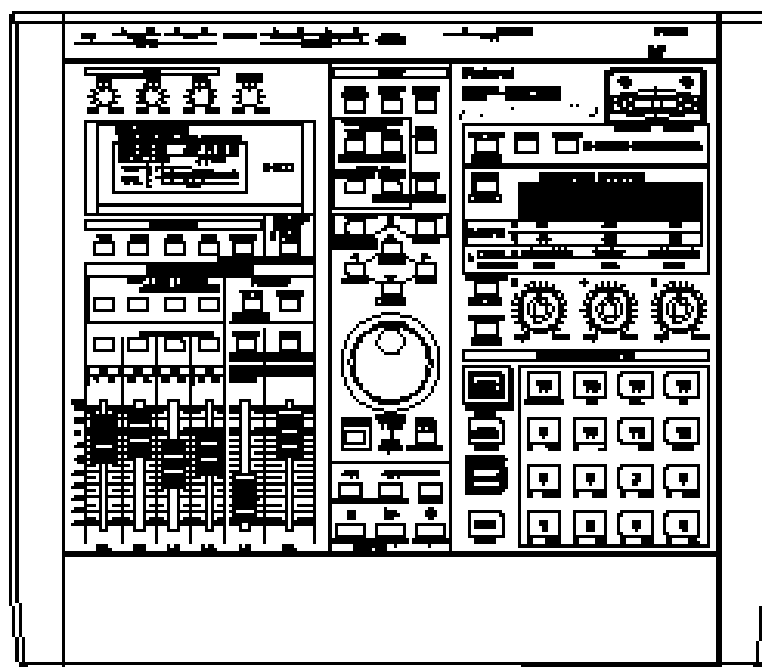


SP-808

GROOVE SAMPLER



Roland

SP-808

GROOVE SAMPLER

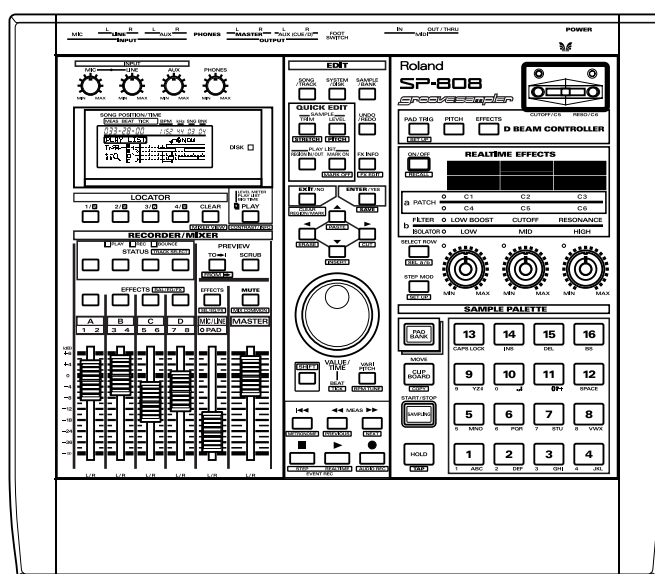
HANDLEIDING

Van harte bedankt voor uw aankoop van de SP-808 Groove Sampler. Lees a.u.b. eerst de “Voorzorgsmaatregelen” op blz. 8 omdat u daar belangrijke informatie vindt over wat u wel en niet mag doen. Bovendien verdient het natuurlijk aanbeveling om deze handleiding volledig door te lezen om echt alle functies en mogelijkheden van de SP-808 te leren kennen. Bewaar de handleiding daarna op een veilige plaats, omdat u ze waarschijnlijk later nog eens nodig hebt.

Zoals altijd, verwijzen woorden tussen [] naar knoppen. Voorbeeld: [VARI PITCH] verwijst naar de drukknop “Vari Pitch” op het frontpaneel.

Deze handleiding bevat een aantal afbeeldingen van de informatie die in het display verschijnt. In bepaalde gevallen zou het kunnen dat deze informatie niet helemaal overeenkomt met wat u op uw SP-808 te zien krijgt. Dat kan bv. verband houden met het feit dat uw SP-808 nieuwere klanken bevat dan het model dat tijdens het schrijven van de handleiding werd gebruikt. Maar u weet natuurlijk zelf wel dat de afbeeldingen maar als illustratie zijn bedoeld.

Opgelet: In deze handleiding worden soms productnamen vermeld die niet van Roland zijn. Dit zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van de betreffende firma's en worden door Roland uitdrukkelijk erkend.

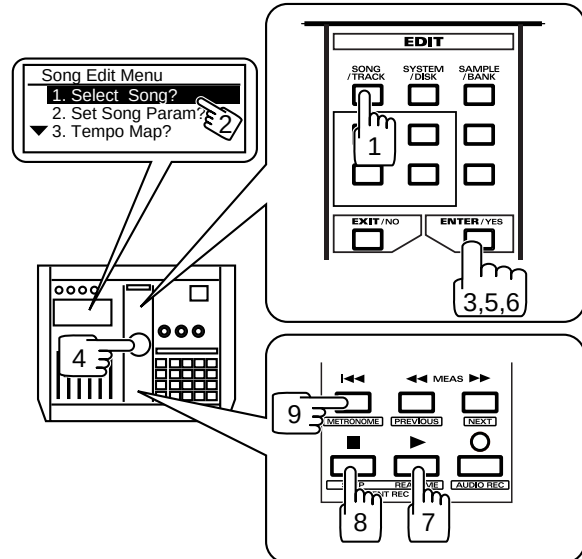


1. Eerste kennismaking

1.1 Luisteren naar de demosongs

Demosong kiezen

1. Druk op [SONG/TRACK].
 2. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "Select Song?".
 3. Druk op [ENTER/YES].
 4. Kies de gewenste Song met de [VALUE/TIME]-draaischijf.
 5. Druk op [ENTER/YES].
- Luister misschien eerst eens naar "01 CHIMERA".



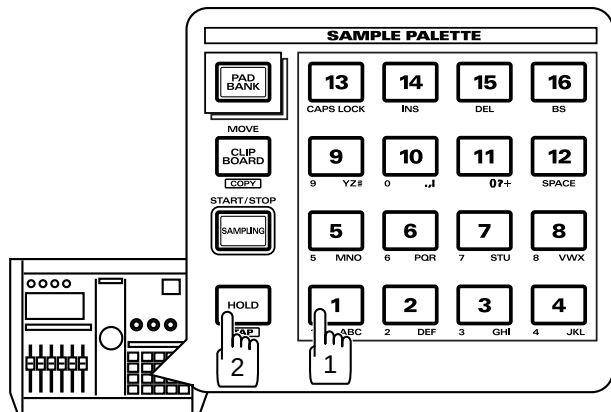
Start de weergave

6. Druk op [▶] om de weergave te starten.
7. Druk op [■] om de weergave weer te stoppen.
8. Druk op [◀◀] om naar het begin van de Song terug te keren.

1.2 Phrases weergeven

Phrases kunt u beluisteren door op de Pads (van de SAMPLE PALETTE) te drukken.

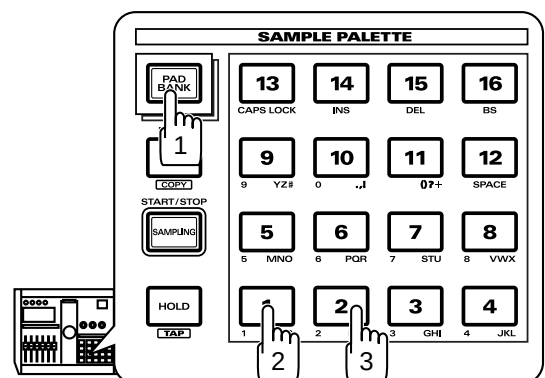
1. Druk op gelijk welke pad die momenteel rood oplicht.
- Als de rode indicator van een pad niet oplicht, is er geen Phrase aan toegewezen. Als u daarop drukt, gebeurt er dus niets.
2. Om een sample/Phrase voortdurend te laten herhalen, moet u de betreffende Pad (1) ingedrukt houden, terwijl u op [HOLD] drukt.
- Druk daarna nog een keer op [HOLD] om de weergave van een dergelijke lus (of "Loop") weer te stoppen.



1.3 Andere Pad-bank kiezen

Elke Pad-bank biedt de mogelijkheid om 16 Phrases aan de Pads toe te wijzen. De SP-808 biedt 64 Pad-banken, wat dus neerkomt op maximaal 1024 Phrases per disk. Laten we dus eens een andere Pad-Bank kiezen.

1. Druk op [PAD BANK].
 2. Kies met de Pads 1~16 een Pad-bank die eveneens demomateriaal bevat.
- De eerste 16 van de 64 Pad-banken kunnen rechtstreeks worden opgeroepen.
3. Druk op de Pads om de betreffende Phrases af te spelen.
- Als u een demosong kiest, wordt automatisch ook de Pad-bank geselecteerd die de bijbehorende Phrases bevat.



1.4 Effecten gebruiken

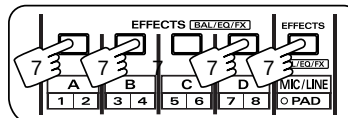
1. Om een Phrase/sample voortdurend te laten herhalen, moet u de betreffende Pad ingedrukt houden, terwijl u op [HOLD] drukt (➡ 2).

2. Houd [FX INFO] ingedrukt, terwijl u op een Pad (1~16) drukt.

Nu kunt u één van de eerste 16 “Effect-Patches” (in totaal zijn er 99) kiezen.

De effectparameters die u met de drie regelaars kunt beïnvloeden vindt u onder ⑤.

3. Schakel het effect in door op REAL TIME EFFECTS [ON/OFF] te drukken (indicator moet oplichten, ➡ 6).



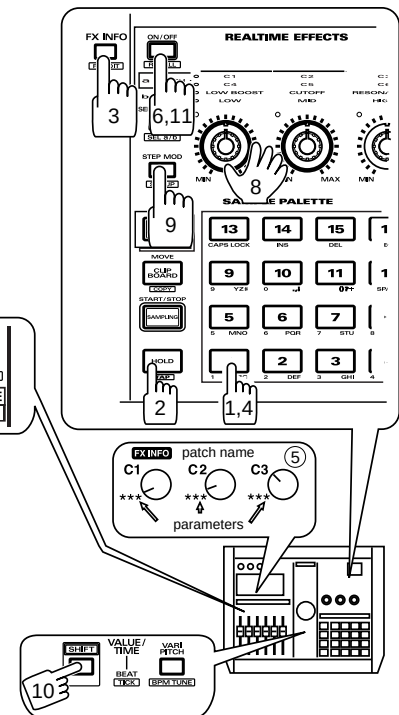
4. Druk op [EFFECTS] van PAD en TRACK A/B/C/D om de bijbehorende indicator in te schakelen (➡ 7).

5. Gebruik de REALTIME EFFECTS-regelaars (➡ 8) om de effectinstellingen tijdens de weergave te veranderen.

6. Probeer dit bijvoorbeeld eens met *Step Modulator* door op [STEP MOD] te drukken (➡ 9).

Nu dienen de regelaars om drie Step Modulator-parameters te veranderen. Druk nog een keer op [STEP MOD] als u genoeg “gedraaid” hebt.

7. Om weer de opgeslagen effectinstelling op te roepen, moet u [SHIFT] ingedrukt houden (➡ 10), terwijl u op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukt (➡ 11).



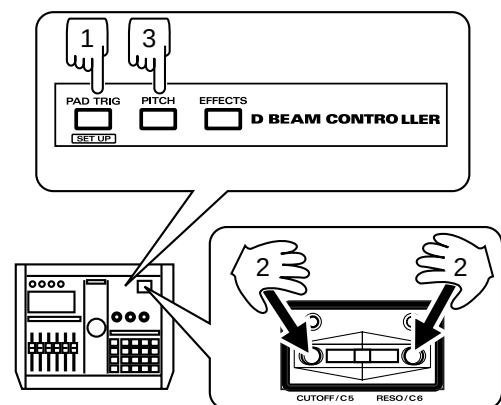
1.5 D Beam gebruiken

Weergave met de D Beam starten

1. Druk op [PAD TRIG] (indicator moet oplichten).
2. Beweeg uw hand over de D Beam Controller (de twee “oogjes”) om de weergave te starten.

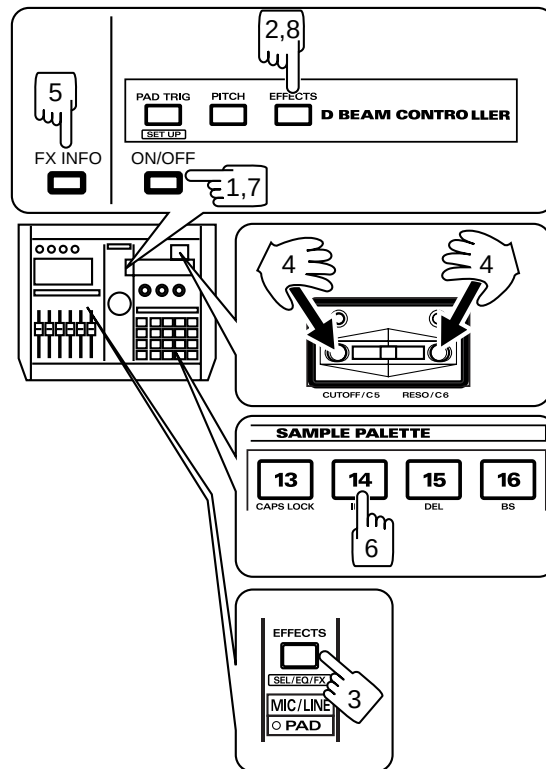
Toonhoogte met de D Beam bepalen

1. Houd een Pad ingedrukt, terwijl u op [HOLD] drukt.
Op die manier wordt de betreffende Phrase namelijk voortdurend herhaald.
2. Druk op [PITCH] (➡ 3; indicator licht op).
3. Beweeg uw hand over de D Beam Controller.
Door de afstand tussen uw hand en de D Beam te veranderen varieert u de toonhoogte.



1.6 D Beam gebruiken om de effecten te veranderen

1. Houd een Pad ingedrukt, terwijl u op [HOLD] drukt.
 2. Druk op [ON/OFF] om de effecten in te schakelen (⇨ 1; indicator licht op).
 3. Druk op [EFFECTS] (⇨ 2; indicator licht op).
 4. Druk op [EFFECTS] boven de vijfde fader van links (⇨ 3; indicator licht op).
 5. Beweeg uw hand over de D Beam (⇨ 4).
- Nu dient de D Beam voor het aansturen van twee effectparameters (linker en rechter straal).

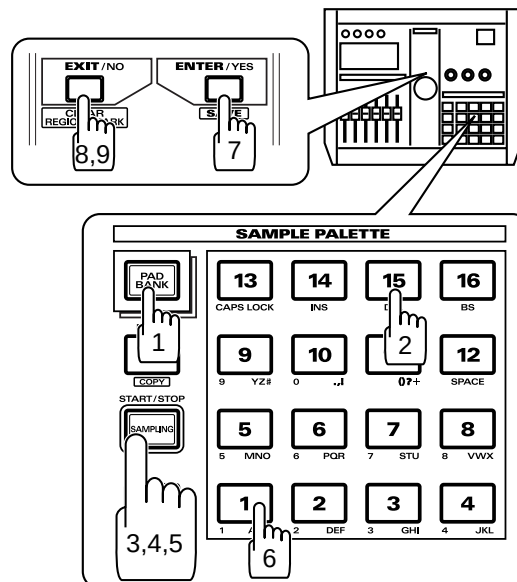


Synthesizergeluid met de D Beam veranderen

1. Houd [FX INFO] (⇨ 5) ingedrukt, terwijl u op Pad 14 (*⇨ 6) drukt. Hierdoor kiest u "SY:Beam #1".
2. Om het effect in te schakelen drukt u op [ON/OFF] (⇨ 7; indicator licht op).
3. Druk op [EFFECTS] (indicator licht op).
4. Beweeg uw hand over de D Beam om het geluid van de synthesizerklank te veranderen.

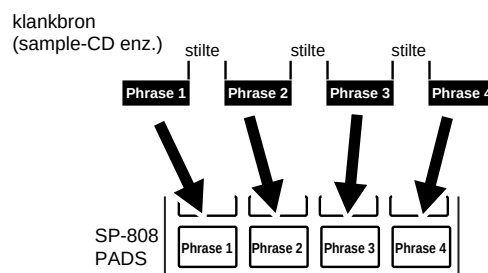
1.7 Zelf iets sampelen

1. Kies eerst een Pad-bank door op [PAD BANK] en vervolgens op Pad 15 of 16 (⇨ 2) te drukken.
2. Om de Sampling-mode op te roepen moet u op [SAMPLING] drukken. De Pad waaronder de nieuwe sample wordt opgeslagen licht nu op (rood).
3. Druk nog een keer op [SAMPLING] om het sampelen te starten.
4. Druk nog een keer op [SAMPLING] om het sampelen weer te stoppen.
5. Druk op de oplichtende Pad om uw sample te beluisteren (⇨ 6).
6. Als u tevreden bent met uw sample, drukt u op [ENTER/YES] (⇨ 7). De SP-808 bereid nu alles voor om meteen het volgende audiofragment te sampelen. Als u de daarnet gemaakte sample tochniet zo schitterend vindt, drukt u op [EXIT/NO] (⇨ 8) en keert u terug naar stap (3).
7. Druk op [EXIT/NO] om de Sampling-mode weer te verlaten.

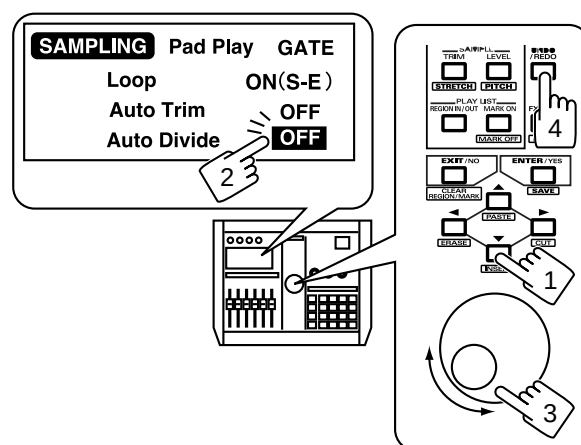


1.8 Auto Divide-functie

Als er tijdens het sampelen ook “stilte” wordt opgenomen, kan de SP-808 de betreffende Sample in deze stille passages knippen. Deze passages moeten weliswaar lang genoeg duren om door de SP-808 als dusdanig te worden herkend. De kleinere Samples worden na het knippen automatisch aan afzonderlijke Pads toegewezen. Het voordeel van dit procédé is dat u bv. een volledige Sample-CD in één rits kunt opnemen en de SP-808 dan het knipwerk kunt laten doen.



1. Om de Sampling-mode op te roepen moet u op [SAMPLING] drukken.
2. Druk zo vaak op [▼] (☞ 2) tot “Auto Divide” oplicht.
3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf in hoe lang de stille passages minimaal moeten duren (OFF, 0.5/1.0/1.5/2.0 seconden) om als “stilte” te worden (h)erkend.
4. Sample nu het lange audiofragment (met de stiltes). Zie hiervoor “Zelf iets sampelen” op blz. 6.
5. Druk op [UNDO] als u het nog een keer wilt overdoen (☞ 4).



2. Voorzorgsmaatregelen

Voeding

- Schakel de SP-808 en de overige instrumenten altijd *uit* voordat u ze op elkaar aansluit.
- Sluit het netsnoer van de SP-808 nooit aan op een stopcontact waar andere apparaten, die brom of ruis veroorzaken (b.v. dimmers, motoren enz.) of veel vermogen trekken, op zijn aangesloten.
- Let, bij het aansluiten van het netsnoer op het lichtnet, op het voltage.
- Plaats geen zware voorwerpen op het netsnoer en zorg dat er niemand over kan struikelen. Trek, bij het verbreken van de aansluiting op het lichtnet, altijd aan de stekker zelf en nooit aan het netsnoer om de draden niet te beschadigen.
- Als u de SP-808 lange tijd niet wenst te gebruiken, verbreekt u best de aansluiting op het lichtnet.
- Het zou kunnen gebeuren dat de SP-808 niet naar behoren werkt wanneer u hem onmiddellijk na uitschakelen weer inschakelt. Wacht dus telkens een paar seconden voordat u hem weer inschakelt.

Plaatsing

- Om problemen te vermijden, dient u de SP-808 te beschermen tegen direct zonlicht, hitte, vochtigheid en stof.
- Plaats de SP-808 niet te dicht in de buurt van een neonlicht, een fluorescerende lamp, een TV-toestel of ander, gelijkaardig materiaal dat enerzijds ruis door interferentie, en anderzijds allerlei fouten kan veroorzaken.

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 de SP-808 daarna droog met een zachte doek.
- Gebruik nooit oplosmiddelen zoals bv. verfverduunners want deze kunnen de behuizing beschadigen.

Andere voorzorgsmaatregelen

- Behandel de SP-808 zachtjes.
- Laat geen voorwerpen (munstukken, metalen draad enz.) of vloeistoffen (water, alcohol, sap enz.) in het inwendige terechtkomen.
- Neem contact op met de dichtstbijzijnde Roland hersteldienst voordat u de SP-808 in het buitenland gebruikt.
- Als de SP-808 niet naar behoren werkt, schakel hem dan onmiddellijk uit en neem contact op met uw dealer of de Roland hersteldienst.

Gebruik van Zip-schijven

- Onthoud dat u EEN ZIP-SCHIJF PAS NA INSCHAKELLEN VAN DE SP-808 IN DE DRIVE MAG STEKEN.
- Let er bij het insteken van een Zip-schijf in de drive op dat u de schijf helemaal horizontaal houdt en lichtjes naar beneden drukt tot ze vastklikt. Als de schijf niet geladen wordt, moet u ze neerwaarts drukken.
- Om een Zip-schijf te kunnen verwijderen, moet u ze eerst afmelden en daarna op de uitwerptoets van de drive drukken. Probeer de schijf nooit met geweld uit de drive te halen.
- Als u de Zip-schijf niet gebruikt, kunt ze het best weer in de bijgeleverde plasticdoos stoppen.
- Laat een Zip-schijf nooit in de zon liggen en stel ze niet bloot aan extreme hitte, vochtigheid of magnetische velden.
- Steek nooit een diskette (floppy) in de Zip-drive en probeer deze laatste nooit met een 3,5" koppenschoonmaaksysteem schoon te maken.
- Maak een reservekopie ("Backup") van de bijgeleverde Zip-schijf en alle belangrijke Zip-schijven.
- Zip-schijven zijn niet met een beveiligingsnokje uitgerust dat u misschien van een diskette (floppy) kent. De SP-808 biedt evenwel een beveiligingsfunctie voor Songs (zie blz. 64) en banken (zie blz. 115) die u kunt gebruiken.

Andere belangrijke dingen

In de volgende situaties mag u de SP-808 niet uitschakelen:

- Als de disk-indicator oplicht.
- Als de melding "KEEP POWER ON!" in het display wordt afgebeeld.
- Als er een balk wordt afgebeeld die u op de hoogte houdt van de vorderingen van de laatst gekozen operatie.

In bovenstaande gevallen worden er namelijk data op de Zip of in het Flash-geheugen opgeslagen. Als u de SP-808 tijdens een dergelijke operatie uitschakelt, beschadigt u niet alleen de Zip-schijf, maar ook de data/drive in de SP-808.

- Het is niet ondenkbaar dat bepaalde data op een Zip-schijf na verloop van tijd niet meer kunnen worden gelezen. Bovendien heeft een Zip-schijf maar een beperkte levensduur. Als u dus voortdurend met dezelfde schijf werkt, kan de SP-808 hem op zekere dag niet meer lezen. **Maak dus altijd een reservekopie (Backup) van belangrijke data.** Dit geldt met name voor commerciële producties. Onthoud verder dat Roland niet aansprakelijk kan worden gesteld voor het verlies van data op een Zip-schijf.
- Het samplen en commercieel gebruiken van beschermde (van een Copyright voorziene) CDs, platen, cassettes, radio- of TV-uitzendingen is wettelijk verboden. Roland Corporation wijst elke verantwoordelijkheid af voor geschillen i.v.m. het gebruik van beschermd audiomateriaal. Alles wat u met de SP-808 doet is geheel voor eigen rekening en op eigen verantwoordelijkheid.
- De SP-808 houdt geen rekening met SCMS-signalen van inkomende audiodata, zodat u dus (mits een SP808-OP1) ook digitaal van een CD, MD e.d. kunt opnemen/sampelen. Dit betekent echter niet dat u de SP-808 mag gebruiken om beschermd materiaal voor “eigen” composities te gebruiken en te verkopen.

SCMS (Serial Copy Management System)

Dit is een systeem dat moet helpen voorkomen dat opnamen op CD, MD en andere digitale datadragers onbeperkt vaak in het digitale domein kunnen worden gekopieerd. Dat zou bepaalde mensen namelijk op ideeën kunnen brengen voor het maken van “bootlegs” (illegale kopieën). Dankzij SCMS kan een digitale datadrager maar één keer in het digitale domein worden gekopieerd.

Opgelet: Uw eigen Masters kunt u gegewenst beveiligen. Zie hiervoor blz. 121.

- De SP-808 is voorzien van een zgn. “Sleep-mode”. Dit houdt in dat de SP-808 na ongeveer 30 minuten van inactiviteit “indommelt” en dus niet meer wordt gelezen. Dit moet voorkomen dat de Zip-schijf onnodig wordt gelezen, wat na verloop van tijd voor een beschadiging en dus het onleesbaar worden van de data kan zorgen. Zodra de SP-808 de Sleep-mode activeert, verschijnt de volgende melding in het display:

d 1Sc SLEEP...

Als u een operatie wilt doorvoeren waarbij de Zip-schijf moet worden gelezen of voor de opslag moet worden gebruikt, moet u eerst weer naar de normale status terugkeren. Dit duurt ongeveer 2 à 3 seconden.

- Sla nooit met geweld op de Pads (1~16). Die zijn namelijk niet aanslaggevoelig. Door te hard op de Pads te drukken zou u ze namelijk kunnen beschadigen. Bovendien zorgt dit voor schokken die dan weer slecht zijn voor de Zip-drive en het materiaal op de schijf.

- De Songs en Samples van het demomateriaal zijn beveiligd. Als u de beveiliging uitschakelt en het demomateriaal dan wijzigt, bestaat er geen mogelijkheid meer om weer het oorspronkelijke demomateriaal op te roepen.
- De SP-808 kan maximaal vier Songs of een totaal van 4 geluiden (Song + Pads) weergeven (maar het mogen wel vier stereosignalen zijn). Als er dus momenteel geen Song wordt weergegeven, kunt u vier Pad-signalen (Samples) tegelijk weergeven. Onthoud echter dat er een Track Voice Reserve-functie is (zie blz. 114) die ervoor kan zorgen dat het aantal tegelijk speelbare Pads (de *polyfonie*) lager ligt dan 4.
- U kunt de SP-808 ook via MIDI aansturen. Hiervoor kunt u een toetseninstrument (bv. een Roland A-90/A-70/A-33 enz.) of drumpads gebruiken. Aan elke toets (of drumpad) is dan één Pad van de SP-808 (en dus telkens één Sample) toegewezen. Un kunt echter geen toonladders met de gesampelde klanken spelen (dit in tegenstelling tot de samplers van de S-serie van Roland).
- Tijdens de opname kunt u gebruik maken van de Vari Pitch-functie. Deze functie heeft hetzelfde effect als het vertragen van een bandopnemer. Onthoud echter dat u de snelheid (en dus toonhoogte) niet verder kunt verhogen wanneer u met de sampling-frequentie 44,1kHz werkt.

