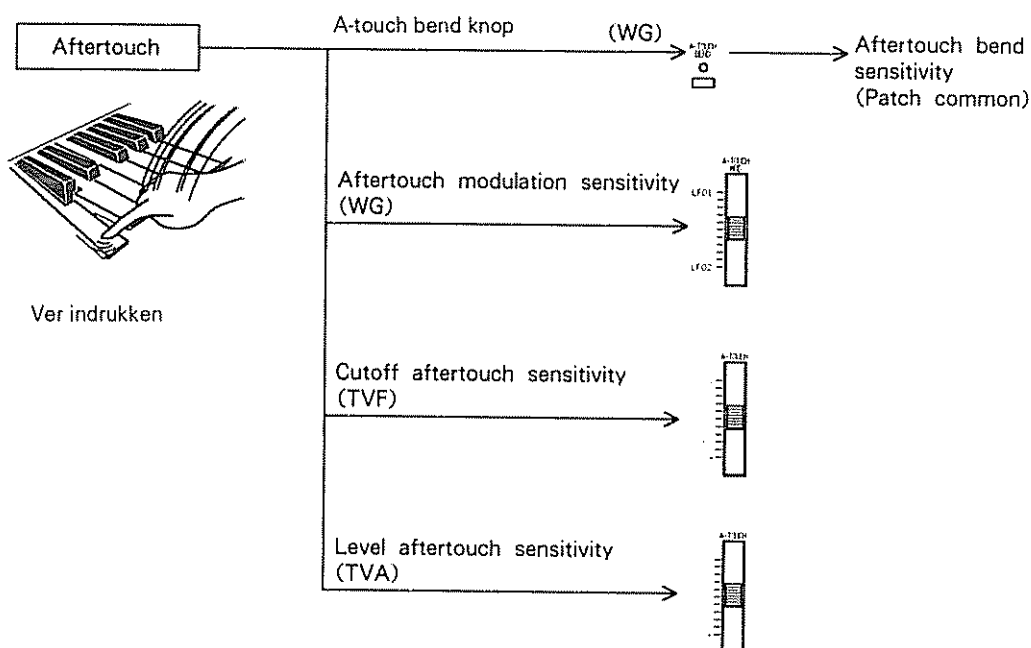
Volume

A-Env: Velo

A-Env: Time velo

Met de Velo en Time Velo parameters bepaalt u de mate waarin de ingestelde envelope kan worden gewijzigd. Op die manier kunt u de toonhoogte (Pitch), het filter (TVF) en het volume (TVA) beïnvloeden.

Wijzigen met de aftertouch

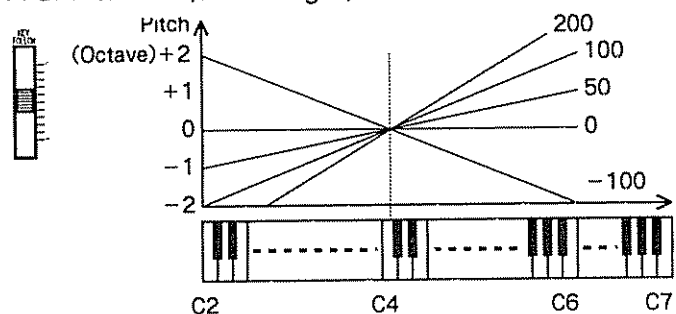


WG: Atouch bend

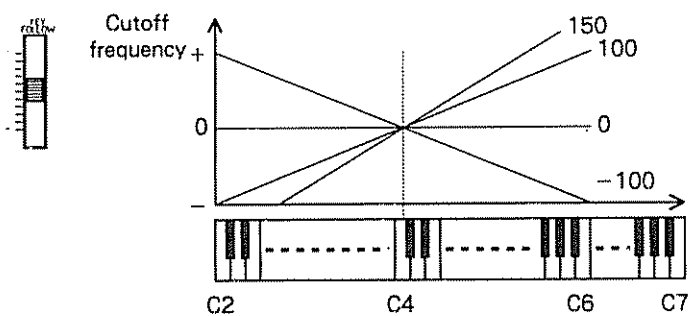
WG: Atouch sens
TVF: Atouch sens
TVA: Atouch sens

Wijzigingen die verband houden met de noten

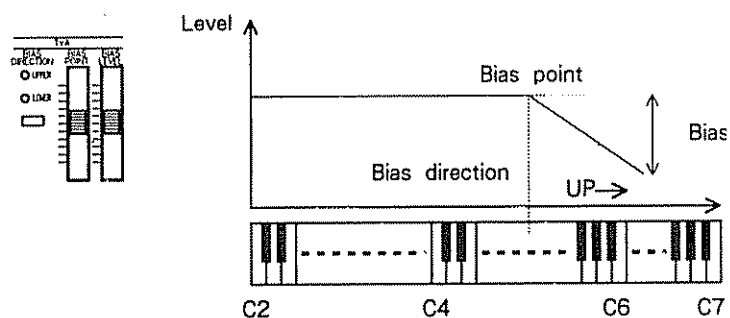
WG: Pitch KF (toonhoogte)



TVF: Cutoff KF (filter)



TVA: Bias point/level (volume)

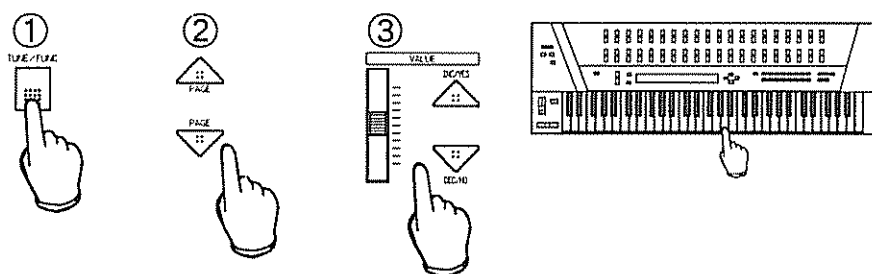


HOOFDSTUK 4:

SPEELFUNCTIES GEBRUIKEN

1. Stemmen

Wanneer u met andere instrumenten samenspeelt, is het soms nodig dat u de JD-800 stemt. Dat doet u op de volgende manier (en de stemming geldt zowel voor de Single als de Multi mode):



1. Druk op [TUNE/FUNC].
2. Gebruik PAGE [^][v] om onderstaande pagina op te roepen.

TUNE/FUNCTION	
Master tune	440.0Hz

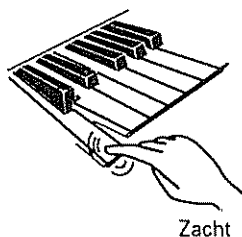
↑
Gekozen stemming

- De afgebeelde waarde slaat op de frequentie van de A4.
3. Met CURSOR <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] stemt u de JD-800. Het instelbereik is 427,5-452,9Hz. Bij levering is de A4= 440,0Hz.
- * De stemming wordt ook na uitschakelen van de JD-800 onthouden.
 - * U wijzigt de stemming in stappen van 1 cent.

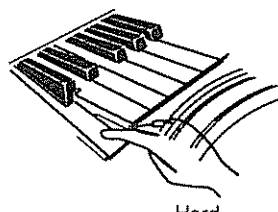
2. Gebruik maken van het toetsenbord

Aanslag (velocity)

De snelheid (kracht) waarmee u een toets indrukt, is de aanslag (of velocity). De aanslaggevoeligheid kan worden gebruikt om verschillende onderdelen van een klank te beïnvloeden: toonhoogte, filterfrequentie en volume. De mate waarin dit gebeurt, dient u zelf in te stellen. M.a.w. iedere Patch kan de aanslaggevoeligheid voor andere doeleinden gebruiken.



Zacht

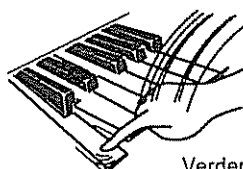


Hard

Kies Patch I-11 en let op het volume wanneer u zacht en hard aanslaat.

Aftertouch (drukgevoeligheid)

De mogelijkheid om een toets na de aanslag nog verder te kunnen indrukken heet "aftertouch". Deze functie kunt u gebruiken voor het bepalen van de toonhoogte, de klankkleur en het volume. U hoeft de aftertouch echter niet te gebruiken als u dat niet wenst.

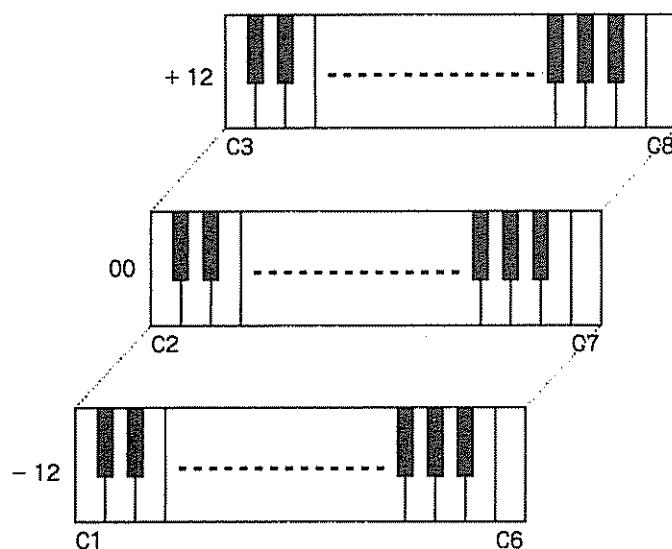


Verder indrukken

Kies Patch I-52 en probeer de aftertouch even uit. In deze Patch wijzigt u de klankkleur.

Transponeren

Met de Transpose functie transponeert u het toetsenbord. Druk op [TRANPOSE]. De indicator licht op wanneer het toetsenbord getransponeerd is. Deze functie kunt u in een wip in- en uitschakelen. Gebruik ze bijvoorbeeld wanneer een stuk gemoduleerd wordt. De transponeerwaarde kiest u met de Transpose functie (Tune/Function).



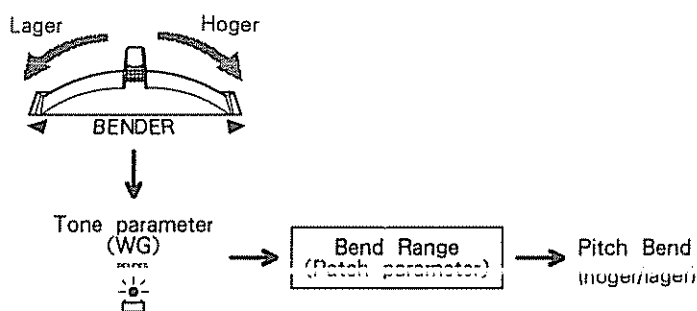
3. Andere speelhulpen

Bender/Modulation hendel

Deze hendel dient voor het sturen van twee dingen: pitch bend en modulatie.

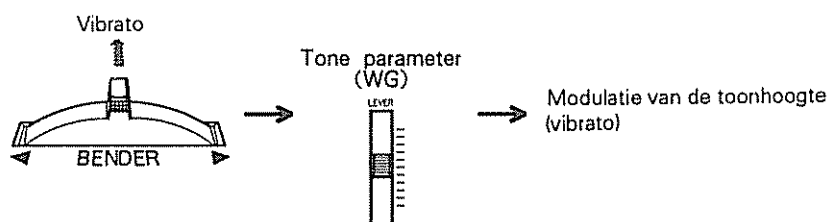
Pitch bend

Wanneer u de hendel tijdens het spelen naar links of naar rechts schuift, verlaagt/verhoogt u de toonhoogte. Deze functie heet "pitch bend" en ze werkt op dezelfde manier als bijvoorbeeld tijdens het trekken aan de snaren van een gitaar. U zou de pitch bend functie echter ook kunnen uitschakelen.



Modulatie

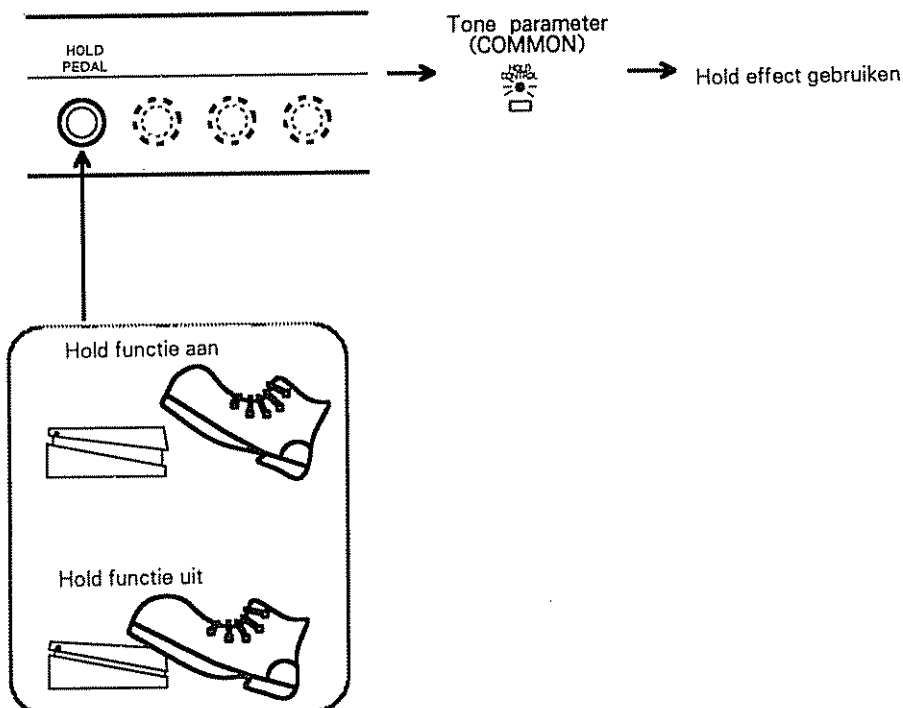
Wanneer u de hendel tijdens het spelen van uw af drukt, stelt u de modulatie in werking. In sommige gevallen wordt dan de toonhoogte gemoduleerd (vibrato, zie ook elders in deze handleiding). De diepte van de handmatige modulatie bepaalt u met de Tone parameters.



De instelling voor pitch bend en modulatie dient uiteraard afzonderlijk te gebeuren, zodat u toch over heelwat mogelijkheden beschikt.

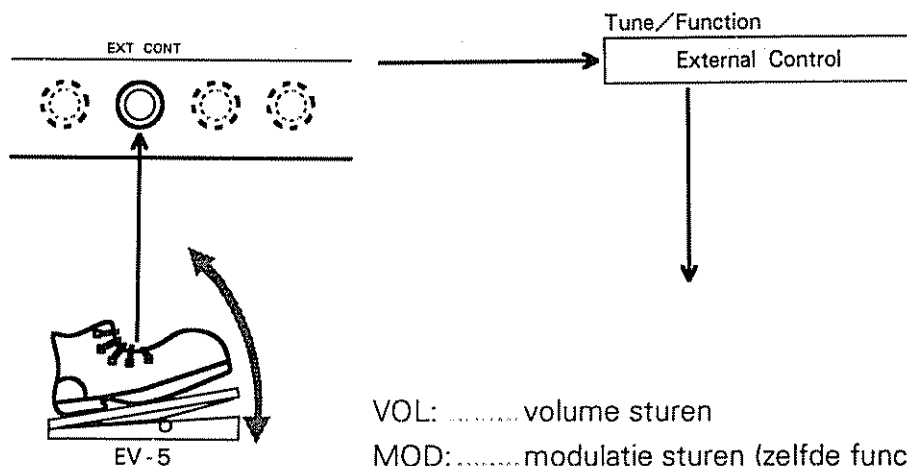
Hold functie

Sluit een pedaal (FS-5U of DP-2, optie) op de HOLD PEDAL ingang achterop de JD-800 aan wanneer u bepaalde noten (of akkoorden) wilt laten doorklinken.



Ext Cont (expressiepedaal)

Door een expressiepedaal (EV-5, EV-10 enz, optie) op de EXT CONT ingang aan te sluiten, kunt u het volume of andere parameters met de voet sturen. Met de Tune/Function parameters wijst u een functie toe aan het pedaal.



VOL: volume sturen
 MOD:modulatie sturen (zelfde functie als de hendel)
 AFT:aftertouch (zelfde functie als het toetsenbord)
 PAN:panorama sturen (geluid links/rechts plaatsen)

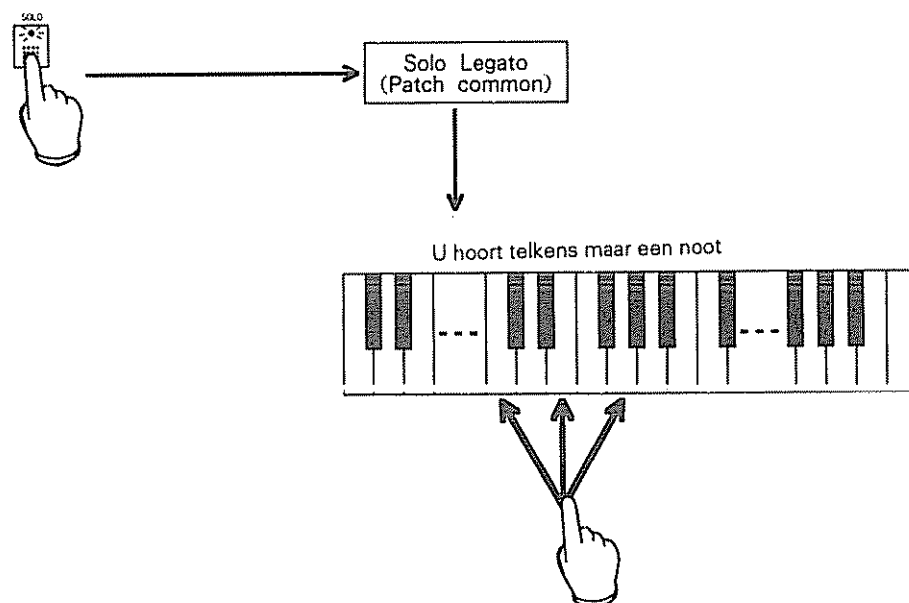
Door bijvoorbeeld AFT te kiezen kunt u de aftertouch met het voetpedaal sturen.

4. Spelen in de solo mode

Solo

In de Solo mode kunt u monofone partijen (dus telkens één noot) spelen. Druk op [SOLO] (indicator licht op). U kunt deze functie naar believen in- en uitschakelen of de keuze van deze mode samen met de bijbehorende Patch opslaan.

Kies Patch I-24 en speel een paar noten om de werking van de Solo mode te horen.



Zelfs als u C4, E4 en G4 samen indrukt, hoort u alleen de noot die u het laatst hebt gespeeld.

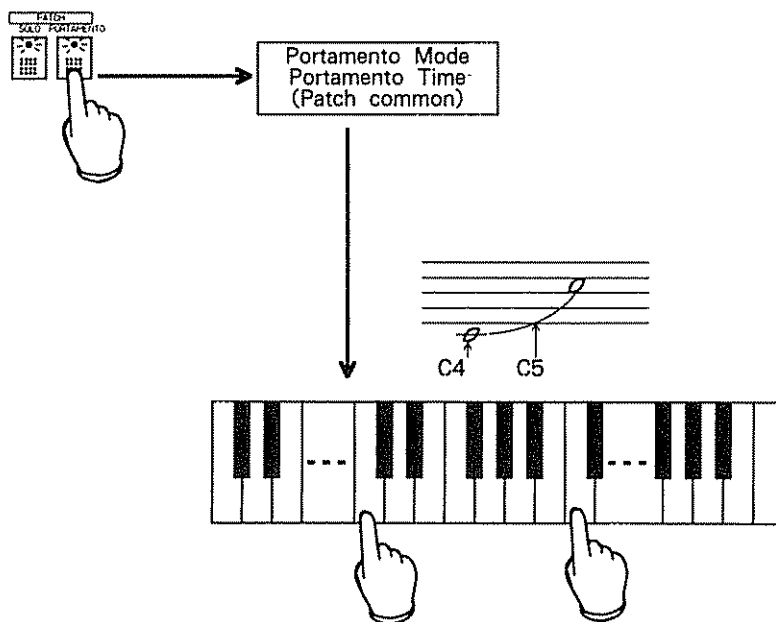
De instellingen van de Solo mode maken deel uit van de Patch Common parameters.

* Deze functie werkt niet wanneer u in de Multi mode de Special Part kiest

Portamento

Wanneer u in de Solo mode op [PORTAMENTO] drukt, dan glijden de gespeelde noten naar elkaar toe. U kunt het Portamento effect naar believen in- en uitschakelen of de instelling samen met de Patch opslaan.

Kies Patch I-14 en probeer de Portamento functie even uit.



Speel eerst een C4 en daarna een C5 en let op het effect.

De Portamento functie maakt deel uit van de Patch Common parameters.

* Deze functie werkt niet wanneer u in de Multi mode de Special Part kiest.

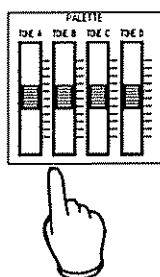
5. Klanken tijdens het spelen wijzigen

Editen in "realtime"

Net zoals op een analoge synthesizer, kunt u de instellingen tijdens het spelen wijzigen, en nog wel op twee manieren: met de Palette regelaars of de regelaars van de Tone parameters.

Palette

Met deze regelaars kunt u een bepaalde parameter voor alle vier Tones afzonderlijk wijzigen.

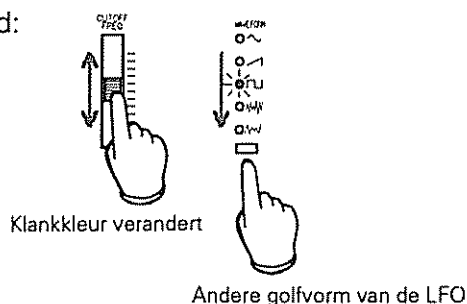


* Het is zelfs mogelijk om de parameters van actieve, maar uitgeschakelde, Tones te editen. In dat geval hoort u de wijzigingen van dergelijke Tones echter niet.

Faders en knoppen gebruiken

Niets belet u om tijdens het spelen de andere faders en knoppen te gebruiken:

Voorbeeld:



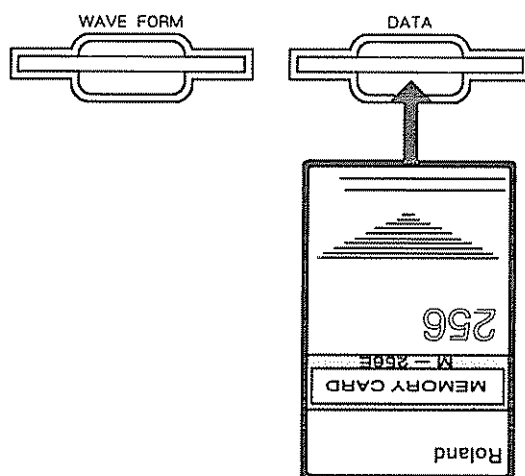
- * U wijzigt telkens de actieve Tones (indicator moet knipperen).
- * Wanneer u in de Multi mode de Special Part oproept, dan kunt u de faders & knoppen niet gebruiken.

6. RAM kaart gebruiken

Op een RAM kaart (Memory Card) kunt u dezelfde data opslaan als in het interne geheugen van de JD-800. Zowel de Patches als de Special Setup kunt u altijd op een kaart opslaan, wissen en ervan laden.

RAM kaart aansluiten

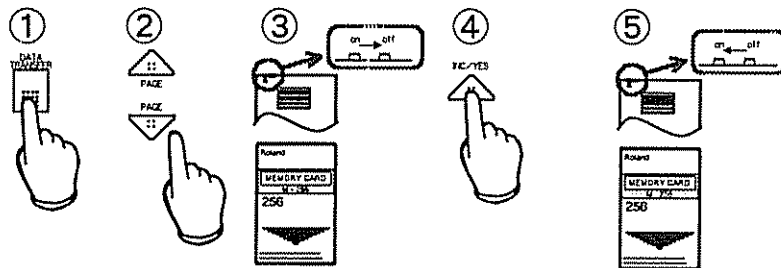
Schuif de Memory Card op de juiste manier in de DATA slot achterop de JD-800 (zie de tekening).



- * Gebruik enkel M-256E kaarten (optie) omdat u alleen deze kaarten kunt gebruiken.
- * Vergeet niet de batterij in een nieuwe kaart te steken (bijgeleverd). Volg de instructies van de RAM kaart.

RAM kaart initialiseren

U kunt een M-256E kaart niet meteen na uitpakken gebruiken. U moet ze namelijk eerst initialiseren omdat ze anders niet op de JD-800 kan worden gebruikt.



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk zo vaak op PAGE [^][v] tot onderstaande display-pagina verschijnt.

```
DATA initialize
? [Y/N]
```

3. Zet de geheugenbeveiliging (Protect schakelaar) van de kaart uit.
4. Druk op [INC/YES]. Het display zal dan onderstaande prompt weergeven en daarna teruggaan naar de vorige Play mode.

```
DATA initialize
Completed
```

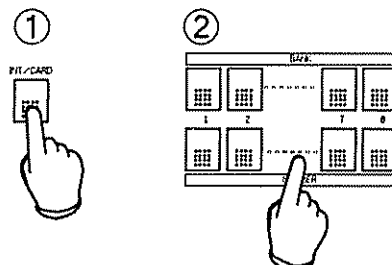
5. Zet de Protect schakelaar van de kaart weer in de ON stand.
- * Met de Protect schakelaar van de kaart voorkomt u dat de data die erop staan abusievelijk kunnen worden gewist. Laat deze schakelaar daarom zoveel mogelijk aan en zet hem alleen uit wanneer u data op de kaart wilt wegzetten.

RAM kaart gebruiken

Data van een kaart oproepen

a. Patches kiezen

U kunt een Patch van een kaart rechtstreeks oproepen (u hoeft hem dus niet eerst naar het interne geheugen te kopiëren).



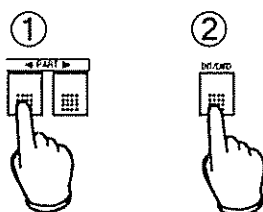
1. Druk op [INT/CARD].
2. Druk vervolgens op BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] om een Patch op te roepen.

SINGLE 077 CH:01 C-25:Stratocaster	TVA:Level ▶100 100 100 100
--	-------------------------------

* Deze werkwijze geldt zowel voor de Single als de Multi mode.

b. Special Setup kiezen

U kunt een Special Setup van een kaart naar de buffer van het interne geheugen kopiëren.



1. Kies in de Multi mode de Special Part.
2. Druk op [INT/CARD].

MULTI Parts 002 CH:10 CARD Setup

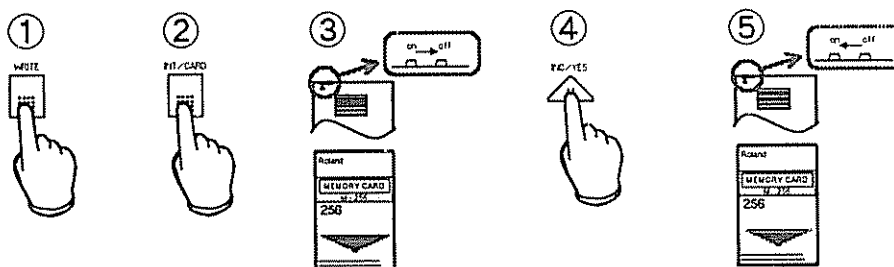
De Setup data van de kaart staan nu in het tijdelijke geheugen van de JD-800.

* Druk nogmaals op [INT/CARD] om weer de oorspronkelijke Special Setup (van het interne geheugen) op te roepen.

Data opslaan

Zoals gezegd, kunt u zowel Patch als Setup data op een kaart wegzetten.

a. Patch opslaan



1. Druk, na een Patch of Tone geëdit te hebben, op [WRITE].
2. Druk op [INT/CARD]. In plaats van de "I" zal nu een "C" in het display beginnen te knipperen. Dat betekent dat u de data op de kaart kunt opslaan.

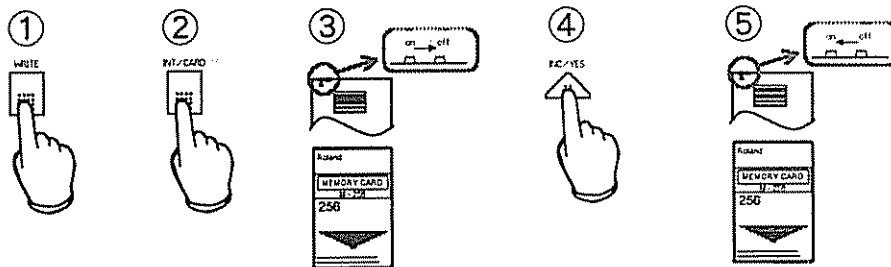
```
WRITE from TMP
to C-11 ?      [Y/N]
```

3. Zet de geheugenbeveiliging van de kaart uit.
4. Druk op [INC/YES] om de Patch op te slaan.

```
WRITE from TMP
to C-11      Completed
```

5. Schakel de geheugenbeveiliging van de kaart weer in.
- * Wanneer u alle interne Patches (I-11~I-88) op een kaart wilt opslaan, moet u gebruik maken van de Data Transfer functie.

b. Special Setup opslaan



1. Druk, na het wijzigen van de Special Setup (Multi mode) op [WRITE].
2. Druk op [INT/CARD]. In plaats van "INT" zal nu de "CRD" prompt in het display knipperen. Dat betekent dat u de data op een kaart kunt opslaan.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD ?      [Y/N]
```

3. Zet de geheugenbeveiliging van de kaart uit.
4. Druk op [INC/YES] om de Special Setup op te slaan.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD      Completed
```

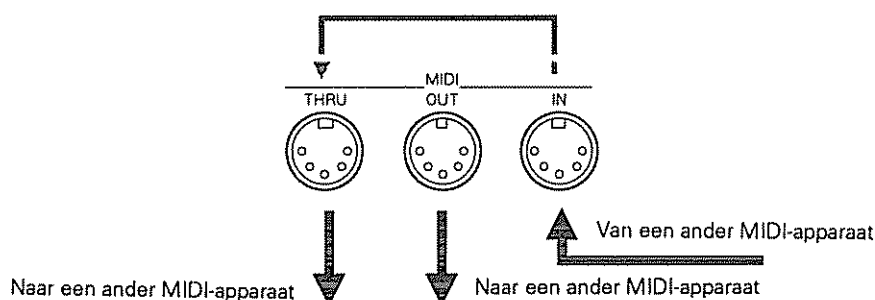
5. Schakel de geheugenbeveiliging van de kaart weer in.

HOOFDSTUK 5: OVER MIDI

1. Laten we het even over MIDI hebben

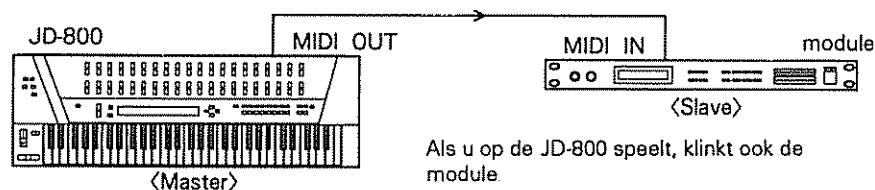
MIDI staat voor "Musical Instruments Digital Interface" en is een werelds-
tandaard voor het verzenden en ontvangen van commando's die met
muziek te maken hebben (welke noot, hoeveel pitch bend enz.).

Wanneer een apparaat MIDI-compatibel is, kunt u het op andere instrumenten
aansluiten (zelfs al gaat het om een instrument van een ander merk) om
ervoor te zorgen dat de JD-800 of het externe instrument de verzonden
MIDI-commando's ontvangt en uitvoert. De MIDI-standaard "vertaalt" een
groot aantal handelingen (spelen, intrappen van een pedaal, keuze van een
klank enz.) in een reeks cijfers.



Aansluitingen

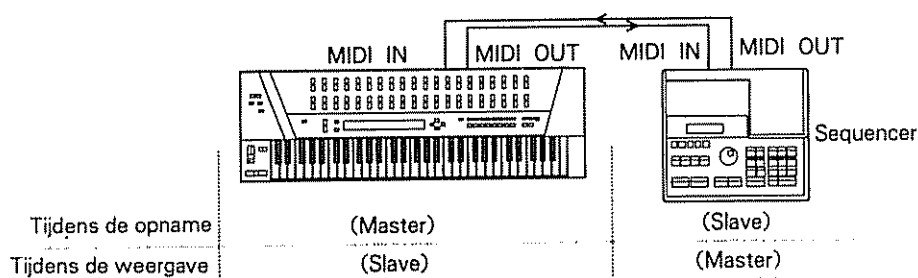
Een MIDI-compatibel instrument zoals de JD-800 is uitgerust met 3 DIN-
aansluitingen (soms maar twee), waarop u een MIDI-snoer dient aan te
sluiten. In onderstaande tekening ziet u de simpelste MIDI-aansluiting.
Wanneer u op de JD-800 speelt, hoort u ook het andere instrument. De
zender (in dit geval de JD-800) wordt ook vaak "Master" en de ontvanger
"Slave" genoemd.



Werkt u met een sequencer (bvb. de MC-50), dan dient u de JD-800 er op
de volgende manier op aan te sluiten. Wanneer uw sequencer met een Soft
Thru functie uitgerust is, dan doet u er verstandig aan de Local functie van
de JD-800 uit te zetten (Off) om zeker te zijn dat u alleen de klank hoort die
aan de gespeelde partij toegewezen is.

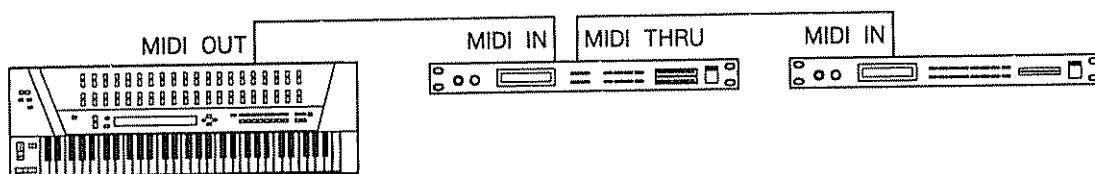
Dit is ook een soort "enkelrichtingsaansluiting", maar ze werkt wel in twee
richtingen: tijdens de opname fungeert de JD-800 als zender en tijdens de

weergave zendt de sequencer.

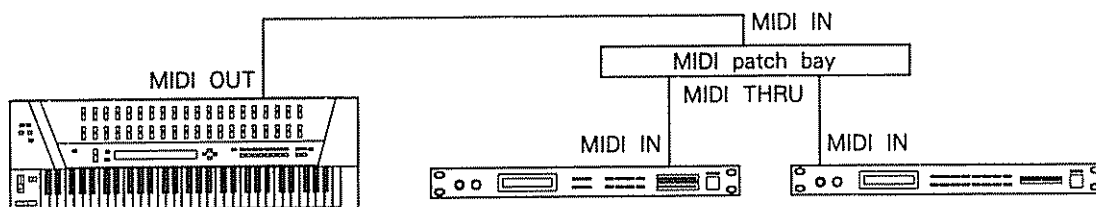


Zij die reeds een aantal modules/synthesizers, drumcomputers enz. bezitten, zullen natuurlijk gebruik maken van de MIDI THRU connectors. Maar u doet er verstandig aan nooit meer dan drie apparaten via MIDI THRU door te koppelen om datafouten te voorkomen. Gebruik in voorkomend geval een *MIDI Patchbay* zoals de A-880 van Roland.

<Seriele aansluiting>



<Stereaansluiting>



MIDI-kanalen

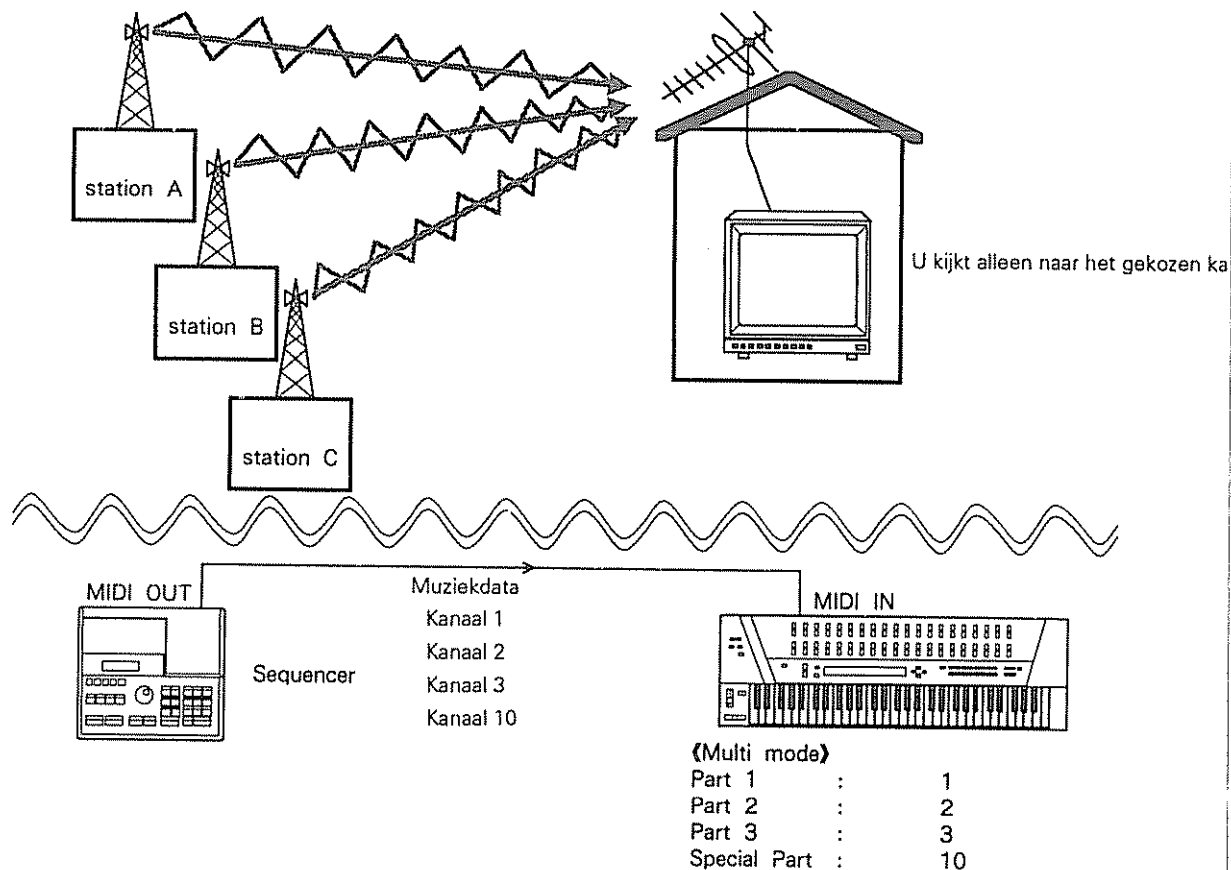
De MIDI-standaard biedt *16 kanalen*, die allemaal via hetzelfde snoer worden verzonden en op die manier verschillende instrumenten van verschillende data kunnen voorzien. U zou de MIDI-kanalen kunnen vergelijken met de kanalen van een TV: door een ander kanaal te op te roepen, kiest u een ander programma (station). Dat komt omdat een ontvanger meestal maar de gegevens van één kanaal kan verwerken.

U dient dan ook het ontvangstkanaal te kiezen dat overeenkomt met het programma dat u wilt zien.

De JD-800 kunt u echter vergelijken met 6 tv's (omdat hij in de Multi mode over 6 Parts beschikt en dus zes verschillende datareeksen kan ontvangen). Hij is namelijk multitimbraal.

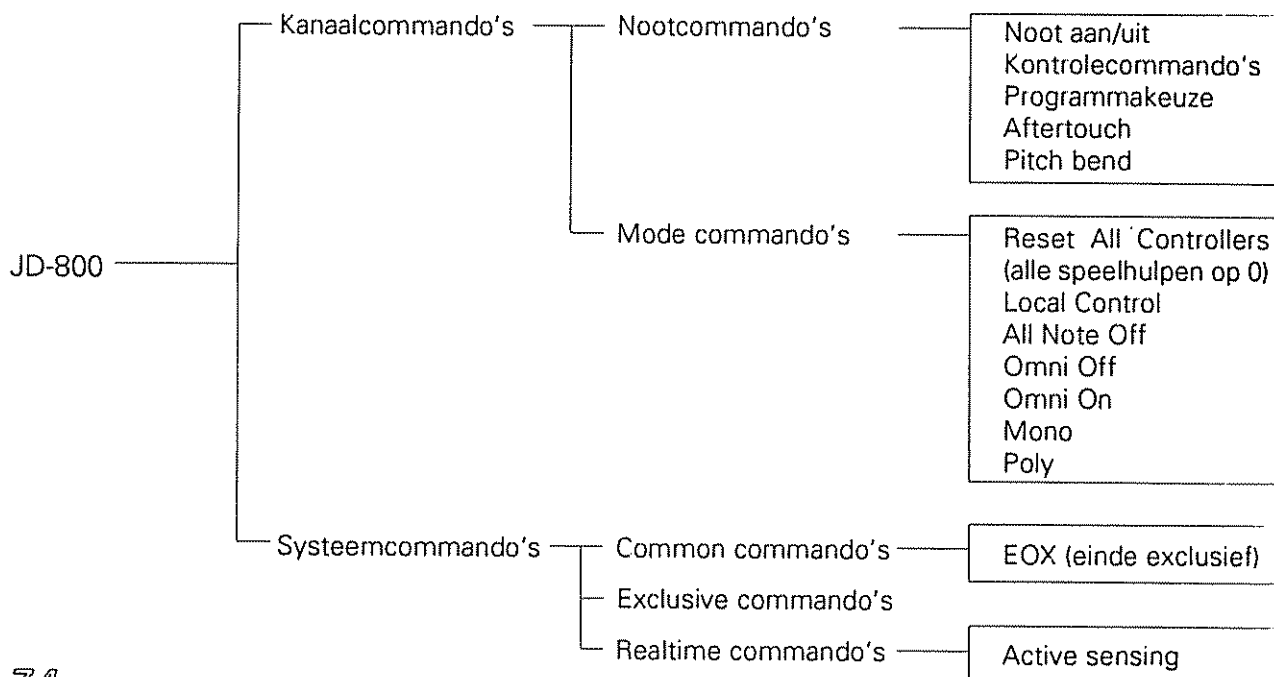
Iedere Part kan op een ander kanaal aangestuurd worden.

Zoals gezegd, zijn er 16 MIDI-kanalen. Als u op een instrument een ontvangstkanaal kiest dat overeenkomt met het zendkanaal van de Master, worden de MIDI-data niet alleen verzonden (want dat is vrijwel altijd het geval), maar ook ontvangen.



2. MIDI-commando's

Omdat muziek met expressiviteit te maken heeft en er voor een maximale expressiviteit een groot aantal verschillende commando's nodig zijn, werkt de MIDI-standaard met een hele reeks MIDI-commando's. Er bestaan twee soorten: *kanaalcommando's* (die alleen voor één bepaald kanaal gelden) en *systeemcommando's* (die los staan van de kanalen).



a. Kanaalcommando's

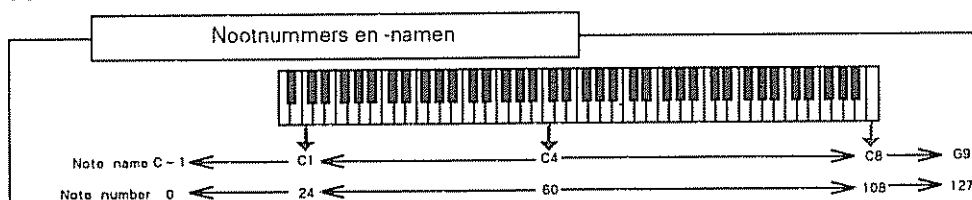
Deze commando's dienen voor het doorseinen van alle "events" die met het spelen te maken hebben. Het resultaat van deze commando's hangt voor een groot deel af van de instellingen op de ontvanger.

Nootcommando's

De nootcommando's bestaan op hun beurt uit een groot aantal MIDI-commando's. Wanneer u op een MIDI-instrument speelt, worden alle commando's zowel naar MIDI OUT als naar de toongenerator uitgestuurd. (Dit laatste om te zorgen dat u de gespeelde noten hoort)

Noot aan/uit

Deze commando's vertellen de ontvanger wat u op het klavier speelt. Bij de nootcommando's horen de nootnummers van de noten die u speelt (m.a.w. de juiste toonhoogte, nummers 0~127), de middelste C heeft het nummer 60.



De JD-800 kan alleen de nummers 24 (C1)~108 (C8) zenden, maar hij ontvangt wel alle MIDI-nummers 0 (C-1)~127 (G9).

Aftertouch-commando's

Deze commando's slaan op de manier waarop u de aftertouch gebruikt. Er zijn twee soorten aftertouch: kanaal-aftertouch en polyfone aftertouch (zelden).

De kanaal-aftertouch geldt telkens voor het MIDI-kanaal waarop de data worden verzonden. Als u bijv. een akkoord speelt en maar één toets verder indrukt (=aftertouch), dan worden alle noten van aftertouch voorzien.

De polyfone aftertouch geldt alleen voor de toets die u verder indrukt (en dus niet voor de overige noten die u tegelijkertijd speelt). Dit is realistischer (maar ook veel omslachtiger).

De JD-800 zendt alleen kanaal-aftertouch commando's.

Pitch bend-commando's

Deze data zijn een vertaling van de dingen die u met de pitch bend-hendel/het pitch bend-wiel doet. Wat er precies met deze data gebeurt, hangt voor een groot deel af van de parameterinstellingen die verband houden met de pitch bend functie.

Programmakeuze

Deze commando's worden verzonden wanneer u op [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] drukt. Ze dienen voor het kiezen van Patches op de JD-800 en van andere klanken op de externe apparaten.

De toewijzing van de programmanummers aan de geheugens van de JD-800 luidt als volgt:

		NUMBER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
BANK	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64

Internal (INT)

		NUMBER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
BANK	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

Card (CARD)

- * In bovenstaande tabellen ziet u de programmakeuze-nummers die wordt verzonden wanneer u voor MIDI Tx Program Chg de NORMAL stand kiest.
- * Telkens als u een Patch kiest, wordt het bijbehorende MIDI-programmanummer in het display afgebeeld.
- * In de praktijk komt het hierop neer: telkens als u op het zendende instrument een andere klank kiest, wordt het bijbehorende MIDI-nummer uitgestuurd naar de ontvanger(s), die dan eveneens een andere klank oproept (en wel de klank die hetzelfde MIDI-nummer heeft). Maar let wel: het klanknummer komt niet altijd overeen met het MIDI-programmanummer (zoals u uit bovenstaande tabellen kan opmaken). Dat heeft te maken met het feit dat de indeling van de geheugens op de meeste apparaten niet van 1 tot 128 gaat. Het betekent dat het klanknummer 64 meestal niet gelijk is aan het MIDI-programmanummer 64.

↓

SINGLE	001 CH:01
I-11:Digital Synth1	

↑

Kontrolecommando's

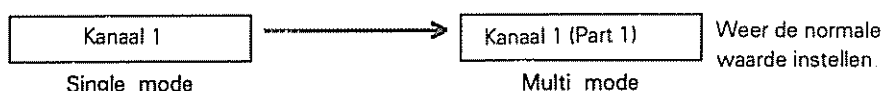
Deze commando's dienen voor het verzenden van de data van de speel-functies (modulatie, pitch bend, pan, vibrato, hold enz.). Iedere speel-functie heeft een kontrolenummer. Omdat de MIDI-standaard vrij uitgebreid is, komt het vaak voor dat een MIDI-instrument lang niet alle controle-commando's verstaat/zendt.

Mode commando's

Deze commando's vertellen de MIDI-apparaten wat ze precies moeten doen en op welke manier de data moeten worden ontvangen.

Reset All Controllers

Dit commando vertelt de slaves (ontvanger) dat alle controlecommando's (pitch bend, modulatie enz.) weer op "0" moeten worden gezet. Wanneer u van de Single mode overschakelt naar de Multi mode (en vice versa), is dit het laatste commando dat op het betreffende kanaal wordt uitgestuurd voordat de JD-800 naar een ander MIDI-kanaal overschakelt.



Wanneer u namelijk een ander kanaal kiest, terwijl de ontvanger net aan het moduleren (of buigen) is, dan zou hij niet weten dat hij ermee mag stoppen indien hij geen *Reset All Controllers* commando ontvangt.

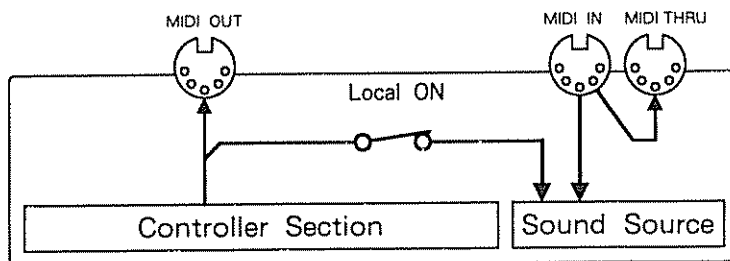
Local Control

Dit commando vertelt de ontvanger dat hij de verbinding tussen het toetsenbord en de toongenerator mag verbreken. Het wordt alleen ontvangen, maar niet verzonden.

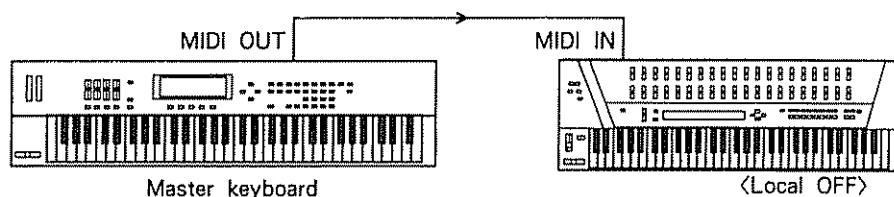
Als u de Local functie inschakelt, dan is het toetsenbord op de toongenerator aangesloten: alle noten die u op het toetsenbord speelt, worden dan naar de toongenerator uitgestuurd. In de Local= Off stand, worden de gespeelde noten alleen naar MIDI OUT uitgestuurd (maar niet naar de interne toongenerator). De toongenerator zal echter alle via MIDI IN ontvangen commando's uitvoeren.

De *Local Off* stand is handig wanneer u de JD-800 enkel als MIDI moederklavier wilt gebruiken of wanneer de interne toongenerator uitsluitend door een sequencer mag worden aangesproken.

Alleen externe klankbronnen aansturen (JD-800 als Master keyboard)



Toongenerator van de JD-800 aansturen



Beschikt uw sequencer over een Soft Thru functie, dan is het verstandig om de Local functie van de JD-800 uit te schakelen om te voorkomen dat iedere gespeelde noot dubbel klinkt:

All Note Off

Dit commando vertelt de ontvanger dat hij alle noten, die op dat moment klinken, mag uitschakelen.

* *Geldt niet voor de noten die u op het toetsenbord van de JD-800 speelt.*

Omni mode

Deze commando's vertellen de ontvanger hoe hij MIDI-commando's moet verwerken. Wanneer Omni uitgeschakeld is, worden alleen de commando's op het gekozen ontvangstkanaal uitgevoerd. Na inschakelen of na overschakelen van de Single naar de Multi mode wordt dit commando op het ontvangstkanaal verzonden. Het Omni Off commando heeft tevens dezelfde functie als een All Note Off commando (alle noten uit).

In de Omni On stand voert de ontvanger alle commando's op alle kanalen uit. Het Omni On commando wordt enkel ontvangen en verwerkt als een All Note Off commando.

* *De JD-800 schakelt niet over van Omni On naar Omni Off.*

Mono/Poly

Deze commando's vertellen de ontvanger hoeveel noten hij mag ontvangen: één in de Mono mode en zoveel mogelijk in de Poly mode.

In de Poly mode kunt u akkoorden spelen. Het bijbehorende commando wordt na inschakelen of na overschakelen van de Single naar de Multi mode uitgestuurd.

In de Mono mode zal de ontvanger telkens maar één noot laten klinken.

Bij ontvangst zal de JD-800 een Mono of Poly commando als All Note Off commando verwerken.

* *De JD-800 schakelt niet over van de Poly naar de Mono mode (of vice versa).*

Nog iets over de modes:

In de Mono en Poly mode hebt u telkens twee mogelijkheden (samen dus vier):

- | | |
|--------------------------|--|
| Mode 1 (omni on, poly): | Het instrument ontvangt op alle kanalen en zal meerdere noten tegelijk spelen (d.w.z. in de mate van het mogelijke worden alle noten weergegeven). |
| Mode 2 (omni on, mono): | Het instrument ontvangt op gelijk welk kanaal, maar het zal telkens maar één noot spelen. |
| Mode 3 (omni off, poly): | Het instrument ontvangt alleen op het gekozen kanaal en speelt akkoorden. |
| Mode 4 (omni off, mono): | Het instrument ontvangt alleen op het gekozen kanaal en speelt telkens maar één noot. |

Deze modes gelden echter alleen voor de ontvangst. M.a.w. geen enkel

instrument kan in een van deze modes (1, 2, 3 of 4) zenden.

Normaliter ontvangt de JD-800 in mode 3, maar in de Solo mode ontvangt hij in mode 4.

Systemcommando's

Systeemcommando's staan los van de kanalen. Van deze commando's ontvangt de JD-800 alleen Active Sensing (Active Sensing) en EOX (einde exclusive, Common) commando's. Daarom leggen we de andere commando's niet uit.

Realtime commando's

Active Sensing

De JD-800 zendt deze commando's alle 250msec naar MIDI OUT. Ze worden gebruikt om de aansluitingen te controleren.

Wanneer een apparaat op de MIDI IN connector van de JD-800 aangesloten is, zendt het Active Sensing commando's naar de JD-800. De JD-800 verwacht dat deze commando's regelmatig zullen binnenkomen. Ontvangt hij langer dan 400msec geen commando's (hetzij Active Sensing hetzij andere), dan schakelt hij alle via MIDI IN ontvangen noten automatisch uit. Ook de controlecommando's worden dan weer op 0 gezet (precies zoals bij de ontvangst van een Reset All Controllers commando). De JD-800 houdt dan ook geen rekening meer met inkomende MIDI-commando's.

Common commando's

EOX (end of exclusive)

Dit commando betekent dat er geen exclusive commando's meer volgen.

SysEx commando's

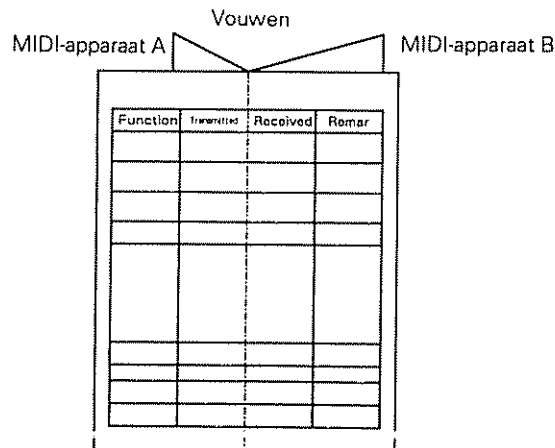
SysEx data bevatten informatie i.v.m. met de parameters van de klanken. Deze data kunt u alleen zenden naar een apparaat van hetzelfde type (dus naar een tweede JD-800) om te zorgen dat het precies dezelfde instellingen kiest als de zender. Daarnaast dienen de SysEx data voor de externe (bijv. op een sequencer of een MIDI Data Recorder) opslag van de data. Het verdient aanbeveling van deze voorziening gebruik te maken omdat het vaak gebeurt dat u een Patch of Tone wijzigt en daarna toch graag weer de oorspronkelijke instellingen laadt.

MIDI Implementation Chart

MIDI dient voor het zenden en ontvangen van een groot aantal commando's en data. Dat betekent echter niet dat alle apparaten alle MIDI-meldingen verstaan en/of zenden. Je kunt het vergelijken met een taal: iedereen

gebruikt/verstaat maar een deel van de woordenschat. Er is dus meer mogelijk in de MIDI-standaard dan de dingen die u met een bepaald instrument kunt doen.

Daarom vindt u in vrijwel iedere handleiding een MIDI Implementation Chart die u precies vertelt wat het instrument wel of niet verzendt/ontvangt. Vaak is het zelfs zo dat een instrument meer data ontvangt dan het kan zenden. Alle MIDI Implementation Charts hebben dezelfde opmaak. Vandaar dat u de Charts van twee apparaten het best naast elkaar kunt leggen om meteen te zien wat u wel en niet kunt gebruiken.



* Zie ook blz. V-51 in de engelstalige handleiding (i.v.m. de SysEx data) en de MIDI Implementation Chart in deze handleiding.

3. MIDI op de JD-800

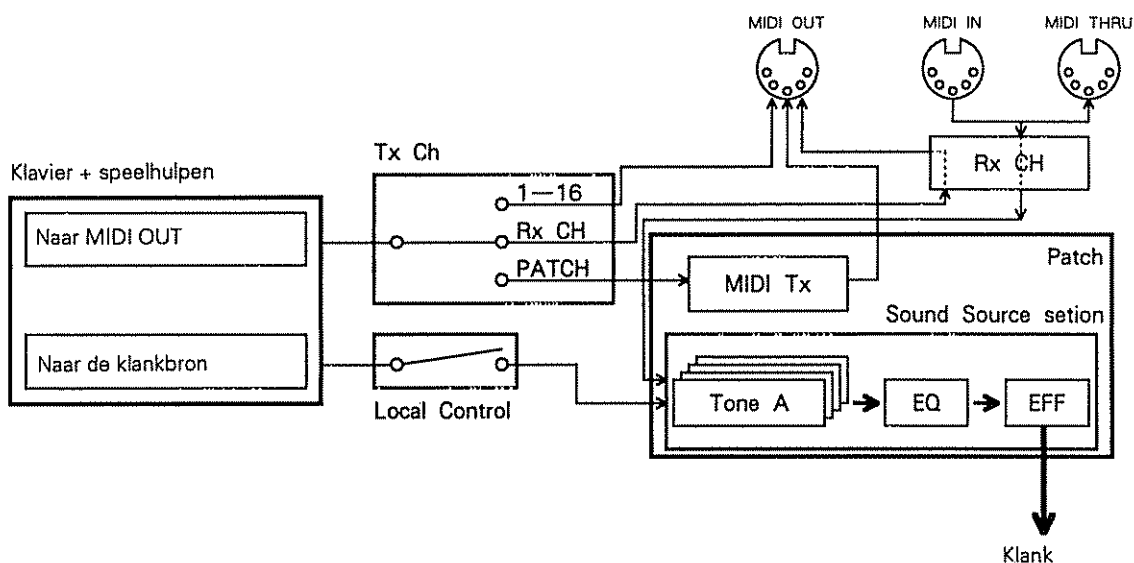
Wanneer u gebruik maakt van de MIDI-functies, kunt u de JD-800 als een multitimbrale toongenerator gebruiken. Dit hoofdstuk beschrijft een paar voorbeelden voor de Single en Multi mode.

a. Gebruik in de Single mode

In de Single mode werkt de JD-800 precies zoals een "normale" synthesizer, d.w.z. dat hij telkens maar één klank kan weergeven.

In onderstaande tekening ziet u het signaalverloop van de MIDI-commando's. De data van de stuurbron (toetsenbord en speelhulpen) worden op het zendkanaal (MIDI Tx Ch) naar MIDI OUT en naar de toongenerator uitgestuurd (indien u de Local On stand gekozen hebt).

De toongenerator zal tevens alle via MIDI IN ontvangen commando's uitvoeren (voor zover ze op het juiste kanaal binnenkomen).

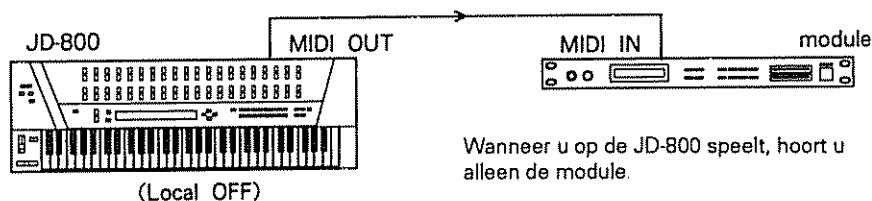


Externe klankbron aansluiten

Om met de JD-800 externe klankbronnen te kunnen aansturen, moet u hem op de volgende manier aansluiten:

Alleen de externe klankbron aansturen

Wanneer u op de JD-800 speelt, hoort u alleen de module.

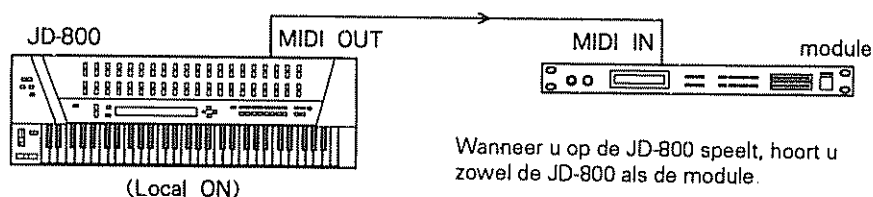


1. Kies de Local Off stand op de JD-800. In dat geval hoort u de interne klanken van de JD-800 niet.
2. Zorg dat het zendkanaal van de JD-800 hetzelfde nummer heeft als het ontvangstkanaal van de module.
3. Onderstaande handelingen zorgen dat volgende commando's worden verzonden:

Spelen op het toetsenbord.....	noot aan/uit
Toets indrukken na de eigenlijke aanslag.....	aftertouch
Bender/Modulation hendel gebruiken.....	pitch bend, modulatie
Hold pedaal gebruiken.....	hold aan/uit
EXT pedaal gebruiken.....	volume/aftertouch/modulatie/ pan (alleen gekozen functie)
Patch kiezen.....	programmakeuze

Patch van de JD-800 en een externe klank aansturen

Wanneer u op de JD-800 speelt, hoort u zowel de JD-800 als de module.



1. Zet de Local Control functie van de JD-800 op "On".
2. Zorg dat het zendkanaal van de JD-800 hetzelfde nummer heeft als het ontvangstkanaal van de module.
3. Deze aansluiting kunt u op de volgende manier gebruiken:
Combineren van gelijkaardige klanken zoals strijkers, blazers of orgel (licht ontstemd of in octaaflijging).
Combinatie van de attack en de sustain van twee verschillende klanken om nieuwe klanken te maken (bvb. een fluit met een piano attack).

JD-800 (Local On)

Strijkers +
Piano +

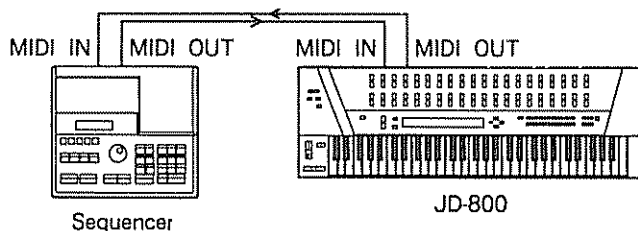
Externe klankbron

Blazers
Fluit

Door voor MIDI Tx Ch "PATCH" te kiezen en de juiste MIDI Tx PC waarde voor iedere Patch in te stellen kunt u zelfs zorgen dat de JD-800 telkens het goede programmanummer zendt wanneer u een andere Patch kiest. Dat is handig om verschillende combinaties bij de hand te hebben.

JD-800 met een sequencer gebruiken

De sequencer dient uiteraard voor het opnemen en weergeven van de partijen die u op de JD-800 speelt.

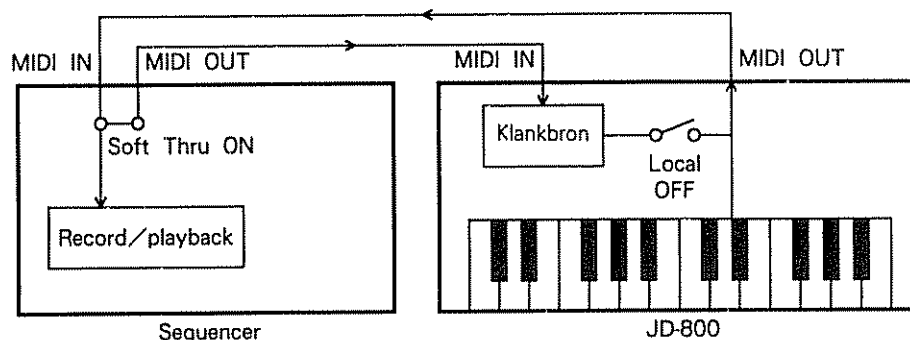


1. Sluit de sequencer en de JD-800 aan zoals in bovenstaande afbeelding te zien is.
2. Zet de Local Control functie van de JD-800 op Off.
3. Start de opname op de sequencer en neem een partij op.
4. Stop de opname en luister naar de opgenomen partij.

De data van de JD-800 worden via MIDI OUT naar de MIDI ingang van de sequencer gezonden. De sequencer neemt deze data enerzijds op en zendt ze anderzijds terug naar de JD-800 (deze functie heet Soft Thru). Pas wanneer de JD-800 de data van de sequencer ontvangt, zal hij klinken

(omdat de toongenerator in de Local Off stand alleen via MIDI kan worden aangestuurd).

Wanneer uw sequencer geen Soft Thru functie heeft, moet u de Local Control functie van de JD-800 inschakelen (anders hoort u niets).



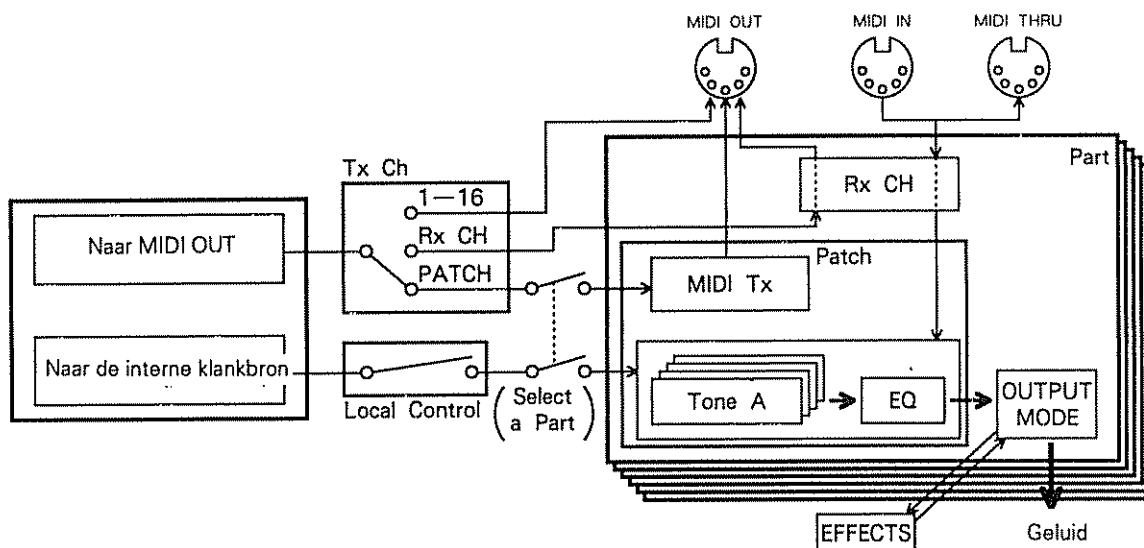
* Zie ook de handleiding bij uw sequencer.

b. MIDI in de Multi mode

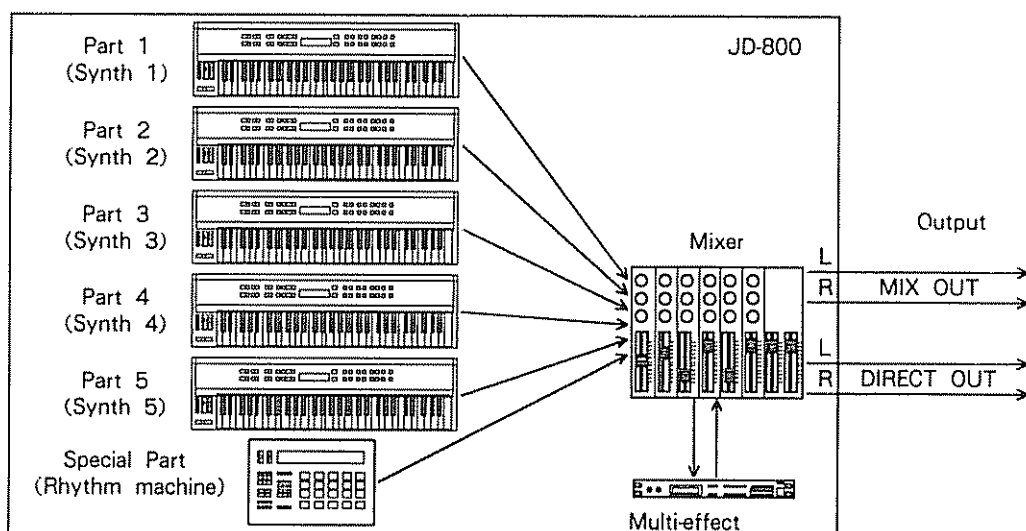
In de Multi mode kan de JD-800 vijf Synth Parts en een Special Part tegelijk weergeven.

In onderstaande tekening ziet u het signaalverloop van de MIDI-commando's. De data van het toetsenbord en de speelhulpen worden op de gekozen zendkanalen (MIDI Tx Ch) naar MIDI OUT uitgestuurd. Verder worden de data naar de Part uitgestuurd die u met PART [<|>] hebt gekozen.

U kunt aan iedere Part van de JD-800 een ander MIDI-kanaal toewijzen.

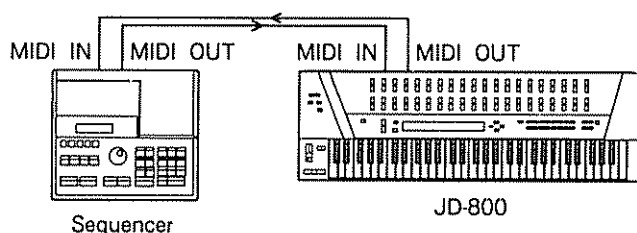


In de Multi mode heeft iedere Part dezelfde functie als een onafhankelijke klankbron. M.a.w de JD-800 kan dan worden gebruikt voor het spelen van 5 partijen en een ritmebegeleiding.



De JD-800 met een sequencer gebruiken

Uit het voorgaande blijkt dat de Multi mode bijzonder geschikt is voor het werken met een sequencer (beter nog dan de Single mode): iedere Part kan namelijk op een ander MIDI-kanaal (en door een afzonderlijk sequencer spoor) worden aangesproken.



1. Sluit de JD-800 en de sequencer op elkaar aan.
2. Zet de Local Control functie van de JD-800 op Off. Vergeet niet de Soft Thru functie van de sequencer in te schakelen.
3. Kies de Multi mode en wijs volgende Patches aan de Parts 1~5 toe:

Part	Ontvangstkanaal	Patch
1	1	I-54: Modular Bass
2	2	I-23: LA MIDI Piano 1
3	3	I-36: Rockin' Wire
4	4	I-Velo-Crunch
5	5	I-52: Analog Brass
SPECIAL	10	INTERNE SETUP

- * Wanneer u gebruik maakt van de Multi mode, doet u er verstandig aan om Patches te kiezen die zo weinig mogelijk Tones gebruiken. De JD-800 is namelijk "maar" 24-stemmig polyfoon en moet deze stemmen over alle Parts verdelen. Anders moet u partijen spelen die maar uit weinig noten bestaan.

Een Patch die uit vier Tones bestaat, heeft per gespeelde noot 4 stemmen nodig. U kunt dan ook maar zes noten tegelijk spelen met dergelijke Patches.

4. Kies eerst de Special Part en speel een paar noten op het toetsenbord om de klanken te horen. Eens u de geschikte klanken gevonden hebt, neemt u het ritmepatroon op.
5. Kies vervolgens een andere Part voor de opname. De sequencer zal de partij van de Special Part weergeven terwijl u de nieuwe partij opneemt. In dit voorbeeld nemen we de Parts in deze volgorde op: 1->3->2->5->4.
6. Eens alle partijen opgenomen zijn, kunt u de song weergeven. Waarschijnlijk wilt u het volume van de Parts aanpassen en misschien gebruikt u zelfs liever een andere Patch. Tevens kunt u de effecten editen.