Onder bepaalde omstandigheden werkt de **D Beam Controller** niet naar behoren. Als dat bij u het geval is, controleer dan even de volgende punten:

- In het directe zonlicht of op plaatsen met veel spots.
- Dicht in de buurt van TL-buizen.
- Op plaatsen met veel rook (bv. bij gebruik van een rookmachine).
- Op plaatsen met sterke interferentie (zodat de indicator van de sensor ook dan nog oplicht als u de gevoeligheid aangepast hebt).

Opgelet: De D Beam Controller wordt in licentie van *Interactive Light, Inc.* vervaardigd.

Inhoud

1. Eerste kennismaking.	4
1.1 Luisteren naar de demosongs	4
1.2 Phrases weergeven	4
1.3 Andere Pad-bank kiezen	4
1.4 Effecten gebruiken	5
1.5 D Beam gebruiken	5
1.6 D Beam gebruiken om de effecten te veranderen	6
1.7 Zelf iets sampelen	6
1.8 Auto Divide-functie	7
2. Voorzorgsmaatregelen.	8
3. Even voorstellen	13
3.1 Wat is "sampelen"?	13
3.2 Wat is er allemaal mogelijk met de SP-808?	13
4. Beschrijving van de panelen	15
4.1 Achterpaneel	20
5. Aan de slag	21
5.1 Aansluiten	21
Algemene aansluitingen	21
Werken met een gitaar of basgitaar	22
Welke microfoons kunt u gebruiken?	22
5.2 In- en uitschakelen	22
Insteken en verwijderen van Zip-schijven	22
Contrast van het display	23
5.3 Oproepen van een basispagina	23
(Level) Meter-pagina	23
Play List-pagina	23
Big Time-pagina	23
Contrast/Information en Mixer	23
Mixer-pagina	24
En hoe ga je terug?	24
5.4 Over de Zip-drive	24
Zip-schijf formateren	24
De sampling-frequentie (Sampling Rate)	25
Controle van de capaciteit op de Zip-schijf (Remain)	26
5.5 Luisteren naar de demosongs	26
MASTER: algemeen uitgangsvolume	26
Volume in de hoofdtelefoon	26
Volume van de sporen	26
Andere Song kiezen	27
Samples weergeven via de Pads	27
Pad-banken kiezen	27
Algemene weergave uitschakelen (Master Mute)	27
5.6 Demosongs van effecten voorzien	27
Effectaandeel van de sporen instellen	28
Plaatsing van de effecten veranderen	28
5.7 Beïnvloeden van de effecten met de regelaars	28
Filter/Isolator	28
Andere effecten met de regelaars aansturen	29
5.8 D Beam Controller: wijzigen met handbewegingen	30
Toonhoogte veranderen	30
Samples via de D Beam starten/stoppen	30
Gevoeligheid van de D Beam Controller instellen	31
Gebruik van de D Beam Controller voor het aansturen van een tweede SP-808	31
5.9 Voor-/terugspoelen, positie kiezen enz.	32
Maten en tellen of uren/minuten...?	32
5.10 Gewenste positie nauwkeurig instellen (Preview)	33
5.11 Weer de fabrieksinstellingen laden	34
User Effect Patches initialiseren	34
6. Samples via de Pads/D Beam starten	35
6.1 Pad Play: hoe werken de Pads?	35
6.2 Loops (lussen) of eenmalige weergave	36
6.3 Mute Group: Samples nooit samen laten klinken	36
6.4 Hold-functie: Samples laten doorklinken	36
6.5 Volume en stereopositie van de Pads	37
6.6 Vari-Pitch: weergavesnelheid veranderen	37
6.7 Samples van effecten voorzien	38
6.8 Samples aan de D Beam Controller toewijzen	39
Waar wordt er overgeschakeld?	39
Pad Cue: Samples niet naar MASTER OUT sturen	39
7. Geluiden sampelen	40
7.1 En dan nu aan de slag	40
7.2 Andere instellingen voor het sampelen	41
Stereo of Mono	41
Nu al bepalen of en wat voor een Loop het wordt en hoe de Sample kan worden gestart	41
Sampelen automatisch laten starten (LEV1~8)	41
Begin en einde laten berekenen (Auto Trim)	42
Auto Divide: Samples automatisch knippen	42
Disk Full: plaats maken op een Zip-schijf (Cleanup)	42
7.3 Equalizer (EQ) gebruiken	43
7.4 Sampelen met effecten	43
Effecten volgens de Insert-methode toevoegen	44
7.5 Resample: bestaand materiaal opnieuw sampelen	44
Sporen (Phrases) sampelen	44
Samples van andere Pads sampelen	45
8. Samples bewerken (editen)	46
8.1 Undo/Redo: laatste wijziging annuleren/herstellen	46
8.2 Sample Level: volume van de Sample veranderen	46
8.3 Juiste BPM-aanduiding van de Samples	46
8.4 Start, Loop-punt en lengte van de Samples	46
8.5 Samples "inkrimpen" of "uitrekken" (Time Stretch)	47
Tempo (BPM) of lengte van één Sample aan dat/die van een andere Sample aanpassen	48
8.6 Toonhoogte van de Samples (Change Pitch)	48
8.7 Samples naar het klembord (Clipboard) overhevelen	49
Samples naar een andere Pad overbrengen	49
Song-fragmenten naar een Pad kopiëren	50
8.8 Samples wissen (Delete)	50
Samples wissen via het klembord	50
Alle Samples van een bank wissen (Erase Bank)	50

8.9 Samples kopiëren.	51	11.2 Editen van het gekozen fragment.	74
Volledige Pad-bank kopiëren (Copy Bank).	51	Erase (wissen).	74
8.10 Divide Sample: Sample-fragmenten aan verschillende Pads toewijzen.	51	Phrases wegnippen (Cut).	74
Auto: splitsen in stille passages.	52	Kopiëren van een Phrase naar een andere plaats (Paste).	74
Manual: beluisteren en splitsing aanduiden.	52	Data op een andere plaats invoegen (Insert).	75
8.11 Samples achterstevoren afspelen (Create Reversal) 53			
9. Songs op basis van Samples maken.	54	12. Gedetailleerde editfuncties.	77
9.1 Maten, tellen en Clocks.	54	12.1 Adjust Timing: verschuiven van Phrases.	77
9.2 Phrases en Songs.	54	Wave Offset en Wave End.	77
9.3 Nieuwe Song aanmaken (Create Song).	55	Volume van de Phrases veranderen (Lev).	78
Maatsoort en aanvankelijk tempo van de Song.	56	12.2 Editen van het gekozen fragment.	78
Song aanmaken en de eerste Sample al meteen kiezen.	56	Move: Phrase naar een andere plaats/ander spoor.	78
9.4 Gebruik van de Pads opnemen (Event REC Realtime) 56		Paste: inplakken van de gekozen Phrase.	79
Undo/Redo.	57	Insert: kopiëren/invoegen van een Phrase.	79
9.5 Drive Too Busy: wat nu?	57		
9.6 Quantize: timing-correcties.	58	13. Mixen.	81
9.7 Punch: opname overdoen.	58	13.1 Opbouw van de mixersectie.	81
9.8 Werken met de metronoom.	60	13.2 Werkwijze tijdens het mixen.	82
9.9 Step REC: stap voor stap opnemen.	60	Toonregeling tijdens het mixen (EQ).	82
Step REC-voorbeeld.	60	Bijsturen van de links/rechts-balans van het MASTER OUT-sigitaal.	82
Step: grootte van de stappen.	61	13.3 Mono-weergave van stereosporen (Merge-L&R).	82
Duration: duur van de stappen.	61	13.4 Interne effecten tijdens het mixen gebruiken.	82
New Phrase.	62	Plaatsing van de effecten in de signaalketen (Fx.Loc).	82
Hard/zacht-variaties.	62	Effectaandeel.	83
9.10 Song-tempo veranderen.	62	Verschil tussen PRE-F en PST-F.	83
Tempo van de hele Song aanpassen.	62	Tip voor het comprimeren van de stereomix.	83
Tempo en maatsoort voor elke maat (Tempo Map).	63	PreFX Att: oversturing van de effecten voorkomen.	84
Nieuwe tempo- en maatsoortveranderingen invoegen.	63	13.5 Gebruik van AUX IN/OUT.	84
Tempo Map-commando's verschuiven.	63	Gebruik van AUX OUT als bijkomende uitgangen.	84
9.11 Song-data opslaan.	64		
Data die samen met een Song worden opgeslagen.	64	14. Interne effecten gebruiken.	86
Save Song Overwrite.	64	14.1 Gebruik van de interne effecten.	86
Data als nieuwe Song opslaan (Save as New).	64	Betekenis van de status van de [EFFECT]-indicators.	86
Naam van een Song wijzigen.	64	14.2 Effecten editen en opslaan.	86
Protect: Songs beveiligen.	64	Werkwijze voor het editen van de effecten.	87
9.12 Songs wissen (Delete Song).	65	Instellingen als User Effect Patch opslaan.	88
		14.3 Algoritmes en effecten.	89
		Als een algoritme ook zelf geluid voortbrengt.	106
		Naadloze effect-overgangen tijdens de Song-weergave.	106
		14.4 Effecten via Realtime Effects beïnvloeden.	106
		14.5 Effecten met de D Beam beïnvloeden.	107
		14.6 "Muzikaal" gebruik van de synthesizer.	107
10. "Gewoon" audio opnemen.	66	15. Step Modulator.	109
10.1 Opnemen van audio op de sporen (Audio→ Tr).	66	15.1 Wat is de Step Modulator?	109
Algemene werkwijze.	66	15.2 Basisbediening.	109
Opname terwijl u naar andere sporen luistert.	67	Waarde van elke stap/End Step (laatste stap) kiezen.	109
Opnameniveau met MIC/LINE regelen.	67	15.3 Tempo instellen/synchroniseren met een Song.	110
Corrigeren van een bepaalde passage (Punch In/Out).	67	15.4 Effecten toewijzen, regelbereik instellen.	111
10.2 Met effecten/EQ opnemen.	68	Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer.	112
Effecten volgens de Insert-methode toevoegen.	68		
Effecten enkel voor de af luistering (van de opname/weergave) gebruiken.	69	16. Andere handige functies.	114
Effectgebruik voor de opname (Insert).	69	16.1 Track Voice Reserve.	114
Equalizer gebruiken.	69	16.2 Naam geven aan Pad-banken.	115
10.3 Sporen samenvoegen (Bouncing/Ping-Pong).	70	16.3 Samples in een Pad-bank beveiligen.	115
10.4 Opname zonder gebruik te maken van de mixer.	72	16.4 Renummer: volgorde van de Samples veranderen.	116
		16.5 Voetschakelaar gebruiken.	116
		16.6 Werking van de [SHIFT]-knop.	117
		16.7 Minder vragen beantwoorden (Confirm).	118
11. Editen van opgenomen audiomateriaal (Quick Edit).	73		
11.1 Fragment kiezen.	73		

16.8 Effect Patches naar een andere Zip kopiëren	118
16.9 Backups met de interne drive maken	119
16.10 Tap Tempo: BPM muzikaal instellen	119
17. Functies van de SP808-OP1	120
17.1 Mogelijkheden van de SP808-OP1	120
17.2 Gebruik van de DIGITAL IN-/OUT-aansluitingen . .	121
17.3 Gebruik van een externe Zip-drive	122
17.4 Backups maken	123
17.5 Samples van een externe Zip-drive kopiëren	123
17.6 Songs van een externe Zip-drive laden/kopiëren .	124
17.7 Elk spoor via een aparte uitgang uitsturen	124
18. MIDI-functies	125
18.1 Functie van de MIDI OUT/THRU-aansluiting	125
18.2 SP-808 aansturen via MIDI	125
Samples starten	125
Pad-banken via MIDI kiezen	126
Effect Patches via MIDI kiezen	126
Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer	126
Mixer via MIDI bedienen	126
18.3 Synchronisatie met een sequencer e.d.	127
Synchronisatie van een extern apparaat met de SP-808	127
Synchroniseren van de SP-808 met externe MIDI-	
apparaten (MTC)	128
MTC Offset	129
18.4 Afstandsbediening (MMC)	129
18.5 Voorkomen dat de SP-808 MIDI-data zendt	130
Synchronisatie met meersporen- en videorecorders . .	130
18.6 Mixerinstellingen met een sequencer opnemen . .	130
18.7 MIDI-toepassingen van de D Beam	131
18.8 Extern instrument als metronoom gebruiken	131
18.9 SysEx-commando's	131
19. Appendix	132
19.1 Verhelpen van storingen	132
19.2 Foutmeldingen	136
20. Specificaties	138
21. MIDI Implementation Chart	139
22. Index	140

3. Even voorstellen

3.1 Wat is “sampelen”?

Sampelen is het converteren van analoge audiosignalen naar numerieke waarden (digitale data) en de opname van deze waarden. Bovendien kun je de gesampelde data natuurlijk weergeven. Het geheugen van de allereerste samplers was uitgesproken duur en navenant beperkt. Daarom waren de eerste samples ook zeer kort – in de regel waren ze zelfs beperkt tot één noot of geluid. Dergelijke noten kun je via een klavier spelen. Het leuke aan samplers was (en is nog steeds) dat de ingedrukte toetsen bepalend zijn voor de toonhoogte van het gesampelde materiaal.

Phrase Sampling

De afgelopen jaren is geheugen voor computers (want ook een sampler is in principe een computer) almaar goedkoper geworden. Meteen gingen ook samplers steeds meer geheugen bevatten – of boden op z’n minst de mogelijkheid om het geheugen uit te breiden. Met als gevolg dat ook de samples langer zijn geworden. Vandaag de dag is het sampelen van lange brokken audio de normaalste zaak van de wereld. En omdat het dan gaat om volledige passages (in het Engels *Phrases* genaamd) spreken we nu ook over Phrase Sampling. Dat heeft o.m. geleid tot het gebruik van “loops” (drums, bas e.d.) die uit de huidige muziek niet meer weg te denken zijn.

Steeds vaker berusten nieuwe nummers op het gebruik van bestaande audiofragmenten (de zogenaamde *Grooves*) die zich al lang niet meer beperken tot de drums. Vandaag de dag is het zelfs gebruikelijk de bas van één plaat (of CD) te combineren met de drums van een ander nummer – en daar dan nog andere loopjes van andere stukken aan toe te voegen. Indien nodig, kun je zelfs het tempo (“BPM”) van dergelijke fragmenten veranderen zodat alle audiofragmenten precies in de maat spelen.

Aan deze begeleiding voeg je dan een zanglijn of Rap toe, en je nummer 1-hit is klaar. Dit creatieve gebruik van bestaand audiomateriaal was tot voor kort het kenmerk van HipHop, Dance, Techno en aanverwanten, maar wordt ondertussen ook in andere genres gebruikt.

Over de SP-808

De SP-808 Groove Sampler berust op een nieuw concept. Hier worden een Phrase Sampler en een Hard-disk Recorder met elkaar gecombineerd. Je beschikt dan ook over alle functies voor het componeren/maken en uitvoeren van je muziek. Omdat hij gebruik maakt van Zip-disks, is het geheugen van de SP-808 vele malen groter dan dat van eerder voorgestelde

apparaten. In principe is het zelfs onbeperkt. Meteen weet u dan ook dat u bijzonder lange Samples kunt gebruiken – en dat er, indien nodig, verschillende Samples klaarstaan om meteen weergegeven te worden. Bovendien hoeft u maar een andere Zip-disk in de drive te steken om andere nummers weer te geven.

De SP-808 biedt o.a. een Time Stretch-functie en talrijke effecten voor het bewerken van de Samples. Op basis van deze (al dan niet bewerkte) Samples kunt u nieuwe nummers opnemen. Hiervoor is de SP-808 voorzien van een digitale recorder met vier stereosporen. Na (of tijdens) het opnemen van de Samples op deze sporen kunt u dan zang, Raps enz. toevoegen aan uw muziek. En omdat het geheel in het digitale domein plaatsvindt, beschikt u over een aantal functies die op een cassettespeler –om maar eens wat te noemen– volledig ondenkbaar zijn.

Ook tijdens de weergave kunt u nog het een en ander veranderen. Bovendien *hoeft* u de Samples niet nog een keer op te nemen, omdat de SP-808 ook een echt “live-beest” is. De Samples kunnen namelijk door het indrukken van pads worden gestart, en de D Beam Controller laat talrijke creatieve toepassingen toe.

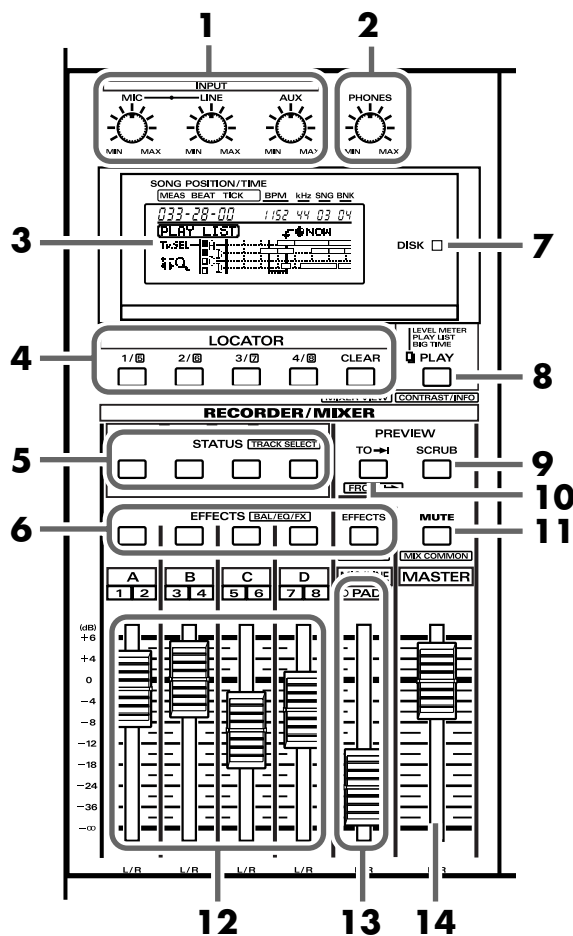
Samengevat komt het hierop neer: de SP-808 vormt een organische verzameling van functies die in deze vorm nooit eerder heeft bestaan. De D Beam Controller is zelfs helemaal nieuw, terwijl de overige functies niet minder handig en slim bekeken zijn.

3.2 Wat is er allemaal mogelijk met de SP-808?

- De SP-808 slaat alle data meteen op Zip-disk op en leest de data ook rechtstreeks van zo’n schijf. Op die manier beschikt u op elk moment over een gecombineerd totaal van 64 minuten aan hoogwaardige audio-informatie (mono, 32kHz, zie ook de specificaties op blz. 138).
- U kunt stereo-Samples maken en bestaande Samples opnieuw sampelen (“Resampling”, zie ook blz. 44).
- U kunt de snelheid van de Samples wijzigen zonder de toonhoogte te veranderen (Time Stretch, blz. 47).
- Het gebruik van de Samples kan op vier stereosporen worden opgenomen (zie blz. 54).

- Net zoals bij een multitrack recorder kunt u ook rechtstreeks (d.w.z. zonder omweg via de Samples) op de vier sporen opnemen. Bovendien kunt u de signalen van verschillende sporen mengen en samen op een ander paar sporen opnemen (“ping-pong” of “bouncen”).
- De SP-808 is voorzien van een mengpaneel met twee ingangs- en vier spoorkanalen.
- De SP-808 biedt maar liefst 20 effectalgoritmes met o.a. een **virtuele analoge synthesizer** en een **band-echo-simulatie**.
- Via drie regelaars (Realtime Effects) kunt u effectparameters tijdens de weergave wijzigen.
- De SP-808 bevat een **Step Modulator** die parameterinstellingen opneemt en synchroon met het Song-tempo (BPM) weergeeft.
- Met de **D Beam Controller**, die bewegingen omzet in commando's, kunt u de toonhoogte en de klankkleur veranderen, Samples starten en nog veel meer.
- Door gebruik te maken van een optioneel SP808-OP1 Multi-I/O Expansion Board beschikt u over een aansluiting voor een externe Zip-drive (belangrijk voor het maken van *Backups*), rechtstreekse uitgangen voor de vier sporen en digitale in- en uitgangen (optisch en coaxiaal). Het inbouwen van zo'n bord loont dus echt wel de moeite.

4. Beschrijving van de panelen



① INPUT MIC/LINE/AUX

Hiermee kunt u het ingangsniveau van de betreffende ingang instellen. Doe dit altijd op zo'n manier dat de IN-meters op de Meter-pagina (zie blz. 23) nooit boven de stippellijn uitkomen. Als u één van deze regelaars helemaal naar links draait, hoort u het signaal van de bijbehorende ingang niet meer.

② PHONES (hoofdtelefoon)

Hiermee kunt u het volume van de (optionele) hoofdtelefoon instellen.

③ Display

Hier wordt de informatie m.b.t. de gekozen functie/instelling enz. afgebeeld.

Na inschakelen van de SP-808 springt het display naar de Meter-pagina. Zodra u echter een functie oproept, verandert ook de informatie in het display (d.w.z. er wordt dan een andere pagina afgebeeld).

In de bovenste regel worden (van links naar rechts) de huidige positie (*maat, tel, Clock en tijds waarde*), het tempo (in tellen per minuut of BPM), de sampling-frequentie ("32" = 32kHz en "44" = 44,1kHz), het Song-nummer en het nummer van de gekozen Pad-bank afgebeeld.

④ LOCATOR

Met de vier LOCATOR-knoppen kunt u maximaal vier posities binnen de huidige Song opslaan en er meteen naartoe springen door de betreffende knop in te drukken. Deze Locator-posities zijn bovendien handig voor het vastleggen van de plaats die u opnieuw wilt opnemen (Punch In/Out-opname).

Opgelet: Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op [CLEAR] drukt, springt u naar de Mixer-pagina (zie blz. 24).

⑤ STATUS

Met deze knoppen bepaalt u de functie van de vier sporen: weergave, opname of uit. Om de gewenste functie te kiezen, moet u de betreffende knop soms meerdere keren indrukken. De volgorde is: *weergave (groen)* → *uit (indicator gedoofd)* → *opname (rood)*.

Opgelet: Tijdens de audio-opname (zie blz. 66) kunt u met deze knoppen de sporen kiezen die moeten worden samengevoegd ("bouncing").

U kunt telkens maar één spoor voor de opname kiezen. Als één van deze knoppen dus al rood oplicht, kunt u deze stand niet meer voor een andere knop kiezen.

Als de Pad Sampling-pagina wordt afgebeeld, luidt de indicator-volgorde als volgt: *uit (indicator gedoofd)* → *sampelen (oranje)* → *weergave (groen)*.

Opgelet: Als de Play List-pagina wordt afgebeeld, kunt u, door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [STATUS] drukt, het betreffende spoor als bestemming definiëren (of deze definitie wissen). Dit is belangrijk voor het afbakenen van een gebied of het instellen van Phrase Markers.

⑥ EFFECTS

Als u de interne effecten volgens het Send/Return-principe gebruikt, kunt u met deze knoppen bepalen of het betreffende signaal al dan niet naar het effect wordt gestuurd (is dat wél het geval, dan licht de indicator op).

Gebruikt u een effect als Master Insert-effect, dan zijn alle vier de knoppen met elkaar verbonden. Door er één uit te schakelen deactiveert u dus ook de andere. Opgelet: Naargelang de functie van de Fader (die u kunt aflezen aan de status van de PAD-indicator) dient de knop voor het MIC/LINE-kanaal als EFFECT-knop voor het de geluiden van de Pads of het via MIC of LINE IN ontvangen signaal.

Opgelet: Als u één van deze knoppen indrukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, verschijnt een display-pagina met de instellingen van het betreffende kanaal (toonregeling, links/rechts-balans, effect-intensiteit enz.).

⑦ **DISK-indicator**

Licht op als de SP-808 data van de Zip-schijf leest of daar opslaat. (Na inbouwen van een optioneel SP808-OP1 bord wijst deze indicator u er tevens op dat u data naar de externe Zip-schijf kopieert of van daar leest.)

⑧ **PLAY**

Met deze knop roept u één van de vermelde display-pagina's op: Level Meter (twee types), Play List en Big Time (zie blz. 23).

Opgelet: Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op [PLAY] drukt om naar de Information/Contrast-pagina te springen.

⑨ **(PREVIEW) SCRUB**

Als de indicator van deze knop oplicht, wordt een kort fragment weergegeven dat hetzij iets vóór de huidige positie begint of van daaruit vertrekt. Dit fragment wordt telkens weer herhaald (in een lus). Door deze functie samen met de [VALUE/TIME]-draaischijf te gebruiken verkrijgt u hetzelfde effect als wanneer u een band heen- en weer draait (zie "Gewenste positie nauwkeurig instellen (Preview)" op blz. 33).

⑩ **(PREVIEW) TO**

Als de indicator van deze knop oplicht, wordt een kort fragment weergegeven dat iets vóór de huidige positie begint en op de huidige positie stopt. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, verandert de functie van deze knop in "FROM". Dat betekent dan dat de weergave vanaf de huidige positie begint. Ook in dat geval gaat het om een kort fragment (zie blz. 33).

Deze functie is handig als u wilt controleren welk audiomateriaal er zich op de afgebeelde positie bevindt.

⑪ **MUTE**

Met deze knop kunt u de weergave via de MASTER-uitgangen uitschakelen. Als de indicator van deze knop oplicht, is de MUTE-functie actief (en wordt er niets meer via de MASTER OUT-aansluitingen naar buiten gestuurd). De instelling van deze knop geldt echter niet voor het signaal dat naar de AUX OUT- en de PHONES-aansluiting(en) wordt gestuurd.

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, verschijnt de display-pagina met de instellingen van de hele mixersectie en de effecten.

⑫ **Faders (A, B, C en D)**

Met deze Faders bepaalt u het volume van het betreffende spoor (A, B, C of D). Als u een spoor voor de opname hebt geactiveerd (de betreffende STATUS-indicator licht rood op), dient de bijbehorende Fader voor het instellen van het opnamevolume.

⑬ **MIC/LINE (PAD) Fader**

Hiermee bepaalt u het ingangsvolume van het via LINE IN of MIC ontvangen signaal. Deze Fader heeft echter nog een tweede functie: u kunt er het weergavevolume van de via de Pads gespeelde Samples mee instellen. Deze tweede functie is trouwens de fabrieksinstelling (daarom licht de PAD-indicator op). Op

blz. 67 komt u te weten hoe u dat kunt veranderen.

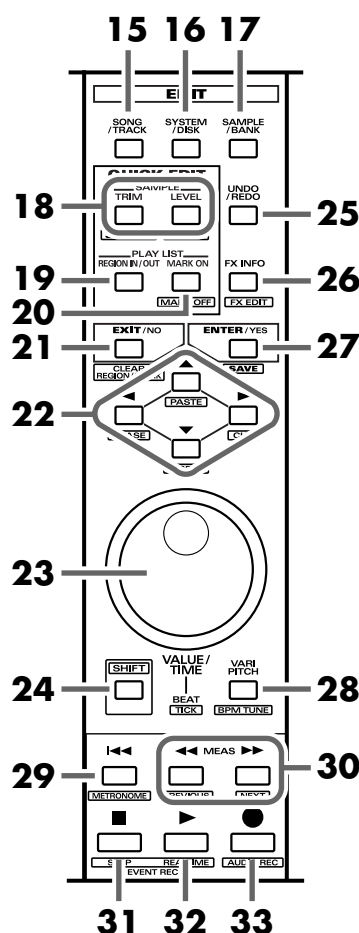
Ziehier al de snellere manier: houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op [SCRUB] drukt.

Opgelet: De instelling van deze fader geldt niet voor de AUX IN-aansluitingen.

⑭ **MASTER-Fader**

Hiermee bepaalt u het algemene uitgangsvolume, d.w.z. van het signaal dat via de MASTER-uitgangen wordt weergegeven.

Opgelet: Ook deze Fader heeft niets met de AUX IN-aansluitingen te maken.



⑮ **(EDIT) SONG/TRACK**

Met deze knop roept u het edit- en instellingsmenu voor Songs en sporen op. (Met [PLAY] keert u weer terug naar de "basispagina's".) Kies met ▲ en ▼ de gewenste menufunctie en druk op [ENTER/YES] om uw keuze te bevestigen. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, kunt u de synchronisatie-status van de SP-808 (Master of Slave) instellen (zie ook blz. 127).

⑯ **(EDIT) SYSTEM/DISK**

Met deze knop roept u de menu's met de systeem- en disk-functies op. (Met [PLAY] keert u weer terug naar de "basispagina's".) Kies met ▲ en ▼ de gewenste menufunctie en druk op [ENTER/YES] om uw keuze te bevestigen.

17 (EDIT) SAMPLE/BANK

Via deze knop hebt u toegang tot de functiemenu's voor het bewerken van de Samples en de instellingen i.v.m. Pads en Pad-banken. (Met [PLAY] keert u weer terug naar de "basispagina's".) Kies met ▲ en ▼ de gewenste menufunctie en druk op [ENTER/YES] om uw keuze te bevestigen.

18 (QUICK EDIT) SAMPLE

Door op één van deze knoppen (hetzij alleen, hetzij terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt) te drukken springt u naar een pagina met instellingen voor specifieke Samples. Via deze twee knoppen hebt u toegang tot vier functies:

Trim—Instellen van het gewenste begin- en eindpunt van de Sample.

Level—Instellen van het Sample-volume.

Stretch—"Uitrekken" (Expand) of "samenpersen" (Compress) van een Sample.

Pitch—Veranderen van de toonhoogte (zonder dat het tempo verandert).

19 (QUICK EDIT) REGION IN/OUT

Op de Play List-pagina (zie blz. 23) dient deze knop voor het kiezen van het Song-gedeelte dat u wilt wijzigen. (Als u deze knop indrukt, terwijl het display een andere pagina afbeeldt, wordt automatisch de Play List-pagina opgeroepen.) Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u de cursor verschuift, kunt u het gekozen fragment meteen knippen en op de nieuwe plaats inplakken.

20 (QUICK EDIT) MARK ON

Op de Play List-pagina (zie blz. 23) dient deze knop voor het kiezen van de benodigde Phrase. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u de cursor verschuift, kunt u de gekozen Phrase meteen knippen en op de nieuwe plaats inplakken. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, kunt u de voor de Phrases geprogrammeerde Markers één voor één wissen.

21 EXIT/NO

Op deze via de menu's opgeroepen display-pagina's dient deze knop om terug te keren naar de eerder opgeroepen pagina. Als er een vraag wordt afgebeeld, kunt u met deze knop ontkennend ("No") antwoorden.

Opgelet: Met deze knop kunt u geen instellingen wissen.

22 ◀, ▶, ▲ en ▼ (cursorknoppen)

Met deze knoppen kunt u de te wijzigen parameterwaarde kiezen. Bovendien kunt u met deze knoppen naar de momenteel niet zichtbare (maar wel bij de huidige display-pagina behorende) parameters gaan. Als u, op de Play List-pagina, [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op één van deze knoppen drukt, dienen de cursorknoppen voor het uitvoeren van een editfunctie (zie blz. 74).

23 VALUE/TIME

Met deze draaischijf kunt u de met de cursorknoppen of op een andere manier gekozen parameterwaarde instellen. Als de momenteel gekozen display-pagina geen instelbare parameters bevat (bv. de Meter- of Play List-pagina), kunt u met de [VALUE/TIME]-draaischijf vooruit- of teruggaan binnen de Song. In dat geval gaat u telkens één tel vooruit of achteruit. Om in stappen van 1 Clock voor- of terug te gaan, moet u [SHIFT] ingedrukt houden terwijl u aan de schijf draait.

Opgelet: Gebruik [◀◀] en [▶▶] om in stappen van maten voor- of achteruit te gaan.

24 [SHIFT]

deze knop laat toe om het "tweede functieniveau" van bepaalde knoppen te kiezen. In dat geval heeft de knop die u samen met [SHIFT] indrukt dan de functie die eronder vermeld staat (i.p.v. erboven).

25 UNDO/REDO

Hiermee kunt u de laatste opname, bewerking of edit-operatie weer annuleren (en terugkeren naar de staat vóór de bewuste handeling). Let echter wel: de Undo-functie is alleen beschikbaar als de indicator van deze knop oplicht. Als u hem na het annuleren (Undo) nog een keer indrukt, wordt de daarnet teruggedraaide wijziging weer hersteld (m.a.w. Undo wordt op zijn beurt geannuleerd).

Opgelet: Onthoud goed dat Undo telkens betrekking heeft op de laatst doorgevoerde handeling (u kunt de "tijd" dus niet twee of drie handelingen teruggedraaien).

26 FX INFO

Met deze knop roept u de info-pagina voor de Real-time Effect-regelaars op. Daar kunt u dan zien welke waarde de betreffende parameters op dat moment hebben.

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, springt u naar de pagina waar u de effecten kunt instellen (zie blz. 86).

27 [ENTER/YES]

Hiermee kunt u een menu-optie (of menu) kiezen en bepaalde operaties bevestigen. Als het display een vraag afbeeldt, dient deze knop om bevestigend te antwoorden ("Yes").

28 VARI PITCH

Hiermee kunt u de Vari-Pitch-functie afwisselend in- (indicator licht op) en uitschakelen (indicator dooft). Vari-Pitch betekent dat de weergavesnelheid verandert. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, springt u naar de pagina, waar u het de snelheidswijziging kunt instellen.

Opgelet: Bij gebruik van de sampling-frequentie "44" (44,1kHz) kunt u de snelheid niet verhogen.

Opgelet: Het gebruik van de Vari-Pitch-functie betekent ook dat het tempo verandert (net zoals bij een sneller of langzamer draaiende bandopnemer). Omgekeerd werkt het echter niet: door het tempo te wijzigen verandert u niets aan de Vari-Pitch-instelling.

29 [◀◀]

Met deze knop springt u weer naar het begin van de Song. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, kunt u de metronoom afwisselend in- en uitschakelen (zie blz. 60).

30 [◀◀] en [▶▶]

Druk op [▶▶] om in stappen van één maat voor te spoelen. Met [◀◀] gaat u in stappen van één maat achteruit. U kunt deze knoppen ook ingedrukt houden om continu voor of terug te spoelen (tijdens het spoelen hoort u echter geen geluid).

Op de Play List-pagina kunt u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op één van deze knoppen drukt om van één Phrase naar het begin van de volgende (of het einde van de vorige) te gaan. Deze sprongen blijven echter beperkt tot het op dat moment gekozen spoor. Tijdens de opname in de Step-mode dient [◀◀] om één stap terug te gaan, terwijl u met [▶▶] een rust (pauze) invoegt (zie ook blz. 60).

31 [■] (Stop)

Met deze knop kunt u de weergave of opname van de Song stoppen. Bovendien dient hij om de opname-pauze weer te verlaten zonder op te nemen. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u op deze knop drukt, gaat u naar de Step REC-pagina en dito functie (zie ook blz. 60).

Als de Track Voice Reserve-functie ingeschakeld is, kunt u met [■] de Status van een spoor veranderen (zie ook blz. 114).

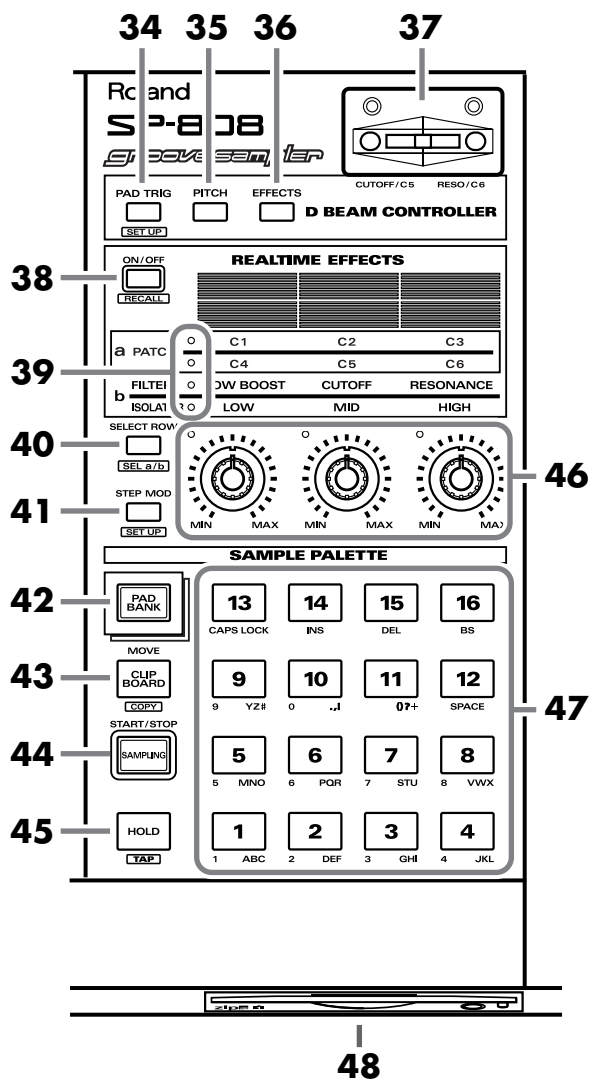
32 [▶] (weergave)

Met deze knop kunt u de weergave starten. Deze begint dan vanaf de positie die momenteel in het display staat afgebeeld. Bovendien dient deze knop voor het starten van de opname. In de Step REC-mode kunt u met deze knop een boogje invoegen (d.w.z. de huidige noot met de volgende verbinden en op die manier verlengen).

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, activeert u de Event REC Realtime-functie (en roept u de bijbehorende display-pagina op). Zie ook blz. 56.

33 [●] (opname)

Met deze knop activeert u de opnamepauze-stand van de SP-808. U kunt zowel het indrukken/loslaten van de Pads als audio (dus binnenkomende signalen, zie blz. 66) op de sporen opnemen. Om dit laatste te doen, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op deze knop drukt.



34 (D BEAM) PAD TRIG

Als de indicator van deze knop oplicht, kunt u de Samples van de geselecteerde Pads door handbewegingen boven de D Beam starten en stoppen. Per Pad-bank kunt u twee Pads definiëren voor deze functie. Hiervoor moet u de [PAD TRIGGER]-knop ingedrukt houden, terwijl u achtereenvolgens op twee Pads drukt. Zie ook "Samples via de D Beam starten/stoppen" op blz. 30.

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, roept u de SET UP-pagina op waar u de gevoeligheid enz. van de D Beam Controller kunt instellen.

35 (D BEAM) PITCH

Als de indicator van deze knop oplicht, kunt u de toonhoogte van alle op dat moment weergegeven geluiden via uw handbewegingen boven de D Beam Controller veranderen. Hoe sterk de toonhoogte varieert, is afhankelijk van de afstand tussen uw hand en de D Beam. Zie ook "Toonhoogte veranderen" op blz. 30.

③⑥ (D BEAM) EFFECTS

Als de indicator van deze knop oplicht, kunt u de effectinstellingen via de D Beam veranderen (zie blz. 107). In dat geval heeft de D Beam Controller dezelfde functie als de regelaars wanneer deze aan C5 en C6 toegewezen zijn (zie ook ③⑨).

③⑦ D Beam Controller

En dit is dan de meester zelf: de D Beam Controller. De sensor van deze speelhulp “ziet” de positie van uw hand en vertaalt dit in een waarde die bv. voor het bepalen van de toonhoogte, het veranderen van de effectinstellingen enz. kan worden gebruikt.

③⑧ (REALTIME EFFECT) ON/OFF

Met deze knop kunt u de interne effecten in- en uitschakelen (als de indicator oplicht, zijn de effecten actief). Deze functie is bv. handig als u de effecten tijdelijk niet nodig hebt, maar ook niets aan de intensiteits- en volume-instellingen (Send & Return) wilt veranderen.

③⑨ Indicators van het gekozen parameterniveau

Deze indicators geven aan welke parameters momenteel via de drie regelaars kunnen worden aangestuurd (a/b of boven/onder).

④① SELECT ROW

Druk op deze knop, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, om hetzij “a” (algemeen toegankelijke effecten), hetzij “b” (Isolator voor het gecombineerde uitgangssignaal en filterfuncties) te kiezen. Deze keuze heeft betrekking op de drie regelaars.

Als u enkel op deze knop drukt (dus zonder [SHIFT]), dient hij voor het toewijzen van de bovenste of onderste parameter-regel van het momenteel gekozen effect-niveau (“a” of “b”) aan de drie regelaars.

④① STEP MOD

Hiermee kunt u het Step Modulator-effect in- of uitschakelen (zie ook blz. 109). Naar gelang de instellingen voor dit effect laat hij echter ook toe om het aantal stappen in te stellen. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op deze knop drukt, verschijnt de display-pagina van het Step Modulator-effect.

④② PAD BANK

Met deze knop kunt u één van de 64 Pad-banken oproepen. Dit gaat als volgt: drukt de knop in en kies dan met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste bank (het nummer verschijnt in het display). Bevestig vervolgens uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken. De keuzepagina verdwijnt weer. Een andere manier om een Pad-bank te kiezen is door [PAD BANK] ingedrukt te houden terwijl u op een Pad drukt om de bank met hetzelfde nummer te kiezen.

Opgelet: *Telkens als u een andere bank kiest, worden alle Samples (met uitzondering van de gehouden Samples) uitgeschakeld.*

④③ CLIPBOARD

Laat toe om een Sample van de ene pad naar de andere te kopiëren of over te brengen. Als u op deze knop drukt, terwijl u een Pad ingedrukt houdt, wordt de bijbehorende Sample tijdelijk naar een buffer-geheugen (“clipboard”) gekopieerd. Door deze knop opnieuw in te drukken, terwijl u een andere Pad ingedrukt houdt, kopieert u de inhoud van het “klembord” naar de nieuw ingedrukte Pad. Verdere inlichtingen in dit verband vindt u onder “Samples kopiëren” op blz. 51, “Samples wissen (Delete)” op blz. 50 en “Samples naar een andere Pad overbrengen” op blz. 49.

④④ SAMPLING

Hiermee roept u de Sampling-pagina op waar deze knop dan voor het starten en stoppen van het sampling-proces dient (zie “Geluiden sampelen” op blz. 40).

Opgelet: *Tijdens de Song-weergave werkt deze knop niet. Als u audiomateriaal wilt sampelen, moet u de weergave eerst stoppen en vervolgens op [SAMPLING] drukken.*

④⑤ HOLD

Druk op deze knop om te zorgen dat de Samples ook na loslaten van de Pad blijven doorklinken. Dit is met name handig als u een bepaalde Pad zo hebt ingesteld dat de Sample na loslaten van de Pad stopt, maar in bepaalde gevallen toch graag een doorlopende weergave wilt gebruiken. In dat geval moet u op [HOLD] drukken terwijl u de betreffende Pad ingedrukt houdt. Om de Hold-functie daarna weer uit te schakelen, moet u nog een keer op [HOLD] drukken.

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u meerdere keren op deze knop drukt, wordt het tempo (BPM) berekend. In dat geval dient deze knop dus als Tap Tempo-functie.

④⑥ Effectregelaars

Hiermee kunt u de gekozen effecten tijdens het spelen instellen (zie ook ④①). De toewijzing van de regelaars kan in zgn. “Effect Patches” worden opgeslagen.

Als de indicator van een regelaar oplicht, komt de positie van deze regelaar overeen met de voor het effect opgeslagen waarde.

④⑦ Pads 1~16

Aan deze Pads kunt u 16 Samples naar keuze toewijzen. Bovendien kunt u bepalen hoe deze Pads werken. Zo kunt u zorgen dat een Sample maar klinkt wanneer u de bijbehorende Pad ingedrukt houdt, of de Pad een “aan/uit”-functie geven, zodat de weergave van de Sample pas stopt wanneer u de Pad een tweede keer indrukt.

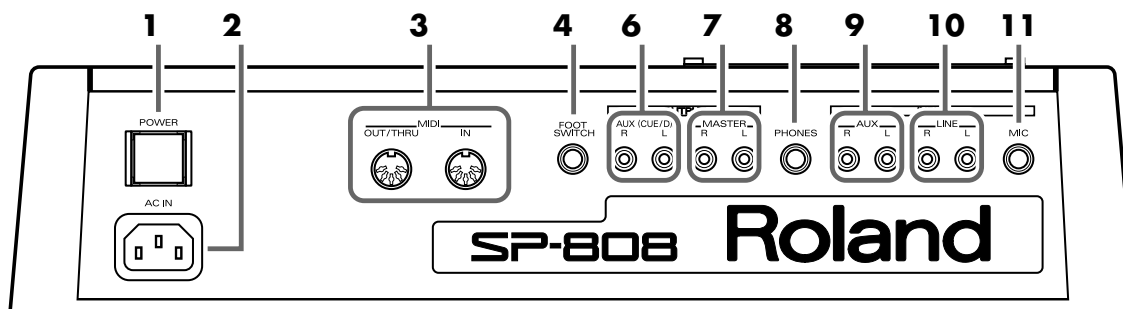
Bovendien kunt u met de Pads letters invoeren, wat bv. belangrijk is voor het benoemen van Songs, banken en Effect Patches.

④⑧ Zip-drive

Hier moet u de Zip-schijf insteken.

Opgelet: *Vóór uitschakelen moet u de Zip-schijf uit de drive halen. Druk dus op de uitwerptoets.*

4.1 Achterpaneel



① POWER

Hiermee schakelt u de SP-808 in en uit.

Opgelet: **Haal de Zip-disk uit de drive voordat u de SP-808 uitschakelt.** Vergeet echter niet om eerst alle gewijzigde dingen (Song, Effect Patches) op te slaan. Deze worden niet intern bewaard.

② AC IN

Sluit hier het bijgeleverde netsnoer aan.

③ MIDI IN, OUT/THRU

Via deze aansluitingen kunt u de SP-808 met andere MIDI-instrumenten of -apparaten verbinden. Zie ook blz. 125.

④ FOOT SWITCH

Hier kunt u een optionele voetschakelaar (DP-2, DP-6 of BOSS FS-5U) aansluiten. Dit laat toe om bepaalde functies (bv. het starten en stoppen van Songs of Samples) met de voet uit te voeren. Zie ook blz. 116.

⑤ OUTPUT AUX/CUE

Dit zijn de AUX-uitgangen. Deze dienen in de regel voor het zenden van signalen naar een extern effectapparaat. U kunt ze echter ook gebruiken voor de Pad Cue-functie (zie blz. 39). Nóg een andere mogelijkheid is het gebruik van deze aansluitingen als directe spooruitgangen. Dit werkt echter alleen als u een SP808-OP1 ingebouwd hebt (optie).

Opgelet: *Het volume van de signalen, die naar deze uitgangen worden gestuurd, kan via de mixer worden ingesteld.*

De stand van de MASTER-Fader heeft hier geen invloed op.

⑥ OUTPUT MASTER L, R

Dit zijn de algemene uitgangen. De signalen van deze uitgangen zijn bedoeld voor de "zaal". Het volume van deze signalen kan met de MASTER-Fader worden ingesteld.

⑦ PHONES

Hier kunt u een hoofdtelefoon aansluiten. Via de AUX OUT-functie kunt u bepalen of u in de hoofdtelefoon het signaal van de AUX OUT- of een mix van de AUX OUT- en de MASTER-signalen hoort.

⑧ INPUT AUX L, R

Deze stereo-ingangen laten toe om het signaal van een extern effectapparaat bij de interne signalen van de SP-808 te voegen. Op blz. 84 wordt uitgelegd hoe u kunt kiezen wat er precies met het effectsignaal gebeurt:

- Het wordt niet opgenomen (maar wel naar MASTER OUT gestuurd).
- Het wordt samen met de Sample (of de audiodata voor een Song) opgenomen.

⑨ INPUT LINE L, R

Op deze ingangen kunt u signaalbronnen (muziekinstrumenten, CD-spelers enz.) aansluiten. Dit zijn allemaal apparaten met een Line-niveau. De via deze ingangen ontvangen signalen kunnen worden gesampled of opgenomen.

⑩ INPUT MIC

Hier kunt u een microfoon aansluiten om zang, Raps enz. op te nemen of te sampelen. Aangezien het hier om een mono-aansluiting gaat, bevindt het geluid van de micro zich steeds in het midden.

Opgelet: *Op blz. 120 vindt u een beschrijving van de aansluitingen van het optionele SP808-OP1 bord.*

5. Aan de slag

5.1 Aansluiten

Algemene aansluitingen

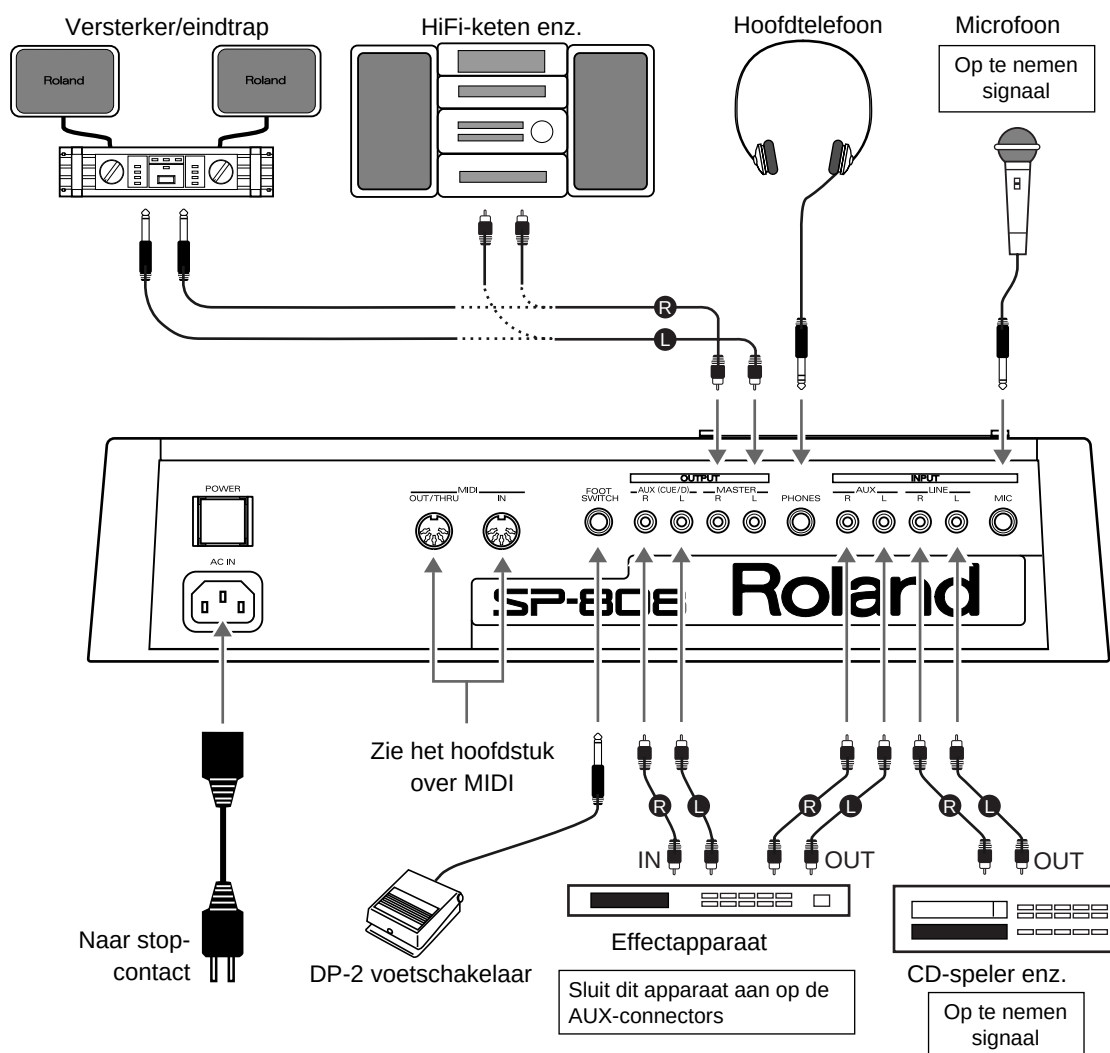
De volgende dingen/apparaten hebt u absoluut nodig om met de SP-808 te kunnen werken:

- Versterker of actieve luidsprekers om het geluid van de SP-808 te horen (keyboard-versterker, HiFi-keten enz.).
- Microfoon, muziekinstrument, CD-speler of andere signaalbron die u gaat samplen/opnemen.

- De geschikte kabels om alle apparaten aan te sluiten.
- Zip-schijf (los verkrijgbaar)

Opgelet: Om schade aan de versterker/luidsprekers te voorkomen moet u het volume altijd op 0 zetten en de versterker liefst uitschakelen voordat u iets op de SP-808 aansluit.

Opgelet: Als uw signaalbronnen of versterker uitgerust zijn met jack-aansluitingen, hebt u een verloopstuk nodig. Een ander alternatief zou het gebruik van PJ-1M kabels zijn.



Werken met een gitaar of basgitaar

Het verdient aanbeveling om een elektrische (bas)gitaar niet rechtstreeks op de SP-808 aan te sluiten. Dit brengt de klankkwaliteit namelijk in het gedrang. Ziehier echter twee situaties waarin u wel kunt overgaan tot een directe verbinding:

- Als u een effectapparaat/-pedaal gebruikt en dat dan met de SP-808 verbindt. Het effect kan in Bypass worden gezet (geen verandering van het gitaarsignaal). Wat we hier nodig hebben is namelijk louter een correctie van de impedantie.
- Bij gebruik een gitaar of bas met actieve electronica of een ingebouwde voorversterker.

Welke microfoons kunt u gebruiken?

De gevoeligheid van de MIC-ingang kan via een regelaar op het frontpaneel (INPUT MIC) worden aangepast. Daarom bent u betrekkelijk vrij in de keuze van de microfoon (dynamisch, condensator of electret). Let er wel op dat de kabel voorzien is van een jackstekker.

Opgelet: Stel de INPUT MIC-regelaar altijd zo in dat het signaal op een zo hoog mogelijk volume binnenkomt. Vermijd echter wel oversturing.

De volgende microfoons leveren *niet* het gewenste resultaat op:

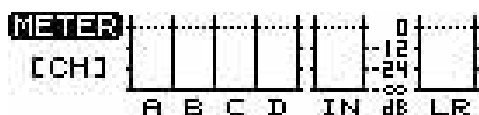
- Condensatormicro's die fantoomvoeding nodig hebben.
- Compacte stereo-microfoons met TRS-jacks (tip, ring, mantel). Deze jacks zien er hetzelfde uit als die van een hoofdtelefoon (twee zwarte ringen).
- Microfoons met extreem laag uitgangsvolume.