MIDI-commando	Werkwijze
Programmakeuze	Druk op [INT/CARD], BANK [1]~[8], NUMBER [1]~[8]
Volume	Wijs de VOL functie toe aan het pedaal (*1) en gebruik het pedaal
Pan	Wijs de PAN functie toe aan het pedaal (*1) en gebruik het pedaal
Aftertouch	Wijs de AFT functie toe aan het pedaal (*1) en gebruik het pedaal
Modulatie	Gebruik de Modulation-hendel of wijs de MOD functie toe aan het pedaal (*1) en gebruik het pedaal
Pitch bend	Gebruik de Bender-hendel
Hold	Trap het Hold pedaal in
Tone data	Als TX EDIT Data ingeschakeld is (*2), kunt u de faders en knoppen gebruiken om de wijzigingen naar de sequencer te zenden.
Patch data	Voer het Patch Dump commando uit (*3)

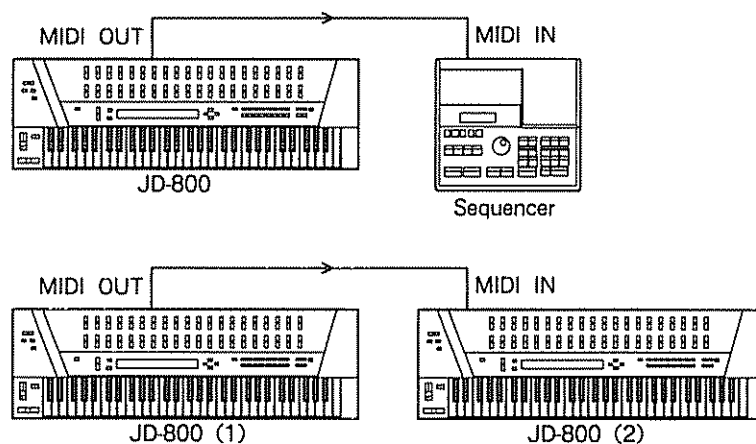
*1: Instellen met *Tune/Function*

*2: Met de MIDI-functies instellen

*3: In de Data Transfer mode

c. Data via exclusive uitwisselen

De SysEx data van de JD-800 kunnen naar een tweede JD-800 of een sequencer/data recorder gezonden worden. Dit doet u in de Data Transfer mode. Zie onderstaande tekening.



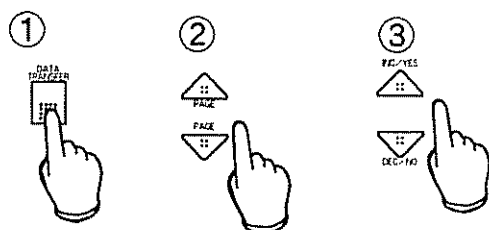
Opgelet bij het ontvangen van exclusive commando's

Behalve in de ROM Play en Data Transfer mode kan de JD-800 altijd exclusive commando's ontvangen. In de MIDI mode dient u echter met Rx Exclusive "ON-1" of "ON-2" te kiezen. In de ON-1 stand dient u tevens het nummer van het apparaat (Unit Number) in te stellen. Kies hetzelfde nummer als voor de zender.

Patch Dump

Met deze functie zendt u de data van de gekozen Patch naar de ontvanger.

Data zenden



1. In de Play mode dient u op [DATA TRANSFER] te drukken.
2. Druk op PAGE [^][v] tot onderstaande display-pagina afgebeeld wordt.

```
DATA TRANS
Patch dump    ? [Y/N]
```

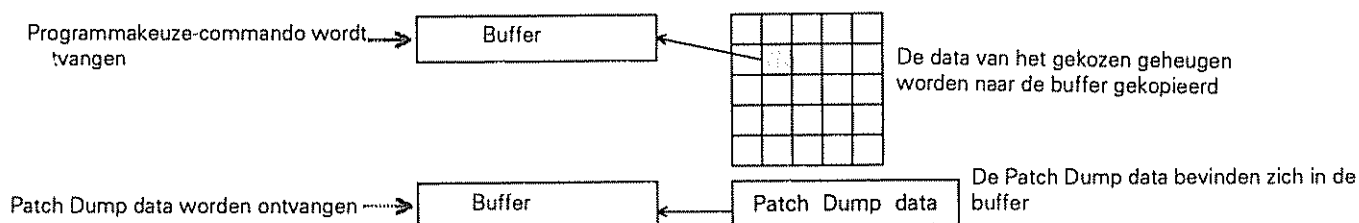
3. Wanneer u op [INC/YES] drukt, worden de data verzonden. De JD-800 geeft dan eerst onderstaande pagina weer en gaat daarna terug naar de Play mode.

Wanneer u de data liever niet verzendt, drukt u op [DEC/NO] of [EXIT]. Het

DATA TRANS Completed

display zal onderstaande pagina afbeelden en daarna teruggaan naar de Play mode.

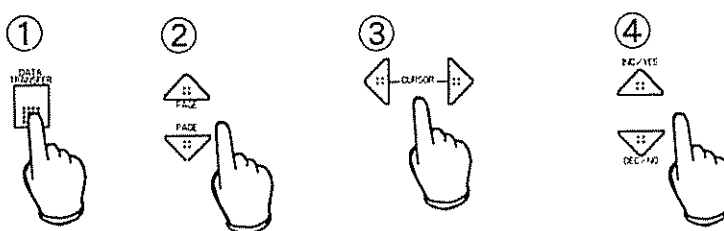
De Patch Dump functie verschilt niet zoveel van het zenden van programma-keuze-commando's: Programmeerkeuze-commando's vertellen de ontvanger welk geheugen hij moet kiezen, terwijl Patch Dump commando's de instellingen van de parameters doorseinen. Patch Dump is handig wanneer u met sequencers werkt omdat u dan zeker weet dat een bepaalde partij altijd met de juiste klank weergegeven wordt. U neemt Patch Dumps het best aan het begin van een song op (voordat het stuk begint) omdat een sequencer soms last heeft met het volgen van het tempo wanneer hij exclusive data moet verzenden/ontvangen.



Bulk Dump

De Bulk Dump functie dient voor het verzenden van alle data van de JD-800 (alle Patches, Setup en System data).

Zenden



1. Druk in de Play mode op [DATA TRANSFER].
2. Druk zo vaak op PAGE [^][v] tot onderstaande display-pagina wordt weergegeven.

DATA TRANS INT+MIDI
 ▶All Patch Setup [Y/N]

3. Druk op CURSOR [<][>] om het datatype te kiezen dat moet worden verzonden:

DATA TRANS INT+MIDI
 All ▶Patch Setup [Y/N]

All System (effecten, Tune/Function), 64 Patches, 1 Special Setup
Patch 64 Patches (I-11~I-88)
Setup Special Setup

4. Druk op [YES/INC] om de data te verzenden. Het display geeft dan eerst onderstaande prompt weer en gaat daarna terug naar de Play mode.

DATA TRANS INT+MIDI
Completed

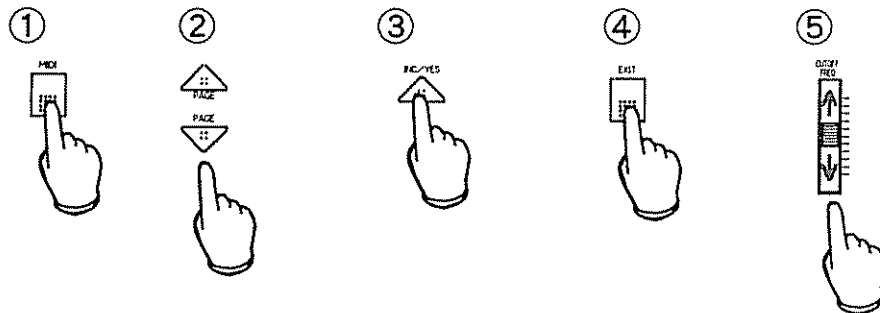
Wanneer u de data liever niet doorseint, dan drukt u op [DEC/NO] of [EXIT] om meteen terug te gaan naar de Play mode.

DATA TRANS INT+MIDI
Canceled

De Bulk Dump functie verzendt de gekozen data in één keer. Gebruik ze om de instellingen extern op te slaan (in geval er iets met het interne geheugen aan de hand moest zijn).

Parameterwijzigingen doorseinen

Het is eveneens mogelijk om alle wijzigingen die u tijdens het spelen of editen doorvoert via MIDI uit te sturen.



1. Druk op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina op te roepen.

MIDI
Tx edit data OFF

↑
Uitgeschakeld

3. Druk op [INC/YES] om de ON stand te kiezen.
4. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.
5. Wanneer u nu de stand van een fader wijzigt, wordt de ingestelde waarde ook naar MIDI OUT uitgestuurd.

* Zorg dat de wijzigingen binnen redelijke perken blijven. Wanneer u namelijk teveel dingen tegelijk verandert, zou dat de dataoverdracht in de war kunnen

brengen. Schakel de Tx Edit Data functie alleen in wanneer u ze echt nodig hebt. In alle andere gevallen schakelt u ze het best uit.

4. MIDI instellingen

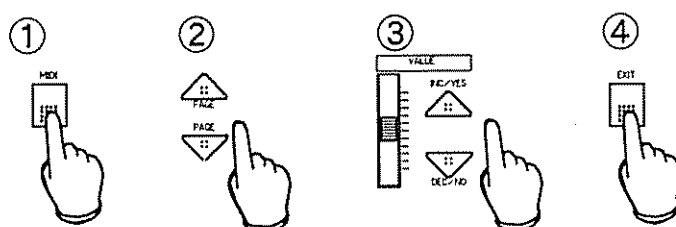
In dit hoofdstuk beschrijven we de vaakst gebruikte MIDI-functies.

MIDI-kanalen

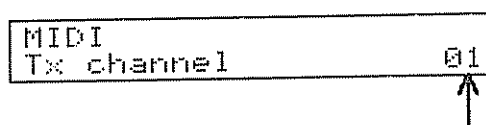
De werkwijze verschilt naar gelang de mode (Single of Multi) die u gekozen hebt.

Single mode

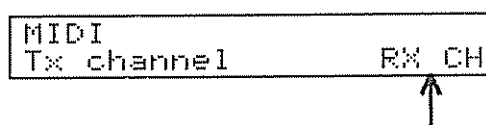
Zendkanaal instellen



1. Druk in de Single mode op [MIDI].
2. Druk zo vaak op PAGE [^][v] tot onderstaande display-pagina afgebeeld wordt.



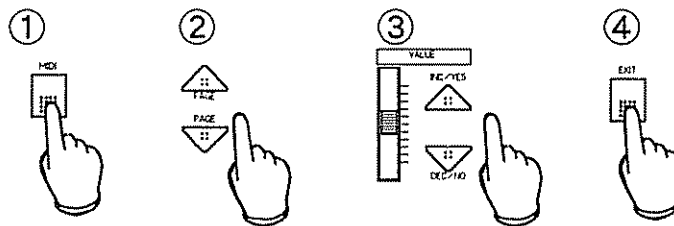
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u 1~16, RX CH, PATCH of OFF. In de meeste gevallen kiest u het best "RX CH".



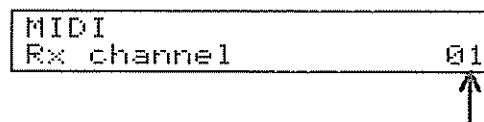
4. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

Ontvangstkanaal

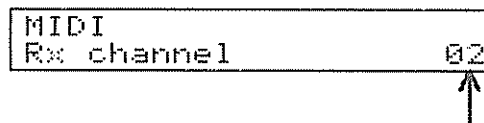
Wanneer u "RX CH" gekozen hebt, dan kiest de JD-800 automatisch hetzelfde nummer als voor het ontvangstkanaal.



1. Druk in de Single mode op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] tot onderstaande pagina afgebeeld wordt.



3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de waarde (1 ~ 16).

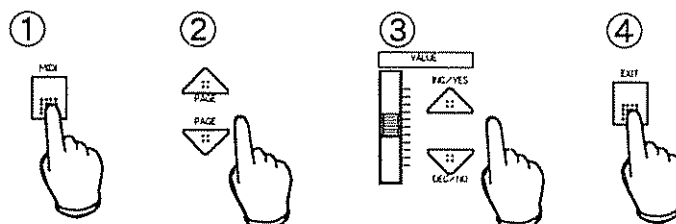


4. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

Multi mode

In de Multi mode kan de JD-800 op zes verschillende kanalen tegelijk ontvangen. Het zendkanaal van het toetsenbord (en de speelhulpen) kan afzonderlijk worden ingesteld.

Zendkanaal instellen



1. Druk in de Multi mode op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] tot onderstaande pagina afgebeeld wordt.

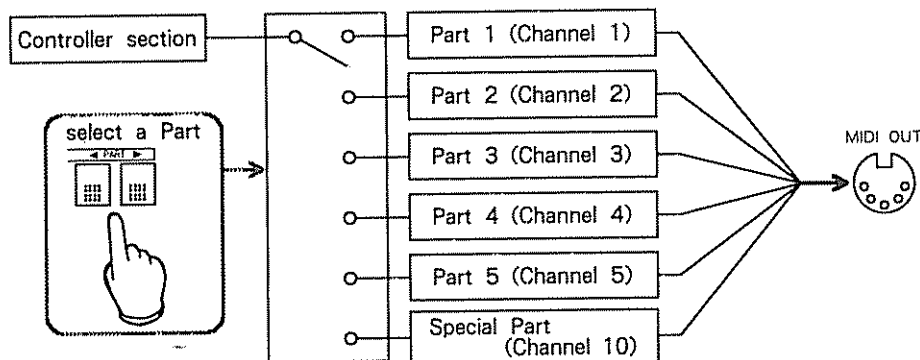
MIDI
Tx channel 01

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u 1~16, PART, PATCH of OFF. In de meeste gevallen kiest u het best de PART stand.

MIDI
Tx channel PRAT

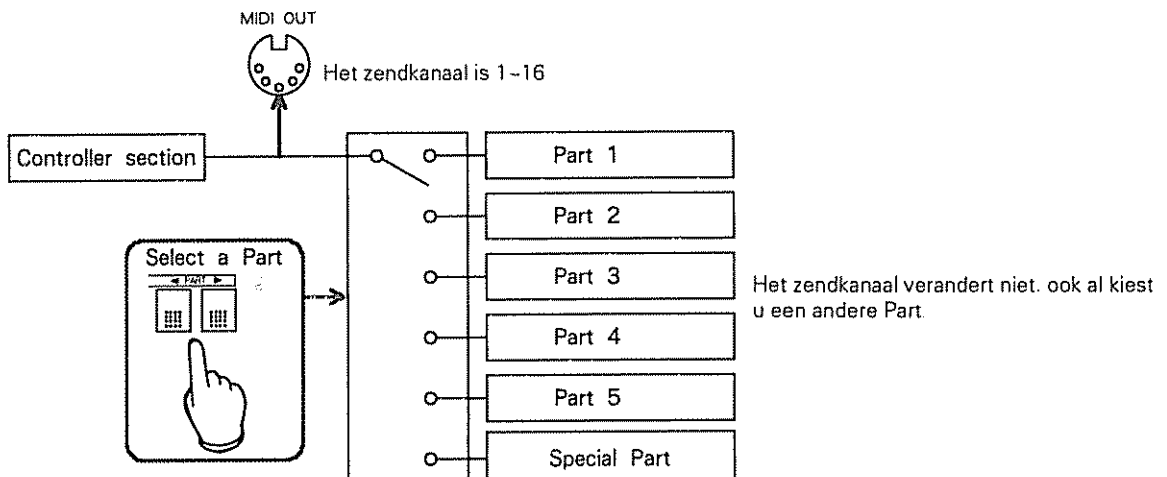
4. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

Wanneer u PART kiest, zenden het toetsenbord en de speelhulpen altijd op het kanaal van de Part die u kiest. Wanneer u dus in de Play mode een andere Part kiest, dan verandert het nummer van het zendkanaal. M.a.w. het toetsenbord wordt via MIDI op de gekozen Part aangesloten.

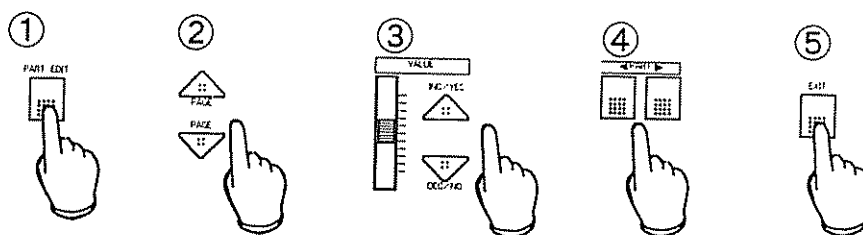


Wanneer u hier 1~16 instelt, gaat het om een vast zendkanaal. Als u een andere Part kiest, wordt het nummer van het zendkanaal niet gewijzigd, maar de klank (de aan de Part toegewezen Patch) verandert wel.

In dit geval is de keuze van een andere Part dus hetzelfde als het kiezen van een Patch.



Ontvangstkanaal kiezen



1. Druk in de Multi mode op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] tot onderstaande pagina afgebeeld wordt.

```

MULTI Part1
MIDI Rx channel  01
    
```

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u 1~16 of OFF.

```

MULTI Part1
MIDI Rx channel  05
    
```

4. Gebruik PART [<][>] om een andere Part te kiezen waaraan u eveneens een Part wilt toewijzen.
5. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

Alleen de Parts waarvoor u een MIDI-kanaal kiest, zullen de inkomende MIDI-commando's uitvoeren. Kiest u echter OFF, dan ontvangt de betreffende Part geen MIDI-commando's.

* Denk er a.u.b. aan dat er geen MIDI-data verzonden worden wanneer u "PART" kiest, zelfs al stuurt u een Part aan waarvan het ontvangstkanaal "OFF" luidt.

Local Control

Ga als volgt te werk om de Local Control functie in of uit te schakelen.

1. Druk op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] om onderstaande pagina op te roepen:

```

MIDI
Local control  ON
    
```

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u On of OFF.

MIDI
Local control OFF



4. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de Play mode.
- * Wanneer u de OFF stand kiest en geen MIDI-compatibel instrument op de JD-800 aansluit, hoort u helemaal niets.

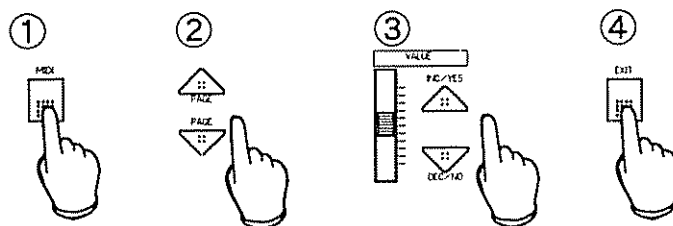
Layer functie op de JD-800

Met een truuk kunt u, via het toetsenbord van de JD-800, twee Parts tegelijk aansturen.

1. Schakel Local Control uit (Off) en verbind de MIDI OUT connector met de MIDI IN connector (m.a.w. sluit MIDI IN van de JD-800 aan op MIDI OUT van de JD-800).
2. Kies voor alle Parts die u wilt aansturen hetzelfde MIDI-kanaal en zet het zendkanaal op "PART" of zorg dat het zendkanaal hetzelfde nummer heeft als het ontvangstkanaal.

SysEx data ontvangen

Hier kiest u de manier waarop de exclusive data moeten worden ontvangen. Deze instellingen gelden zowel voor de Single als de Multi mode.



1. Druk op [MIDI].
2. Met PAGE [^][v] kiest u onderstaande display-pagina.

MIDI
Rx exclusive OFF



3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u OFF, ON-1 of ON-2.

MIDI
Rx exclusive ON-1



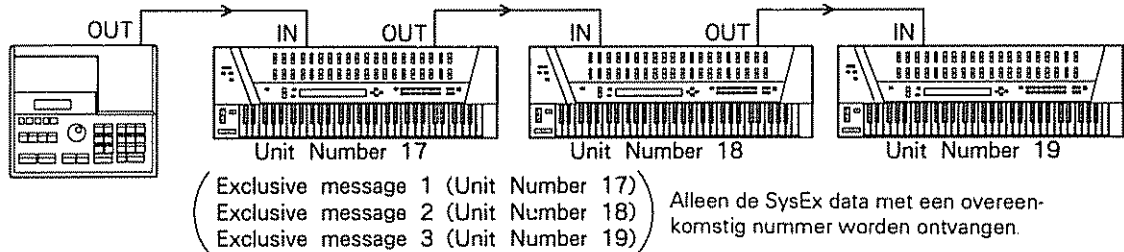
4. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

OFF:JD-800 ontvangt geen exclusive data

ON-1:JD-800 ontvangt alleen exclusive data indien zijn Unit nummer overeenkomt met het Unit nummer van de zender. Deze functie is handig wanneer u met twee of meer JD-800 tegelijk werkt en alleen maar naar 1 ervan exclusive data wilt zenden.

ON-2:JD-800 ontvangt alle exclusive data die voor hem bestemd zijn.

Wanneer u ON-1 kiest

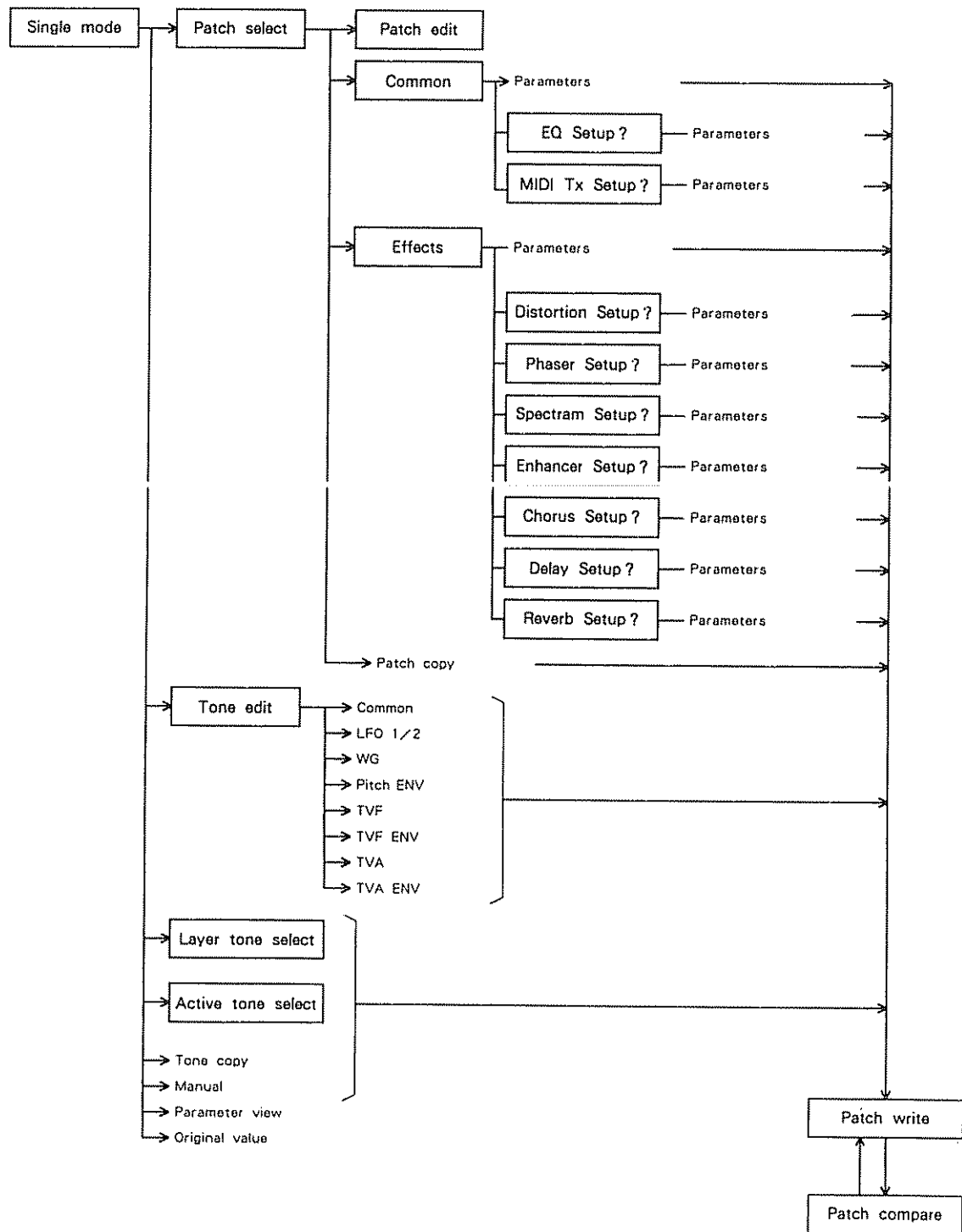


Wanneer de sequencer een commando met het Unit nummer 19 zendt, dan zal alleen de JD-800 helemaal rechts ze ontvangen.

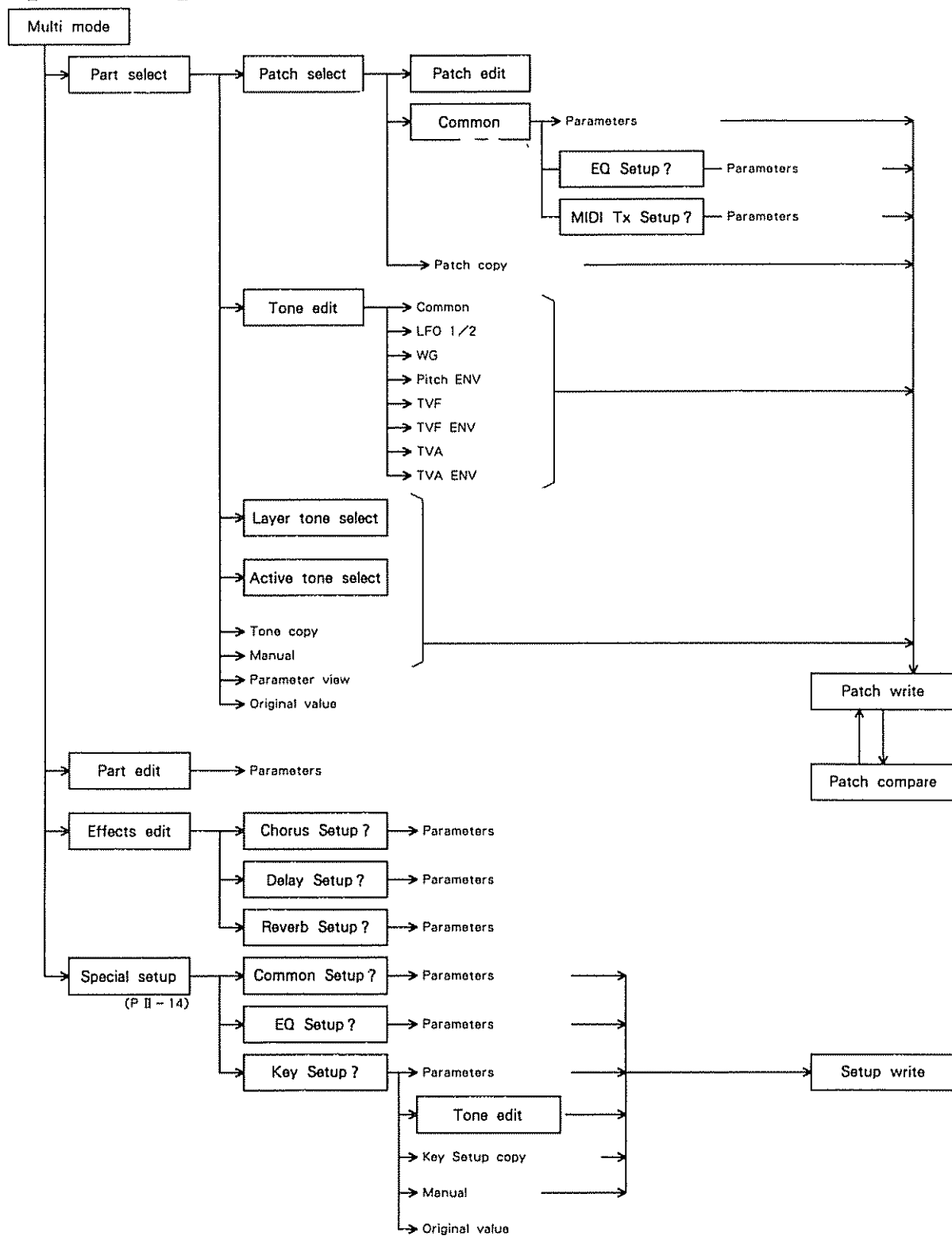


HANDLEIDING DEEL 2

Dit deel is het referentiegedeelte. Lees het als bepaalde dingen niet duidelijk zijn of wanneer u meer over de parameters te weten wilt komen.



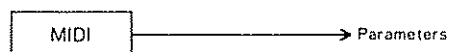
【Multi mode】



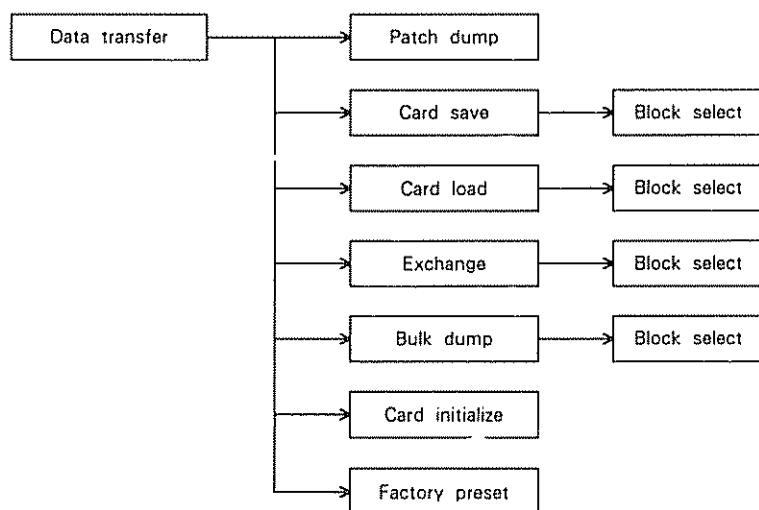
【Tune/Function】



【MIDI】



【Data Transfer】

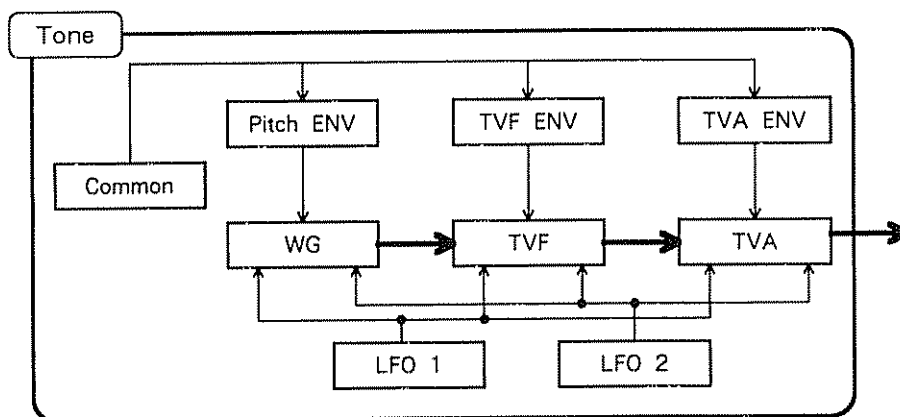


Structuur van de JD-800

Hier leggen we uit hoe de structuur van de JD-800 er uit ziet.

Tone

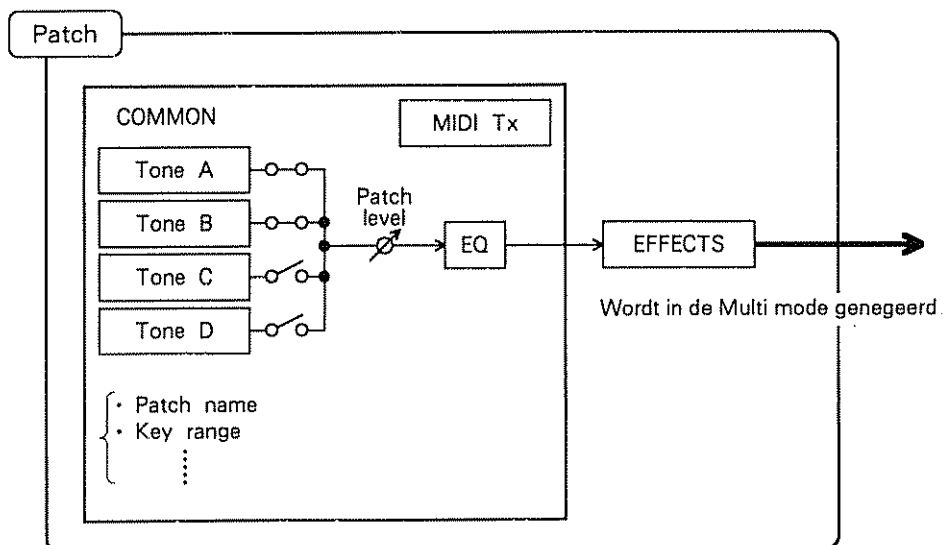
Een Tone is de kleinste klankeenheid. Voor het editen ervan zijn er heelwat Tone parameters:



Patch

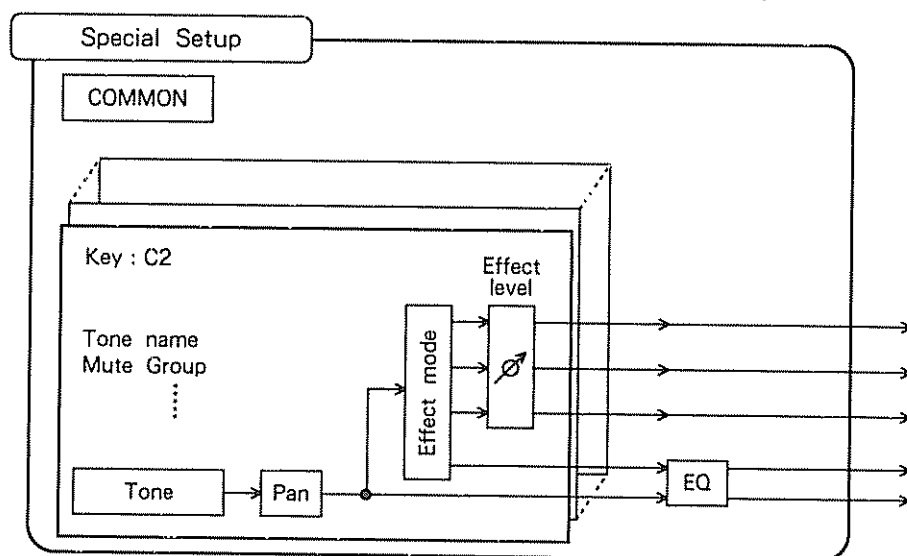
Een Patch is een klank die uit een combinatie van Tones (1-4), effecten en parameters voor het aansturen van externe apparaten bestaat. Het interne geheugen biedt plaats aan 64 Patches en op een geheugenkaart (optie) kunt u er nog eens 64 wegzetten, zodat u over 128 klanken beschikt.

De Patches kunnen zowel in de Single als in de Multi mode worden gebruikt, maar in de Multi mode worden de effectinstellingen van de Single mode genegeerd.



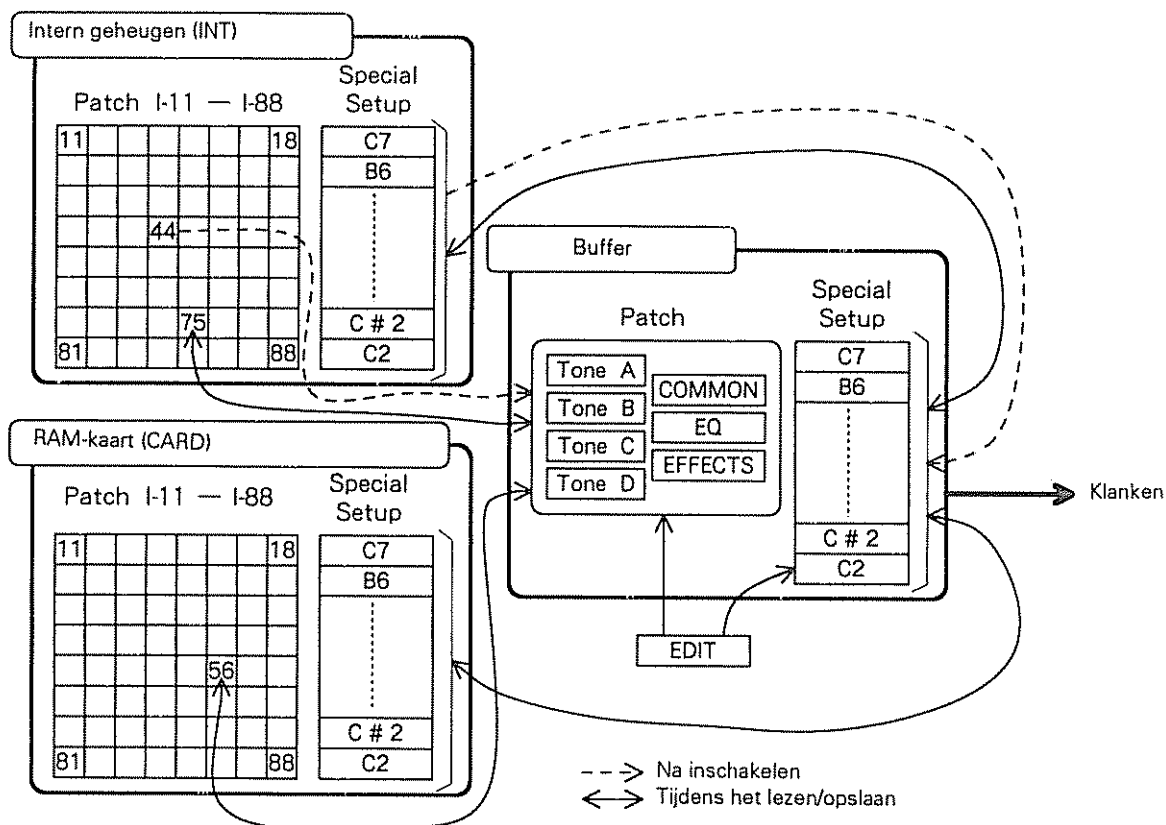
Special Setup

De Special Setup is een programma van de Multi mode dat toelaat om aan iedere toets (C2~C7) een andere Tone toe te wijzen. Het interne geheugen en een kaart bieden telkens plaats aan één Special Setup.



Geheugen

Het geheugen is de plaats waar u Tone, Patch, Special Setup en andere data opslaat. De JD-800 laat het gebruik van twee geheugenblokken toe: het interne geheugen (ingebouwd) en Memory Cards (optie). U kunt de data van beide geheugenblokken laden.



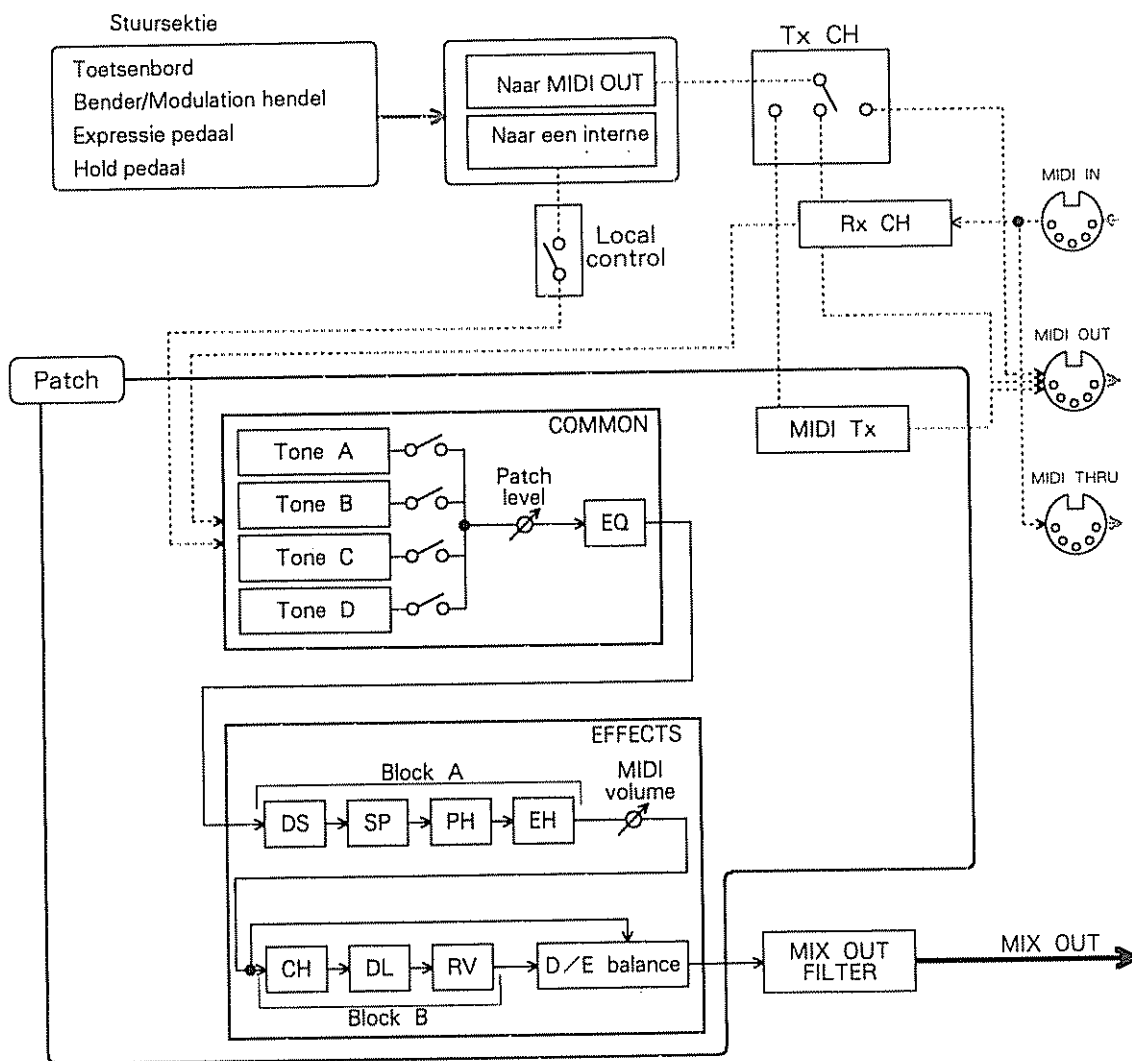
Na inschakelen worden automatisch de laatst gekozen Patch en de interne Special Setup data naar het tijdelijke geheugen (buffer) gekopieerd. Deze data zijn bepalend voor de klank die u hoort wanneer u op de JD-800 speelt. Wanneer u een andere Patch kiest, worden diens data naar de buffer gekopieerd.

Alle wijzigingen die u na het laden van een datareeks doorvoert, gelden alleen voor het tijdelijke geheugen (buffer) en worden niet automatisch opgeslagen. Ze gaan verloren zodra u een andere Patch oproept.

U kunt de wijzigingen echter opslaan door ze in een geheugen (intern of op een kaart) weg te zetten.

Single mode

In de Single mode kunt u telkens maar één Patch aansturen. Het maakt niet uit of deze Patch in het interne geheugen of op een kaart staat omdat u beide geheugenblokken rechtstreeks kunt aanspreken. In de Single mode kunt u de Tones met behulp van de faders en knoppen op het frontpaneel editen.

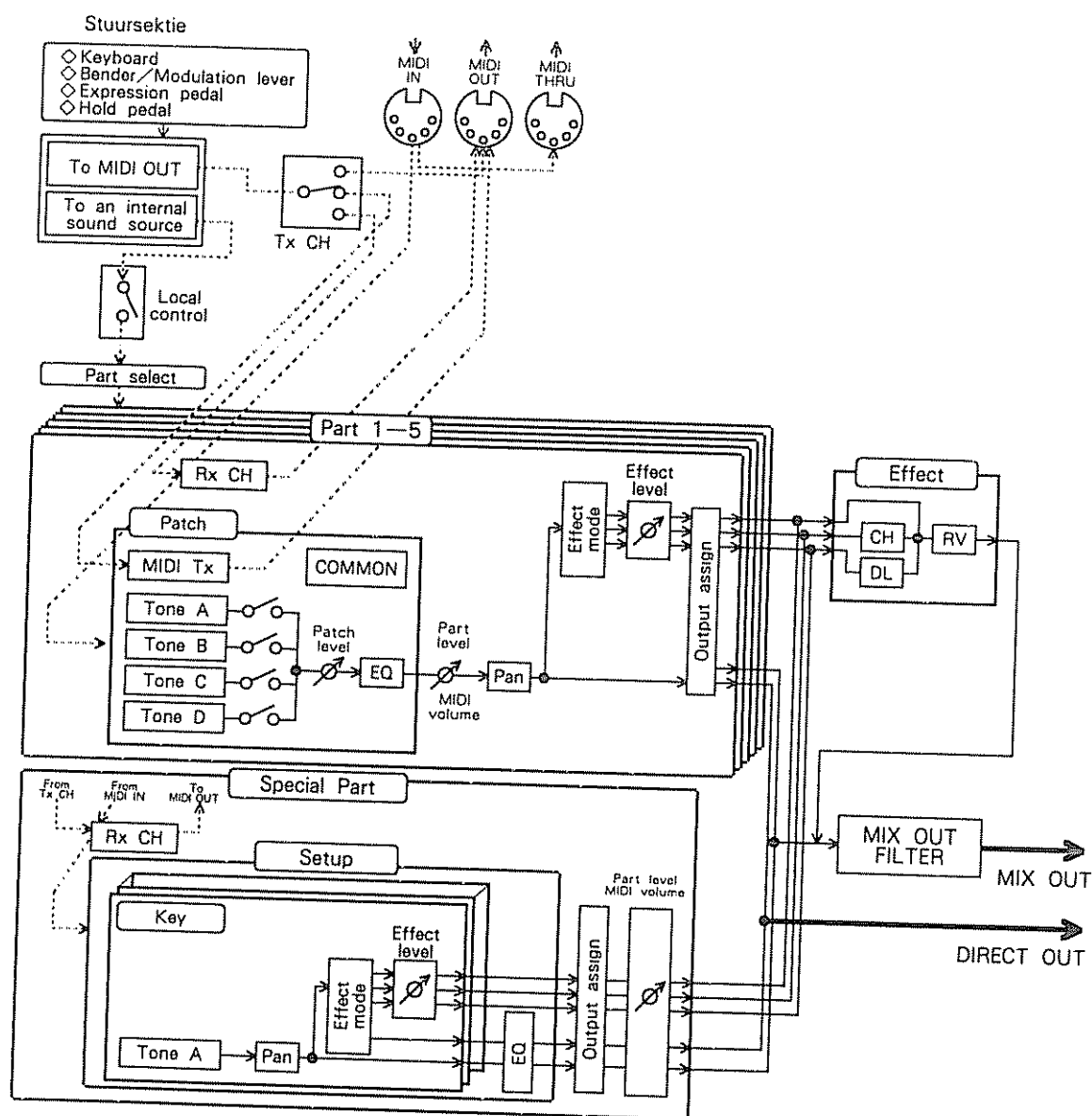


Multi mode

In de Multi mode kunt u meerdere Patches tegelijk aansturen. Deze mode is vooral handig wanneer u met een sequencer werkt.

De Multi mode biedt 5 Synth Parts en een Special Part. Aan de Synth Parts kunt u gelijk welke Patch toe wijzen, en aan de Special Part dient u een Special Setup toe te wijzen.

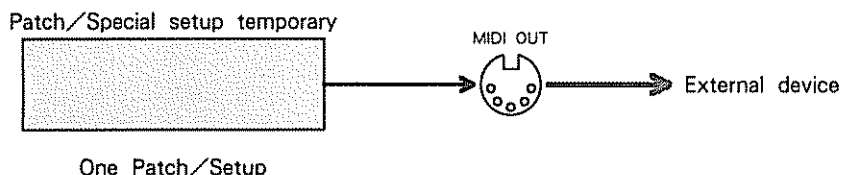
In de Multi mode kunt u alleen de Patch editen die u net aanstuurt. Tevens kunt u hier functies zoals Tone Edit, Part Edit, Effects Edit en Special Setup edit gebruiken.



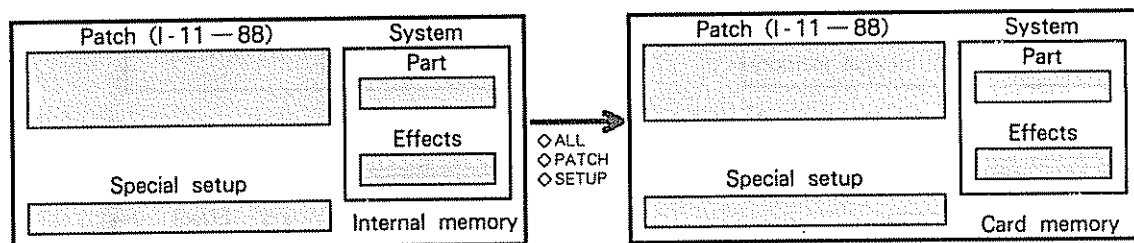
Data Transfer

Deze functie dient voor het uitwisselen van data met data op externe media. Zo kunt u bijvoorbeeld de instellingen op een Memory Card opslaan c.q. ervan laden, bepaalde data naar een extern MIDI-apparaat zenden of weer de fabrieksinstellingen laden.

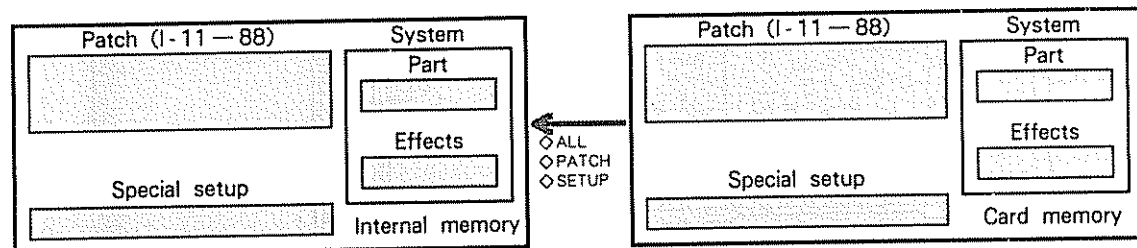
Patch Dump



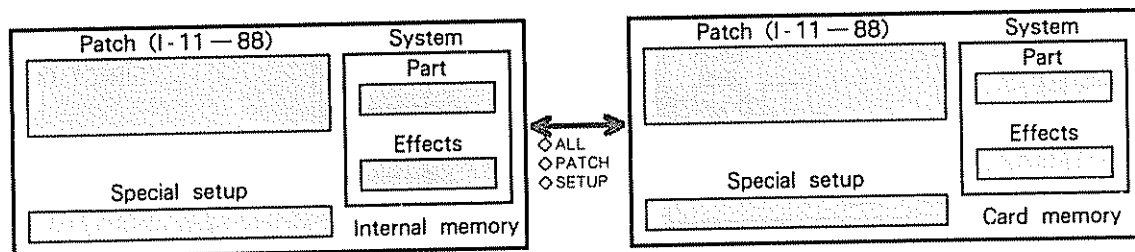
Card Save



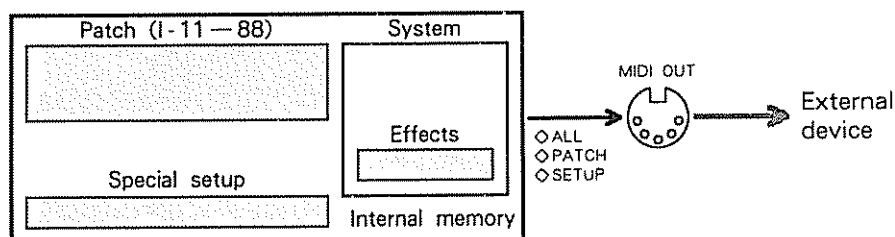
Card Load



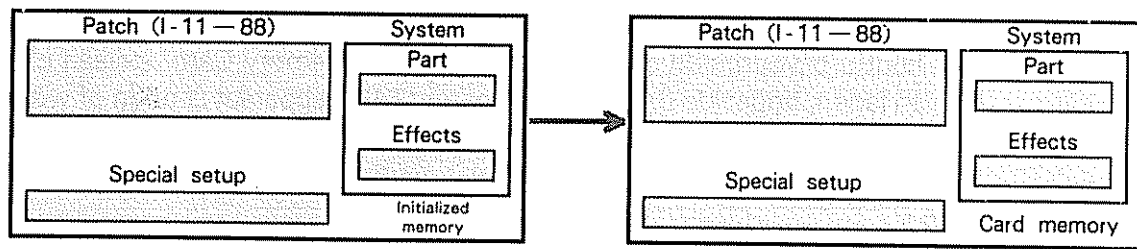
Exchange



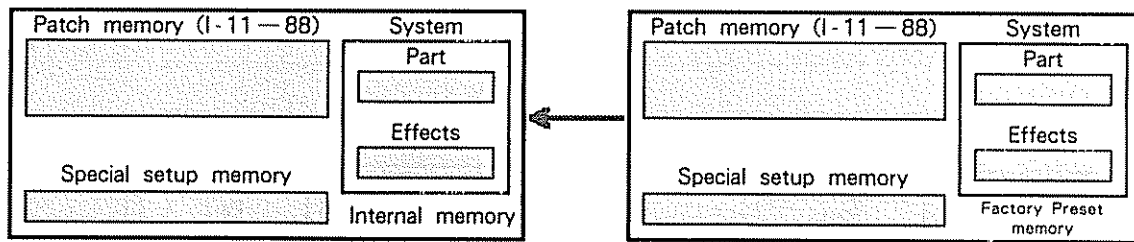
Bulk Dump



Card Initialize



Restore Factory Preset



HOOFDSTUK 1: FUNCTIES VAN DE SINGLE MODE

1. Single mode

1. Single mode oproepen

1. Druk op [SINGLE]. De bijbehorende indicator licht dan op.
In het linker display ziet u de Patch informatie en in het rechter display informatie m.b.t. de Tone parameters.

SINGLE	001 CH:01	TVA:Level
I-11:Digital Synth 1		▶100 100 100 100

Mode

Hier wordt de naam van de gekozen mode afgebeeld. Naast de Play mode vindt u hier ook de Edit, Write, Compare en Copy mode.

Programmanummer

Dit is het MIDI-programmanummer waarmee u de huidige Patch kunt oproepen. De interne Patches selecteert u met de programmanummers 1~64. Wanneer u ook een Memory Card gebruikt, kunt u de Patches ervan eveneens via MIDI oproepen (programmanummers 65~128).

Patch nummer

Dit is het nummer van de gekozen Patch (11~88). De "I" slaat op het interne geheugen en de "C" op een Memory Card (zo u er een gebruikt).

Patch naam

De naam van de Patch die u opgeroepen hebt.

Actief (>)

Dit pijltje duidt de Tone(s) aan die actief zijn (= die u kunt editen).

Tone parameter (hier TV Level)

Hier staat de Tone parameter die u net aan het editen bent. Na het kiezen van een Patch wordt hier altijd de TVA Level parameter afgebeeld.

Waarde

Dit is de waarde die u aan de Tone parameter van de vier Tones toegewezen hebt.

2. Patch kiezen

U kiest een Patch door op de BANK en NUMBER knoppen te drukken. Wanneer u een Memory Card bezit, kunt u ook [INT/CARD] gebruiken om afwisselend het interne geheugen/de kaart te kiezen. Op die manier beschikt u over 128 Patches i.p.v. 64.

- * Een Patch is pas gekozen wanneer u op een NUMBER knop drukt. Zolang het nummer ervan knippert, is de Patch nog niet geladen.
- * Wanneer u geen kaart in de DATA slot geschoven hebt, zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u op [INT/CARD] drukt.

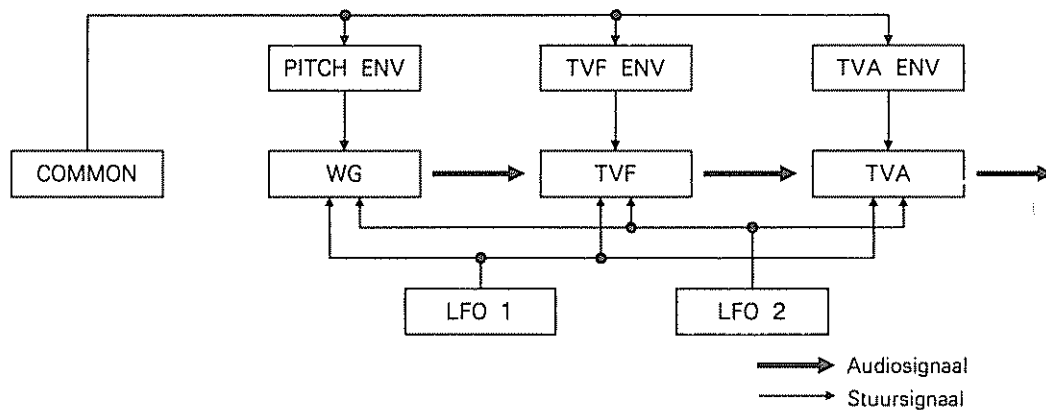
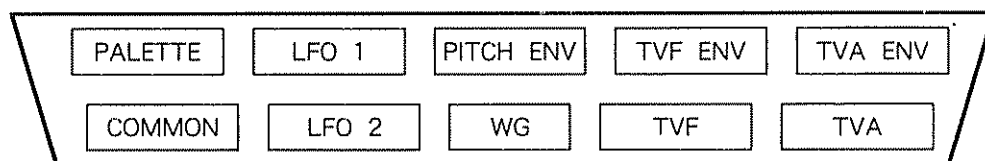
DATA card is not ready

- * Nieuwe kaarten kunt u pas gebruiken nadat u ze geïnitieerd hebt.

3. Voordat u begint te editen

Een Tone bevat een groot aantal parameters:

Panel



Om het editen van de Tones vlot te laten verlopen, zijn de parameters (faders en knoppen) op het frontpaneel in verschillende blokken verdeeld.

Functies tijdens het editen van Tones

Layers (gecombineerde Tones) gebruiken

U kunt de vier Tones (A~D) naar believen in- en uitschakelen door op [TONE A]~[TONE D] te drukken. Wanneer de indicator oplicht, dan is de bijbehorende Tone ingeschakeld. Is dat niet het geval, dan klinkt de betreffende

Tone niet.

- * De status van de Tones (aan of uit) wordt samen met de Patch opgeslagen. Alleen de Tones wier indicator ([TONE A]~[TONE D]) oplicht, zullen klinken.

Tips

Door meerdere Tones samen te gebruiken kunt u vollere klanken maken. Als u op voorhand weet dat u veel noten moet spelen doet u er verstandig aan zo weinig mogelijk Tones per Patch te programmeren.

U kunt ook Patches programmeren die helemaal geen Tones bevatten (alle Tones uitgeschakeld), wat handig kan zijn voor het aansturen van externe klankbronnen.

- * De JD-800 heeft een polyfonie van 24 stemmen. Dat betekent dat hij maximaal 24 noten tegelijk kan weergeven. Wanneer een Patch uit twee of meer Tones bestaat, gaat dat meteen ten koste van de polyfonie (in de Multi mode):

Tones per Patch	Noten die u kunt spelen
4	6
3	8
2	12
1	24

Wanneer alle vier Tones van een Patch ingeschakeld zijn en u 7 noten speelt, dan valt er één weg. Denk daar dus aan wanneer u uw Patches samenstelt.

Tones activeren

Om een Tone voor het editen te kiezen dient u het volgende te doen:

1. Druk op [LAYER<->ACTIVE]. De indicator zal dan beginnen te knipperen.
 2. Druk op [TONE A]~[TONE D] om de bijbehorende Tone te activeren. Wanneer de indicator van een Tone knop (A~D) knippert, is de Tone geactiveerd. Knippert de indicator niet, dan is de Tone niet actief en kunt u hem niet editen. Wanneer twee of meer indicatoren knipperen, gelden de wijzigingen voor alle betreffende Tones (en stelt u voor de bijbehorende Tones telkens dezelfde waarde in). In dat geval slaat de stand van de indicators op het frontpaneel (LFO 1/2, golfvorm enz.) alleen op de instelling voor de Tone met het laagste nummer.
- * De status (actief of inactief) wordt samen met de Patches opgeslagen.
 - * U kunt ook Tones editen die uitgeschakeld zijn.
 - * Wanneer u eenzelfde parameter voor iedere Tone afzonderlijk wilt instellen zonder ze eerst te activeren, kunt u gebruik maken van de PALETTE regelaars. Deze faders dienen namelijk eveneens voor het editen van de parameter die in het display wordt afgebeeld

Opmerking 1

Het rechter display geeft een ">" symbool naast de waarde weer om de status van de Tones A~D (actief of inactief) aan te duiden. Hier hebben we drie Tones geactiveerd. Wanneer u nu de stand van de <CUTOFF FREQ> regelaar wijzigt, dan verandert de waarde van de eerste drie Tones.



Opmerking 2

Wanneer geen enkele Tone actief is, dan kunt u gelijk welke fader of knop gebruiken om de bijbehorende waarde voor alle Tones te controleren (net zoals u zou doen voor het editen).

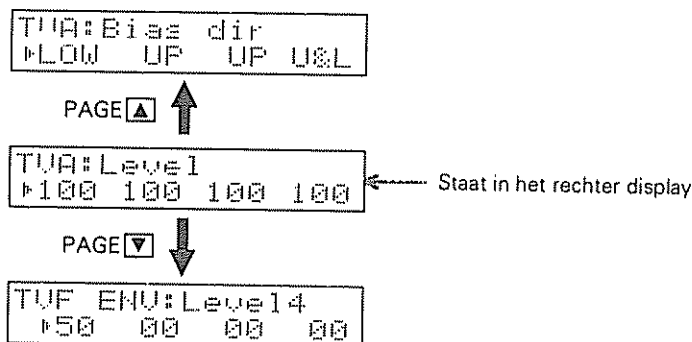


Het resultaat hiervan is hetzelfde als tijdens het gebruik van de volgende functie.

Parameters zien

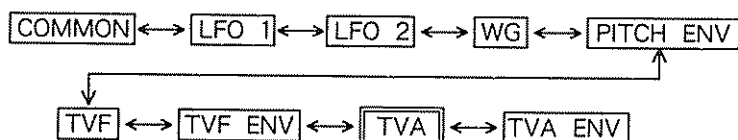
Met deze functie kunt u de parameterwaarden in de buffer controleren. In dit geval worden de waarden weergegeven zonder dat u een fader hoeft te gebruiken.

1. Door op PAGE [^][v] te drukken kiest u een andere display-pagina.



- * Houd [^] (of [v]) ingedrukt terwijl u op [v] (of [^]) drukt om de pagina's sneller te doorlopen.

De volgorde van de parameters tijdens het "scrollen" is:



- * Telkens als u een nieuwe Patch kiest, wordt de TVA Level parameter weergegeven.
- * Tijdens het editen van de Special Setup in de Multi mode is de Parameter View functie niet beschikbaar.

Compare (oorspronkelijke waarde)

Met deze functie kunt u de opgeslagen waarden van de gekozen parameter oproepen om ze te vergelijken met de nieuwe instellingen voor de vier Tones.

1. Druk op [COMPARE]. Houd deze knop ingedrukt om de opgeslagen waarde voor de gekozen parameter te zien.



[COMPARE] ingedrukt houden

- * Het "*" symbool betekent dat de betreffende parameter niet gewijzigd is.
- * De klank die u nu hoort (nadat u op [COMPARE] hebt gedrukt), kan sterk verschillen van de oorspronkelijke klank.

Naast het vergelijken van Tones laat de Compare functie toe Patches te vergelijken.

Palette

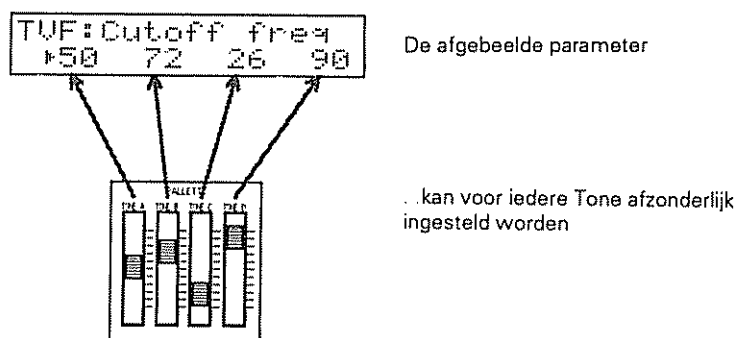
De Palette regelaars dienen voor het editen van een bepaalde parameter voor alle vier Tones afzonderlijk.

1. Wijzig de stand van een fader of knop
-of-

Druk op PAGE [^][v] om de te editen parameter op te roepen.

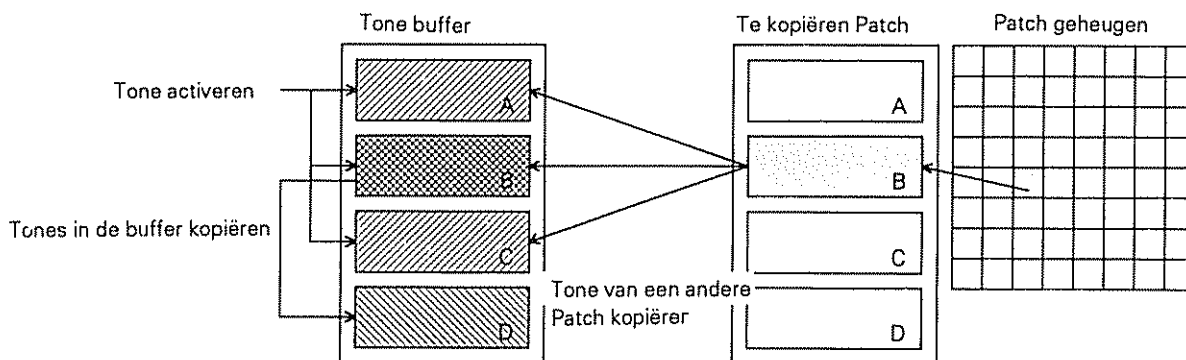
2. Edit de waarde van de Tones met de bijbehorende Palette regelaar. Telkens als u een nieuwe Patch kiest, wordt de TVA Level parameter weergegeven. Dat is slim bekeken: op die manier hebben de Palette faders namelijk dezelfde functie als de faders van een mengpaneel. Maar u kunt natuurlijk ook een andere parameter aan de Palette faders toewijzen.

- * De Palette regelaars kunnen enkel worden gebruikt voor het editen van Tone parameters.
- * Met de Palette regelaars kunt u ook Tones editen die niet geactiveerd zijn.

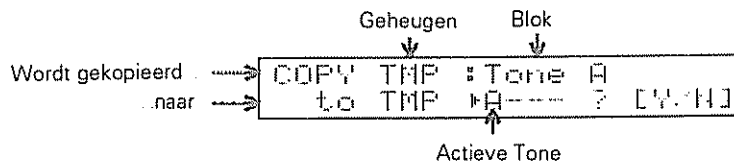


Data kopiëren (Copy)

De Copy functie is een uiterst handige voorziening voor het editen. Hiermee kopieert u namelijk data van de gekozen Patch naar de buffer. Laten we hier een voorbeeld geven voor het kopiëren van een Tone.

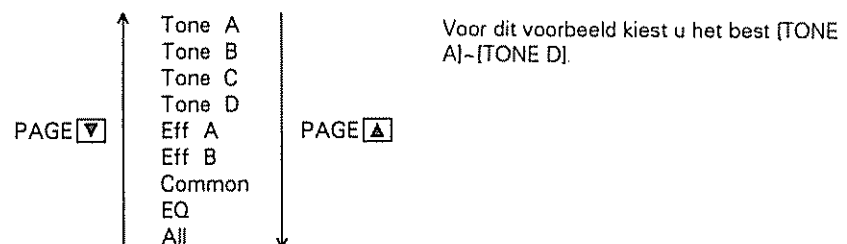


1. Druk tijdens het editen van een Tone op [COPY].



In de bovenste regel wordt de naam en de lokatie van de te kopiëren Tone afgebeeld. In de onderste regel staat/staan de actieve Tone/Tones waar naartoe u de data kopieert.

2. U kiest de te kopiëren Tone met [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8]. Wanneer u de data van een andere Tone in de buffer wilt kopiëren, moet u hier "TMP" kiezen.
3. U kiest het te kopiëren blok met PAGE [^][v]:



Momenteel heeft u alleen "Tone A~Tone D" nodig.

4. Kies de Tone waar de data naartoe worden gekopieerd (door op [TONE A]~[TONE D] te drukken)

```
COPY I-11:Tone B
to TMP :ABC- ? [Y:HI]
```

U kunt verschillende Tones tegelijk kiezen. De indicator van de gekozen Tones zal beginnen te knipperen. En de letter ervan zal in het display verschijnen.

5. Druk vervolgens op [INC/YES]. Het display geeft dan volgende prompt weer:

```
COPY I-11:Tone B
Completed
```

Wanneer u de data liever niet kopieert, dient u op [EXIT] of [DEC/NO] te drukken.

```
COPY I-11:Tone B
Canceled
```

6. De JD-800 gaat dan terug naar de vorige display-pagina.
 - * In stap 2 en 3 kunt u op het toetsenbord spelen om de gekozen Tones te horen. Op die manier weet u zeker dat de betreffende Tone mag worden gekopieerd/gewijzigd.
 - * De Tones van de Special Setup kunnen niet worden gekopieerd.
 - * Om de gekopieerde Tone op te slaan moet u de Patch Write functie gebruiken.

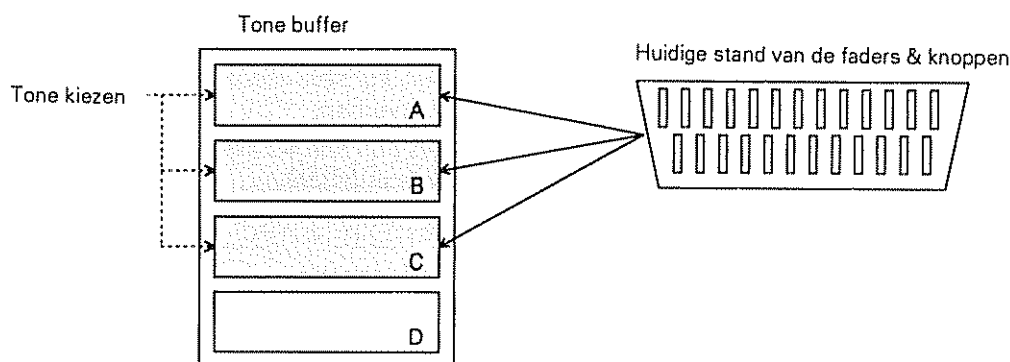
Tip

Om "brede" klanken te maken kunt u het best tweemaal dezelfde Tone gebruiken en één ervan ontstemmen.

De Manual functie

Deze functie wijst de stand van alle faders en knoppen van het frontpaneel toe aan de actieve Tones.

Deze functie kunt u voor twee dingen gebruiken: a) voor het maken van volstrekt nieuwe klanken op basis van de huidige stand van de faders (soms zijn de resultaten verbazingwekkend); b) voor het kopiëren van de instellingen naar een andere Tone. Manual wijst aan alle parameters de waarde toe die beantwoordt aan de stand van de faders en knoppen.



1. Druk op [MANUAL].

Geheugen van bestemming →

MANUAL
TMP: A--- ? [Y/N]

2. Kies de Tone waaraan u de (bewuste of willekeurige) instellingen wilt toewijzen door op [TONE A]~[TONE D] te drukken.

MANUAL
TMP: ABC- ? [Y/N]

De indicators en de letters in het display slaan op de Tones die gewijzigd worden.

3. Druk op [INC/YES]. Zodra alle waarden ingesteld zijn, zal het display onderstaande prompt weergeven:

MANUAL
Completed

Wanneer u de instellingen liever niet programmeert, dient u op [EXIT] of [DEC/NO] te drukken.

MANUAL
Canceled

4. Het display gaat nu terug naar de vorige pagina.

- * Als u in stap 2 geen bestemming kiest, dan worden de instellingen niet geprogrammeerd wanneer u op [INC/YES] drukt.