5.2 In- en uitschakelen

Eens alle aansluitingen voltooid zijn (zie de vorige pagina), kunt u uw instrumentarium inschakelen. Doe dit wel in de opgegeven volgorde. Anders beschadigt u de luidsprekers, versterker enz.

Inschakelen

1. Druk op de [POWER]-knop om de SP-808 in te schakelen.
 2. Wacht tot de melding "Please Insert Zip Disk" verschijnt en steek dan de bijgeleverde Zip-disk in de drive.
- Na enkele seconden verschijnt de Meter-pagina. Dat betekent dat de SP-808 er helemaal klaar voor is. U kunt dan een eerder opgeslagen Song of Pad-bank laden.



Opgelet: Als u een nooit eerder gebruikte of een voor een ander apparaat geformateerde Zip-schijf in de drive steekt, verschijnt de melding: "...NOT SP-808 Disk. Format Now?". Druk op [ENTER/YES] om de schijf te formateren (dit moet u nog even bevestigen via "ARE YOU SURE?"). Druk dus nog een keer op [ENTER/YES]).

Let wel: kies, voordat u begint te formateren, de benodigde sampling-frequentie (44,1kHz of 32kHz). Zie ook "Zip-schijf formateren" op blz. 24. U kunt snel formateren (QUICK) of de schijf helemaal voor de SP-808 initialiseren (FULL). Hier volstaat de keuze van QUICK.

Opgelet: Tijdens het formateren worden alle eventueel op de Zip-schijf opgeslagen data gewist.

Uitschakelen

1. Druk op de uitwerptoets van de Zip-drive.

Zie ook de volgende alinea voor het opslaan enz. van uw data. In het display verschijnt nu weer "Please Insert Zip Disk".

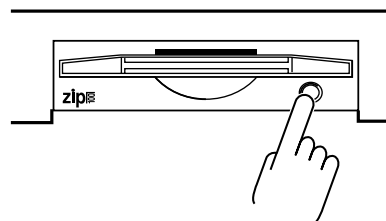
2. Druk op de [POWER]-knop om de SP-808 uit te schakelen.

Insteken en verwijderen van Zip-schijven

Houd de Zip-schijf volledig horizontaal en met het label naar boven, terwijl u ze in de drive schuift. Om deze schijf daarna weer uit te werpen, moet u als volgt te werk gaan:

① Uitwerpen en data opslaan

1. Druk op de uitwerptoets van de Zip-drive.



In het display verschijnt nu de vraag "Save Current Song?"

2. Druk op [ENTER/YES] om de nieuwe versie van de Song op te slaan.

Hierbij wordt de vorige versie op schijf overschreven (dus gewist en vervangen door de nieuwe versie).

② Uitwerpen zonder data op te slaan

1. Druk op de uitwerptoets van de Zip-drive.

In het display verschijnt nu de vraag "Save Current Song?"

2. Druk op [EXIT/NO].

Om helemaal zeker te zijn moet u dit bevestigen: "Eject, (Not Saved ARE YOU SURE?)"

3. Druk op [ENTER/YES] om de schijf uit te werpen. Als u op [EXIT/NO] drukt, springt de schijf niet uit de drive.

Opgelet: De opslagfunctie vóór het uitwerpen is beperkt tot het overschrijven van een bestaande Song. Als u de nieuwe versie onder een andere naam wilt opslaan, moet u dat met Save Song doen. Zie ook "Song-data opslaan" op blz. 64.

Opgelet: Tijdens het uitwerpen wordt u er niet op gewezen dat u ook de Effect Patches veranderd hebt en die dus eveneens zou moeten opslaan. Dit moet u dus handmatig doen.

Contrast van het display

In sommige gevallen is het display maar moeilijk leesbaar. Met de volgende procedure kunt u daar echter een mouw aan passen.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt, terwijl u op [PLAY] drukt om naar de CONTRAST/INFO-pagina te gaan.

2. Met de [VALUE/TIME]-draaischijf kunt u nu een ander contrast instellen (1~16). De waarde “16” vertegenwoordigt het felste contrast.

3. Druk op [EXIT/NO] om terug te keren naar de basispagina.

Tijdens het uitwerpen van de Zip-schijf wordt deze instelling automatisch opgeslagen.

5.3 Oproepen van een basispagina

Met de [PLAY]-knop rechtsonder het display kunt u één van de basispagina's oproepen. In sommige gevallen moet u meerdere keren op [PLAY] drukken om bij de benodigde pagina te belanden:

(Level) Meter-pagina

Deze pagina is zo groot dat ze niet in één keer in het display past. Hier ziet u de meters van het MIC/Line-kanaal en de sporen (1ste pagina) en die van de AUX-in- en uitgangen. Met de [PLAY]-knop kunt u van de ene pagina naar de andere gaan. Tijdens de opname op een spoorpaar geven de meters het opnamevolume aan. Op de AUX-pagina (zie hieronder) bevinden zich ook twee “Fx”-meters die het ingangsvolume van het effect (Send) vertegenwoordigen. Dit is echter alleen het geval wanneer u de effecten als Send/Return-effecten gebruikt (zie “Interne effecten tijdens het mixen gebruiken” op blz. 82).



(Na inschakelen wordt de MIX/Line-pagina afgebeeld.)

Play List-pagina

Op deze pagina kunt u nagaan welke Phrases zich op welke sporen bevinden. Om het geheel zo overzichtelijk mogelijk te houden ziet u links vier sporen (A~D) en rechts balkjes. Deze balkjes (of, naar gelang de omvang, ook wel “balken”) zijn de Phrases.



De verticale stippellijnen vertegenwoordigen maten. De zwarte lijn is de positie waar u zich op dat moment bevindt. Met ◀ en ▶ kunt het afgebeelde gebied breder of smaller maken (zodat u meer of minder ziet).

Met [REGION IN/OUT] en [MARK ON] kunt u referentiepunten programmeren die voor het plakken, knippen e.d. kunnen worden gebruikt (zie blz. 73 en 74).

Big Time-pagina



De naam zegt het al: hier ziet u de belangrijkste informatie in het groot. Meer bepaald gaat het om de positie waar de SP-808 zich op dat moment bevindt.

U kunt zelf kiezen of de positie in maten/tellen/Clocks of in uren/minuten/seconden/Frames moet worden afgebeeld. Zie hiervoor “Maten en tellen of uren/minuten...?” op blz. 32.

Deze pagina zou u tijdens een optreden kunnen kiezen om op ieder moment te weten waar u zich bevindt.

Contrast/Information en Mixer

Naast de hierboven besproken basispagina's zijn er ook nog twee andere pagina's waar u belangrijke informatie vindt. Om van de volgende pagina's naar een basispagina te gaan moet u op [PLAY] drukken.

Contrast/Information-pagina

Deze pagina roept u op door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [PLAY] drukt. Over de contrast-regeling hebben we het al gehad (zie hierboven).

Deze pagina bevat echter ook informatie over de naam van de gekozen Song (SNG), Pad-bank (BNK), de resterende opnametijd (Remain) en het geheugen dat nog beschikbaar is voor Songs (SngData).



De hier verstrekte informatie kan niet worden gewijzigd (met uitzondering van *Disp Contrast*). Met Save Song en Set Bank Param kunt u echter de naam van de Song of de Pad-bank instellen.

Mixer-pagina

Deze pagina roept u op door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [CLEAR] drukt.

Hier kunt u de instellingen van het mengpaneel controleren en wijzigen. Zo kunt u hier bv. de links/rechtsbalans, het Send-niveau naar de AUX OUT-aansluitingen en het interne effect voor de sporen A~D controleren. Bovendien kunt u met ◀ en ▶ het pijltje (Δ) onderaan het scherm verplaatsen en met de [VALUE/TIME]-draaischijf de instelling van de op dat moment geselecteerde parameter veranderen. Voor nauwkeurigere instellingen moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [EFFECTS] drukt om de parameters van het gekozen kanaal op te roepen.



Opgelet: Om naar een basispagina te gaan moet u op [PLAY] drukken.

En hoe ga je terug?

Als u niet meer precies weet waar u zich bevindt, biedt de [PLAY]-knop uitkomst. Druk erop om naar de laatst gekozen basispagina terug te keren.

5.4 Over de Zip-drive

De SP-808 maakt gebruik van 100Mb Zip-disks. Het voordeel van Zip-schijven is dat ze een betrekkelijk grote opslagcapaciteit hebben en dat je ze uit de drive kunt halen (bij een harde schijf kan dat niet). Het werken met een nieuwe Zip-disk is dan ook relatief goedkoop.

Dat de SP-808 rechtstreeks op een Zip kan opslaan houdt verband met de *virtual sampling*-technologie die hier wordt gebruikt. Niet elk apparaat is namelijk in staat om Zip-schijven rechtstreeks aan te spreken.

Opgelet: Zip is een handelsmerk van Iomega Corporation (U.S.A.).

Opgelet: Haal de Zip-schijf altijd uit de drive, voordat u de SP-808 uitschakelt. Alleen dan bent u er namelijk zeker van dat de schijf niet wordt beschadigd.

Opgelet: Vermijd zware schokken en andere vibraties wanneer de SP-808 een Zip-schijf bevat.

Opgelet: Net zoals bij een computer moet u er rekening mee houden dat u de SP-808 pas mag uitschakelen nadat alle data op de Zip-schijf zijn opgeslagen. Schakelt u hem vroeger uit, bent u de laatste wijzigingen kwijt.

Opgelet: Zolang de melding KEEP POWER ON in het display verschijnt, mag u de SP-808 onder geen voorwendsel uitschakelen. Wacht dus tot deze melding weer verdwijnt.

Bruikbare Zip-schijven

De SP-808 werkt met in de handel verkrijgbare Zip-schijven met de benaming "Zip 100".

Opgelet: Probeer nooit andere data dragers in de drive te steken omdat u de drive daardoor zou kunnen beschadigen.

Als u een Zip-schijf in de drive steekt die niet voor/door de SP-808 is geïnitieerd, verschijnt de melding "NOT SP-808 Disk. Format Now?" Zie "Inschakelen" op blz. 22 voor wat u dan moet doen.

Opgelet: Het is niet mogelijk om een hele Zip-schijf te beveiligen (zodat u er niets van kunt wissen enz.). U kunt echter wel individuele Songs (zie blz. 64) en Pad-banken (zie blz. 115) beveiligen.

Zip-schijf formateren

Als u niet wilt wachten tot de "NOT..." melding verschijnt, kunt u de Format-functie ook op de volgende manier oproepen:

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
2. Kies met ▲ of ▼ "Format Disk?" en druk op [ENTER/YES].
3. Kies met ▲ of ▼ "Sampling Rate?" (zie verderop) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "32" of "44" in.
Opgelet: Als u digitaal wilt masteren (zie blz. 121), kiest u het best "44". Sommige digitale recorders ondersteunen 32kHz namelijk niet. Bovendien hanteren CDs de frequentie 44,1kHz.
4. Kies met ▲ en ▼ "Format Type" en met de [VALUE/TIME]-draaischijf "Quick" of "Full".

Quick . De Zip-schijf wordt kort en krachtig geïnitia-
liseerd. In de regel hebt u genoeg aan
Quick.

Full . . . Kies deze optie als u de indruk hebt dat een
Zip-schijf na verloop van tijd steeds trager
gaat werken, of om een schijf te kunnen
gebruiken die op een (compleet) ander appa-
raat is geformateerd.

5. Druk op [ENTER/YES].

Om zeker te zijn dat u weet wat u doet, verschijnt nu
de melding “Erase ALL data, ARE YOU SURE?”

6. Wilt u de Zip-schijf echt formateren, druk dan op
[ENTER/YES].

Bij gebruik van een SP808-OP1

Dit is een optionele uitbreiding voor de SP-808 waar
ook een SCSI-aansluiting op zit. Als u dit bord inge-
bouwd hebt, kunt u vóór het formateren de drive kie-
zen. Hebt u geen externe drive op de SCSI-poort aan-
gesloten, luidt de keuze automatisch INTERNAL.

Is er echter *wel* een externe Zip-drive aanwezig, kunt u
kiezen tussen “INTERNAL” en “EXT.ID5” (of “6”).

Ook Zip-schijven in een externe drive kunt u formate-
ren. Eens u de betreffende drive gekozen hebt
(EXT.ID5 of 6), is de werkwijze dezelfde als hierboven
beschreven.

De sampling-frequentie (Sampling Rate)

De sampling-frequentie bepaalt de klankkwaliteit van
het opgenomen materiaal. Hoe hoger deze waarde,
hoe beter de kwaliteit. Daar staat tegenover dat u met
de lagere sampling-frequentie (32kHz) meer materiaal
kunt opnemen omdat 32kHz-opnamen minder
ruimte innemen.

Op de SP-808 hebt u de keuze tussen “32” (kHz) en
“44” (44.1kHz). Deze laatste waarde wordt ook op
CDs en MDs gebruikt. Let er wel op dat u de samp-
ling-frequentie tijdens het formateren van de Zip-
schijf moet kiezen en dat deze keuze voor al het mate-
riaal op die schijf geldt.

Een verdere overweging voor de keuze van de samp-
ling-frequentie is of en hoe u gebruik gaat maken van
de Vari-Pitch-functie. Als u 44,1kHz kiest, kunt u de
snelheid alleen maar verminderen (tussen 18,1% en
100%). Hebt u 32kHz gekozen, dan kunt u de snelheid
in een bereik van 25%~137,8% variëren (dus ook
sneller dan de normale snelheid).

Even technisch

De “sampling-frequentie” slaat op het aantal “stalen”
dat de SP-808 gedurende één seconde van het audio-
materiaal neemt. Bij 32kHz wordt het audiomateriaal
32.000 keer per seconde omgezet in digitale cijfers. Bij
44,1kHz is dat 44.100 keer. Dit laatste is dus nauwkeu-

riger (en klinkt daarom ook iets beter). Maar 44.1000
stalen per seconde is ook meer dan 32.000, zodat uw
Zip-schijf sneller vol zal zijn.

En wat betekent dit concreet?

44,1kHz—Ongeveer 46 minuten. Onthoud wel dat
deze waarde betrekking heeft op een mono-opname
op één spoor. Bij gebruik van de vier stereosporen
moet u deze waarde door “8” delen.

32kHz—Ongeveer 64 minuten (zie ook hierboven).

Aantal Samples—1.024. Dit is het maximum voor de
“schijfcatalogus”. Meer kan de SP-808 niet beheren.
De lengte van de Samples heeft hier dus geen invloed
op. Deze waarde komt neer op 64 Pad-banken met tel-
kens 16 Pads (dus 64 x 16).

Events—Als u het starten en stoppen van Samples
eveneens in een Song opneemt (en dat is toch wel de
bedoeling), hebt u daarvoor geheugen nodig. Elke
“druk” op een Pad is een “Event” (handeling). Een
Song kan maximaal 2.000 dergelijke handelingen
bevatten (verdeeld over de vier sporen).

Songs—Ook het aantal Songs per Zip-schijf is
beperkt (namelijk tot 64). In de regel is dit ruim-
schuots voldoende omdat de opnametijd al lang uitge-
put zal zijn als u uiteindelijk aan Song 64 wilt
beginnen.

Opgelet: *De Events op de sporen, de Mixer-instellingen en
de MIDI-synchronisatieparameters nemen eveneens
opslagruimte in.*

Effect Patches—Naast het voorgaande kunt u ook nog
99 User Effect Patches naar een Zip-disk wegschrijven.

Instellingen die betrekking hebben op het gehele sys-
teem (contrast enz.) worden intern opgeslagen (dus
niet op een Zip-schijf).

R-DAC: meer tijd, zelfde kwaliteit

De SP-808 maakt gebruik van een procédé dat we
“R-DAC” noemen (Roland Digital Audio Coding).
Deze technologie (die bv. ook op de harddisk recor-
ders van de VS-serie wordt gebruikt) laat toe om meer
audiomateriaal op te nemen. In tegenstelling tot
andere principes gaat dit bij de SP-808 niet gepaard
met kwaliteitsverlies. Er wordt namelijk niets uit de
signalen weggelaten. Veeleer kijkt een slim algoritme
waar een golfvorm overal wordt gebruikt – en neemt
ze dus telkens maar één keer op.

Controle van de capaciteit op de Zip-schijf (Remain)

Soms is het handig als u eerst kijkt of u nog plaats hebt op een Zip-schijf voordat u aan een nieuwe Song e.d. begint. Houd dan de [SHIFT]-knop ingedrukt, terwijl u op de [PLAY]-knop drukt. Onder Remain vindt u dan de resterende opnametijd (minuten en seconden). Houd er wel rekening mee dat deze waarde betekent “als u in mono opneemt”.

```

INFORMATION          Remain
SNG Big Beat #21    33m49s
ENK Hard Drums     SngData
DisF Contrast  6    97%
  
```

Opgelet: De resterende opnametijd wordt ook nog op andere plaatsen afgebeeld.

5.5 Luisteren naar de demosongs

De bij de SP-808 geleverde Zip-schijf bevat een aantal demosongs die we nu gaan beluisteren.

1. Sluit de SP-808 aan op een versterker e.d. of sluit een hoofdtelefoon aan (zie ook blz. 21).

2. Schakel de SP-808 in.

Het display beeldt nu de Meter-pagina af (voorbeeld):



3. Schuif de Faders van spoor A~D tot aan de vette lijn (0dB).

4. Zet de MASTER-Fader op de minimumwaarde.

5. Druk op [▶] en verhoog de instelling van de MASTER-Fader geleidelijk aan.

Welk volume u kiest laten we aan u over. Maar denk wel aan de burens (en het vermogen van de versterker/boxen).

6. Druk op [■] om de weergave weer te stoppen.

Om de Song daarna weer vanaf het begin te starten, moet u op [◀◀] en vervolgens op [▶] drukken.

Opgelet: De demosongs zijn auteursrechtelijk beschermd en uitsluitend bedoeld voor privégebruik. U mag ze dus niet verkopen, dupliceren, op de radio uitzenden e.d.

MASTER: algemeen uitgangsvolume

Het algemene uitgangsvolume van de SP-808 kunt u instellen met de MASTER-Fader. Deze instelling heeft betrekking op de signalen die naar de MASTER OUT-aansluitingen worden gestuurd. Omdat er maar één Fader is voor het linker en rechter kanaal, biedt de SP-808 ook een functie waarmee u de balans tussen beide kunt instellen. Aanvankelijk staat *Master Balance* ingesteld op “0” (gelijk volume voor links en rechts).

Volume in de hoofdtelefoon

Met de PHONES-regelaar rechtsboven op het frontpaneel kunt u het volume in de hoofdtelefoon instellen. Omdat u kunt kiezen welk signaal naar de hoofdtelefoon wordt gestuurd, kan het gebeuren dat u het signaal voor de MASTER OUT-aansluitingen niet hoort – ook al zet u de PHONES-regelaar op de maximumwaarde. Dat wijst er dan op dat u de MASTER-Fader in de minimumstand hebt gezet. Verander die instelling dus. Zie bovendien “Pad Cue: Samples niet naar MASTER OUT sturen” op blz. 39.

Volume van de sporen

Het volume van de stereo-sporen (A~D) kunt u met de Faders A~D instellen... en dan bent u al aan het mixen.

De links/rechts-balans van de stereo-sporen is eveneens instelbaar, en wel op de Mixer- (zie blz. 24) en de Track A–D-pagina (zie blz. 82).

Vergeet niet de [STATUS]-knop van elk spoor, dat u wilt horen, op PLAY te zetten (indicator moet groen oplichten). Als deze indicator niet oplicht, is het betreffende spoor uitgeschakeld. Ook met de maximale Fader-instelling kunt u dan niet zorgen dat het spoor hoorbaar wordt.

Andere Song kiezen

De bijgeleverde Zip-schijf bevat verschillende demo-songs. Die kiest u als volgt (deze methode geldt ook voor het kiezen van uw eigen Songs).

1. Druk op [SONG/TRACK].

Het display beeldt nu de melding “Select Song?” af.

2. Druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▲ en ▼ of met de [VALUE/TIME]-draaischijf de Song die u wilt beluisteren.

4. Bevestig uw keuze door nogmaals op [ENTER/YES] te drukken.

Om veiligheidsredenen krijgt u nu de kans de tot nu toe gebruikte Song op te slaan: “Save Current Song? (Overwrite Only)”.

5. Druk in dit concrete geval op [EXIT/NO].

Tot nu toe hebt u nog niets gewijzigd – en bovendien zou u geen data op de bijgeleverde Zip-schijf mogen opslaan. Wilt u dat toch doen, moet u op [ENTER/YES] drukken.

Als u op [EXIT/NO] drukt, vraagt het display of u zeker weet dat u de Song niet wilt opslaan: “ARE YOU SURE?” Dat zal hier wel het geval zijn, dus moet u op [ENTER/YES] drukken. Als het om een nieuwe Song gaat, kunt u op [EXIT/NO] drukken om het nummer alsnog op te slaan.

Opgelet: Als u helemaal geen andere Song wilt kiezen (en dus ook niets wilt opslaan), moet u op [PLAY] drukken.

Opgelet: De SP-808 biedt een functie waarmee u de vragen kunt uitschakelen. Zie blz. 118. In dat geval wordt de nieuwe Song meteen opgeroepen als u in stap (4) op [ENTER/YES] drukt. Alle nog niet opgeslagen wijzigingen worden dan gewist.

Samples weergegeven via de Pads

Telkens als u de weergave van een demosong stopt door op [■] te drukken, lichten alle of sommige van de 16 Pads rood op. Dat betekent dat de betreffende geheugens Samples bevatten die u kunt starten. Druk op een rood oplichtende Pad om de daaraan toegewezen Sample te beluisteren (de bijbehorende indicator knippert).

De demosongs bevatten al Sample-toewijzingen aan de Pads. Sommige Samples duren één maat, andere verschillende maten. Probeer dit even uit.

Opgelet: De SP-808 kan telkens vier Samples tegelijk weergeven. Het heeft dus weinig zin om vijf Pads tegelijk in te drukken.

Opgelet: De Pads gebruiken dezelfde “weergavekanalen” als de sporen. Als de STATUS-indicators van alle vier de sporen tijdens de Song-weergave groen oplichten, doven de Pad-indicators omdat u dan geen Samples kunt starten (want dan zou het om minstens vijf signalen gaan). De SP-808 kan telkens maar vier signalen weergeven.

Pad-banken kiezen

De SP-808 biedt 64 Pad-banken met telkens 16 Pad-toewijzingen, zodat u op gelijk welk moment over 16 x 64 Samples kunt beschikken. Hier willen we u tonen hoe u een andere Pad-bank kiest (en dus andere Samples aan de Pads toewijst).

1. Druk op [PAD BANK].

Het display beeldt nu een overzicht van de Pad-banken af.

2. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de benodigde Pad-bank.

3. Druk op [ENTER/YES] om uw keuze te bevestigen en de keuzepagina weer te verlaten.

Er bestaat ook een snellere manier voor het kiezen van één van de eerste 16 Pad-banken:

1. Druk op [PAD BANK].

2. Druk op de Pad die hetzelfde nummer heeft als de bank die u wilt oproepen.

Dit systeem werkt niet voor de banken 17~64.

Algemene weergave uitschakelen (Master Mute)

Hoe u sporen uitschakelt hebben we u al getoond. U kunt ook de weergave via de MASTER OUT-aansluitingen uitschakelen. Druk hiervoor op de [MUTE]-knop boven de MASTER-Fader. Als de indicator oplicht, zou u het algemene signaal moeten horen. Als u de MASTER-bus uitschakelt, dooft de indicator.

Opgelet: Deze knop heeft geen invloed op het signaal dat via de AUX OUT-aansluitingen wordt weergegeven. Dit systeem laat bv. toe om de “zaalweergave” van de SP-808 uit te schakelen – en tegelijk (via AUX OUT) het materiaal te beluisteren dat de SP-808 daarna moet afspelen zonder dat de zaal daar iets van hoort.

5.6 Demosongs van effecten voorzien

Net zoals uw eigen Songs kunt u ook de demosongs van effecten voorzien. We gaan hier nog niet op alle details van de effecten in. Laten we eerst kennis maken met algemene dingen.

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen (indicator licht op).

2. Houd [SHIFT] ingedrukt en kies met [SELECT ROW] "a:PATCH" (tweede regel van boven). Wat dit allemaal betekent komt u verderop te weten.
3. Druk op [FX INFO] en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Patch (*Patches* zijn groepen van reeds geprogrammeerde effectinstellingen).
4. Bevestig uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken. De effecten worden nu geladen.
5. Druk op [▶] om de weergave van de Song te starten. Deze wordt nu van de gekozen effecten voorzien.
6. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te keren.

Effectaandeel van de sporen instellen

Als de [EFFECTS]-indicators van de sporen knipperen wanneer u de effecten met REALTIME EFFECTS [ON/OFF] inschakelt, worden de effecten als Send/Return-effecten gebruikt. In dat geval kunt u voor elk spoor bepalen hoe sterk het van effect moet worden voorzien.

1. Zie stap (1)~(5) hierboven.
2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het spoor drukt waarvan u de effectintensiteit wilt veranderen.
3. Ga met ▼ of ▶ naar de waarde van "Fx".
4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste effectintensiteit in. Luister aandachtig naar de weergave om te weten te komen of er daadwerkelijk iets aan het geluid verandert.
5. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Met de [EFFECTS]-knop boven de Fader van elk spoor (A~D) kunt u kiezen of het betreffende spoor al (indicator licht op) dan niet (indicator dooft) moet worden bewerkt.

Plaatsing van de effecten

Met de interne mixer (mengpaneel) kunt u de effecten op verschillende manieren in het signaalpad inlussen. De betreffende instellingen kunnen met de Song Save-functie worden opgeslagen. In dat geval slaat u echter enkel de plaatsing van de effecten op (dus niet de effectparameters). De plaatsing van de effecten kunt u echter ook afzonderlijk (als Effect Patch) opslaan. De effectinstellingen van de demosongs maken bijvoorbeeld geen deel uit van de Song-data. Als u dus een andere Patch laadt, wordt diens "verbindingssysteem" gebruikt. Laadt u een Patch, die met Send/Return-effecten werkt, dan worden de effecten ook op die manier gebruikt. Als u een Patch laadt, die als Insert-effect voor het MASTER OUT-sig-naal bedoeld is, dan worden de effecten op die manier gebruikt.

Plaatsing van de effecten veranderen

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u met de [MUTE]-knop de MIX COMMON-pagina oproept.
2. Druk twee keer op ▼ om "FxLoc" te kiezen (plaatsing van de effecten). Zoals u ziet, gebruiken de demosongs de instelling "-FX PATCH" (plaatsing van de gekozen Effect Patch).
3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste plaatsing: SEND/RETURN of INS MASTER.
4. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Nadere gegevens omtrent de plaatsing van de effecten vindt u onder "Interne effecten tijdens het mixen gebruiken" op blz. 82.

Opgelet: Sommige Effect Patches gebruiken het VIRTUAL ANALOG SYNTH-algoritme. Dat is eigenlijk een monofone synthesizer en dus geen effect waarmee u het geluid van de sporen of Pads kunt veranderen. De synthesizer kunt u via de Step Modulator of de D Beam Controller bespelen. Zie ook blz. 102 en blz. 107.

5.7 Beïnvloeden van de effecten met de regelaars

Als u wilt, kunt u bepaalde effectparameters tijdens het spelen wijzigen. Hiervoor kunt u de regelaars in de REALTIME EFFECTS-sectie (rechts op de SP-808) gebruiken. Laten we deze regelaars voor de gemakkelij-
kheid maar de "effectregelaars" noemen.

Deze regelaars kunnen op twee manieren worden gebruikt:

- Voor het instellen van bepaalde parameters van het gekozen effectalgoritme (de SP-808 bevat er 20). Uw instellingen kunnen in de vorm van een User Effect Patch worden opgeslagen (zie blz. 88).
- Voor het instellen van de Master Filter/Isolator (een frequentiefilter dat enkel voor het MASTER OUT-sig-naal kan worden gebruikt).

De effectregelaars zijn bijna altijd actief (zelfs als de effecten zelf uitgeschakeld zijn). U kunt de instellingen dus op gelijk welk moment veranderen – maar u hoort niet altijd de gevolgen van dergelijke wijzigingen.

Filter/Isolator

1. Kies een demosong voor de weergave (zie "Andere Song kiezen" op blz. 27).
2. Schakel de effecten in door op de REALTIME EFFECTS [ON/OFF]-knop te drukken (indicator licht op).
3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SELECT ROW] drukt tot "b:FILTER/ISOLATOR" oplicht.

Met deze knoppencombinatie kiest u afwisselend “a:PATCH” en “b:FILTER/ISOLATOR”.

a	PATCH	O	C1	C2	C3
		O	C4	C5	C6
b	FILTER	O	LOW BOOST	CUTOFF	RESONANCE
	ISOLATOR	O	LOW	MID	HIGH

SELECT ROW

☐ SEL a/b

4. Druk op [SELECT ROW] om de bovenste b-regel te kiezen (FILTER).

Hier kiest u afwisselend FILTER en ISOLATOR (of C1~C3/C4~C6).

5. Start de weergave van de demosong en draai aan de regelaars.

De indicators van de gebruikte regelaars lichten telkens op. De aangestuurde parameters zijn:

Low Boost—Met deze regelaar kunt u de lage tonen ophalen. Als u de regelaar helemaal naar links draait, worden de lage tonen niet extra versterkt.

Cutoff—De betreffende regelaar stuurt een filter aan. (Het vertrekpunt van deze regelaar is “MAX”).

Resonance—Dit effect laat toe om de klankkleur te beïnvloeden (door de Cutoff-frequentie extra te benadrukken). Draai de regelaar in de MIN-positie als u geen Resonance nodig hebt.

6. Kies nu met de [SELECT ROW]-knop de tweede regel (ISOLATOR).

7. Werk weer met de regelaars. Deze hebben nu de volgende functies. Als ze zich in het midden bevinden, gebeurt er niets.

Low—Draai de regelaar naar links om de lage tonen te verminderen. Als hij zich helemaal links bevindt, is er geen laag meer in het signaal aanwezig. Draai de regelaar naar rechts om de lage tonen op te halen.

Mid—Zelfde werking, maar dan voor het middengebiet.

High—Zelfde werking als Low, maar dan voor de hoge tonen.

Opgelet: Als u alle drie de regelaars helemaal naar links draait, hoort u niets meer.

Opgelet: Met de effect-iconen op de Effect Information-pagina kunt u controleren welke waarden momenteel ingesteld zijn (dat is niet altijd de waarde die door de “fysieke” regelaar wordt aangeduid). Druk dus op [FX INFO].

Annuleren van de effectwijzigingen

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SELECT ROW] drukt tot de “b:FILTER/ISOLATOR” indicator oplicht.

2. Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukt.

Hierdoor roept u weer de opgeslagen instellingen op.

Als u dit voor een met “a” gekozen Patch doet, worden nu weer de instellingen van de Effect Patch geladen. Deze “herstelfunctie” heeft enkel betrekking op het momenteel gekozen effectniveau (a of b).

Opgelet: De b-groep bevat nog andere parameters die niet op het frontpaneel vermeld staan. Om deze parameters met de regelaars te beïnvloeden moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [FX INFO] drukt. Wat er dan precies verandert, verschilt naar gelang het gekozen Filter/Isolator-algoritme. Zie daarom “Algoritmes en effecten” op blz. 89.

Bij uitschakelen van de SP-808 keren de Filter/Isolator-parameters weer naar de opgeslagen instellingen terug (de laatste wijzigingen worden dus niet onthouden). U kunt echter zelf bepalen welke instellingen het uitgangspunt moeten vormen:

1. Druk op [SYSTEM/DISK] om naar het System Edit-menu te springen.

2. Kies met ▲ en ▼ “Keep Mst.Fil&Iso?” en druk op [ENTER/YES].

3. Beantwoord de vraag “ARE YOU SURE?” door nog een keer op [ENTER/YES] te drukken.

De huidige instellingen voor het b-niveau worden nu als vertrekpunt vastgelegd en na inschakelen van de SP-808 telkens weer geladen. Het hiervoor gebruikte geheugen heeft niets te maken met de Patch Save-functie. Door deze laatste uit te voeren slaat u de instellingen voor het b-niveau dus niet op.

Andere effecten met de regelaars aansturen

De drie effectregelaars kunnen ook voor het aansturen van effectparameters van het a-niveau worden gebruikt. Bij wijze van voorbeeld gaan we hier het Virtual Tape Echo-effect kiezen en met de regelaars wijzigen.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SELECT ROW] drukt om “a:PATCH” te kiezen.

2. Zorg dat de effecten als Send/Return-effecten werken (zie “Interne effecten tijdens het mixen gebruiken” op blz. 82).

Als u deze instelling nog niet gewijzigd hebt, kunt u deze stap overslaan.

3. Druk op [FX INFO] en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het effect P84 “05>TapeEch”.

4. Druk op [ENTER/YES] om uw keuze te bevestigen. Kijk even of de indicator van de eerste regel (C1~C3) oplicht.

5. Druk op de [EFFECTS]-knop van elk spoor dat met dit effect moet worden bewerkt.

Als de indicators van de sporen knipperen, moet u ook even op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukken.

6. Start de weergave van de Song en draai aan de regelaars.

Hier hebben de regelaars de volgende functies:

C1: Snelheid van de herhalingen.

C2: Aantal herhalingen

C3: Volume van het echo-effect.

7. Druk op [SELECT ROW].

Nu licht de indicator van de tweede regel (C4~C6) op.

Tevens doven de indicators van de effectregelaars.

8. Gebruik de regelaars nu om de volgende parameters in te stellen (deze functies gelden enkel voor Patch P84):

C4: "Wow & flutter" van het effect d.w.z. de onregelmatigheden van het (virtuele) bandtransport.

C5: Hoge tonen van het echo-effect.

C6: Lage tonen van het echo-effect.

Welke regelaar doet wat?

Daarnet hadden we het er al over dat de functies van de regelaars verschillen naar gelang de gekozen Effect Patch. Bovendien heeft elke regelaar twee functies (C1/C4, C2/C5 en C3/C6). Daarom biedt de SP-808 ook een display-pagina waar u kunt nagaan welke regelaar welke functie heeft. Druk op [FX INFO] als u even het noorden kwijt bent. Onthoud bovendien dat u ook zelf een functie aan de regelaars kunt toewijzen en deze toewijzing dan kunt opslaan.

Effectinstellingen herstellen

Door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukt laadt u weer de geprogrammeerde instellingen. Dat betekent dat de effecten dan weer zo ingesteld worden als op het moment toen u ze galden hebt. Deze "herstelling" heeft echter telkens maar betrekking op de momenteel gekozen groep ("a" of "b").

Tijdelijk niet gebruiken van de effecten

Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] (indicator moet doven). Dat betekent dat de effecten nu niet meer worden aangesproken.

Nauwkeurigere instellingen

Er zijn nog een heleboel andere dingen die u kunt instellen. Zie hiervoor "Effecten editen en opslaan" op blz. 86. De daar verstrekte informatie heeft betrekking op de effecten van de "a"-groep.

5.8 D Beam Controller: wijzigen met handbewegingen

De D Beam Controller rechtsboven op het frontpaneel is met twee sensoren uitgerust die bewegingen (meestal van de hand) kunnen vertalen naar commando's voor het instellen van effecten of andere dingen. Laten we de mogelijkheden van de D Beam Controller even overlopen:

Toonhoogte veranderen

Een van de interessantste mogelijkheden van de D Beam is dat u er de toonhoogte mee kunt veranderen.

1. Start de weergave van een geloopte Sample (bv. Pad 5 in bank 01 op de bijgeleverde Zip-schijf).

2. Druk op de [PITCH]-knop in de D Beam Controller-sectie.

3. Beweeg uw hand over de D Beam Controller om de toonhoogte te verlagen.

Dit heeft duidelijk iets weg van een cassettespeler die almaar trager begint te draaien.

4. Haal uw hand weer weg.

Nu wordt de Sample weer op de originele toonhoogte afgespeeld.

5. Druk op [PITCH].

De indicator van deze knop dooft om aan te geven dat deze functie nu weer uitgeschakeld is.

Opgelet: Het is niet mogelijk om de toonhoogte via de D Beam Controller op te voeren. Bovendien hangt de toonhoogteverandering ook af van de Vari-Pitch-instelling (zie blz. 37). Als die functie ingeschakeld is, neemt het instelbereik van de D Beam PITCH-functie af.

U kunt ook het bereik instellen waarbinnen de toonhoogte met de D Beam Controller kan worden gewijzigd:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [PAD TRIG] drukt.

Het display beeldt nu de D Beam Setup-pagina af.

2. Kies met de ▲ en ▼ knoppen "Pitch Width".

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het gewenste bereik in: Narrow, Medium of Wide.

4. Druk op [PLAY] om terug te gaan naar een basispagina.

Opgelet: De D Beam Controller is lichtgevoelig. Het zou dus kunnen dat hij plots wordt geactiveerd zonder dat u uw hand erover beweegt. Dit kan ertoe leiden dat de toonhoogte plots verandert. In voorkomend geval moet u de gevoeligheid van de D Beam Controller aanpassen (zie verderop).

Samples via de D Beam starten/stoppen

Een andere mogelijkheid van de D Beam is dat u er Samples mee kunt starten en stoppen. Hiervoor kunt u zelfs een uitgekiend systeem gebruiken:

1. Kies Pad-bank 01 en druk op een Pad om de daaraan toegewezen Sample te starten.

2. Druk op D Beam Controller [PAD TRIG].
3. Beweeg uw hand over de linker sensor van de D Beam.
De CUTOFF/C5-indicator knippert – en u hoort de Sample van Pad 1.
4. Beweeg uw hand naar de rechterkant van de sensor.
Nu knippert de RESO/C6-indicator en u hoort de Sample van Pad 2.
5. Haal uw hand weer weg uit de straal van de D Beam.
De weergave van de Samples stopt nu.
6. Druk op [PAD TRIG] om deze functie weer uit te schakelen (indicator dooft).
U kunt telkens twee Samples per Pad-bank via de D Beam starten en stoppen. Deze kiest u als volgt:
7. Houd [PAD TRIG] ingedrukt, terwijl u op de twee gewenste Pads drukt.

Omschakelen door op/neer- i.p.v. links/rechts-bewegingen

1. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [PAD TRIG].
Het display beeldt nu de D Beam Setup-pagina af.
2. Kies met ▲ en ▼ “Trigger Type”.
3. Met de [VALUE/TIME]-draaischijf kunt u “HEIGHT” kiezen i.p.v. “L↔R”.
4. Druk op [PLAY] om terug te gaan naar de basispagina’s.

Opgelet: Alle wijzigingen i.v.m. de D Beam-besturing worden intern en automatisch opgeslagen. Deze data bevinden zich dus niet op de Zip-schijf.

Als u *HEIGHT* kiest, is de hoogte (positie) van uw hand bepalend voor de keuze van de Sample die wordt gestart. Voorbeeld: als u de fabrieksinstellingen nog niet hebt gewijzigd en met Pad-bank 01 werkt, dan start u de Sample van Pad 1 door uw hand ± 40 cm boven de D Beam Controller te houden. Laat uw hand vervolgens zakken om over te schakelen naar de Sample van Pad 2.

Als u twee Pads kort na elkaar indrukt, terwijl u [PAD TRIG] ingedrukt houdt, wordt de Sample van de eerst ingedrukte Pad aan de “hoge positie” toegewezen en de tweede aan de “lage positie”.

Opgelet: Ook de afstand voor het omschakelen is instelbaar (zie verderop).

Opgelet: Ook hier geldt dat de D Beam Controller soms geactiveerd wordt als u dat helemaal niet wilt. Verander in dat geval de gevoeligheid.

Opgelet: De D Beam kan ook voor het aansturen van de interne effecten worden gebruikt. Zie blz. 107.

Gevoeligheid van de D Beam Controller instellen

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [PAD TRIG] drukt.
Hiermee roept u de D Beam Setup-pagina op. Kijk even of “Sens L(C5)” gekozen is.
2. Beweeg uw hand over de D Beam Controller om te controleren of de D Beam werkt.
3. Wijzig nu stilaan de positie tot u een punt bereikt waar de D Beam Controller niet meer werkt.
Als u deze positie te ver vindt, moet u met de [VALUE/TIME]-draaischijf een kleinere Sens-waarde instellen. In het tegenovergestelde geval moet u een grotere Sens-waarde kiezen.
4. Herhaal deze werkwijze tot u precies de benodigde instelling gevonden hebt.
5. Druk op ▼ om “R(C6)” te kiezen.
6. Stel ook deze waarde in zoals hierboven beschreven.
7. Druk op [PLAY] om naar de basispagina’s terug te keren.
Opgelet: Deze instellingen worden automatisch opgeslagen (en bevinden zich niet op de Zip-schijf).
Opgelet: De gevoeligheid kan ook automatisch worden ingesteld: Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u eerst op D Beam [EFFECTS] en daarna op [ENTER/YES] drukt **zonder uw hand over de sensor te bewegen**.

Gebruik van de D Beam Controller voor het aansturen van een tweede SP-808

Als u met twee of meer SP-808’en werkt, zou het kunnen dat er bij gebruik van de D Beam Controller de ene SP-808 ook iets met de andere gebeurt. Daarom biedt elke SP-808 een *Beam ID*-parameter. Hiermee kunt u aan elke D Beam Controller een apart “adres” (nummer) geven om te voorkomen dat alle apparaten op uw handbewegingen reageren.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op [PAD TRIG] drukt om naar de D Beam Setup-pagina te gaan.
2. Druk zo vaak op ▼ tot de Beam ID-parameter geselecteerd is.
3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een nummer (1~4).
Als u met twee of meer SP-808’en werkt, moet u zorgen dat elk apparaat een ander D Beam ID-nummer hanteert.
4. Druk op [PLAY] om naar de basispagina’s terug te keren.

5.9 Voor-/terugspoelen, positie kiezen enz.

Omdat de SP-808 ook een recorder is, moet u af en toe voor- en terugspoelen of naar een bepaalde positie springen. Hiervoor biedt de SP-808 verschillende functies.

De positie wordt in maten (MEAS), tellen (BEAT) en Clocks (TICK) aangegeven. Een "Tick" komt overeen met 1/96e tel.

[VALUE/TIME]-draaischijf

Hoewel deze draaischijf in de regel voor het instellen van waarden dient, kunt u ze ook gebruiken om de benodigde Song-positie in te stellen. Dat is echter alleen op de Play List-pagina (zie blz. 23) of op pagina's mogelijk waar er geen waarden in te stellen vallen. In dergelijke gevallen kunt u met de [VALUE/TIME]-draaischijf in tellen voor- en achteruit gaan. Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u aan de schijf draait, gaat u in stappen van 1 Tick voor- of achteruit.

[◀◀] en [▶▶]

Deze twee knoppen laten toe om maatgewijs voor- of achteruit te gaan. Met [▶▶] springt u naar de volgende maat en met [◀◀] gaat u telkens een maat achteruit. Dit is bijzonder handig als u gebruik maakt van de Quick Edit-functie (zie blz. 73) omdat u dan fragmenten of Phrases kunt uitknippen en inplakken zonder stil te staan bij de positie (omdat de fragmenten telkens aan het begin van een maat worden uitgeknipt/ingeplakt).

U kunt [◀◀] of [▶▶] ook ingedrukt houden om sneller naar een iets verder afgelegen maat te gaan. En als u daarbij nog [SHIFT] ingedrukt houdt, kunt u telkens van het einde van de huidige Phrase naar het begin van de volgende enz. springen. Dit werkt echter alleen op de Play List-pagina (zie blz. 23).

Maten en tellen of uren/minuten...?

Misschien denkt u niet in maten, tellen en Clocks, of misschien werkt dat voor een bepaald project minder handig. In dat geval kunt u de positie-aanduiding dan omschakelen naar uren/minuten/seconden/Frames. (Bij levering vertegenwoordigt een Frame 1/30e seconde.)

Om het "chronologische" formaat te kiezen moet u als volgt te werk gaan:

1. Druk één keer op [SYSTEM/DISK].
In het display verschijnt nu het System Edit-menu.
2. Kijk of de Set System Param-optie gekozen is en druk op [ENTER/YES].
3. Druk op ▼ om TimeDisp. te kiezen.
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf TIME CODE.

5. Druk op [PLAY] om terug te gaan naar een basispagina.

Opgelet: Ook deze keuze wordt automatisch intern opgeslagen.

Opgelet: De uren/minuten... uitlezing wordt sowieso in het klein afgebeeld op de Big Time-pagina (zie blz. 23). Als u met de hierboven beschreven methode het uren/minuten... formaat kiest, wordt dát in het groot afgebeeld op de Big Time-pagina. De maten, tellen en Clocks nemen dan de plaats in van de uren enz.

Meteen naar een bepaalde positie springen (Locator)

Met de Locator-functie onder het display kunt u acht posities (tijdswaarden) opslaan en die meteen oproepen door op één van de vier knoppen te drukken. Als u op een knop drukt waar u reeds een positie aan hebt toegewezen (de betreffende indicatorlicht op), springt de SP-808 naar die positie.

Deze functie zou u kunnen gebruiken om de belangrijke Song-delen op te slaan, zodat u er op gelijk welk moment naartoe kunt springen.

Posities voor de knoppen opslaan

1. Ga met [◀◀] en [▶▶] of de [VALUE/TIME]-draaischijf naar de positie die u wilt opslaan.

2. Druk op een LOCATOR-knop [1]~[4]. (Als u [SHIFT] niet indrukt, kiest u een geheugen tussen 1 en 4. Drukt u wel op [SHIFT], hebt u toegang tot de geheugens 5~8.)

De positie wordt nu in het betreffende Locator-geheugen opgeslagen.

3. Ga naar een andere positie en sla die onder een andere Locator-knop op.

Nu kunt u al van de eerste positie naar de tweede (en vice versa) springen.

Opgelet: De Locator-punten kunnen ook tijdens de weergave worden opgeslagen.

Opgelet: Tijdens de weergave kunt u met de Locator-knoppen andere posities oproepen. Denk er wel aan dat het even duurt voordat de weergave vanaf dat punt wordt verdergezetzet.

Locator-punten wissen

Houd de [CLEAR]-knop ingedrukt, terwijl u op de Locator-knop drukt wiens positie u wilt wissen.

De indicator van die knop dooft.

Om een Locator-punt 5~8 te wissen.

Hiervoor moet u op [CLEAR] drukken en deze knop ingedrukt houden, daar [SHIFT] aan toevoegen en tenslotte op LOCATOR [2] drukken (die in de Shift-stand het nummer "6" heeft).

Locator-punten wijzigen

In sommige gevallen is de opgeslagen Locator-positie niet helemaal juist. Dat kunt u dan met de volgende handelingen corrigeren:

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▼ of ▲ “Locator”.

3. Druk op [ENTER/YES].

De in de Locator-geheugens opgeslagen posities worden in het maat/tel/Clock-formaat afgebeeld.

4. Kies met ▲, ▼, ◀ en ▶ de waarde die u wilt corrigeren.

5. Wijzig de waarde met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

6. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: De Locator-punten maken deel uit van de Song en worden dus ook samen met de Song-data op Zip opgeslagen. Als dit laatste vergeet te doen, bent u ook de Locator-punten kwijt.

5.10 Gewenste positie nauwkeurig instellen (Preview)

Soms is ook de hierboven beschreven methode nog niet voldoende nauwkeurig om precies het begin of het einde van een stukje geluid te kiezen. Daarom is de SP-808 ook voorzien van een Preview-functie.

Opgelet: De Preview-aanduiding slaat in de regel op een Song-positie. Tijdens het instellen van een Sample-begin of van de Loop-punten betreft het hier echter de plaats waar een eventuele wijziging zal plaatsvinden (zie ook blz. 46). Bovendien kunt u, door [SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u aan de [VALUE/TIME]-draaischijf draait, in bijzonder kleine stappen voor- en teruggaan.

Positie met Preview To en From kiezen

Met de PREVIEW [TO]-knop start u de weergave van een kort fragment tot aan de huidige positie (NOW). U kunt deze knop herhaaldelijk indrukken tot u helemaal zeker bent dat volledige audiofragment afgespeeld wordt (To is vooral handig voor het instellen van het einde). Klopt die positie niet helemaal, kunt u met de [VALUE/TIME]-draaischijf in heel kleine stappen voor- of achteruit gaan.

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op de [TO] knop drukt, hoort u een kort fragment vanaf de huidige positie. U raadt het al: hiermee kunt u controleren af er niets van het begin van een audiofragment wordt “geknipt” (of wat dan ook).

1. Kies met de [STATUS]-knop van het benodigde spoor de weergavestand (indicator moet groen oplichten).

2. Druk op PREVIEW [TO] om de weergave van een audiofragment te starten dat één seconde vóór de huidige positie begint en tot aan de NOW-positie gaat.

Als u wilt horen wat er meteen achter de NOW-positie komt, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [TO] drukt. Dan weerklinkt namelijk een fragment dat op de NOW-positie begint en één seconde duurt.

3. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om de positie te wijzigen als blijkt dat ze niet helemaal goed is ingesteld.

Opgelet: Zoals al gezegd, is TO vooral geschikt om te controleren of het begin goed is ingesteld. Met FROM daarentegen kunt u nagaan of het audiofragment helemaal wordt afgespeeld (dus niet te vroeg eindigt).

Scrub Preview

Er bestaat nog een andere manier voor het “fijnbeluisteren” van audiomateriaal. Die is afkomstig van band-opnemers en houdt verband met het heen- en weer-draaien van de spoelen, zodat je een “oeeoaw” geluid krijgt en dus voor of terug kunt gaan tot je bij een minieme draai helemaal niets meer hoort. In de VS en

Engeland noemen ze dit “to scrub”. En deze werkwijze is ook op de SP-808 mogelijk – alleen zijn er geen spoelen en gebeurt het geheel in het digitale domein.

Werken met Scrub Preview

1. Druk op [SCRUB].

In het display krijgt u nu een grafiek te zien die het volume van een signaal afbeeldt (een zgn. “golfvorm”). De huidige positie bevindt zich ergens in het midden van de golfvorm, zodat u ziet wat ervoor en wat erachter komt. Het fragment dat zich 45 milliseconden vóór de huidige positie bevindt en op de huidige positie eindigt wordt nu in een lus weergegeven.

2. Kies het spoor dat u wilt beluisteren door op diens [STATUS]-knop te drukken.

3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u met de [VALUE/TIME]-draaischijf naar een positie gaat die met stilte begint en precies aan het begin van de audio-informatie eindigt.

Zodra u het begin van het audiofragment nét kunt horen, is de positie helemaal juist ingesteld.

4. Druk nogmaals op [SCRUB].

Hierdoor schakelt u de Scrub Preview-functie weer uit.

5. Als u wilt, kunt u de instelling nu met PREVIEW [TO] (en FROM) controleren. Zie hierboven.

Opgelet: *Hier hoort u enkel het spoor dat u in stap 2 gekozen hebt.*

Opgelet: *U kunt het “fijnbeluisteren” ook omkeren en beginnen vanaf de huidige positie. In dat geval wordt eveneens een fragment van 45 milliseconden weergegeven, ditmaal echter achter de NOW-positie. Dit is handig om te controleren of de Sample natuurlijk uitsterft. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [TO] drukt om “FROM” te kiezen (jawel).*

Lengte van het Preview en het Scrub Preview-fragment instellen

Bij levering staat de SP-808 zo ingesteld dat het Preview-fragment 1 seconde lang is, terwijl het Scrub Preview-fragment 45 milliseconden duurt. Maar dat kunt u veranderen:

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en controleer of de optie “Set System Param” gekozen is.

2. Druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▲ en ▼ “Preview Length”.

4. Stel nu met de [VALUE/TIME]-draaischijf de lengte van de Preview-fragmenten in (1~10 seconden).

5. Druk op ▼ om “Scrub Length” te kiezen.

6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste Scrub Preview-lengte in (25~100 milliseconden).

7. Druk op [PLAY] om weer naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: *Deze instellingen worden intern opgeslagen (dus niet op een Zip-schijf).*

5.11 Weer de fabrieksinstellingen laden

Een aantal parameters die intern opgeslagen worden zijn al aanbod gekomen. Misschien wilt u op zekere dag weer de fabrieksinstellingen laden om met een schone lei te beginnen. Dat kan en wel als volgt:

1. Druk op [SYSTEM/DISK].

In het display verschijnt nu het System Edit-menu.

2. Druk op ▼ om “Init System Param” te kiezen.

3. bevestig uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken.

Omdat deze functie betrekkelijk radicale gevolgen heeft, moet u dit even bevestigen: ARE YOU SURE?

4. Druk nogmaals op [ENTER/YES] om de systeemparameters te initialiseren.

5. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

User Effect Patches initialiseren

In tegenstelling tot de systeemparameters worden de User Effect Patches wél op Zip opgeslagen (en dus *niet* intern). Na het initialiseren van een Zip-disk bevatten de User-geheugens weer de instellingen van de Preset Effect Patches. Dát bedoelen ze hier dus met “initialiseren”. Trouwens is er ook geen functie voor het initialiseren van de User Patches: u moet een Zip-schijf formateren – en dan bent u ook alle Songs en Samples kwijt die erop stonden.

6. Samples via de Pads/D Beam starten

De SP-808 is voorzien van 16 Pads, d.w.z. drukknoppen waarmee u Samples kunt starten. Dat betekent echter niet dat u maar 16 Samples tegelijk ter beschikking hebt. Veeleer zijn er 64 Pad-banken – dus 64 keer 16 toewijzingen aan de Pads. Aan elke Pad-bank kunt u een naam geven. Daarom is het misschien een goed idee om de Samples telkens te groeperen en gelijkaardige geluiden telkens in dezelfde bank op te slaan.

Om een Sample te starten moet u op de bijbehorende Pad drukken. Hier wordt het volgende systeem gehanteerd: licht een Pad niet op, dan bevat het betreffende geheugen nog geen Sample. Als u dus op zo'n Pad drukt, hoort u niets.

Bovendien kunt u binnen elke Pad-bank 1 Sample aan een optionele DP-2 voetschakelaar toewijzen (zie blz. 117). Deze moet u aansluiten op de FOOT SWITCH-connector. Verder kunt u ook de D Beam Controller voor het starten en stoppen van Samples gebruiken. Zie hiervoor (zie blz. 30).

Hoeveel Samples tegelijk?

Omdat de SP-808 een elektronisch apparaat is, kun je niet oneindig veel Samples en sporen tegelijk weergeven (anders zou hij te duur worden). U kunt **vier stereo-geluiden** tegelijk weergeven. In theorie komt dit dus neer op vier Samples (al dan niet stereo). Maar als u ook de sporen afspeelt, vermindert het aantal speelbare Samples (één per ingeschakeld spoor). Als dus de [STATUS]-knoppen van alle vier de stereosporen groen oplichten, kunt u geen Samples via de Pads starten. Als u tijdens de Recorder-weergave ook graag af en toe een Sample start, moet u minstens één spoor (A~D) uitschakelen.