Tip

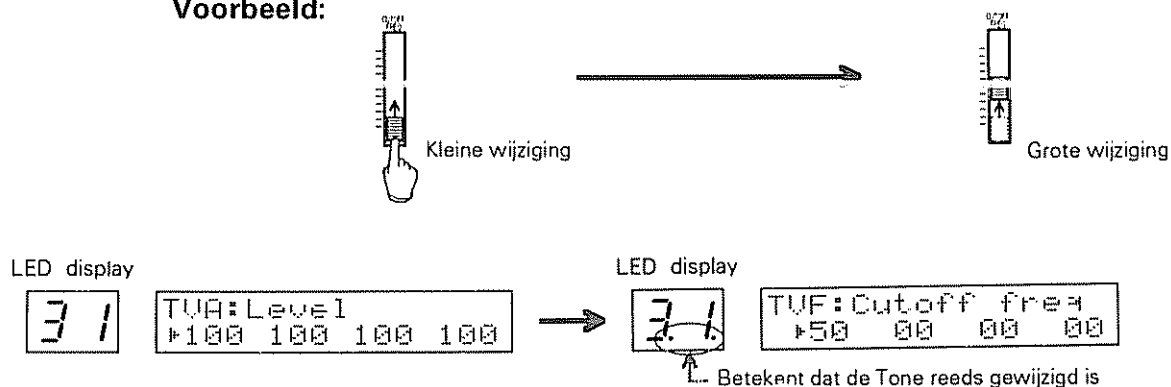
Eens u een beetje wegwijs bent op de JD-800, weet u ongeveer welke instellingen voor een bepaalde klank nodig zijn. In dat geval is het handig wanneer u eerst alle waarden instelt en die dan met [MANUAL] aan een Tone toewijst.

2. Tones Editen

Om een Tone te kunnen editen, moet u hem kiezen (activeren).

- * Voor het editen kunt u <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] niet gebruiken. De parameterwaarden kunnen alleen met de faders en knoppen op het frontpaneel gewijzigd worden.
- * Soms moet u de faders een betrekkelijk eind opwaarts/neerwaarts schuiver om een andere waarde in te stellen.

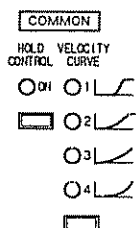
Voorbeeld:



Zodra u een parameter edit, verschijnt een punt in het LED display om u attent te maken op het feit dat de parameters in de buffer niet meer overeenstemmen met de parameters in het geheugen.

Common

Deze parameters kunnen per Tone worden ingesteld.



Hold Control

Met deze parameter kiest u of de betreffende Tone Hold commando's uitvoert (en dus blijft doorklinken). Deze functie werkt alleen wanneer u een pedaal (DP-2, optie) op de HOLD PEDAL ingang aansluit.

1. Druk op [HOLD]. Wanneer deze functie ingeschakeld is, licht de bijbehorende indicator op.

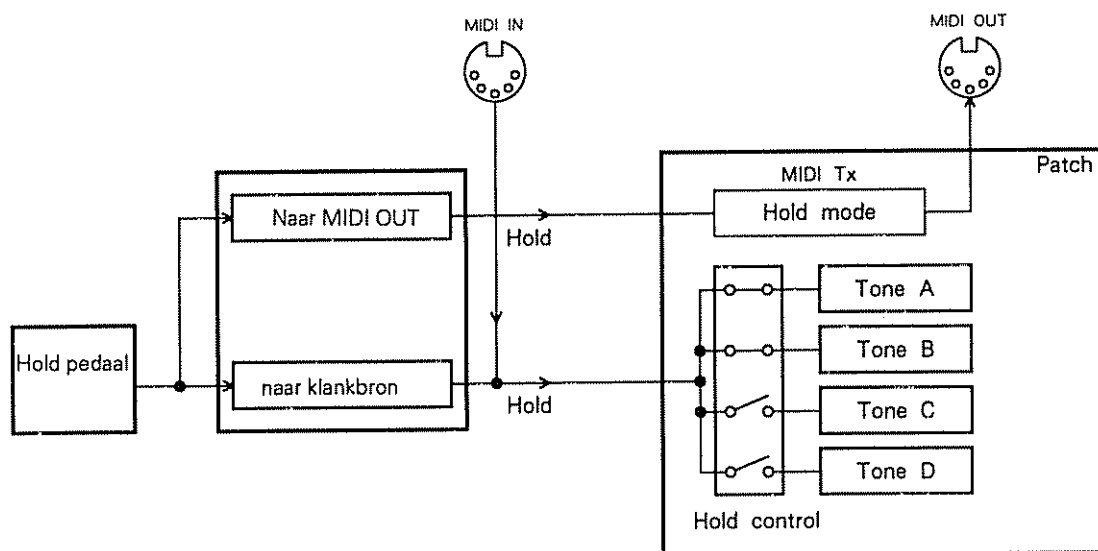
```
COM: Hold ctrl
  ON  ON OFF OFF
```

Instelbereik: On, Off

On:Tone reageert op Hold commando's

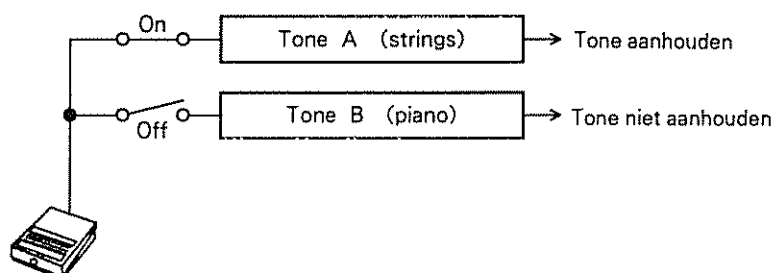
Off:Tone negeert Hold commando's

- * Deze instelling geldt ook voor Hold commando's die via MIDI IN worden ontvangen.
- * De Hold commando's worden ook naar MIDI OUT uitgestuurd.



Tip

Wanneer u een "layer" van een piano en een strijkersklank maakt, is het handig als de Hold commando's alleen voor de piano gelden.



De Hold parameter is bovendien nuttig wanneer u de Tones "split" met behulp van de Key Range parameter. Met de Hold parameter kunt u dan de Tone kiezen waarvoor de Hold functie wel moet gelden.

Velocity Curve

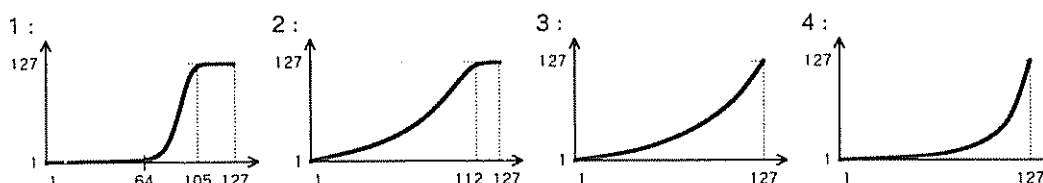
De aanslaggevoeligheid kan voor het sturen van het volume en andere parameters worden gebruikt. Kies de Velocity Curve die het best beantwoordt aan uw manier van spelen.

1. Druk op [VELOCITY CURVE] om een curve te kiezen. De indicator van de gekozen curve licht dan op.

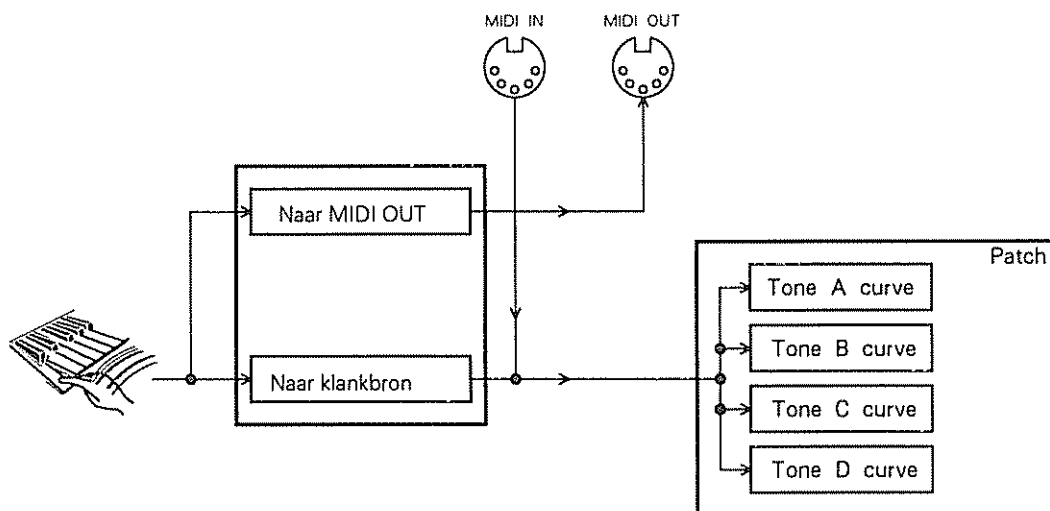
```
COM: Velo curve
 01 02 03 04
```

Instelbereik: 1~4

In onderstaande tekeningen vertegenwoordigt de horizontale as uw aanslag en de verticale as de daaruit voortvloeiende aanslagwaarde.



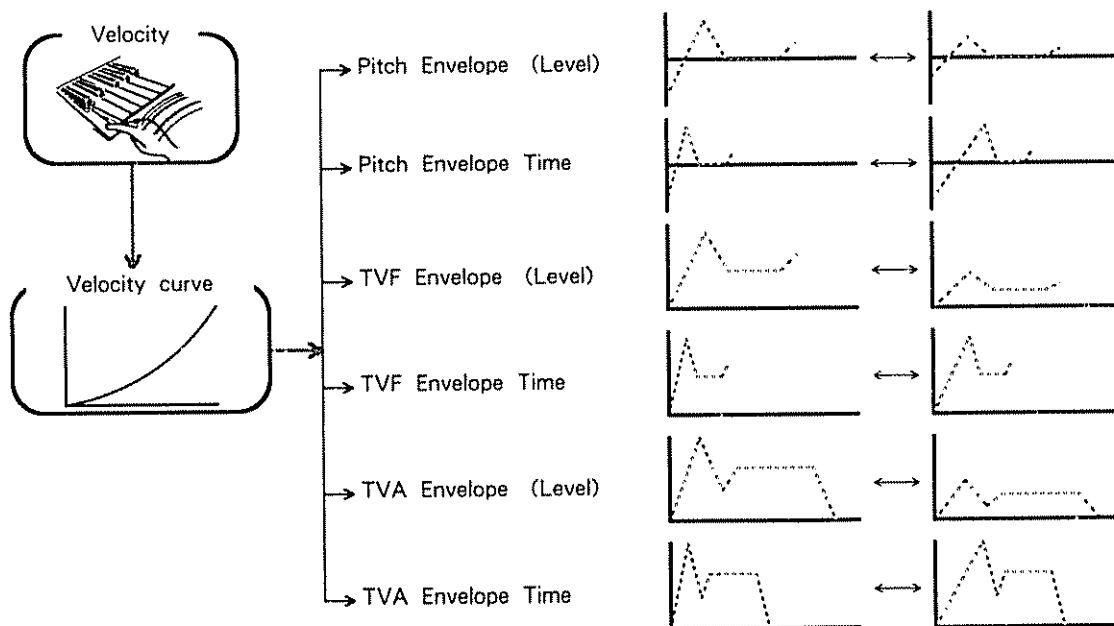
- * Deze instelling geldt tevens voor de nootcommando's die via MIDI IN worden ontvangen.
- * De resulterende aanslagwaarde wordt naar MIDI OUT uitgestuurd.



Opmerking

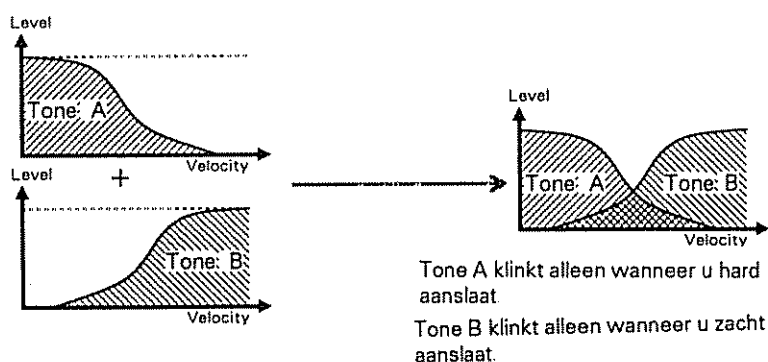
De Velocity Curve kan betrekking hebben op de volgende parameters:

P-Env: Velo	P-Env: Time velo
F-Env: Velo	F-Env: Time velo
A-Env: Velo	A-Env: Time velo



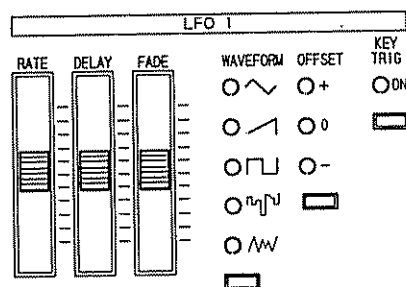
Tip

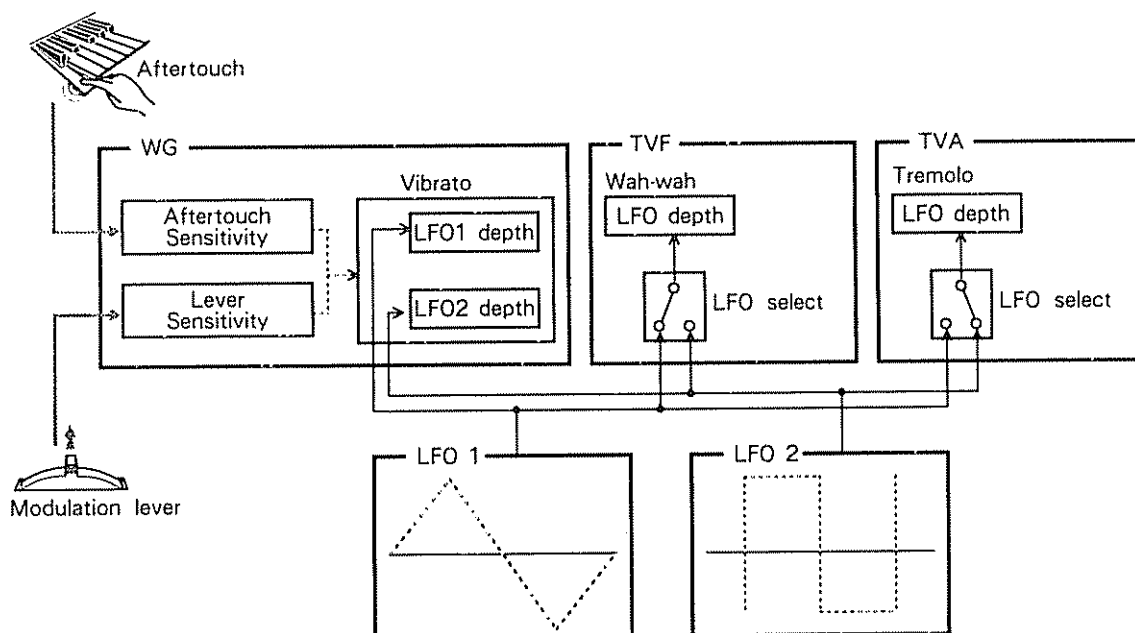
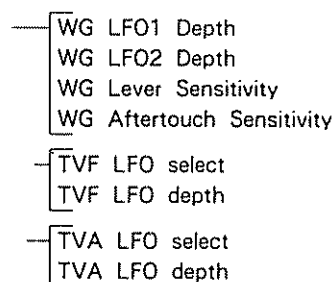
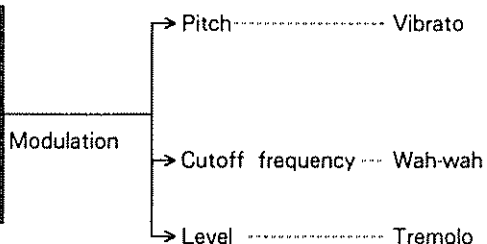
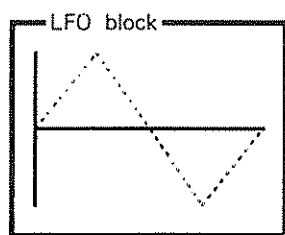
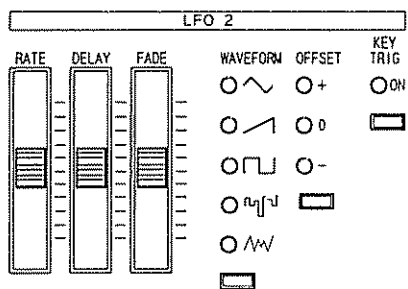
Wanneer u voor twee Tones curve 2 kiest en de TVA ENV Velocity Sens parameter van de ene op +50 en van de andere op -50 zet, kunt u een Velocity Crossfade effect programmeren.



LFO 1/2

In de LFO sectie stelt u alle parameters in die rechtstreeks verband houden met de LFO's. "LFO" is een letterwoord voor Low Frequency Oscillator, een oscillator die op lage snelheid trilt om bepaalde dingen (zoals de toonhoogte, het volume of de filterfrequentie) te moduleren. De JD-800 biedt twee LFO's per Tone.





Met onderstaande parameters bepaalt u de diepte van de LFO-modulatie:

WG LFO1 Depth

WG LFO2 Depth

WG Lever Sens

WG Atouch sens

TVF: LFO Depth

TVA: LFO Depth

Rate

Met deze parameter kiest u de frequentie van de LFO.

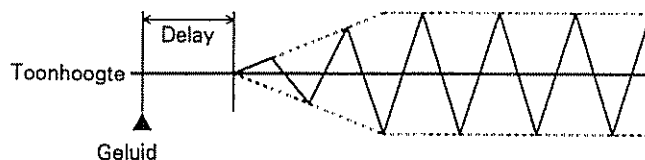
1. Wijzig de stand van <RATE>.

LFO1:Rate
75 70 65 90

Instelbereik: 0~100. Hoe groter de waarde, hoe sneller de modulatie.

Delay

Dit is de duur tussen het indrukken van een toets en het begin van de LFO. Op akoestische instrumenten begint de modulatie (meestal vibrato) niet meteen na het spelen van een noot.



1. Wijzig de stand van <DELAY>.

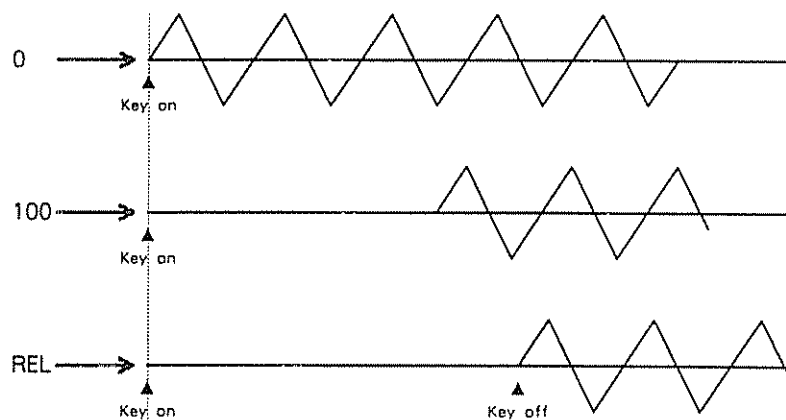
De laagste stand heeft de waarde 0 tot gevolg (modulatie begint meteen).
De hoogste stand heeft de REL-instelling tot gevolg.

```
LFO1: Delay  
  20  30  20 REL
```

Instelbereik: 0~100, REL

0~100: ...hoe groter de waarde, hoe groter de vertraging

REL:de LFO begint pas wanneer u de toetsen loslaat

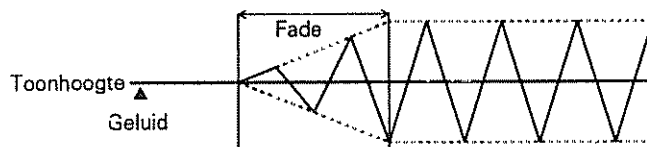


Door REL te kiezen zorgt u dat de LFO pas begint te werken nadat u een toets loslaat, wat een interessant effect tot gevolg kan hebben. Gebruik deze parameter samen met Fade (zie verderop).

- * In volgende gevallen blijft REL zonder gevolg:
 - Wanneer de TVA T4 gelijk is aan 0 of daaromtrent
 - Wanneer u voor een Special Tone de "No Sustain" Envelope mode kiest

Fade

Met deze parameter programmeert u de snelheid waarmee de amplitude van de LFO toeneemt. Om nog maar eens het voorbeeld van akoestische instrumenten aan te halen: de intensiteit van het vibrato neemt geleidelijk aan toe. Met Fade kunt u dit effect simuleren.

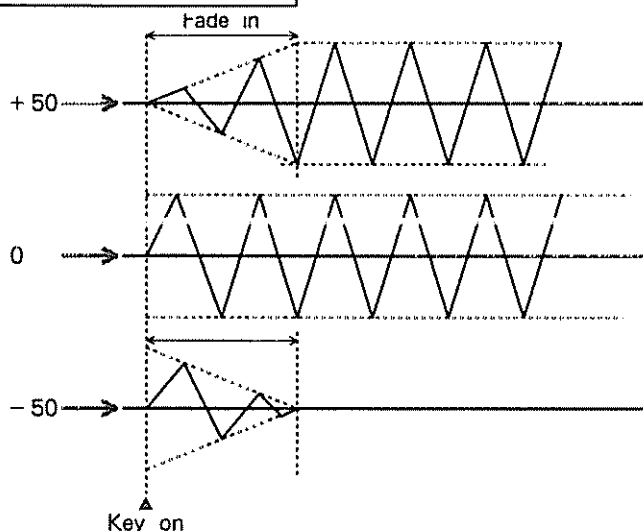


1. Wijzig de stand van <FADE>.

Instelbereik: -50~+50

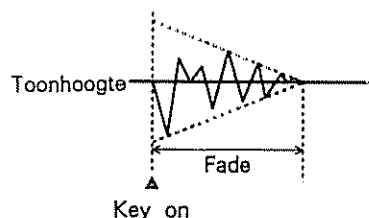
Positieve waarden betekenen dat de amplitude van de LFO stilaan toeneemt. Negatieve waarden betekenen precies het tegenovergestelde: de amplitude van de LFO neemt af in plaats van toe. Wanneer u de waarde "0" kiest, begint de LFO meteen op de maximale amplitude.

LFO1: Fade
+20 +20 -20 -50



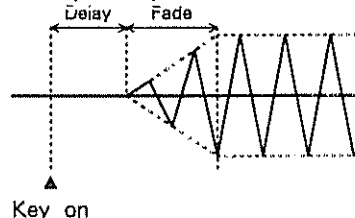
Tip

Wanneer u enkel het begin van een klank van modulatie wenst te voorzien, dient u een negatieve Fade waarde in te stellen. Door de LFO aan de toonhoogte (WG) toe te wijzen kunt u de onzuiverheid van blazers (bvb. van een trompet) nabootsen. Kies hiervoor volgende instellingen.

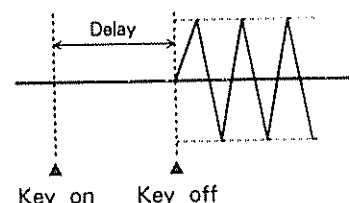


Door Fade samen met Delay te gebruiken kunt u interessante effecten programmeren.

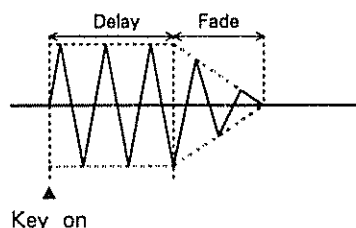
◇ Delay = 40, Fade = 30



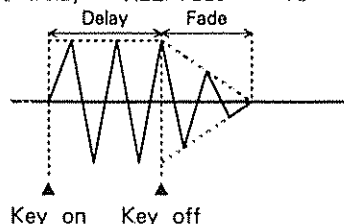
◇ Delay = REL, Fade = 0



◇ Delay = 50, Fade = -30



◇ Delay = REL. Fade = -10



Waveform

Met deze parameter kiest u de golfvorm van de LFO.

1. Druk op [WAVEFORM] om een van de 5 golfvormen aan de LFO toe te wijzen. De indicator van de gekozen golfvorm licht dan op.

Instelbereik:TRI, SAW, SQU, S/H, RND

TRI: Dit is de vaakst gebruikte LFO-golfvorm en de meest geschikte voor vibrato.

SAW: (zaagtand) is vaak geschikt voor geluidseffecten.

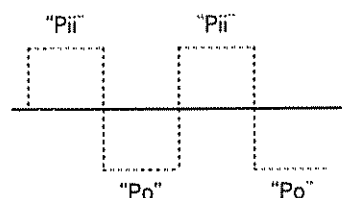
SQU: Ook deze golfvorm is geschikt voor geluidseffecten.

S/H: (willekeurige golfvorm) heeft de raarste effecten tot gevolg.

RND: (Random) genereert een continue willekeurige golfvorm (in tegenstelling tot S/H waar er duidelijk sprake is van verschillende trappen).

Tip

Om een sirene te simuleren gebruikt u het best de SQU golf voor het moduleren van de toonhoogte (WG).



Door voor volgende parameters een negatieve waarde te kiezen, kunt u de golfvorm omkeren:

WG LFO1 Depth

WG LFO2 Depth

TVF LFO Depth

TVA LFO Depth

Offset

Met deze parameter verplaatst u de golfvorm op de horizontale as: hiermee kunt u de centrale waarde van de parameter (toonhoogte, Cutoff frequentie) verhogen/verlagen.

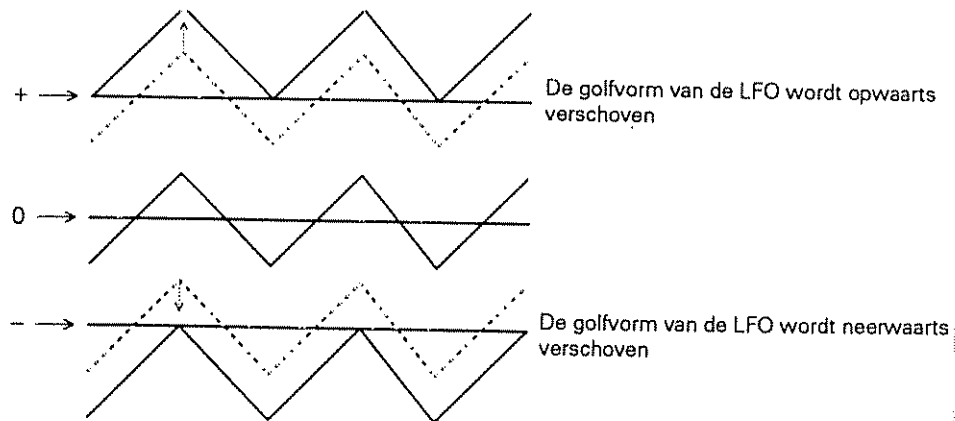
1. Druk op [OFFSET] en kies een waarde (" +", "- " of "0"). De indicator van de gekozen waarde licht dan op.

Instelbereik: +, -, 0

+: de parameterwaarde is de ondergrens voor de modulatie. De LFO wijzigt deze waarde alleen in opwaartse richting.

0: De LFO werkt zowel in opwaartse als in neerwaartse richting.

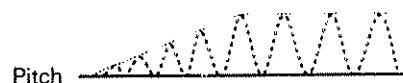
"-": De parameterwaarde is de bovengrens voor de modulatie en de LFO wijzigt deze waarde alleen in neerwaartse richting.



* Offset geldt niet voor de TVA envelope.

Tip

Een groot aantal instrumenten (en ook stemmen) klinken beter wanneer de toonhoogte tijdens het vibrato iets hoger is dan normaal. Dit bereikt u door Offset op "+" te zetten



Key Trig

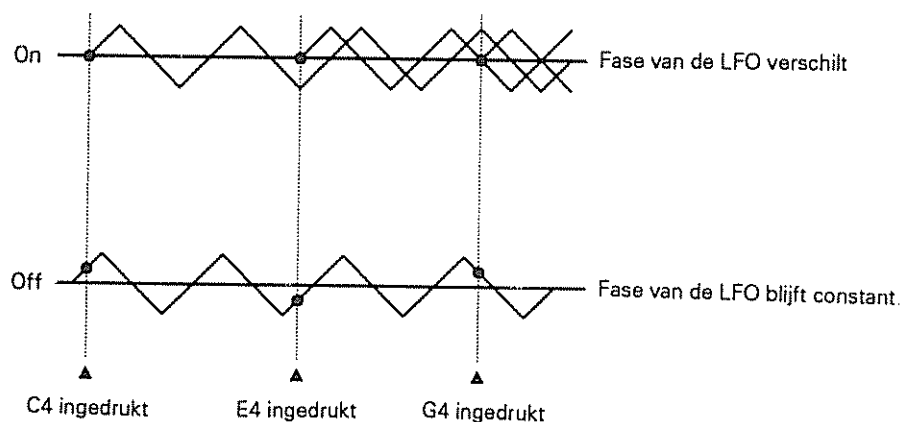
Met deze parameter bepaalt u of de LFO al dan niet steeds weer opnieuw begint wanneer u een toets indrukt.

1. Druk op [KEY TRIG]. Wanneer de functie ingeschakeld is, licht de indicator op.

Instelbereik: On, Off

On: De LFO begint zodra u een toets indrukt.

Off: De LFO loopt alsmaar door.



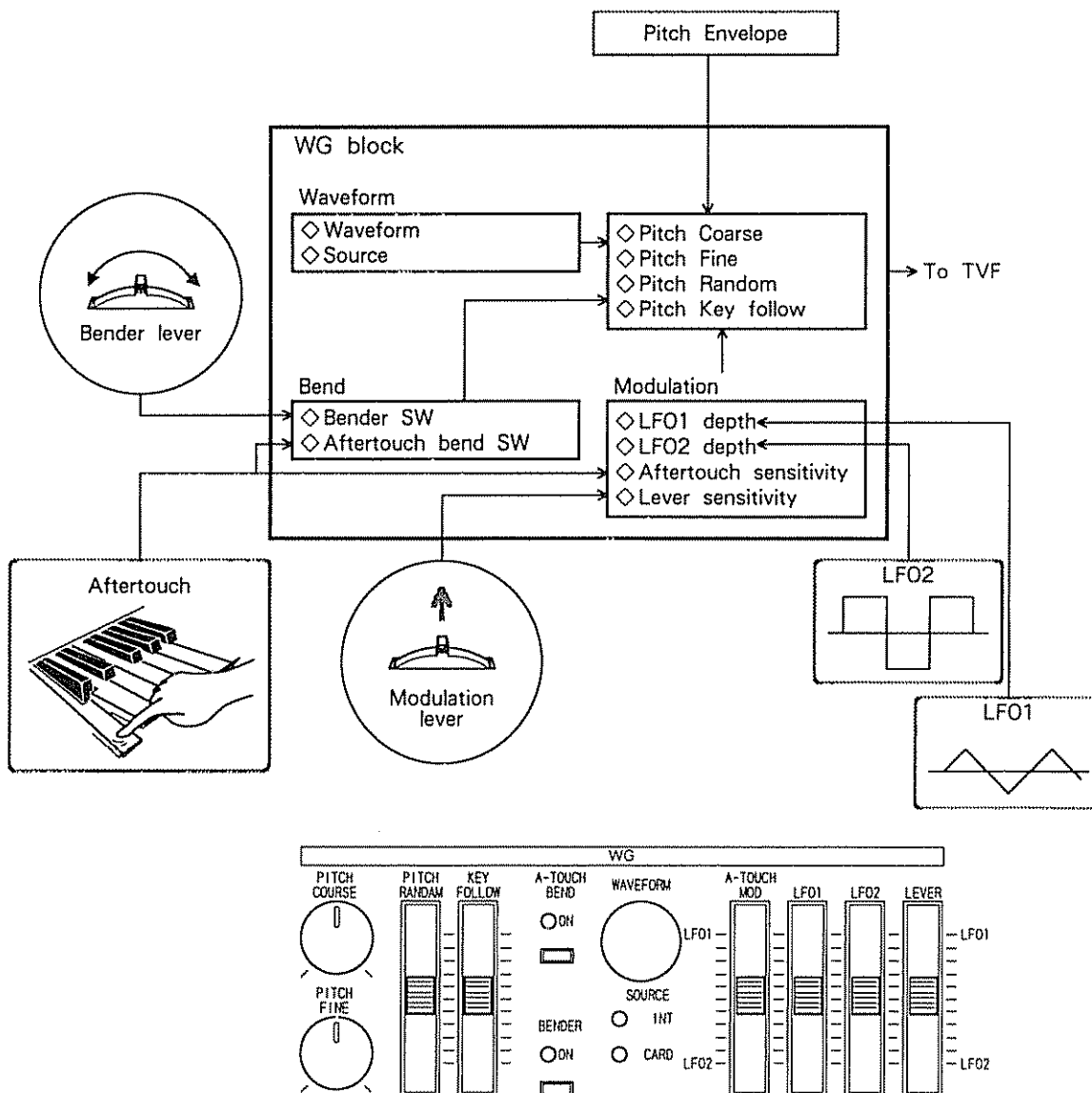
Tip

Wanneer u Key Trig in werking stelt en twee of meer noten tegelijk speelt, wordt de LFO voor iedere noot opnieuw gestart. Dat betekent dat de modulatie voor alle gespeelde noten verschilt, wat het geluid breder maakt.

Wanneer Key Trig uitgeschakeld is, is de modulatie voor alle gespeelde noten identiek. Dat betekent dat het vibrato sterker naar voren komt, maar zorgt tegelijk voor meer eenvormigheid.

WG

In deze sectie kiest u de golfvorm die de basis van een klank vormt. Verder bepaalt u hier de toonhoogte van de parameters. (WG is de afkorting van Wave Generator, d.w.z. de schakelkring die de golfvorm opwekt.)



Pitch Coarse

Met deze parameter kiest u de toonhoogte van de golfvorm (in chromatische stappen, instelbereik +/-4 octaven). Gebruik deze parameter zoals een transposeerfunctie en "stem" de golfvorm met Pitch Fine.

1. Draai aan de PITCH COARSE regelaar.

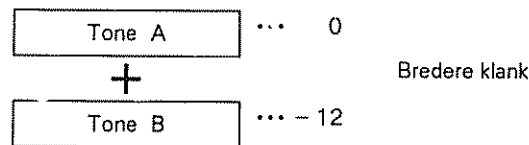
```
WG:Pitch coarse
+00 +07 -12 +24
```

Instelbereik:-48~+48

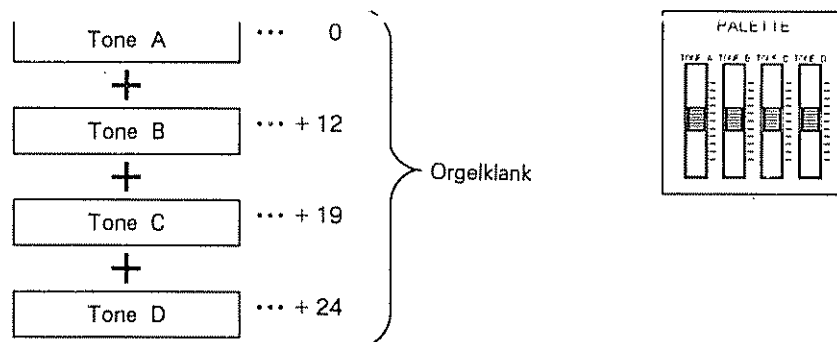
Door de regelaar naar rechts te draaien verhoogt u de toonhoogte. Door hem naar links te draaien kiest u een lagere toonhoogte. In de nulstand kiest u de standaard toonhoogte.

Tip

Om brede geluiden te maken kunt u tweemaal dezelfde Tone kiezen en een ervan een octaaf hoger of lager stemmen dan de andere.



Om een jazz orgelklank te maken zou u zelfs viermaal een orgelgolfvorm kunnen kiezen en de volgende Pitch Coarse waarden instellen: 0, +12, +19 en +24. Wanneer u de TVA Level parameter aan de Palette regelaars toewijst, kunt u deze regelaars op dezelfde manier gebruiken als de drawbars van een orgel.



Een rockorgelklank programmeert u op dezelfde manier. Alleen de Pitch Coarse waarden verschillen: -12, 0, +7, +12.

Pitch Fine

Met deze parameter (ont)stemt u de De Tone binnen een bereik van +/-50 cent t.o.v. de Pitch Coarse waarde. 100 cent is een halve noot, zodat u de golfvorm een kwarttoon hoger of lager stemmen.

1. Draai aan de PITCH FINE regelaar.

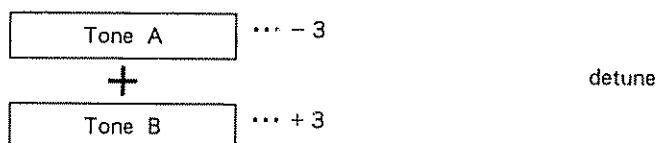
WG:Pitch fine
+00 +02 -02 00

Instelbereik:-50~+50

Door een positieve waarde ("+") in te stellen, stemt u de golfvorm hoger. Met een negatieve waarde stemt u de golfvorm lager. De waarde 0 (middelste stand van de regelaar) betekent dat de stemming gelijk is aan de met PITCH COARSE ingestelde waarde.

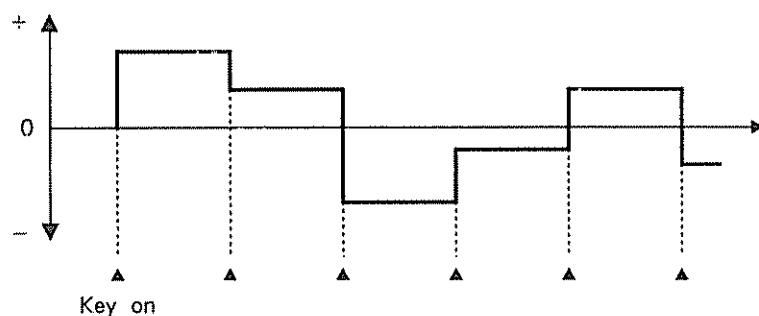
Tip

Gebruik deze parameter voor "layer" klanken en stem de ene golfvorm hoger en de andere lager dan normaal.



Pitch Random

Met deze parameter programmeert u een willekeurige toonhoogte. De analoge synthesizers van weleer hadden vaak problemen met de zuiverheid van de gespeelde noten. Dat zorgde precies voor een voller geluid. Met de komst van de digitale synthesizers werd dit "euvel" verholpen, met als gevolg dat ze "dunner" klinken. Pitch Random zorgt dat de zuiverheid voor een deel de mist in gaat, met als gevolg dat het geluid "warmer" wordt.



De toonhoogte verschilt voor elke noot die u speelt.

1. Gebruik <PITCH RANDOM>.

WG: Pitch Ranom
100 30 40 50

Instelbereik:0~100

Hoe groter de waarde, hoe sterker de variatie van de toonhoogte. De waarde 0 betekent dat de toonhoogte niet zweeft.

- * Pitch Random zorgt voor een willekeurige variatie van de zuiverheid tijdens de aanslag van de noten. Om de toonhoogte van de Tone op een later tijdstip (gedurende de sustain) te wijzigen dient u de Pitch Envelope of de LFO (samen met WG <LFO1>/<LFO2>) te gebruiken.

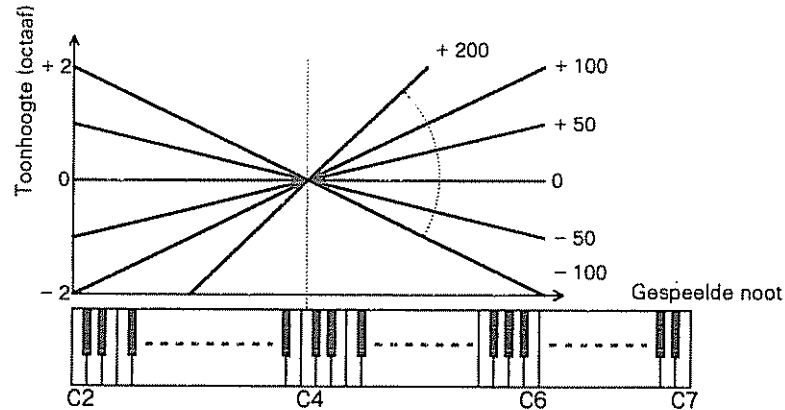
Key Follow (WG: Pitch KF)

Hiermee kiest u of de toonhoogte/stemming al dan niet verandert naarmate u hogere/lagere noten speelt. Een piano staat bvb. zodanig gestemd dat de hoge noten iets hoger zijn dan de overige noten. Dit zou u met Key Follow kunnen simuleren.

Maar deze functie kan veel meer: u kunt er de meest rare/interessante effecten mee programmeren. Om normaal te kunnen spelen kiest u echter het best "100".

Instelbereik: -100%~+200%

De waarde "200" betekent dat de toonhoogte in een bereik van 12 toetsen met twee octaven toeneemt. C4 is altijd het nulpunt, dus deze noot is altijd juist gestemd. De waarde "-100" betekent dat de toonhoogte in een bereik van 12 toetsen met een octaaf afneemt. De waarde "0" tenslotte zet de Key Follow functie uit: de toonhoogte is voor alle toetsen dezelfde.



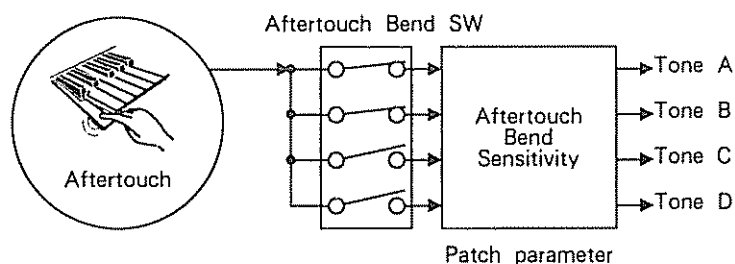
Tip

De stemming van een akoestische piano (Stretched Tuning) simuleert u door de waarde "101" of "102" te kiezen. Voor sommige dingen (bvb. ruis e.d.) is het vaak handig wanneer u een kleine waarde (bvb. 10 of 20) programmeert.

Atouch Bend

Deze parameter is een schakelaar waarmee u bepaalt of de aftertouch al dan niet voor het sturen van de toonhoogte van de betreffende Tone mag worden gebruikt.

* Het buigingsbereik bepaalt u met de A-touch Bend Sens (Patch Common) parameter.



1. Druk op [A-TOUCH BEND]. Wanneer de parameter ingeschakeld is, licht de indicator op.

```
WG:Atouch bend
ON OFF OFF ON
```

Instelbereik: On, Off

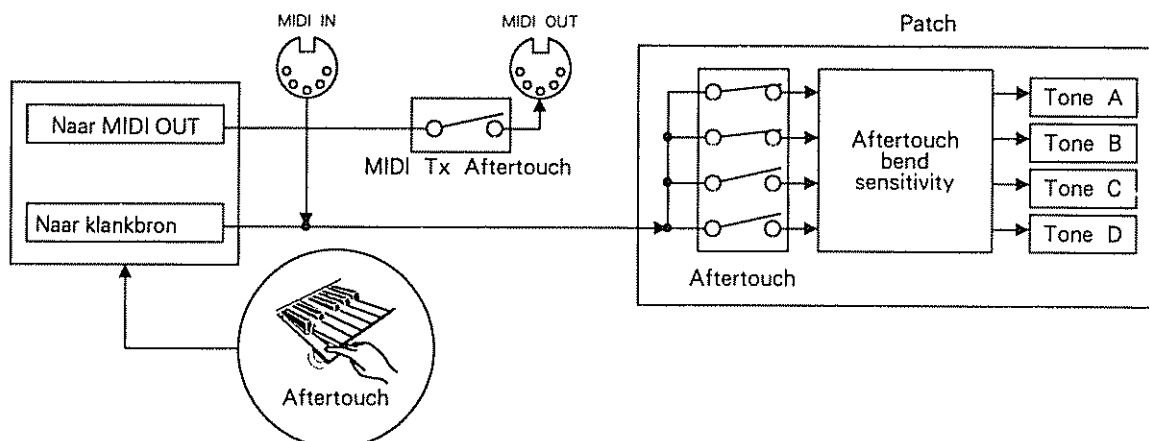
On: Toonhoogte kan met de aftertouch gestuurd worden

Off: Toonhoogte kan niet met de aftertouch gestuurd worden

* Deze instelling geldt tevens voor aftertouch commando's die via MIDI IN

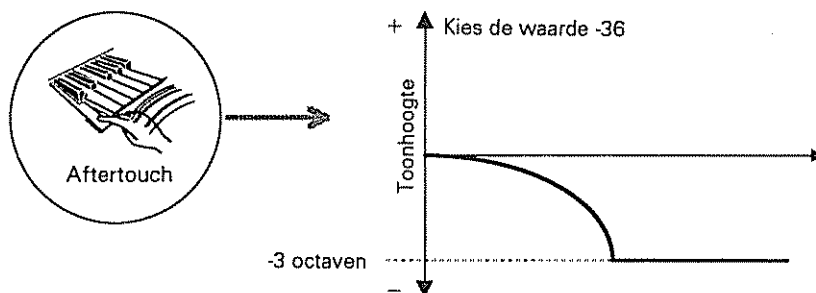
worden ontvangen.

- * Met de MIDI Tx Aftertouch parameter kiest u of de aftertouch commando's van de JD-800 al dan niet naar andere instrumenten worden verzonden.



Tip

De aftertouch kan worden gebruikt voor het simuleren van een snelle neerwaartse buiging die vaak door een gitarist wordt toegepast.



Opmerking:

De aftertouch kan ook voor het sturen van de volgende parameters worden gebruikt:

WG: A-TOUCH MOD TVF: A-TOUCH
TVA: A-TOUCH

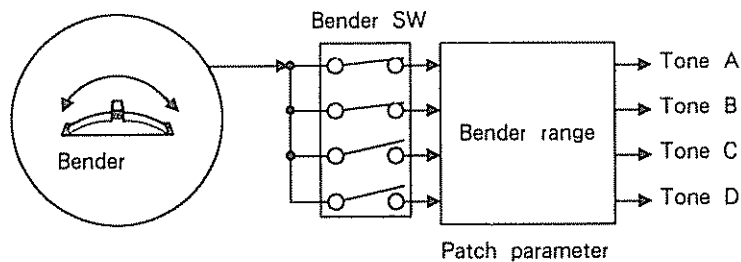
Bender

Dit is ook weer een schakelaar waarmee u bepaalt of de pitch bend functie al dan niet voor de betreffende Tone moet gelden.

- * Het buigingsbereik van de pitch bend functie bepaalt u met Bender Range (Patch Common).

1. Druk op [BENDER]. Wanneer de parameter ingeschakeld is, licht de indicator op.

```
WG: Bender
ON OFF OFF ON
```

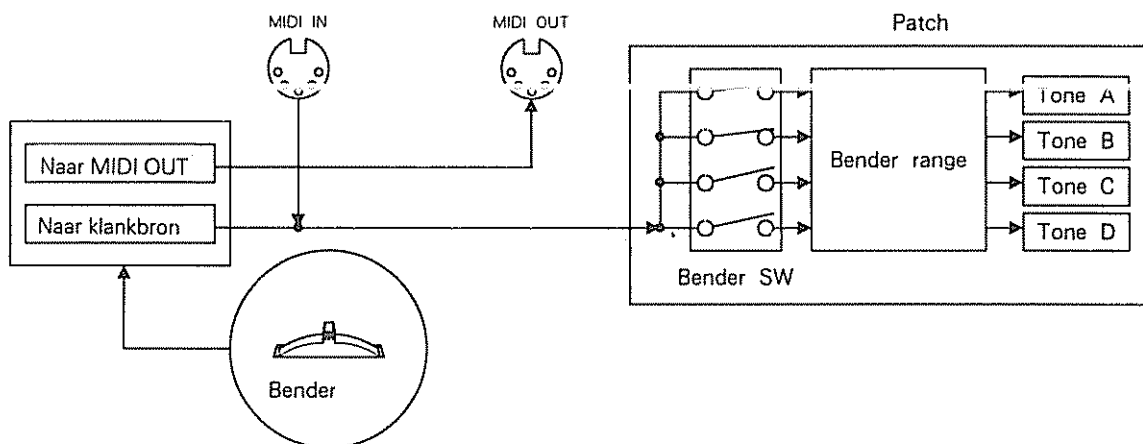


Instelbereik: On, Off

On: Tone reageert op pitch bend commando's

Off: Tone reageert niet op pitch bend commando's

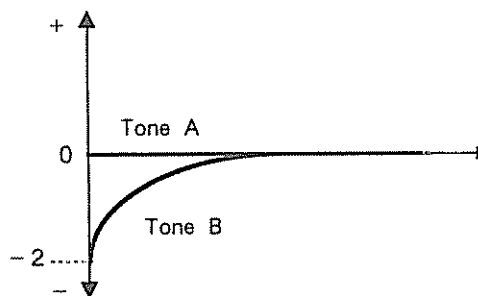
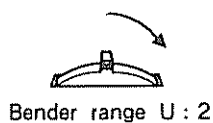
- * Deze instelling geldt ook voor de via MIDI IN ontvangen pitch bend commando's
- * De pitch bend commando's van de JD-800 worden altijd naar MIDI OUT uitgestuurd.



Tip

Gebruik twee Tones en schakel de Bender functie voor een van beide uit om "harmonische buigingen" van een gitaar te bekomen. Gitaristen spelen vaak twee noten en trekken één snaar dan zo ver tot ze dezelfde toonhoogte heeft als de andere noot.

Tone A	Pitch coarse : 0
	Bender SW : off
+	
Tone B	Pitch coarse : -2
	Bender SW : on



Waveform

Met deze parameter wijst u een golfvorm toe aan een Tone. Dit is dan ook de meest belangrijke parameter voor het maken van nieuwe klanken.

1. Draai aan de WAVEFORM regelaar om een golfvorm op te roepen. Wanneer maar één Tone actief is (=kan worden geëdit), dan zullen het nummer en de naam ervan in het display worden afgebeeld.

Voorbeeld: Tone A is ingeschakeld

```
WG:Waveform(A)
I-001:Syn Saw 1
```

Wanneer alle Tones inactief of twee of meer Tones actief zijn, dan zal alleen het nummer van de gekozen golfvormen worden afgebeeld.

Voorbeeld: Tone B/C/D zijn ingeschakeld.

```
WG:Waveform
001-001-098-108
```

B, C en D zijn actief

Instelbereik:001~108

Het aantal golfvormen verschilt naar gelang het gekozen geheugenblok. Het interne geheugen bevat plaats 108 golfvormen.

- * Vergeet niet de actieve Tone in te schakelen om meteen te kunnen controleren of de gekozen golfvorm al dan niet past.
- * Deze parameter kunt u niet met de Palette faders editen.

De golfvormen in het interne geheugen zijn:

Wave number	Wave name	Explanation	Wave number	Wave name	Explanation	Wave number	Wave name	Explanation	Wave number	Wave name	Explanation
001	Syn Saw 1	Distinctive analog synth sounds	028	Digiwave	Distinctive digital synth sounds	055	Tabla	Percussive sounds	082	Cowbell	Fast attack (One-shot) sounds
002	Syn Saw 2		029	Can Wave 1		056	Pole Ip		083	Sm Metal	
003	FAT Saw		030	Can Wave 2		057	Pluck Harp		084	StrikePole	
004	FAT Square		031	EML 5th		058	Nylon Str		085	Pizz	
005	Syn Pulse1		032	Wave Scan		059	Hooky		086	Switch	
006	Syn Pulse2		033	Nasty		060	Muters		087	Tuba Slap	
007	Syn Pulse3		034	Wave Table		061	Klack Wave		088	Plink	
008	Syn Pulse4		035	Fine Wine		062	Crystal		089	Plunk	
009	Syn Pulse5		036	Funk Bass1		063	Digi Bell		090	EP Atk	
010	Pulse Mod		037	Funk Bass2		064	FingerBell		091	TVF Trig	
011	Triangle	Distinctive digital synth sounds	038	Strat Sust	Realistic sustain sounds	065	Digi Chime	Enhanced overtone sounds	092	Flute Tone	Wind instrument sounds
012	Syn Sine		039	Harp Harm		066	Bell Wave		093	Pan Pipe	
013	Soft Pad		040	Full Organ		067	Org Bell		094	BottleBlow	
014	Wire Str		041	Full Draw		068	Scrape Gut		095	Shaku Atk	
015	MIDI Clav		042	Doo		069	Strat Atk		096	FlugelWave	
016	Spark Vox1		043	ZZZ Vox		070	Hellow Bs		097	French	
017	Spark Vox2		044	Org Vox		071	Piano Atk		098	WhiteNoise	
018	Syn Sax		045	Male Vox		072	EP Hard	Piano group sounds	099	Pink Noise	Noise sounds
019	Clav Wave		046	Kalimba		073	Clear Keys		100	Pitch Wind	
020	Cello Wave		047	Xylo		074	EP Distone		101	Vox Noise1	
021	BrightDigi		048	Marim Wave		075	Flute Push		102	Vox Noise2	
022	Cutters		049	Log Drum		076	Shami		103	CrunchWind	
023	Syn Bass		050	AgogoBells	Percussive sounds	077	Wood Crak	Fast attack (One-shot) sounds	104	ThroatWind	
024	Rad Hose		051	Bottle Hit		078	Kimba Atk		105	Metal Wind	
025	Vocal Wave		052	Gamelan 1		079	Block		106	Windago	
026	Wally Wave		053	Gamelan 2		080	Org Atk 1		107	Anklungs	
027	Brusky Ip		054	Gamelan 3		081	Org Atk 2		108	Wind Chime	
											Special effect

Om een golfvorm van een Waveform kaart (SO-JD80 serie, optie) op te

roepen dient u op [SOURCE] te drukken (vergeet niet de kaart in de slot te schuiven).

Tip

De keuze van de golfvorm is bepalend voor de uiteindelijke klank. Probeer eerst te weten te komen welke klank u precies nodig hebt en kies dan een golfvorm waarmee u het vooropgestelde doel kunt bereiken.

Een paar voorbeelden:

Strijkers:001~003, 010, 014 enz.

Kopers:001~003, 086, 097 enz.

Piano:071

Wave Source

Hiermee kiest u het geheugen dat de gewenste golfvorm bevat.

1. Druk op [SOURCE]. Door meerdere malen op [SOURCE] te drukken kiest u afwisselend INT en CRD.

```
WG:Wave source
▶INT INT INT CRD
```

Instelbereik:INT, CRD

INT:.....Keuze van het interne geheugen

CRD:.....Keuze van de WAVEFORM kaart

- * Wanneer u geen WAVEFORM kaart op de slot van de JD-800 hebt aangesloten, dan zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u op [SOURCE] drukt:

```
WAVEFORM card
is not ready
```

- * Deze waarschuwing wordt ook weergegeven wanneer u de kaart niet goed hebt aangesloten.

Atouch sens

Met deze parameter kiest u de gevoeligheid van de toonhoogte voor de maximale aftertouch waarde (m.a.w. de aftertouch diepte).

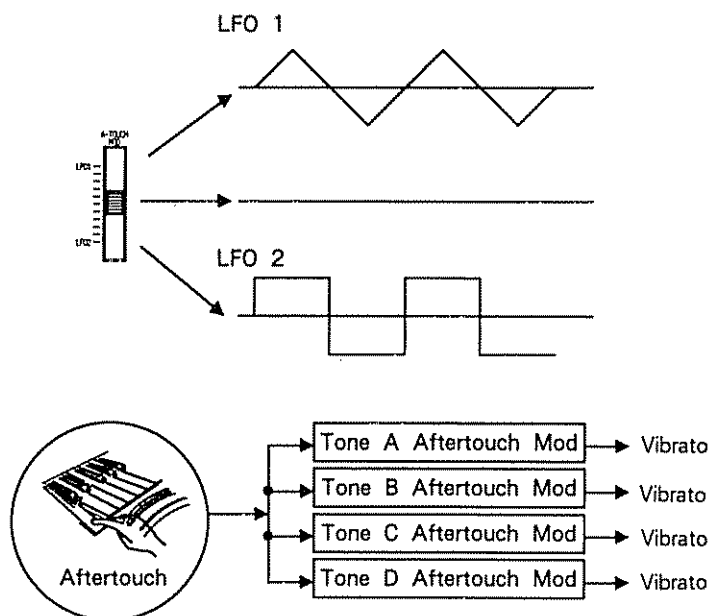
1. <A-TOUCH MOD>. Met een instelling beneden het midden wijst u de aftertouch aan LFO2 toe en bepaalt u de diepte. Met een instelling boven het midden wijst u de aftertouch aan LFO1 toe en bepaalt u de diepte.

```
WG:Atouch sens
▶050 00 020 00
```

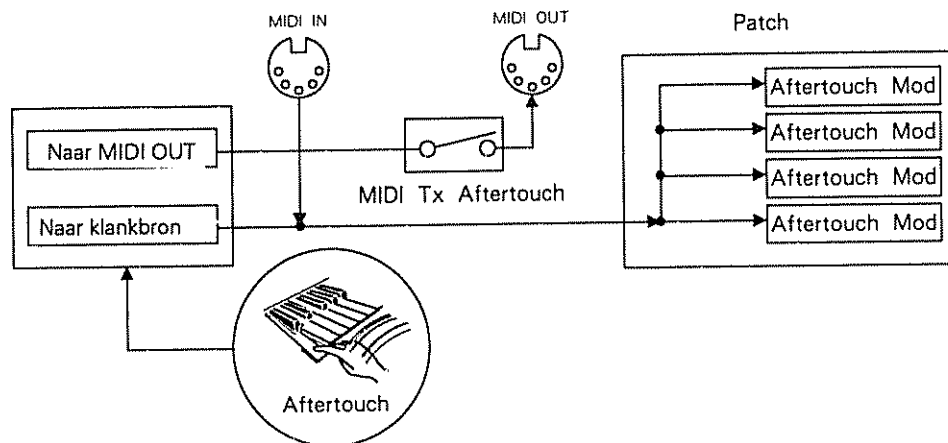
[1] betekent LFO1 en [2] betekent LFO2

Instelbereik:[2] 50~[1] 50

Hier programmeert u dus niet alleen de modulatie diepte voor de aftertouch, maar ook welke LFO voor de modulatie zal worden gebruikt.



- * Wanneer u voor LFO1 Depth of LFO2 Depth een grotere waarde dan 0 ingesteld hebt, dan wordt de modulatie van de aftertouch bij deze automatische modulatie opgeteld.
- * De instelling van deze parameter geldt ook voor de via MIDI IN ontvangen aftertouch commando's.
- * Vergeet niet de MIDI Tx Aftertouch schakelaar (zie blz. 230) op On te zetten wanneer de JD-800 aftertouch commando's moet zenden.



Tip

Deze parameter is vooral handig voor synthesizer solo's.

Opmerking:

U kunt de aftertouch voor het sturen van de volgende parameters gebruiken:

WG: A-Touch Bend

TVA: A-Touch

TVA: A-Touch

LFO1 Depth

Met deze parameter kiest u de modulatie diepte van LFO1. De golfvorm die u voor de LFO gekozen hebt (LFO1 sectie) zal worden gebruikt om de

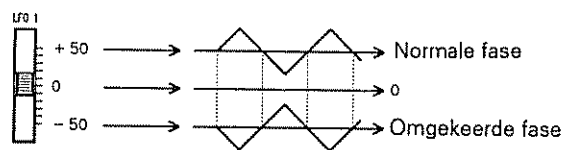
toonhoogte te moduleren (vibrato). Dit is de automatische modulatie (die altijd toegepast wordt). Daarnaast kunt u de klanken nog verder moduleren door bijvoorbeeld de aftertouch of de Bender/Modulation hendel te gebruiken.

1. Wijzig de stand van <LFO1>.

```
WG:LFO1 depth
+50 00 -20 00
```

Instelbereik:-50~+50

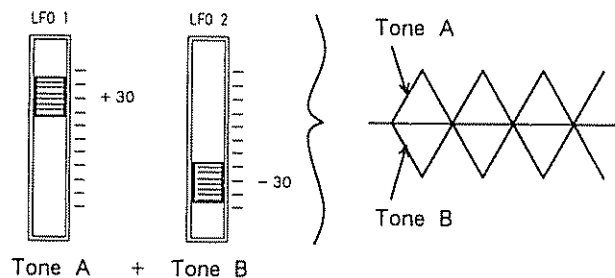
Positieve waarden (+) betekenen dat de gekozen golfvorm voor de modulatie gebruikt wordt. Met negatieve waarden (-) keert u de golfvorm van LFO1 om. De waarde "0" betekent dat de betreffende Tone niet gemoduleerd wordt.



- * Kies de waarde "0" wanneer u de Tone enkel met de Bender/Modulation hendel of de aftertouch wilt moduleren. Vergeet in voorkomend geval niet de WG: Lever Sens of WG: Atouch Sens parameter in te stellen.

Tip

Wanneer u twee Tones "layert", geeft u het geluid extra diepte door tegenovergestelde Depth waarden in te stellen (bijvoorbeeld -30 voor de ene Tone en +30 voor de andere).



LFO2 Depth

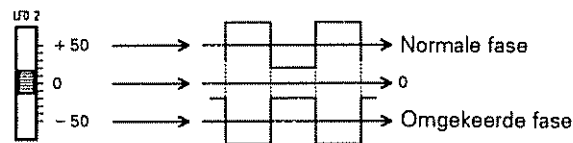
Met deze parameter kiest u de modulatie diepte van LFO2. De golfvorm die u voor de LFO gekozen hebt (LFO2 sectie) zal worden gebruikt om de toonhoogte te moduleren (vibrato). Dit is de automatische modulatie (die altijd toegepast wordt). Daarnaast kunt u de klanken nog verder moduleren door bijvoorbeeld de aftertouch of de Bender/Modulation hendel te gebruiken.

1. Wijzig de stand van <LFO2>.

```
WG:LFO2 depth
+50 00 -20 00
```

Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden (+) betekenen dat de gekozen golfvorm voor de modulatie gebruikt wordt. Met negatieve waarden (-) keert u de golfvorm van LFO2 om. De waarde "0" betekent dat de betreffende Tone niet gemoduleerd wordt.



- * Kies de waarde "0" wanneer u de Tone enkel met de Bender/Modulation hendel of de aftertouch wilt moduleren. Vergeet in voorkomend geval niet de WG: Lever Sens of WG: Atouch Sens parameter in te stellen.

Tip

Wanneer u beide LFO's gebruikt, kunt u het best verschillende instellingen programmeren.

Lever Sens

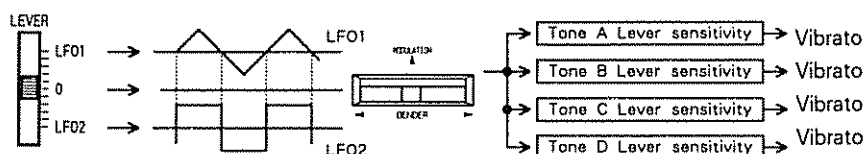
Hier programmeert u de diepte van de modulatie (vibrato) die u verkrijgt door de Modulation hendel volledig naar voren te schuiven. De Modulation hendel wordt vaak gebruikt om een klank hier en daar van nog meer modulatie te voorzien.

1. Gebruik <LEVER>. Alle standen beneden de 0 wijzen de hendel toe aan LFO2. Met een waarde boven de 0 wijst u de hendel toe aan LFO1. Hoe verder u de <LEVER> fader van de 0 verwijdert, hoe groter de diepte.

WG: Lever sens
+050 00 020 00

[1] betekent LFO1 en [2] betekent LFO2

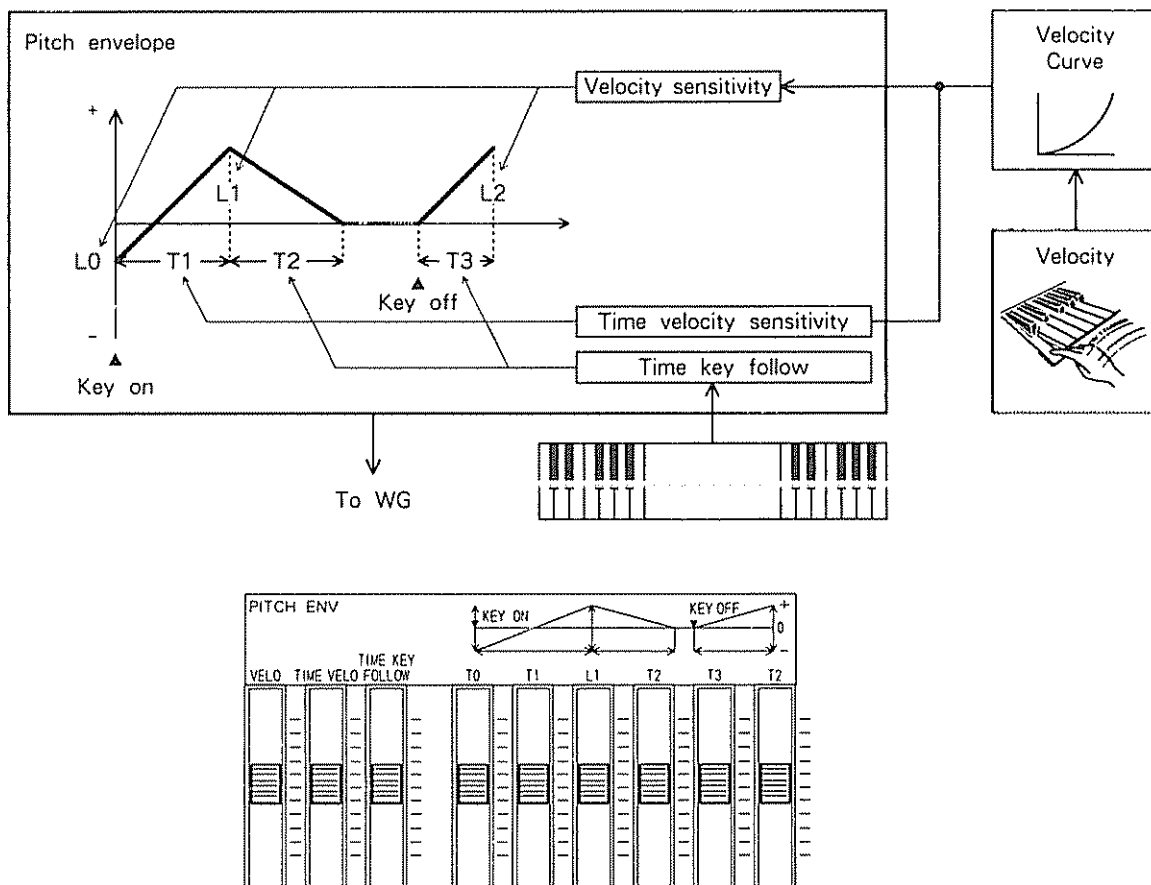
Instelbereik:[2] 50~0~[1] 50



- * Met de Bender/Modulation hendel kunt u alleen het vibrato sturen (de modulatie van de toonhoogte). Hij kan echter niet worden gebruikt voor de modulatie van de Cutoff frequentie of het volume.
- * Als u voor LFO1 of LFO2 Depth een grotere waarde dan 0 hebt ingesteld, dan wordt de modulatie van de hendel bij de automatische modulatie opgeteld.
- * De JD-800 zal ook de via MIDI IN ontvangen modulatie commando's uitvoeren.

Pitch Env

In deze sectie kunt u een envelope voor de toonhoogte programmeren die zorgt dat de toonhoogte tijdens het spelen van de noten verandert. U hoeft deze envelope niet noodzakelijk te programmeren, maar ze is wel handig als u graag hebt dat een klank iets lager begint (en/of veel hoger uitsterft) dan de normale toonhoogte. Daarnaast kunt u met de Pitch envelope natuurlijk ook de meest waanzinnige effecten programmeren.



Velo (Pitch Envelope)

Met deze parameter kiest u of de waarde van L0, L1 en L2 met de aanslag (van het toetsenbord of MIDI) kan worden gewijzigd.

1. Gebruik <VELO>

```
P-ENV:Velo
>00 +50 -50 00
```

Instelbereik:-50~+50

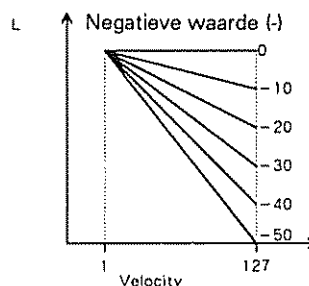
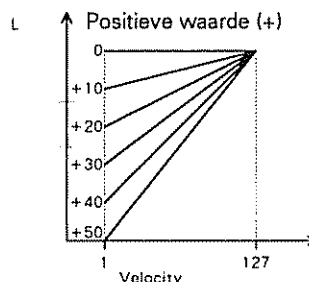
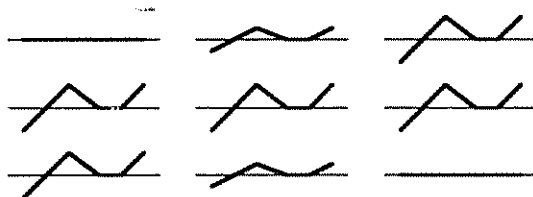
Met positieve waarden zorgt u voor grotere intervallen naarmate u harder aanslaat. Negatieve waarden betekenen dat de intervallen kleiner worden naarmate u harder aanslaat.

VELO



+50
0
-50

Aanslag 1 63 127



- * De voor L0, L1 en L2 geprogrammeerde waarde kan dus in functie staan van de aanslag, wat de expressiviteit alleen maar bevordert. Tussen haakjes: de "L" staat eigenlijk voor "Level" (volume), maar in het geval van de Pitch envelope wordt daar de toonhoogte mee bedoeld.
- * De voor L0, L1 en L2 geprogrammeerde waarde is telkens de bovengrens van de Velo parameter.

Tip

Gebruik deze functie voor Brass klanken omdat koperinstrumenten meestal niet meteen zuiver klinken. De variatiegraad (de afstand tussen de aanvankelijke en de normale toonhoogte) kunt u met de aanslag sturen. Programmeer voor P-Env: Velo de waarde "+50" wanneer het effect heel uitdrukkelijk moet zijn. Voor zacht aangeslagen noten is de onzuiverheid dan bijna niet hoorbaar, terwijl ze er bij hard aangeslagen noten echt uitspringt.

Time Velo (P-Env)

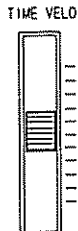
Met deze parameter stelt u de T1 in functie van de aanslag. Naar gelang de geprogrammeerde waarde (positief of negatief) wordt T1 hetzij sneller hetzij trager naarmate u harder aanslaat.

1. Gebruik <TIME VELO>.

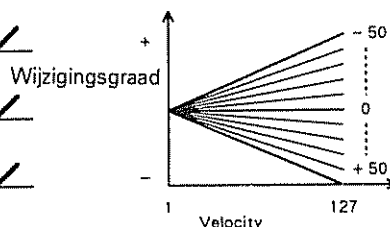
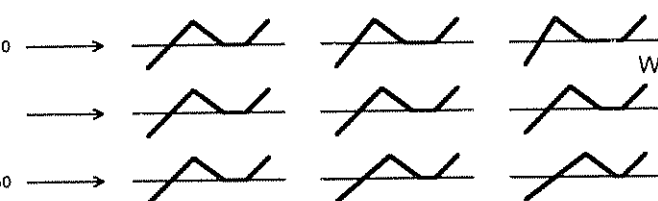
P-ENV:Time velo
00 +50 -50 00

Instelbereik: -50~+50

TIME VELO 1 63 127



+50
0
-50



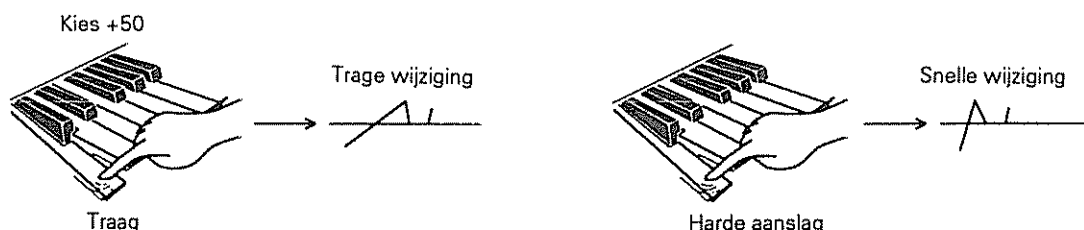
De waarde "0" betekent dat de T1 niet met de aanslag kan worden gewijzigd (zie boven voor positieve en negatieve waarden).