Onthoud verder ook de volgende dingen:

- De laatst gedrukte Pad heeft altijd voorrang. Als u dus al vier Samples gestart hebt en daarna op een vijfde Pad drukt, wordt de eerst ingedrukte Pad uitgeschakeld. Deze regeling geldt echter niet voor Pads die u met de Hold-functie aanhoudt. Dergelijke Samples blijven klinken. Verder hebben geloopte Samples voorrang vóór "One Shot" Samples. (Een Sample die continu wordt herhaald heeft dus voorrang t.o.v. een Sample die maar één keer wordt afgespeeld.)
- De SP-808 biedt een functie waarmee u stemmen kunt reserveren (zie blz. 114). Dat betekent dat het betreffende spoor op elk moment kan worden weergegeven. Als u voor alle vier de sporen stemmen reserveert, kunt u dus geen Samples meer via de Pads starten. Tussen haakjes: met "stemmen" bedoelen we hier toongenerators. De SP-808 bevat er zo vier die telkens één stereo-signaal kunnen weergeven.

Samples van verschillende banken met elkaar combineren

In principe hebt u telkens maar toegang tot de Samples van de momenteel gekozen Pad-bank. Zodra u dus een andere Pad-bank kiest, worden alle op dat moment nog klinkende Samples uitgeschakeld. – Met uitzondering evenwel van de Sample die u met de Hold-functie aanhoudt (zie verderop). Die blijft bij het oproepen van een andere Pad-bank klinken. Maar in wezen zou u ervan uit moeten gaan dat het niet mogelijk is om Samples van verschillende Pad-banken tegelijk te laten klinken.

6.1 Pad Play: hoe werken de Pads?

Met de Pad Play-parameter kunt u bepalen hoe de Pads werken. Meer bepaald hebt u de keuze uit de volgende drie mogelijkheden:

Gate—Pad indrukken → Sample begint;
Pad loslaten → Sample stopt.

Trigger—Pad indrukken en loslaten → Sample begint;
Pad nog een keer indrukken → Sample stopt

Drum—Pad indrukken → Sample begint (aan het einde van de Sample of zodra de ingestelde lengte verstreken is) stopt de weergave automatisch.

1. Druk op de Pad waarvan u de werking wilt veranderen.

2. Druk op [SAMPLE/BANK].

3. Kies "Set System Param".

4. Druk op [ENTER/YES] en breng de cursor naar "Pad Play".

5. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste instelling (Gate, Trigger of Drum).

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Deze instelling behoort tot de systeemparameters die intern worden opgeslagen.

Opgelet: U kunt nu ook de werking van andere Pads binnen deze bank veranderen (voordat u weer op [PLAY] drukt, zie stap 6). Om de respons van de Pads in andere banken in te stellen moet u stap 6 uitvoeren, de gewenste bank kiezen en teruggaan naar stap 1.

Als u "Drum" kiest, wordt de Loop-functie voor de betreffende Sample uitgeschakeld om te voorkomen dat de Sample eindeloos doorspeelt. Bovendien kunt u een Sample niet handmatig stoppen. Kies "Drum" dus niet voor bijzonder lange Samples.

6.2 Loops (lussen) of eenmalige weergave

Samples kunnen hetzij één keer, hetzij in een lus worden weergegeven. Dit laatste betekent dat de betreffende Sample zo lang wordt herhaald tot u de weergave ervan stopt. Dat is bv. handig voor Grooves die u gesampeld hebt, omdat u ze dan niet telkens opnieuw hoeft te starten.

Ook hier zijn er drie mogelijkheden:

Off	Geen Loop (eenmalige weergave).
Start–End	De Sample wordt tussen het Start- en het End-punt herhaald.
Loop–End	De Sample wordt tussen het Loop- en het End-punt herhaald.

In veruit de meeste gevallen kiest u waarschijnlijk “Off” (geen lus) of “Start–End”. Dit laatste is handig voor gesampelde frases (bv. drums, een baslijn enz.).

1. Druk op de Pad waarvan u de werking wilt veranderen.
2. Druk op [SAMPLE/BANK].
3. Kies “Set System Param”.
4. Bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.
5. Druk op ▼ om “Loop Mode” te kiezen.
6. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste weergavemanier (Loop, Start–En of Loop–End).
7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Deze instelling behoort tot de systeemparameters die intern worden opgeslagen.

Opgelet: U kunt nu ook de werking van andere Samples binnen deze Pad-bank veranderen (voordat u weer op [PLAY] drukt, zie stap 6). Om de weergavemanier van Samples in andere Pad-banken in te stellen moet u stap 6 uitvoeren, de gewenste bank kiezen en teruggaan naar stap 1.

Opgelet: De display-pagina van stap 5 kunt u ook oproepen door op [TRIM] of QUICK EDIT [SAMPLE] en vervolgens op ▲ te drukken.

6.3 Mute Group: Samples nooit samen laten klinken

Misschien wenst u soms dat ene Sample automatisch stopt wanneer u een andere start. Dat kan op de SP-808, en wel door beide (of alle) Samples aan eenzelfde Mute Group toe te wijzen. Mute Groups zijn verzamelingen van Samples die nooit samen kunnen klinken. Als een Sample van een Mute Group aan het spelen is, terwijl u een andere Sample van diezelfde Mute Group start, wordt de eerst gestarte Sample gestopt. De SP-808 biedt zeven Mute Groups.

1. Druk op de Pad die u aan een Mute Group wilt toewijzen.

2. Druk op [SAMPLE/BANK].

3. Kies “Set System Param”.

4. Bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.

5. Kies met ▼ “Mute Group”.

6. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “Off”, “Group-1” ~ “Group-7”.

Kies “Off” als een Sample nooit door het starten van een ander Sample mag worden gestopt.

7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Deze instelling behoort tot de systeemparameters die intern worden opgeslagen.

Opgelet: U kunt nu ook de toewijzing van andere Samples binnen deze Pad-bank veranderen (voordat u weer op [PLAY] drukt, zie stap 6). Om de toewijzing van Samples in andere Pad-banken in te stellen moet u stap 6 uitvoeren, de gewenste bank kiezen en teruggaan naar stap 1.

Opgelet: De display-pagina van stap 5 kunt u ook oproepen door op [TRIM] of QUICK EDIT [SAMPLE] en vervolgens op s te drukken.

Wanneer heb je Mute Groups nodig?

Met het Mute Group-systeem kunt u voorkomen dat een bepaalde Sample niet klinkt omdat alle stemmen in gebruik zijn.

Nog een toepassing is als u meerdere “geloopte” Samples start en stopt en eigenlijk vingers te kort komt om reeds lopende Samples te stoppen en tegelijk een nieuwe Sample te starten. Zorg gewoon dat Samples die toch nooit samen gebruikt worden aan dezelfde Mute Group toegewezen zijn. Door een andere Sample te starten stopt u dan de vorige.

6.4 Hold-functie: Samples laten doorklinken

De Hold-functie laat toe om een Sample, waarvoor u “Gate” gekozen hebt (zie blz. 35), toch te laten doorklinken.

1. Start een Sample waarvoor u de Gate-werking gekozen hebt.

2. Druk op de [HOLD]-knop.

De bijbehorende indicator licht op om aan te geven dat de Sample blijft spelen. U kunt [HOLD] zelfs loslaten zonder de Sample te stoppen.

Als u dat wilt, kunt u nu verdere Samples bij de aangehouden Sample voegen – en deze eveneens laten doorklinken.

3. Houd een andere Pad ingedrukt en druk nog een keer op [HOLD].

Nu blijven beide Samples doorklinken.

4. Druk nog een keer op [HOLD].

De indicator dooft en de Sample(s) wordt (worden) gestopt.

Opgelet: Deze Hold-functie werkt ook voor Pads waarvoor u “Trigger” gekozen hebt (zie blz. 35).

6.5 Volume en stereopositie van de Pads

Net zoals voor de sporen (A~D) kunt u ook voor de Samples het volume en de plaatsing in het stereobeeld veranderen.

Volume van de Samples

Hiermee bedoelen we het algemene volume van alle Samples (dus alle Pads). Dit kunt u instellen met de MIC/LINE-Fader. Maar opgelet: deze Fader heeft twee functies:

PAD-indicator licht niet op: de MIC/LINE-Fader dient voor het instellen van het volume van de MIC- of LINE-ingang(en).

PAD-indicator licht wel op: de MIC/LINE-Fader dient voor het instellen van het volume van alle Pads tegelijk (dus een balansregeling t.o.v. de sporen). Dit is de fabrieksinstelling.

Opgelet: Als de PAD-indicator momenteel niet oplicht, kunt u het algemene Pad-volume op hierna beschreven display-pagina instellen.

Stereopositie van de Pads (Balance)

Ook deze instelling geldt voor alle Pads samen (u kunt de stereopositie dus niet voor elke Pad apart regelen).

1. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal.
2. Kies met ▼ de derde pagina (PAD-instellingen).



3. Kies met ▲ of ▼ “Balance”.
4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste stereopositie in.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Dit is een Song-parameter die dus samen met de muziek op een Zip-schijf zal worden opgeslagen.

Voor stereo-Samples betekent deze instelling dat het stereobeeld van de Sample verder naar de ingestelde kant verschuift. Maar er blijft dus wel zoiets als een “breed” geluidsbeeld over. Bij mono-Samples bepaalt u met deze instelling de plaatsing van de Sample.

In stap 3 kunt u met ▲ of ▼ “Pads Level” kiezen. Gebruik dan de [VALUE/TIME]-draaischijf om het algemene volume van de Pads in te stellen.

6.6 Vari-Pitch: weergavesnelheid veranderen

Met de Vari-Pitch-functie kunt u de weergavesnelheid instellen. Dit geldt zowel voor de sporen als de Samples (houd dit goed in de gaten). Bovendien verandert niet alleen de weergavesnelheid, maar ook de toonhoogte (net zoals bij een cassettespeler e.d.)

Het bereik waarbinnen der weergavesnelheid kan worden veranderd, verschilt naar gelang de gekozen sampling-frequentie (zie ook blz. 25). Als u “44” gekozen hebt, kunt u de snelheid alleen maar verminderen. Ziehier het instelbereik:

44—18,1%~100%

32—25,0%~137,8%

De waarde “100%” vertegenwoordigt de originele weergavesnelheid. Met “50%” halveert u de snelheid (zodat alles een octaaf lager wordt afgespeeld).

Vari-Pitch in- en uitschakelen

1. Druk op [VARI PITCH].

De indicator licht op om aan te geven dat de functie ingeschakeld is.

2. Druk nog een keer op deze knop om de functie weer uit te schakelen (indicator dooft).

Instellen van de snelheid

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [VARI PITCH] drukt.

In het display verschijnt nu het BPM TUNE-venster.



2. Druk op ▼ om de naast VARI PITCH afgebeelde waarde te selecteren.
3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste weergavesnelheid in.
Als u wilt, kunt u de Vari-Pitch-functie nu afwisselend in- en uitschakelen door op de gelijknamige knop te drukken. Dit laat toe om de instelling met de originele snelheid te vergelijken.
4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
Opgelet: Dit is een Song-parameter die dus samen met de muziek op een Zip-schijf zal worden opgeslagen.

Opgelet: De Vari-Pitch-functie heeft betrekking op alle delen van de SP-808. U kunt dus niet enkel de Songs of de Pads “varipitchen”. Denk er bovendien aan dat het veranderen van de weergavesnelheid ook gevolgen heeft voor de duur van de Song en Samples. Als u maar één Sample sneller/langzamer wilt maken of anders wilt stemmen, gebruikt u het best de Stretch- (zie blz. 47) of de Change Pitch-functie (zie blz. 48).

Opgelet: Tijdens het sampelen of opnemen zet u de Vari-Pitch-functie het best uit. Anders zou u namelijk een beetje “hoog” kunnen verliezen. Bovendien neemt de opnamecapaciteit af wanneer de Vari-Pitch-functie ingeschakeld is.

Opgelet: Bij extreme waarden (bv. minder dan 50% voor 44,1kHz-Samples) kan er ruis optreden. Dit is inherent aan de doorgevoerde berekeningen en dus geen “defect”.

Opgelet: Ook de instellingen van bepaalde effecten (Decay en Reverb-duur of de frequentie-instellingen van de Equalizers) veranderen onder invloed van de Vari-Pitch-functie. Hecht dus niet te veel belang aan de afgebeelde waarden wanneer de Vari-Pitch-functie ingeschakeld is.

6.7 Samples van effecten voorzien

Als u wilt, kunt u de via de Pads gestarte Samples eveneens van effecten voorzien. Hiervoor moet u de interne effecten eerst inschakelen en daarna aan de Samples toewijzen.

Interne effecten inschakelen

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen (indicator licht op).
2. Als de REALTIME EFFECTS “b”-indicator oplicht (Filter/Isolator), moet u [SHIFT] ingedrukt houden en met [SELECT ROW] “a” kiezen (Patch).

Effecten met instelbare intensiteit (Send/Return)

Nu de effecten actief zijn, kunt u ze aan de Samples toewijzen:

3. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [MUTE] om de MIX COMMON-pagina op te roepen.
4. Druk twee keer op ▼ om “FxLoc” te kiezen (plaatsing van de effecten).
5. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf SEND/RETURN.

De effecten kunnen nu door meer dan één Sample worden aangesproken.

6. Kijk of de PAD-indicator oplicht.

Als dat niet het geval is, moet u [SHIFT] ingedrukt houden en op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal drukken. Druk vervolgens zo vaak op ▼ tot de derde pagina in het display verschijnt (Pad-instellingen). Kies daar “FaderCtrl” en gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om PAD te kiezen (i.p.v. INP). Kijk even of de PAD-indicator nu oplicht.

7. Druk op de [EFFECTS]-knop boven de MIC/LINE-Fader (indicator licht op).

8. Druk op [FX INFO].

9. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de benodigde Effect Patch en bevestig uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken.

10. Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal drukt.

11. Druk zo vaak op ▼ tot de Pad-instellingen in het display verschijnen.

12. Kies met ▲ en ▼ de waarde van de Fx-parameter (niveau van de effecten).

13. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de waarde in en druk op een aantal Pads om te controleren of de Samples van effect worden voorzien.

Deze schakelfunctie is tevens aan de volgende combinatie toegewezen: houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt.

Meeprofitieren van globaal gebruikte effecten (Insert)

De Insert-methode houdt in dat de effecten aan het signaal van de MASTER OUT-uitgangen wordt toegevoegd en dus voor alle signalen (sporen & Pads) gelden.

Als u dit systeem wilt gebruiken, moet u als volgt te werk gaan:

1. Zie stap (1)~(4) hierboven.
2. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “INS.MASTER”.
- Nu doen de effecten dienst als effecten voor het uiteindelijke (zaal-)stereo-signaal.
3. Druk op [FX INFO].
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de benodigde Effect Patch en bevestig uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken.
5. Druk even op een Pad om te kijken of het effect werkt.

Opgelet: Zoals daarnet al gezegd, is het resultaat (toevoegen van effecten) misschien wel hetzelfde als voor de Send/Return-methode, maar de manier om daar te geraken verschilt. Dat verklaart waarom alle EFFECTS-indicators oplichten als u ook maar op één [EFFECTS]-knop drukt.

Opgelet: “Insert” heeft betrekking op het MASTER OUT-signaal. De SP-808 heeft geen insertie-effecten die je maar op één Sample kunt loslaten.

Hier is nog een andere manier om de Samples van effecten te voorzien. In dit geval hoort u enkel nog het resultaat (Sample bewerkt met effect), maar niet meer de “droge” Sample:

1. Zie stap (1)~(4) onder “Effecten met instelbare intensiteit (Send/Return)”.
2. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf SEND/RETURN.
3. Houd [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal drukt.

4. Druk zo vaak op ▼ tot de Pad-instellingen in het display verschijnen.

5. Als “FaderCtrl” op PAD is ingesteld, moet u met de [VALUE/TIME]-draaischijf “INP” kiezen.

6. Druk op de [EFFECTS]-knop van alle kanalen om de bijbehorende indicators uit te schakelen.

7. Gebruik de [EFFECTS ON/OFF] om weer PAD te kiezen.

Als de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal nu niet oplicht, moet u op deze knop drukken om te zorgen dat de indicator wel oplicht.

8. Kies met ▼ of ◀ of de [VALUE/TIME]-draaischijf “PRE-F” voor de Fx-parameter.

Dit betekent dat het signaal voor de effecten vóór de Faders wordt afgetakt en dus niet in functie staat van het met de Fader ingestelde volume.

9. Zet de MIC/LINE-Fader in de minimumstand.

Nu hoort u het “droge” Pad-signaal niet meer.

10. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om de Fx-waarde te verhogen of te verminderen. Zodoende bepaalt u het volume van de Sample-signalen die naar de effecten worden gestuurd.

Bij levering is deze waarde op “100” ingesteld.

Opgelet: Als u een bepaalde Sample sowieso altijd met een bepaald effect wilt bewerken, zou u die Sample ook opnieuw – en ditmaal mét effect – kunnen sampelen. Dan hoeft dat signaal namelijk niet meer via de effectprocessors van de SP-808 te passeren.

Opgelet: Sommige effectparameters kunnen met de drie regelaars, via de D Beam of met de Step Modulator worden bewerkt, zodat u de effecten tijdens de weergave kunt veranderen.

6.8 Samples aan de D Beam Controller toewijzen

De Sample die u start door uw hand net boven de D Beam te houden, noemen we hier *Lower(L)*, terwijl de Sample voor de hogere positie *Upper(R)* heet. De letter tussen haakjes verwijst naar de handpositie als u de links/rechts-schakelmethode gekozen hebt (zie verderop).

1. Houdt [PAD TRIG] ingedrukt, terwijl u eerst op de gewenste Lower-Pad en daarna op de Upper-Pad drukt.

Hiermee kiest u de twee Samples (zie de uitleg i.v.m. Lower/Upper hierboven).

Misschien weet u na verloop van tijd niet meer welke Samples aan de D Beam toegewezen zijn en welke als Lower c.q. Upper fungeert. Dit kunt u op de volgende manier controleren:

2. Druk op [SAMPLE/BANK].

3. Kies met ▼ “Set Bank Param?”

4. Druk op [ENTER/YES] en dan drie keer op ▼.

Opgelet: De toewijzing van de Samples aan de D Beam maakt deel uit van de Song-data en wordt dus (als u dat tenminste niet vergeet) op Zip opgeslagen.

Waar wordt er overgeschakeld?

Goed, de Lower- en Upper-Sample (of L/R-Samples) zijn gekozen. Maar misschien vindt u het bereik en het “schakelpunt” van de D Beam wat ongelukkig gekozen. Dat kunt u op de volgende manier aanpassen:

1. Druk op [PAD TRIG] om te zorgen dat u de Samples via de D Beam kunt starten.

2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [PAD TRIG] drukt om naar de D BEAM SETUP-pagina te gaan.

3. Kies met ▲ of ▼ “Upper/Lower”.

4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de positie in waar de overgang tussen de Upper- en de Lower-Sample moet plaatsvinden.

Opgelet: Het bereik verschilt naar gelang de Sens-instelling (gevoeligheid) van de D Beam Controller. Zie ook blz. 31.

Pad Cue: Samples niet naar MASTER OUT sturen

Tijdens het live-gebruik van de SP-808 is het vaak handig als u een Sample eerst eens kunt beluisteren voordat u hem in een lopende Song gebruikt. De SP-808 biedt twee soorten uitgangen: MASTER OUT (voor de zaal) en AUX (CUE/D) OUT. Deze laatste kunt u o.m. gebruiken om Samples te beluisteren zonder ze meteen de zaal in te jagen. Dit noemen we de *Pad Cue*-functie.

Deze kunt u als volgt inschakelen:

1. Houdt [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.

2. Druk zo vaak op ▼ tot “AUX In&Out” in het display verschijnt.

3. Druk op ▼ om naar “OutJackMode” te gaan.

Hiermee kunt u de functie van de AUX-aansluitingen kiezen (ze kunnen namelijk ook nog voor andere dingen worden gebruikt).

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “PAD CUE”.

5. Druk op [PLAY] om naar de basispagina’s terug te gaan.

6. Als u nu [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op een Pad drukt, wordt zijn signaal enkel naar de AUX OUT-aansluitingen gestuurd.

Opgelet: Ook hier geldt echter dat er telkens maar vier stereo-signalen kunnen worden weergegeven. Als u dus alle vier de sporen afspeelt, zal Pad Cue niet werken (omdat de betreffende Sample een vijfde signaal zou vormen).

7. Geluiden sampelen

Tot nu toe hebt u enkel “pre-fab” materiaal afgespeeld. Maar daarvoor hebt u de SP-808 natuurlijk niet gekocht. Laten we daarom kijken hoe je zelf kunt sampelen. Hier gaan we ervan uit dat u een fragment van een CD wilt sampelen.

Opgelet: Denk er steeds aan dat het gebruik van het gesampelde materiaal enkel voor privédoeleinden toegestaan is. U mag auteursrechtelijk beschermd materiaal dus niet zomaar in een zaal afspelen of gebruiken voor uw eigen CDs. Roland is niet aansprakelijk voor inbreuken op de auteurswetten/copyright-bepalingen die uit het gebruik van de SP-808 zouden kunnen voortvloeien. U sampelt en “exploiteert” het materiaal dus op eigen risico.

Opgelet: Gebruik liefst niet de bijgeleverde Zip-schijf voor het sampelen van nieuw materiaal. Als u namelijk iets van die schijf wist, bent u dat materiaal kwijt. Bovendien is het waarschijnlijk handiger als u meteen met een eigen Zip-schijf bevindt.

Aansluitingen

Verbind de LINE OUT of AUX OUT-aansluitingen van de CD-speler met de LINE IN-connectors achterop de SP-808. Hiervoor hebt u een gebruikelijk RCA/Cinch-kabel nodig (een met een rode en een witte stekker, weetwel...).

7.1 En dan nu aan de slag

Als u ondanks onze waarschuwing met de bijgeleverde Zip-schijf werkt, moet u een nog lege Pad-bank kiezen (zie blz. 27). Alle banken met de naam “Blank” zijn nog vrij.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt om te zorgen dat de PAD-indicator rechtsboven de MIC/LINE-Fader dooft.

2. Schuif de MIC/LINE-Fader naar de vette lijn (0dB).

3. Druk op [PLAY] om de Meter-pagina op te roepen en zorg dat de kanalen (CH) te zien zijn.

4. Start de CD en verhoog geleidelijk aan de instelling van de LINE IN-regelaar om een geschikt ingangsniveau in te stellen.

Als het goed is, hoort u de CD nu in de hoofdtelefoon of via de op de SP-808 aangesloten (versterker annex) boxen.

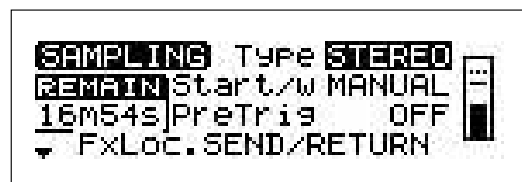
5. Spring nu naar het fragment van de CD dat u wilt sampelen.

6. Corrigeer de instelling van de LINE IN-regelaar tot het metertje in het display bijna tot aan de stippellijn komt.

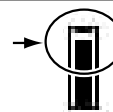
Indien nodig moet u nu ook het uitgangsvolume van de SP-808 aanpassen om niet verdoofd te worden door de herrie. Gebruik hiervoor de MONITOR-regelaar.

7. Stop de weergave van de CD (of kies de pauze-stand).

8. Druk op [SAMPLING] om naar de volgende pagina te gaan:



Stel de MIC/LINE-Fader zo in dat het metertje tot aan de stippellijn komt. Het volume mag echter nooit hoger liggen dan de stippellijn.



De eerste vrije Pad (met het kleinste nummer) wordt nu automatisch gekozen. Daar zal uw Sample dus belanden.

9. Druk op de Pad die de nieuwe Sample moet bevatten (als u niet akkoord gaat met de automatische keuze).

10. Start de CD opnieuw op de gewenste plaats en druk op [SAMPLING] (Start/Stop) op het moment dat de opname moet beginnen.

In het display verschijnt nu de melding “Now Sampling” om u erop te wijzen dat u aan het opnemen bent.

11. Druk nog een keer op [SAMPLING] (Start/Stop). Nu krijgt u de volgende vraag te zien: “Finished check result. OK? (Yes/No)”.

12. Stop de weergave van de CD en druk op de hierboven gekozen Pad om de Sample te beluisteren. Bent u tevreden, dan moet u op [ENTER/YES] drukken. Hierdoor keert u naar stap 8 terug. U kunt dus meteen een nieuw stukje sampelen.

13. Als u niet tevreden bent, moet u op [EXIT/NO] drukken.

Het display beeldt nu “Try Again” af en de Sample wordt weer gewist. U keert terug naar stap 8 om het nog een keer over te doen.

14. Druk op [PLAY] om naar de basispagina terug te gaan.

Opgelet: Als u geconfronteerd wordt met de melding “Select PAD”, betekent dit dat alle Pads van de momenteel geselecteerde bank al Samples bevatten. In dat geval kunt u twee dingen doen: óf u drukt op een Pad (zie ook stap 9) om de betreffende Sample te overschrijven (“Overwrite?”), óf u kiest een andere Pad-bank waar wel nog plaats is (zie blz. 27).

Om de Overwrite-melding te bevestigen moet u op [ENTER/YES] drukken. Dit betekent dat de Sample van de gedrukte Pad mag worden vervangen door het nieuw te sampelen materiaal. Wilt dat niet, moet u op [EXIT/NO] drukken.

Opgelet: Om het sampelen op gelijk welk moment te beëindigen moet u op [PLAY] drukken.

Opslag van de data

We hadden het er al over dat de SP-808 zijn data rechtstreeks op een Zip-schijf opslaat. Dat is dan ook de plaats waar uw Samples zich achteraf bevinden. Verder zijn er nog een aantal instellingen i.v.m. de Samples (zie verderop) die ook wel op de Zip terecht komen – maar niet meteen. Dit soort instellingen wordt pas op Zip opgeslagen als u de Zip uitwerpt of een andere Pad-bank kiest. Dit vermelden we maar even voor het geval plots de stroom uitvalt en u zich afvraagt waar die instellingen gebleven zijn.

7.2 Andere instellingen voor het sampelen

Stereo of Mono

De keuze of een Sample stereo of mono wordt, moet u maken voordat u het betreffende audiofragment samplelt. Dit doet u als volgt:

1. Druk op [SAMPLING].
2. Kies “Type” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf STEREO of MONO in.
3. Ga nu verder met stap (9) op blz. 40.

Waarom zou u MONO kiezen? Gewoon omdat u dan twee keer zoveel (of zo lange) Samples op de Zip-schijf kunt opslaan. Voor het aantal gelijktijdig speelbare signalen (de *polyfonie*) is deze keuze echter van geen enkel belang.

Nu al bepalen of en wat voor een Loop het wordt en hoe de Sample kan worden gestart

Voordat u begint te sampelen kunt u al bepalen of de Sample achteraf in een lus (Loop) wordt weergegeven of niet. Dat is echter niet strict noodzakelijk omdat u dat ook achteraf nog kunt doen (zie blz. 36). Ook de weergavemanier kunt u vóór het sampelen instellen. Ook hier geldt dat u dat niet hoeft te doen.