Alleen de T1 waarde (attack tijd) kan via de aanslag gestuurd worden. De L waarden veranderen echter niet.

* De manier waarop de aanslag wordt "vertaald" verschilt naar gelang de gekozen Velocity Curve.

Tip

Wanneer u hier de waarde "+50" programmeert, dan is de aanvankelijke snelheid van de Pitch envelope hoger naarmate u harder aanslaat. Hoe zachter u aanslaat, hoe trager de attack tijd van de Pitch envelope. Gebruik deze parameter voor geluidseffecten.



Het wordt stilaan tijd dat we een beetje orde op zaken stellen. Wanneer u reeds weet wat een Pitch envelope is en doet, dan hoeft u deze alinea niet te lezen. Maar voor de nieuweling is het wellicht een beetje onduidelijk.

De Pitch envelope is de "vorm" (of gestalte) van de toonhoogte. Het is in wezen een leuke bijkomstigheid die een klank verfijnt. U zou deze functie kunnen gebruiken om een beginnende violist te simuleren, die de noten niet meteen vindt of die problemen heeft om de vingers op een bepaalde plaats te houden (of blazers e.d.).

Hiervoor heeft u alleen de envelope zelf nodig. Maar om nog expressiever te werk te kunnen gaan, kunt u op de JD-800 bepaalde onderdelen van die envelope wijzigen (bvb. via de aanslag). Stel dat u met T1 een trage overgang van "vals" naar "juist" geprogrammeerd hebt. Wanneer u de betreffende klank daarna wilt gebruiken, is het best mogelijk dat de Pitch envelope stoort omdat hij voor korte noten te traag is. In dat geval kunt u de P-Env: Time Velo zodanig programmeren dat de overgang sneller verloopt naarmate u harder aanslaat. En als u dan nog een P-Env: Velo waarde programmeert, dan staat het interval (het verschil tussen vals en juist) eveneens in functie van de aanslag.

De basis blijft echter de geprogrammeerde Pitch envelope. Wanneer u voor alle L parameters 0 programmeert, dan blijft de toonhoogte juist.

Time Key Follow (Time KF)

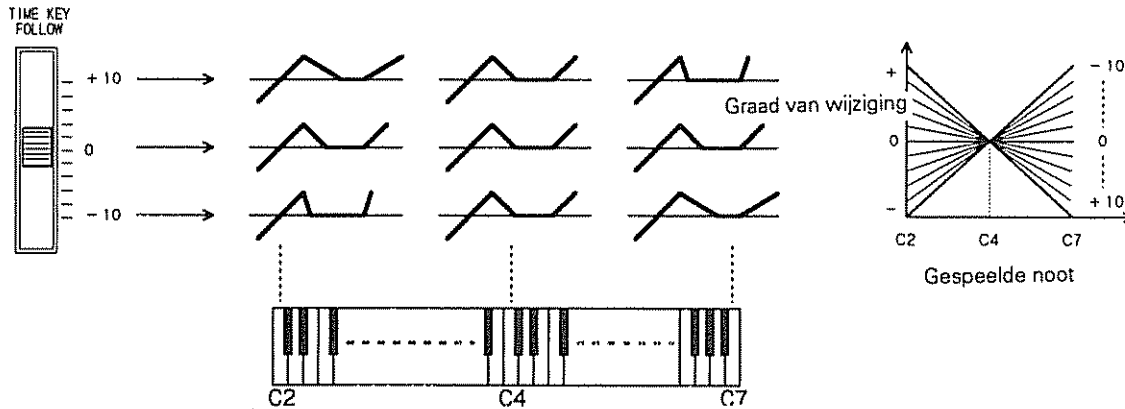
Tenslotte kunnen ook de T2 en T3 waarden nog gewijzigd worden. Deze keer echter in functie van de noten en dus niet via de aanslag.

1. Gebruik <TIME KEY FOLLOW>.

```
P-ENV:Time KF
>00 +10 -10 00
```

Instelbereik:-10~+10

Positieve waarden betekenen dat de overgangen (T2 en T3) korter worden naarmate u hogere noten speelt (vergelijkbaar met de KF parameter van de TVA of TVF). Negatieve waarde hebben net het tegenovergestelde gevolg: hoe hoger de gespeelde noten, hoe trager de overgangen. De waarde "0" betekent dat de overgangen voor alle noten gelijk is.



T2 en T3 staan in functie van de noten die u speelt. De L parameters worden hierdoor echter niet beïnvloed.

- * *Het nulpunt van deze parameter is de C4. M.a.w. de wijzigingen gelden altijd voor de noten links of rechts daarvan. Voor de C4 zijn de overgangen echter gelijk aan de geprogrammeerde waarde, zelfs al hebt u -10 of +10 gekozen.*

Tip

Op de meeste akoestische instrumenten neemt de snelheid van de envelope (de T waarden, bij wijze van spreken) toe naarmate u hogere noten speelt. Dit kunt u op de JD-800 simuleren door positieve Time Key Follow waarden te programmeren.

Level 0/1/2

Met deze parameters (en regelaars) bepaalt u de toonhoogte van de Pitch envelope. Alle waarden staan in verhouding tot de "normale" toonhoogte (die u met Pitch Coarse en Pitch Key Follow).

1. Gebruik <L0>, <L1> en/of <L2>.

P-ENV:Level 0
▶+10 -10 +30 -50
P-ENV:Level 1
▶+10 -10 +30 -50
P-ENV:Level 2
▶+10 -10 +30 -50

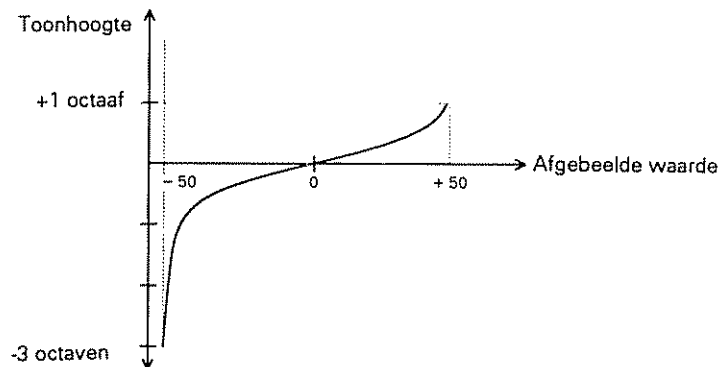
Instelbereik:-50~+50

Met positieve waarden stelt u een hogere toonhoogte in (de maximum-waarde komt overeen met één octaaf). Met negatieve waarden stelt u een lagere toonhoogte in (maximumwaarde= 3 octaven). De waarde "0" betekent dat de toonhoogte niet gewijzigd wordt.

- * *Wanneer u voor P-Env: Velo een andere waarde dan 0 geprogrammeerd hebt, dan kunt u de hier ingestelde L waarden via de aanslaggevoeligheid*

wijzigen.

Het instelbereik van deze parameters beantwoordt aan onderstaande curve.



Time 1/2/3

Met deze parameters programmeert u de snelheid waarmee de envelope van de L waarde naar de andere glijdt. (T1 bepaalt bvb. De snelheid tussen L0 en L1).

1. Gebruik <T1>, <T2> en <T3>.

P-ENV:Time 1
►10 10 30 50

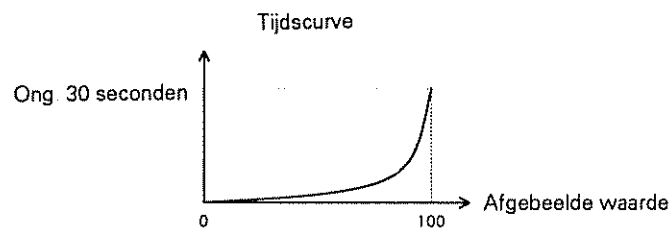
P-ENV:Time 2
►10 10 30 50

P-ENV:Time 3
►10 10 30 50

Instelbereik:0~100

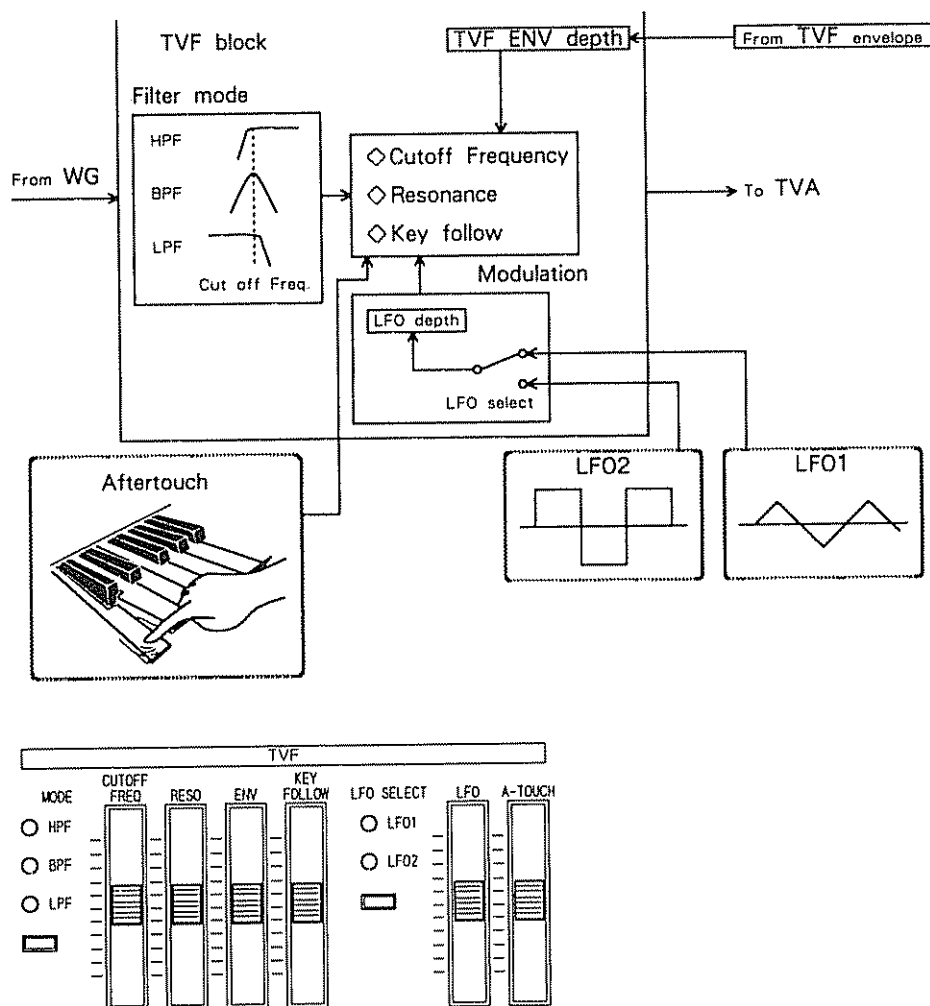
Hoe groter de waarde, hoe trager de overgang.

- * Door voor P-Env: Time Velo een andere waarde dan 0 te programmeren, kunt u de snelheid van T1 met de aanslag wijzigen.
- * De snelheid van T2 en T3 kunt u met P-Env: Time KF wijzigen.



TVF (Time Variant Filter)

Dit is het filter van de JD-800. Filters dienen voor het wijzigen van de klankkleur. Dit doen ze door bepaalde frequenties uit een signaal te halen. In de TVF sectie kunt u o.m. de frequenties kiezen die moeten worden gefilterd en de manier waarop het filter moet werken (envelope).



Filter Mode (TVF: Mode)

Met deze parameter kiest u welke frequenties precies uit het oorspronkelijke signaal worden verwijderd: de hoge tonen (LPF), de bassen (HPF), zowel de bassen als de hoge tonen (BPF).

1. Druk op [MODE] om LPF, HPF of BPF te kiezen. De indicator van de gekozen filterfunctie licht dan op.

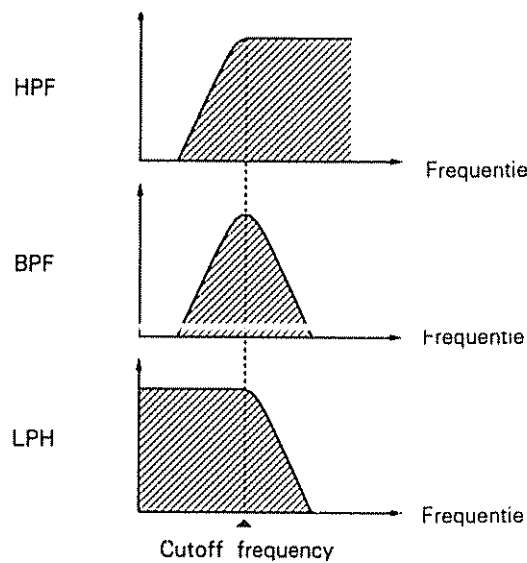
TVF: Mode
 ▶ LPF LFF BPF HPF

Instelbereik:HPF, BPF, LPF

HPF: een HPF (high pass filter) verwijdert alleen de frequentie boven het gekozen Cutoff punt. Dit soort filter is vooral nuttig voor percussieve klanken die worden gekenmerkt door een grote hoeveelheid midden- en hoge tonen.

BPF: een BPF (band pass filter) laat alleen de frequenties rond het Cutoff punt door en filtert zowel de lage als de hoge tonen. Gebruik dit filter voor klanken met een speciaal karakter.

LPF: een LPF (low pass filter) tenslotte laat alleen de frequenties beneden het ingestelde Cutoff punt door. Dit is het meest gebruikte filter voor synthesizers. Hoe meer hoge tonen gefilterd worden, hoe doffer het signaal wordt.



Cutoff Freq

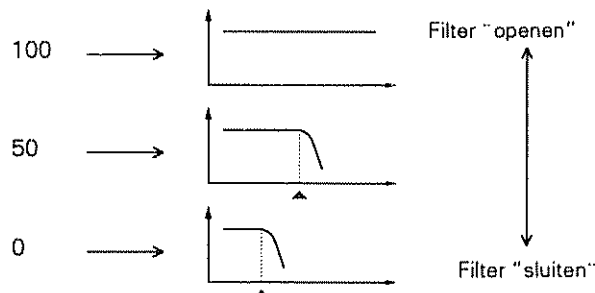
Met deze parameter kiest u het Cutoff punt, d.w.z. het punt vanaf waar het filter begint te werken.

1. Gebruik <CUTOFF FREQ>.

Instelbereik: 0~100

Hoe hoger de waarde, hoe hoger de Cutoff frequentie.

<Wanneer u LPF kiest>

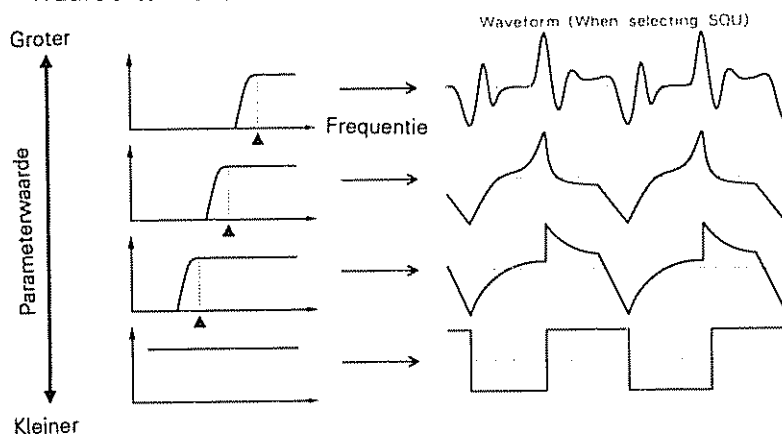


Wanneer u LPF gekozen hebt, zorgt u met een grote Cutoff Freq waarde dat bijna geen frequenties worden gefilterd (omdat het LPF alleen de frequenties

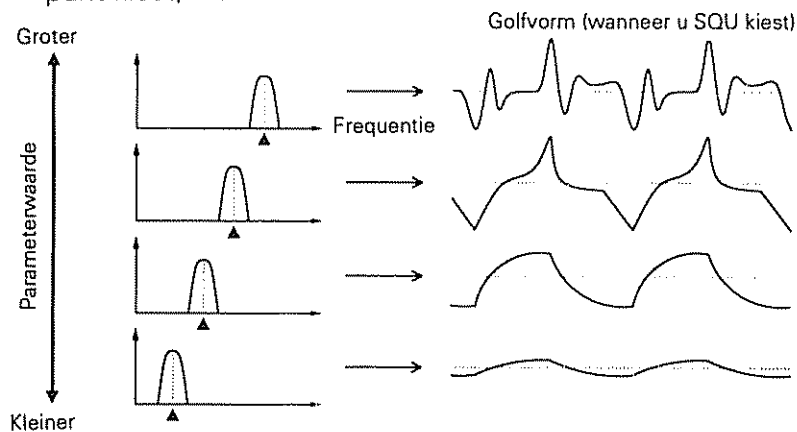
boven het Cutoff punt afzwakt). Kiest u echter HPF, dan hoort u bij een grote Cutoff Freq waarde bijna niets meer (of alleen hoge tonen).

Tip

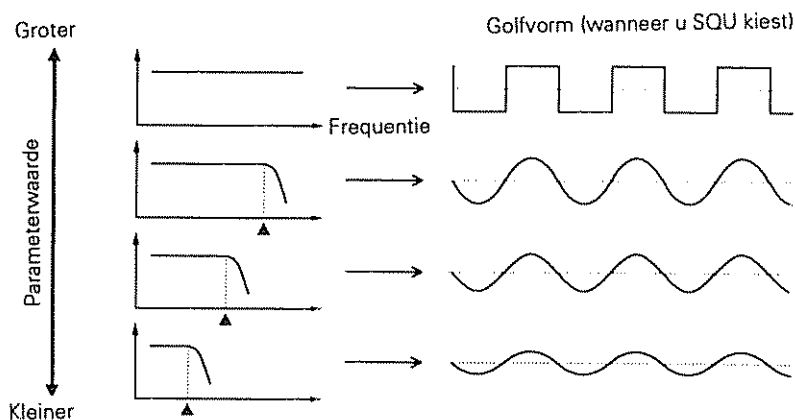
Door HPF te kiezen zorgt u dat het geluid feller of harder wordt. Het zou ook kunnen dat u bij bepaalde Cutoff waarden niets meer hoort. Dit heeft te maken met het spectrum (de "frequentiestructuur") van de gekozen golfvorm: wanneer bepaalde frequenties niet in het signaal aanwezig zijn, hoort u helemaal niets meer als u de overige frequenties reeds gefilterd hebt. In voorkomend geval doet u er verstandig aan een andere Cutoff Freq waarde te kiezen.



Door BPF te kiezen zorgt u dat alleen de frequenties rond het Cutoff punt worden doorgelaten. Ook hier geldt weer dat u het best een ander Cutoff punt kiest, wanneer u niets meer hoort.



De LPF tenslotte filtert alle frequenties die boven het gekozen Cutoff punt liggen, met als gevolg dat het geluid doffer (en vaak ook stiller) wordt.



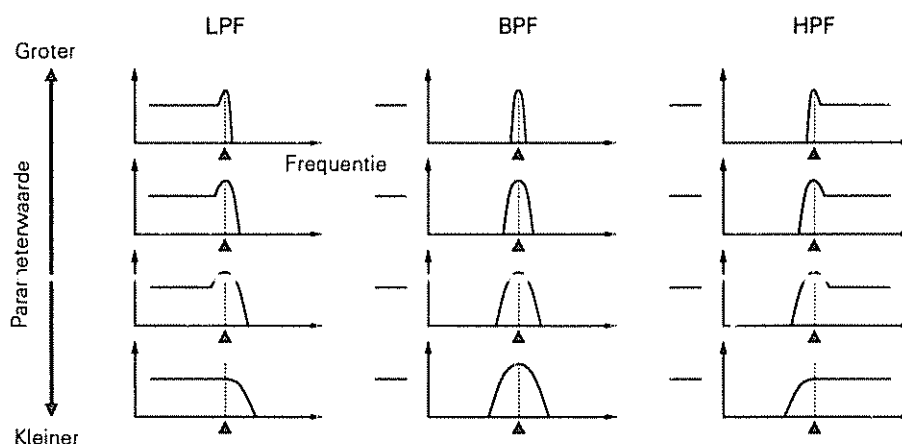
Resonance

Met deze parameter geeft u het geluid een speciaal "karakter". De Resonance parameter haalt de frequenties rond het Cutoff punt op, wat het geluid meestal meer middentonen meegeeft. Door de juiste waarde in te stellen, benadert u het geluid van analoge synthesizers.

1. Gebruik <RESO>.

```
TVF: Resonance
>30 40 50 100
```

Instelbereik: 0~100. Hoe groter de waarde, hoe uitdrukkelijker de Cutoff frequentie.



* De maximumwaarde zou kunnen leiden tot het oscilleren van het filter.

Tip

Voor synthesizer-basklanken kiest u het best een grote Resonance waarde.

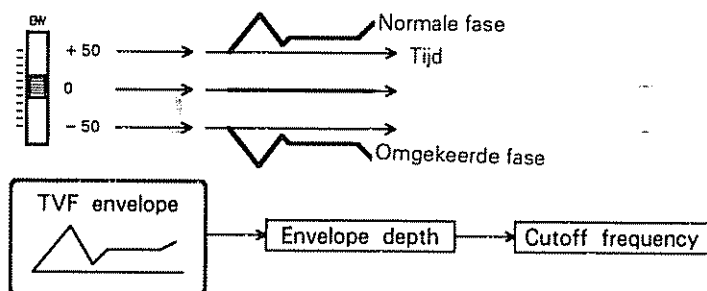
Env (TVF: Env Depth)

Met deze parameter bepaalt u de diepte van de TVF, d.w.z. de mate waarin de TVF envelope bepalend is voor het filter.

1. Gebruik <ENV>.

```
TVF: ENV depth
>+50 +30 -30 +50
```

Instelbereik: -50~+50. Met positieve waarden bepaalt u de diepte van de TVF voor het filter. Negatieve waarden daarentegen zorgen dat een omkering van de geprogrammeerde envelope de werking van het filter beïnvloedt (d.w.z. iedere stijging wordt een daling). De waarde 0 betekent dat de envelope geen invloed heeft op de werking van het filter.



Tip

Om het resultaat van positieve waarden te achterhalen kiest u het best een kleine Cutoff waarde. De werking van een omgekeerde envelope begrijpt u beter wanneer u grote TVF waarden instelt.

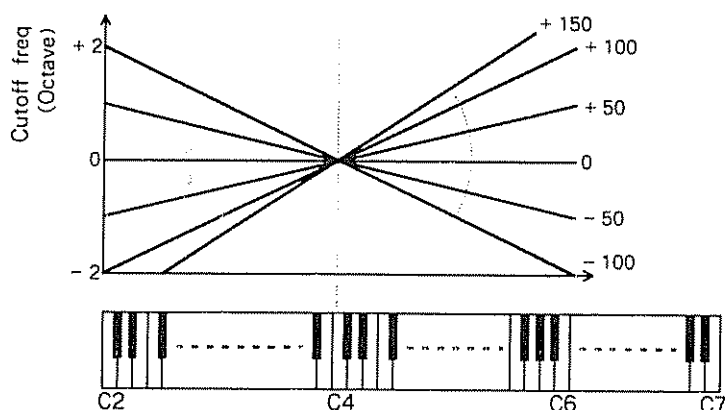
- * In volgende gevallen verandert het geluid niet:
 Wanneer u de Cutoff frequentie op 100 en de ENV parameter op "+" zet.
 Wanneer u de Cutoff frequentie op 0 en de ENV parameter op "-" zet.

Key Follow (TVF: Cutoff KF)

Hiermee kiest u of de filterdiepte al dan niet verandert naarmate u hogere/lagere noten speelt. Op een piano bijvoorbeeld (evenals op de meeste akoestische instrumenten trouwens) staat de klankkleur van de noten namelijk in functie van de toonhoogte. Dit zou u met Key Follow kunnen simuleren.

TVF:Cutoff KF
 *100 60 -50 00

Instelbereik:-100~+150. De waarde "150" betekent dat de Cutoff frequentie per octaaf met 1,5 octaven toeneemt. De waarde "-100" betekent dat de Cutoff frequentie binnen een bereik van 12 toetsen met één octaaf afneemt (in het geval van de LPF instelling klinken hoge noten veel doffer dan lage noten). De waarde "0" tenslotte zet de Key Follow functie uit: de Cutoff frequentie is dan voor alle toetsen dezelfde. De C4 is de "centrale noot" d.w.z. dat de Cutoff frequentie voor deze toets altijd overeenkomt met de geprogrammeerde waarde.



- * Wanneer u de maximum/minimumwaarde instelt, kan het gebeuren dat de

noten helemaal links of rechts niet klinken (omdat er te weinig frequenties in het signaal aanwezig zijn)

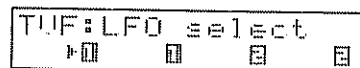
Tip

Op akoestische piano's bevatten hoge noten meestal veel minder hoge frequenties dan de lage noten. Die simuleert u met de ENV waarde "60". Wanneer u geluidseffecten programmeert, is het vaak handig dat u de hoogste en laagste noten d.m.v. deze parameter weghaalt.

LFO Select

Met deze parameter kiest u de LFO voor het moduleren van de Cutoff frequentie. U kunt de LFO's dus ook gebruiken voor het moduleren van de Cutoff frequentie. Dit is handig wanneer u voor bepaalde klanken een wah-wah effect nodig hebt. Met LFO Depth bepaalt u de modulatie diepte.

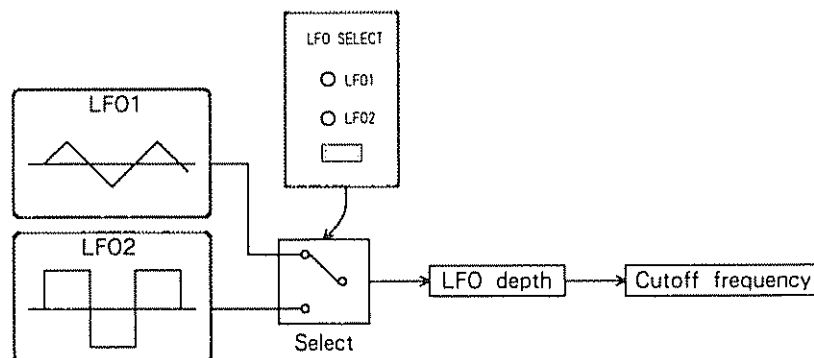
1. Druk op [LFO SELECT]. De indicator van de gekozen LFO licht dan op



Instelbereik:[1], [2]

[1]:LFO1 moduleert de Cutoff frequentie

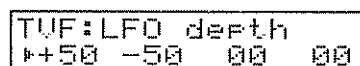
[2]:LFO2 moduleert de Cutoff frequentie



LFO Depth

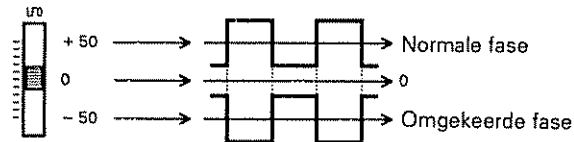
Hiermee bepaalt u de diepte en polariteit van de LFO (modulatie).

1. Gebruik [LFO]



Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden betekenen dat de golfvorm van de gekozen LFO gebruikt wordt voor het moduleren van de Cutoff frequentie. Negatieve waarden ("-") betekenen dat de omgekeerde golfvorm van de LFO voor het moduleren van de Cutoff frequentie gebruikt wordt. De waarde "0" betekent dat de Cutoff frequentie niet gemoduleerd wordt.



- * Wanneer u voor een bepaalde Tone enkel een wah-wah effect (en dus geen vibrato of tremolo) nodig hebt, moet u de andere LFO Depth waarden (Pitch en Level) op "0" zetten.

Atouch Sens

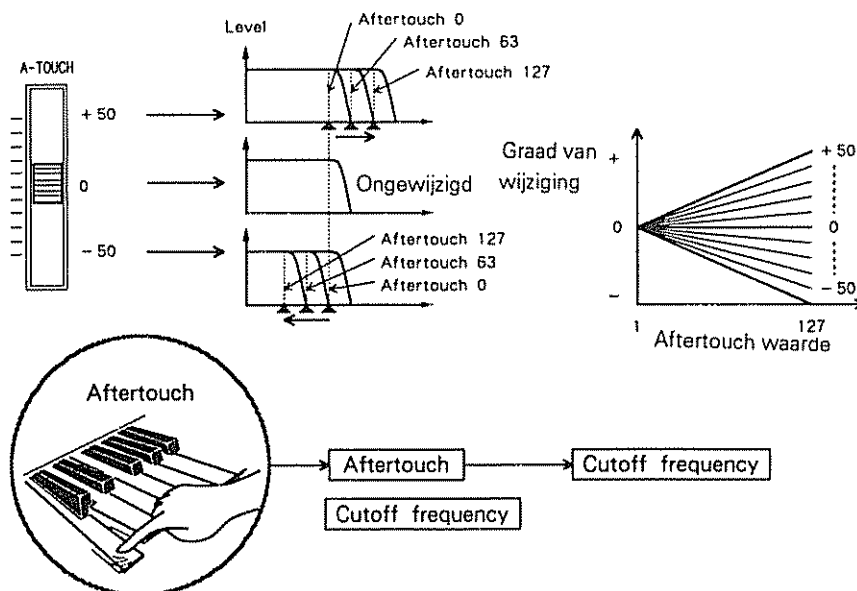
Met deze parameter kiest u de gevoeligheid van de Cutoff frequentie voor de maximale aftertouch waarde (m.a.w. de aftertouch diepte).

1. <A-TOUCH MOD>.

TUF: Atouch sens
100 +20 -40 +30

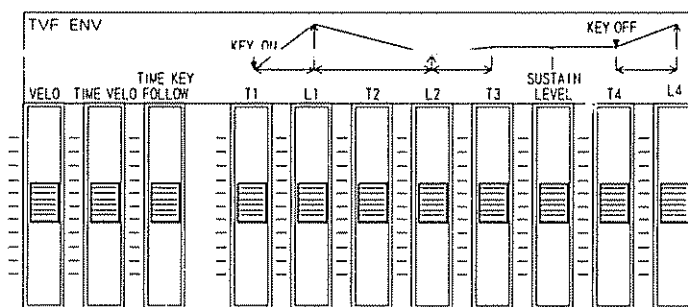
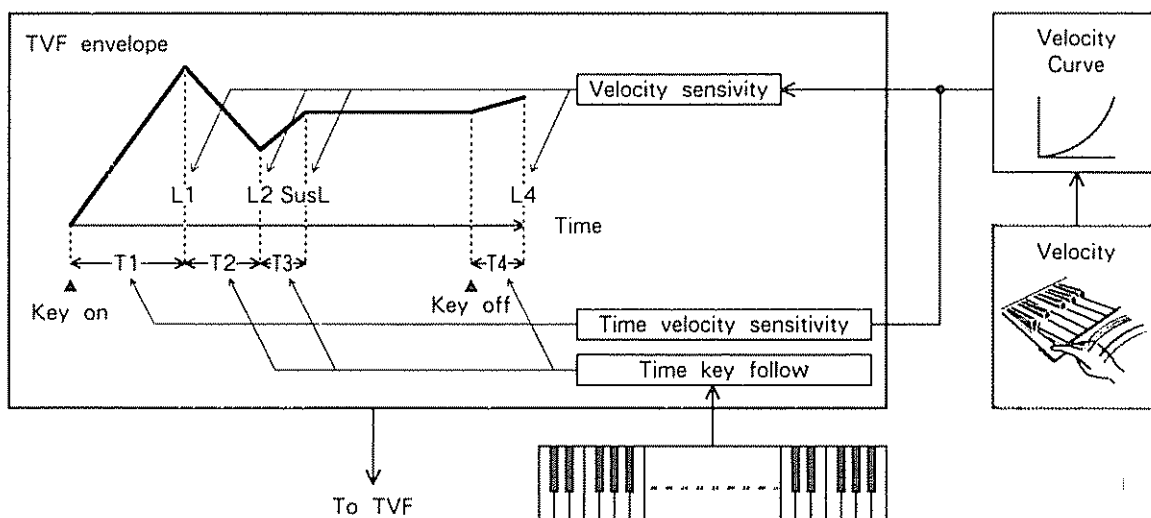
Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden (+) betekenen dat u de Cutoff frequentie met de aftertouch kunt verhogen. Met negatieve waarden (-) komt de Cutoff frequentie steeds lager te liggen naarmate u grotere aftertouch waarden zendt. De waarde "0" betekent dat de Cutoff frequentie niet met de aftertouch kan worden gestuurd.



TVF Env

Met de parameters van deze sectie kiest u de manier waarop de Cutoff frequentie in de tijd gewijzigd wordt.



Velo (F-Env: Velo)

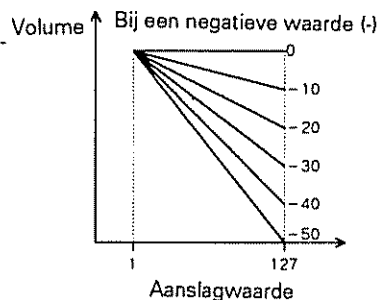
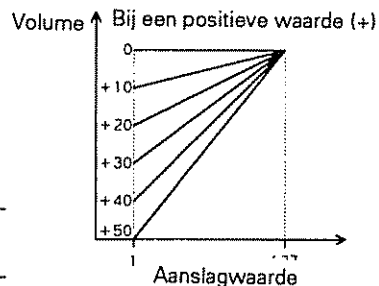
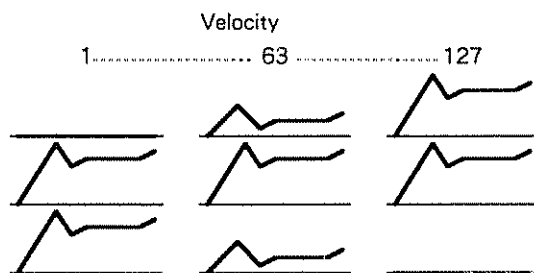
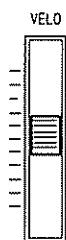
Met deze parameters kiest u of de L parameters (L0, L1, L2 en L4) van de TVF envelope al dan niet via de aanslag kunnen worden gewijzigd. Op die manier kunt u zorgen dat de TVF envelope aanslaggevoelig is, zodat de klankkleur gedeeltelijk in functie staat van de manier waarop u speelt. Dit is namelijk van belang voor het simuleren van het feit dat het geluid van een akoestisch instrument helderder wordt naarmate u harder aanslaat.

1. Gebruik <VELO>.

```
F-ENV:Velo
+00 +50 -50 00
```

Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden betekenen dat hard aangeslagen noten helderder klinken dan zacht aangeslagen noten. Negatieve waarden hebben precies het tegenovergestelde effect: hoe harder u aanslaat, hoe doffer de noten. De waarde "0" betekent dat de envelope niet aanslaggevoelig is.



Alleen de L waarden zijn aanslaggevoelig, de T parameters (met uitzondering van T1, zie verderop) echter niet.

- * De uiteindelijke aanslagwaarde die als basis voor de Velo parameter dient, staat in functie van de Velocity Curve.
- * De voor L1, L2 en L4 geprogrammeerde waarde is telkens de bovengrens van de Velo parameter.

Tip

Programmeer voor F-Env: Velo de waarde "+50" wanneer het effect heel uitdrukkelijk moet zijn. Voor zacht aangeslagen noten is de klankkleur dan doffer dan voor hard aangeslagen noten.

Time Velo (F-Env)

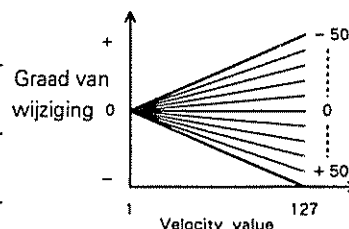
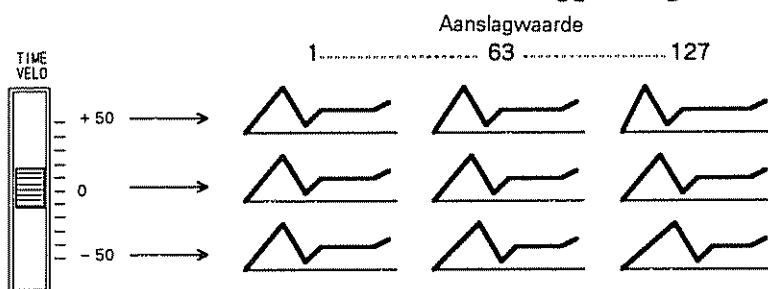
Met deze parameter stelt u de T1 parameter in functie van de aanslag. Naar gelang de geprogrammeerde waarde (positief of negatief) wordt T1 hetzij sneller hetzij trager naarmate u harder aanslaat.

1. Gebruik <TIME VELO>.

F-ENV:Time Velo
▶00 +50 -50 00

Instelbereik:-50~+50

De waarde "0" betekent dat T1 niet met de aanslag kan worden gewijzigd (zie boven voor positieve en negatieve waarden). De waarde "0" betekent dat de T1 waarde niet aanslaggevoelig is.



Alleen de T1 waarde (attack tijd) kan via de aanslag gestuurd worden. De L waarden veranderen echter niet.

* De manier waarop de aanslag "vertaald" wordt verschilt naar gelang de gekozen Velocity Curve.

Tip

Wanneer u bijvoorbeeld de waarde "+50" programmeert, dan wordt de overgang voor T1 sneller naarmate u harder aanslaat.

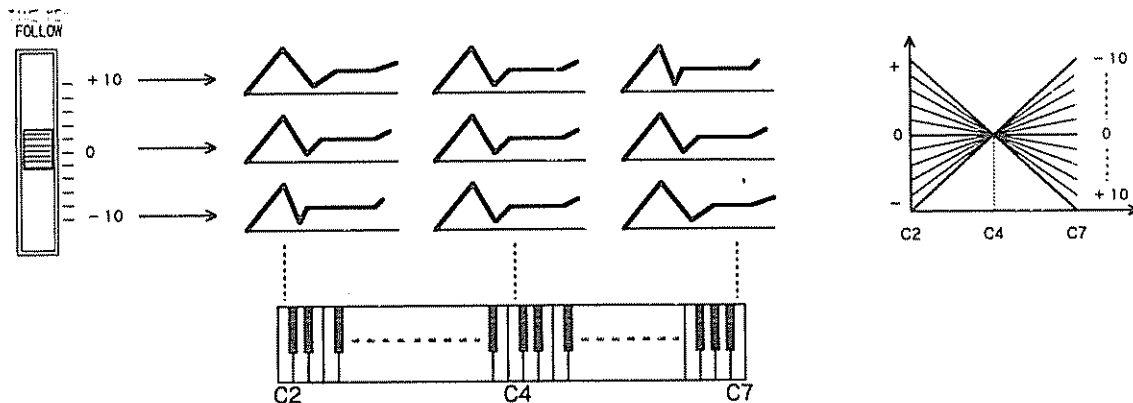
Time Key Follow (F-Env: Time KF)

1. Gebruik <TIME KEY FOLLOW>.

Instelbereik:-10~+10

Met positieve waarden zorgt u dat de overgang van T2, T3 en T4 voor hogere noten sneller verloopt. Negatieve waarden ("-") betekenen precies het tegenovergestelde (dat T2, T3 en T4 langer worden naarmate u hogere noten speelt).

De waarde "0" betekent dat de T waarden niet in functie staan van de toonhoogte.



De waarde van T2, 3 en 4 zijn afhankelijk van de toonhoogte van de gespeelde noten. De L waarden worden hierdoor echter niet aangetast.

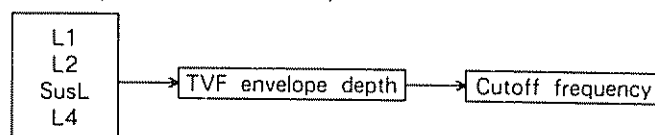
* C4 is de centrale noot waarrond de instellingen gelden. De waarde van deze noot is altijd gelijk aan de geprogrammeerde T waarden.

Tip

Op een piano is de envelope van de hoge noten korter dan de envelope van de lage noten. Dat kunt u met deze parameter simuleren (programmeer een positieve waarde).

L1, 2, Sustain Level, L4

Met deze parameters (en regelaars) bepaalt u het niveau van de TVF envelope (de Cutoff frequentie).



1. Gebruik <L1>, <L2>, <SUSTAIN LEVEL>, <L4>.

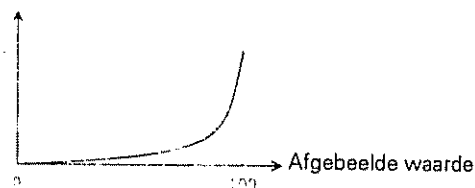
F-ENV:Level 1	1		
M100	90	30	80

F-ENV:Level 2	2		
M100	90	30	80

F-ENV:Sus Level	1		
M100	90	30	80

F-ENV:Level 4	4		
M100	90	30	80

Volume curve

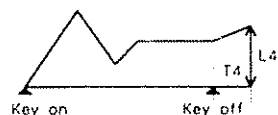


Instelbereik: 0~100

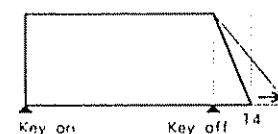
Hoe groter de waarde, hoe hoger de Cutoff frequentie. De waarde "0" betekent dat de voor Cutoff Freq ingestelde waarde niet gewijzigd wordt.

- * Wanneer u voor F-Env: Velo een andere waarde dan 0 instelt, dan kan de betreffende L waarde met de aanslag gewijzigd worden.
- * L4 slaat op het niveau nadat u de toetsen loslaat (noot uit). Wanneer u een kleine TVA T4 waarde programmeert (noten sterven snel uit), dan hoort u de werking van de TVF L4 parameter niet of nauwelijks.

TVF envelope



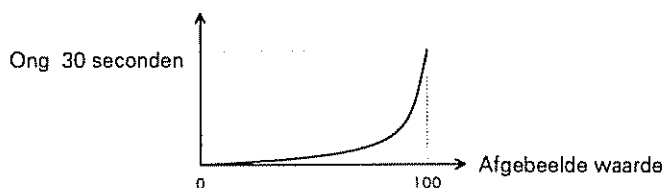
TVA envelope



T1, 2, 3, 4

Met deze parameters bepaalt u de snelheid van de TVF envelope. Deze parameters vertegenwoordigen de overgangstijd van de ene L waarde naar de volgende (bvb. van L1 naar L2).

Tijdscurve



1. Gebruik <T1>, <T2>, <T3>, <T4>.

F-ENV:Time 1	1
▶10	10 30 50

F-ENV:Time 2	2
▶10	10 30 50

F-ENV:Time 3	3
▶10	10 30 50

F-ENV:Time 4	4
▶10	10 30 50

Instelbereik:0~100

Hoe groter de waarde, hoe trager de overgang naar de volgende L waarde.

- * Wanneer u voor F-Env: Velo een andere waarde dan 0 ingesteld hebt, dan staat de snelheid van T1 in functie van de aanslag.
- * Met Time KF kunt u zorgen dat de waarde van T2, T3 en T4 in functie staat van de gespeelde noten.

TVA

TVA betekent "Time Variant Amplifier", een versterker dus die het volume in de tijd kan wijzigen. Deze sectie bevat alle TVA parameters.

Level (TVA)

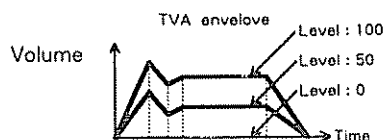
Deze parameter dient voor het bepalen van het volume van de Tone. Gebruik hem om de vaste (opgeslagen) balans tussen de Tones in te stellen.

1. <LEVEL>

TVA:Level
▶100 90 80 70

Instelbereik:0~100

Hoe groter de waarde, hoe hoger het volume. Het verloop van het volume hangt echter ook af van de instellingen voor de TVA envelope.



- * Het algemene volume (waarvan de balans tussen de Tones maar een onderdeel is) bepaalt u met de Patch Level parameter.
- * Dit is de parameters die telkens weergegeven wordt wanneer u een Patch oproept.
- * Wanneer u voor de L parameters van de TVA envelope de waarde 0 geprogrammeerd hebt, hoort u helemaal niets, zelfs al hebt u voor Level de waarde 100 ingesteld.

Bias Direction

Wanneer het volume niet voor alle noten gelijk mag zijn, dan kunt u daar met deze parameter verandering in brengen. Met deze parameter bepaalt u de richting van de wijziging (zie verderop).

Ook deze parameter leunt weer aan bij akoestische instrumenten. Op deze laatste is het volume van hoge noten namelijk zachter dan het volume van de lage noten.

1. Druk op [BIAS DIRECTION]. De indicator van de gekozen richting licht dan op.

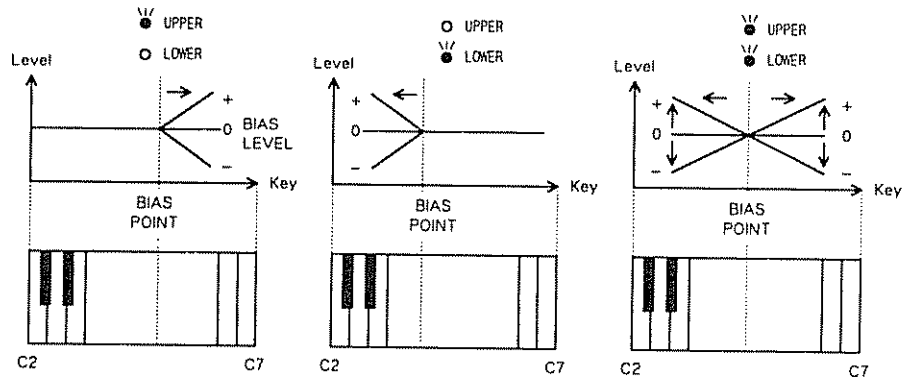
TVA: Bias dir
UP LOW U&L UP

Instelbereik:Up, Low, U & L

Up:het volume boven de gekozen toets (noot) wordt gewijzigd

Low:het volume beneden de gekozen toets wordt gewijzigd

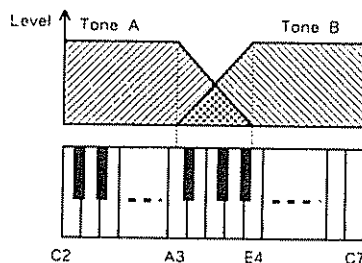
U & L:het volume boven en onder de gekozen toets wordt gewijzigd



* U kiest de toets met de Bias Point parameter.

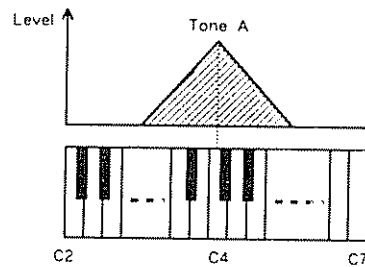
Tip

Wanneer u voor één Tone Up en de andere Low kiest, kunt u een Crossfade effect programmeren.



Bias			
	Direction	Point	Level
Tone A	UP	A3	-10
Tone B	LOW	E4	-10

Wanneer u U&L kiest, zorgt u dat een Tone maar binnen een bepaald bereik klinkt.



Bias			
	Direction	Point	Level
Tone A	U & L	C4	-10

Bias Point

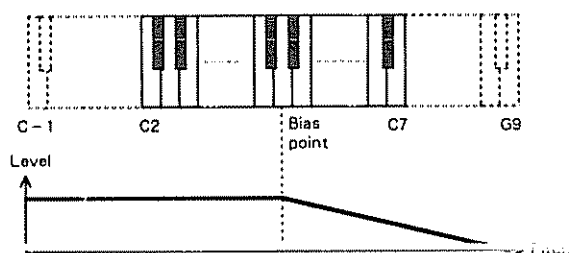
Met deze parameter kiest u de noot die bepalend is voor de Bias Direction functie.

Met de Transpose functie kunt u een bereik tussen C1 en C8 aan het toetsenbord toewijzen. Het Bias punt mag echter tussen C-1 en G9 liggen (de toonomvang van de MIDI-nootnummers).

1. Gebruik <BIAS POINT>. De laagste noot is C-1 en de hoogste G9.

```
TVA: Bias point
  C4  C2  F#4  C7
```

Instelbereik: C-1~G9 Kies de toets (noot) die de overgang moet vormen.



Bias Level

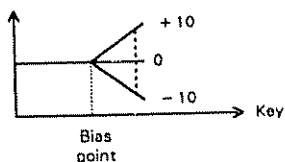
Deze parameter dient voor het bepalen van de volumewijziging (zachter of harder) voor het Bias Direction bereik.

1. Gebruik <BIAS LEVEL>.

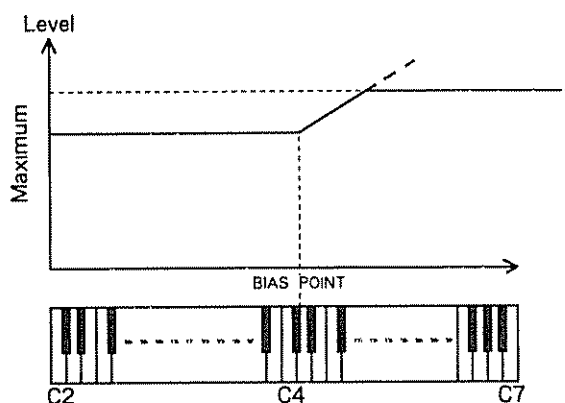
```
TVA: Bias level
  -10 +02 -05 00
```

Instelbereik: -10~0~+10

Positieve waarden betekenen dat het volume toeneemt. Negatieve waarden daarentegen betekenen dat het volume afneemt. De waarde "0" betekent dat het volume niet gewijzigd wordt.



- * Denk eraan dat het volume nooit boven de waarde 100 kan liggen. Wanneer de som van Level en de L parameter dus reeds gelijk is aan 100, kunt u het volume niet meer met Bias verhogen.



- * Waarschijnlijk gebruikt u het vaakst Bias Direction: Up en een negatieve Bias Level waarde omdat dat beantwoordt aan het effect van akoestische instrumenten.

A-Touch (TVA: Atouch sens)

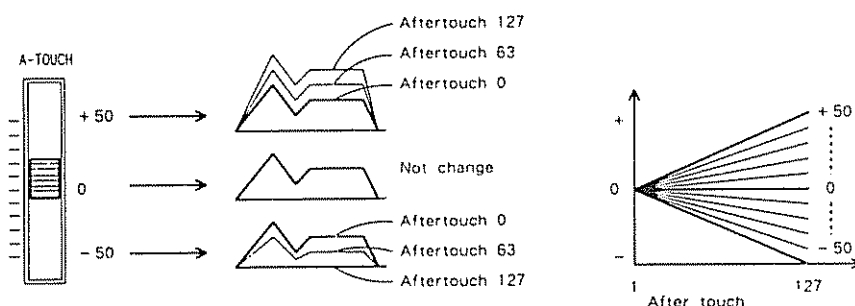
Met deze parameter wijst u de aftertouch toe aan het volume. Op die manier kunt u het volume via de aftertouch beïnvloeden.

1. Gebruik <A-TOUCH>.

```
TVA: Atouch sens
+20 -30 00 +05
```

Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden betekenen dat het volume toeneemt wanneer u de aftertouch gebruikt. Negatieve waarden daarentegen hebben precies het tegenovergestelde gevolg. De waarde "0" betekent dat het volume niet met de aftertouch kan worden bepaald.



- * Door de waarde "+50" te programmeren kunt u de aftertouch voor zwel-effecten gebruiken.
- * De Level waarde "100" is altijd de bovengrens. Zelfs met de maximale aftertouch kunt u daar niet boven

LFO Select

Met deze parameter kiest u de LFO die voor de modulatie van het volume (tremolo) moet worden gebruikt.

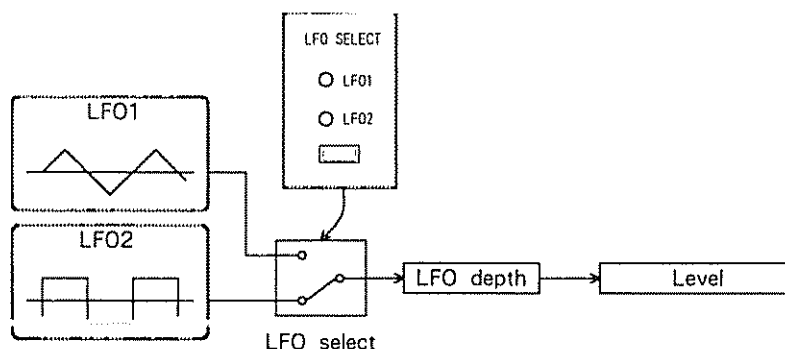
1. Druk op [LFO SELECT]. De indicator van de gekozen LFO licht dan op.

TVA:LFO select
▶ □ □ □ □

Instelbereik: [1], [2]

[1]:LFO1 moduleert het volume

[2]:LFO2 moduleert het volume



- * Met de volgende parameter (TVA, LFO Depth) bepaalt u de diepte van de gekozen LFO.

LFO Depth

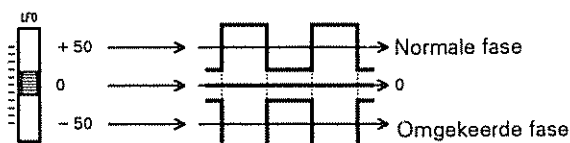
Hiermee kiest u de diepte en fase van de LFO (modulatie).

1. Gebruik [LFO].

TVA:LFO depth
▶ +50 -50 00 00

Instelbereik:-50~+50

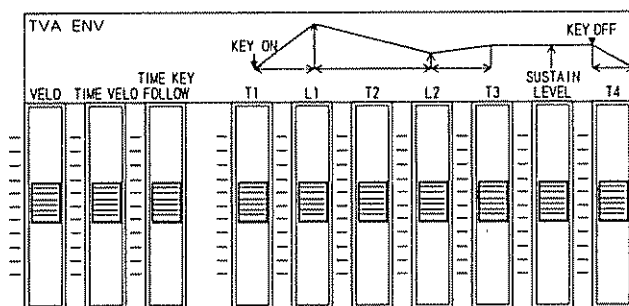
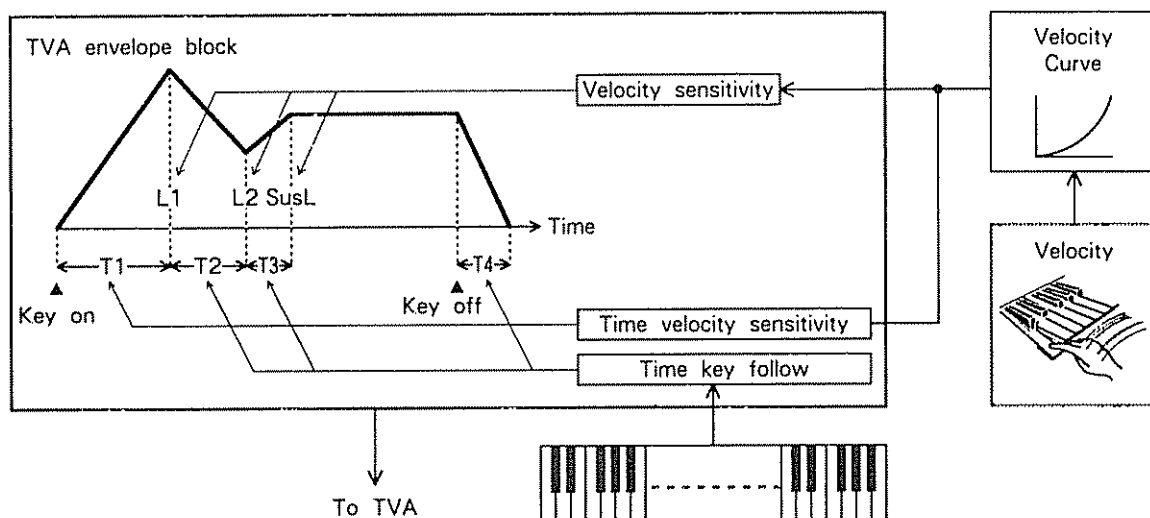
Positieve waarden betekenen dat de golfvorm van de gekozen LFO gebruikt wordt voor het moduleren van het volume. Negatieve waarden ("-") betekenen dat de omgekeerde golfvorm van de LFO voor het moduleren van het volume gebruikt wordt. De waarde "0" betekent dat het volume niet gemoduleerd wordt.



- * Wanneer u voor een bepaalde Tone enkel een tremolo effect (en dus geen vibrato of wah-wah) nodig hebt, moet u de andere LFO Depth waarden (Pitch en TVF) op "0" zetten.

TVA Env

Met de parameters van deze sectie kiest u de manier waarop het volume in de tijd gewijzigd wordt.



Velo (A-Env: Velo)

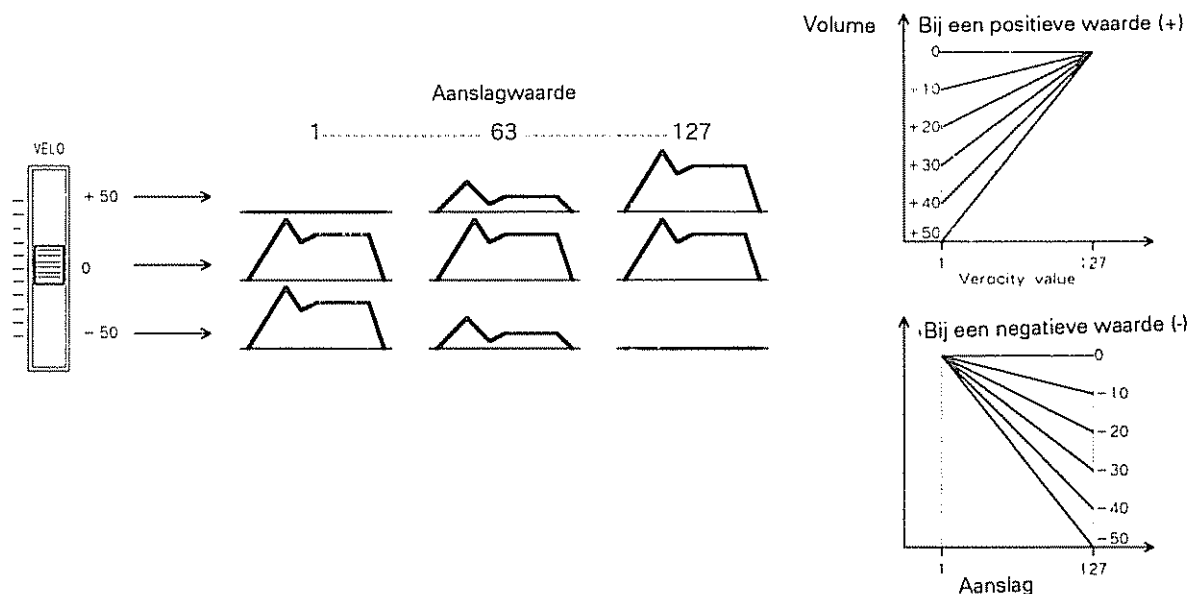
Met deze parameters kiest u of de L parameters (L1, L2 en SUSTAIN LEVEL) van de TVA envelope al dan niet via de aanslag kunnen worden gewijzigd. Op die manier kunt u zorgen dat de TVA envelope aanslaggevoelig is, zodat het volume in functie staat van de manier waarop u speelt. Dit is namelijk van belang voor het simuleren van het feit dat het geluid van een akoestisch instrument luider klinkt naarmate u harder aanslaat.

1. Gebruik <VELO>.

```
A-ENV:Velo
+00 +50 -50 00
```

Instelbereik:-50~+50

Positieve waarden betekenen dat hard aangeslagen noten luider klinken dan zacht aangeslagen noten. Negatieve waarden hebben precies het tegenovergestelde effect: hoe harder u aanslaat, hoe stiller de noten. De waarde "0" betekent dat de TVA envelope niet aanslaggevoelig is.



- * De uiteindelijke aanslagwaarde die als basis voor de Velo parameter dient, staat ook in functie van de Velocity Curve.
- * De voor de L parameters geprogrammeerde waarde is telkens de bovengrens van de Velo parameter.

Tip

Programmeer voor A-Env: Velo de waarde "+50" wanneer het effect heel uitdrukkelijk moet zijn. Zacht aangeslagen noten zijn dan veel stiller dan hard aangeslagen noten.

Time Velo (A-Env)

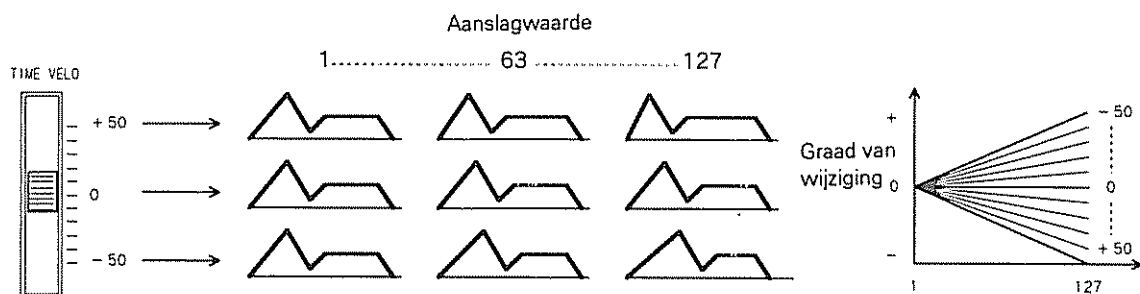
Met deze parameter stelt u de T1 parameter in functie van de aanslag. Naar gelang de geprogrammeerde waarde (positief of negatief) wordt T1 hetzij sneller hetzij trager naarmate u harder aanslaat.

1. Gebruik <TIME VELO>.

```
A-ENV:Time velo
+00 +50 -50 00
```

Instelbereik:-50~+50

De waarde "0" betekent dat T1 niet met de aanslag kan worden gewijzigd.
De waarde "0" betekent dat de T1 waarde niet aanslaggevoelig is.



Alleen de T1 waarde (attack tijd) kan via de aanslag gestuurd worden. De L waarden veranderen echter niet.

- * De manier waarop de aanslag "vertaald", wordt verschilt naar gelang de gekozen Velocity Curve.

Tip

De waarde "+30" is bijzonder geschikt voor krachtige klanken. Zacht aangeslagen noten hebben dan een iets tragere attack dan hard aangeslagen noten.

Time Key Follow (A-Env: Time KF)

Hier stelt u de mate in waarin de T waarden (T2, T3 en T4) in functie staan van de gespeelde noten. M.a.w. de TVA envelope hangt dan af van de toonhoogte van de noten.

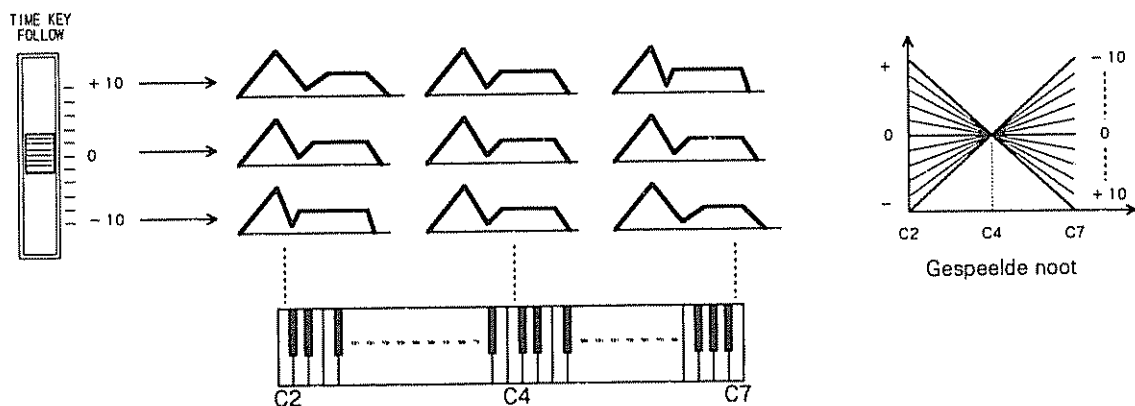
1. Gebruik <TIME KEY FOLLOW>.

```
A-ENV:Time KF
+00 +10 -10 00
```

Instelbereik:-10~+10

Met positieve waarden zorgt u dat de overgang van T2, T3 en T4 voor hogere noten sneller verloopt. Negatieve waarden ("-") betekenen precies het tegenovergestelde (dat T2, T3 en T4 langer worden naarmate u hogere noten speelt).

De waarde "0" betekent dat de T waarden niet in functie staan van de toonhoogte.



De waarde van T2, 3 en 4 zijn afhankelijk van de toonhoogte van de gespeelde noten. De L waarden worden hierdoor echter niet aangetast.

- * C4 is de centrale noot waarrond de instellingen gelden. De waarde van deze noot is altijd gelijk aan de geprogrammeerde T waarden.

Tip

Op een piano is de envelope van de hoge noten korter dan de envelope van de lage noten. Dat kunt u met deze parameter simuleren (programmeer een positieve waarde).

L1, 2, Sustain Level

Met deze parameters (en regelaars) bepaalt u het niveau van de TVA envelope (het volume).

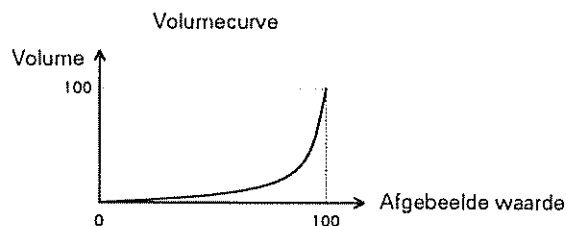
1. Gebruik <L1>, <L2>, <SUSTAIN LEVEL>.

```
A-ENU:Level 1
▶100 90 30 80
```

```
A-ENU:Level 2
▶100 90 30 80
```

```
A-ENU:Sus level
▶100 90 30 80
```

Instelbereik:0~100 Hoe groter de waarde, hoe hoger het volume.



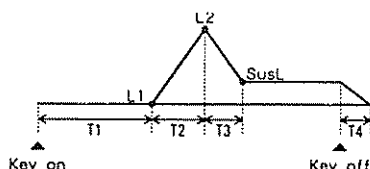
- * Wanneer u voor A-Env: Velo een andere waarde dan 0 instelt, dan kan de betreffende L waarde met de aanslag gewijzigd worden.

Wanneer u alle L waarden op "0" zet, dan hoort u helemaal niets, zelfs al hebt u de Level parameter op 100 gezet.

Tip

Door L1 op "0" en voor T1 een betrekkelijk grote waarde te programmeren, zorgt u dat de noten iets later klinken dan u ze speelt.

De geprogrammeerde vertraging kan er als volgt uitzien:



T1, 2, 3, 4

Met deze parameters bepaalt u de snelheid van de TVA envelope. Deze parameters vertegenwoordigen de overgangstijd van de ene L waarde naar de volgende (bvb. van L1 naar L2).

1. Gebruik <T1>, <T2>, <T3>, <T4>.

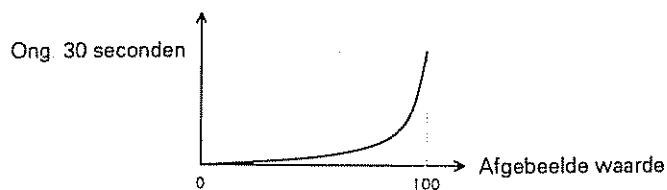
```
A-ENU:Time 1
▶10 10 30 50
```

```
A-ENU:Time 2
▶10 10 30 50
```

```
A-ENU:Time 3
▶10 10 30 50
```

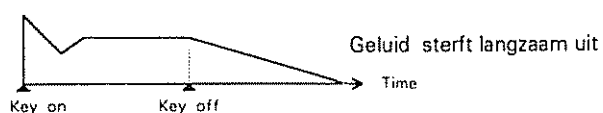
```
A-ENU:Time 4
▶10 10 30 50
```

Instelbereik: 0~100 Hoe groter de waarde, hoe trager de overgang naar de volgende L waarde.



- * Wanneer u voor A-Env:Velo een andere waarde dan 0 ingesteld hebt, dan staat de snelheid van T1 in functie van de aanslag.
- * Met Time KF kunt u zorgen dat de waarde van T2, T3 en T4 afhankelijk is van de gespeelde noten.
- * Wanneer u een kleine T4 waarde programmeert (=korte uitsterftijd), dan hoort u de toonhoogteveranderingen (WG) en Cutoff Freq variaties (TVF) van de Release waarschijnlijk niet.
- * Wanneer u T4 op 100 zet, sterft het geluid heel traag uit.

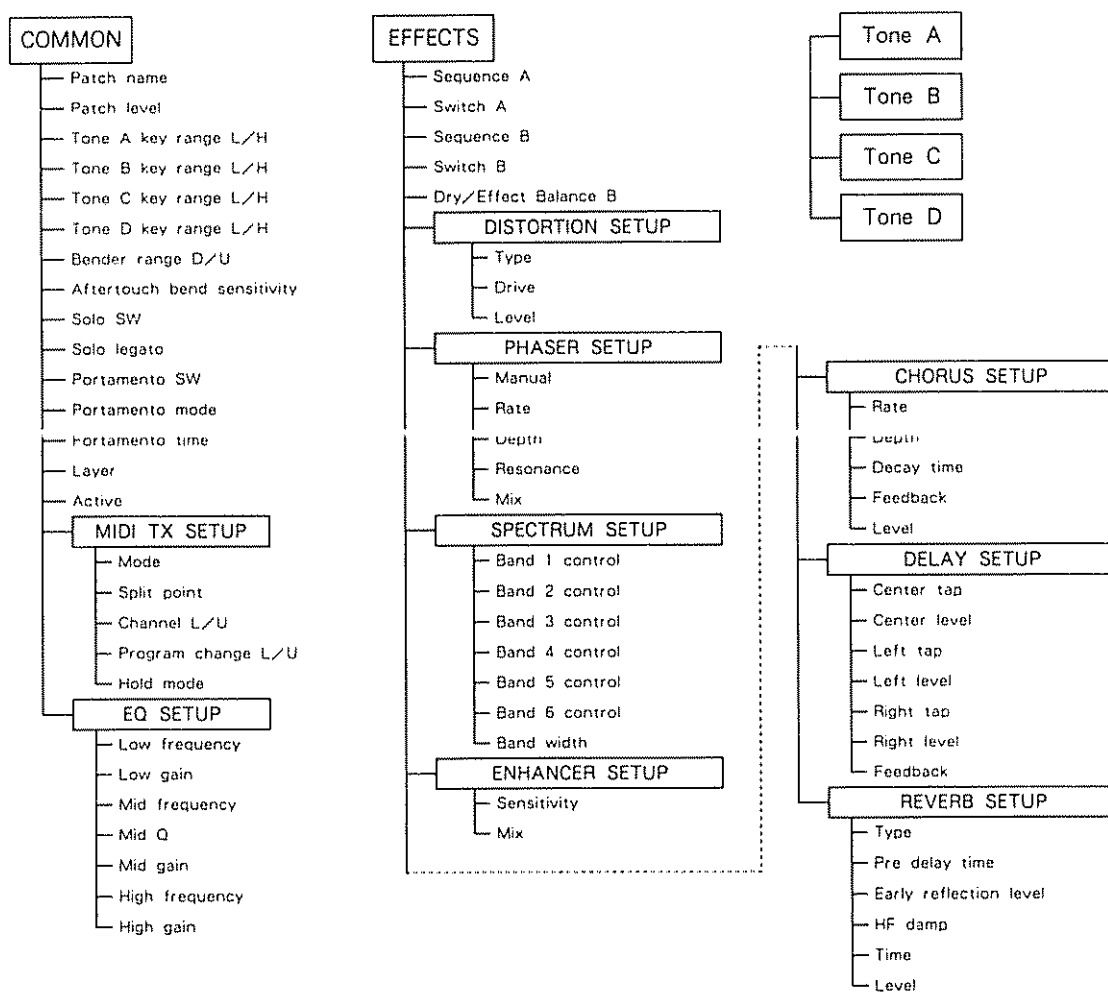
Wanneer u T4 op "100" zet.



3. Patch Edit

Structuur van een Patch

Onderstaand schema verduidelijkt de verschillende parametergroepen van een Patch: de Common groep, Effects groep en de Tones A~D. In de Common groep programmeert u de speelfuncties en equalizer instellingen. De Effects parameter groep dient voor het programmeren van het effect.



- * Tijdens het editen van een Patch kunt u de instellingen van de Tones eveneens wijzigen.
- * De Patches worden zowel in de Single als in de Multi mode gebruikt. Het maakt dus weinig uit in welke mode u ze edit.
- * Tijdens het editen van een Patch zal de JD-800 geen programmeuze-commando's ontvangen.

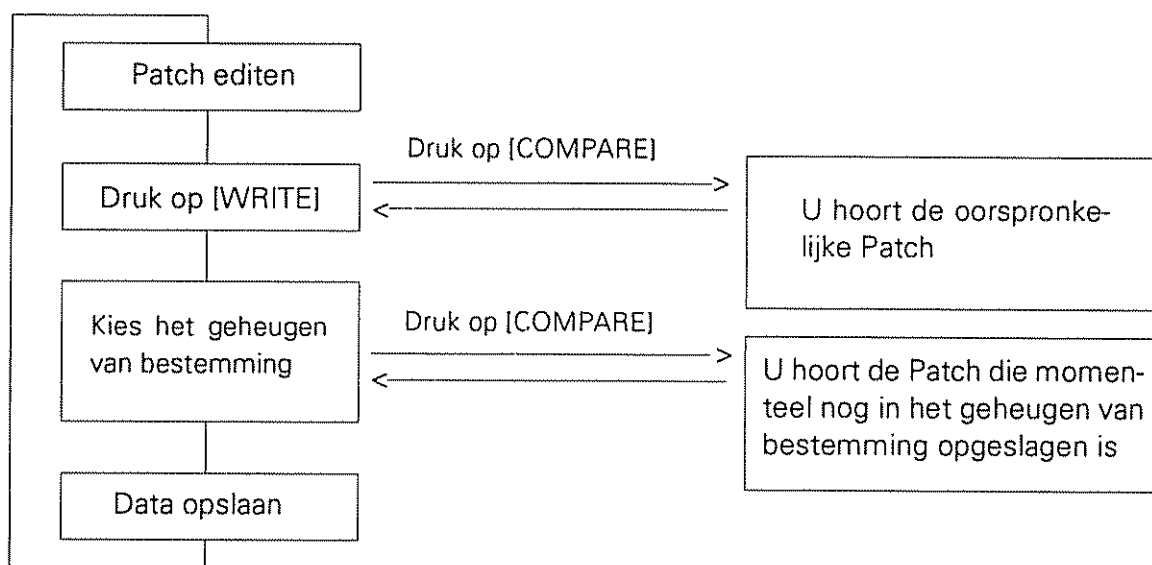
Functies voor het editen van de Patches

Voor het editen van Patches zijn er een aantal handige functies:

Patch Write/Compare

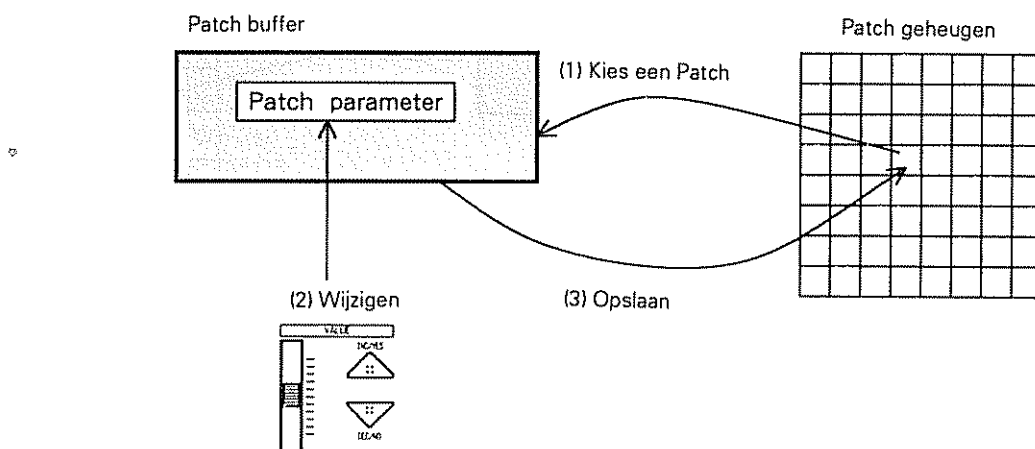
De functie voor het opslaan van Patches heet Patch Write. Tijdens het opslaan van een Patch wordt de Patch van het gekozen geheugen (van bestemming) aan het toetsenbord toegewezen zodra u op [COMPARE] drukt. Op die manier weet u zeker dat u de nieuwe Patch in het betreffende geheugen mag wegzetten (anders kiest u er gewoon een ander).

<Werkwijze voor het opslaan>



Patch Write

Zoals u weet, gelden de edits alleen voor de Patch in het tijdelijke geheugen (de buffer). Om een nieuw programma op een later tijdstip te kunnen gebruiken, moet u het opslaan. De data in de buffer worden namelijk gewist zodra u een andere Patch oproept of de JD-800 uitschakelt.



De nieuwe Patch data kunnen zowel in het interne geheugen als op een RAM kaart worden opgeslagen.

1. Druk op [WRITE]. Het nummer van het Patch geheugen zal beginnen te knippen.

```
WRITE from TMP
to I-11 ?      [Y/N]
```

2. Druk op [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] om het geheugen van bestemming te kiezen.
3. Druk op [INC/YES] om de data in het gekozen geheugen weg te zetten.

```
WRITE from TMP
to I-11 ?      Completed
```

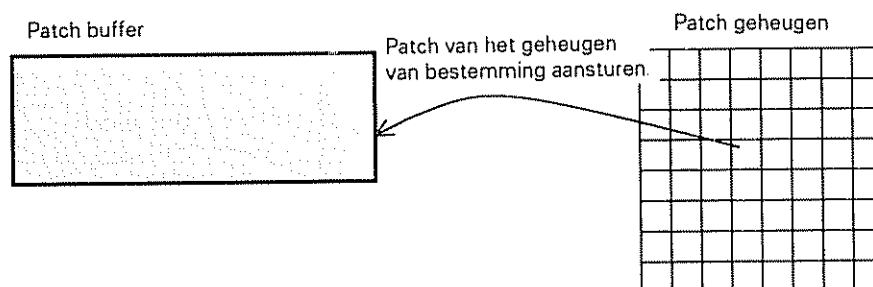
Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet opslaat.

```
WRITE from TMP
to I-11 ?      Canceled
```

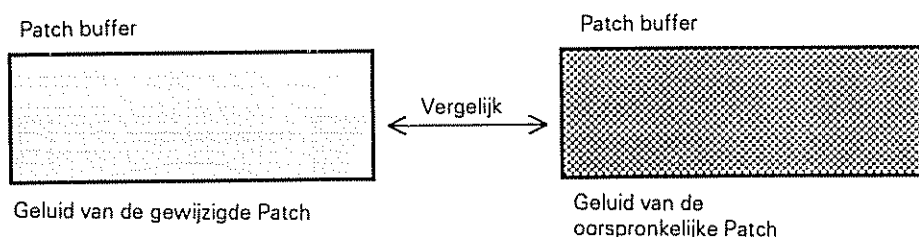
4. Daarna gaat de JD-800 terug naar de vorige display-pagina.

Patch Compare

In de tweede stap van Patch Write kunt u de nieuwe Patch met de oorspronkelijke Patch vergelijken.



Kies een geheugen dat een Patch bevat die u niet meer nodig hebt.



1. Druk in stap 2 op [COMPARE].

```
COMPARE
TMP with 1-11
```

2. Druk op [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] om de Patch te kiezen die u wilt horen.
3. Eens u het geheugen van bestemming gekozen hebt, drukt u nogmaals op [COMPARE]. De JD-800 gaat dan weer terug naar stap 2 van de Write procedure.

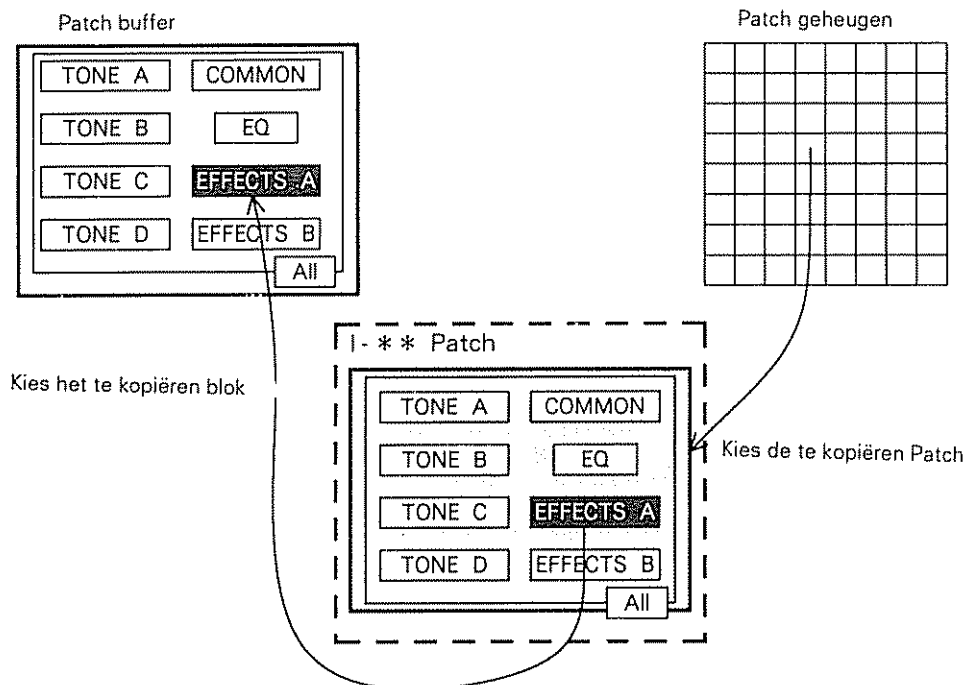
Nuttige wenken

Met Patch Write en Patch Compare kunt u Patches ook van een kaart naar het interne geheugen en omgekeerd brengen. Om een interne Patch naar een aangesloten kaart te kopiëren, dient u als volgt te werk te gaan.

1. Kies de interne Patch die u naar de kaart wilt kopiëren.
2. Schuif een DATA kaart in de slot en zet de schrijfbescherming ervan uit.
3. Druk op [WRITE].
4. Druk op [COMPARE].
5. Met [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] kiest u het geheugen (op de kaart) waar de daarnet gekozen Patch moet worden opgeslagen.
6. Eens u het geheugen van bestemming gekozen hebt, drukt u nogmaals op [COMPARE].
7. Druk op [INC/YES] om de Patch op de DATA kaart op te slaan.
8. Herhaal de stappen 1~7 tot alle benodigde Patches gekopieerd zijn.

Patch Copy

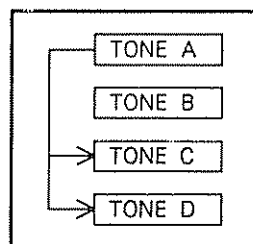
Tijdens het editen is de mogelijkheid om bepaalde data te kopiëren een handige voorziening. De Copy functie kopieert de gekozen data naar het tijdelijke geheugen. Om de Effect parameters te kopiëren dient u het volgende te doen:



Vaak passen de Effect instellingen van een Patch ook goed bij een andere Patch en dan wint u heelwat tijd wanneer u ze gewoon kopieert.

* Het is eveneens mogelijk om bepaalde data van de buffer naar een andere plaats in de buffer (bvb. van de ene Tone naar de andere) te kopiëren.

Patch buffer



Hier wordt Tone A naar de Tones C en D gekopieerd. Zie ook Tone Copy op.

1. Druk, tijdens het editen van een Patch, op [COPY].

```

COPY TMP :Tone A
to TMP :A--- ?[Y/N]
  
```

In de bovenste regel ziet u de naam en het nummer van het geheugen blok (intern, kaart of buffer). In de onderste regel ziet u het geheugen van bestemming.

```

COPY I-11:Tone A
to TMP :A--- ?[Y/N]
  
```

2. Kies het te kopiëren geheugen ([INT/CARD], BANK en NUMBER knoppen)
3. Druk op PAGE [^][v] om de data te kiezen die gekopieerd moeten worden. (Kies Eff A, Eff B, Common of EQ omdat dit niet de geschikte plaats is voor het kopiëren van Tones)

```

COPY I-11:Eff A
to TMP :Eff A ?[Y/N]
  
```

In de onderste regel zal dezelfde naam worden afgebeeld. De melding in het display betekent dat u moet bevestigen dat de gekozen data van het interne geheugen naar de buffer moeten worden gekopieerd.

4. U bevestigt het bevel door op [INC/YES] te drukken.

```

COPY I-11:Eff A
Completed
  
```

Wanneer u de data liever niet kopieert, dient u op [DEC/NO] te drukken.

```

COPY I-11:Eff A
Canceled
  
```

5. Daarna gaat de JD-800 terug naar de vorige display-pagina.
 - * Het verdient aanbeveling om in stap 2 en 3 de te kopiëren klank te beluisteren (hier dus de data van het Effect blok) voordat u de data kopieert.
 - * Vergeet niet de gekopieerde data samen met de overige instellingen op te

slaan.

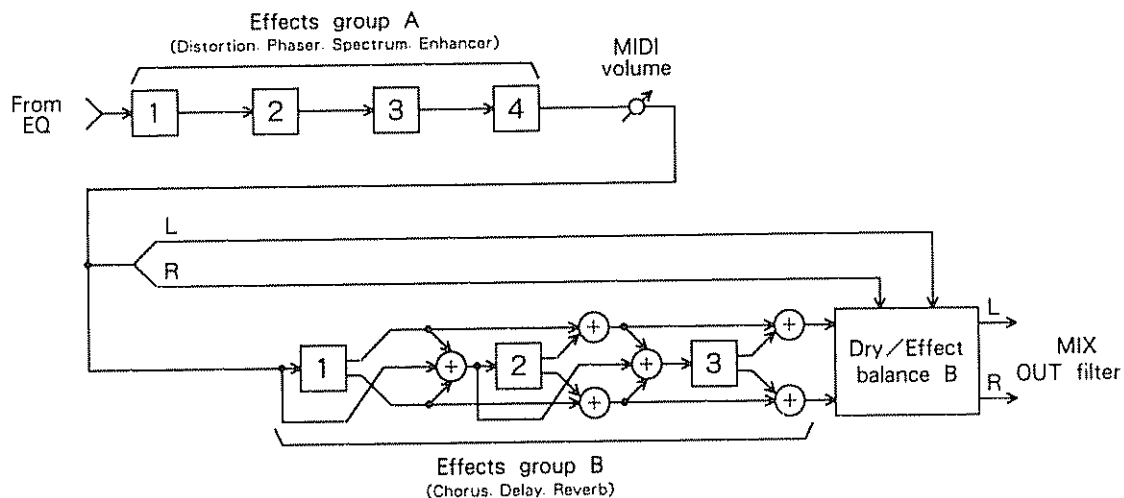
- * Wanneer u "All" kiest, worden alle Patch parameters gekopieerd. In wezen is dit dus hetzelfde als het oproepen van een Patch (omdat dan eveneens alle data naar de buffer gekopieerd worden).

1. Patch effecten instellen

De Patch effecten hebben betrekking op de Patches (en bijgevolg de Tones die deel uitmaken van die Patch).

Patch effecten

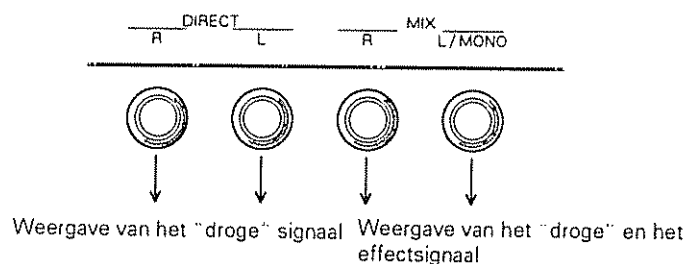
Er zijn twee effectgroepen (Sequences): A en B. Sequence A heeft een mono in- en uitgang. Sequence B daarentegen heeft een mono ingang en stereo uitgangen. Dit heeft te maken met de effecten van de groepen, zie verderop.



U bepaalt zelf de volgorde binnen de groepen. Verder kunt u de niet benodigde effecten uitschakelen. Doe dit altijd voordat u de parameters van de gekozen effecten edit.

1. Druk op [EFFECTS].
 2. Druk op PAGE [^][v] om de gewenste parameter te kiezen.
 3. Edit de parameters (hiervoor zijn verschillende display-pagina's voorzien).
 4. Herhaal stap 2 en 3 tot alle instellingen kloppen.
 5. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.
- * De volgorde van de Sequences (groep A en B) kan niet gewijzigd worden.
 - * Vergeet niet de Chorus, Delay en Reverb Switch in te schakelen om het bijbehorende effect (van groep B) te horen.
 - * Zowel in de Single als in de Multi mode geven de MIX OUT uitgangen het droge en effectsignaal weer
 - * Wanneer u Part Output Assign op DIR zet, dan wordt het betreffende signaal alleen naar de DIRECT OUT uitgangen uitgestuurd - en wel zonder effecten.

Achterpaneel



Sequence A

Hier bepaalt u de volgorde van de effecten van groep A.

Sequence A bevat effecten die het oorspronkelijke signaal wijzigen. Het uiteindelijke geluid hangt voor een groot deel af van de gekozen volgorde.

De effecten van Sequence A zijn:

DS (distortion): vervormt het oorspronkelijke signaal

PH (phaser): voegt een uit fase staande kopie bij het inkomende signaal en zorgt op die manier voor een "wervelend" effect.

SP (spectrum): versterkt en verzwakt bepaalde frequenties en wijzigt op die manier de klankkleur.

EN (enhancer): maakt het geluid duidelijker door het hoog extra op te halen.

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Met de CURSOR [<|>] knoppen brengt u het v symbool naar de plaats waar u een effect wilt invoegen.

```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-#-SP---EN-
```

2. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] kiest u het effect dat moet worden ingevoegd.

```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-DS-SP---EN-
```

3. Kies het effect en druk daarna op CURSOR [<|>]
De volgorde wordt dan aangepast.

```
PATCH EFF Sequence A
-PH---DS-#-SP---EN-
```

4. Herhaal deze stappen zo vaak als nodig

* Na de volgorde van de effecten gekozen te hebben, kunt u de niet benodigde effecten uitschakelen. Dit doet u met Switch A.

Switch A

Hier schakelt u de effecten van Sequence A in of uit.

```
PATCH EFF Switch A
▶PH---DS---SP---EH-
```

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Met de CURSOR [<|>] knoppen brengt u het ❖ symbool naar het effect dat u wilt in- of uitschakelen.

```
PATCH EFF Switch A
-PH---DS--▶SP---EH-
```

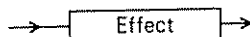
2. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] schakelt u het effect in of uit.

Wanneer een effect ingeschakeld is, zal de afkorting ervan in het display verschijnen. Schakelt u een effect uit, dan zal het display op de betreffende plaats het "[]" symbool afbeelden.

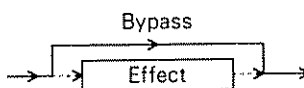
```
PATCH EFF Switch A
-PH---DS--▶[ ]---EH-
```

Het signaal passeert alleen de ingeschakelde effecten.

Aan:



Uit:



3. Herhaal deze stappen zo vaak als nodig.
 - * U kunt alleen de parameters van ingeschakelde effecten editen.
 - * Wanneer u de Level parameter van het Distortion effect op 0 zet, hoort u niets meer.

Sequence B

Hier bepaalt u de volgorde van de effecten van groep B.

```
PATCH EFF Sequence B
*CH---DL---RV-
```

Groep B bevat effecten die het geluid ruimtelijker of breder maken. Ook hier is de volgorde van de effecten van groot belang voor het uiteindelijke resultaat.

De effecten van Sequence B zijn:

CH (chorus):voegt een licht ontstemde kopie bij het inkomende signaal en zorgt op die manier voor een "breder" geluid

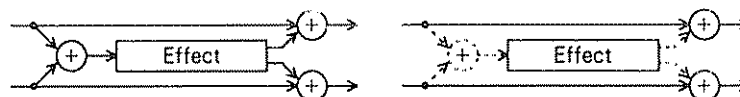
DL (delay): zorgt voor herhalingen. Dit effect bestaat uit drie lijnen (zie verderop)

RV (reverb): galm

Zie Sequence A voor het invoegen en in/uitschakelen van de effecten.

Aan:

Uit:



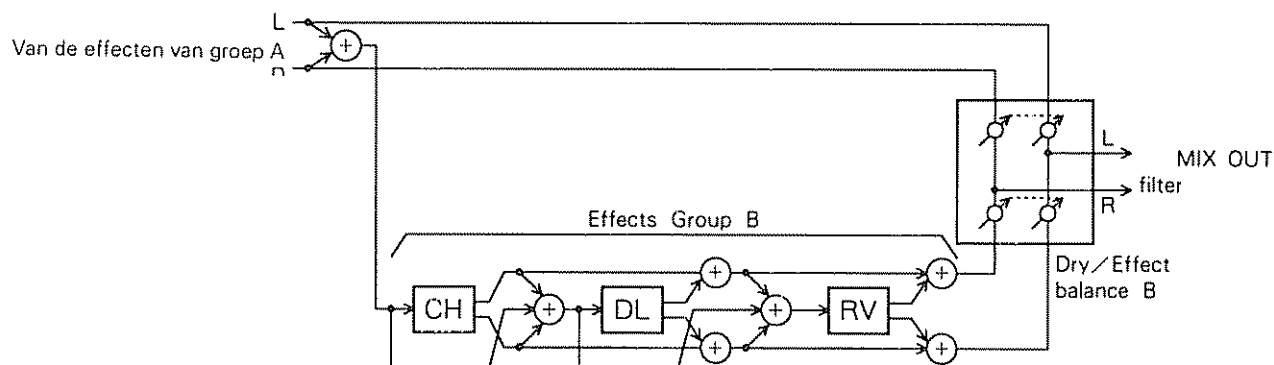
- * U kunt alleen de parameters van ingeschakelde effecten editen.
- * In groep B kunt u de effecten niet alleen uitschakelen, maar ook de balans van Sequence B (in z'n geheel) bepalen. Dat is niet alleen fijn, maar ook verwarrend want de instelling DRY: 100 / EFF: 00 (zie Balance B) betekent dat u de effecten van groep B niet meer hoort. Denk daar dus tijdens het programmeren aan.
- * Ieder effect van Sequence B heeft een Level parameter. Wanneer die allemaal op 0 staan, hoort u niets meer.
- * Tenslotte kunt u een effect nog met een Switch in- of uitschakelen (zie blz. 223).

Balance B

Met deze parameter bepaalt u de balans tussen de effecten van Sequence A en Sequence B.

```
PATCH EFF Balance B
      DRY: 50 EFF: 50
```

Onderstaande tekening verduidelijkt het signaalverloop van de effecten van Sequence A en B:



Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de balans. De som van beide waarden (DRY en EFF) is altijd gelijk aan 100.

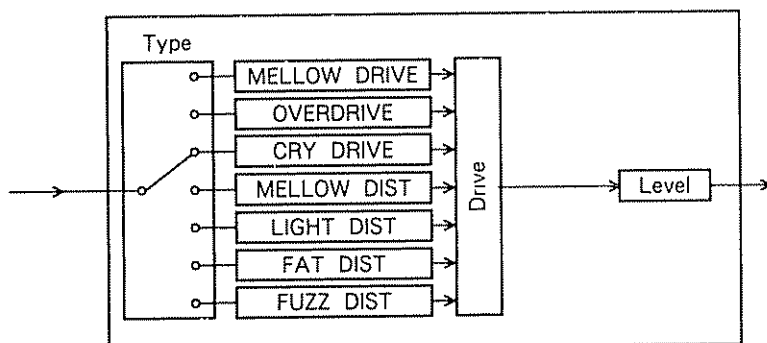
Instelbereik: DRY: 0~100, EFF: 0~100

De instelling DRY:100 / EFF:00 betekent dat u alleen nog de effecten van Sequence A hoort. Met de tegenovergestelde instelling (DRY:00 / EFF:100)

hoort u enkel nog de effecten van groep B, op voorwaarde dat de effecten van groep B ingeschakeld zijn en dat hun Level waarde niet gelijk is aan 0.

Distortion Setup

Het Distortion effect voegt nieuwe boventonen bij het signaal en zorgt op die manier voor vervorming.



* Vergeet niet het Distortion effect in te schakelen (Sequence A).

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES].

```
PATCH EFF/Distortion
Setup ? [Y/N]
```

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan.

* Het Distortion effect is vooral geschikt voor solowerk (al of niet met parallelle kwarten of kwinten). U gebruikt het effect het best niet voor akkoorden.

Type

Hier kiest u het type vervorming.

```
PATCH EFF/Distortion
Type OVERDRIVE
```

Instelbereik: Mellow Drive, Overdrive, Cry Drive, Mellow Dist, Light Dist, Fat Dist, Fuzz Dist

Mellow Drive: ...lichte en betrekkelijk doffe vervorming

Overdrive: ...vervorming van een buizenversterker

Cry Drive: ...vervorming met veel hoge tonen

Mellow Dist: ...vervorming van een grote versterker

Light Dist: ...krachtige en felle vervorming

Fat Dist: ...vervorming met extra lage en hoge tonen die voor een "muur" zorgt

Fuzz Dist: ...nog meer vervorming dan Fat Dist

Drive

Hiermee kiest u de intensiteit (diepte) van de vervorming.

```
PATCH EFF/Distortion
Drive 80
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe meer vervorming u hoort.

Level

Het volume van dit effect.

```
PATCH EFF/Distortion
Level 100
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe hoger het volume.

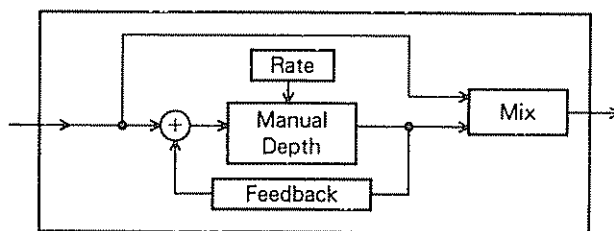
Wanneer u een grote Drive waarde kiest, neemt het volume eveneens toe. De Level parameter dient vooral om te zorgen dat het volume van dit effect gelijk is aan het volume van het signaal zonder effect.

* De waarde "0" betekent dat u niets hoort

Phaser Setup

Een phaser is een modulatie effect dat een uit fase staande kopie bij het oorspronkelijke signaal voegt.

* Vergeet niet de Phaser in te schakelen (Switch A).



Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES]

```
PATCH EFF/Phaser
Setup ? [Y/N]
```

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan

Tip

Dit effect is vooral geschikt voor begeleiding (elektronische piano, gitaar)

enz.). Het komt pas goed tot z'n recht bij signalen met veel boventonen. Plaats de Phaser daarom achter het Distortion of Spectrum effect.

Manual

Hier kiest u de frequentie waarrond het signaal gemoduleerd wordt.

PATCH EFF /Phaser	
Manual	1.3kHz

Het effect is het duidelijkst wanneer u een waarde rond 1 kHz kiest omdat wij die frequenties het best horen. Maar u kunt natuurlijk ook een andere frequentie kiezen.

Instelbereik: 50Hz~15.0kHz

Hoe groter deze waarde, hoe hoger de centrale frequentie.

Rate

Hier bepaalt u de snelheid van de Phaser (modulatiefrequentie).

PATCH EFF /Phaser	
Rate	2.5Hz

Met de waarde "2.0" kiest u een betrekkelijk lage snelheid.

Instelbereik: 0.1~10Hz

Deze parameter stelt u in stappen van 0.1 Hz in. Hoe groter de waarde, hoe sneller het signaal gemoduleerd wordt.

Depth

De modulatie diepte van de Phaser.

PATCH EFF /Phaser	
Depth	60

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker het Phaser effect.

Resonance

Hiermee bepaalt u de terugkoppeling van de Phaser (het niveau van het "ge-phase-de" signaal dat nogmaals naar de Phaser gestuurd wordt. Deze parameter heeft echter een andere functie dan de Resonance parameter van de TVF sectie.

PATCH EFF /Phaser	
Resonance	45

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe onnatuurlijker het Phaser effect (maar dat kan

best interessant zijn).

- * Stel geen al te grote waarden in

Mix

Hiermee bepaalt u de balans tussen de Phaser en het inkomende signaal

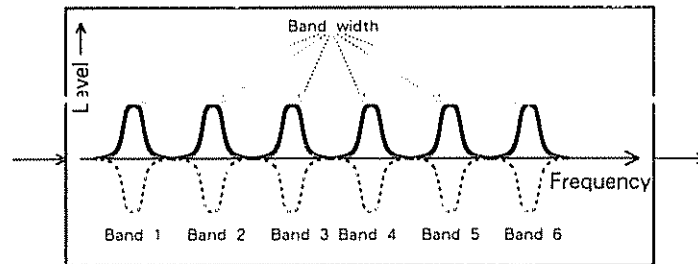
```
PATCH EFF/Phaser
Mix 100
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe luider het effectsignaal.

Spectrum Setup

Spectrum is een effect dat het signaal wijzigt door bepaalde frequenties te versterken of te verzwakken. Op die manier wordt de klankkleur van het inkomende signaal gewijzigd.



- * Vergeet niet het Spectrum effect in te schakelen (Switch A).

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES].

```
PATCH EFF/Spectrum
Setup ? [Y/N]
```

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde
4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan.

Tip

Dit effect lijkt natuurlijk op een equalizer. Alleen dient het niet zozeer om het signaal te "korrigeren", maar veeleer om het karakter ervan bewust te wijzigen.

Band 1~6 Control

Met deze parameter stelt u het volume van de frequentiebanden (er zijn er 6) in

```
PATCH EFF/Spectrum
Band 1 control +10
```

Instelbereik:-15~+15

Met positieve waarden verhoogt u het volume en met negatieve waarden verzwakt u het.

De volumewaarden slaan op de volgende frequentiebanden:

- | | |
|----------|---------|
| 1: 250Hz | 4: 2kHz |
| 2: 500Hz | 5: 4kHz |
| 3: 1 kHz | 6: 8kHz |

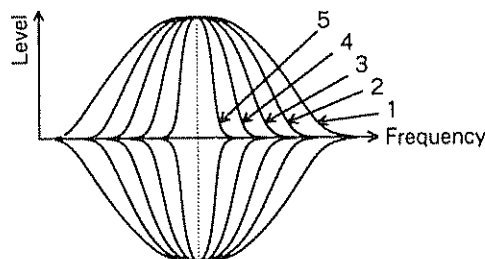
Band Width

Deze waarde geldt voor alle frequentiebanden. Hiermee bepaalt u de bandbreedte die wordt opgehaald of verzwakt (d.m.v. Control).

PATCH EFF/Spectrum
Band width 05

Instelbereik:1~5

Hoe kleiner deze waarde, hoe smaller de frequentiebanden.

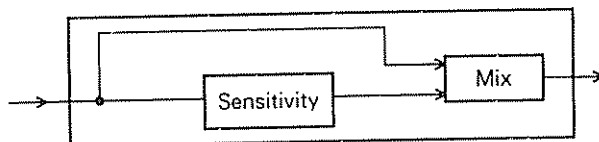


Tip

Kies een grote waarde om de frequentiebanden smaller te maken. Dit geeft het geluid meestal een bijzonder karakter.

Enhancer Setup

Een Enhancer zorgt dat u een bepaald signaal beter hoort zonder het volume ervan te verhogen.



* Vergeet niet de Enhancer in te schakelen (Switch A)

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES]

PATCH EFF/Enhancer
Setup ? [Y/N]

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan
Dit effect is vooral handig voor blazers- of basklanken die duidelijk aanwezig moeten zijn.

Sens

Hiermee bepaalt u de diepte van het Enhancer effect.

```
PATCH EFF/Enhancer
Sens 50
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker het Enhancer effect.

Mix

Met deze parameter bepaalt u de verhouding tussen het oorspronkelijke signaal en de nieuwe boventonen.

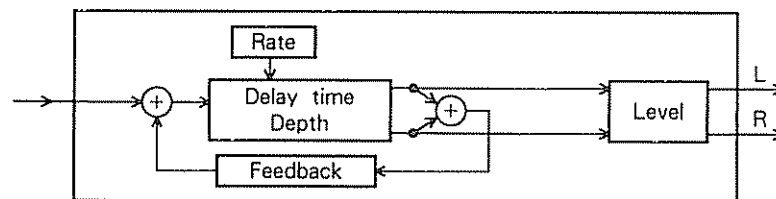
```
PATCH EFF/Enhancer
Mix 50
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker het effect signaal

Chorus Setup

Weinig muzikanten redden het zonder Chorus. Daarom gaan we hier ook niet uitleggen wat dit effect inhoudt. Wel even vermelden dat het een stereo effect (Sequence B) is



* Vergeet niet het effect in te schakelen.

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES].

```
PATCH EFF/Chorus
Setup ? [Y/N]
```

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan.

Tip

Dit effect geeft de indruk dat een partij door verschillende mensen gespeeld wordt. Gebruik de Feedback parameter om er een Flanger effect van te maken.

Rate

Hier bepaalt u de snelheid van de Chorus (modulatiefrequentie).

PATCH EFF/Chorus	
Rate	3.5Hz

Instelbereik: 0 1~10Hz

Deze parameter stelt u in stappen van 0.1 Hz in. Hoe groter de waarde, hoe sneller het signaal gemoduleerd wordt.

Depth

De diepte van het Chorus effect.

PATCH EFF/Chorus	
Depth	50

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker het Chorus effect.

Delay

Hiermee bepaalt u de vertragsingswaarde van het Chorus effect. Hoe groter deze waarde, hoe ruimtelijker het effect wordt.

PATCH EFF/Chorus	
Delay	10ms

Instelbereik: 0.1~50ms

0.1~5ms: ...instellen in stappen van 0.1ms

5~10ms: ...instellen in stappen van 0.5ms.

10~50ms: ...instellen in stappen van 1ms

Tip

Een Flanger effect programmeert u met een waarde tussen 1~10ms.

Feedback

Hiermee bepaalt u de terugkoppeling van de Chorus (het niveau van het effectsignaal dat nogmaals naar de Chorus gestuurd wordt). U kunt zowel positieve als negatieve waarden programmeren.

PATCH EFF/Chorus	
Feedback	+70%

Instelbereik: -98%~+98%

Deze waarde kunt u in stappen van 2% instellen. "0%" betekent dat er geen terugkoppeling is

Tip

Negatieve waarden zorgen dat het effect ruimtelijker wordt. Voor een Flanger effect kiest u het best een grote waarde (+/-70%).

Level

Hiermee bepaalt u het volume van de Chorus.

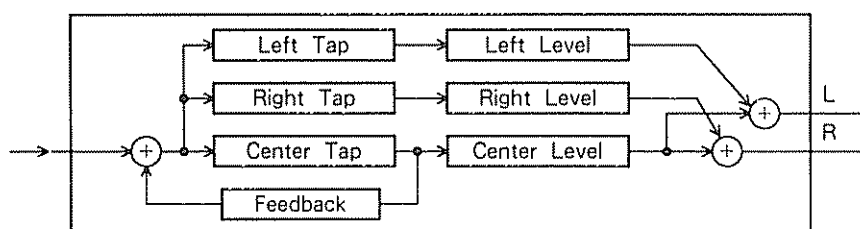
PATCH EFF: Chorus	
Level	50

Instelbereik: 0~100

* De waarde "0" betekent dat u de Chorus niet hoort.

Delay Setup

Het Delay effect herhaalt het signaal (echo). De JD-800 biedt een Delay met drie afzonderlijk instelbare lijnen: midden, links en rechts.



* Vergeet niet de delay in te schakelen.

Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES]

PATCH EFF: Delay	
Setup ?	[Y/H]

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.

3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.

4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan.

* Wanneer u alleen de L (MONO) uitgang aansluit, worden alle drie Delay lijnen op hetzelfde kanaal weergegeven

Tip

Sluit zoveel mogelijk beide MIX OUT uitgangen aan om dit effect in stereo te kunnen beluisteren.

Center Tap

De vertragingstijd voor de herhalingen in het midden (linker + rechter kanaal)

PATCH EFF/Delay
Center tap 600ms

Instelbereik: 0.1~600ms

0.1~5ms:instellen in stappen van 0.1ms

5~10ms:instellen in stappen van 0.5ms

10~40ms:instellen in stappen van 1ms

40~200ms:instellen in stappen van 10ms

200~600ms:instellen in stappen van 20ms

Center Level

Het volume van de herhalingen in het midden.

PATCH EFF/Delay
Center level 50

Instelbereik: 0~100

De waarde "0" betekent dat u de herhalingen in het midden niet hoort.

Left Tap & Right Tap

Zie Center Tap.

Left Level & Right Level

Zie Center Level.

Feedback

Hiermee bepaalt u het aantal herhalingen. Deze parameter kunt u alleen voor het midden instellen, maar het signaal wordt ook naar de linker en rechter lijn gestuurd. U kunt het percentage en de polariteit van de terugkoppeling bepalen.

PATCH EFF/Delay
Feedback +70%

Instelbereik: -98%~+98%

Deze parameter kunt u in stappen van 2% instellen. De waarde 0 betekent dat er geen terugkoppeling is.

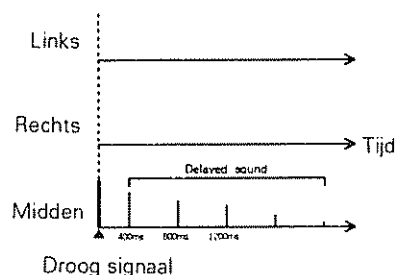
* De Center Level instelling heeft geen invloed op deze parameter.

Tip

Laten we drie voorbeelden geven voor het gebruik van het Delay effect.

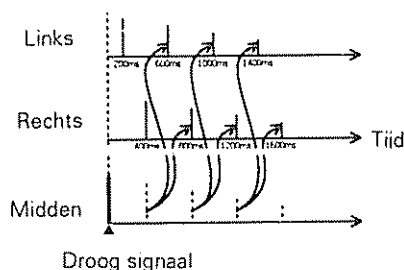
Voorbeeld 1: Standaard echo.

Center Tap= 400ms, Center Level= 50, Left Level= 0, Right Level= 0, Feedback= +50%



Voorbeeld 2: Stereo delay voor het linker en rechter kanaal.

Center Tap= 400ms, Center Level= 0, Left Tap= 200, Left Level= 50, Right Tap= 400ms, Right Level= 50, Feedback= +50%

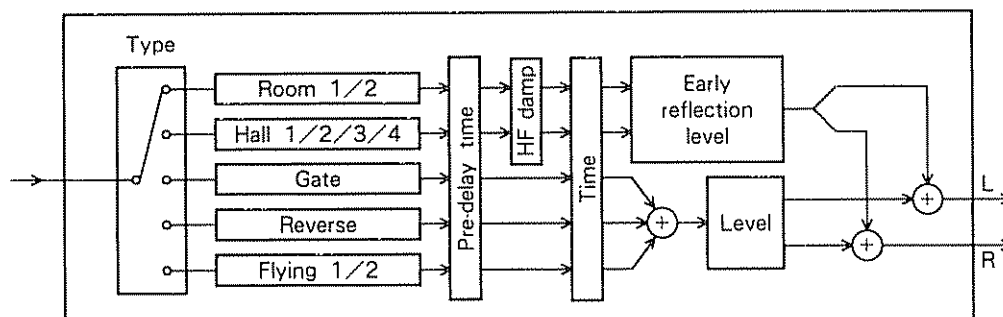


Voorbeeld 3: Drievoudig echoeffect: links->rechts->midden

Center Tap= 600ms, Center Level= 50, Left Tap= 200ms, Left Level= 50, Right Tap= 400ms, Right Level= 50, Feedback= +50

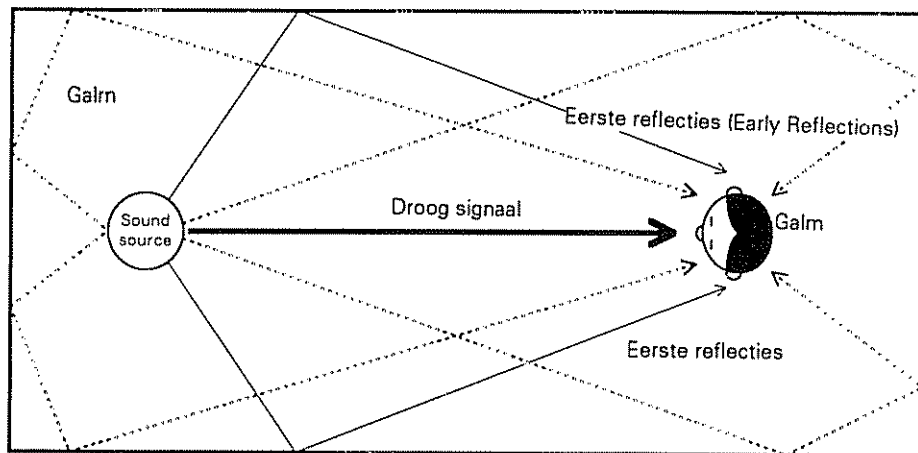
Reverb setup

Dit effect simuleert de galm van verschillende ruimtes (bv. concertzaal, kamer, club enz.). Waar een galm goed voor is, hoeven we u beslist niet te vertellen.



* Vergeet niet het Reverb effect in te schakelen (Switch B)

<Wat is "nagalm" precies?>



Zie stap 1 en 2 van Patch effecten.

1. Druk op [INC/YES].

```
PATCH EFF/Reverb
Setup ? [Y/N]
```

2. Druk op PAGE [^][v] om een parameter op te roepen.
 3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
 4. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 1 terug te gaan.
- * *Het verdient aanbeveling om niet te veel galm voor klanken met veel laag (bv. bas of basdrum) te gebruiken omdat het signaal daardoor onduidelijk wordt.*

Type

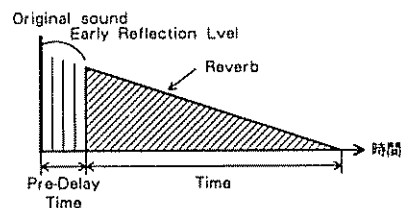
Kies het soort galm dat het best bij de klank past.

Instelbereik: Room 1/2, Hall 1/2/3/4, Gate, Reverse, Flying 1/2

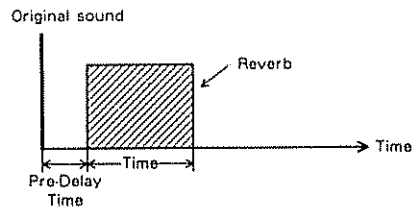
```
PATCH EFF/Reverb
Type ROOM1
```

- Room 1/2: simuleert de galm van een kamer. Room 2 klinkt helderder dan Room 1.
- Hall 1/2/3/4: Deze effecten simuleren de galm van een zaal. Type 1~4 verschillen vooral voor wat betreft de klankkleur en het aantal weerkaatsingen.
- Gate: Een Gated Reverb effect, d.w.z. een galm die plots wordt uitgeschakeld (handelsmerk van de meest succesvolle zingende drummer).
- Reverse: Dit is een omgekeerde Gate: de galm neemt stilaan toe en wordt dan plots uitgeschakeld.
- Flying 1/2: De galm wordt eerst via het linker en daarna het rechter kanaal (Flying 1) of omgekeerd (Flying 2) weergegeven.

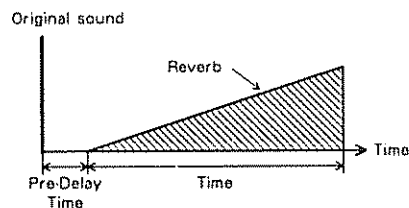
● Room/Hall



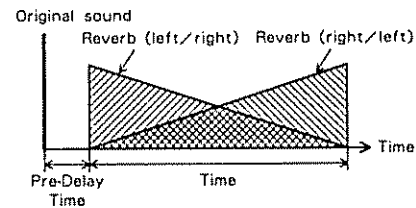
● Gate



● Reverse



● Flying



Pre Delay Time

Dit is de duur tussen het moment waarop u een noot speelt en het moment waarop de galm begint. Hoe groter deze waarde, hoe langer het duurt voordat de galm begint (met als gevolg dat de ruimte "groter" lijkt).

```
PATCH EFF/Reverb
Pre delay time 100ms
```

Instelbereik: 0~120ms

Deze waarde stelt u in stappen van 1ms in.

Early Ref Level

De "Early Reflections" (eerste reflecties) slaan op de eerste weerkaatsingen die u meteen na de gespeelde noten hoort. Hiermee simuleert u de afstand tussen de klankbron en de muren. Hoe groter deze waarde, hoe dichter de klank bij de muur lijkt.

```
PATCH EFF/Reverb
Early ref level 40
```

Instelbereik: 0~100

Hoe groter deze waarde, hoe hoger het volume van de eerste reflecties.

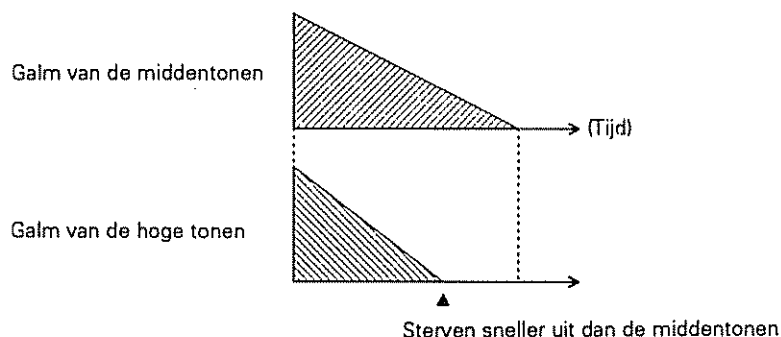
- * Deze parameter geldt niet voor de volgende galmsoorten: Gate, Reverse, Flying 1, Flying 2.
- * De Early Ref Level en Reverb Level parameter staan los van elkaar. Wanneer u Reverb Level op 0 zet, dan hoort u enkel nog de Early Reflections.

HF Damp

Met deze parameter kiest u de limiet van de hoge tonen die in het signaal aanwezig zijn. Alle frequenties boven deze waarde worden gefilterd. Na-

tuurlijke galm heeft vaak veel minder hoge tonen dan het oorspronkelijke geluid. Dit simuleert u met de HF Damp parameter.

PATCH EFF/Reverb
HF damp 6.3kHz



Instelbereik:500Hz~16kHz, Bypass

Kies een frequentie tussen 500Hz en 16kHz. Wanneer u Bypass kiest, worden geen frequenties gefilterd. Hoe kleiner de hier ingestelde waarde, hoe doffer de galm wordt.

- * Deze parameter geldt niet voor de volgende galmsoorten: Gate, Reverse, Flying 1, Flying 2

Time

Met deze parameter bepaalt u de lengte van de galm.

PATCH EFF/Reverb
Time 5.0s

Instelbereik:Room 1/2, Hall 1/2/3/4: 0.1s~10s

Gate, Reverse, Flying 1/2: 5ms~500ms

Zoals u ziet, hangt de maximale galmduur af van de galm die u gekozen hebt. Voor Gate zorgt u met grote Time waarden dat de galm dunner wordt (=minder reflecties).

Level

Hier bepaalt u het volume van de galm.

PATCH EFF/Reverb
Level 70

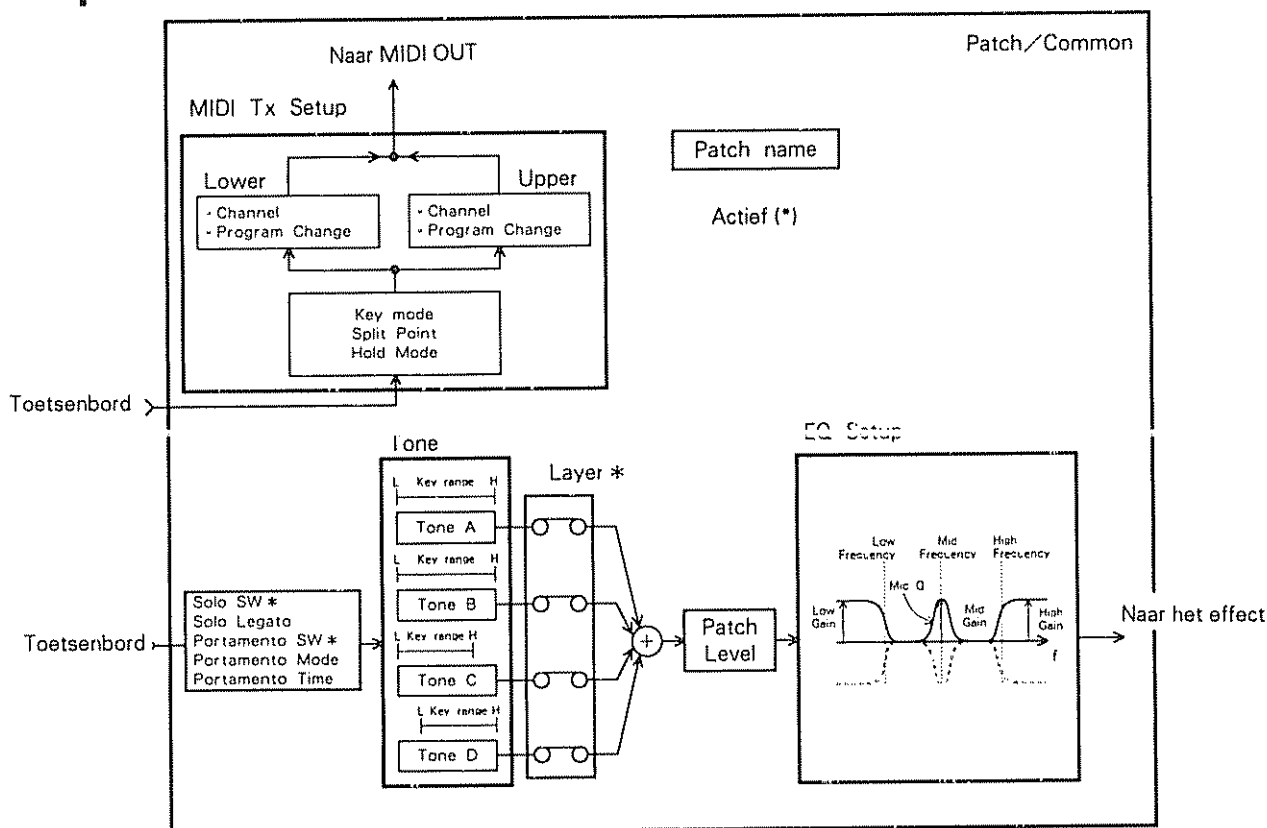
Instelbereik:0~100

- * Reverb Level en Early Ref Level staan volledig los van elkaar. U kunt dus zowel uitsluitend Early Reflections als ook uitsluitend galm programmeren wanneer dat voor een bepaalde klank de beste oplossing is.

2. Patch Common

Naast de parameters waarmee u de klankkleur kunt beïnvloeden bevat een Patch een aantal parameters voor de speelfuncties, voor het ordenen van de Patches en een reeks MIDI parameters. Deze parameters en de equalizer horen allemaal thuis in de Common sectie.

De parameters



1. Druk op [COMMON].
2. Met PAGE [^][v] kiest u een parameter.
3. Gebruik <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] om de knipperende waarde te wijzigen.
4. Herhaal stap 2 en 3 tot alle instellingen kloppen.
5. Druk op [EXIT] om naar de vorige mode terug te gaan.

Patch Name

Hier programmeert u een naam voor de nieuwe Patch.

Druk op CURSOR [<|>] om de cursor te verplaatsen, en kies een teken. De naam mag ten hoogste uit 16 tekens bestaan.

```
PATCH COMMON
Name Dreamin' Night
```

U kunt kiezen uit de volgende tekens:

(Space) A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & # ! ? , . : ; ' " * + - / < = >

- * Verder kunt u aan iedere Tone van de Special Setup een naam geven (zie blz. 208).
- * De Tones van een Synth Patch kunt u evenwel niet benoemen.

Patch Level

Met deze parameter bepaalt u het volume van de hele Patch. Handig om te zorgen dat het volume van alle Patches min of meer gelijk is.

PATCH COMMON Level	100
-----------------------	-----

Instelbereik: 0~100

Hoe groter de waarde, hoe hoger het volume.

- * Verder wordt het volume door de volgende parameters bepaald

TVA Level (van de Tones) TVA ENV (van de Tones)

Level van de Parts (alleen in de Multi mode).

Range A/B/C/D

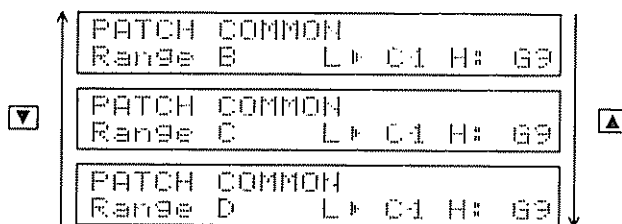
Hiermee programmeert u een klavierzone voor de Tones. "L" slaat op de meest linkse toets en "H" op de meest rechtse. De toonomvang van de JD-800 is C1~C7.

Deze parameter kunt u bv. gebruiken om Splits (t.e.m. 4 te programmeren).

1. Met CURSOR [<|>] brengt u de cursor naar "L:" en "H:".

PATCH COMMON Range A	L: C-1 H: G9
-------------------------	--------------

2. Druk op PAGE [^][v] om de laagste (L) en hoogste (H) noot van de Tones in te stellen.



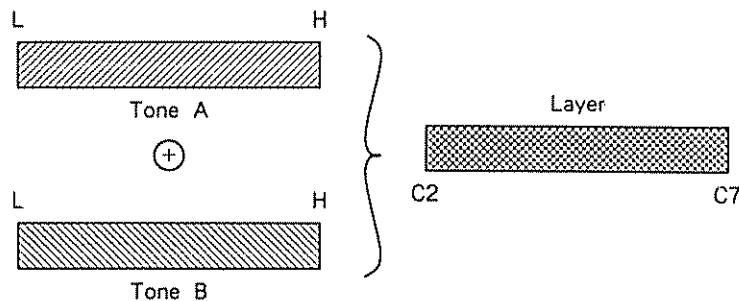
Instelbereik: C-1~G9

De zone mag tussen C-1 en G9 liggen. Dit heeft te maken met de MIDI-toonomvang (die uitgebreider is dan het toetsenbord van de JD-800).

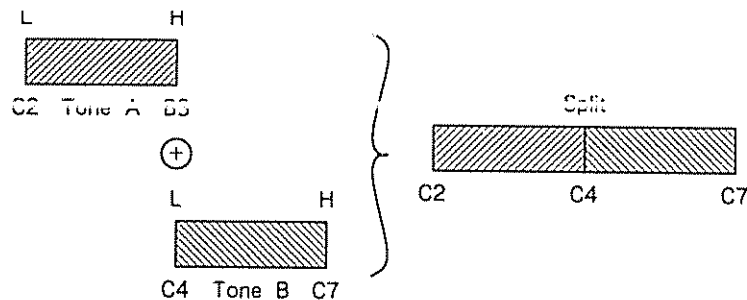
- * De JD-800 aanvaardt geen "H:" waarde onder de "L:" waarde en geen "L:" waarde boven de "H:" waarde. In voorkomend geval zal hij voor beide punten dezelfde noot kiezen. Wijzig de instellingen daarna weer.

Tip

Wanneer u aan twee of meer Tones dezelfde klavierzone toewijst, kunt u ze samen aansturen ("Layer").

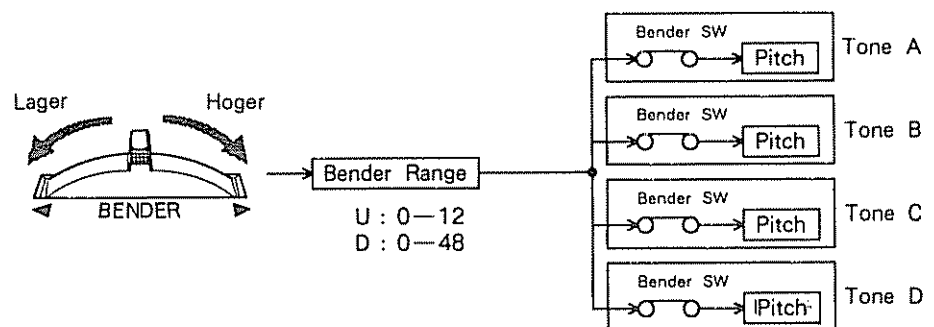


Door twee Tones aan verschillende klavierzones toe te wijzen, programmeert u splits.



Bender Range

Met deze parameter bepaalt u de maximale buigingswaarde wanneer u de hendel naar links en naar rechts schuift. U kunt verschillende waarden instellen voor opwaartse (hendel naar rechts) en neerwaartse (hendel naar links) buigingen.



PATCH COMMON
Bender range D:12 U:02

1. Druk op [COMMON] en gebruik de CURSOR [<|>] knoppen om de richting (D= neerwaarts; U= opwaarts) te kiezen waarvoor u een

andere waarde wilt programmeren.

Instelbereik:U: 0~12, D: 0~48

U: 0~12 Wanneer u de waarde "12" programmeert, kunt u de toonhoogte 12 halve tonen (1 octaaf) opwaarts buigen. In veruit de meeste gevallen is de waarde "2" (1 noot opwaarts) echter de beste keuze.

L: 0~48 De maximale neerwaartse buiging (t.e.m. 4 octaven). U hebt meteen gemerkt dat u de toonhoogte fors kunt buigen.

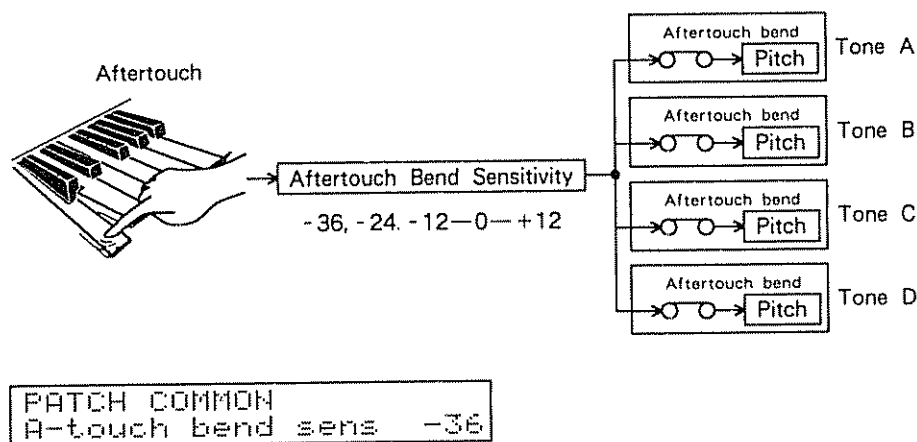
- * De toonhoogte kunt u ook met de aftertouch buigen (zie verderop)
- * De toonhoogte van de Tones kan alleen worden gewijzigd wanneer u de Bender schakelaar op ON zet
- * De JD-800 verwerkt ook pitch bend commando's die hij via MIDI IN ontvangt.

Tip

De waarde "2" is het meest geschikt voor het simuleren van een gitaar. Met "5" of "7" kunt u al buigend portamentoachtige effecten verkrijgen.

A-touch bend sens

Met deze parameter kunt u het pitch bend effect aan de aftertouch toewijzen.



Instelbereik:-36, -24, -12~0~+12

Positieve waarden betekenen dat u de toonhoogte opwaarts kunt buigen (maximaal 1 octaaf). Negatieve waarden (-) betekenen dat u de toonhoogte alleen neerwaarts kunt buigen. Met de waarde "0" voorkomt u dat de toonhoogte via de aftertouch kan worden gewijzigd.

- * Vergeet niet de WG:Atouch bend parameter van de Tones op ON te zetten.

Solo functie

Met deze parameter schakelt u de Solo functie voor een Patch in of uit. In dat geval is de JD-800 monofoon (en zal telkens maar de laatste noot klinken).

1. Druk in de Play of Edit mode op [SOLO].

Instelbereik: On, Off

On: de indicator licht op en de JD-800 is monofoon (u kunt geen akkoorden spelen).

Off: de indicator dooft en de JD-800 is polyfoon (u kunt akkoorden spelen).

- * *In de Solo mode kunt u de Solo Legato functie activeren (zie verderop)*
- * *De overdracht van de MIDI-nootnummers wordt door de keuze van de Solo mode niet beïnvloed.*

Tip

Kies de Solo mode voor klanken waarvan telkens maar één noot mag klinken (bv. blazersklanken) of voor synthesizer solo's. Het Portamento effect kan in deze mode eveneens worden gebruikt.

Opmerking

In de Solo mode ontvangt de JD-800 ook Key-off Velocity commando's (commando's i.v.m. de snelheid waarmee u de toetsen loslaat): wanneer u nu een C4 speelt en op E4 drukt zonder de C4 los te laten, dan zal de aanslagwaarde van de C4, nadat u de E4 weer loslaat, in functie staan van de snelheid waarmee u de E4 loslaat. De klankkleur hangt dan af van de instellingen voor Velo en Time (Pitch envelope, TVF envelope en TVA envelope).

Solo Legato

Wanneer de Solo functie ingeschakeld is, bepaalt u met deze parameter de manier waarop de gespeelde noten klinken.

PATCH COMMON	
Solo legato	OFF

Instelbereik: On, Off

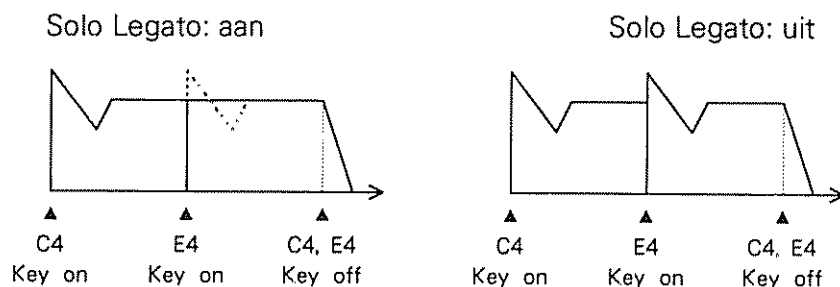
On: wanneer u gebonden noten speelt (legato), dan valt een deel van de envelope van later gespeelde noten weg.

Off: alle noten hebben dezelfde envelope.

- * *Deze parameter werkt alleen wanneer u de Solo mode ingeschakeld hebt (indicator van [SOLO] licht op).*
- * *Wanneer u voor de TVF en/of de TVA van de Tones een korte envelope programmeert, kan het gebeuren dat u bepaalde noten niet meer hoort (omdat het volume ervan te zwak is).*

Tip

Legato betekent dat er geen hoorbare overgang is tussen de noten (behalve de toonhoogte). Dit effect is bijzonder geschikt voor strijkersklanken.



* Wanneer u bepaalde Tones met behulp van Key Range splitst, kan het gebeuren dat het Solo Legato effect evenmin werkt.

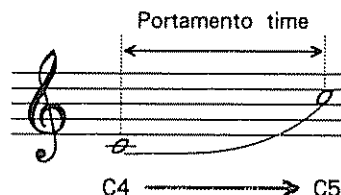
Voorbeeld: Splitpunt tussen Tone A en B ligt bij B3/C4.

Tone A	Tone B
C2	B3 C4 C7

In dit geval hoort u de C3, maar wanneer u daarna op C5 drukt, dan wordt de C3 uitgeschakeld. Desondanks hoort u de C5 niet. Laat de C3 eerst los en druk vervolgens op de C5 om deze noot te laten klinken.

Portamento

Met deze parameter stelt u het portamento effect in of buiten werking. Het portamento effect zorgt dat de noten naar elkaar toe glijden (soort automatisch pitch bend).



Dit is een Patch parameter waarvan de stand samen met de overige data wordt opgeslagen. Kiest u deze Patch op een later tijdstip, zal het portamento effect automatisch worden in- of uitgeschakeld.

1. Druk op [PORTAMENTO] indien de indicator van de [SOLO] knop oplicht.

Instelbereik: On, Off

- * De snelheid en de werking van het portamento effect kunt u programmeren.
- * Deze parameter werkt alleen in de Solo mode.
- * In de Solo mode zal de JD-800 MIDI Portamento SW commando's ontvangen (nummer 65) en uitvoeren. Zie blz V-53 in de engelstalige handleiding.

Tip

Gebruik deze parameter voor klanken met een glissando effect (bv. trombone).

Portamento Mode

Hiermee bepaalt u de werking van het portamento effect. U kunt kiezen tussen Legato en Normal.

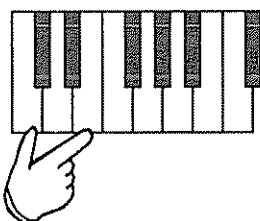
```
PATCH COMMON
Portamento mode NORMAL
```

Instelbereik:Normal, Legato

Normal: het portamento effect werkt altijd

Legato: het portamento effect werkt alleen als u gebonden noten speelt, d.w.z. als u een noot speelt voordat u de vorige toets loslaat. Bij korte noten werkt het portamento effect niet.

C4 E4



Als u LEGATO kiest:

-> Indien u de E4 indrukt zonder de C4 los te laten, is het portamento effect actief

-> Indien u de E4 indrukt nadat u de C4 losgelaten hebt, is het portamento effect niet actief

- * Zie ook Portamento Time voor het instellen van de snelheid van dit effect
- * Het portamento effect werkt alleen in de Solo mode.

Portamento Time

Hier bepaalt u de snelheid waarmee de noten naar elkaar toeglijden.

```
PATCH COMMON
Portamento time 80
```

Instelbereik:0~100

Hoe groter deze waarde, hoe langzamer de toonhoogte verandert. De waarde "0" betekent dat het portamento effect uitgeschakeld is.

- * Het portamento effect werkt alleen wanneer u de Solo mode inschakelt.
- * In de Solo mode ontvangt de JD-800 Portamento Time commando's (nummer 5). (Zie ook blz. V-53 in de engelstalige handleiding.)

Layer

Hiermee kiest u de manier waarop de Tones in een Patch worden gebruikt. De JD-800 heeft een polyfonie van 24 stemmen. Voor Patches die beroep doen op vier Tones betekent dit dat u nog maar 6 noten kunt spelen. Vergeet dus niet alle Tones uit te schakelen die u niet nodig hebt (i.p.v. hun volume op 0 te zetten).

Polyfonie en het aantal gebruikte Tones

1 Tone ... 24:1 = 24 noten

2 Tones ... 24:2 = 12 noten

3 Tones ... 24:3 = 8 noten

4 Tones ... 24:4 = 6 noten

- * De stand van de Tones (aan of uit) wordt samen met de andere Patch data opgeslagen.

1. Druk op [TONE A]~[TONE D] om de Tones in of uit te schakelen.

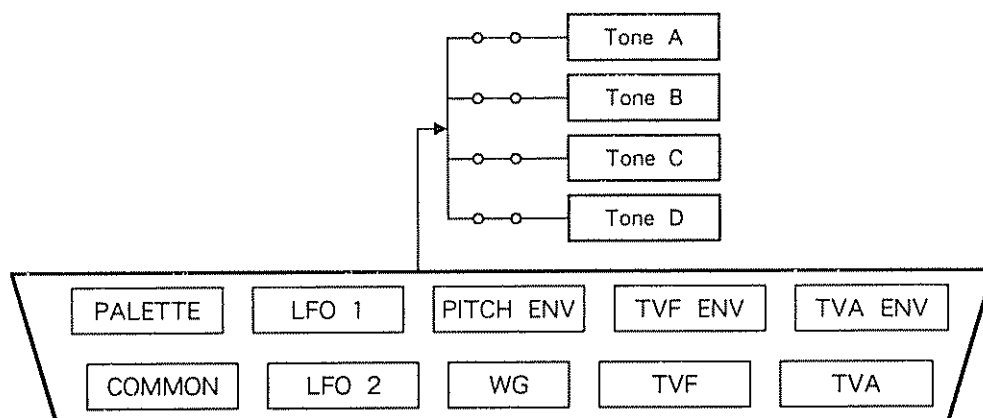
Instelbereik: Aan, uit

Tip

Voor brede of volle klanken schakelt u het best alle Tones in. Als u alle Tones uitschakelt, kunt u de JD-800 als MIDI-moederklavier (master keyboard) gebruiken.

Active (Tones activeren)

U weet reeds dat u de gekozen Tone(s) edit door de stand van de faders en knoppen op het bovenpaneel te wijzigen.



- * De JD-800 onthoudt voor iedere Patch welke Tones geactiveerd zijn (handig om bepaalde parameters "live" te kunnen editen).

1. Druk op [LAYER<->ACTIVE]. De indicator licht nu op.
2. Druk op [TONE A]~[TONE D] om de bijbehorende Tone(s) te activeren.

Instelbereik: On, Off

On: De indicator van de TONE-knop knippert om aan te duiden dat de Tone kan worden geëdit.

Off: De indicator dooft (de Tone kan niet worden geëdit).

Nog iets over [LAYER<->ACTIVE]

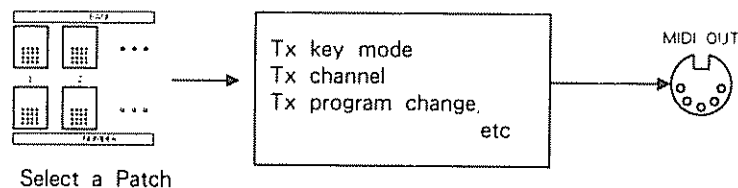
Deze knop heeft twee functies. Hij laat toe de Tones in- en uit te schakelen en ze te activeren voor het editen. Wanneer de Layer functie ingeschakeld is, lichten de indicators van de ingeschakelde Tones op. Wanneer u de Active functie kiest, dan knipperen de indicators van de geactiveerde Tones (d.w.z. van de Tones die u kunt editen).

Telkens als u op [LAYER<->ACTIVE] drukt, kiest u afwisselend de Layer en

de Active functie. Kijk wel altijd twee keer of de indicators alleen knipperen (Active mode) of oplichten (Layer mode) om zeker te zijn dat u geen belangrijke instellingen wist.

MIDI Tx Setup

Met deze parameters kiest u de manier waarop de JD-800 zijn MIDI-commando's naar MIDI OUT zendt. Het is zelfs mogelijk om samen met een nieuwe Patch ook een ander MIDI-zendkanaal te kiezen en een ander programmeerkeuze-commando te zenden. Dat kan echter alleen wanneer u voor MIDI Tx Channel (zie ook blz. 226) de "PATCH" instelling gekozen hebt. De instellingen van deze parameters worden samen met de bijbehorende Patch opgeslagen.



* Deze instellingen hebben alleen betrekking op de commando's die naar andere apparaten worden gezonden (dus niet op de interne klankbron).

1. Druk op [COMMON].
2. Met PAGE [^][v] kiest u onderstaande display-pagina.