1. Druk op [SAMPLING].
2. Druk zo vaak op ▼ tot de tweede SAMPLING-pagina verschijnt.

3. Breng de cursor met ▲ of ▼ naar “Loop”.

4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste mode in:

OFF—de Sample wordt niet geloopt.

ON (S-E)—De Sample wordt wel geloopt, en wel volgens het Start–End-principe (zie blz. 36).

ON (E-S)—de Sample wordt geloopt volgens het Loop–End-principe (zie blz. 36).

5. Druk op ▲ om naar “Pad Value” te gaan.

6. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste instelling: Gate, Trig of Drum.

Zie ook “Pad Play: hoe werken de Pads?” op blz. 35.

7. Ga nu verder met stap (9) op blz. 40.

Sampelen automatisch laten starten (LEV1~8)

Het sampelen kan op twee manieren worden gestart: handmatig (dat hebben we tot hiertoe gedaan) of automatisch. In het tweede geval stelt u een niveau in dat het inkomende signaal moet bereiken om de sampling-procedure te starten (vaklui spreken in dit verband over “triggeren”).

1. Zie stap (1)~(9) op blz. 40.

2. Kies met ▲ of ▼ “Start/w”.

Vrij vertaald betekent dit “start als aan de volgende voorwaarde is voldaan”.

3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf hetzij “MANUAL”, hetzij “LEV.1” ~ “LEV.8”.

De waarde achter LEV bepaalt het niveau dat het inkomende signaal moet hebben. “1” is de laagste drempel, terwijl “8” de hoogste drempel vertegenwoordigt.

4. Start de weergave van de CD net iets vóór het fragment dat u wilt sampelen.

5. Druk op [SAMPLING] (Start/Stop).

In het display verschijnt nu de melding “Waiting Signal” om u erop te wijzen dat het sampelen begint zodra het signaal van de CD boven de ingestelde LEV-drempel uitstijgt. Als dat het geval is, verschijnt de melding “Now sampling” in het display.

6. Druk nog een keer op [SAMPLING] (Start/Stop) om het sampelen te stoppen.

7. Zie stap (12) en volgende op blz. 40.

Opgelet: Voor “Start/w” zijn er nog twee andere opties: PAD en SONG. De eerste betekent dat het sampelen wordt gestart zodra u op een pad naar keuze drukt. Dit is bedoeld voor het opnieuw sampelen van een eerder gemaakte Sample (“Resample”).

SONG betekent dat het sampelen begint zodra u de Song start. Het nut hiervan zal duidelijk zijn: dit laat u toe een spoorfragment te sampelen om het via de Pads te kunnen starten.

En wat als er iets wegvalt? (Pre-Trigger)

Soms gebeurt het dat het begin van een Sample wegvalt (omdat het sampelen net iets te laat wordt gestart). Dat kan betekenen dat de echte “pats” verloren gaat of dat u een halve tel e.d. mist. Om dit soort narigheden te voorkomen kunt u zorgen dat de SP-808 de hele tijd naar het inkomende audiosignaal luistert. Als u het sampelen start, redeneert de SP-808 als volgt: hier werd de operatie gestart, maar er is wel gevraagd om ook het fragment x milliseconden vóór het startcommando mee op te nemen.

Op die manier verliest u dus nooit meer belangrijke audio-informatie. Als het sampelen wél op de juiste plaats wordt gestart, moet u de “x milliseconden” daarna verwijderen (want anders is de Sample te lang).

1. Druk op [SAMPLING].
2. Kies met ▼ de Pre Trig-waarde.
3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste Pre Trig-waarde in:
Het instelbereik luidt OFF (geen toevoeging), 20, 40, 80, 160 of 320 milliseconden.

Begin en einde laten berekenen (Auto Trim)

Auto Trim is een functie die uw Samples meteen “schoonknijpt”. Als u het sampelen iets te vroeg start en iets te laat stopt, kan het gebeuren dat u aan het begin en/of einde van de Sample letterlijk niets hoort (tenzij u natuurlijk een fragment midden uit een CD plukt).

Auto Trim verwijdert het “niets” en zorgt dat de Sample keurig bij de eerste audio-informatie begint en meteen na de laatste audiodata stopt. En zo activeert u deze functie:

1. Druk op [SAMPLING]
2. Druk zo vaak op ▼ tot u op de tweede SAMPLING-pagina terecht komt.
3. Ga met ▲ en ▼ naar de Auto Trim-waarde.
4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “ON” in.
5. Vervolg met stap (8) op blz. 40.

Opgelet: De Auto Trim-functie berust op een vast ingestelde niveau-drempel. Signalen onder dit niveau wordt verwijderd (bv. ruis). Als Auto Trim in uw concreet geval niet naar behoren werkt, kunt u de Sample handmatig inkorten (zie blz. 46).

Auto Divide: Samples automatisch knippen

In de eerste kennismaking hadden we het al even over deze functie. Zie dus blz. 7. Hier gaan we enkel in op de technische details.

Als tijdens het “Auto Dividen” blijkt dat er in de huidige Pad-bank onvoldoende lege Pads zijn, verschijnt de melding “PADS are FULL. Use next Bank?” Druk dan op [ENTER/YES] om de resterende Samples aan de nog vrije Pads van de volgende bank toe te wijzen.

Als u op [EXIT/NO] drukt, wordt het laatste stuk van de lange Sample (met stiltes) onder Pad 16 opgeslagen. In dat geval is er dus maar sprake van een gedeeltelijke Auto-werkwijze.

Opgelet: Ook hier geldt weer dat de SP-808 zelf uitmaakt wat “stilte” precies inhoudt. De drempelwaarde voor deze functie is vast ingesteld en kan niet worden veranderd.

Disk Full: plaats maken op een Zip-schijf (Cleanup)

Als u tijdens het sampelen opeens de melding *Disk Full* te zien krijgt, is de opslagcapaciteit van de Zip-schijf uitgeput. Alles wat u vóór het verschijnen van deze melding hebt gesampeld, wordt bewaard, de audiodata daarna echter niet.

Nu is het niet zo dat een Zip-schijf alleen maar nuttige/buikbare audiodata bevat. Precies om die reden is er een *Cleanup*-functie waarmee u niet gebruikte audio-informatie van de Zip-schijf kunt wissen om die ruimte voor Samples e.d. te kunnen gebruiken.

Opgelet: De Cleanup-operatie kunt u niet ongedaan maken (Undo). Bovendien: als u STANDARD kiest, worden de niet gebruikte Sample-fragmenten (vóór en achter het handmatig ingestelde begin-/eindpunt, zie blz. 46) gewist. Houd dit even in de gaten.

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
2. Kies met ▲ en ▼ “Cleanup Disk” en druk op [ENTER/YES].
3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de schoonmaakmethode (Quick of Standard, zie verderop).
4. Druk op [ENTER/YES].
5. Bevestig dit commando (ARE YOU SURE?) door op [ENTER/YES] te drukken.
Uw Zip-schijf wordt nu schoongemaakt, wat u waarschijnlijk weer opnamecapaciteit oplevert.

Mogelijkheden voor Type

Quick—Enkel volledige golfvormen, die nergens worden gebruikt, worden gewist. Hier worden dus geen ongebruikte stukjes van materiaal verwijderd dat wél (maar slechts gedeeltelijk) wordt gebruikt. Dit is beduidend sneller dan STANDARD, maar levert ook minder ruimte op.

Standard—Hier wordt zoveel mogelijk ruimte opgeëist. Al het audiomateriaal dat nergens wordt gebruikt, verdwijnt (dit geldt zowel voor sporen als voor Samples). Omdat de SP-808 nauwkeurig nagaat wat er allemaal niet gebruikt wordt, duurt dit proces ook langer.

Als gevolg van deze radicale schoonmaak kunt u de Samples daarna niet meer eerder laten starten of langer maken (zie ook verderop) omdat er niets meer vóór of achter het start-/eindpunt staat.

Als bepaalde Pads en/of sporen gebruik maken van verschillende Sample- of spoorfragmenten, verandert er niets aan het betreffende audiomateriaal (de Samples of sporen worden dus niet in kleinere eenheden geknipt).

Opgelet: Zie ook “Verband tussen Cleanup en Wave End” op blz. 78.

Opgelet: Als Cleanup ook geen (of niet voldoende) ruimte oplevert, zou u kunnen overwegen om niet meer benodigde Samples of Pad-banken te wissen en Cleanup daarna nog eens door te voren. Misschien is het echter slimmer om een nieuwe Zip-disk te gebruiken.

Opgelet: Misschien herinnert u zich nog dat de resterende opnamecapaciteit onder Remain wordt afgebeeld. Deze waarde is weliswaar niet 100% nauwkeurig (en geldt bovendien voor mono-Samples), maar hij zal u wel helpen uit te maken of u überhaupt nog zou mogen beginnen samplen op de momenteel gebruikte Zip-schijf.

Opgelet: **In de regel verdient het aanbeveling om voor elke nieuwe Song een aparte Zip-schijf te gebruiken.** Op die manier komt u namelijk gegarandeerd nooit in de problemen.

Opgelet: Niet gebruikte fragmenten van een beveiligde Songs (zie blz. 64) worden niet verwijderd, zodat een “Cleanup” niet altijd de maximale opslagcapaciteit recupereert.

7.3 Equalizer (EQ) gebruiken

het audiomateriaal dat u sampelt komt via het MIC/LINE-kanaal binnen. Dat kanaal is uitgerust met een driebands-toonregeling die u zou kunnen gebruiken om het audiomateriaal wat op te frissen/zwaarder te maken/enz. voordat u het sampelt.

Opgelet: Deze “Equalizer” (zo heet dat) is enkel beschikbaar voor materiaal dat u nog moet samplen. Hij heeft dus geen invloed op reeds bestaande Samples (die al aan een Pad toegewezen zijn).

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop boven de MIC/LINE-Fader drukt, om naar de MIC/LINE-pagina te gaan.
2. Druk meerdere keren op ▼ om naar de tweede pagina (EQ) te gaan.
3. Breng de cursormet ◀ of ▶ naar “EQ” en kies “ON” (inschakelen).
4. Breng de cursor nu naar de parameter die u wilt instellen en wijs er met de [VALUE/TIME]-draaischijf een waarde aan toe.
Zie verdere voor de EQ-parameters.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Ziehier de EQ-parameters:

Hi—(500Hz~16kHz) Hiermee kiest u de centrale frequentie van de hoge frequentieband (de “hoge tonen”).

Hi (+12~-12dB)—Hiermee stelt u het volume van de voor de Hi gekozen frequentie in. Met positieve waarden haalt u de hogetonen op, met negatieve zwakt u ze af.

Mid (200Hz~8,0kHz) & (+12~-12dB)—hetzelfde als de twee voorgaande parameters, maar ditmaal voor de middenband.

Mid-Q—(0.5~8.0) Hiermee bepaalt u hoeveel frequenties links en rechts van de Mid-waarde mee opgehaald of afgezwakt worden. Hoe groter de hier ingestelde waarde, hoe smaller de middenband.

Low (4-Hz~1,5kHz) & +12~-12dB—Hiermee bepaalt u welke lage frequenties (Hz) moeten worden opgehaald of afgezwakt (dB).

Dit is dus een toonregeling. Als u niets aan de frequentiewaarden verandert, werkt deze toonregeling op dezelfde manier als op een HiFi-versterker e.d.

Opgelet: De Hi- en Low-frequentie vormen het uitgangspunt voor de bewerking. Alle frequenties daarboven (Hi) of daaronder (Low) worden dus eveneens mee opgehaald/afgezwakt. Dit noemt je een Shelving-filter.

De middenband slaat enkel op de gekozen frequentie (plus de frequenties links en rechts daarvan, afhankelijk van de Q-instelling). Dit is een Peaking-filter.

Opgelet: Als u de Vari-Pitch-functie inschakelt, slaan de afgebeelde waarden niet meer op de daadwerkelijk bewerkte frequenties, maar ze geven u wel nog een idee van het frequentiebereik dat bewerkt wordt.

Opgelet: Tijdens het instellen van de Equalizer kan het gebeuren dat u klikgeluiden hoort (vooral wanneer er op dat moment een signaal binnenkomt). Dit is geen defect.

7.4 Sampelen met effecten

We hadden het er al over dat u de effecten al tijdens het samplen kunnen worden gebruikt, zodat het binnenkomende audiosignaal mét effect wordt gesampeld. Dat is natuurlijk prachtig, maar vergeet niet dat een meegesampeld effect niet meer kan worden verwijderd. Gebruik de effecten dus alleen als u helemaal zeker weet dat dit de geschikte instelling is voor de te maken Sample.

Effecten volgens de Send/Return-methode toevoegen

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen.
2. Als de REALTIME EFFECTS b-indicator (Filter/Isolator) oplicht, moet u [SHIFT] ingedrukt houden en op [SELECT ROW] drukken tot de a-indicator oplicht.
3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt, om de PAD-indicator van het MIC/LINE-kanaal uit te schakelen.

4. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [MUTE].
5. Druk daarna twee keer op ▼ om “FxLoc” te kiezen.
6. Zet deze parameter met de [VALUE/TIME]-draaischijf op SEND/RETURN.
7. Druk op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal (indicator licht oranje op).
8. Kies een Effect Patch.
Druk op [FX INFO], kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Patch en bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.
9. Roep de MIC/LINE-pagina op.
Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal drukt.
10. Stel het effectaandeel (niveau van het signaal dat naar de effecten wordt gestuurd) in.
Breng de cursor met ▼ of ► naar de “Fx”-waarde en stel het niveau in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.
11. Ga naar de MIX COMMON-pagina.
Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt en druk meerdere keren op ▼.
12. Bepaal het volume van het effectsignaal t.o.v. de inkomende audiodata.
Druk op ▲ of ▼ om naar de Return-waarde te gaan en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “REC (orPlay)”.

Ziezo, nu bent u er klaar voor. Als u nu op [SAMPLING] drukt en begint te sampelen, worden de effecten die u hoort mee opgenomen (en maken dus deel uit van de Sample). Houd echter wel in de gaten dat dit enkel het geval is wanneer de [EFFECT]-knop van het MIC/LINE-kanaal in het oranje oplicht.

Opgelet: De plaatsing van de effecten (FxLoc.) kunt u ook op de Sampling-pagina instellen.

Opgelet: Als u toch niet wilt sampelen, moet u op [PLAY] drukken.

Effecten volgens de Insert-methode toevoegen

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen.
2. Als de REALTIME EFFECTS b-indicator (Filter/Isolator) oplicht, moet u [SHIFT] ingedrukt houden en op [SELECT ROW] drukken tot de a-indicator oplicht.
3. Kies de Insert-methode voor de effecten.
Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt en kies dan met ▼ “FxLoc”. Zet deze parameter met de [VALUE/TIME]-draaischijf op “INS RECORD”.
4. Kies een Effect Patch.
Druk op [FX INFO], kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Patch en bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.

Nu kunt u beginnen sampelen. Controleer echter na drukken op [SAMPLING] (START/STOP) of het effect hoorbaar is. Dat kunt u dan pas nagaan omdat

INS RECORD-effecten alleen actief zijn zolang het display de Sampling-pagina afbeeldt. Ook in dit geval wordt het effect bij het inkomende audiomateriaal gevoegd en samen daarmee gesampeld.

Opgelet: De plaatsing van de effecten (FxLoc.) kunt u ook op de Sampling-pagina instellen.

7.5 Resample: bestaand materiaal opnieuw sampelen

de Phrases van de sporen A~D en de Samples die u via de Pads start, kunt u opnieuw sampelen. En ook tijdens dit proces kunt u gebruik maken van de effecten om het materiaal wat op te frissen.

Onthoud verder dat het resultaat van uw handelingen wordt gesampeld. Als u dus tijdens het opnieuw sampelen gebruik maakt van de effectregelaar, de D Beam Controller en de Step Modulator, wordt de invloed van deze elementen op het geluid meegesampeld.

Opgelet: Als u tijdens het “resampelen” Send/Return-effecten gebruikt, maar deze niet hoort, moet u op de MIX COMMON-pagina controleren of de Return-parameter op PLAY_ONLY staat ingesteld. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt en druk zo vaak op ▼ tot de FX-Signal-pagina verschijnt. Breng de cursor met ▲ en ▼ naar “Return” en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “REC (orPlay)”.

Opgelet: Bovendien kunt u de Insert-effecten van de MASTER OUT-aansluitingen (INS MASTER) afkoppelen en voor de opname gebruiken (INS RECORD). Zie hierboven. Als u wilt, kunt u de plaatsing van de effecten ook op de Sampling-pagina veranderen (FxLoc.).

Sporen (Phrases) sampelen

Laten we eerst kijken hoe je het signaal van een of meerdere sporen sampelt.

1. Druk op [SAMPLING] (START/STOP).
Alle sporen worden nu uitgeschakeld (indicators doven).
2. Druk op [STATUS] van de sporen die u wilt sampelen (deze indicators lichten oranje op).
3. Druk op [►] om de weergave van de gekozen sporen te starten.
4. Stel het volume van de sporen (de balans) met de betreffende Faders in.
5. Spoel terug naar een positie die iets vóór het fragment ligt dat u wilt sampelen.
6. Druk op [SAMPLING] (START/STOP) om de spoorsignalen te sampelen.

Opgelet: Als u in stap 1 het ► symbool kiest voor de “Start/w”-parameter, dan wordt de opnamepauze-stand gekozen. Als u nu de weergave van de Song start, begint ook het sampelen meteen.

Opgelet: Als u in stap 2 nog een keer op [STATUS] drukt, licht de betreffende indicator groen op. Dat betekent dat het betreffende spoor tijdens het sampelen hoorbaar is – maar dat het signaal ervan niet wordt gesampeld.

Opgelet: U weet al dat u telkens vier stereo-signalen tegelijk kunt weergeven. Onthoud echter wel dat u tijdens het sampelen van de sporen maar drie sporen kunt inschakelen. Tenslotte hebt u ook nog stemmen nodig voor de Sample die u net aan het maken bent. Er kunnen dus telkens maar drie [STATUS]-knoppen oranje oplichten.

Aan de spoorsignalen zou u ook nog nieuwe audiosignalen kunnen toevoegen. Sluit de CD-speler e.d. op de LINE IN-connectors en kies een geschikte ingang gevoeligheid. Als u het externe signaal niet mee wilt sampelen, moet u de LINE INPUT- of MIC INPUT-regelaar helemaal naar links draaien.

Naast de sporen kunt u ook de Samples van andere Pads meesampelen door erop te drukken. Soms leidt dit echter tot een beetje vervorming. Dat kunt u oplossen door voor de MIC/LINE-Fader de PAD-instelling te kiezen en de Fader een beetje lager in te stellen, zodat het volume van de Pad-signalen afneemt.

Samples van andere Pads sampelen

Wat met de sporen kan, lukt ook met de Pads: u kunt dus een combinatie van verschillende Samples opnieuw sampelen (om er één Sample van te maken).

1. Zorg dat de PAD-indicator van het MIC/LINE-kanaal oplicht ([SHIFT] + [SCRUB]).
2. Druk op [SAMPLING].
3. Kies voor de “Start/w” parameter de PAD-instelling.
4. Druk op de Pad van de op te nemen Sample en houd het metertje in de gaten. Als het volume te hoog is, kunt u het met de MIC/LINE-Fader verminderen.
5. Druk op de Pad die de nieuw te maken Sample moet bevatten.
6. Druk op [SAMPLING] (START) om de opname-pauzestand te kiezen.
7. Druk op de Pad die de te sampelen Sample bevat. Het sampling-proces wordt automatisch gestart.
8. Om het sampelen te stoppen, moet u op [SAMPLING] (STOP) drukken.

Opgelet: Als u met effecten wilt sampelen, moet u de FxLoc-parameter op de SAMPLING-pagina op INS RECORD zetten.

Opgelet: U kunt maximaal drie Pads tegelijk starten en sampelen. Bovendien betekent elke (oranje of groen) oplichtende [STATUS]-knop dat u één Sample minder kunt gebruiken.

8. Samples bewerken (editen)

Eens u een Sample opgenomen hebt, kunt u er nog een heleboel aan wijzigen. Dergelijke wijzigingen gelden echter altijd voor de hele Sample. Hiermee bedoelen we dat u geen effecten of klanken (bv. de bas) uit de Sample kunt weghalen. Laten we er nog even aan herinneren dat u in totaal over 1024 Samples (16 Pads x 64 banken) kunt beschikken, die u natuurlijk allemaal kunt bewerken.

Let wel: hier tonen we u enkel hoe u Samples kunt editen. Geen enkele van de hierna beschreven functies heeft dus betrekking op sporen (annex Phrases). Wat u echter wel kunt doen is een Phrase naar het klembord (CLIPBOARD) kopiëren en van daaruit naar een pad overbrengen. Maar deze kopie wordt dan ook een Sample.

8.1 Undo/Redo: laatste wijziging annuleren/herstellen

Voor bepaalde functies die hier aan bod komen kunt u beslissen om de gewijzigde versie toch niet te bewaren. Dit doet u door op [UNDO/REDO] te drukken. Maar let wel: u kunt telkens maar de laatste wijziging annuleren (dus niet de voorlaatste) en ook dan alleen als de [UNDO/REDO]-knop oplicht.

Als na het drukken op [UNDO/REDO] blijkt dat uw wijziging toch niet zo slecht was, kunt u nog een keer op deze knop drukken om de wijziging weer te herstellen (Redo).

Voor de volgende functies bestaat er geen Undo (en dus ook geen Redo):

- Parameters die u via “Set Sample Param” oproept (dit menu verschijnt nadat u op EDIT [SAMPLE/BANK] gedrukt hebt).
- Parameters die u via Quick Edit [TRIM] en [LEVEL] bereikt.

8.2 Sample Level: volume van de Sample veranderen

Met deze parameter kunt u zorgen dat geen enkele van de Samples volumematisch boven de andere uitsteekt (of net wel). Deze parameter kan dan ook voor elke Sample apart worden ingesteld. Om een Sample te kiezen, moet u op de bijbehorende Pad drukken.

1. Druk op de Quick Edit SAMPLE [LEVEL]-knop.
2. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het gewenste volume (Level) in.

3. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Opgelet: Het instelbereik van het volume is 0~100.

8.3 Juiste BPM-aanduiding van de Samples

De SP-808 slaat ook de BPM-waarde van de Samples op en kan deze afbeelden (rechtsboven op de Sample Edit-/Process-pagina's, die u met “Set Sample Param?” van het [SAMPLE/BANK]-menu oproept.

Maar omdat die BPM-waarde automatisch wordt ingevuld, vergist de SP-808 zich soms. Of beter gezegd: hij gaat uit van een verkeerde veronderstelling (namelijk vier kwartnoot-tellen per maat oftewel ♩ x4).

Maar ook dit kunt u rechtzetten, en wel als volgt:

1. Druk op de Pad van de Sample waarvan u de maat-aanduiding wilt corrigeren.
2. Druk op [SAMPLE/BANK] en selecteer de “Set Sample Param?” parameter.
3. Druk op [ENTER/YES] en kies met ▲ of ▼ “BPM BaseNote”.
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de lengte van de tellen (het gepast nootsymbool).
5. Druk op ▼ om naar “x_” te gaan.
6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het aantal tellen per maat in.
7. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

8.4 Start, Loop-punt en lengte van de Samples

Misschien vindt u na verloop van tijd dat uw Sample teveel informatie bevat of op de verkeerde plaats start. Dat kunt u veranderen. Bovendien kunt u hier een Loop-punt definiëren, d.w.z. een positie van waaraf een Sample steeds weer wordt herhaald. Elke waarde kan tussen “0” (begin van de Sample) en een getal met zeven cijfers liggen. Dit laatste verschilt naar gelang de lengte van de Sample.

Start Point—Dit is de plaats waar de weergave van de Sample begint wanneer u op een pad drukt. Stel deze positie zo in dat de Sample niet met een fragment begint dat u helemaal niet nodig hebt.

Loop Point—Dit is de plaats waar de Loop begint. Dat hoeft dus niet aan het begin van de Sample (d.w.z. het Start Point te zijn). Maar in veruit de meeste gevallen (met name voor Grooves) zal u voor Loop Point waarschijnlijk dezelfde waarde kiezen als voor Start Point.

Length(→ END)—Deze parameter bepaalt de lengte van de Sample en onrechtstreeks dus ook waar de Sample stopt met spelen (en eventueel waar de Loop terugspringt naar het Loop Point). Als uw Sample aan het einde nog materiaal bevat dat u niet wilt horen, moet u Length zo instellen dat deze overbodige audio-informatie net buiten de Length-waarde valt.

Verder kunt u gebruik maken van een truukje: als het Loop Point zich vóór het (nieuw ingestelde) Start Point bevindt, wordt eerst het audiomateriaal van het Loop Point en dan pas dat van het Start Point gelezen.

Instellen van deze punten

1. Druk op Quick Edit SAMPLE [TRIM] om de pagina met het Start Point, Loop Point en de Length(→ END) parameter op te roepen.
2. Druk op de Pad van de Sample die u wilt editen.
3. Kies met ▲ en ▼ de te wijzigen parameter.
4. Druk nog een keer op de Pad om de weergave te starten en stel de waarde in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

De waarde kan maximaal zeven cijfers bevatten. Als u wilt, kunt u met ◀ en ▶ naar de eenheid gaan die moet worden gewijzigd en dan enkel dat cijfer veranderen.

Opgelet: De Length-waarde verandert soms onder invloed van een nieuw Start of Loop Point. Stel "Length" daarom altijd als laatste in of houd [■] ingedrukt, terwijl u aan de [VALUE/TIME]-draaischijf draait (dan verandert Length namelijk niet).

5. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

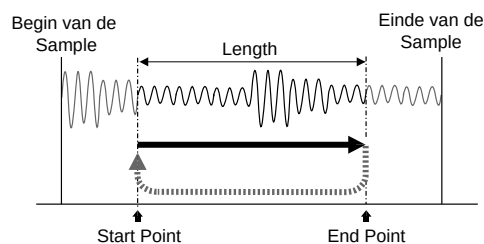
Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Opgelet: Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u aan de [VALUE/TIME]-draaischijf draait (zie stap 4), kunt u de waarde telkens verdubbelen of halveren.

Opgelet: Of een Sample geloopt wordt, hangt af van de instelling onder "Loops (lussen) of eenmalige weergave" op blz. 36. Het "toeval" wil echter dat u die parameter in stap (na op [TRIM] gedrukt te hebben) heel gemakkelijk kunt oproepen door op ▲ te drukken.

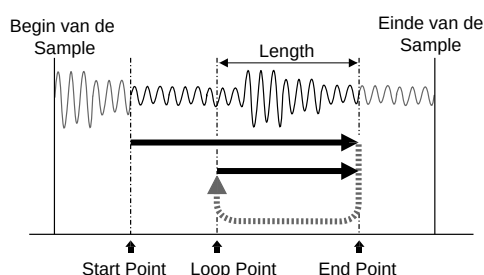
Opgelet: Als de Loop zich tussen het Start Point en het einde van de Sample moet situeren, moet u als Loop-mode "START-END" kiezen.

START-END



Opgelet: Als de Loop zich tussen het Loop Point en het einde moet situeren, moet u "LOOP-END" kiezen (anders wordt het Loop Point namelijk helemaal niet afgebeeld en kunt u het ook niet instellen).

LOOP-END



Opgelet: De SP-808 biedt ook een functie waarmee u kunt zorgen dat de weergave tijdens het editen iets vóór het einde begint. Dat is handig als u met bijzonder lange Samples werkt.