```
PATCH COMMON/MIDI Tx  
Setup ? [Y/H]
```

3. Druk op [INC/YES].
4. Druk op PAGE [^][v] om een andere parameter te kiezen.
5. Gebruik <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] voor het instellen van de waarde.
6. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de display-pagina van stap 2.
7. Druk nogmaals op [EXIT] om weer naar de Play mode te gaan.

Tip

Deze functies zijn handig voor het gebruik van de JD-800 als *moederklavier*. U zou het toetsenbord bv. kunnen splitsen en aan de linker- en rechterhelft verschillende programmanummers toewijzen.

Deze instellingen gelden alleen voor de externe instrumenten en dus niet voor de interne klankbron.

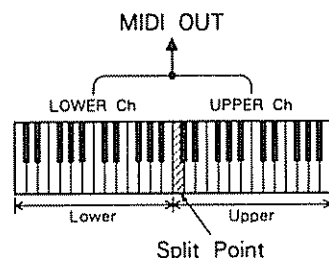
MIDI Tx Key Mode

Met deze parameter kiest u de toetsenbord mode voor het zenden van de MIDI-commando's. De Key Mode parameter kan op verschillende manieren worden gebruikt.

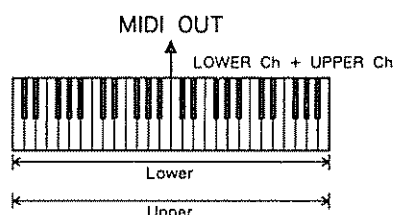
```
PATCH COMMON/MIDI Tx  
Key mode SPLIT
```

Instelbereik:Split, Dual, Whole

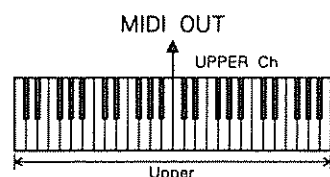
Split: Het toetsenbord van de JD-800 wordt gesplitst (Upper en Lower helft), waarbij u het splitpunt zelf kunt kiezen. U kunt aan beide helften een apart MIDI-kanaal toewijzen.



Dual: Het toetsenbord zendt op twee MIDI-kanalen tegelijk (Upper en Lower hebben dezelfde toonomvang).

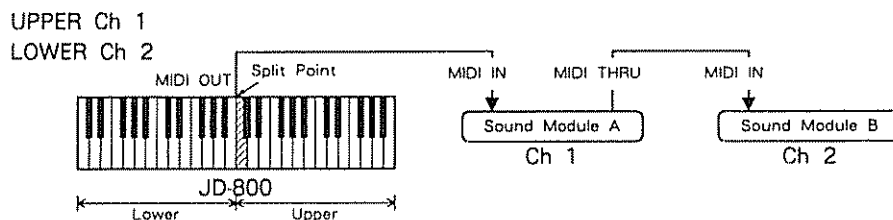


WHOLE: ... Het toetsenbord zendt slechts op het Upper kanaal.

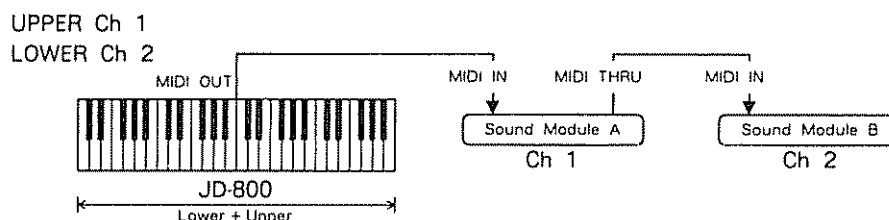


Tips

SPLIT Wanneer u op de linkerhelft (Lower) speelt, klinkt alleen module B. Als u op de rechterhelft (Upper) speelt, klinkt alleen module A.

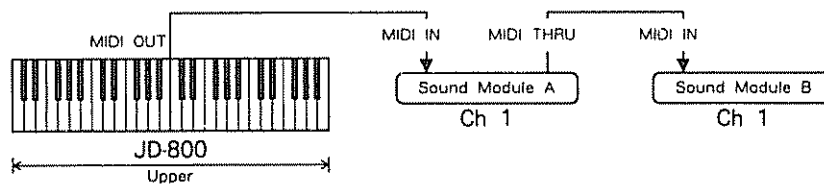


DUAL De JD-800 zal zowel module A (kanaal 1) als module B (kanaal 2) aansturen.



WHOLE ... De JD-800 stuurt alleen de modules aan die op het Upper kanaal ontvangen.

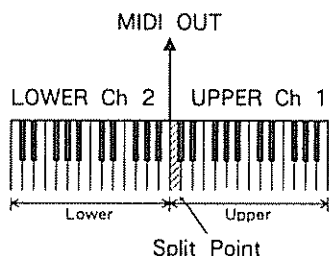
UPPER Ch 1



* Dit zijn slechts voorbeelden. U kunt natuurlijk gelijk welke MIDI-kanalen kiezen

Split Point

Hier kiest u de noot waar het toetsenbord gesplit wordt. Het Split punt is alleen van betekenis wanneer u de Split mode gekozen hebt.



PATCH COMMON MIDI Tx
Split Point C#4

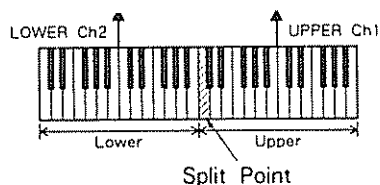
Instelbereik: C1~C#8

De gekozen toets is de eerste noot van het Upper gedeelte.

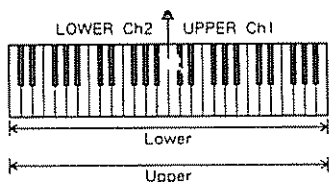
MIDI Tx Channel L & U

Hier wijst u een MIDI-kanaal aan de Upper en Lower helft toe. deze instellingen gelden echter alleen wanneer u voor TX Channel "PATCH" gekozen hebt.

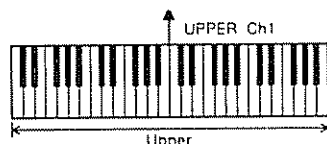
Als u Split gekozen hebt



Als u Dual gekozen hebt



Als u Whole gekozen hebt



```
PATCH COMMON/MIDI Tx
Channel L:02 U:01
```

Volg stap 1~4 op blz. 188 en doe het volgende:

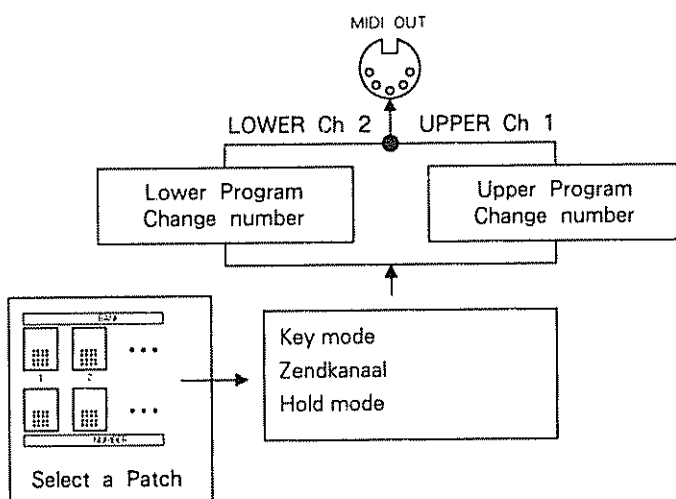
5. Gebruik CURSOR [<|>] om L (Lower) of U (Upper) te kiezen.

Instelbereik:1~16

"L" staat voor Lower (linkerhelft) en "U" voor Upper (rechterhelft). U kunt aan beide helften een afzonderlijk MIDI-kanaal toewijzen.

Prog Chg#

Hier wijst u een programmanummer aan de Patch toe. Dit nummer wordt telkens verzonden als u deze Patch oproept. Deze instelling geldt enkel wanneer u voor *TXChannel* (blz. 226) en *TXProg Change* (blz. 228) "PATCH" gekozen hebt.



```
PATCH COMMON/MIDI Tx
Prog ch# L:001 U:002
```

Volg stap 1~4 op blz. 188 en doe het volgende:

5. Gebruik CURSOR [<|>] om L (Lower) of U (Upper) te kiezen.

Instelbereik:1~128

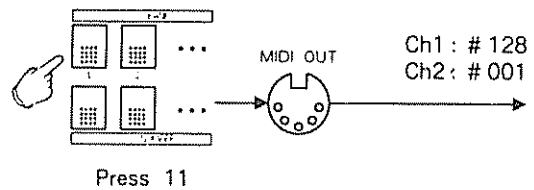
U ziet dus dat u aan de Lower helft een ander nummer kunt toewijzen dan aan de Upper helft (handig omdat u dan niet de volgorde van de klankprogramma's hoeft te wijzigen). Deze programmanummers worden via MIDI OUT uitgestuurd.

Onderstaande tekening verduidelijkt de manier waarop de programmanummers worden verzonden wanneer u de Patch (op de JD-800) oproept.

De gekozen programmanummers worden verzonden.

Patch I-11 MIDI Tx

Key mode	: Split
Split point	: C4
Transmit channel	: L : 02
	U : 01
Transmit PC #	: L : 001
	U : 128



Hold Mode

Hiermee bepaalt u de manier waarop de Hold commando's naar de externe instrumenten worden gezonden. Vergeet niet voor MIDI Tx Channel "PATCH" te kiezen.

PATCH COMMON/MIDI Tx
Hold mode UPPER

Leikens als u het Hold pedaal (bv. een DP-2 van Roland) intrapt, worden Hold commando's aangemaakt die zorgen dat de gespeelde noten blijven doorklinken. Hierbepaalt u of deze commando's ook naar de externe instrumenten worden uitgestuurd, en zo ja naar welke.

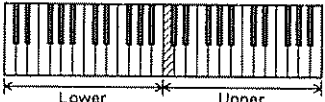
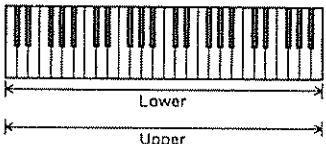
Instelbereik: Lower, Upper, Both

Lower: De Hold commando's worden alleen op het Lower kanaal verzonden.

Upper: De Hold commando's worden alleen op het Upper kanaal verzonden.

Both: De Hold commando's worden op beide kanalen (L en U) verzonden.

<Verband tussen de Key Mode en de gekozen Hold mode>

Key mode	Split		Dual		Whole	
						
Zendkan.	Lower	Upper	Lower	Upper	Upper	
Hold mode	LOWER	○	×	○	×	×
	UPPER	×	○	×	○	○
	BEIDE	○	○	○	○	○

0: Hold commando's worden verzonden

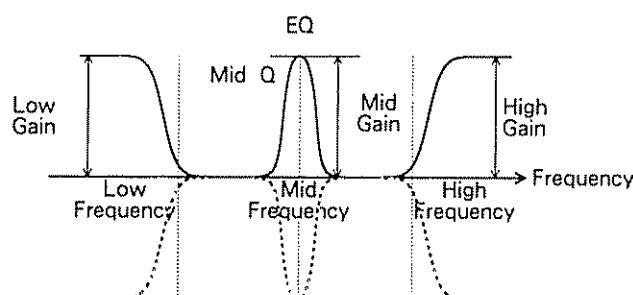
X: Hold commando's worden niet verzonden.

Opmerkingen

- Met COM: Hold Ctrl kiest u of de interne klankbron van de JD-800 Hold commando's moet uitvoeren.
- Wanneer u MIDI Tx Channel op "1~16" of "RX CH" zet, dan worden de Hold commando's slechts op één MIDI-kanaal verzonden.

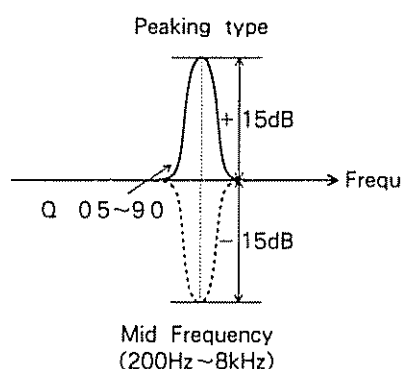
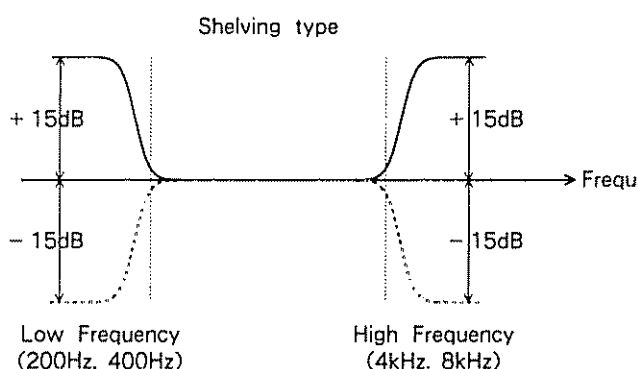
Patch Common/EQ Setup

Hier stelt u de Equalizer in die voor de hele Patch geldt. Een equalizer dient voor het bijschaven van de frequenties van een signaal. De equalizer van de JD-800 is met een driebands toonregeling uitgerust. Het hoog en het laag zijn van het "shelving" type (min of meer s-vormig). De middentonen zijn van het "peaking" type (min of meer een halve cirkel).



Shelving: ...dit soort equalizer bewerkt alle frequenties boven (of beneden) de gekozen frequentie.

Peaking:dit soort equalizer bewerkt alle frequenties binnen een bepaalde band, waarvan de breedte afhankelijk is van de "Q" waarde.



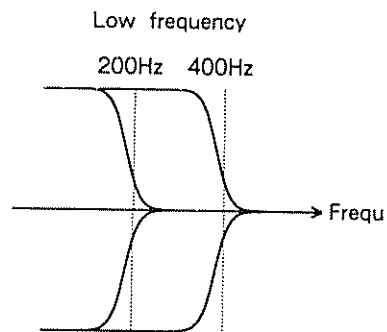
1. Druk op [COMMON].
2. Druk op PAGE [^][v] om onderstaande display-pagina op te roepen.
3. Druk op [INC/YES].
4. Gebruik PAGE [^][v] om een parameter te kiezen.
5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
6. Herhaal de stappen 4 en 5 zo vaak als nodig.
7. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 2 terug te gaan.
8. Druk nogmaals op [EXIT] om weer naar de Play mode te gaan.

Low Freq

Hier kiest u de lage tonen die u gaat bewerken.

PATCH COMMON/EO
Low freq 200Hz

Instelbereik: 200Hz, 400Hz. Kies 200Hz of 400Hz.

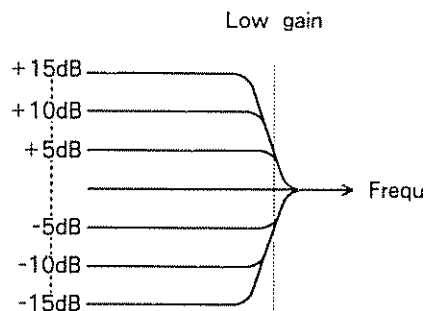


Low Gain

Hiermee verhoogt/verlaagt u het volume van de gekozen frequentie.

PATCH COMMON/EO
Low gain +10dB

Instelbereik: -15dB~+15dB. Deze waarde stelt u in stappen van 1dB in.



Positieve waarden betekenen dat de gekozen frequentie opgehaald wordt.
Negatieve waarden daarentegen betekenen dat het volume van de gekozen frequentie afneemt.

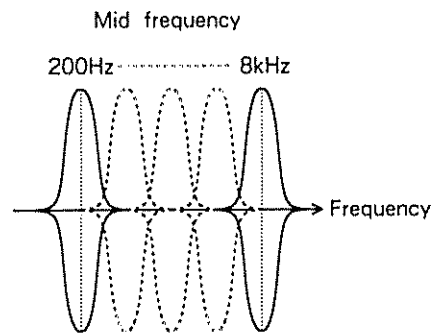
Mid Freq

Hier kiest u de middentonen die u gaat bewerken.

PATCH COMMON/EO
Mid freq 1.25kHz

Instelbereik: 200Hz~8kHz

Kies een van de volgende frequenties: 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1kHz, 1.25kHz, 1.6kHz, 2kHz, 2.5kHz, 3.15kHz, 4kHz, 5kHz, 6.3kHz en 8kHz.



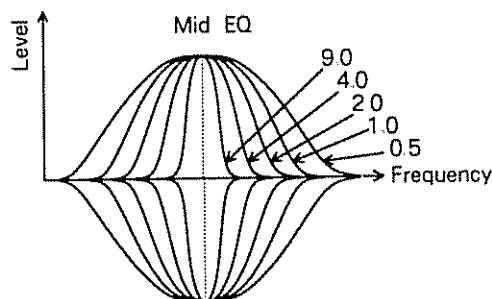
Mid Q

Hiermee kiest u de bandbreedte (links en rechts van Mid Freq) die bewerkt wordt.

PATCH COMMON/EQ	
Mid Q	4.0

Instelbereik: 0.3~9.0

Kies één van de volgende waarden: 0.5, 1.0, 2.0, 4.0 en 9.0. Hoe groter de waarde, hoe smaller de bandbreedte.



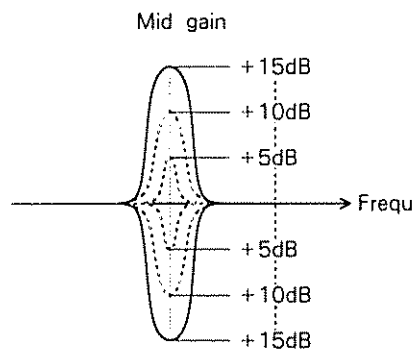
Mid Gain

Hiermee verhoogt/verlaagt u het volume van de gekozen frequentie en bandbreedte.

PATCH COMMON/EQ	
Mid gain	+05dB

Instelbereik: -15dB~+15dB. Deze waarde stelt u in stappen van 1dB in.

Positieve waarden betekenen dat de gekozen frequentie opgehaald wordt. Negatieve waarden daarentegen betekenen dat het volume van de gekozen frequentie afneemt.



High Freq

Hier kiest u de hoge tonen die u gaat bewerken.

PATCH COMMON/EO	
High freq	8kHz

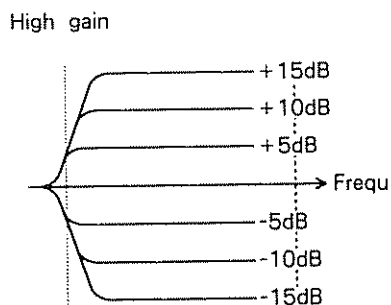
Instelbereik:4kHz, 8kHz. Kies hetzij 4kHz, hetzij 8kHz.

High Gain

Hiermee verhoogt/verlaagt u het volume van de gekozen frequentie.

PATCH COMMON/EO	
High gain	00dB

Instelbereik:-15dB~+15dB. Deze waarde stelt u in stappen van 1dB in.



Positieve waarden betekenen dat de gekozen frequentie opgehaald wordt. Negatieve waarden daarentegen betekenen dat het volume van de gekozen frequentie afneemt.

HOOFDSTUK 2: FUNCTIES VAN DE MULTI MODE

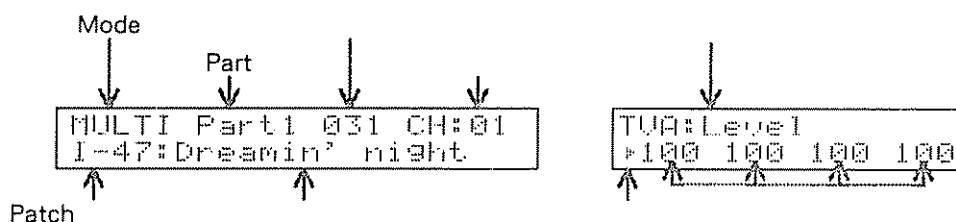
In de Multi mode kunt u verschillende Patches tegelijk aansturen. Dat is handig wanneer u de JD-800 samen met een sequencer gebruikt.

1. Multi Mode

In de Multi mode stuurt u de JD-800 meestal vanuit een sequencer aan.

1) Multi mode oproepen

1. Druk op [MULTI] (de bijbehorende indicator licht dan op).



Mode

Hier wordt de gekozen mode afgebeeld. Naast de Play mode verschijnt hier ook de naam van de Edit, Write, Compare en Copy mode.

Part

Hier staat het nummer van de gekozen Part.

CH

Het MIDI-kanaal van de gekozen Part.

031 (of een ander nummer)

Het programmanummer van de gekozen Part. De nummers 1~64 slaan op de interne Patches (I-11~I-88). Wanneer u met een RAM kaart werkt, dan kunt u ook een nummer tussen 65~128 (C-11~C-88) kiezen.

1-47 (of een ander nummer)

Dit is het nummer van de gekozen Patch (I-11~I-88 en C-11~C-88)

Naam van de Patch

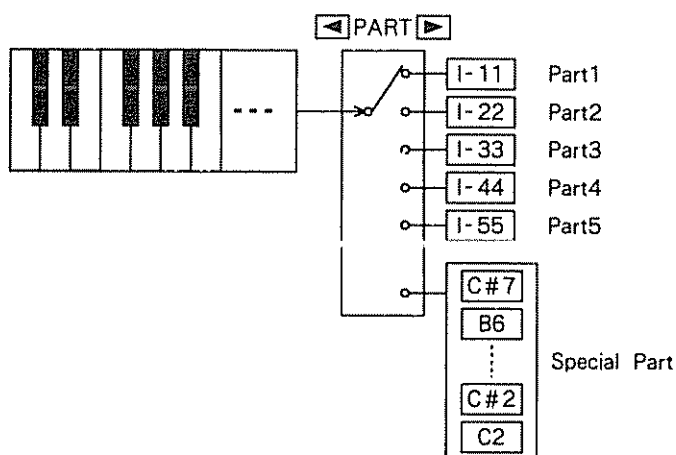
De naam van het gekozen Patch nummer.

Pijltje (>)

Dit pijltje duidt de actieve Tone(s) aan (de Tones die u met de faders kunt editen).

2) Parts kiezen

De Parts 1~5 zijn Synthesizer Parts. Wanneer u een Part kiest (zie verderop), wijst u hem aan het toetsenbord toe. Als u de Special Part kiest, stuurt u met iedere toets een andere klank aan.



De gekozen Part noemen we gemakshalve de "huidige" Part. Het kiezen van een "huidige" Part heeft veel weg van het aansluiten van een module op het toetsenbord (zie bovenstaande tekening).

1. Druk op PART [<|>] om de Part op te roepen die u wilt aansturen.

```
MULTI Part2 009 CH:02  
I-21:Hyper moves
```

Onderstaande prompt betekent dat u de Special Part gekozen hebt:

```
MULTI PartS 001 CH:10  
INTERNAL Setup
```

Instelbereik:Part1~5, PartS

Part1~5:Synth Parts

PartS:de Special Part

- * De keuze van de huidige Part zal ook na uitschakelen van de JD-800 worden onthouden.

Tip

Wanneer u aan iedere Part een Patch toewijst, kunt u tijdens het concert een andere klank kiezen, door een andere Part (met PART [<|>]) op te roepen

(i.p.v. dat met de BANK en NUMBER knoppen te doen).

3) Patch kiezen

Om een Patch aan een Part toe te wijzen dient u het volgende te doen:

1. Druk op [INT/CARD] om het geheugenblok te kiezen en kies de Patch met BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8].

```
MULTI Part1 031 CH:01  
I-47:Dreamin' night
```

Instelbereik:.....I-11~C-88

Om een Part van een kaart op te roepen dient u een nummer tussen C-11 ~ C-88 te kiezen.

- * Wanneer u het kaartgeheugen kiest, terwijl helemaal geen kaart op de poort aangesloten is, zal het display onderstaande prompt afbeelden:

```
DATA card is not ready
```

- * De toewijzing van de Patches aan de Parts wordt ook na uitschakelen van de JD-800 onthouden.
- * De Patches kunnen met behulp van MIDI-programmanummers opgeroepen worden.

Opmerking

Het is eveneens mogelijk om de Special Setup op de kaart te kiezen.

Interne Special Part:

```
MULTI Parts 001 CH:10  
INTERNAL Setup
```

Druk op [INT/CARD] om de Special Setup van de kaart te kiezen.

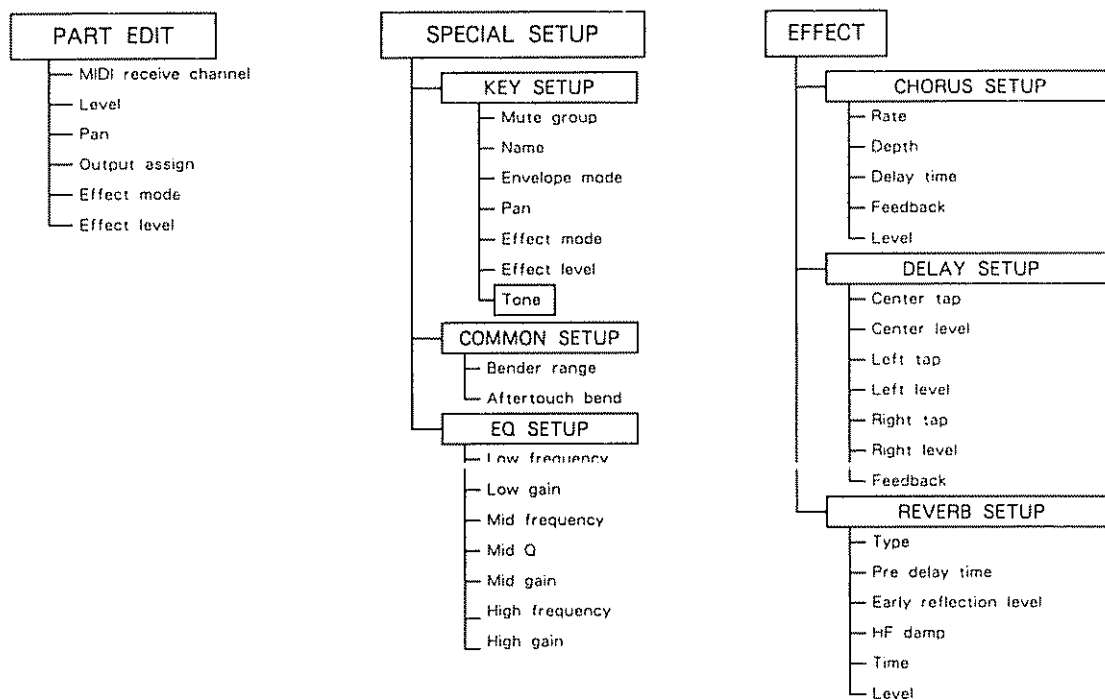
```
MULTI Parts 002 CH:10  
CARD Setup
```

De Setups kunnen ook weer via MIDI opgeroepen worden. Met het programmanummer 001 kiest u de interne Setup en met het nummer 002 kiest u de Setup op de kaart.

2. Editen in de Multi mode

1) Structuur van de Multi mode

Zoals u weet, worden de Patch effecten in de Multi mode genegeerd. De Multi mode bevat een Part edit, Effects edit en een Special Setup edit mode. U kunt zowel de huidige Patch als de geactiveerde Tone editen.



Tones editen

In de Multi mode kunt u de Tones op dezelfde manier editen als in de Single mode.

Patch editen

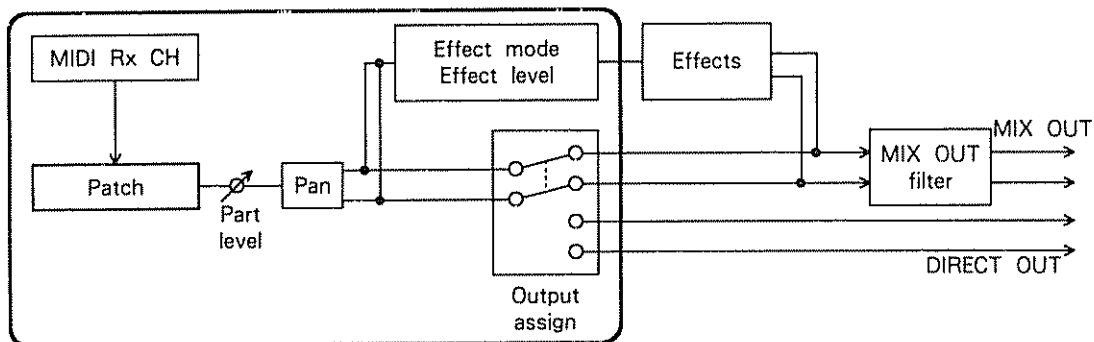
Dit geldt ook voor de Patches, behalve natuurlijk dat u de Patch effecten niet kunt instellen.

2) Part edit

Structuur van de Parts

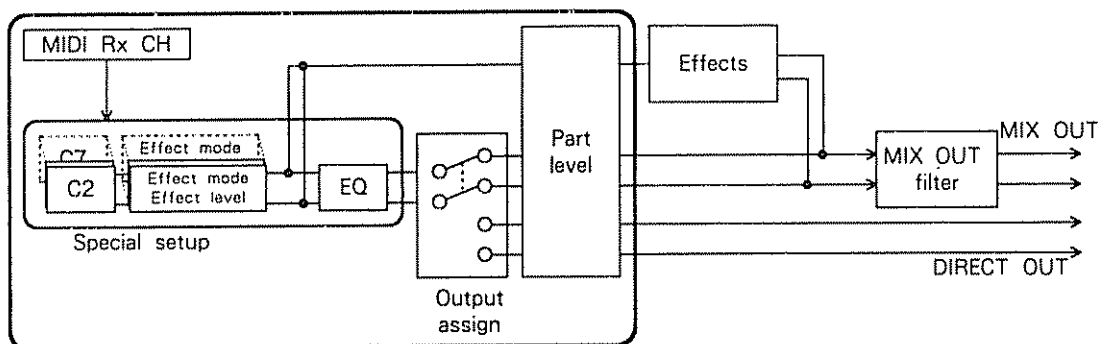
Een "Part" bestaat uit de gekozen Patch en de instellingen i.v.m. het MIDI-kanaal en de effecten.

Synth Part



- * Tijdens het editen van een Part zal de JD-800 nog steeds programmeuze-commando's uitvoeren.
- * De wijzigingen die u hier programmeert, worden meteen in het interne geheugen opgeslagen (INT). Dat hoeft u dus niet zelf te doen.
- * Voor de Special Part kunt u alleen de volgende dingen instellen: MIDI Rx Ch, Part Level en Output Assign (uitgangstoewijzing).

Special Part

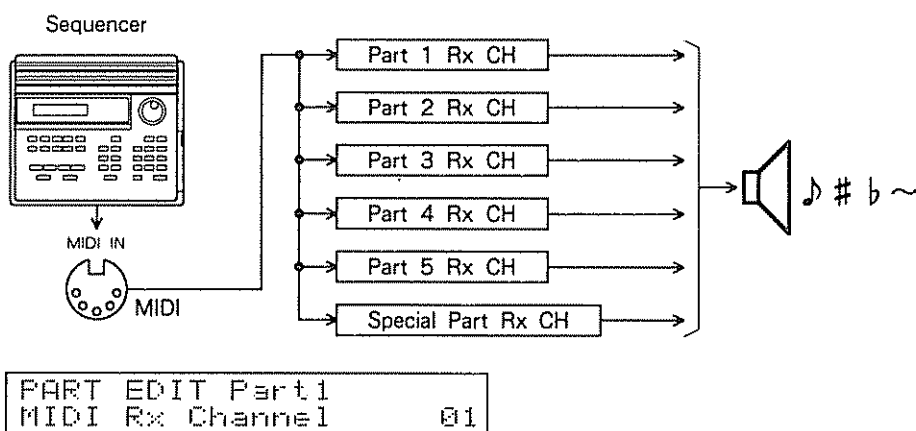


1. Druk op [PART EDIT].
 2. Druk op PAGE [^][v] om de gewenste parameter op te roepen.
 3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
 4. Druk op PART [<|>] om een Part te kiezen.
 5. Herhaal de stappen 2~4 zo vaak als nodig.
 6. Druk op [EXIT] om naar de Multi mode terug te gaan.
- * In de Part Edit mode zal de JD-800 nog steeds programmeuze-commando's uitvoeren.

MIDI RX Channel

U kunt aan iedere Part een ander MIDI-kanaal toewijzen en de Parts op die manier door verschillende sequencer sporen aansturen.

Instelbereik: 1~16, Off



1~16: Elke Part voert alleen de op het gekozen MIDI-kanaal ontvangen commando's uit.

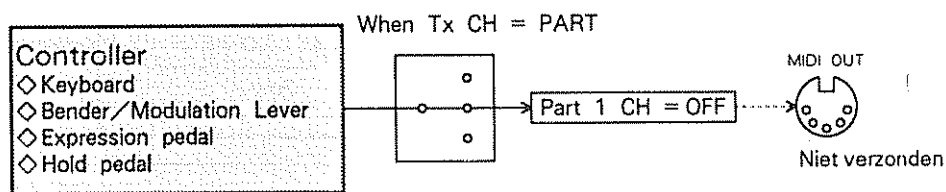
Off: De betreffende Part negeert de via MIDI IN ontvangen commando's

* Wanneer u hier Off kiest, dan kunt u de Part nog steeds via het toetsenbord aansturen.

* Aanvankelijk zijn de volgende MIDI-kanalen aan de Parts toegewezen.

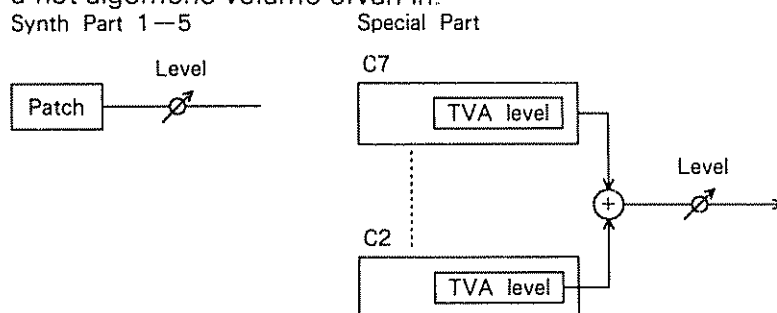
Part 1: 01	Part 4: 04
Part 2: 02	Part 5: 05
Part 3: 03	Special Part: 10

* Wanneer het ontvangstkanaal van de huidige Part "Off" (uitgeschakeld) en het zendkanaal (MIDI TX Channel) "PART" luidt, worden de data niet naar MIDI OUT uitgestuurd. De interne toongenerator zal echter wel klinken.



Level

Hier stelt u het volume van de Parts in. Gebruik deze functie om de balans tussen de Parts te bepalen. Met de Level parameter van de Special Part stelt u het algemene volume ervan in.



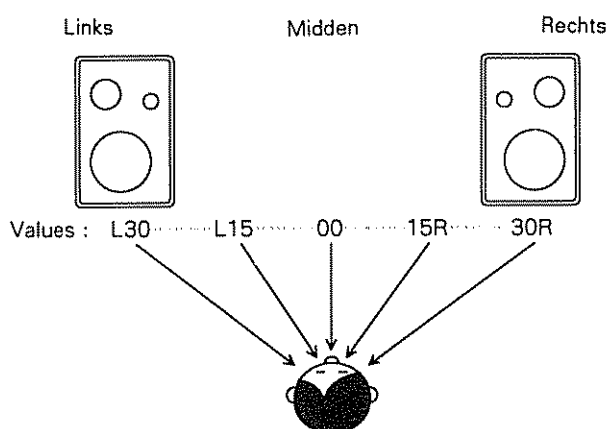
PART EDIT Part1	Level	100
-----------------	-------	-----

Instelbereik: 0~100. Hoe groter deze waarde, hoe hoger het volume van de Part.

- * Met MIDI-volumecommando's kunt u het volume van de Parts eveneens wijzigen.
- * Het volume van de klanken die in een Special Part worden gebruikt, bepaalt u met de TVA Level parameter.

Pan

Hiermee bepaalt u de stereopositie van de Parts



PART EDIT Part1	Pan	L30
-----------------	-----	-----

Instelbereik: L30~00~30R

30R: de Part wordt alleen via het rechter kanaal weergegeven

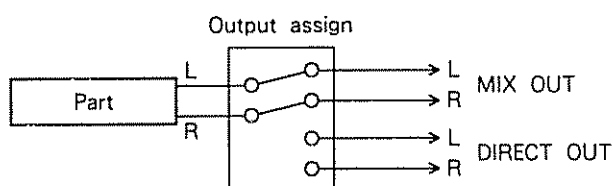
00: de Part bevindt zich in het midden

L30: de Part wordt alleen via het linker kanaal weergegeven

- * Met MIDI Pan commando's kunt u de instelling eveneens wijzigen.
- * Voor de Special Part kunt u geen algemene stereopositie (die voor alle noten geldt) instellen omdat het panorama van alle toetsen afzonderlijk kan worden geprogrammeerd.

Output Assign

Hier kiest u de uitgangen via dewelke een Part uitversterkt wordt.



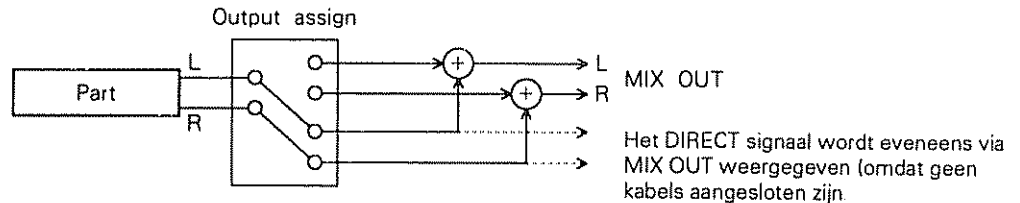
PART EDIT Part1	Output assign	MIX
-----------------	---------------	-----

Instelbereik: MIX, DIR

MIX: het signaal van de Part wordt (al dan niet met effect) maar de MIX OUT uitgangen gestuurd.

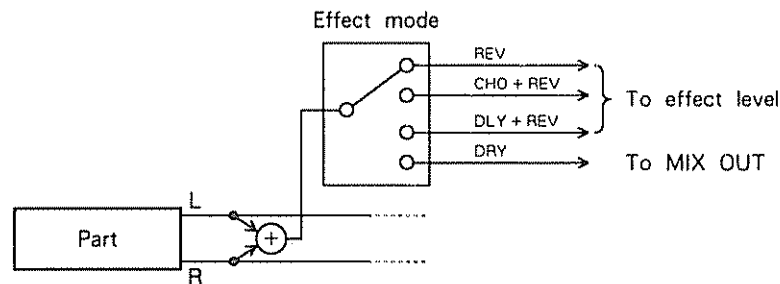
DIR: het droge signaal (=zonder effect) wordt naar de DIRECT-uitgangen uitgestuurd.

- * Wanneer u DIR kiest, passeert de betreffende Part het effect niet. Kies deze optie wanneer u een extern effect wilt gebruiken.
- * Als u DIR kiest, maar alleen de MIX OUT uitgangen aansluit, dan worden de aan DIR toegewezen Parts eveneens via de MIX OUT uitgangen uitversterkt.



Effect Mode

Hiermee wijst u een effect aan de Parts toe.



PART EDIT Part1
Effect mode REV

Instelbereik: DRY, REV, CHO+REV, DLY+REV

DRY: de Part wordt zonder effect weergegeven

REV: Part + galm

CHO+REV: Part + chorus en galm

DLY+REV: Part + delay en galm

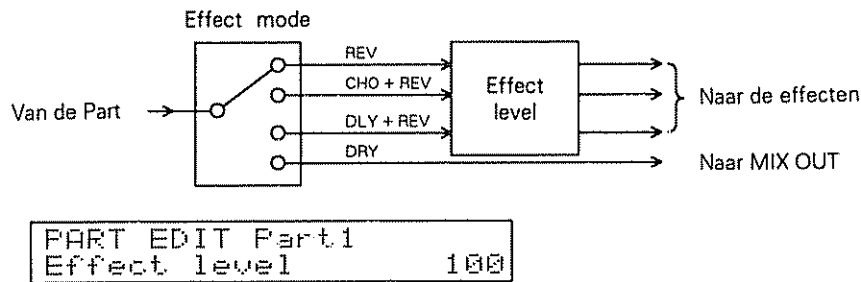
- * Deze keuze geldt alleen wanneer u de Part aan de MIX uitgangen (zie Output Assign) toegewezen hebt. Parts die u aan de DIR uitgangen toewijst, worden altijd zonder effect weergegeven.
- * Voor de Special Part in z'n geheel kunt u geen effect kiezen. U kunt echter aan iedere klank (toets) een afzonderlijk effect toewijzen (blz. 215)

Effect Level

Wanneer u een van de drie effecten gekozen hebt, kunt u hier het volume van het signaal bepalen dat naar het effect uitgestuurd wordt.

Instelbereik: 0~100

Hoe groter de waarde, hoe hoger het volume van de Part.

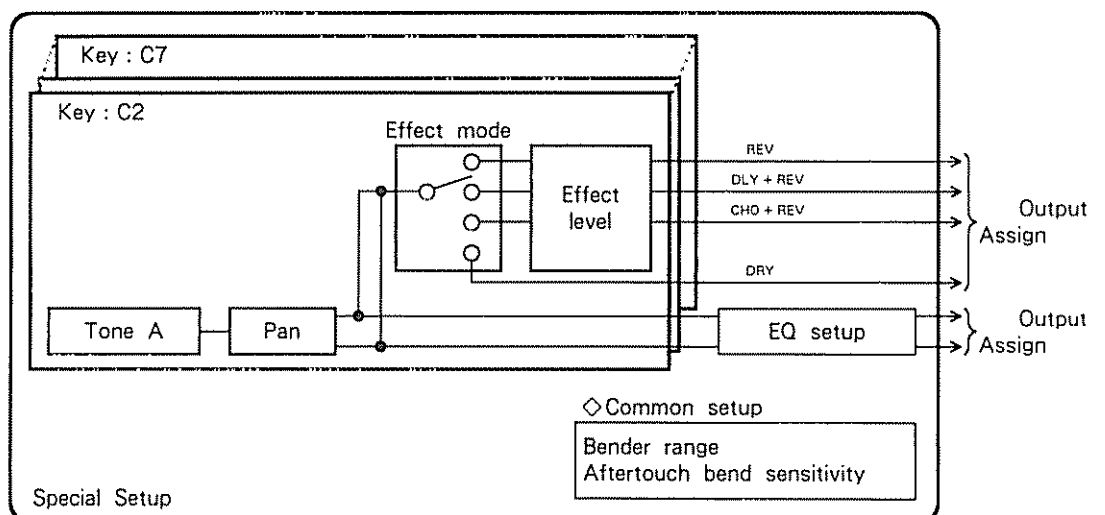


- * Deze instelling is enkel van belang voor de Parts die u aan de "MIX" uitgangen toegewezen hebt.
- * Het effectvolume van de Special Part kan hier niet ingesteld worden. U kunt het namelijk voor iedere toets afzonderlijk instellen.

3) Special Setup editen

Structuur van de Special Part

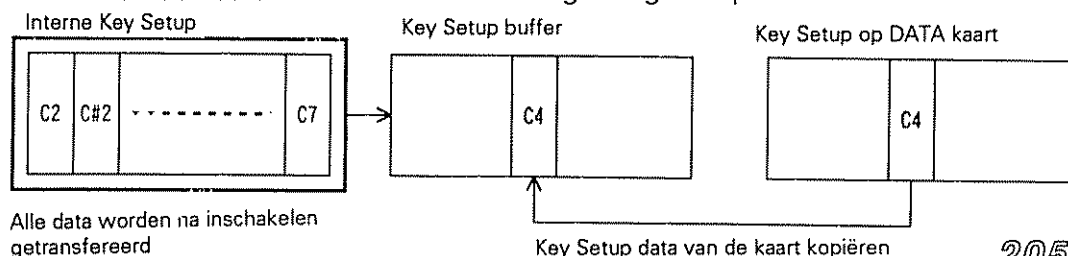
De Key Setup parameters gelden telkens maar voor één noot.



- * Tijdens het editen van de Special Setup zal de JD-800 geen programmeerkeuze-commando's ontvangen.

Opmerking:

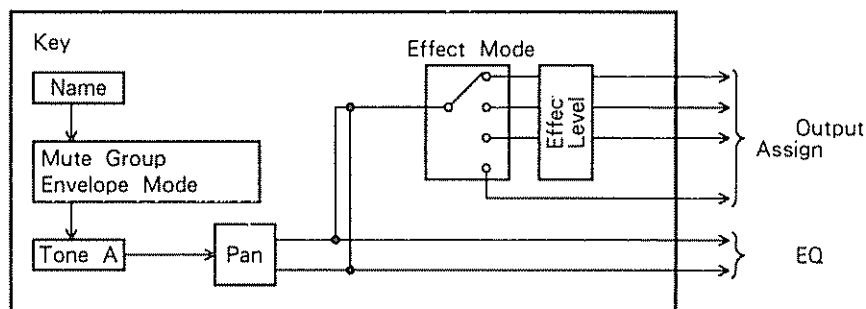
De data van een Special Setup worden eerst van het interne geheugen naar het tijdelijke geheugen (TMP) gekopieerd. Aangezien de data in het tijdelijke geheugen (de buffer) zorgen dat u de Special Setup kunt aansturen, kunt u geen interne Tones en Tones op een kaart tegelijk gebruiken. Wanneer u zowel interne en kaart Tones wilt gebruiken, moet u de benodigde Tones van de kaart eerst naar het interne geheugen kopiëren.



Key Setup

Hier programmeert u de volgende instellingen voor de toetsen: Name, Mute Group, Env Mode, Effect Mode, Effect Level, Tone Edit en Tone Parameter. In stap 3 (na de Key Setup pagina opgeroepen te hebben), drukt u op de toets die u wilt editen. Druk daarna op PAGE [^][v] om de parameter te kiezen en wijzig de waarde.

* Wanneer u de gewijzigde instellingen goed vindt, moet u ze opslaan (Write)



1. Druk op [SPECIAL SETUP] om de Special Part te kiezen.

```
MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

2. Druk op PAGE [^][v] om de "KEY Setup?" pagina op te roepen.

```
SPECIAL KEY
Setup ?      [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES].

```
S.KEY: C2:BassDrum 1]  TVA:Level
Mute group            OFF  100  --  --  --
```

Op de linker display-pagina ziet u de naam van de toets die u ingedrukt hebt. In de onderste regel ziet u de gekozen parameters. Op de rechter display-pagina worden de Tone parameters afgebeeld.

4. Druk op PAGE [^][v] om een parameter te kiezen en speel daarna een noot op het toetsenbord om de bijbehorende klank te editen.

```
S.KEY: C2:BassDrum 1]
Name                BassDrum 1
```

5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] stelt u de waarde in.
6. Herhaal de stappen 4~5 zo vaak als nodig.
7. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar stap 2.
8. Wanneer u nogmaals op [EXIT] drukt, gaat u terug naar de Multi mode.

Mute Group

Hiermee kiest nootgroepen, d.w.z geluiden die nooit samen kunnen klinken (met voorrang aan de laatste noot). Wanneer u een noot van deze groep speelt, dan zal een andere noot van die groep, die op dat moment klinkt, meteen uitgeschakeld worden.

S.KEY	C2:BassDrum	11
Mute group		OFF

Instelbereik: Off, A~H

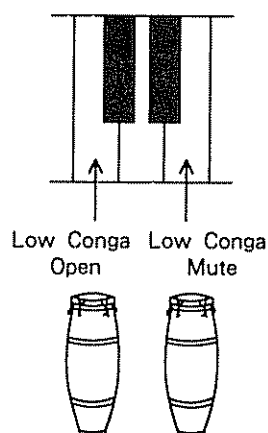
Off: de toets hoort bij geen enkele Mute Group

A~H: de toets wordt aan de betreffende Mute Group toegewezen

Tip

Sommige slagwerkinstrumenten kunnen nooit tegelijkertijd klinken. Dat is met name het geval voor de open en gesloten hihat. Met deze parameter zorgt u dat dat ook op de JD-800 onmogelijk is door beide klanken aan dezelfde Mute Group toe te wijzen.

U zou ook bepaalde percussieklanken kunnen groeperen (bv. conga's, bongo's, koebel, cuica enz.).



Wijs beide instrumenten aan dezelfde Mute Group toe (bv. groep B) om te zorgen dat telkens maar één klank van deze groep klinkt.

Name

U kunt aan iedere toets een naam geven (ten hoogste 10 tekens).

1. Druk op CURSOR [<|>] om de cursor naar de positie te brengen waarvoor u een ander teken wilt programmeren.

S.KEY	C2:BassDrum	11
Name		BassDrum 1

De beschikbare tekens zijn:

(Space) A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & # ! ? , . : ; ' " * + - / < = >

Envelope mode

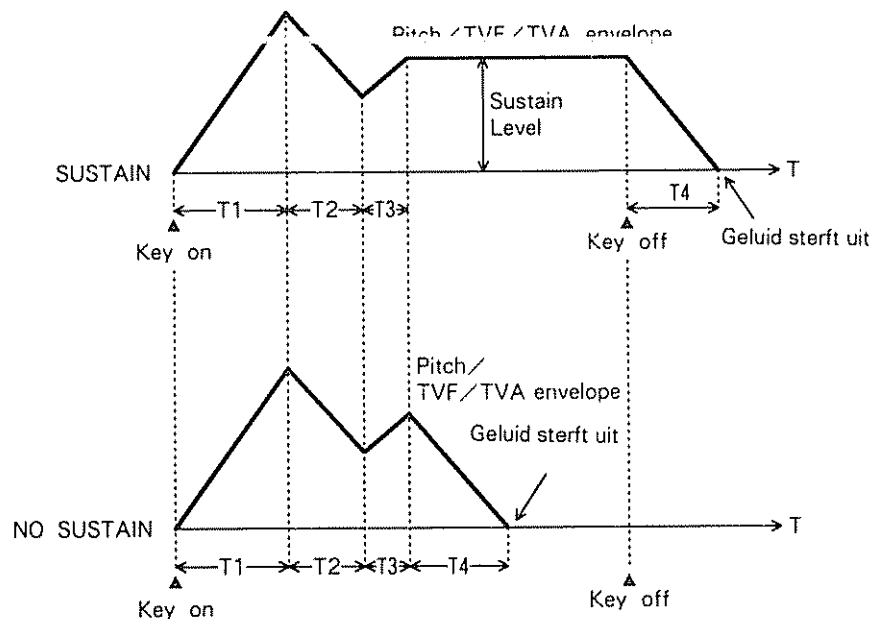
Hier kunt u kiezen of de SusL tijd van de Pitch/TVF/TVA envelope al dan niet moet worden genegeerd.

Instelbereik:Sustain, No Sustain

```
S.KEY: C2:BaseDrum 13
ENV mode      SUSTAIN
```

Sustain: het sustain volume (SusL) blijft gehandhaafd tot u de toets loslaat

No Sustain: de noten worden niet aangehouden



Zoals u ziet, betekent de SUSTAIN optie dat de SusL waarde wordt aangehouden tot u de toets loslaat. Wanneer u NO SUSTAIN kiest, neemt het volume af zodra de envelope de SusL parameter bereikt. Dat betekent dat de noten maar voor een bepaalde duur ($T1+T2+T3+T4$) zullen klinken.

Tip

Wanneer u de JD-800 vanuit een sequencer aanstuurt, dan zal er geen rekening worden gehouden met de daadwerkelijke lengte van de noten indien u NO SUSTAIN gekozen hebt. Dat is handig voor typische sequencer riffs die zo mechanisch mogelijk moeten klinken.

Pan

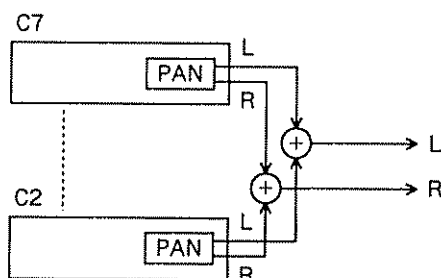
Hiermee wijst u een stereopositie aan de Tone van de gekozen toets toe.

```
Part5 [ C2:BaseDrum 1]
Pan L15
```

Instelbereik:L30~00~30R

Zie ook Pan op blz. 203.

- * De gekozen stereopositie geldt telkens maar voor één Tone (en dus nooit voor de hele Special Part).
- * De Special Part negeert alle binnenkomende MIDI Pan-commando's.

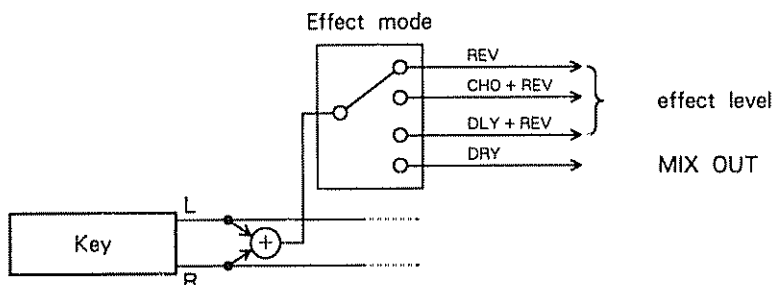


Effect mode

Kies hier het effect dat aan de betreffende Tone moet worden toegewezen

Instelbereik:DRY, REV, CHO+REV, DLY+REV

```
S.KEY[ C2:BaseDrum 1]
Effect mode CHO+REV
```



Zie ook Effect Mode op blz. 204.

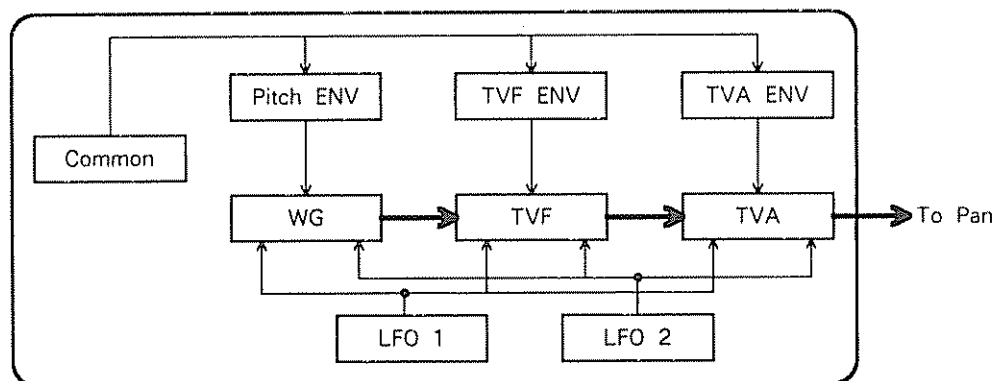
- * Deze instelling geldt alleen maar voor de opgeroepen Tone (toets) en dus nooit voor de hele Special Part.
- * Het effect geldt alleen de Special Part (met Output Assign) aan de MIX uitgangen toewijst.
- * Als u DIR kiest, maar alleen de MIX OUT uitgangen aansluit, dan worden de aan DIR toegewezen Parts eveneens via de MIX OUT uitgangen uitversterkt.

Effect Level

Zie ook Effect Level op blz. 204. Deze instelling geldt telkens maar voor de gekozen Tone (toets).

Tone Edit

Iedere klank van de Special Part wordt voortgebracht door een Tone. Enkel klank A zal altijd klinken (Layer ingeschakeld) en kan altijd geëdit worden (Active ingeschakeld).



Deze Tones edit u op dezelfde manier als de Tones van een Patch.

S.KEY[C2:BassDrum 1]	WG:Pitch coarse
Name BassDrum 1	100 -- --

Tip

Voor het editen van de Special Setup kunt u de volgende functies gebruiken:

Original Value

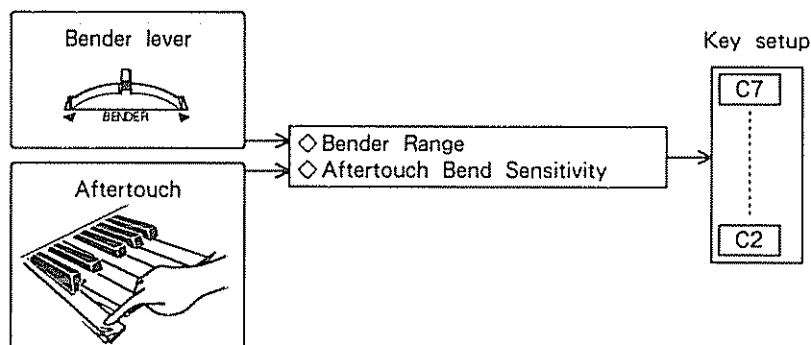
Active

- * De Tones van de Special Setup kunnen alleen in de Key Setup mode geëdit worden. In de Play mode (d.w.z. wanneer u de Special Part gekozen hebt) is dit echter onmogelijk.
- * De volgende dingen kunt u niet doen tijdens het editen van een Key Setup: alleen bekijken van de parameters Layer
- * De Active aan/uit-stand van de Tones wordt hier niet opgeslagen.

Common Setup

De Common parameters gelden voor de hele Setup. Hiermee bepaalt u de Bender Range en de gevoeligheid van de toonhoogte voor de aftertouch.

- * Vergeet de gewijzigde instellingen niet op te slaan.



1. Druk op [SPECIAL SETUP] om de Special Part op te roepen.

```

MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
  
```

2. Druk op PAGE [^][v] om de "Common Setup?" pagina op te roepen.

```
SPECIAL COMMON
Setup ? [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES].

```
SPECIAL COMMON
Bender range D:02 U:02
```

4. Druk op PAGE [^][v] om een parameter te kiezen.

```
SPECIAL COMMON
A-touch bend sens -36
```

5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de waarde.
6. Herhaal de stappen 4 en 5 zo vaak als nodig.
7. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 2 terug te gaan.
8. Druk nogmaals op [EXIT] om naar de Multi mode terug te gaan.

Bender Range

Met deze parameter bepaalt u de maximale buigingswaarde wanneer u de hendel naar links en naar rechts schuift. U kunt verschillende waarden instellen voor opwaartse (hendel naar rechts) en neerwaartse (hendel naar links) buigingen.

```
SPECIAL COMMON
Bender range D:12 U:02
```

Instelbereik:.....U: 0~12, D: 0~48

U: 0~12.....Wanneer u de waarde "12" programmeert, dan kunt u de toonhoogte 12 halve tonen (1 octaaf) opwaarts buigen. In veruit de meeste gevallen is de waarde "2" (1 noot opwaarts) echter de beste keuze.

D: 0~48.....De maximale neerwaartse buiging (t.e.m. 4 octaven). U hebt natuurlijk meteen gemerkt dat u de toonhoogte fors kunt buigen.

* *De toonhoogte van de Tones kan alleen worden gewijzigd wanneer u de Bender schakelaar op On zet.*

A-touch Bend Sens

Met deze parameter kunt u het pitch bend effect aan de aftertouch toewijzen.

```
SPECIAL COMMON
A-touch bend sens -36
```

Instelbereik:.....-36, -24, -12~0~+12

Positieve waarden betekenen dat u de toonhoogte alleen opwaarts kunt buigen (maximaal 1 octaaf). Negatieve waarden (-) betekenen dat u de

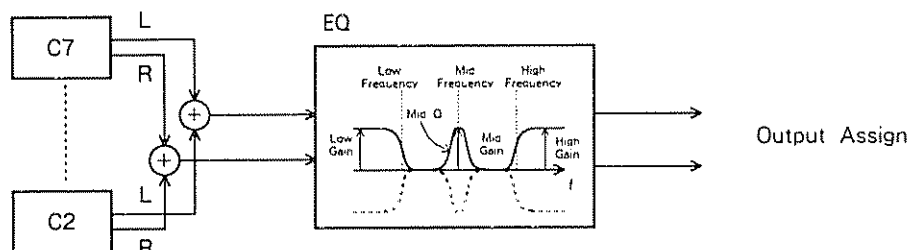
toonhoogte alleen neerwaarts kunt buigen. Met de waarde "0" voorkomt u dat de toonhoogte via de aftertouch kan worden gewijzigd.

* Vergeet niet de WG.Atouch bend parameter van de Tones op On te zetten.

EQ Setup

De hier gemaakte EQ-instellingen gelden voor de hele Special Setup.

* Vergeet de gewijzigde data niet op te slaan.



1. Druk op [SPECIAL SETUP] om de Special Part op te roepen.

```
MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

2. Druk op PAGE [^][v] om de "EQ Setup?" pagina op te roepen.

```
SPECIAL EQ
Setup ?      [Y/N]
```

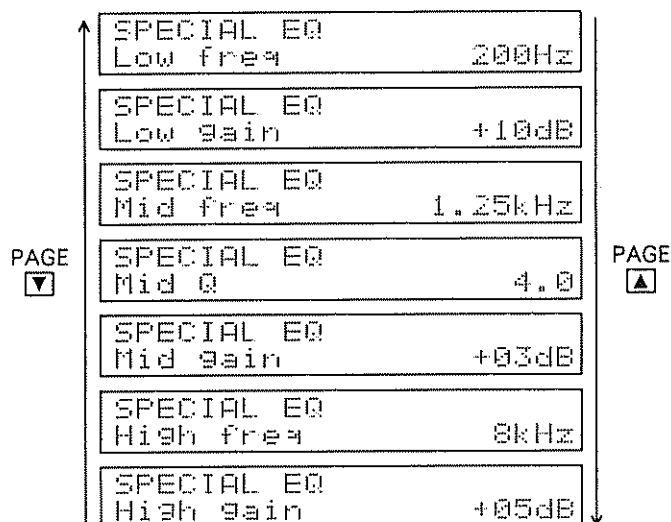
3. Druk op [INC/YES].

```
SPECIAL EQ
Low freq    200Hz
```

4. Druk op PAGE [^][v] om een parameter te kiezen.

```
SPECIAL EQ
Low gain    +10dB
```

5. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de waarde.
 6. Herhaal de stappen 4 en 5 zo vaak als nodig.
 7. Druk op [EXIT] om naar de display-pagina van stap 2 terug te gaan.
 8. Druk nogmaals op [EXIT] om naar de Multi mode terug te gaan.
- * De parameters hebben dezelfde functie als voor de Patch EQ. Zie daarom blz 193.



Functies voor het editen van de Special Setup

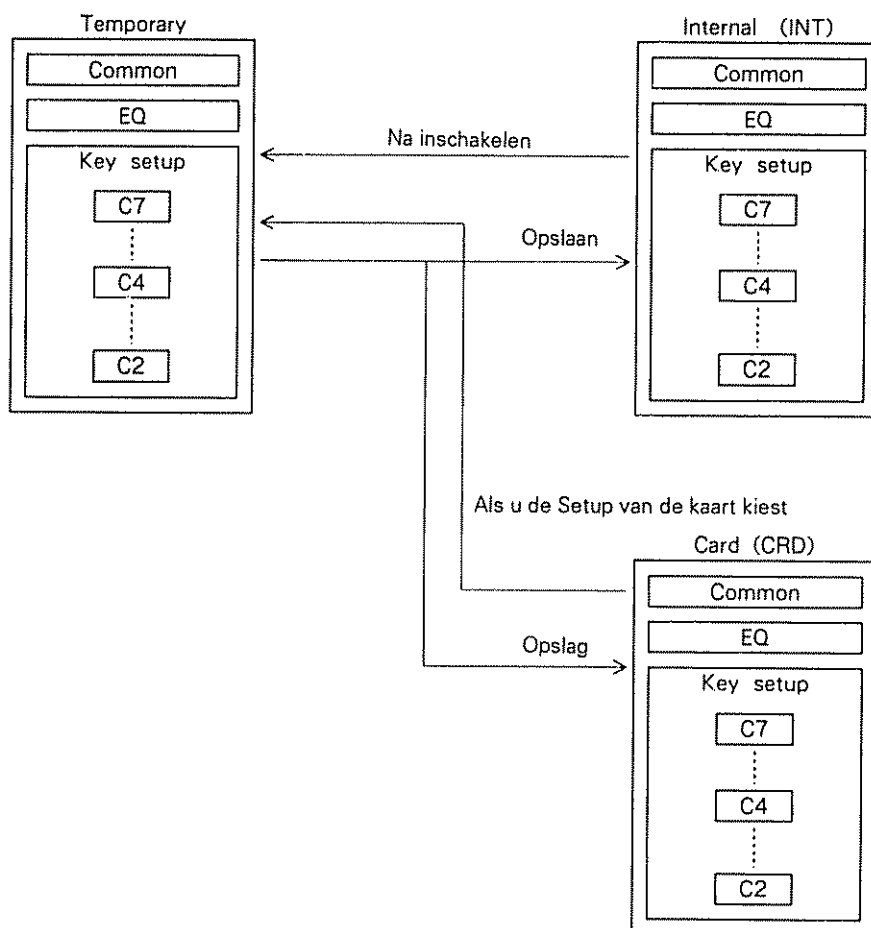
Special Setup opslaan

Wanneer u de instellingen goed vindt, moet u de Special Setup opslaan. Dit doet u met de Write functie.

Wanneer u namelijk een van de volgende dingen doet, worden de nieuwe instellingen gewist:

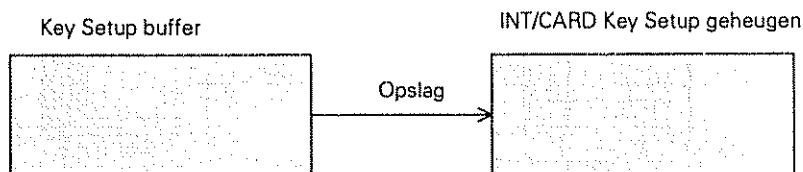
- wanneer u de Setup op de DATA kaart oproept.
- wanneer u van de Multi mode naar de Single mode gaat en dan weer de Multi mode oproept.
- wanneer u de JD-800 uit- en daarna weer inschakelt.

U kunt de data of in het interne geheugen (INT) of op een kaart (CRD) opslaan. De hele Setup zal dan opgeslagen worden.



Special Setup opslaan

Hiermee slaat u alle instellingen van de Setup op. Dat kan alleen terwijl u de Special Part aan het editen bent (nadat u op [SPECIAL SETUP] gedrukt hebt).



1. Druk op [WRITE].

```
WRITE SPECIAL Setup
to INT ?      [Y/N]
```

2. Druk op [INT/CARD] om het geheugenblok te kiezen. "CRD" betekent dat de data op de kaart worden opgeslagen.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD ?     [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES] om de data op te slaan.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD      Completed
```

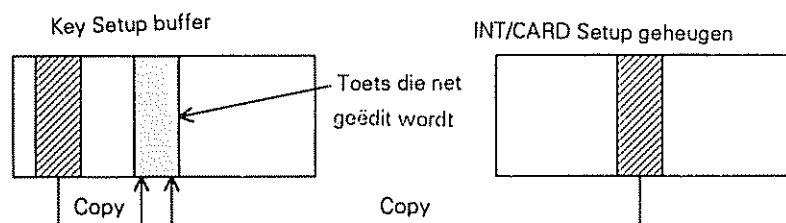
Als u de data liever niet opslaat, drukt u op [DEC/NO].

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD      Canceled
```

4. De JD-800 gaat nu terug naar de vorige edit display-pagina.

Copy (Setup kopiëren)

U kunt een Key Setup naar de toets kopiëren die u net aan het editen bent. Dat kan echter alleen terwijl u de Setup edit.



1. Druk op [COPY].

```

      Geheugen  Toets
kopiëren van... → COPY TMP- C4
naar           → to TMP- C4 ? [Y/N]
                  ↑
                Geheugen  Toets

```

In de bovenste display-regel staat de te kopiëren Setup en in de tweede regel staat de naam van de toets waar u de data naartoe wilt kopiëren.

Om de data van een andere toets te kiezen dient u de betreffende toets in te drukken. U kunt ook Setup data van de buffer (TMP) naar de huidige toets kopiëren.

2. Druk op [INT/CARD] om het gewenste geheugenblok (intern of kaart) te kiezen.

```
COPY INT- C5
to TMP- C4 ? [Y/N]
```

In dit stadium kunt u de te kopiëren klank aansturen (om te horen of u de goede gekozen hebt).

3. Druk op [INC/YES] om de data te kopiëren.

```
COPY INT- C5
Completed
```

Als u de data liever niet kopieert, dient u op [DEC/NO] te drukken.

```
COPY INT- C5
Canceled
```

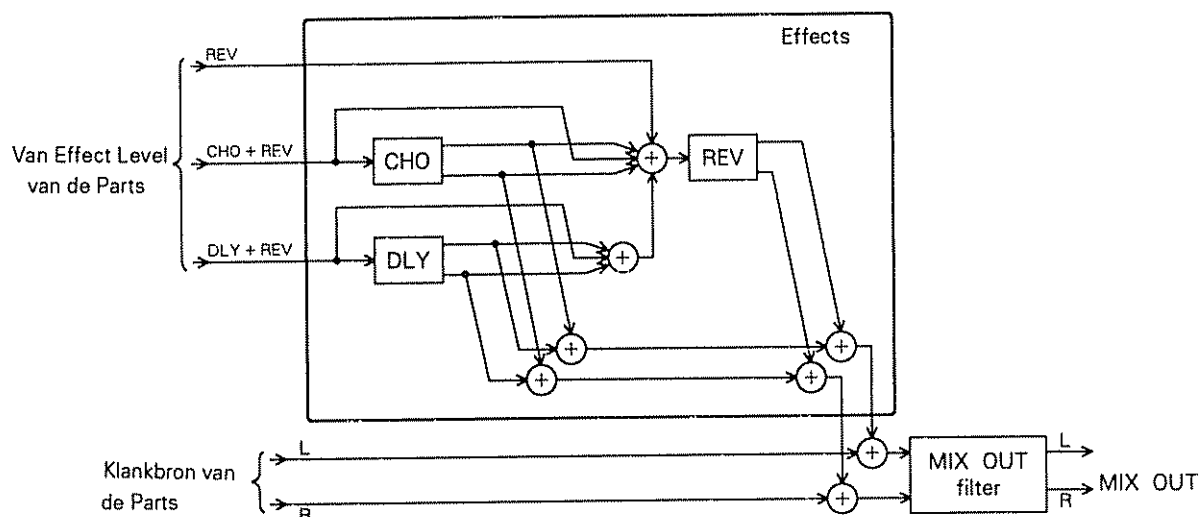
4. Daarna gaat de JD-800 terug naar de vorige edit-pagina.

* De Tones van een Patch kunnen hier niet gekopieerd worden.

4) Effecten editen

In de Effects mode kunt u de parameters van de drie effecten van de Multi mode editen. Zoals u weet, houdt de JD-800 in de Multi geen rekening met de effect-instellingen van de Single mode.

Structuur van de effecten



In de Multi mode kunt u de volgende effecten gebruiken: Chorus, Delay en Reverb. Intern zijn ze op de volgende manier op elkaar aangesloten: REV, CHO+REV en DLY+REV.

Het effect dat u in de Multi mode aktiveert, wordt alleen naar de MIX uitgangen uitgestuurd (dus niet naar de DIRECT uitgangen).

- * De effect-instellingen hoeft u niet op te slaan (de JD-800 onthoudt ze namelijk automatisch).
- * Tijdens het editen van de effecten zal de JD-800 geen programmeuze-commando's ontvangen.
- * Vergeet niet de Switch van de benodigde effecten in te schakelen.

Tip

Wanneer u alleen een Chorus of Delay effect nodig hebt, kiest u hetzij CHO+REV hetzij DLY+REV. Zet het volume van het REV effect op 0. Dit betekent echter wel dat het Reverb effect voor geen enkele Part beschikbaar is.

Chorus Setup

Het Chorus effect van de Multi mode heeft dezelfde parameters als het gelijknamige effect van de Single mode.

1. Druk op [EFFECTS].
2. Druk op PAGE [^][v] om de Chorus Setup pagina op te roepen.

EFFECTS Chorus
Setup ? [Y/N]

3. Druk op [INC/YES].
4. Met PAGE [^][v] kiest u de benodigde parameter.

▼	EFFECTS Chorus	
	Rate	2.5Hz
	EFFECTS Chorus	
	Depth	80
	EFFECTS Chorus	
	Delay	20ms
	EFFECTS Chorus	
	Feedback	+50%
	EFFECTS Chorus	
	Level	100
		▲

5. Gebruik <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] voor het wijzigen van de waarden.
6. Herhaal stap 4 en 5 tot alle instellingen kloppen.
7. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de display-pagina van stap 2.
8. Door nogmaals op [EXIT] te drukken gaat u terug naar de Multi mode.

Delay Setup

Het Delay effect van de Multi mode heeft dezelfde parameters als het gelijknamige effect van de Single mode.

1. Druk op [EFFECTS].
2. Druk op PAGE [^][v] om de Delay Setup pagina op te roepen.

```
EFFECTS Delay
Setup ?      [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES].
4. Met PAGE [^][v] kiest u de benodigde parameter.

↑	EFFECTS Delay	
	Center tap	400ms
	EFFECTS Delay	
	Center level	50
	EFFECTS Delay	
	Left tap	200ms
▼	EFFECTS Delay	
	Left level	50
	EFFECTS Delay	
	Right tap	400ms
	EFFECTS Delay	
	Right level	50
	EFFECTS Delay	
	Feedback	-50%
		↓

5. Gebruik <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] voor het wijzigen van de waarden.
6. Herhaal stap 4 en 5 tot alle instellingen kloppen.
7. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de display-pagina van stap 2.
8. Door nogmaals op [EXIT] te drukken gaat u terug naar de Multi mode.

Reverb Setup

Het Reverb effect van de Multi mode heeft dezelfde parameters als het gelijknamige effect van de Single mode.

1. Druk op [EFFECTS].
2. Druk op PAGE [^][v] om de Reverb Setup pagina op te roepen.

```
EFFECTS Reverb
Setup ?      [Y/N]
```

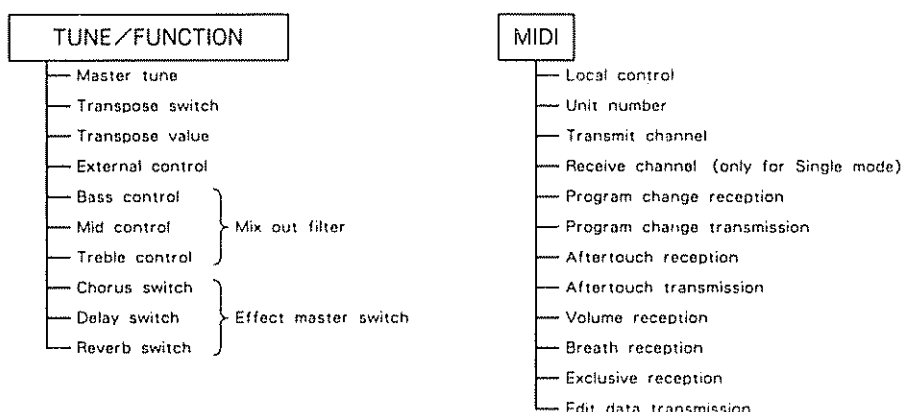
3. Druk op [INC/YES].
4. Met PAGE [^][v] kiest u de benodigde parameter.

- 
5. Gebruik <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] voor het wijzigen van de waarden.
 6. Herhaal stap 4 en 5 tot alle instellingen kloppen.
 7. Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de display-pagina van stap 2.
 8. Door nogmaals op [EXIT] te drukken gaat u terug naar de Multi mode.

HOOFDSTUK 3: SYSTEEMPARAMETERS

1. De systeemparameters

De systeemparameters bevinden zich in twee menu's die u met [TUNE/FUNC] of [MIDI] oproept:



2. Tune/Function

De werkwijze voor het editen is voor alle parameters nagenoeg dezelfde. Is dat niet zo, dan gaan we daar even op in.

* *De dingen die u hier instelt worden automatisch opgeslagen. U hoeft ze dus niet speciaal op te slaan.*

1. Druk op [TUNE/FUNC].
2. Druk op PAGE [^][v] om de benodigde display-pagina op te roepen.
3. Druk op <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] om de waarde te wijzigen.
4. Herhaal stap 2 en 3 tot alle instellingen kloppen.
5. Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

Master Tune

Met deze parameter stemt u de hele JD-800. De afgebeelde frequentie slaat altijd op de A4.

TUNE/FUNCTION
Master tune 440.0Hz

Instelbereik:427.5~452.9Hz

U kunt de JD-800 in een bereik van ± 50 cent stemmen. De stemming wordt altijd in Hz aangegeven.

* Bij levering van de JD-800 is de A4 = 440.0 Hz.

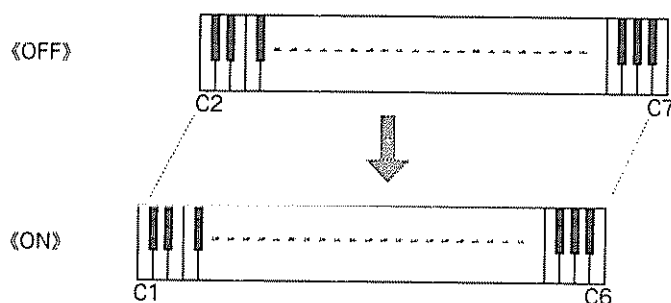
Tip

Een cent is 1/100 van een chromatische stap (halve toon). De toonhoogte wordt in Hz aangegeven, maar de wijziging gebeurt in cent.

Transpose

Met de Transpose functie kunt u de toonhoogte van het hele toetsenbord transponeren.

Gewoonlijk stuurt u met het klavier de noten C2~C7 aan. Door de waarde -12 te programmeren (bijvoorbeeld), stuurt u de noten C1~C6 aan.



1. Druk op [TRANPOSE] (indicator licht op)

Instelbereik: On, Off

On: het toetsenbord wordt getransponeerd

Off: het toetsenbord wordt niet getransponeerd

- * De gekozen waarde wordt niet in het display afgebeeld. De Transpose indicator licht echter op wanneer deze functie ingeschakeld is.
- * Als u in de Multi mode transposeert en de Special Part oproept, dan stuurt u met sommige toetsen geen klanken meer aan. Dat komt omdat de met Special Part alleen met de noten C2~C7 kan worden aangestuurd.
- * Tijdens het verzenden van MIDI-nootnummers houdt de JD-800 rekening met de gekozen transposeerwaarde.

Tip

Gebruik deze functie wanneer u een stuk op een bepaalde plaats moet moduleren. In plaats van alles in een andere toonaard te spelen, kunt u dan gewoon op [TRANPOSE] drukken en de dezelfde toetsen indrukken, terwijl de partij in een andere toonaard klinkt.

Transposeerwaarde (Transpose)

Met deze parameter kiest u de transposeerwaarde.

TUNE/FUNCTION	
Transpose	-12

Instelbereik: -12~+12

+12: het toetsenbord wordt één octaaf hoger getransponeerd (C3~C8).

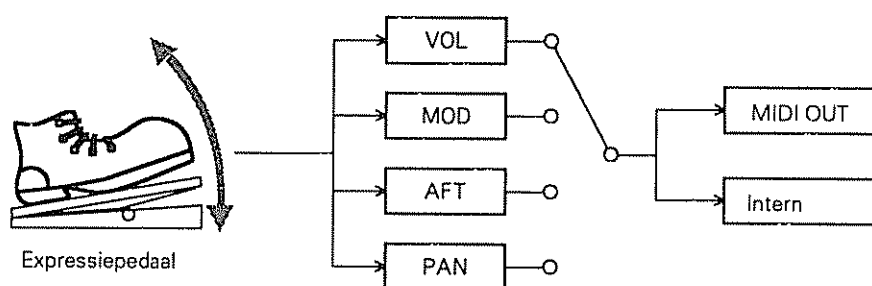
0: het toetsenbord wordt niet getransponeerd (C2~C7)

-12: het toetsenbord wordt één octaaf lager getransponeerd (C1~C6)

* *De Special Part kan alleen met de noten C2~C7 aangestuurd worden. Transponeert u het toetsenbord toch, dan stuurt u met sommige toetsen geen klank meer aan.*

Ext Control

Met deze parameter wijst u een functie aan het voetpedaal (EV-5, EV-10, optie) toe dat u op de EXT CONT ingang hebt aangesloten.



TUNE/FUNCTION
Ext control VOL

Met het pedaal kunt u dan de hier gekozen parameter van de interne klankbron aansturen. Dit commando wordt trouwens ook via MIDI verzonden.

Instelbereik: VOL, MOD, PAN, AFT

VOL: sturen van het volume

MOD: sturen van de modulatie

PAN: sturen van het panorama

AFT: sturen van de aftertouch

Met deze waarden kunt u de interne klankbron op de volgende manieren aansturen:

	Single Mode	Multi Mode
VOL	MIDI Volume	Part Level (volume)
MOD	Vibrato diepte	Vibrato diepte
PAN	Buiten werking	Panorama van de Parts
AFT	Zelfde functie als aftertouch	Zelfde functie als aftertouch

* *Zie ook de MIDI Implementation Chart voor de MIDI-commando's die de JD-800 verzendt*

* *Wanneer u "AFT" kiest, zendt het toetsenbord geen aftertouch commando's*

meer (noch naar de interne klankbron noch naar MIDI OUT).

Bass Control, Mid Control, Treble Control

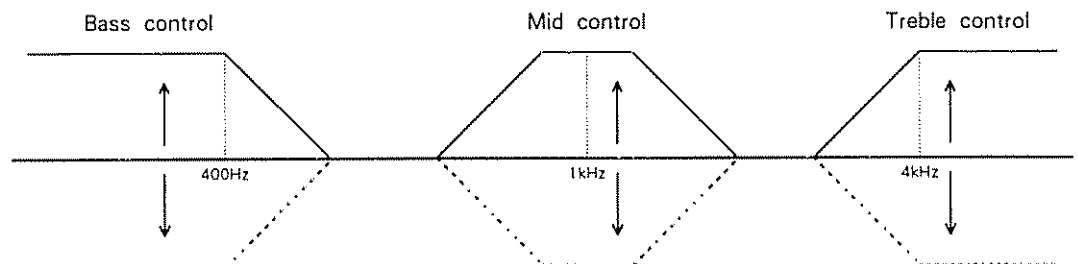
Met deze parameters kunt u het geluid van de JD-800 bewerken wanneer het op uw versterker niet echt tot z'n recht komt.

Met deze parameters versterkt/verzwakt u de lage tonen (rond 400Hz), de middentonen (rond 1kHz) en de hoge tonen (4kHz) van het signaal dat naar MIX OUT uitgestuurd wordt.

▼	TUNE/FUNCTION Treble control	+05	▲
	TUNE/FUNCTION Mid control	-02	
	TUNE/FUNCTION Bass control	+03	

Instelbereik: -5~+5

Negatieve waarden (-) betekenen dat het volume van de betreffende frequenties verzwakt wordt. Met positieve waarden (+) haalt u de frequentie op. De waarde 0 betekent dat de frequentie onveranderd blijft.



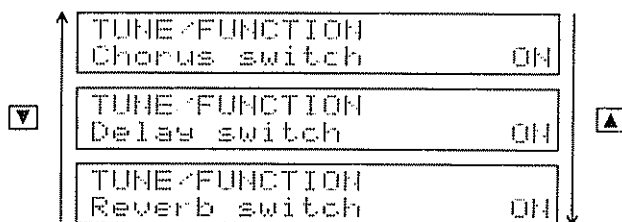
* Deze instellingen gelden niet voor de DIRECT OUT uitgangen.

Tips

Deze parameters hebben een andere functie dan de equalizer van de Patches. Gebruik ze dus uitsluitend om tekortkomingen van uw geluidsinstallatie op te vangen (bv. wanneer er veel hoog in de klanken zit). Het grote verschil met de equalizer van de Patches zit hem in het feit dat de hier uitgevoerde instellingen voor *alle* Patches gelden (en dus niet samen met de Patches veranderen).

Chorus Switch, Delay Switch, Reverb Switch

Met deze Switches schakelt u het betreffende interne effect (Chorus, Delay, Reverb) uit. Deze instelling geldt zowel voor de Single als de Multi mode.



Instelbereik: On, Off

On: het betreffende effect is ingeschakeld

Off: het betreffende effect is uitgeschakeld

In de Single mode kunt u de effecten van alle Patches in/uitschakelen; deze instelling staat los van de effecten in groep B

De instelling van deze effecten staat in de Multi mode los van de *Output Assign* instellingen.

Tips

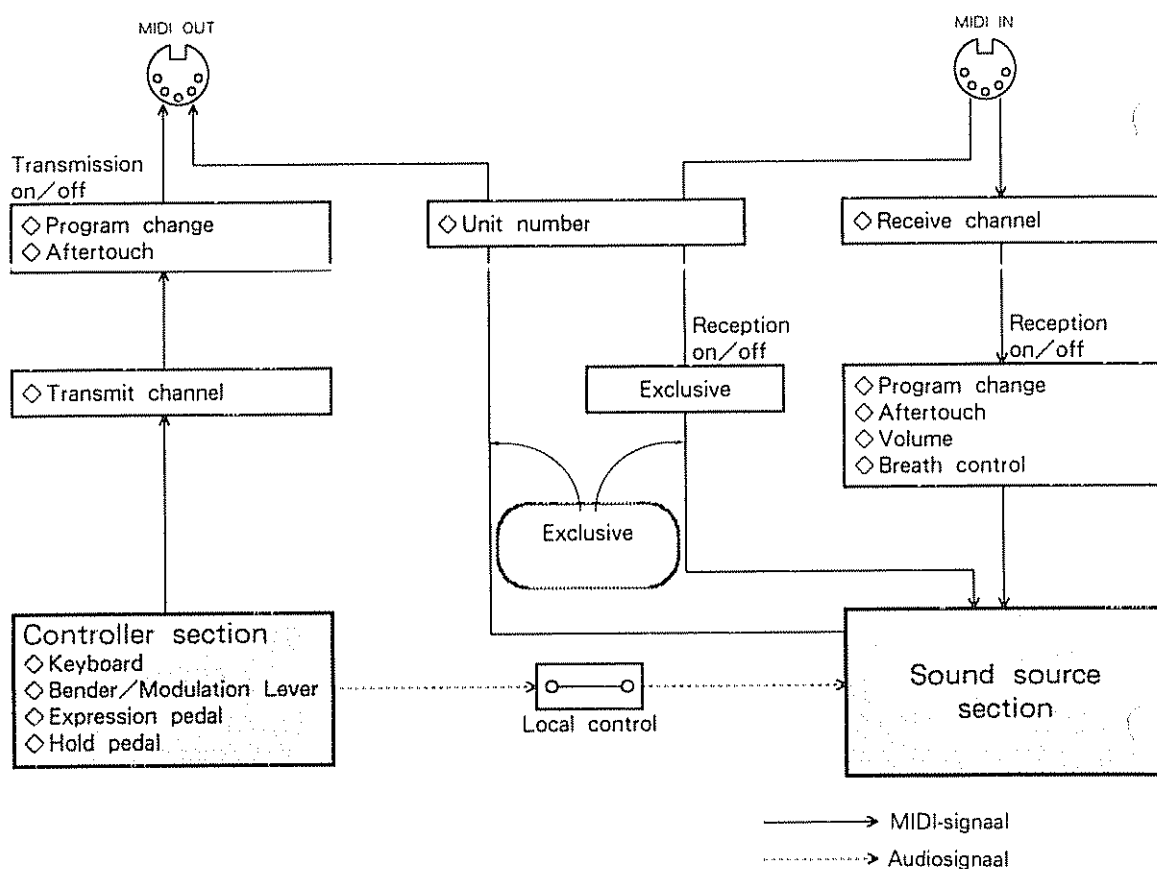
U zou alle effecten kunnen uitschakelen, zodat u enkel nog met externe effectapparaten kunt werken. Wanneer u in een sterk galmende kamer speelt, doet u er vaak verstandig aan het Reverb effect uit te schakelen.

Wanneer u alleen de droge klanken wilt horen, dient u alle effecten uit te schakelen.

3. MIDI

In dit hoofdstuk worden alle MIDI-parameters beschreven (d.w.z. alle parameters voor het werken met de MIDI-functies. De meeste van deze parameters worden rechtstreeks in het interne geheugen opgeslagen.

1. Druk op [MIDI].
2. Druk op PAGE [^][v] om de gewenste parameter op te roepen.
3. Met <VALUE> of [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigt u de knipperende waarde.
4. Herhaal de stappen 2~3 zo vaak als nodig.
5. Druk op [EXIT] om naar de Play pagina terug te gaan.



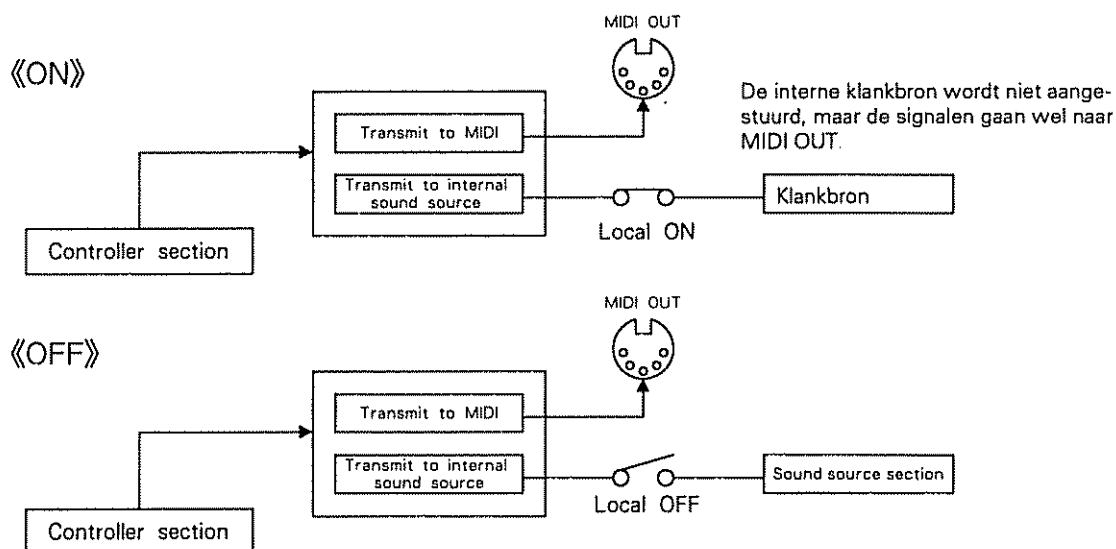
Local Control

Schakel de Local Control functie uit wanneer u de interne klankbron niet via het toetsenbord van de JD-800 wilt aansturen. Normaal is deze functie ingeschakeld, zodat de JD-800 telkens klinkt wanneer u een toets indrukt. Wanneer u Local Control uitschakelt, worden de data van het toetsenbord (met pitch bend enz) alleen naar MIDI OUT uitgestuurd.

MIDI	
Local control	ON

Instelbereik: On, Off

On: het toetsenbord is op de interne klankbron aangesloten
 Off: het toetsenbord is niet op de interne klankbron aangesloten



- * Na inschakelen van de JD-800 is de Local Control functie ingeschakeld.
- * Wanneer u geen MIDI-apparaten aansluit en de Local Control functie uitschakelt, hoort u niets.

Tip

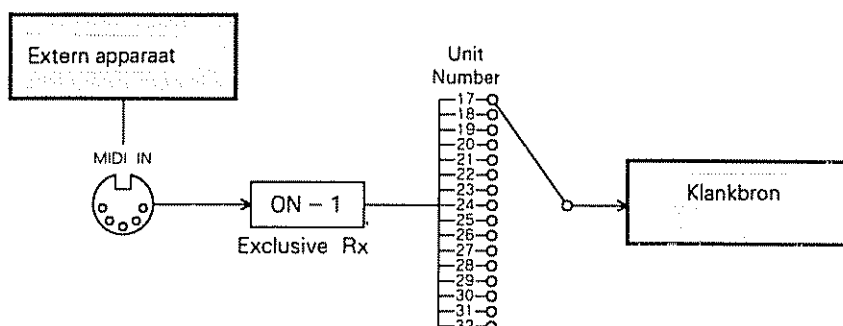
Wanneer de JD-800 als moederklavier gebruikt wordt, schakelt u de Local Control functie het best uit. Dat is met name belangrijk als u de JD-800 op een sequencer aansluit (omdat zijn toongenerator dan toch via MIDI kan worden aangestuurd).

Unit Number

Kies hier het nummer van het instrument.

MIDI Unit number	17
---------------------	----

MIDI SysEx data hoeven niet op een welbepaald MIDI-kanaal te worden verzonden omdat ze toch maar voor één bepaald type gelden. Vandaar dat u voor de Roland instrumenten een instrumentnummer (Unit Number) kunt kiezen.



Instelbereik: 17~32

Kies een nummer tussen 17 en 32.

- * Na inschakelen zal de JD-800 automatisch het nummer 17 kiezen.
- * Deze instelling beïnvloedt de ontvangst van SysEx data.

Tip

Wanneer u meer dan één JD-800 bezit en een sequencer gebruikt voor het verzenden van de SysEx data, kiest u via het Unit Number de JD-800 die de data moet ontvangen.

Tx Channel (zendkanaal)

Hiermee kiest u de manier waarop de JD-800 MIDI-commando's ontvangt.

MIDI	
Tx channel	RX CH

- * De waarde die u hier instelt wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.

Instelbereik: 1~16, RX CH (Part), Patch, Off

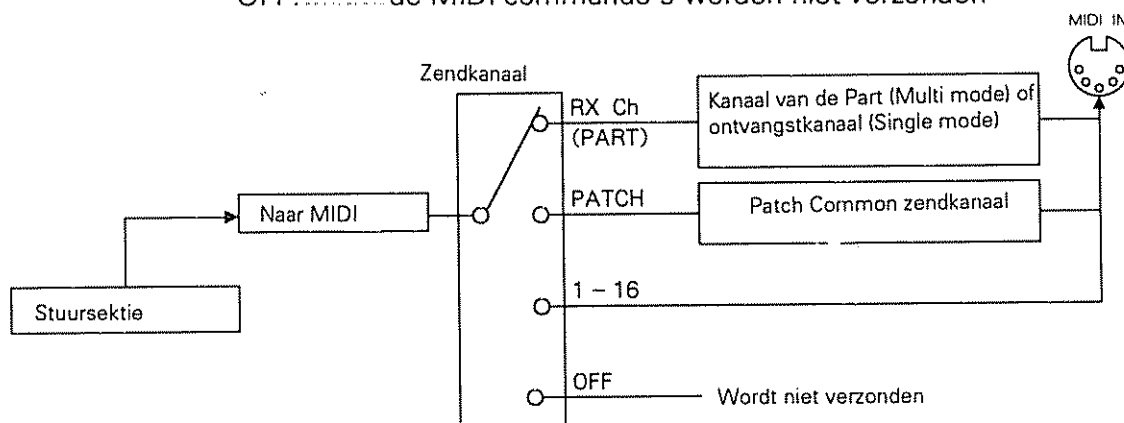
1~16: hiermee kiest u een vast zendkanaal

Rx Ch: dit wordt alleen in de Single mode afgebeeld. Het zendkanaal heeft hetzelfde nummer als het ontvangstkanaal.

(PART): dit wordt alleen in de Multi mode afgebeeld. Het zendkanaal is hetzelfde als het ontvangstkanaal van de Part.

PATCH: het zendkanaal is hetzelfde als het Patch Common Tx kanaal.

OFF: de MIDI-commando's worden niet verzonden



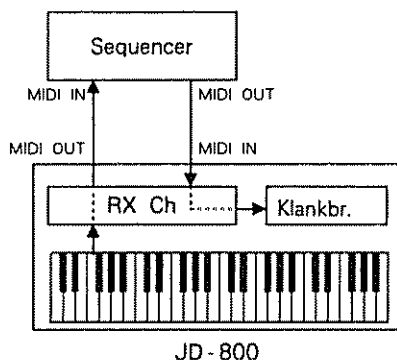
- * Wanneer u hier RX CH (Part) gekozen hebt, maar aan het ontvangstkanaal (RX Ch) de Off-stand toegewezen hebt, dan worden de MIDI-commando's niet verzonden.

Tips

Rx Ch of (Part):

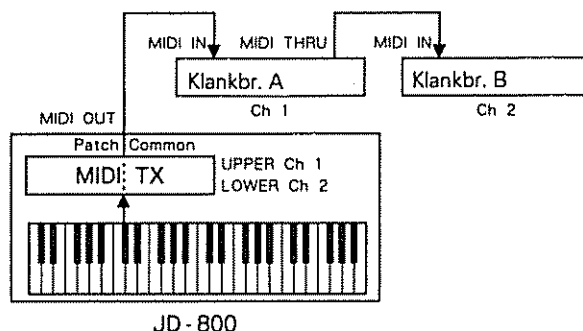
Kies zo vaak mogelijk de Rx Ch (of Part) stand.

Deze instelling betekent namelijk dat het zend- en het ontvangstkanaal hetzelfde nummer hebben. Dat is handig wanneer u met sequencers werkt (omdat u dan meteen kunt controleren of de MIDI-instellingen kloppen).



Patch:

De MIDI-commando's worden op het zendkanaal van de Upper c.q. Lower klank verzonden (zie MIDI Tx). In dit geval staat het zendkanaal natuurlijk volledig los van de ontvangstkanalen. Dat is handig wanneer u twee klankbronnen afzonderlijk wilt aansturen.



1~16:

De MIDI-commando's worden alleen op het gekozen MIDI-kanaal verzonden.

Off:

De JD-800 zendt geen MIDI-commando's. Dat is handig wanneer u enkel de interne klankbron wilt aansturen of wanneer u er tijdelijk geen wenst te zenden.

Rx Channel (alleen in de Single mode)

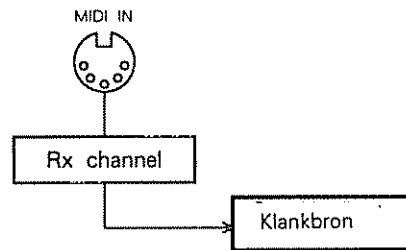
Hiermee kiest u het MIDI-kanaal waarop de JD-800 kan worden aangestuurd. Deze instelling geldt alleen voor de Single mode.

MIDI Rx channel	01
--------------------	----

Instelbereik: 1~16, Off

1~16:de MIDI-commando's worden op het gekozen MIDI-kanaal ontvangen.

Off:de JD-800 ontvangt geen MIDI-commando's



- * *Het ontvangstkanaal voor de Multi mode kiest u met MIDI Rx Channel (voor iedere Part afzonderlijk)*
- * *Deze instelling zal na uitschakelen van de JD-800 worden onthouden.*

Tx Program Chg

Hier kiest u de manier waarop de programmakeuze-commando's worden verzonden telkens als u op [INT/CARD], BANK [1]~[8] en NUMBER [1]~[8] drukt.

MIDI Tx Program chg NORMAL

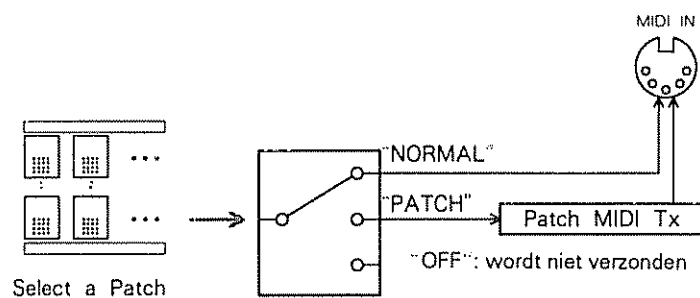
- * *Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.*

Instelbereik:Off, Normal, Patch

Off:de JD-800 zendt geen programmakeuze-commando's

Normal:de JD-800 zendt het programmanummer dat u met de BANK/NUMBER knoppen ingesteld hebt.

Patch:het programmanummer dat u voor de MIDI Tx Patch gekozen hebt, wordt verzonden



- * *Om het programmakeuzebevel van de Special Part te zenden, dient u hem te kiezen en vervolgens op [INT/CARD] te drukken. Hierdoor zendt u afwisselend het nummer 001 en het nummer 002.*

Tips

Normal

In de meeste gevallen kunt u gewoon deze stand kiezen. Hier hebben de verzonden en ontvangen programmacommando's hetzelfde nummer (handig wanneer u met een sequencer werkt).

Toewijzing van de Patch-nummers aan de programmanummers.

(INT)		BANK							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMBER	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	42	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64

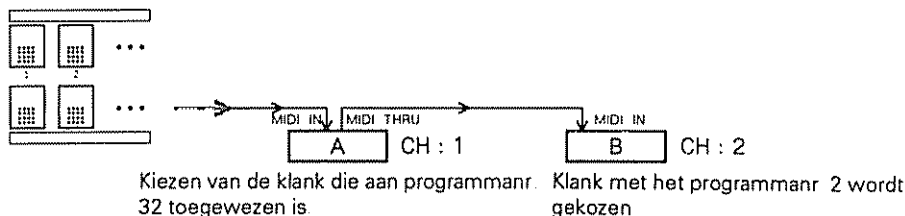
(CARD)		BANK							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMBER	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

Patch

Wanneer u voor het zendkanaal de PATCH optie kiest, dan worden de Upper/Lower programmanummers van de MIDI Tx-Patch op de gekozen kanalen verzonden. Dit is handig wanneer u de JD-800 als moederklavier gebruikt voor het aansturen van twee of meer klankbronnen.

Bijvoorbeeld:

Keyboard : SPLIT
Channel : L : 02, U : 01
Program Change Number : L : 002, U : 032



* Wanneer u 1~16 of Rx Channel voor het zendkanaal gekozen hebt, wordt alleen het programmanummer van de Upper sectie verzonden.

Off

In deze stand zullen geen programmakeuze-commando's worden verzonden.

Kies deze stand wanneer u niet wilt dat de externe apparaten, telkens u op de JD-800 een nieuwe klank oproept, andere klanken kiezen.

Rx Program Change

Hier bepaalt u of de JD-800 programmakeuze-commando's afkomstig van een extern apparaat al dan niet moet uitvoeren. Wanneer hij programmakeuze-commando's ontvangt, kiest hij een andere Patch of Setup.

MIDI
Rx Program change ON

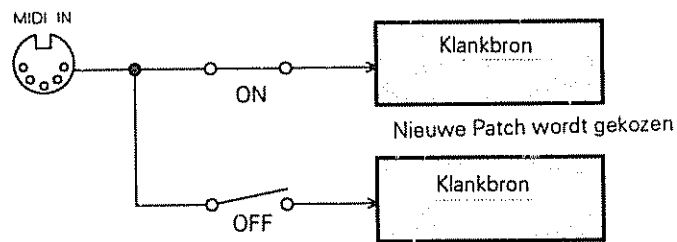
Wanneer u de JD-800 vanuit een ander apparaat wilt aansturen, schakelt u deze functie het best in.

* *Die instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.*

Instelbereik: On, Off

On: wanneer de JD-800 een programmekeuze-commando ontvangt, kiest hij een andere Patch.

Off: de programmekeuze-commando's van de externe apparaten worden niet uitgevoerd (m.a.w. er worden geen Patches gekozen).



* *Zie de vorige bladzijde voor het verband tussen de Patch-nummers en de programmanummers.*

Tx A-touch

Hiermee kiest u of de JD-800 zijn aftertouch-commando's via MIDI mag zenden (alleen kanaal-aftertouch).

MIDI	
Tx A-touch	ON

* *Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.*

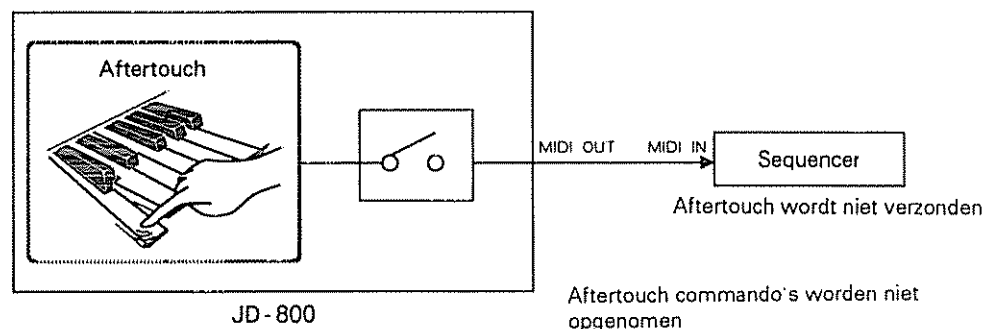
Instelbereik: On, Off

On: de aftertouch-commando's worden verzonden

Off: de aftertouch-commando's worden niet verzonden.

Tip

Wanneer u de aftertouch niet echt nodig hebt tijdens de opname, schakelt u hem het best uit. Aftertouch data nemen namelijk veel geheugenruimte in, die u beter voor andere dingen gebruikt.



Rx Aftertouch

Hier kunt u kiezen of de JD-800 aftertouch commando's van een extern apparaat moet ontvangen.

MIDI	
Rx Atouch	ON

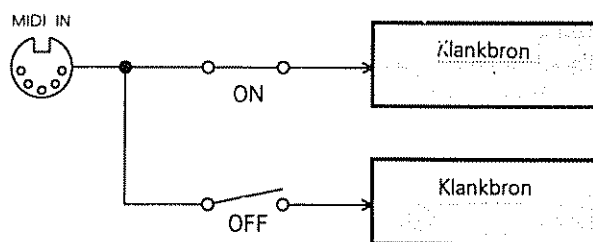
Wanneer u deze functie inschakelt (On), kunt u de volgende parameters via de aftertouch beïnvloeden:

WG: Atouch Bend

WG: Atouch Sens

TVF: Atouch Sens

TVA: Atouch Sens



- * Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.
- * Als u deze functie uitschakelt, worden alleen de via MIDI ontvangen aftertouch commando's niet uitgevoerd. De Aftertouch commando's van het toetsenbord schakelt u met deze functie noch in noch uit
- * De JD-800 ontvangt alleen kanaal-aftertouch commando's (Dn). Polyfone aftertouch commando's worden noch verzonden noch ontvangen.

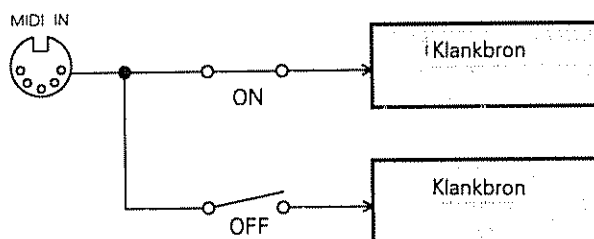
Rx Volume

Hier kiest u of de JD-800 MIDI-volumecommando's moet ontvangen. Wanneer de JD-800 dit commando in de Single mode ontvangt, wordt het MIDI-volume gewijzigd. In de Multi mode verandert alleen het volume van de betreffende Part.

MIDI	
Rx volume	ON

- * Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.

Instelbereik:On, Off



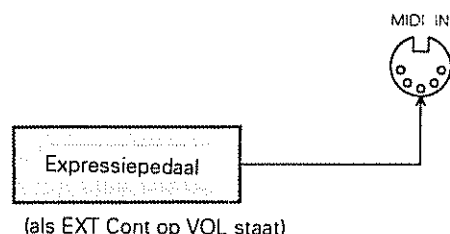
- * Door de volumewaarde "0" te zenden, schakelt u het volume uit. In dat geval dient u het volgende te doen (als u de betreffende klank toch wilt horen):

Zend een volumewaarde die groter is dan "0" .

Zet EXT CONT op VOL en wijzig het volume met een pedaal.
Schakel om van de Single mode naar de Multi mode of omgekeerd.
Schakel de JD-800 even uit en daarna weer in.

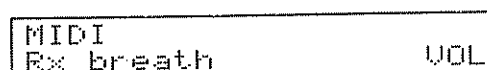
Tip

Wanneer u voor EXT CONT de VOL optie gekozen hebt, kunt u het volume met het pedaal instellen. In de Multi mode zal het ingestelde Part-volume in het display worden weergegeven.



Rx Breath

Hiermee kiest u wat de JD-800 met eventueel binnenkomende Breath commando's moet doen. Om deze commando's te kunnen zenden hebt u een Wind Controller e.d. nodig.



* Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden

Instelbereik: Off, Mod, Aft, V&M, M&A, All

Off: de JD-800 houdt geen rekening met de ontvangen Breath commando's

Vol: de Breath commando's dienen voor het sturen van het volume

Mod: de Breath commando's dienen voor het sturen van de modulatie (vibrato)

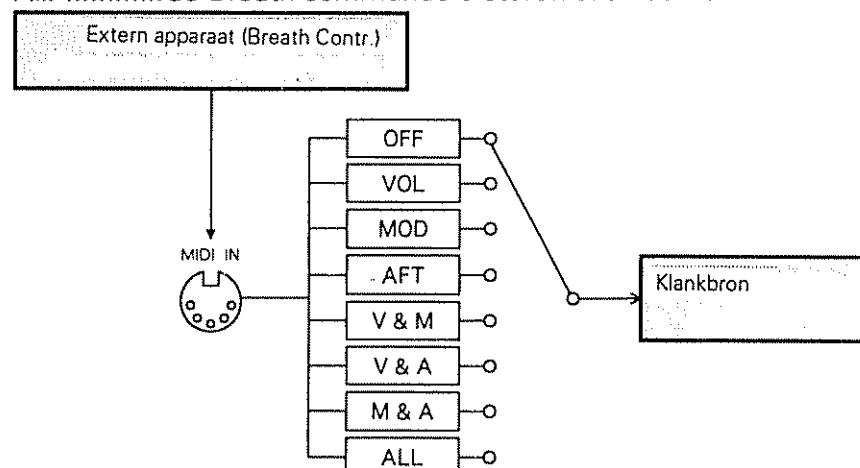
Aft: de Breath commando's hebben dezelfde functie als de aftertouch

V&M: de Breath commando's sturen zowel het volume als de modulatie

V&A: de Breath commando's sturen het volume en de aftertouch

M&A: de Breath commando's sturen de modulatie en de aftertouch

All: de Breath commando's sturen alle voornoemde functies



- * De JD-800 kan de Breath commando's alleen maar ontvangen (maar niet zenden).

Rx Exclusive

Hiermee kiest u de manier waarop de exclusive data ontvangen worden. In de Play mode kan de JD-800 altijd SysEx data ontvangen (behalve wanneer hij er zelf aan het zenden is of in de ROM Play mode).

MIDI	
Rx exclusive	ON-1

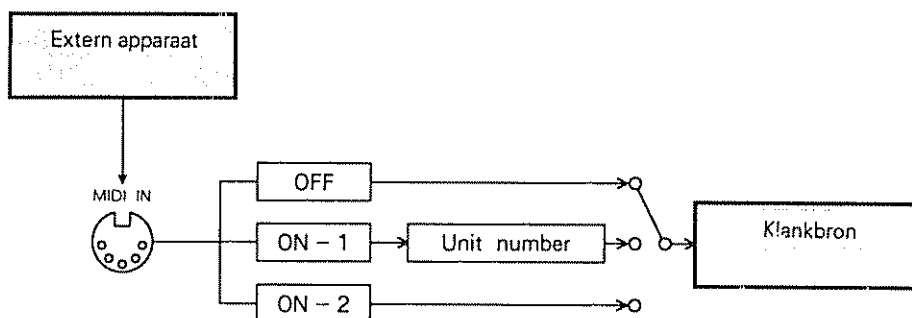
- * Deze instelling wordt na uitschakelen van de JD-800 onthouden.

Instelbereik: Off, On-1, On-2

Off: de SysEx data worden niet ontvangen

On-1: de SysEx data worden alleen ontvangen wanneer ze hetzelfde Unit nummer hebben als de JD-800.

On-2: de JD-800 ontvangt de SysEx data altijd (en houdt dus geen rekening met het Unit nummer).



Tip

Op de JD-800 kunt u de SysEx data voor drie verschillende doeleinden gebruiken:

Patch Dump (data van één Patch)

Bulk Dump (alle interne data)

Tx Edit Data (zie volgende alinea)

- * Zie het volgende hoofdstuk voor het zenden van de data
- * Zie blz V-58 in de engelstalige handleiding voor de overdracht van SysEx data.

Tx Edit Data

Hiermee kiest u of de wijzigingen die u voor een Patch of de Special Setup programmeert ook naar externe apparaten worden gezonden.

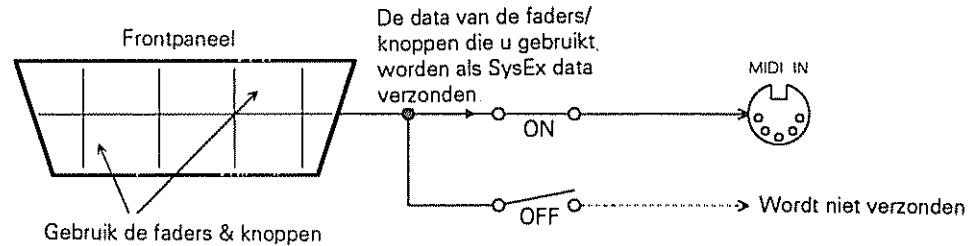
MIDI	
Tx edit data	OFF

- * Enkel de data van de geactiveerde Tones worden doorgeseind. Wanneer u de Active functie van alle Tones uitschakelt, dan zullen de instellingen van de Palette-regelaars echter wel doorgeseind worden.

Instelbereik: Off, On

Off: de parameterinstellingen worden niet doorgeseind

On: de parameterinstellingen worden doorgeseind



- * Na inschakelen is deze functie niet actief (Off).
- * Deze SysEx data zijn nogal omvangrijk, zodat bepaalde noten soms niet op tijd klinken. Vermijd zoveel mogelijk het editen van twee parameters tegelijk.
- * Zie ook blz. V-58 in de engelstalige handleiding.

Tip

Tijdens de opname op een sequencer zou u de stand van een fader (meest voor de hand liggende: TVF Cutoff) kunnen wijzigen, zodat deze wijziging deel uitmaakt van de opgenomen data. Wanneer u het stuk achteraf weergeeft, zal de wijziging precies op hetzelfde moment worden uitgevoerd.

HOOFDSTUK 4:

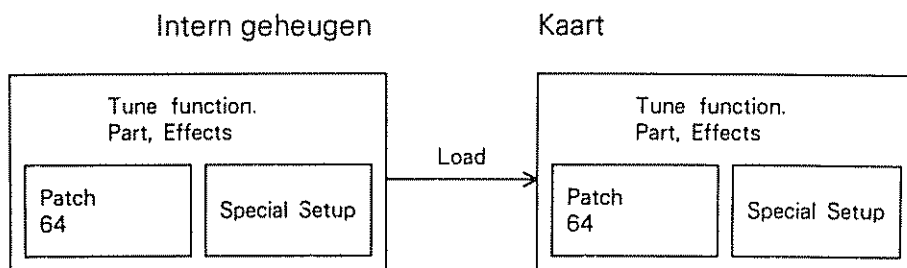
DATA TRANSFER

"Data Transfer" slaat op het uitwisselen van data (Patch data, SysEx commando's enz.) tussen twee apparaten. Hiermee slaat u de Patch en Setup data tevens op een geheugenkaart op.

- * De Data Transfer functies kunnen tijdens het spelen gebruikt worden. Tijdens het editen of het opslaan van data kan dat echter niet.
- * Tijdens het uitvoeren van een Data Transfer functie kan de JD-800 SysEx commando's zenden, maar niet ontvangen. Verder is het onmogelijk om tegelijkertijd andere MIDI-commando's te ontvangen.

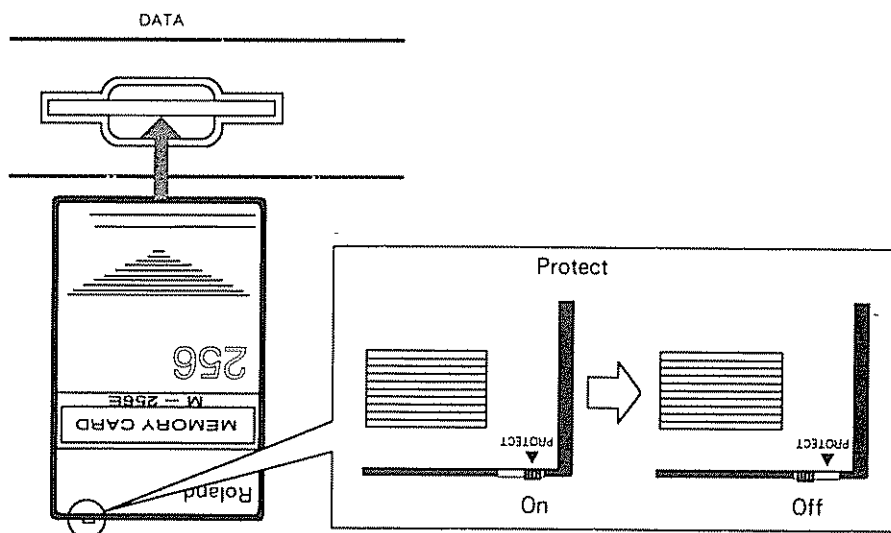
1. Data Card Initialize

Nieuwe (M-256E) kaarten en kaarten die u eerst op andere instrumenten gebruikt hebt, moet u eerst initialiseren (formateren) voordat u ze op de JD-800 kunt gebruiken. Door een kaart te formateren kopieert u de Initialize-data van het interne geheugen naar de kaart:



- * Wanneer u dit bevel uitvoert, hebben de data van de geheugens C-11~C-88 allemaal dezelfde inhoud (namelijk geïnitieerde Patches).

Aansluiten



Schuif de kaart in de DATA slot. Vergeet niet de schrijfbescherming uit te schakelen.

- * *Zie ook de instructies bij de kaart. Voordat u de kaart in de slot schuift, moet u de bijgeleverde batterij (CR 2016) in het daarvoor voorziene vakje leggen.*

1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om de volgende display-pagina op te roepen.

```
DATA card initialize
? [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES] om de Initialize data naar de kaart te kopiëren.

```
DATA card initialize
Completed
```

Wanneer u de kaart liever niet formateert, dient u op [DEC/NO] te drukken.

```
DATA card initialize
Canceled
```

4. Het display gaat dan terug naar de vorige Play pagina.
- * *Wanneer de schrijfbescherming van de kaart ingeschakeld is, zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u in stap 3 op [INC/YES] drukt.*

```
DATA card is protected
```

Schakel de schrijfbescherming dan uit.

- * *Gebruik enkel M-256E kaarten (los verkrijgbaar).*

Tip

De kaart bevat nu 64 geïnitialiseerde klanken die u als basis voor nieuwe klanken kunt gebruiken. Kies gewoon een geheugen op de kaart en programmeer een nieuwe klank.

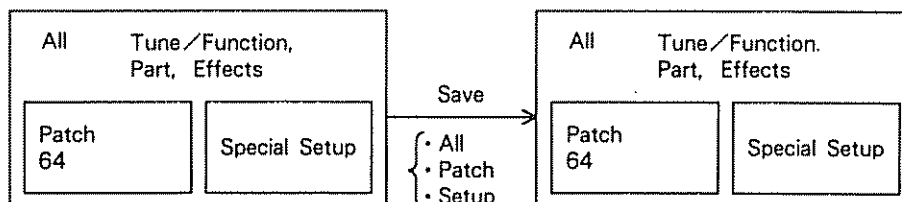
2. Data opslaan en laden

Data Trans Int->Crd

Met deze functie slaat u de data van het interne geheugen op de aangesloten kaart op.

Intern geheugen

Kaart



Het verdient aanbeveling om van tijd tot tijd een "backup" van het interne geheugen te maken, want je weet maar nooit.

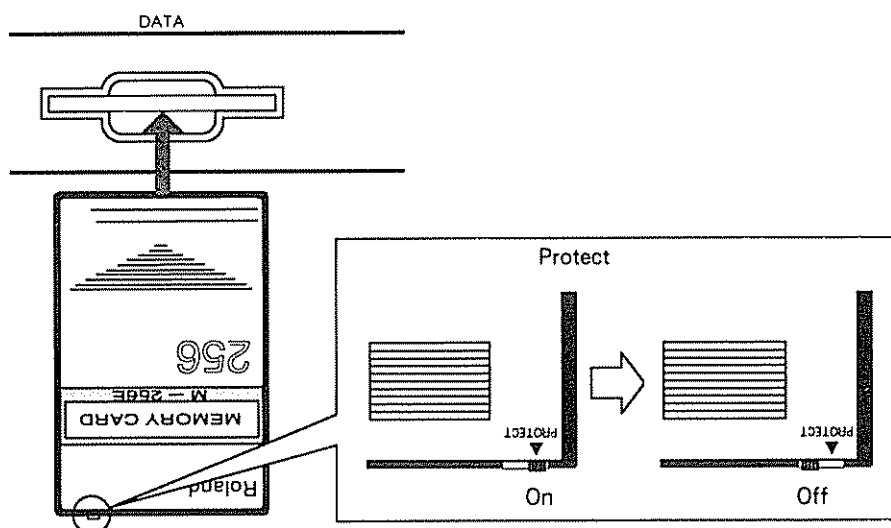
Instelbereik:All, Patch, Setup

All: Alle systeemdata (Tune/Function, Part, effecten), de 64 Patches (I-11 ~I-88) en de Special Setup.

Patch: De data van de 64 Patches.

Setup: De data van de Special Setup.

Schuif een geheugenkaart in de DATA slot (en zet de schrijfbescherming zo nodig uit).



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om de "INT->CRD" pagina op te roepen.

```

DATA TRANS INT->CRD
>All Patch Setup [Y/N]
  
```

3. Druk op CURSOR [<|>] om het knipperende ">" symbool naar de gewenste data te brengen.

```
DATA TRANS INT→CRD
All Patch Setup [Y/N]
```

4. Om de data op te slaan dient u op [INC/YES] te drukken. Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet opslaat.

```
DATA TRANS INT→CRD
Completed
```

5. Het display zal dan weer naar de Play pagina teruggaan.
* Wanneer u een data gebruikt die reeds data bevat, zal het display onderstaande melding weergeven.

```
Wrong DATA card
overwrite sure? [Y/N]
```

Deze melding betekent: "Is het goed als ik de data op de kaart wis en er data van het interne geheugen op wegzet?"

Wanneer u op [INC/YES] drukt, worden alle gekozen data naar de kaart gekopieerd.

Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet opslaat. Het display gaat dan terug naar de vorige display-pagina.

- * Wanneer de schrijfbescherming van de kaart ingeschakeld is, zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u in stap 4 op [INC/YES] drukt.

```
DATA card is protected
```

Zet de schrijfbescherming uit.

- * Gebruik enkel M-256E kaarten.

Tip

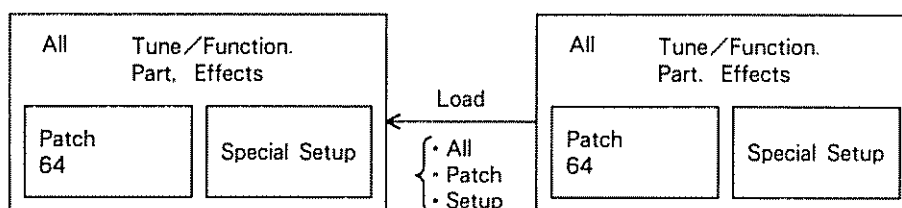
U kunt een gewijzigde Patch ook rechtstreeks op een kaart wegzetten. Maar in dat geval betreft het telkens maar één Patch. Deze Transfer functie kopieert echter alle Patches van het interne geheugen naar de kaart en is dus eerder geschikt voor het beheer van uw klanken.

Data Trans Crd->Int

Met deze functie laadt u de data van een kaart in het interne geheugen.

Intern geheugen

Kaart



Wanneer u de kaart de hele tijd in de slot laat, hoeft u de daarop voorkomende data natuurlijk niet naar het interne geheugen te kopiëren.

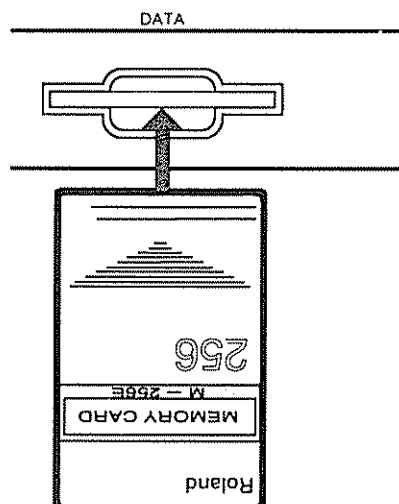
Instelbereik: All, Patch, Setup

All: Alle systeemdata (Tune/Function, Part, effecten), de 64 Patches (I-11 ~I-88) en de Special Setup.

Patch: De data van de 64 Patches.

Setup: De data van de Special Setup.

Schuif een geheugenkaart in de DATA slot.



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om de "CRD->INT" pagina op te roepen.

```
DATA TRANS CRD->INT
▶All Patch Setup [Y/N]
```

3. Druk op CURSOR [<][>] om het knipperende ">" symbool naar de gewenste data te brengen.

```
DATA TRANS CRD->INT
All Patch▶Setup [Y/N]
```

4. Om de data te laden dient u op [INC/YES] te drukken.

```
DATA TRANS CRD->INT
Completed
```

Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet laadt.

5. Het display zal dan weer naar de Play pagina teruggaan.

- * Door de data van een kaart in het interne geheugen te laden, wist u alle data die op dat moment in het interne geheugen staan. Wanneer het interne geheugen data bevat die u niet wilt verliezen, moet u ze eerst op een andere kaart opslaan voordat u de data van een kaart laadt. U zou de interne data ook (via MIDI) naar een sequencer kunnen zenden.

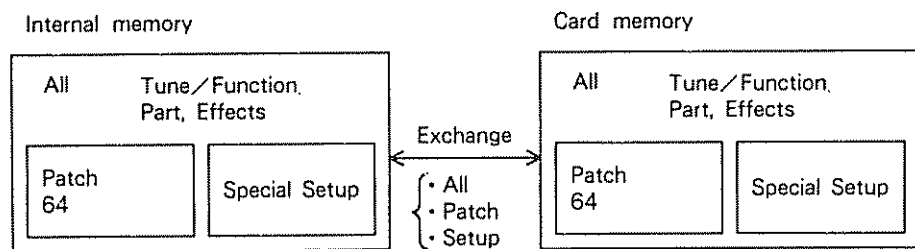
Als u geen kaart in de slot geschoven hebt c.q. als ze er niet helemaal inzit, zal het display onderstaande melding afbeelden:

DATA card is not ready

Sluit de kaart helemaal aan en probeer het nog een keer. Druk op [DEC/NO] of [EXIT] als u ermee wenst te stoppen.

Data Trans Int<->Crd

Met deze functie kopieert u de data van het interne geheugen naar de kaart en tegelijkertijd de data van de kaart naar het interne geheugen.



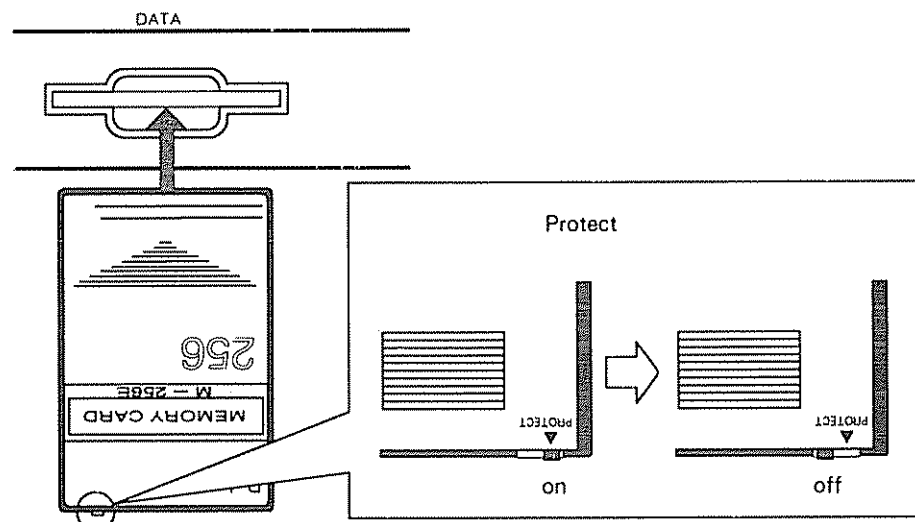
Instelbereik: All, Patch, Setup

All: Alle systeemdata (Tune/Function, Part, effecten), de 64 Patches (I-11 ~ I-88) en de Special Setup.

Patch: De data van de 64 Patches.

Setup: De data van de Special Setup.

Schuif een geheugenkaart in de DATA slot en zet de schrijfbescherming ervan zo nodig uit.



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om de "INT<->CARD" pagina op te roepen.

```
DATA TRANS INT<->CRD
▶All Patch Setup [Y/N]
```

3. Druk op CURSOR [<][>] om het knipperende ">" symbool naar de gewenste data te brengen.

```
DATA TRANS INT<->CRD
All▶Patch Setup [Y/N]
```

4. Om de data uit te wisselen dient u op [INC/YES] te drukken.

```
DATA TRANS INT<->CRD
Completed
```

Druk op [DEC/NO] wanneer u dit bevel liever niet uitvoert.

```
DATA TRANS INT<->CRD
Canceled
```

5. Het display zal dan weer naar de Play pagina teruggaan.
- * Wanneer de schrijfbescherming van de kaart ingeschakeld is, zal het display onderstaande prompt weergeven zodra u in stap 4 op [INC/YES] drukt.

```
DATA card is Protected
```

Zet de schrijfbescherming dan uit.

- * Gebruik enkel M-256E kaarten.

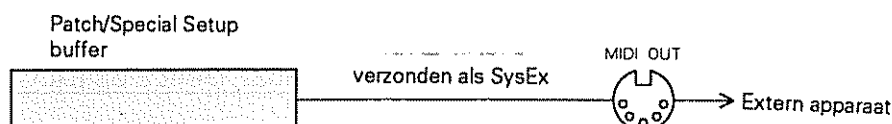
Tip

Deze functie is handig wanneer u om de een of andere reden maar één kaart bezit: Voer dit bevel uit (met ALL optie) en geef de kaart aan een vriend/collega zodat hij/zij uw instellingen kan laden. Wanneer hij/zij klaar is, vraagt u de kaart terug en voert u dit bevel nogmaals uit. Op die manier staan de oorspronkelijke kaart-data weer op de kaart en de interne data weer in het interne geheugen.

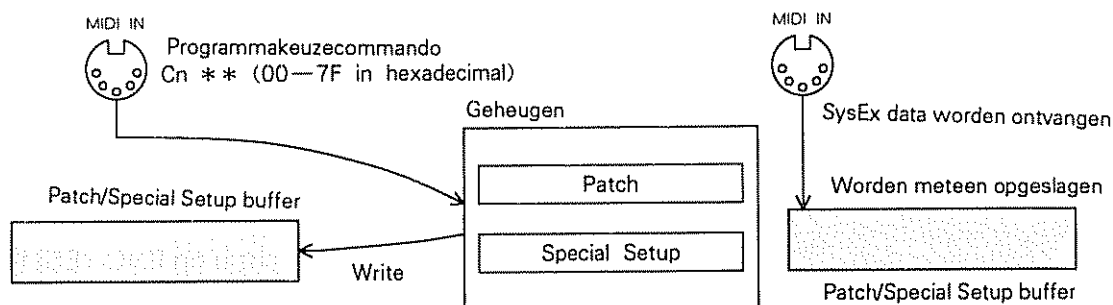
3. Data via MIDI opslaan/laden

Patch Dump

Deze functie zendt de data van de gekozen Patch of de Special Setup in de vorm van SysEx data naar een sequencer/MIDI Data Recorder.



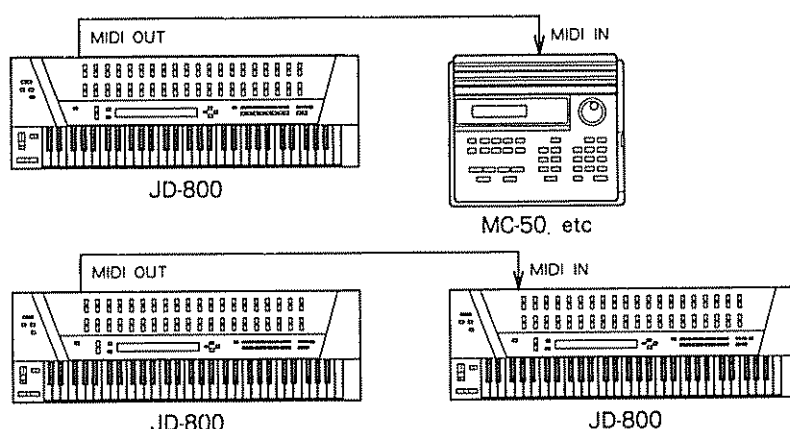
Met programmeuze-commando's vertelt u de JD-800 alleen maar dat hij geheugen X moet oproepen. Met de Patch Dump functie daarentegen zendt u de data van gewenste Patch of Special Setup. Dat is handig wanneer u vaak stukken opneemt en daarvoor telkens andere klanken gebruikt. Op die manier kunt u namelijk zorgen dat de stukken samen met de geprogrammeerde klanken worden opgeslagen/weergegeven.



Dit is dus net een tikkeltje handiger dan het werken met programmeuze-commando's. Deze data slaat u het best voor het begin van de song op (omdat de sequencer anders problemen zou kunnen hebben met het tempo).

Aansluitingen

Sluit de tweede JD-800 of sequencer op de volgende manier aan:



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om onderstaande pagina op te roepen.

```
DATA TRANS
Patch dump    ? [Y/N]
```

3. Druk op [INC/YES] om de data naar het externe apparaat te zenden.

```
DATA TRANS
Completed
```

Wanneer u de data liever niet zendt, dient u op [DEC/NO] te drukken.

DATA TRANS

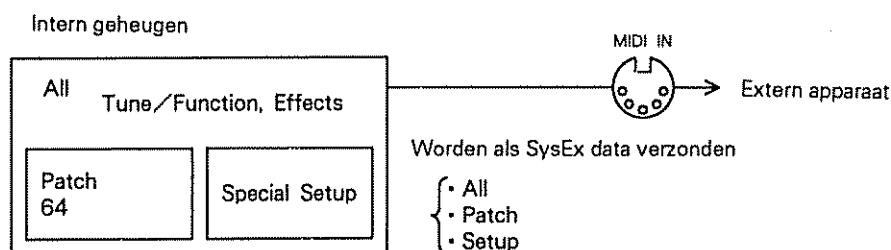
Canceled

4. Daarna gaat de JD-800 terug naar de vorige Play pagina.

- * De op deze manier opgeslagen data kunnen bijna altijd worden ontvangen. Enige uitzondering: de ROM Play mode. De JD-800 zal ze echter alleen uitvoeren wanneer u voor Rx Exclusive hetzij ON-1 hetzij ON-2 gekozen hebt.
- * Zie ook blz. V-58 in de engelstalige handleiding.

Data Trans INT->MIDI

Met deze functie slaat u de data van het interne geheugen via MIDI (op een tweede JD-800 of een sequencer) op.



Het verdient aanbeveling om van tijd tot tijd een "backup" van het interne geheugen te maken, want je weet maar nooit.

Instelbereik: All, Patch, Setup

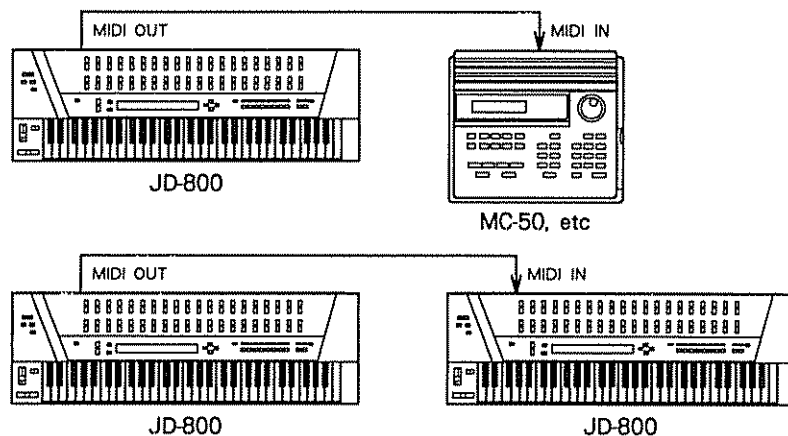
All: Alle systeemdata (Tune/Function, Part, effecten), de 64 Patches (I-11 ~ I-88) en de Special Setup.

Patch: De data van de 64 Patches.

Setup: De data van de Special Setup.

Aansluitingen

Sluit de tweede JD-800 of de sequencer op de volgende manier aan:



1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om de "INT->MIDI" pagina op te roepen.

```
DATA TRANS INT+MIDI
▶All Patch Setup [Y/N]
```

3. Druk op CURSOR [<|>] om het knipperende ">" symbool naar de gewenste data te brengen.

```
DATA TRANS INT+MIDI
All Patch▶Setup [Y/N]
```

4. Om de data op te slaan dient u op [INC/YES] te drukken. Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet opslaat.
5. Het display zal dan weer naar de Play pagina teruggaan.
- * Zie ook blz. V-58 in de engelstalige handleiding.

Tip

Deze functie werkt op dezelfde manier als Patch Dump, maar ze seint wel alle gekozen data door (voor Patch Dump is dat maar één Patch of de Special Setup). Gebruik deze functie daarom om een "backup" te maken van het interne geheugen.

4. Weer de preset klanken laden

Met deze functie laadt u weer alle fabrieksinstellingen (System, Patch, Special).

1. Druk op [DATA TRANSFER].
2. Druk op PAGE [^][v] om onderstaande pagina op te roepen.

```
Factory preset
? [Y/N]
```

3. Om de data te laden dient u op [INC/YES] te drukken.

```
Factory preset
Completed
```

Druk op [DEC/NO] wanneer u de data liever niet laadt.

```
Factory preset
Canceled
```

4. Het display zal dan weer naar de Play pagina teruggaan.
- * *Gebruik deze functie enkel nadat u uw eigen klanken extern (op een kaart of via MIDI) opgeslagen hebt. Door de fabrieksinstellingen te laden wist u namelijk alle instellingen in het interne geheugen.*

HOOFDSTUK 5:

APPENDIX

Wenken voor het maken van nieuwe klanken

In dit hoofdstuk willen we u een beetje op weg helpen. Laten daarom eens een paar Single klanken programmeren. Gemakkelijkheidshalve hebben we de parameters voor u op een rijtje gezet. Stel alle afgebeelde waarden in.

* *Wanneer er voor een bepaalde parameter geen waarde wordt afgebeeld, dan hoeft u hem niet in te stellen.*

Strijkers

Laten we eens kijken hoe je een Synth String klank programmeert.

1. Kies een golfvorm met een groot aantal boventonen, zoals 001: Syn Saw 1.
2. Kies de LPF functie voor het filter en stel een geschikte TVF Cutoff waarde in.
3. Maak de attack iets trager (T1) en programmeer een betrekkelijk lange release (uitsterftijd; T4).
4. Wanneer u de TVA Velo Sens parameter op +40 zet, kunt u het volume van de klank met de aanslag sturen.
5. Om een ensemble effect te verkrijgen, gebruikt u deze klank het best 2-3 keer (door hem aan verschillende Tones toe te wijzen).
6. Kies voor elke Tone een andere Pitch Fine waarde.
7. Wijs de LFO aan de toonhoogte toe. Door voor iedere LFO een andere Rate en Delay waarde te kiezen zorgt u dat de LFO's van drie Tones op verschillende momenten beginnen en telkens een afwijkende snelheid hebben. Hierdoor wordt de klank "boeiender". U zou ook een trage Rate (snelheid) en een kleine Depth (diepte) waarde kunnen kiezen.
8. Gebruik effecten zoals EQ, Chorus en/of Reverb.
9. Om de klank "meer buik" te geven zou u de lage tonen (beneden de 400Hz) iets kunnen ophalen.
10. Voor de chorus kiest u het best een trage Rate. Zet de Feedback (terugkoppeling) op 0 en kies een betrekkelijk lange Delay (vertraging, 26ms). Hierdoor zal het stereoeffect veel uitdrukkelijker zijn.
11. Kies een Hall galm met een lange uitsterftijd (ongev. 3 seconden).

【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS																													
Patch Name					Patch Name					Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW																								
-					Strings section					OFF → OFF → OFF → OFF					CH → RV → OFF																								
Level		Bender		Atouch		Solo		Portamento		Distortion			Phaser																										
		Down	Up	bend sens		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix																					
100		02	02	00		OFF	OFF	OFF							Hz	Hz																							
Key Range										Spectrum					Enhancer																								
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D				Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix																					
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High																														
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9																																		
EQ										Dry/Effect					Chorus																								
L-freq		L-gain		M-freq		Mid-Q		M-gain		H-freq		H-gain		Balance B		Rate	Depth	D-time	Feedback	Level																			
400Hz		+03dB		1kHz		0.5		00dB		4kHz		00dB		D: 37 E: 63		0.5Hz	31	26.0ms	00%	80																			
MIDI Tx										C-tap					Delay																								
Mode		Split Point		Channel		Prog change		Hold mode		ms		ms		ms		ms		Feedback %																					
				Lower	Upper	Lower	Upper																																
TONES										Type					Pre dly					ER level					HF damp					Time					Level				
										HALL1					28ms					40					5kHz					2.7s					50				
Layer										A					B					C					D														
Active										ON					ON					ON					OFF														
Hold control										ON					ON					ON																			
Velo curve										03					03					03																			
Rate										70					74					61																			
Delay										00					00					00																			
Fade										00					00					00																			
Waveform										TRI					TRI					TRI																			
Offset										0					0					0																			
Key trigger										ON					ON					ON																			
Rate																																							
Delay																																							
Fade																																							
Waveform																																							
Offset																																							
Key trigger																																							
Pitch coarse										00					00					-12																			
Pitch fine										-02					+02					00																			
Pitch random										00					00					20																			
Pitch KF										100					100					100																			
Atouch bend										OFF					OFF					OFF																			
Bender										ON					ON					ON																			
Waveform										001					001					001																			
Wave source										INT					INT					INT																			
Atouch sens										00					00					00																			
LFO 1 depth										+10					+10					+10																			
LFO 2 depth										00					00					00																			
Lever sens										124					124					124																			
Velo sens										00					00					00																			
Time velo										00					00					00																			
Time KF										00					00					00																			
Level 0										00					00					00																			
Time 1										00					00					00																			
Level 1										00					00					00																			
Time 2										00					00					00																			
Level 2										00					00					00																			
Time 3										00					00					00																			
Level 3										00					00					00																			
Time 4										00					00					00																			
Level 4										00					00					00																			
Level										100					100					100																			

Solo strijkers

Een viool of cello programmeert u op de volgende manier:

1. Gebruik twee Tones. Kies voor de ene Tone golfvorm 7. Hiermee gaan we het sustain-gedeelte van de klank maken. Aan de andere Tone gaan we golfvorm 68 toewijzen. Deze klank gebruiken we alleen voor het "knarsende" geluid van de attack.
2. Stel volgende TV envelopes in:

Tone A: sustain

Tone B: attack



3. Kies voor het sustain gedeelte een geschikte LFO en Fade waarde (+) om te zorgen dat het vibrato stilaan toeneemt.
4. Zet de Velo Sens parameter van de TVF en TVA op +30. Op die manier staat zowel het volume als de klankkleur gedeeltelijk in functie van de aanslag.
5. Gebruik effecten zoals EQ, Enhance en/of Reverb
6. Met de EQ haalt u de middentonen van het geluid op. Kies de frequentie 1kHz, een Q-waarde van 0,5 en verhoog het volume ervan met 6dB.
7. Door het Enhancer effect te gebruiken zorgt u voor een sprankelend geluid.
8. Voor deze klank kiest u het best een korte (1 seconde) Room galm.
9. U zou de Solo/Portamento functie kunnen inschakelen. Schakel Solo Legato in, kies voor Portamento Mode de "Legato" optie. Kies een Portamento tijd van ongeveer 26. Met deze instellingen zorgt u dat de attack alleen bij korte noten te horen zal zijn. Wanneer u gebonden noten speelt, hoort u alleen het sustain gedeelte van de klank.

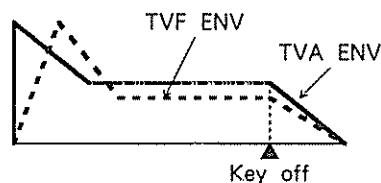
[Sample settings]

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name					Patch Name					Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
-					Brass Solo					EN → OFF → OFF → OFF					CH → OFF → OFF				
Level	Bender		Atouch bend sens	Solo		Portamento		Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix			
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode												
100	02	02	00	on	off	OFF	LEGATO	26					Hz	Hz					
Key Range										Spectrum					Enhancer				
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D			Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix		
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High									58	40		
C-1	G9	C-1	G9																
EQ										Dry/Effect					Chorus				
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain			Balance	B	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level				
400Hz	00dB	1kHz	0.5	+05dB	4kHz	00dB			D: 68	E: 32				%					
MIDI Tx										Delay					Reverb				
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode			C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback				
		Lower	Upper	Lower	Upper				ms	ms	ms	ms	ms	ms	%				
TONES										Type	Pra dly	ER level	HF damp	Time	Level				
		A	B	C	D				ROOM2	00ms	00	4kHz	1.0s	67					
Layer	Active	A		B		C		D		Filter mode		A		B		C		D	
		ON		ON		OFF		OFF		LPF		LPF							
Hold control	ON	OFF								Cutoff freq	63	7558							
Rate	73									Resonance	00	00							
Delay	49									ENV depth	+29	+50							
Fade	+22									Cutoff KF	00	00							
Waveform	TRI									LFO select	2	2							
Offset	0									LFO depth	00	00							
Key trigger	OFF									Atouch sens	00	00							
Rate	81									Velo sens	+35	+50							
										Time velo	00	00							
Delay	00									Time KF	00	00							
Fade	00									Time 1	25	52							
Waveform	TRI									Level 1	100	100							
Offset	0									Time 2	38	50							
Key trigger	OFF									Level 2	32	00							
Pitch coarse	-12									Time 3	40	00							
Pitch fine	00									Sus level	25	00							
Pitch random	00									Time 4	60	20							
Pitch KF	100									Level 4	50	00							
Atouch bend	OFF									Level	100	100							
Bender	ON									Bias direction	UP	UP							
Waveform	007									Bias point	C4	C4							
Wave source	INT									Bias level	00	00							
Atouch sens	00									Atouch sens	00	00							
LFO 1 depth	+13									LFO select	2	2							
LFO 2 depth	00									LFO depth	00	00							
Lever sens	29									Velo sens	+33	+50							
Rate	00									Time velo	+50	-24							
										Time KF	+02	+06							
Time 1	00									Time 1	59	17							
Level 1	00									Level 1	100	100							
Time 2	00									Level 2	85	26							
Level 2	00									Level 2	78	00							
Time 3	00									Time 3	00	00							
Level 2	00									Sus level	78	00							
										Time 4	41	00							

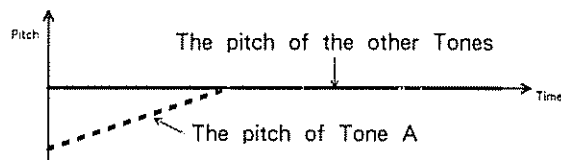
Blazers

Laten we nu eens een "Synth Brass" klank maken (komt altijd goed van pas).

1. Ook hiervoor hebben we een golfvorm met veel boventonen nodig. Dus kiezen we voor 001:Syn Saw 1:
2. Kies de LPF mode voor het filter (TVF) en stel een voor u geschikte TVF Cutoff waarde in.
3. Zorg dat de TVF iets later opengaat dan de TVA (door een iets grotere T1 waarde in te stellen). Met deze instelling verkrijgt u het typerende "poeap" effect.



4. Om deze klank voller te doen overkomen, maakt u er het best een Layer van (2 of 3 Tones).
5. Zorg wel dat één Tone een octaaf hoger klinkt als de andere (Pitch Coarse). Ontstem de Tones (Pitch Fine ± 2).
6. Voorzie één van de Tones van LFO modulatie en zorg dat hij op een lagere toonhoogte begint als de andere Tone(s). Hij moet daarna wel de juiste toonhoogte bereiken (en nog redelijk snel ook).



7. Hiervoor kunt het EQ, Enhancer en/of Reverb effect gebruiken.
8. Gebruik de EQ (equalizer) om het laag (de frequenties beneden de 400Hz) met +6dB op te halen om het geluid meer "buik" te geven.
9. De Enhancer zorgt dat deze klank duidelijk naar voren komt in de mix.
10. U zou het Chorus effect kunnen gebruiken om voor een stereo effect te zorgen.
11. Kies een Hall galm en een betrekkelijk korte galmduur.
12. Zorg dat u de klank via de aftertouch helderder kunt maken (door aan TVF: Atouch Sens b.v. de waarde +16 toe te wijzen).

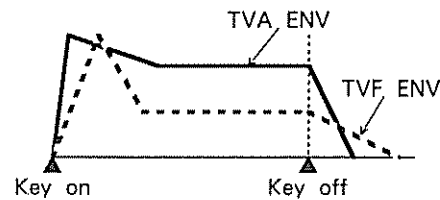
[Sample settings]

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS																																		
Patch Name					Patch Name					Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW																													
					Brass Section					Distortion					Phase																													
Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento			Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix																											
100	Down	Up	bend sens	00	SW	Legato	SW	Mode	Time					Hz	Hz																													
Key Range										Spectrum						Enhancer																												
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D				Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix																										
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								46	50																										
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9																																					
EQ										Dry/Effect Balance B					Chorus																													
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				D: 40	E: 60	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level																												
400Hz	+05dB	1kHz	0.5	00dB	4kHz	00dB						0.5Hz	31	26.0ms	00%																													
MIDI Tx										C-tap					C-level					L-tap					L-level					R-tap					R-level					Feedback				
										ms										ms										ms										%				
Mode										Split Point					Channel					Prog change					Hold mode																			
															Lower					Upper					Lower					Upper														
TONES										A					B					C					D																			
Layer										ON					ON					ON					OFF																			
Active										ON					ON					ON					OFF																			
Hold control										ON					ON					ON																								
Velo curve										03					03					03																								
Rate										78					78					78																								
Delay										00					00					00																								
Waveform										TRI					TRI					TRI																								
Offset										0					0					0																								
Key trigger										OFF					OFF					OFF																								
Rate										64					64					64																								
Delay										00					00					00																								
Waveform										SAW					SAW					SAW																								
Offset										0					0					0																								
Key trigger										ON					ON					ON																								
Pitch coarse										00					00					-12																								
Pitch fine										-02					+02					00																								
Pitch random										00					00					00																								
Pitch KF										100					100					100																								
Atouch bend										OFF					OFF					OFF																								
Bender										ON					ON					ON																								
Waveform										001					001					001																								
Wave source										INT					INT					INT																								
Atouch sens										00					00					00																								
LFO 1 depth										00					00					00																								
LFO 2 depth										00					-32					00																								
Lever sens										029					029					029																								
Velo sens										00					00					00																								
Time velo										00					00					00																								
Time KF										00					00					00																								
Level 0										00					00					00																								
Time 1										00					00					00																								
Level 1										00					00					00																								
Time 2										00					00					00																								
Time 3										00					00					00																								
Level 2										00					00					00																								

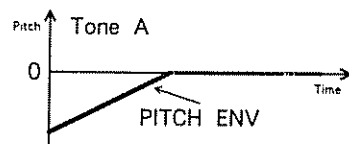
Solo kopers

Om een solo trompet of trombone klank te maken dient u als volgt te werk te gaan.

1. Kies een golfvorm die op de natuurklank lijkt, b.v. 096 of 097, of die veel boventonen bevat (b.v. 001 ~003).
2. Kies weer de LPF mode voor het filter en stel een grote TVF Cutoff waarde in. Met de Resonance parameter geeft u de klank meer karakter.
3. Stel de TVA en TVF envelope als volgt in:



4. Om een onzuivere "aanhef" te verkrijgen, dient u te zorgen dat het begin van de Pitch envelope er als volgt uitziet:



5. Stel LFO1 en LFO2 zodanig in dat de modulatie tijdens de sustain stilaan verdwijnt.
6. Gebruik de volgende effecten: EQ, Enhancer en/of Reverb.
7. Gebruik de EQ om de typerende frequenties van de klank op te halen: voor hoorn zijn dat de lage tonen, voor een trombone de middentonen en voor een trompet de hoge tonen.
8. Met de Enhancer maakt u de klank sprankelender.
9. Omdat deze klank vooral bedoeld is voor solo's, kiest u het best een Hall galm met een betrekkelijk lange galmduur.
10. U zou de Solo/Portamento functie kunnen inschakelen. Schakel Solo Legato in, kies voor Portamento Mode de "Legato" optie. Kies een Portamento tijd van ongeveer 30. Met deze instellingen zorgt u dat de attack alleen bij korte noten te horen zal zijn. Wanneer u gebonden noten speelt, hoort u alleen het sustain gedeelte van de klank.

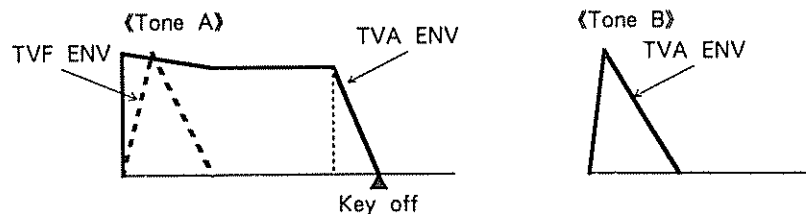
【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name		Patch Name								Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
-		Brass Solo								OFF → OFF → OFF → EN					RV → OFF → OFF				
Level	Bender		Atouch bend sens	Solo		Portamento		SW	Legato	SW	Mode	Time	Distortion			Phaser			
	Down	Up		ON	OFF	ON	LEGATO						Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso
100	02	02	00	ON	OFF	ON	LEGATO	30								Hz	Hz		
Key Range										Spectrum						Enhancer			
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								71	36			
C-1	G9																		
EQ										Dry/Effect Balance B					Chorus				
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				D: 50	E: 50		Rate	Depth	D-time	Feedback	Level		
400Hz	00dB	800Hz	0.5	+06dB	4kHz	00dB							Hz		ms	%			
MIDI Tx										C-tap		C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback		
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode				ms			ms		ms		%		
		Lower	Upper	Lower	Upper														
TONES										Reverb						Type	Pre dly	ER level	HF damp
Layer	ON	OFF	OFF	OFF						HALL4	00ms	48	2.5kHz	3.5s	43				
Active	ON	OFF	OFF	OFF						TONES		A	B	C	D				
Hold control	ON									Filter mode	LPF								
Velo curve	3									Cutoff freq	72								
Rate	80									Resonance	19								
Delay	54									ENV depth	+11								
Fade	+29									Cutoff KF	30								
Waveform	TRI									LFO select	0								
Offset	0									LFO depth	00								
Key trigger	ON									Atouch sens	00								
Rate	81									Velo sens	+16								
Delay	00									Time velo	00								
Fade	00									Time KF	+03								
Waveform	TRI									Time 1	40								
Offset	0									Level 1	100								
Key trigger	ON									Time 2	72								
Pitch coarse	00									Level 2	56								
Pitch fine	00									Time 3	0								
Pitch random	00									Sus level	55								
Pitch KF	100									Time 4	73								
Atouch bend	OFF									Level 4	00								
Bender	ON									Level	100								
Waveform	096									Bias direction	LOW								
Wave source	INT									Bias point	C3								
Atouch sens	00									Bias level	+03								
LFO 1 depth	+15									Atouch sens	00								
LFO 2 depth	00									LFO select	0								
Velo sens	20									LFO depth	00								
Velo sens	+33									Velo sens	+29								
Time velo	00									Time velo	+36								
Time KF	00									Time KF	+08								
Level 0	-24									Time 1	37								
Time 1	18									Level 1	100								
Level 1	00									Time 2	67								
Time 2	00									Level 2	90								
Time 3	00									Time 3	00								
Level 2	00									Sus level	90								
										Time 4	37								

Houtblazers

Fluit- en saxklanken dient u op de volgende manier te programmeren:

1. Houtblazersklanken worden gekenmerkt door een typerende aanhef en een sustain gedeelte dat helemaal niet op het geluid van de aanhef lijkt. Kies voor het sustain gedeelte golfvorm 092: Flute. Voor de aanhef kiest u hetzij 075: Flute Push, hetzij 024: Rad Hose.
2. Kies de LPF mode voor het filter en stel een grote TVF Cutoff waarde in.
3. Programmeer een TVF en een TVA envelope die er als volgt uitzien:



4. Vergeet het modulatie effect niet, want een houtblazersklank heeft altijd veel vibrato dat stilaan opkomt.
5. Gebruik de EQ om de middentonen iets te verzwakken en de hoge tonen iets op te halen.
6. Voor dit soort klanken programmeert u het best geen al te opvallend Chorus effect.
7. Kies een Hall galm en stel een redelijk lange galmduur in.
8. Schakel de Solo functie in en de Solo Legato functie uit. De klank komt nog beter tot zijn recht wanneer u hem met een Wind Controller aanstuurt.

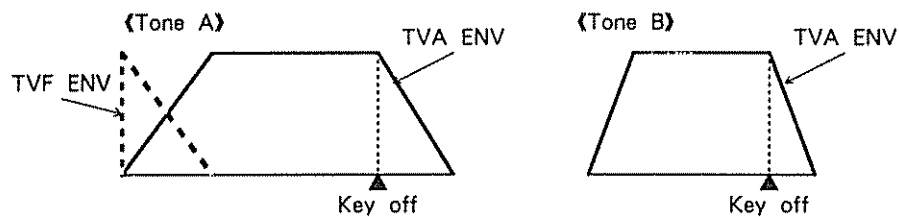
【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name		Patch Name								Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
-		Flute								OFF → OFF → OFF → OFF					CH → RV → OFF				
Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento			Distortion					Phaser				
	Down	Up	bend	sens	SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix		
100	02	02	00	00	ON	OFF	OFF												
Key Range										Spectrum					Enhancer				
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D				Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix	
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High										
C-1	G9																		
EQ										Dry/Effect					Chorus				
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-O	M-gain	H-freq	H-gain				Balance B	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level				
400Hz	00dB	630Hz	1.0	-05dB	4kHz	+04dB				D: 69 E: 31	0.4Hz	36	32.0ms	00%	63				
MIDI Tx										Delay					Reverb				
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode				C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback			
		Lower	Upper	Lower	Upper					ms		ms		ms		%			
TONES										Type	Pre dly	ER level	HF damp	Time	Level				
Layer	Active	A	B	C	D					HALL2	00ms	52	2kHz	3.6s	77				
Hold control	ON	OFF								Filter mode	LPF	LPF							
Velo curve	03	04								Cutoff freq	66	70							
Delay	47									Resonance	00	00							
Fade	+28									Cutoff KF	50	40							
Waveform	TRI									LFO select	00	00							
Offset	0									LFO depth	00	00							
Key trigger	ON									Atouch sens	00	00							
Rate										Velo sens	+20								
Delay										Time velo	00								
Fade										Time KF	00								
Waveform										Time 1	31								
Offset										Level 1	100								
Key trigger										Time 2	49								
Pitch coarse	+12	+12								Level 2	00								
Pitch fine	00	00								Time 3	00								
Pitch random	00	00								Sus level	00								
Pitch KF	100	101								Time 4	00								
Atouch bend	OFF	OFF								Level 4	00								
Bender	ON	ON								Level	100	100							
Waveform	092	075								Bias direction	UP	UP							
Wave source	INT	INT								Bias point	C4	C4							
Atouch sens	00	00								Bias level	00	00							
LFO 1 depth	+10	00								Atouch sens	00	00							
LFO 2 depth	00	00								LFO select	00	00							
Lever sens	35	00								LFO depth	00	00							
Velo sens	00	00								Velo sens	+34	+44							
Time velo	00	00								Time velo	00	-18							
Time KF	00	00								Time KF	+05	+04							
Level 0	00	00								Time 1	20	17							
Time 1	00	00								Level 1	100	100							
Level 1	00	00								Time 2	53	65							
Time 2	00	00								Level 2	97	00							
Time 3	00	00								Time 3	00	00							
Level 2	00	00								Sus level	97	00							
										Time 4	41	16							

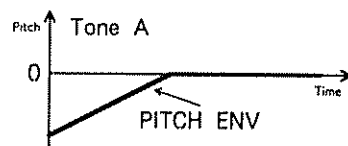
Synthesizer stemmen

Dit is een typische synthesizerklank.

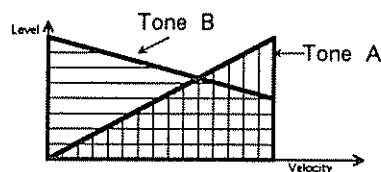
1. Kies *Wave 025* voor Tone A en *Wave 035* voor Tone B.
2. Stel de TVA en de TVF envelope van de Tones als volgt in.



3. Zet het Filter van Tone B op BPF en voeg er een beetje Resonance aan toe.
4. Gebruik LFO1 voor een passend vibrato effect.
5. Voor Tone B dient u LFO2 zodanig te programmeren dat hij pas begint wanneer u de toetsen loslaat (Key Off= Noot uit).



6. Gebruik de Pitch Envelope om te zorgen dat de toonhoogte van A aanvankelijk een beetje te laag is. Zet de TVF: Atouch sens parameter van Tone A op +11 om de klankkleur ervan met de aftertouch te kunnen wijzigen.
7. Gebruik de EQ om de middentonen van de klank (Tone A + Tone B) iets op te halen.
8. Gebruik de chorus om het geluid breder te maken.
9. Om deze klank te laten "ademen" kiest u het best een Hall galm met een lange galmduur.
10. Gebruik de TVA: Velo sens parameter van beide Tones om een "velocity crossfade" effect te programmeren (zie onderstaande tekening).

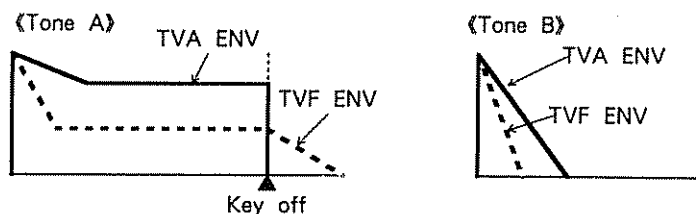


【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name		Patch Name								Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
-		Syn voice								OFF → OFF → OFF → OFF					CH → RV → OFF				
Level	Bender		Atouch bend sens	Solo		Portamento		Distortion			Phaser								
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix			
100	02	02	00	OFF	OFF	OFF													
Key Range										Spectrum					Enhancer				
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High												
C-1	G9	C-1	G9																
EQ										Chorus									
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				Dry/Effect	Balance B	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level			
400Hz	00dB	1kHz	1.0	+05dB	4kHz	00dB				D: 18 E: 82		1.1Hz	22	0.1ms	00%	74			
MIDI Tx										Delay									
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode		C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback					
		Lower	Upper	Lower	Upper			ms		ms				%					
TONES										Reverb									
Layer	A	B	C	D	Type	Pre dly	ER level	HF damp	Time	Level									
Active	ON	ON	OFF	OFF	HALL2	100ms	73	10kHz	3.2s	78									
Hold control	A	B	C	D															
ON	ON	ON	OFF	OFF															
Velo curve	A	B	C	D															
02	03																		
Rate	A	B	C	D															
74	65																		
Delay	A	B	C	D															
00	00																		
Fade	A	B	C	D															
00	+08																		
Waveform	A	B	C	D															
TRI	TRI																		
Offset	A	B	C	D															
0	0																		
Key trigger	A	B	C	D															
ON	ON																		
Rate	A	B	C	D															
	82																		
Delay	A	B	C	D															
	REL																		
Fade	A	B	C	D															
	+29																		
Waveform	A	B	C	D															
	SQU																		
Offset	A	B	C	D															
0	0																		
Key trigger	A	B	C	D															
ON	ON																		
Pitch coarse	A	B	C	D															
00	00																		
Pitch fine	A	B	C	D															
00	00																		
Pitch random	A	B	C	D															
10	20																		
Pitch KF	A	B	C	D															
100	100																		
Atouch bend	A	B	C	D															
OFF	OFF																		
Bender	A	B	C	D															
ON	ON																		
Waveform	A	B	C	D															
025	035																		
Wave source	A	B	C	D															
INT	INT																		
Atouch sens	A	B	C	D															
00	00																		
LFO 1 depth	A	B	C	D															
+10	+10																		
LFO 2 depth	A	B	C	D															
00	+50																		
Lever sens	A	B	C	D															
24	00																		
Velo sens	A	B	C	D															
+25	00																		
Time velo	A	B	C	D															
+08	00																		
Time KF	A	B	C	D															
+05	00																		
Level 0	A	B	C	D															
-22	00																		
Level 1	A	B	C	D															
47	00																		
Level 2	A	B	C	D															
00	00																		
Time 1	A	B	C	D															
00	00																		
Time 2	A	B	C	D															
00	00																		
Time 3	A	B	C	D															
00	00																		
Level 2	A	B	C	D															
00	00																		

Synthesizer bas

1. Tone A gaan we gebruiken voor de sustain en Tone B om de attack in de verf te zetten.
2. Zorg dat de TVA en de TVF envelope onderstaande vorm hebben. Aangezien we voor Tone B een negatieve Env Depth waarde gaan programmeren, ziet zijn TVF envelope er iets anders uit.



3. Kies voor beide filters de LPF mode. Hoe groter de Resonance waarde, hoe duidelijker het geluid wordt.
4. Om lage noten te kunnen spelen, moeten we Pitch Coarse op -24 zetten.
5. Kies de golfvormen 023: Bass en 032: Wave scan. Maar u zou ook voor zaagtandgolven (001~003) kunnen opteren.
6. Haal de lage tonen met behulp van de EQ op.
7. Kies een Gate galm.
8. Voor deze klank schakelt u het Solo/Portamento effect het best in. Basklanken komen pas goed tot hun recht wanneer hun attack duidelijk is (en blijft). Daarom is het beter de Solo Legato functie niet te gebruiken en Portamento op Normal te zetten.
9. Het pitch bend bereik van deze klank mag 01 octaaf zijn. Zorg dat het vibrato alleen werkt wanneer u de Modulation hendel gebruikt.

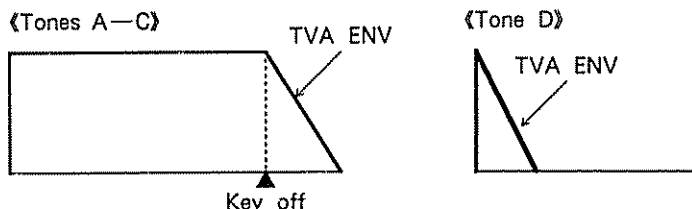
【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS											
Patch Name		Patch Name								Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW						
-		Syn. Bass								OFF → OFF → OFF → OFF					RV → OFF → OFF						
⑨	Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento		Distortion			Phaser								
	Down	Up	bend sens	SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix					
	100	12	12	00	ON	OFF	ON	NORMAL	37				Hz	Hz							
⑧	Key Range								Spectrum					Enhancer							
	Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix				
	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High													
	C-1	G9	C-1	G9																	
⑥	EQ								Dry/Effect			Chorus									
	L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain	D: 68	E: 32	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level							
	400Hz	+03dB	1kHz	0.5	00dB	4kHz	00dB			Hz		ms	%								
	MIDI Tx								Delay			Reverb									
	Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode		C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback						
			Lower	Upper	Lower	Upper			ms		ms		ms		%						
	TONES								Type			Pre dly		ER level		HF damp		Time		Level	
	Layer	A		B		C		D		GATE	00ms	Hz	100ms	34							
	Active	ON		OFF						Filter mode		LPF		LPF							
CM	Hold control	ON		OFF						Cutoff freq		71		98							
	Velo curve	Uc		Uc						Cutoff KF		70		80							
LFO 1	Rate	83								ENV depth		+18		-50							
	Delay	00								Cutoff KF		70		80							
	Fade	00								LFO select		I		I							
	Waveform	TRI								LFO depth		00		00							
	Offset	0								Atouch sens		00		00							
	Key trigger	ON								Velo sens		+20		00							
LFO 2	Rate									Time velo		+14		00							
	Delay									Time KF		00		00							
	Fade									Time 1		00		37							
	Waveform									Level 1		100		100							
	Offset									Time 2		27		00							
	Key trigger									Level 2		39		100							
WG	Pitch coarse	-24		-24						Time 3		00		00							
	Pitch fine	00		00						Sus level		39		100							
	Pitch random	00		00						Time 4		65		00							
	Pitch KF	100		100						Level 4		00		00							
	Atouch bend	OFF		OFF						Level		100		100							
	Bender	ON		OFF						Bias direction		UP		UP							
	Waveform	023		032						Bias point		C4		C4							
	Wave source	INT		INT						Bias level		00		00							
	Atouch sens	00		00						Atouch sens		00		00							
	LFO 1 depth	00		00						LFO select		I		I							
	LFO 2 depth	00		00						LFO depth		00		00							
	Lever sens	B40		00						Velo sens		+25		+31							
PITCH ENV	Velo sens	00		00						Time velo		00		+16							
	Time KF	00		00						Time KF		00		+03							
	Level 0	00		00						Time 1		00		00							
	Time 1	00		00						Level 1		100		00							
	Level 1	00		00						Time 2		67		67							
	Time 2	00		00						Level 2		72		00							
	Time 3	00		00						Time 3		00		00							
	Level 2	00		00						Sus level		72		00							
	Time 4	00		00						Time 4		10		10							

Electronisch orgel

Orgelklanken maakt u het best met een reeks sinusgolven.

1. Kies daarom 012: *Syn Sine*. Maar u zou ook de golfvormen 040 en 041 kunnen gebruiken om orgelklanken te maken.
2. Programmeer "recht-toe-recht-aan" TVA golfvormen voor tone A~C. Gebruik Tone D om een fellere attack te programmeren.



3. Gebruik voor alle Tones dezelfde parameterinstellingen, maar kies wel verschillende Pitch Coarse waarden (kwinten: +7 en +19 en normalen stemming).
4. Wijs een trage sinus-LFO toe aan Tone A. Op die manier wijkt de toonhoogte van Tone A regelmatig (maar niet te snel) af van Tone B.
5. Gebruik het Chorus en Reverb effect.
6. Stel een trage Rate en een grote Depth/Delay waarde in om een heel breed stereoeffect te verkrijgen.
7. Kies de ROOM2 galm en stel een korte galmduur in.
8. Terwijl u speelt, kunt u de Palette regelaars gebruiken voor het regelen van de balans (zoals u dat met de drawbars van een orgel zou doen).
9. Door golfvorm 042 te kiezen en de T1 parameter van de TVA envelope op 50 te zetten programmeert u een pijporgelklank.

【Sample settings】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS											
Patch Name				Patch Name						Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW						
-				E. Organ						OFF → OFF → OFF → OFF					CH → RV → OFF						
Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento		Distortion					Phaser							
	Down	Up	bend sens		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix				
100	02	02	00		off			off						Hz	Hz						
Key Range										Spectrum					Enhancer						
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix					
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High														
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9														
EQ										Dry/Effect Balance B		Chorus									
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				D: 18	E: 82	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level					
Hz	dB	Hz		dB	Hz	dB						0.8Hz	26	26.0ms	+ 30 %	100					
MIDI Tx										C-tap		L-tap		R-tap		Feedback					
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode	ms		ms		ms		%								
		Lower	Upper	Lower	Upper																
TONES										Type		Pre dly		ER level		HF damp		Time		Level	
										ROOM2	21ms		00	10kHz	0.5s	25					
TONES										A		B		C		D					
Layer	ON		ON		ON		ON		Filter mode	LPF		LPF		LPF		LPF					
Active	ON		ON		ON		ON		Cutoff freq	100		65		65		100					
Hold control	ON		ON		ON		ON		Resonance	00		00		00		00					
Rate	73		73		73		73		ENV depth	00		00		00		00					
Delay	00		00		00		00		Cutoff KF	45		45		45		45					
Fade	00		00		00		00		LFO select	I		I		I		I					
Waveform	TRI		TRI		TRI		TRI		LFO depth	00		00		00		00					
Offset	0		0		0		0		Atouch sens	00		00		00		00					
Key trigger	ON		ON		ON		ON		Velo sens												
Rate	15								Time velo												
Delay	00								Time KF												
Fade	00								Time 1												
Waveform	TRI								Level 1												
Offset	0								Time 2												
Key trigger	ON								Level 2												
Pitch coarse	00		00		+ 07		+ 19		Time 3												
Pitch fine	00		00		00		00		Sus level												
Pitch random	00		00		00		00		Time 4												
Pitch KF	100		100		100		100		Level 4												
Atouch bend	OFF		OFF		OFF		OFF		Level	100		95		70		100					
Bender	ON		ON		ON		ON		Bias direction	UP		UP		UP		UP					
Waveform	012		012		012		012		Bias point	C4		C4		C4		C4					
Wave source	INT		INT		INT		INT		Bias level	00		00		00		00					
Atouch sens	00		00		00		00		Atouch sens	00		00		00		00					
LFO 1 depth	00		00		00		00		LFO select	I		I		I		I					
LFO 2 depth	+ 19		00		00		00		LFO depth	00		00		00		00					
Lever sens	127		127		127		127		Velo sens	+ 30		+ 30		+ 30		+ 30					
Velo sens	00		00		00		00		Time velo	00		00		00		00					
Time velo	00		00		00		00		Time KF	00		00		00		00					
Time KF	00		00		00		00		Time 1	00		00		00		00					
Level 0	00		00		00		00		Level 1	100		100		100		100					
Time 1	00		00		00		00		Time 2	00		00		00		50					
Level 1	00		00		00		00		Level 2	100		100		100		00					
Time 2	00		00		00		00		Time 3	00		00		00		00					
Time 3	00		00		00		00		Sus level	100		100		100		00					
Level 2	00		00		00		00		Time 4	04		04		04		04					

Init programma

Een geïnitieerd programma op de kaart heeft onderstaande parameterwaarden.

Dit programma is handig wanneer u uw klanken helemaal zelf wilt programmeren. De JD-800 kan het intern niet aanmaken (m.a.w. u kunt geen Patch initialiseren). Maar wanneer u een kaart formateert, krijgt u er 64 geïnitieerde programma's bij. Kopieer er één van naar het interne geheugen en begin dan aan uw eigen klank.

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name					Patch Name					Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
Initial Patch					Initial Patch					OFF → OFF → OFF → OFF					OFF → OFF → OFF				
Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento			Distortion					Phaser				
	Down	Up	bend	sens	SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix		
100	02	02	+12		OFF	OFF	OFF	NRM	50	M-DIST	50	70	380Hz	2.0Hz	30	50	100		
Key Range										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D				Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix	
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	+10	+10	+10	+10	+10	+10	03	50	50	
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	Dry/Effect					Chorus				
EQ										Balance	B	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level			
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				D: 50	E: 50	0.3Hz	60	30ms	+50%	100			
400Hz	00dB	1kHz	0.5	00dB	4kHz	00dB				Delay									
MIDI Tx										C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback			
Mode	Split Point	Channel		Prog change		Hold mode				300ms	50	100ms	50	200ms	50	+50%			
		Lower	Upper	Lower	Upper					Reverb									
SPLIT	C4	02	01	002	001	BOTH				Type	Pre dly	ER level	HF damp	Time	Level				
TONES		A	B	C	D	HALL 1		30ms	50	8kHz	2.5s	70							
Layer		ON	OFF	OFF	OFF	TONES		A	B	C	D								
Active		ON	OFF	OFF	OFF	Filter mode		LPF	LPF	LPF	LPF								
Hold control		ON	ON	ON	ON	Cutoff freq		100	100	100	100								
Velo curve		03	03	03	03	Resonance		00	00	00	00								
LFO 1	Rate	75	75	75	75	ENV depth		00	00	00	00								
	Delay	00	00	00	00	Cutoff KF		100	100	100	100								
	Fade	00	00	00	00	LFO select		0	0	0	0								
	Waveform	TRI	TRI	TRI	TRI	LFO depth		00	00	00	00								
	Offset	0	0	0	0	Atouch sens		00	00	00	00								
LFO 2	Key trigger	ON	ON	ON	ON	Velo sens		00	00	00	00								
	Rate	50	50	50	50	Time velo		00	00	00	00								
	Delay	00	00	00	00	Time KF		00	00	00	00								
	Fade	00	00	00	00	Time 1		00	00	00	00								
	Waveform	TRI	TRI	TRI	TRI	Level 1		100	100	100	100								
WG	Offset	0	0	0	0	Time 2		50	50	50	50								
	Key trigger	ON	ON	ON	ON	Level 2		100	100	100	100								
	Pitch coarse	00	00	00	00	Time 3		50	50	50	50								
	Pitch fine	00	00	00	00	Sus level		100	100	100	100								
	Pitch random	00	00	00	00	Time 4		50	50	50	50								
PITCH ENV	Pitch KF	100	100	100	100	Level 4		00	00	00	00								
	Atouch bend	OFF	OFF	OFF	OFF	Level		80	80	80	80								
	Bender	ON	ON	ON	ON	Bias direction		UP	UP	UP	UP								
	Waveform	001	001	001	001	Bias point		C4	C4	C4	C4								
	Wave source	INT	INT	INT	INT	Bias level		00	00	00	00								
TVA	Atouch sens	00	00	00	00	Atouch sens		00	00	00	00								
	LFO 1 depth	00	00	00	00	LFO select		0	0	0	0								
	LFO 2 depth	00	00	00	00	LFO depth		00	00	00	00								
	Lever sens	030	030	030	030	Velo sens		00	00	00	00								
	Velo sens	00	00	00	00	Time velo		00	00	00	00								
TVA ENV	Time velo	00	00	00	00	Time KF		00	00	00	00								
	Time KF	00	00	00	00	Time 1		00	00	00	00								
	Level 0	00	00	00	00	Level 1		100	100	100	100								
	Time 1	50	50	50	50	Time 2		50	50	50	50								
	Level 1	00	00	00	00	Level 2		100	100	100	100								
TVA ENV	Time 2	50	50	50	50	Time 3		50	50	50	50								
	Time 3	50	50	50	50	Sus level		100	100	100	100								
	Time 4	50	50	50	50	Time 4		50	50	50	50								
	Level 2	00	00	00	00														

NUTTIGE INFORMATIE

Foutindikaties

Wanneer uw JD-800 niet naar behoren werkt (of lijkt te werken), zal het display een foutindikatie afbeelden. Hierna vindt u alle foutindikaties en tips om het probleem te verhelpen.

Na inschakelen

Internal battery low

- Oorzaak: De spanning van de interne geheugenbatterij is niet meer voldoende.
- Oplossing: Deze indicatie wordt maar heel even afgebeeld. Neem zo snel mogelijk contact op met uw dealer.

Indikaties tijdens het kiezen van een Patch

DATA card is not ready

- Oorzaak: U hebt de DATA kaart niet of niet helemaal in de slot geschoven.
- Oplossing: Deze indicatie wordt maar heel even afgebeeld. Zorg dat de kaart (goed) in de poort zit.

DATA card battery low

- Oorzaak: De batterij van de kaart is uitgeput.
- Oplossing: Vervang de CR2016 batterij van de kaart (zie hiervoor de instructies bij uw kaart).

Wrong DATA card

- Oorzaak: De kaart in de slot is niet of voor een ander apparaat geformateerd.
- Oplossing: Deze indicatie wordt maar heel even afgebeeld. Formateer de kaart.

Indikaties i.v.m. de WAVEFORM kaart

SINGLE 001 CH:01 I-11:Digital Synth 1	WAVEFORM card is not ready
---	-------------------------------

Oorzaak: De WAVEFORM kaart is niet of niet helemaal aangesloten.

Oplossing: Sluit de kaart op de juiste manier aan.

Indikaties tijdens het opslaan van data

Oorzaak: U hebt de DATA kaart niet of niet helemaal in de slot geschoven.

Oplossing: Deze indicatie wordt maar heel even afgebeeld. Zorg dat de kaart (goed) in de poort zit.

DATA card is protected

Oorzaak: De schrijfbescherming van de datakaart is ingeschakeld.

Oplossing: Deze indicatie wordt maar heel even afgebeeld. Schakel de schrijfbescherming van de kaart uit en probeer het nog een keer.

DATA card error

Oorzaak: Misschien is de kaart niet goed aangesloten.

Oplossing: Sluit de kaart goed aan en probeer het nog een keer.

Indikaties tijdens het ontvangen van MIDI-data.

MIDI error

Oorzaak: De JD-800 heeft meer MIDI-data ontvangen dan hij in een keer aankan.

Oplossing: Probeer minder data te zenden.

Verhelpen van storingen

Soms hebt u de indruk dat uw JD-800 het niet meer doet. In veruit de meeste gevallen kunt u dit soort "storingen" zonder al te veel problemen verhelpen. Controleer even onderstaande punten. Doet uw JD-800 het daarna nog steeds niet, dan neemt u het best contact op met uw Roland dealer.

Geen klank

*** Volume?**

Kontroleer de volume instellingen van de JD-800 en uw versterker/mengpaneel.

*** Hoort u iets in de hoofdtelefoon?**

Is dat het geval, dan scheelt er iets met uw kabels of uw versterker/mengpaneel. Gebruik in voorkomend geval andere kabels of een andere versterker.

*** Hebt u de Local Control parameter op "Off" gezet?**

Zet hem op Local On.

*** Klopt het volume van de Tones/Parts/Patches?**

Kontroleer de waarden van Patch Level, TVA Level en/of Part Level.

*** Zijn de Tones uitgeschakeld?**

Kontroleer de Layer instellingen.

*** Kloppen de Key Range instellingen van de Tones?**

Kontroleer dat even.

*** Heeft de JD-800 een MIDI volume-commando ontvangen dat het volume op 0 gezet heeft?**

Kies een andere Patch of de Single/Multi mode.

*** Als u een pedaal op de EXTCONTingang aansluit en er de VOL functie aan toewijst, bepaalt u het volume met de voet.**

Zorg dat het pedaal open staat.

*** Is de JD-800 in de ROM Play mode of Data Transfer mode.**

Druk op [EXIT] om naar de Play mode terug te gaan.

*** Kloppen de effectinstellingen in de Single mode?**

Kontroleer of de effecten in- of uitgeschakeld zijn en wijzig de DRY/EFFECT Balance B waarde.

*** Klopt de Level waarde van de effecten in de Single mode?**

Kontroleer met name de Distortion Level en Spectrum Level waarde.

*** Kloppen de instellingen van de equalizer van de Patch?**

Door extreme waarden te kiezen kunt u het geluid heel dun of zelfs onhoorbaar maken. Controleer de equalizer instelling.

Toonhoogte klopt niet

*** Klopt de instelling voor Master Tune?**

Stel de juiste waarde in.

*** Is de Transpose functie ingeschakeld?**

Druk op [TRANPOSE] om deze functie uit te schakelen.

*** Kloppen de Pitch instellingen van de Tones?**

Kontroleer de waarde voor Pitch Coarse, Pitch Fine, Pitch Random, Pitch Key Follow (en de Pitch Envelope).

*** Heeft de JD-800 een pitch bend commando ontvangen?**

Gebruik even de Pitch hendel.

U kunt geen Patches kiezen

*** Staat de Local Control functie op "On"?**

Schakel ze uit (of kies de Patches via MIDI).

*** Ontvangt de JD-800 wel programma-keuze-commando's?**

Schakel de Rx Program Chg functie in.

*** Is de JD-800 in de ROM Play of Data Transfer mode?**

Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de Play mode.

*** Bent u een Patch of de Special Setup aan het editen?**

Druk op [EXIT] om terug te gaan naar de Play mode.

U hoort geen effecten

*** Kloppen de Patch Effect instellingen van de Single mode?**

Kontroleer de volgorde van de effecten en hun volume.

*** Kloppen de Output Assign instellingen van de Parts (Multi mode)?**

Wijzig ze indien nodig.

*** Klopt het volume van de effecten in de Multi mode?**

Kontroleer ze.

*** Kloppen de instellingen van de effecten in de Multi mode?**

Kontroleer en wijzig ze indien nodig.

*** Zijn de effect Switches uitgeschakeld?**

Schakel ze in (Chorus, Delay, Reverb).

U kunt het panorama niet wijzigen

*** Bent u in de Single mode?**

In de Single mode kunt u het panorama niet instellen.

*** Hebt u de PAN functie aan de EXT CONT (en het bijbehorende pedaal) toegewezen?**

Gebruik het pedaal om dit te controleren.

Portamento lijkt niet te werken

*** Is de Solo functie ingeschakeld?**

Druk op [SOLO] en [PORTAMENTO].

*** Klopt de Portamento Time waarde?**

Stel een waarde groter dan 0 in.

*** Is het Portamento effect via MIDI uitgeschakeld?**

Schakel [SOLO] en [PORTAMENTO] weer in.

Kaart lijkt niet te werken

*** Is de kaart wel geformateerd?**

Initialiseer de kaart voordat u ze gebruikt.

*** Gebruikt u een PCM kaart die voor een ander apparaat bedoeld is?**

De JD-800 aanvaardt alleen WAVEFORM kaarten van de SO-JD80 serie. Andere PCM kaarten werken niet.

MIDI-commando's worden niet naar behoren ontvangen

*** Klopt de keuze van het/de MIDI-kanaal (kanalen)?**

*** Klopt de instelling voor de SysEx data?**

Kontroleer tevens het Unit nummer.

Ingebouwde golfvormen

* Met type bedoelen we het volgende: "S-loop" betekent "korte loop", L-loop betekent "lange loop" en "O-shot" staat voor "eenmalig" (one shot).

No.	Wave name	Remarks	Type
001	Syn Saw 1	Analog synth sharp sawtooth wave	S – loop
002	Syn Saw 2	Analog synth thin sawtooth wave	S – loop
003	FAT Saw	Analog synth thick sawtooth wave	S – loop
004	FAT Square	Analog synth square wave	S – loop
005	Syn Pulse1	Analog synth pulse wave (duty cycle 50%)	S – loop
006	Syn Pulse2	Analog synth pulse wave (duty cycle 30%)	S – loop
007	Syn Pulse3	Analog synth pulse wave (duty cycle 20%)	S – loop
008	Syn Pulse4	Analog synth pulse wave (duty cycle 14%)	S – loop
009	Syn Pulse5	Analog synth pulse wave (duty cycle 7%)	S – loop
010	Pulse Mod	Pulse width modulation wave	L – loop
011	Triangle	Analog synth triangle wave	S – loop
012	Syn Sine	Analog synth sine wave	S – loop
013	Soft Pad	Soft analog synth wave	L – loop
014	Wire Str	Metalic string sound	S – loop
015	MIDI Clav	Clav sound with sharp attack	L – loop
016	Spark Vox1	Processed human voice 1	S – loop
017	Spark Vox2	Processed human voice 2	S – loop
018	Syn Sax	Synth sax	S – loop
019	Clav Wave	Processed clav-type wave	S – loop
020	Cello Wave	Processed cello wave	S – loop
021	BrightDigi	Bright harpsichord-like sound	S – loop
022	Cutters	Sharp and distorted sound	S – loop
023	Syn Bass	Thick synth bass	S – loop
024	Rad Hose	Soft woodwind with a unique attack	S – loop
025	Vocal Wave	Breathy sound extracted from human voice	S – loop
026	Wally Wave	Rough digital synth sound	S – loop
027	Brusky Ip	Thick digital synth sound	S – loop
028	Digiwave	Unique sound with many high partials	S – loop
029	Can Wave 1	Sound with the attack of a struck can	S – loop
030	Can Wave 2	Sound with the attack of a blown woodwind	S – loop
031	EML 5th	Perfect 5th chord created on a synth	S – loop
032	Wave Scan	Clav-type digital synth sound	S – loop
033	Nasty	Sound with a very rough low frequency range	S – loop
034	Wave Table	Slightly dark digital synth sound	S – loop
035	Fine Wine	Finger rubbed around the edge of a glass	L – loop
036	Funk Bass1	Electric bass	S – loop

No.	Wave name	Remarks	Type
037	Funk Bass2	Electric bass with bright low range	S – loop
038	Strat Sust	Single coil electric guitar	S – loop
039	Harp Harm	Harp harmonic	S – loop
040	Full Organ	Electric organ with doubled 16 feet	S – loop
041	Full Draw	Full drawbar electric organ	S – loop
042	Doo	Sound with many partials and pipe organ-like attack	S – loop
043	ZZZ Voz	Hard, noisy voice	L – loop
044	Org Vox	Soft, noisy voice	L – loop
045	Male Vox	Metallic voice	L – loop
046	Kalimba	Kalimba (ethnic instrument) with sharp attack	S – loop
047	Xylo	Xylophone	S – loop
048	Marim Wave	Marimba	S – loop
049	Log Drum	Log Drum (ethnic instrument)	S – loop
050	AgogoBells	Agogo bells	S – loop
051	Bottle Hit	Sound of hitting a small bottle	S – loop
052	Gamelan 1	Metallic percussion	S – loop
053	Gamelan 2	Hard metallic percussion	S – loop
054	Gamelan 3	Soft metallic percussion	S – loop
055	Table	Tabla (ethnic instrument)	S – loop
056	Pole Ip	Rough sound of hitting an earthen pipe	L – loop
057	Pluck Harp	Harp with strong attack	S – loop
058	Nylon Str	Nylon string classical guitar	S – loop
059	Hooky	Many plucked strings	S – loop
060	Muters	Muted electric guitar	S – loop
061	Klack Wave	Thick sound with sharp attack	S – loop
062	Crystal	Transparent sound	S – loop
063	Digi Bell	Hard bell	S – loop
064	FingerBell	Sound of hitting a small bell	L – loop
065	Digi Chime	Hard chime	S – loop
066	Bell Wave	Soft bell sound	S – loop
067	Org Bell	Bell sound with many high partials	S – loop
068	Scrape Gut	Sound of scraped strings	S – loop
069	Strat Atk	Attack sound of electric guitar played with a pick	S – loop
070	Hellow Bs	Synth bass with thick attack	S – loop
071	Piano Atk	Acoustic piano including hammer sound	S – loop
072	EP Hard	Electric piano	S – loop

No.	Wave name	Remarks	Type
073	Clear Keys	Electric piano processed to an organ-type sound	S – loop
074	EP Distone	Distorted electric piano	S – loop
075	Flute Push	Tongued flute sound	O – shot
076	Shami	Attack of shamisen sound	O – shot
077	Wood Crak	Sound with sharp attack like a slapped board	O – shot
078	Kimba Atk	Attack sound of a kalimba	O – shot
079	Block	Attack sound of a wood block	O – shot
080	Org Atk 1	Low range organ attack sound	O – shot
081	Org Atk 2	High range organ attack sound	O – shot
082	Cowbell	Attack of a cowbell	O – shot
083	Sm Metal	Muted attack of a cowbell	O – shot
084	StrikePole	Sound of a struck metal rod	O – shot
085	Pizz	Pizzicato strings	O – shot
086	Switch	Mechanical noise of a power switch	O – shot
087	Tuba Slap	Sound of a tuba valve (piston)	O – shot
088	Plink	Very short metallic noise	O – shot
089	Plunk	Very short bell-type noise	O – shot
090	EP Atk	Electric piano attack sound	O – shot
091	TVF_Trig	An impulse-type sound usable as a trigger	O – shot
092	Flute Tone	Flute harmonics	S – loop
093	Pan Pipe	A pan pipe with a lot of breath noise	L – loop
094	BottleBlow	Sound of blown bottle	L – loop
095	Shaku Atk	Shakuhachi blown tongued-style	L – loop
096	FlugelWave	Flugel horn	S – loop
097	French	French horn	S – loop
098	WhiteNoise	White noise	S – loop
099	Pink Noise	Pink noise	S – loop
100	Pitch Wind	A pitched, dark-feeling wind sound	L – loop
101	Vox Noise1	White noise with little sense of pitch	L – loop
102	Vox Noise2	White noise with greater sense of pitch	L – loop
103	CrunchWind	Sound similar to braking noise	L – loop
104	ThroatWind	Sound similar to steam noise	L – loop
105	Metal Wind	Metallic noise	L – loop
106	Windago	Noise with agogo bell nuance	L – loop
107	Anklungs	Many wood scraps sounding together	L – loop
108	Wind Chime	Many metallic scraps sounding together	L – loop

Parameters

○ Patch parameter

◇ Common

Parameter	Display	Values
Patch Name	Patch name	(16 Character ASCII)
Patch Level	Patch level	0 ~ 100
Key Range A (Low/High)	Range A (L:/H:)	C-1—G9
Key Range B (Low/High)	Range B (L:/H:)	C-1—G9
Key Range C (Low/High)	Range C (L:/H:)	C-1—G9
Key Range D (Low/High)	Range D (L:/H:)	C-1—G9
Solo Switch	----- * 1	OFF, ON
Solo Legato	Solo legato	OFF, ON
Portamento Switch	----- * 1	OFF, ON
Portamento Mode	Portamento mode	NORMAL, LEGATO
Portamento Time	Portamento time	0—100
Bender Range	Bender range D : U :	(DOWN) 0—48 (UP) 0—12
Aftersustain Bend Sensitivity	A-touch bend sens	- 36, - 24, - 12—+ 12
Layer tone	----- * 1	A—A + B + C + D
Active Tone	----- * 1	A—A + B + C + D
MIDI Tx	Key Mode	Key mode
	Split Point	Split point
	Channel	Channel L : U :
	Program Change Number	Prog chg# L : U :
	Hold Mode	Hold mode
(Equalizer)	Low Frequency	Low freq
	Low Gain	Low gain
	Mid Frequency	Mid freq
	Mid Q	Mid Q
	Mid Gain	Mid gain
	High Frequency	High freq

* 1 : Use the switch to set.

* 2 : 200.250.315.400.500.630.800.1k.1.25k.106k.2k,
25k.3.15k.4k.5k.6.3k.8k (unit : Hz)

* 3 : 0.5.1.0.2.0.4.0.9.0

◇ Effects

	Parameter	Display	Values
	Sequence A	Sequence A	DS---PH---SP---EH
	Switch A	Switch A	(ON), (OFF)
	Sequence B	Sequence B	CH---DL---RV
	Switch B	Switch B	(ON), (OFF)
	Effect Balance B	Balance B	Dry : EFF 0 : 100—100 : 0
(Distortion Setup)	Type	Type	MELLOW DRIVE, OVERDRIVE, CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST, FAT DIST, FUZZ DIST
	Drive	Drive	0—100
	Level	Level	0—100
(Phaser Setup)	Manual	Manual	50Hz—150 kHz
	Rate	Rate	0.1—10 Hz
	Depth	Depth	0—100
	Resonance	Resonance	0—100
	Level	Level	0—100
(Spectrum Setup)	Band 1 Control	Band 1 control	−15—+15
	Band 2 Control	Band 2 control	−15—+15
	Band 3 Control	Band 3 control	−15—+15
	Band 4 Control	Band 4 control	−15—+15
	Band 5 Control	Band 5 control	−15—+15
	Band 6 Control	Band 6 control	−15—+15
	Band Width	Band width	1—5
(Enhancer Setup)	Sensitivity	Sens	0—100
	Mix	Mix	0—100

	Parameter	Display	Values
(Chorus Setup)	Rate	Rate	0.1—10Hz
	Depth	Depth	0—100
	Delay Time	Delay time	0.1—50ms * 4
	Feedback	Feedback	- 98— + 98 %
	Level	Level	0—100
(Delay Setup)	Center Tap	Center tap	0.1—600ms * 5
	Center Level	Center level	0—100
	Left Tap	Left tap	0.1—600ms * 5
	Left Level	Left level	0—100
	Right Tap	Right tap	0.1—600ms * 5
	Right Level	Right level	0—100
	Feedback	Feedback	- 98— + 98 %
(Reverb Setup)	Type	Type	ROOM1/2. HALL1/2/3, 4, GATE, REVERSE, FLYING 1/2
	Pre Delay Time	Pre delay time	0—120ms
	Early Reflection Level	Early ref level * 6	0—100
	High Frequency Damp	HF damp * 6	500Hz—15kHz
	Time	Time * 7	0.1s—20s
	Level	Level	0 ~ 100

* 4 : 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms),
10~50ms (1ms)

* 5 : 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms),
10~40ms (1ms), 40~100ms (10ms),
200~600ms (20ms)

* 6 : The selection of GATE, REVERSE, and FLYING
1/2 is invalid in the TYPE parameter.

* 7 : When using ROOM 1/2 and HALL 1/2/3/4,
the times are :

0.1—10s (0.1s) and 10—20s (0.5s).

When using GATE, REVERSE, and FLYING 1/2,
the times are :

5—500ms

◇ Tone

	Parameter	Display	Values
(Common)	Hold Control	Hold ctrl	OFF, ON
	Velocity Curve	Velo curve	1, 2, 3, 4
(LFO 1/2)	Rate	Rate	0—100
	Delay	Delay	0—100, REL
	Fade	Fade	- 50— + 50
	Waveform	Waveform	TRI, SAW, SQU, S/H, RND
	Offset	Offset	-, 0, +
	Key Trigger	Key trig	OFF, ON
(WG)	Wave Source	Wave source	INT, CRD
	Wave form	Waveform	1—256
	Pitch Coarse	Pitch coarse	- 4R — + 4R
	Pitch Fine	Pitch fine	- 50— + 50
	Pitch Random	Pitch random	0—100
	Pitch Key Follow	Pitch KF	- 100—200 %
	Bender Switch	Bender	OFF, ON
	Aftertouch Bend Switch	Atouch bend	OFF, ON
	LFO1 Modulation	LFO 1 sens depth	- 50— + 50
	LFO2 Modulation	LFO 2 sens depth	- 50— + 50
	Lever Modulation	Lever sens	LFO1 (50)—LFO2 (50)
	Aftertouch Modulation	Atouch sens	LFO1 (50)—LFO2 (50)
(Pitch Envelope)	Velocity Sensitivity	Velo sens	- 50— + 50
	Time Velocity Sensitivity	Time velo	- 50— + 50
	Time Key Follow	Time KF	- 10— + 10
	Level 0	Level 0	- 50— + 50
	Time 1	Time 1	0—100
	Level 1	Level 1	- 50— + 50
	Time 2	Time 2	0—100
	Time 3	Time 3	0—100
	Level 2	Level 2	- 50— + 50

	Parameter	Display	Values
(TVF)	Filter Mode	Mode	HPF, BPF, LPF
	Cutoff Frequency	Cutoff freq	0—100
	Resonance	Resonance	0—100
	Cutoff Key Follow	Cutoff KF	— 100— + 150
	Aftertouch Cutoff Sensitivity	Atouch sens	— 50— + 50
	LFO Select	LFO select	LF01, LF02
	LFO Depth	LFO depth	— 50— + 50
	TVF Envelope Depth	ENV depth	— 50— + 50
(TVF Envelope)	Velocity Sensitivity	Velo sens	— 50— + 50
	Time Velocity Sensitivity	Time velo	— 50— + 50
	Time Key Follow	Time KF	— 10— + 10
	Time 1	Time 1	0—100
	Level 1	Level 1	0—100
	Time 2	Time 2	0—100
	Level 2	Level 2	0—100
	Time 3	Time 3	0—100
	Level 3	Level 3	0—100
	Time 4	Time 4	0—100
	Level 4	Level 4	0—100
(TVA)	Level	Level	0—100
	Bias Direction	Bias dir	UP, LOW, UP & LOW
	Bias Point	Bias point	C — 1—G9
	Bias Level	Bias level	— 10— + 10
	Aftertouch Sensitivity	Atouch sens	— 50— + 50
	LFO Select	LFO select	LF01, LF02
	LFO Depth	LFO depth	— 50— + 50

	Parameter	Display	Values
(TVA Envelope)	Velocity Sensitivity	Velo sens	- 50 — + 50
	Time Velocity Sensitivity	Time velo	- 50 — + 50
	Time Key Follow	Time KF	- 10 — + 10
	Time 1	Time 1	0—100
	Level 1	Level 1	0—100
	Time 2	Time 2	0—100
	Level 2	Level 2	0—100
	Time 3	Time 3	0—100
	Level 3	Level 3	0—100
	Time 4	Time 4	0—100

○ Multi parameter

◇ Part

Parameter	Display	Values
Patch Select	----- * 1	1—11—C—8B
MIDI Receive Channel	MIDI Rx ch	1—16, OFF
Level	Level	0—100
Pan	Pan * 8	L30—30R
Output Assign	Output assign	MIX, DIRECT
Effect Mode	Effect mode * 8	DRY, REV, CHO + REV, DLY + REV
Effect Level	Effect level * 8	OFF, ON

* 1 : Use the switch to set.

* 8 : Parameters invalid for the Special Part

◇ Special setup

	Parameter	Display	Values
(Common)	Bender Range	Bender range D : U :	(DOWN) 0—48, (UP) 0—12
	Aftertouch Bend Sensitivity	Atouch bend	— 36, — 24, — 12— + 12
(Equalizer)	Low Frequency	Low freq	200Hz, 400Hz
	Low Gain	Low gain	— 15— + 15dB
	Mid Frequency	Mid freq	200Hz—8kHz * 2
	Mid Q	Mid Q	0.5—9.0 * 3
	Mid Gain	Mid gain	— 15— + 15dB
	High Frequency	High freq	4kHz, 8kHz
(Key Setup)	Name	Name	(10 Character ASCII)
	Mute Group	Mute group	OFF, A, B, C, D, E, F, G, H
	Envelope Mode	ENV mode	NORMAL, NO SUSTAIN
	Pan	Pan	L30—30R
	Effect Mode	Effect mode	DRY, REV, CHO + REV DLY + REV
	Effect Level	Effect level	0—100
	## Tone Parameter ##	----- * 9	-----

* 2 : 200.250,315,400,500,630,800,1k,1.25k,1.6k,2k,2.5k,3.15k,4k,5k,6.3k,8k (Unit : Hz)

* 3 : 0.5,1,0.2,0.4,0.9,0

* 9 : Refer to "Tone" in Patch parameter.

◇ Effects

	Parameter	Display	Values
(Chorus Setup)	Rate	Rate	0.1—10Hz
	Depth	Depth	0—100
	Decay Time	Delay time	0.1—50ms * 4
	Feedback	Feedback	— 98— + 98 %
	Level	Level	0—100
(Delay Setup)	Center Tap	Center tap	0.1—600ms * 5
	Center Level	Center level	0—100
	Left Tap	Left tap	0.1—600ms * 5
	Left Level	Left level	0—100
	Right Tap	Right tap	0.1—600ms * 5
	Right Level	Right level	0—100
	Feedback	Feedback	— 98— + 98 %
(Reverb Setup)	Type	Type	ROOM1/2 HALL1/2/3/4, GATE, REVERSE, FLYING 1/2
	Pre Delay Time	Pre delay time	0—120ms
	Early Reflection Level	Early ref level * 6	0—100
	High Frequency Damp	HF damp * 6	500Hz—15kHz
	Time	Time * 7	0.1s—20s
	Level	Level	0—100

* 4 : 0.1—5ms (0.1ms), 5—10ms (0.5ms),
10—50ms (1ms)

* 5 : 0.1—5ms (0.1ms), 5—10ms (0.5ms),
10—40ms (1ms), 40—200ms (10ms),
200—600ms (20ms)

* 6 : The selection of GATE, REVERSE, and FLYING
1/2 is invalid in the TYPE parameter.

* 7 : When using ROOM 1/2 and HALL 1/2/3/4,
the times are :

0.1—10s (0.1s) and 10—20s (0.5s).

When using GATE, REVERSE, and FLYING 1/2,
the times are :

5—500ms

○ System parameter

◇ Tune/Function

Parameter	Display	Values
Master Tune	Master tune	427.5Hz—452.9Hz
Transpose Switch	----- * 1	OFF, ON
Transpose Value	Transpose	- 12— + 12
External Control	Ext control	VOL, MOD, PAN, AFT
Treble Control	Treble control	- 5— + 5
Mid Control	Mid control	- 5— + 5
Bass Control	Bass control	- 5— + 5
Chorus master switch	Chorus switch	OFF, ON
Delay master switch	Delay switch	OFF, ON
Reverb master switch	Reverb switch	OFF, ON

* 1 : Setting by switches

◇ MIDI

Parameter	Display	Values
Local Control	Local control	OFF, ON
Unit Number	Unit number	17—32
Transmit Channel	Tx channel	OFF, 1—16, RX CH (PART), PATCH
Receive Channel	Rx channel * 10	1—16, OFF
Program Change Transmission	Tx program chg	OFF, NORMAL, PATCH
Program Change Reception	Rx program chg	OFF, ON
Aftertouch Transmission	Tx A-touch	OFF, ON
Aftertouch Reception	Rx A-touch	OFF, ON
Volume Reception	Rx volume	OFF, ON
Breath Reception	Rx breath	OFF, VOL, MOD, AFT, V & M, V & A, M & A, ALL
Exclusive Reception	Rx exclusive	OFF, ON - 1, ON - 2
Edit Transmission	Tx edit data	OFF, ON

* 10 : Displayed in Single mode

Lijst om te fotokopiëren

【PATCH】

PATCH COMMON										PATCH EFFECTS									
Patch Name				Patch Name						Group A sequence/SW					Group B Sequence/SW				
Level	Bender		Atouch		Solo		Portamento		Distortion			Phaser							
	Down	Up	bend	sens	SW	Lagato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reso	Mix		
Key Range										Spectrum						Enhancer			
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band1	Band2	Band3	Band4	Band5	Band6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High												
EQ										Dry/Effect		Chorus							
L-freq	L-gain	M-freq	Mid-Q	M-gain	H-freq	H-gain				Balance	B	Rate	Depth	D-time	Feedback	Level			
Hz	dB	Hz		dB	Hz	dB				D:	E:	Hz		ms	%				
MIDI: Tx										Delay									
Mode	Split	Channel		Prog change		Hold					C-tap	C-level	L-tap	L-level	R-tap	R-level	Feedback		
	Point	Lower	Upper	Lower	Upper	mode					ms		ms		ms		%		
										Reverb									
										Type	Pre dly	ER level	HF damp	Time	Level				
											ms		Hz	s					
TONES		A		B		C		D		TONES		A		B		C		D	
Layer																			
Active																			
COM	Hold control																		
	Velo curve																		
	LEO 1	Rate																	
		Delay																	
		Fade																	
Waveform																			
LEO 2	Offset																		
	Key trigger																		
	Rate																		
	Delay																		
WG	Fade																		
	Waveform																		
	Offset																		
	Key trigger																		
WG	Pitch coarse																		
	Pitch fine																		
	Pitch random																		
	Pitch KF																		
	Atouch bend																		
	Bender																		
	Waveform																		
	Wave source																		
	Atouch sens																		
	LFO 1 depth																		
	LFO 2 depth																		
	Lever sens																		
PITCH ENV	Velo sens																		
	Time velo																		
	Time KF																		
	Level 0																		
	Time 1																		
	Level 1																		
	Time 2																		
	Time 3																		
	Level 2																		
	TVF	Filter mode																	
		Cutoff freq																	
		Resonance																	
ENV depth																			
Cutoff KF																			
LFO select																			
LFO depth																			
Atouch sens																			
TVF ENV		Velo sens																	
		Time velo																	
		Time KF																	
		Time 1																	
	Level 1																		
	Time 2																		
	Level 2																		
	Time 3																		
TVA	Sus level																		
	Time 4																		
	Level 4																		
	Level																		
	Bias direction																		
	Bias point																		
	Bias level																		
	Atouch sens																		
TVA ENV	LFO select																		
	LFO depth																		
	Velo sens																		
	Time velo																		
	Time KF																		
	Time 1																		
	Level 1																		
	Time 2																		
Level 2																			
Time 3																			
Sus level																			
Time 4																			

【MULTI-PART】

	Patch	MIDI Rx ch	Level	Pan	Output	Eff mode	Eff level
Part 1							
Part 2							
Part 3							
Part 4							
Part 5							
Special				****		*****	*****

【MULTI-EFFECTS】

Chorus						
Rate	Depth	Dly time	Feedback	Level		
Hz		ms	%			
Delay						
C-tap	C-level	L-tap	L-level	P-tap	R-level	Feedback
ms		ms		ms		%
Reverb						
Type	Pre delay	ER level	HF damp	Time	Level	
	ms		Hz	s		

【MULTI-SPECIAL SETUP／Common】

Bender range	Atouch bend

【MULTI-SPECIAL SETUP／EQ】

EQ						
Low freq	Low gain	Mid gain	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain
Hz	dB	Hz		dB	Hz	dB

MIDI Implementation

PROGRAMMABLE SYNTHESIZER (Single mode)

Date : Feb. 1. 1991

Model JD-800

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 each 1 - 16 each	1 - 16 each 1 - 16 each	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 × *****	Mode 3, 4 ×	
Note Number	True Voice	24 - 108 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ v = 1 - 127 ○ v = 1 - 127	○ v = 1 - 127 * 3 v = 0 - 127	
After Touch	Key's Ch's	× * 1	× * 1	
Pitch Bender		○	○	9 bit resolution
Control Change	1	○	○	Modulation
	2	×	* 1	Breath
	5	×	○	Portamento time
	38, 6	×	○	Data Entry LSB, MSB
	7	* 1	* 1	Volume
	10	* 1	×	Pan
	64	○	* 1	Hold 1
	65	×	○	Portamento
	100, 101	×	* 2	PRN LSB, MSB
	121	○	○	Reset All Controllers
Prog Change	True #	* 1 *****	* 1 0 - 127	
System Exclusive		○	* 1	
System Common	Song Pos	×	×	
	Song Sel	×	×	
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	×	×	
	Commands	×	×	
Aux Messages	Local ON/OFF	×	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 - 127)	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	
Notes		* 1 Changed to ○ or × manually, and memorized. * 2 RPN # 0 : Pitch Bend Sensitivity RPN # 1 : Fine Tune * 3 Used for retriger velocity in solo (Mode4).		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : Yes
× : No

PROGRAMMABLE SYNTHESIZER (Multi mode special part)

Model JD-800

MIDI Implementation Chart

Date : Feb. 1. 1991

Version : 1.00

Function ---		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 each 1 - 16 each	1 - 16 each 1 - 16 each	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 OMNI OFF, POLY *****	Mode 3	
Note Number	True Voice	24 - 108 *****	36 - 96 36 - 96	
Velocity	Note ON Note OFF	○ v = 1 - 127 ○ v = 1 - 127	○ v = 1 - 127 x	
After Touch	Key's Ch's	x * 1	x * 1	
Pitch Bender		○	○	9 bit resolution
Control Change	1	○	○	Modulation
	2	x	* 1	Breath
	7			Portamento time
	10	x	○	Data Entry LSB, MSB
	* 1	* 1	* 1	Volume
	64	* 1	x	Pan
		○	○	Hold 1
	100, 101	x	* 2	Portamento
	38. 6			PRN LSB, MSB
	121	○	○	Reset All Controllers
Prog Change	True #	* 1 *****	* 1 0 - 1	
System Exclusive		○	* 1	
System Common	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	x	○	
	All Notes OFF	x	○ (123 - 127)	
	Active Sense	○	○	
	Reset	x	x	
Notes		* 1 Changed to ○ or x manually, and memorized. * 2 RPN # 0 : Pitch Bend Sensitivity RPN # 1 : Fine Tune		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : Yes
x : No

PROGRAMMABLE SYNTHESIZER (Multi mode Part 1 - 5)
MIDI Implementation Chart

Model JD-800

Date : Feb. 1, 1991

Version : 1.00

Function ***		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 each 1 - 16 each	1 - 16 each 1 - 16 each	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3, 4 x	
Note Number	True Voice	24 - 108 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ v = 1 - 127 ○ v = 1 - 127	○ v = 1 - 127 * 3 v = 0 - 127	
After Touch	Key's Ch's	x * 1	x * 1	
Pitch Bender		○	○	9 bit resolution
Control Change	1	○	○	Modulation
	2	x	* 1	Breath
	5	x	○	Portamento time
	38, 6	x	○	Data Entry LSB, MSB
	7	* 1	* 1	Volume
	10	* 1	○	Pan
	64	○	* 1	Hold 1
	65	x	○	Portamento
	100, 101	x	* 2	PRN LSB, MSB
	121	○	○	Reset All Controllers
Prog Change	True #	* 1 *****	* 1 0 - 127	
System Exclusive		○	* 1	
System Common	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	x	○	
	All Notes OFF	x	○ (123 - 127)	
	Active Sense	○	○	
	Reset	x	x	
Notes		* 1 Changed to ○ or x manually, and memorized * 2 RPN # 0 : Pitch Bend Sensitivity RPN # 1 : Fine Tune * 3 Used for retriger velocity in solo (Mode4).		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : Yes
x : No

Specificaties

JD-800: Programmable Synthesizer

Toetsenbord	Gewogen, 61 toetsen (aanslaggevoelig met aftertouch)
Polyfonie	24 stemmen
Parts	Part 1 ~5, Special Part
Effecten	
Single mode:	3-bands EQ, Distortion, Phaser, Spectrum, Enhancer, Chorus, Delay, Reverb, Mix Out Filter
Multi mode:	3-bands EQ, Reverb, Chorus+Reverb, Delay+Reverb, Mix Out Filter
Geheugen	Intern (INT), System setup 1, Patch 64, Special setup 1
DATA kaart (CARD)	System setup 1, Patch 64, Special setup 1
Display	LCD: 22 tekens/2 regels (verlicht), 16 tekens/2 regels (verlicht), LED: 8 segmenten, 2 tekens
Aansluitingen	MIX OUT (L, R), DIRECT OUT (L, R), Hoofdtelefoon (stereo), MIDI-connectors (IN, OUT, THRU), External Control (pedaal), Hold Pedal
Netspanning	AC 230V
Opgenomen vermogen	30W
Afmetingen	1040 (B) x 420 (D) x 108 (H) mm
Gewicht	15,0kg
Accessoires	Handleiding, Aansluitsnoer (PJ-1M)
Opties	DATA kaartM-256E, WAVEFORM kaart SO-JD80 serie

* Wijzigingen zonder voorafgaande kennisgeving voorbehouden.

Index

A

A-Env: Time KF 155
A-Env: Time Velo 154
A-Env: Velo 153
A-touch Bend Sens 183, 211
Aansluitingen 19
Active 187

B

Balans 36
Band Control 170
Band Width 171
Bass Control 222
Bender 125
Bender Range 182, 211
Blazers 249
BPF 139

C

Center Level 175
Center Tap 174
Chorus Setup 172, 216
Chorus Switch 223
Common 112, 180
Compare 108, 159
Crossfade 149
Cutoff Freq 32

D

Data Laden 239
Data Trans 237
Data Transfer 103, 235
Delay (Chorus) 173
Delay Setup 174, 217
Delay Switch 223
Demosongs 22
Depth (Chorus) 173
Depth (Phaser) 169
Distortion 167
DP-2 192
Drive (Distortion) 168

E

Early Ref Level 178
Echo 176
Editen 28
Effect Level 204, 209
Effect Mode 204, 209
Effecten 27
Enhancer Setup 171

Env Mode 208
Envelope 33
EQ Setup 193, 212
Equalizer 38
Ext Control 221

F

F-Env: Time KF 146
F-Env: Time Velo 145
F-Env: Velo 144
Fabrieksinstellingen 103
Fade 117
Feedback (Chorus) 173
Feedback (Delay) 175
Flanger 173

G

Geheugenbatterij 7
Golfvorm 30

H

HF Damp 178
High Freq 196
Hold Ctrl 112
Hold Mode 192
HPF 139

I

Init Programma 261
Inschakelen 21

K

Key Trig 120
Klanken oproepen 24
Klankkleur 32, 48
Kopiëren (Key Setup) 214

L

Layer 93, 186
Left Tap 175
Legato 186
Level (Chorus) 174
Level (Part) 202
Level (Reverb) 179
LFO 115
LFO Depth 35
LFO Waveform 119
LFO1 Depth 129
LFO2 Depth 130

Local Control 77, 224
Low Freq 194
Low Gain 194

M

M-256E 238
Manual 111
Manual (Phaser) 169
Master Tune 219
Mid Control 222
Mid Freq 194
Mid Gain 195
Mid Q 195
MIDI 224
MIDI Patchbay 73
MIDI Rx Channel 202
MIDI Tx Channel (U & L) 190
MIDI Tx Key Mode 188
MIDI Tx Setup 188
Mix (Enhancer) 172
Mix (Phaser) 170
Mod Sens 35
Moederklavier 188
Multi mode 102, 197
Mute Group 207

N

Naam 37
Naam (Patch) 180

O

Offset 119
Opslaan 42
Orgel 259
Oscilloskoop 47

P

P-Env: Level 135
P-Env: Time 136
P-Env: Time KF 134
P-Env: Time Velo 133
P-Env: Velo 132
Palette 67, 109
Pan 203, 208
Parameters zien 108
Part Edit 201
Patch Common MIDI Tx 188
Patch Compare 160
Patch Dump 241
Patch Effecten 163
Patch Kopiëren 161

Patch Level 181
Phaser Setup 168
Pitch Envelope 132
Pitch Fine 122
Pitch Random 123
Portamento 52, 185
Portamento Mode 186
Portamento Time 186
Pre-Delay Time 178
Presets laden 244
Prog Chg# (Common) 191
Programmakeuze 242

R

Range 181
Rate (Chorus) 173
Rate (Phaser) 169
Resonance 33, 140
Resonance (Phaser) 169
Reverb Setup 176, 217
Reverb Switch 223
Right Tap 175
Rnd 119
Rx Aftertouch 231
Rx Breath 232
Rx Exclusive 233
Rx Program Change 229
Rx Volume 231

S

Saw 119
Schrijfbescherming 238
Sequence (Effect) 163
Sequence A 164
Sequence B 165
Single 101
Solo 183
Solo kopers 251
Solo Legato 184
Special Common 210
Special Key Setup 206
Special Part 26
Spectrum Setup 170
Split Point 190
Squ 119
Stereo Delay 176
Strijkers 245
Subtractief 54
Switch 223
Switch A 165
Synth Bass 257
Synthesizer Stemmen 255
SysEx 225, 233, 241

T

TCF: Cutoff KF 141
Time (Reverb) 179

Tone 29
Tone editen (S. Part) 209
Tone Name 207
Tones 99
Tones editen 112
Tones kopiëren 109
Transpose 220
Treble Control 222
TVA 148
TVA Env 153
TVA: Atouch Sens 151
TVA: Bias Dir 148
TVA: Bias Level 150
TVA: Bias Point 150
TVA: Level 148
TVA: LFO Depth 152
TVA: LFO Select 152
TVF 137
TVF Envelope 144
TVF Mode 137
TVF: Atouch Sens 143
TVF: Enc Depth 140
TVF: LFO Depth 142
TVF: LFO Select 142
Tx A-touch 230
Tx Channel 226
Tx Edit Data 233
Tx Program Chg 228
Type (Distortion) 167
Type (Reverb) 177

U

Unit Number 225

V

Versieringen 59
Vibrato 34
Volume 33

W

WG (Wave Generator) 121
WG Waveform 30
WG: Atouch Benc 124
WG: Atouch Sens 128
WG: Lever Sens 131
WG: Pitch KF 123
WG: Wave Source 128
WG: Waveform 127
Write 159