Opgelet: Als de cursor zich op Start Point, Loop Point of Length(→ END) bevindt, kunt u de Preview-functies gebruiken om te horen of uw instellingen kloppen. Zie blz. 33.

Ziehier nog een handige functie voor het instellen van deze drie punten:

- Breng de cursor naar Start Point en druk op [ENTER/YES]. De Sample wordt nu in zijn "originele" staat (d.w.z. vanaf het "echte", opgeslagen, begin) afgespeeld.
- Druk, op de plaats, waar u het Start Point wilt hebben, nog een keer op [ENTER/YES].

Dit kunt u ook met Loop Point en Length(→ END) doen. U mag alleen niet vergeten de cursor naar de betreffende parameter te brengen.

8.5 Samples "inkrimpen" of "uitrekken" (Time Stretch)

De Time Stretch-functie laat toe om een Sample korter (sneller) of langer (langzamer) te maken zonder de toonhoogte te veranderen.

Opgelet: Omdat er hier zwaar gerekend wordt, duurt het uitvoeren van dit commando iets langer dan bij andere commando's. Bovendien zorgen extreme waarden voor een licht verlies in het hoog.

Opgelet: *Alsu niet met procenten, maar met BPM-waarden wilt werken, moet u eerst zorgen dat de BPM-aanduiding ook klopt. Zie hiervoor blz. 46.*

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de Quick Edit SAMPLE [TRIM]-knop drukt om de TIME STRETCH-pagina op te roepen.
2. Kies "Source" en druk op de Pad die aan de te wijzigen Sample is toegewezen. In plaats van de Pads kunt u hier ook de [VALUE/TIME]-draaischijf gebruiken.
3. Kies met ▲ of ▼ "To" en druk op de Pad waar de gestretchte Sample terecht moet komen. Ook hiervoor zou u de [VALUE/TIME]-draaischijf kunnen gebruiken. Dit betekent dus dat u de originele Sample niet verliest. Anderzijds is de bewerkte Sample achteraf aan een andere Pad toegewezen. Houd dat even in de gaten.

Opgelet: *Als u een Pad kiest die reeds een Sample bevat, wordt de vraag "Overwrite?" afgebeeld. Druk op [ENTER/YES] als de Sample van de Pad van bestemming mag worden gewist (of op [EXIT/NO] als u dat niet wilt).*

4. Kies nu met ▲ of ▼ "Ratio" en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste duur van de nieuwe Sample in.

Het instelbereik is 50%~150%. U kunt de snelheid dus halveren of anderhalve keer opvoeren. (De waarde 100% betekent dat de snelheid niet verandert).

Maar goed, misschien houdt u niet van procenten (tijdens het rekenen). In dat geval kunt u de cursor naast de New BPM-waarde plaatsen en die instellen (hoewel deze waarde samen met Ratio veranderd als u aan de [VALUE/TIME]-draaischijf draait). Dit is dus een andere manier om hetzelfde resultaat voor te stellen – en veel muzikaler.

Als u ook dat nog te wetenschappelijk vindt, bestaat er nog een derde manier: breng de cursor naar de New BPM-waarde en houdt [SHIFT] ingedrukt, terwijl u in de maat van het nieuwe tempo op de [HOLD]-knop drukt. Dit wordt ook wel *Tap Tempo* genoemd.

5. Druk op [ENTER/YES] om de SP-808 aan het rekenwerk te zetten.

Als hij klaar is, kunt u de uitgerokken/gekrimpde versie beluisteren door op de Pad van bestemming te kiezen (dus niet de Pad van de originele Sample).

6. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Opgelet: *Als u wilt, kunt u deze pagina ook oproepen door op [SAMPLE/BANK] te drukken en dan "Stretch Time?" te kiezen. Maar de hier beschreven methode is sneller.*

Tempo (BPM) of lengte van één Sample aan dat/die van een andere Sample aanpassen

De Stretch-functie kunt u gebruiken om te zorgen dat Samples van verschillende nummers toch allemaal dezelfde BPM-waarde krijgen. Het is zelfs mogelijk om het tempo van de referentie-Sample te verdubbelen of te halveren.

1. Zie stap (1)~(3) hierboven.

2. Druk op ▼ om Type te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "LENGTH" in.

U kunt hier ook TEMPO kiezen om te zorgen dat de gekozen Sample hetzelfde tempo krijgt als de referentie-Sample. Dit werkt echter alleen als u de maatindeling van zowel de te bewerken als de referentie-Sample juist hebt ingesteld. Zie in dit verband blz. 46. Bovendien kunnen we niet garanderen dat het tempo echt helemaal nauwkeurig is. probeer het dus uit – en als het werkt bent u waarschijnlijk dolgelukkig.

3. Kies nu met ▲ of ▼ "Match/w" en druk op de Pad van de Sample met het tempo dat u hier wilt instellen. Hiervoor kunt u ook de [VALUE/TIME]-draaischijf gebruiken.

4. Druk op ▼ om "x1" te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf in of u het tempo van de referentie wilt halveren (x1/2) of verdubbelen (x2). Wilt u noch het één noch het ander, moet u "x1" kiezen.

5. Druk op [ENTER/YES].

De SP-808 rekent nu weer een tijdje en slaat de Sample dan onder de voor "To" gekozen Pad op.

6. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Opgelet: *De lengte van de nieuwe Sample is gelijk aan de met Lenth(→ END) ingestelde waarde van de originele Sample.*

Opgelet: *Het uiteindelijke Time Stretch-bereik is 50%~150% als u dus waarden kiest die zouden zorgen dat het resultaat onder 50% of boven 150% komt te liggen, wordt de melding "Can't Execute. (Out of 50.0%–150.0%)" afgebeeld.*

8.6 Toonhoogte van de Samples (Change Pitch)

Met de Change Pitch-functie kunt u de toonhoogte van een Sample veranderen en deze gewijzigde versie onder een andere Pad opslaan. In tegenstelling tot de Vari-Pitch-functie zit de hier doorgevoerde wijziging in de nieuwe Sample "ingebakken" en geldt uitsluitend voor deze Sample. Bovendien verandert het weergavetempo/de snelheid niet.

Opgelet: Het berekenen van de nieuwe toonhoogte neemt meer tijd in dan andere Sample-bewerkingen. Verder is het mogelijk dat de klankkwaliteit lichtjes achteruit gaat.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op Quick Edit SAMPLE [LEVEL] drukt om de CHANGE PITCH-pagina op te roepen.

Opgelet: Deze pagina kunt u ook oproepen door op [SAMPLE/BANK] te drukken, “Change Pitch?” te kiezen en op [ENTER/YES] te drukken.

2. Breng de cursor naar “Source” en druk op een Pad of gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om de te bewerken Sample te kiezen.

3. Druk op ▼ om naar “to” Te gaan en kies het geheugen waar de gewijzigde Sample moet worden opgeslagen.

Druk op de betreffende Pad of kies het geheugen met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

Opgelet: Als u een Pad kiest die reeds een Sample bevat, wordt de vraag “Overwrite?” afgebeeld. Druk op [ENTER/YES] als de Sample van de Pad van bestemming mag worden gewist (of op [EXIT/NO] als u dat niet wilt).

4. Druk op ▼ om naar “Grade” te gaan en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de kwaliteit van de bewerkte Sample (zie verdrop).

5. Kies met ▲ of ▼ “New Pitch” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste toonhoogte in.

Deze parameter werkt net zoals een Transpose-functie op een toetseninstrument: u moet dus het aantal halve tonen instellen/.

6. Kies nu met ▲ of ▼ “P.Fine” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de fijnstemming in.

De waarde van deze parameter slaat op honderdste van een halve toon (oftewel Cent) – en dit zijn bijzonder kleine stappen.

7. Druk op [ENTER/YES].

De SP-808 begint nu te rekenen. Als hij klaar is, wordt de ge- of ontstemde Sample aan de voor “To” gekozen Pad toegewezen.

8. Druk op [PLAY] om naar de basispagina’s terug te keren.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Grade

De Grade-parameter biedt 5 mogelijkheden voor het bepalen van de Sample-kwaliteit. Uiteraard kunt u een Sample alleen maar laten zoals hij is of opzettelijk “slechter” maken. Om zo weinig mogelijk aan de kwaliteit van de gestemde Sample te veranderen moet u hier de hoogste waarde kiezen. Als er dan echter sprake is van ritmische problemen, zou u het met een kleinere waarde nog een keer kunnen proberen.

8.7 Samples naar het klembord (Clipboard) overhevelen

Het klembord (Clipboard) van de SP-808 laat toe om telkens één Sample naar een “werkgeheugen” over te hevelen en van daaruit aan een andere Pad toe te wijzen.

Opgelet: Bij uitschakelen van de SP-808 wordt het klembord weer gewist. Als u de daar aanwezige Sample niet wilt verliezen, moet u hem dus naar een andere Pad kopiëren voordat u de SP-808 uitschakelt. Onthoud goed dat de in het klembord aanwezige Sample niet meer aan een Pad toegewezen is.

Samples naar een andere Pad overbrengen

Met de [CLIPBOARD]-knop kunt u een Sample naar keuze naar het klembord verplaatsen en van daaruit naar een andere Pad kopiëren. Via deze “omweg” kunt u een Sample dus onder een andere Pad opslaan, wat bv. handig is als blijkt dat een bepaald audiofragment beter in een andere bank past.

1. Druk op een Pad (indicator licht op) en houd hem ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] drukt.

De Sample wordt nu overgeheveld naar het klembord en de pad dooft (omdat hij nu **leeg** is).

U zou nu op [CLIPBOARD] kunnen drukken om de daar aanwezige Sample af te spelen.

Opgelet: Als het klembord al een Sample bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de eerder verplaatste Sample al aan een nieuwe Pad hebt toegewezen c.q. nog nodig hebt. Is dit laatste niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken om de onder stap (1) gekozen Sample naar het klembord over te hevelen. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.

Opgelet: De weergavefunctie van de [CLIPBOARD]-knop is enkel bedoeld om na te gaan of het wel de goede Sample is. Soms is er namelijk sprake van een lichte vertraging, maar voor controledoelende is dat natuurlijk niet zo belangrijk.

Opgelet: Als u in stap (1) [SHIFT] ingedrukt houdt, wordt de Sample naar het klembord gekopieerd (en dus niet gewist).

2. Houd [CLIPBOARD] ingedrukt, terwijl u op de Pad van bestemming drukt.

De Pad wordt nu van het klembord naar het nieuwe Pad-geheugen overgeheveld. De CLIPBOARD-indicator dooft om u erop te wijzen dat het klembord geen data meer bevat.

Opgelet: Als u een Pad kiest die reeds een Sample bevat, wordt de vraag “Overwrite?” afgebeeld. Druk op [ENTER/YES] als de Sample van de Pad van bestemming mag worden gewist (of op [EXIT/NO] als u dat niet wilt).

3. Druk op de zonet gekozen Pad om te controleren of de Sample zich wel degelijk in het nieuwe geheugen bevindt.

Song-fragmenten naar een Pad kopiëren

Met de MARK-functie (zie blz. 73) kunt u een fragment (een zgn. *Phrase*) naar klembord en van daaruit naar een Pad kopiëren. Dit gekopieerde fragment doet dan dienst als Sample met alle voordelen van dien.

Tussen haakjes: het gekozen fragment wordt niet uit het betreffende spoor verwijderd.

1. Duid het te kopiëren spoorfragment (Phrase) aan met de MARK-functie. Zie hiervoor blz. 73.

Opgelet: *U kunt telkens maar één Phrase kopiëren. Duid er dus nooit twee of meer aan.*

2. Houd de (oplichtende) [MARK ON]-knop ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] drukt.

De [MARK ON]-knop dooft en de [CLIPBOARD]-knop licht op.

Opgelet: *Als het klembord al een Sample bevat, verschijnt de melding "Overwrite OK?" Denk goed na of u de betreffende Sample al aan een nieuwe Pad hebt toegewezen c.q. nog nodig hebt. Is dit laatste niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken om de Phrase naar het klembord te kopiëren. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.*

3. Druk op [CLIPBOARD] om het gekopieerde fragment te beluisteren.

4. Houdt [CLIPBOARD] ingedrukt, terwijl u op de Pad drukt die de kersverse Sample moet bevatten.

Opgelet: *Phrases waarvoor u een Region In/Out-bereik geprogrammeerd hebt (zie "Fragment kiezen" op blz. 73) kunt u met deze procedure niet naar het klembord kopiëren.*

8.8 Samples wissen (Delete)

Als u bepaalde Samples niet meer nodig hebt, kunt u ze wissen om een nieuwe Sample onder de betreffende Pad op te slaan. Een gewiste Sample verdwijnt niet meteen van de Zip-schijf, zodat het beschikbare geheugen ook niet toeneemt. Dat is pas het geval als u de Zip-schijf "schoonmaakt". Zie hiervoor "Disk Full: plaats maken op een Zip-schijf (Cleanup)" op blz. 42.

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

2. Kies met ▲ of ▼ DELETE en druk op [ENTER/YES].

Het display beeldt nu al een Pad-nummer af. Dit nummer slaat op de Sample die zal worden gewist.

3. Druk op een Pad of gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om het Sample-geheugen te kiezen dat u wilt wissen.

4. Druk op [ENTER/YES].

De Sample wordt nu gewist.

5. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Als u meerdere Samples wilt wissen, moet u stap (3) en (4) herhalen voordat u stap (5) uitvoert.

Samples wissen via het klembord

Eerder hadden we het er al over dat een Sample bij het overhevelen van een Pad naar het klembord (Clipboard) eveneens gewist wordt en enkel nog in het klembord bestaat. Dit laat dus ook toe om het klembord te "misbruiken" voor het wissen van Samples.

Voorbeeld: om de Samples van de Pads 1, 3 en 4 te wissen, moet u als volgt te werk gaan:

1. Houd Pad [1] ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] drukt (indicator licht op).

De indicator van Pad [1] dooft. (De Sample van deze Pad zou nu naar een andere Pad kunnen worden overgeheveld, maar dat willen we hier niet doen.)

2. Houdt Pad [3] ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] en daarn op de knipperende [ENTER/YES]-knop drukt.

3. Houdt Pad [4] ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] en daarna op de knipperende [ENTER/YES]-knop drukt.

De Sample van Pad [4] blijft zolang in het klembord tot dat u een andere Sample/Phrase naar dit werkgeheugen kopieert/overhevelt.

Alle Samples van een bank wissen (Erase Bank)

Ziehier wat u moet doen om alle Samples van een Pad-bank te wissen:

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK] om het bijbehorende menu op te roepen.

2. Kies met ▲ of ▼ "Erase Bank?" en druk op [ENTER/YES].

In het display verschijnen nu de naam en het nummer van de automatisch geselecteerde Pad-bank.

3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het nummer van de te wissen Pad-bank.

4. Druk op [ENTER/YES].

Om veiligheidsredenen moet u dit commando bevestigen (ARE YOU SURE?).

5. Druk nogmaals op [ENTER/YES] om alle Samples uit de gekozen Pad-bank te wissen.

6. Druk op [PLAY] om naar de basispagina's terug te keren.

Herhaal stap 3~5 om ook de Samples van andere Pad-banken te wissen.

8.9 Samples kopiëren

Als u meerdere versies van een Sample nodig hebt (bv. “Hey” en “Hey, my man”), is het veel handiger om het betreffende audiofragment maar één keer – en over de volle lengte – te sampelen, vervolgens te kopiëren en de kopieën dan tot het benodigde fragment te herleiden. Tijdens het kopiëren van een Sample naar het klemmbord wordt het betreffende pad-geheugen niet gewist, dit in tegenstelling tot het overhevelen van Samples (zie blz. 49).

Eigenlijk is er, qua procedure, niet zoveel verschil tussen het overhevelen en het kopiëren van Samples. Om te kopiëren moet u alleen zorgen dat u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op [CLIPBOARD] drukt.

1. Houd [SHIFT] en de te kopiëren Pad ingedrukt, terwijl u op [CLIPBOARD] drukt.

De CLIPBOARD-indicator licht op. Die van de gedrukte Pad dooft echter niet, omdat de Pad niet gewist wordt.

2. Houdt [CLIPBOARD] ingedrukt, terwijl u op de Pad van bestemming drukt.

De Sample wordt nu van het klemmbord naar de nieuw gekozen Pad overgeheveld (daarom dooft de CLIPBOARD-indicator). De Pad van bestemming licht op (omdat hij nu de Sample-data bevat).

Opgelet: Als het klemmbord of de nieuwe Pad al een Sample bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de betreffende Sample al aan een nieuwe Pad hebt toegewezen c.q. nog nodig hebt. Is dit laatste niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken om de Phrase naar het klemmbord c.q. de nieuwe Pad te kopiëren. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.

Opgelet: Als u, naast [CLIPBOARD], ook [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op de Pad van bestemming drukt, wordt de inhoud van het klemmbord gekopieerd (i.p.v. overgeheveld) en blijft dus in het klemmbord aanwezig, zodat u hem ook nog naar andere Pads kunt kopiëren.

3. Druk op de nieuw gekozen Pad om te controleren of alles naar behoren is uitgevoerd.

Volledige Pad-bank kopiëren (Copy Bank)

Als u wilt, kunt u ook alle Samples van een Pad-bank naar een andere bank kopiëren.

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

2. Kies met ▲ of ▼ “Copy Bank” en druk op [ENTER/YES].

3. Breng de cursor met ▲ of ▼ naar “Source” en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de te kopiëren pad-bank.

4. Breng de cursor naar “To” en kies de Pad-bank die de kopieën moet bevatten.

5. Druk op [ENTER/YES]. De Samples van de Source Pad-bank worden nu naar de To-bank gekopieerd.

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Opgelet: Als u wilt, kunt u verschillende Pad-banken kopiëren. Dit gaat het snelst wanneer u stap (3)~(5) herhaald, voordat u op [PLAY] drukt.

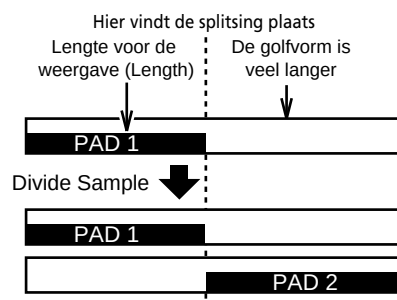
Opgelet: Als de To-bank al Samples bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de betreffende Samples nog nodig hebt. Is dat niet het geval, druk dan op [ENTER/YES]. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.

8.10 Divide Sample: Sample-fragmenten aan verschillende Pads toewijzen

De Divide Sample-functie laat toe om het tweede (instelbare) deel van een Sample aan een andere Pad toe te wijzen. Het voordeel hiervan is dat u een lang audiofragment in één rits kunt opnemen, wat beduidend sneller gaat dan het telkens weer opnieuw sampelen. Divide Sample zou u ook kunnen gebruiken als Auto Divide (zie blz. 42) niet het gewenste resultaat oplevert of niet werkt omdat er zich tussen de twee delen geen stilte bevindt.

Een mooie bijkomstigheid van deze functie is dat er geen tweede Sample wordt aangemaakt: de SP-808 gebruikt twee keer dezelfde golfvorm, maar dan wel met een aangepast Length (→ END) waarde voor de Source-Sample (zie verderop) en een nieuw Start Point voor de To-Sample.

Ziehier wat er tijdens het uitvoeren van Divide gebeurt:



Opgelet: Deze functie werkt alleen wanneer er zich achter het huidige einde van de Source-Sample nog golfvormdata bevinden. U moet dus een kleinere Length-waarde kiezen.

1. Stel de Length (→ END)-waarde van de op te delen Sample zo in dat u enkel nog het eerste benodigde deel hoort.

Zie hiervoor “Length(Æ END)” op blz. 47.

2. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

3. Kijk of “Type” geselecteerd is en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het “END POINT” in.

Hier bestaan nog twee andere mogelijkheden. Zie “Auto: splitsen in stille passages” en “Manual: beluisteren en splitsing aanduiden” verderop.

4. Kies bij “Source” de Sample/Pad en de Pad-bank waarvan u het tweede deel aan een andere Pad wilt toewijzen.

Gebruik hiervoor de cursorknoppen (▲, ▼, ◀ en ▶) en/of de [VALUE/TIME]-draaischijf.

5. Kies bij “To” de Pad (en de bank) die het tweede deel moet bevatten.

Opgelet: *Als de To-Pad al een Sample bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de betreffende Sample nog nodig hebt. Is dat niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.*

6. Druk op [ENTER/YES] om de Sample te delen.

7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

Auto: splitsen in stille passages

Hier hebben we te maken met een oude bekende: de Auto Divide-functie. Ditmaal geldt ze echter voor een reeds opgenomen Sample. De functie op blz. 7 en 42 daarentegen wordt tijdens het Sampelen (of meteen daarna) uitgevoerd.

Ziehier wat u moet doen:

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

2. Kijk of “Type” geselecteerd is en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “AUTO” in.

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de lengte in die de stiltes minimaal moeten hebben om als dusdanig te worden herkend.

Kies 1.0, 0.5, 1.5 of 2.0 (“Off” bestaat hier niet omdat dat zinloos zou zijn).

4. Zie stap (4)~(7) hierboven.

Nog vragen?

Waarschijnlijk wilt u ook weten wat er gebeurt wanneer de Source-Sample verschillende stiltes van de ingestelde lengte bevat. In dat geval worden er evenveel To-Samples aangemaakt die aan de op de To-Pad volgende Pads worden toegewezen. Bevat een navolgende Pad al een Sample, dan wordt hij overgeslagen. Er wordt dus niets gewist (maar het kan wel gebeuren dat de fragmenten zich niet onder op elkaar volgende Pads bevinden).

En wat als er nog Samples zijn, terwijl de huidige bank vol is? Dan verschijnt de melding “PADs are full. Use Next Bank?” Druk dan op [ENTER/YES] als u akkoord gaat dat de SP-808 de resterende Samples aan de Pads van de navolgende bank toewijst. Als u op

[EXIT/NO] drukt, wordt het resterende Sample-fragment onder de laatste Pad van de huidige bank opgeslagen (met dus daartussenliggende stiltes).

Opgelet: *Als u wilt dat alle Samples netjes op elkaar volgen, kiest u voor “To” het best Pad [1] van een nog vrije Pad-bank. Indien nodig, kunt u een overbodige Pad-bank wissen. Zie hiervoor blz. 50.*

Manual: beluisteren en splitsing aanduiden

Misschien vindt u het werken met Length (→ END) (zie hierboven) maar niks, omdat het teveel tijd zou vragen om verschillende Sample-fragmenten aan aparte Pads toe te wijzen (u moet n.l. telkens weer de “Length” instellen). Daarom bestaat er een gebruiksvriendelijke manier om de gewenste fragmenten aan te duiden:

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

2. Kijk of “Type” geselecteerd is en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf MANUAL in.

3. Kies bij “Source” de Sample/Pad en de Pad-bank waarvan u het tweede deel aan een andere Pad wilt toewijzen.

Gebruik hiervoor de cursorknoppen (▲, ▼, ◀ en ▶) en de [VALUE/TIME]-draaischijf.

4. Kies bij “To” de Pad die achteraf het tweede deel moet bevatten.

Opgelet: *Als de To-Pad al een Sample bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de betreffende Sample nog nodig hebt. Is dat niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.*

5. Druk op [ENTER/YES].

De Source-Sample wordt nu weergegeven.

6. Druk op de gewenste splitsingsplaats op [ENTER/YES].

Op die plaats wordt de Sample (of het resterende gedeelte) gesplitst. Het tweede deel is een nieuwe Sample (dus geen Sample met een ander Start Point) die u op zijn beurt weer kunt splitsen enz.

7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze wijziging wordt meteen (en dus automatisch) op de Zip-schijf opgeslagen (dat hoeft u dus niet speciaal te doen).

8.11 Samples achterstevoren afspelen (Create Reversal)

Een ander te gek effect is de omgekeerde weergave van een Sample, zodat het lijkt alsof de “cassette/band” in de verkeerde richting draait. De omgekeerde Sample wordt een nieuwe golfvorm die aan een aparte Pad wordt toegewezen.

1. Druk op EDIT [SAMPLE/BANK].

2. Kies met ▲ of ▼ “Create Reversal?” en druk op [ENTER/YES].

3. Breng de cursor naar “Source” en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het bank- en Pad-nummer van de Sample die u wilt omkeren.

U kunt ook op de betreffende Pad drukken.

4. Breng de cursor naar “To” en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het bank- en Pad-nummer waar de omgekeerde Sample moet worden opgeslagen.

Opgelet: Als de To-Pad al een Sample bevat, verschijnt de melding “Overwrite OK?” Denk goed na of u de betreffende Sample nog nodig hebt. Is dat niet het geval, dan kunt u op [ENTER/YES] drukken. Anders moet u op [EXIT/NO] drukken.

5. Druk op [ENTER/YES] om het commando uit te voeren.

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

7. Druk even op de Pad van de nieuwe Sample om te controleren of het resultaat aan uw verwachtingen voldoet.

Opgelet: De nieuwe (omgekeerde) Sample maakt gebruik van dezelfde Pad Play- en Loop-instellingen als de originele Sample. De instelling van Loop Point wordt echter genegeerd.

9. Songs op basis van Samples maken

Een ander luik van de SP-808 is dat u volledige nummers in elkaar kunt knutselen. Het audiomateriaal van dergelijke *Songs* kan hetzij rechtstreeks worden opgenomen, hetzij afkomstig zijn van de Samples (annex Pads). Hier tonen we hoe u kunt opnemen door Pads in de juiste volgorde in te drukken. Maar let wel: hier wordt enkel de aaneenschakeling van Samples (want dat is het uiteindelijk) op de sporen opgenomen. U mag de Samples niet wissen omdat uw Song dan anders (soms zelfs helemaal niet meer) klinkt dan de bedoeling was.

Opgelet: *Vergeet niet om een opgenomen Song op Zip-disk op te slaan voordat u de SP-808 uitschakelt.*

Wat zijn sporen?

Net zoals bij een meersporen-opnameapparaat (hard-disk recorder, cassettespeler, bandopnemer) vind je ook bij de SP-808 zgn. *sporen*. Op deze sporen kunt u zowel zang, instrumenten enz. als de weergavevolg-orde van de Samples opnemen. In zekere zin zijn sporen hetzelfde als rijvakken op een autosnelweg. Zo laat een viersporen-apparaat toe om vier mono-signalen weliswaar één voor één op te nemen, maar wel gelijktijdig weer te geven. De SP-808 daarentegen is voorzien van *vier stereosporen*, zodat u in principe vier nummers van een commerciële CD kunt opnemen en weergeven. In de regel zal u zich waarschijnlijk beperken tot fragmenten uit nummers die zo naast en achter elkaar worden geplaatst dat een nieuw nummer ontstaat.

Eenmaal opgenomen, kunt u het audiomateriaal op de sporen bewerken (oftewel *editen*), van effecten voorzien, mixen en het resultaat ook weer opnemen. Met andere woorden: de SP-808 is zowat het perfecte apparaat om Remixes te maken. (Een *Remix* is een nieuwe versie van een bestaand nummer, al dan niet samengepuzzeld uit verschillende andere nummers.)

Nu denkt u misschien: "Ik beschik over vier stereosporen, dus kan ik ook acht mono-signalen opnemen." Maar dat is niet zo. Telkens als u nieuw materiaal op een spoor opneemt (al dan niet in mono), overschrijft u het materiaal dat zich reeds op het betreffende spoor bevond.

Verder is het zo dat u een keuze moet maken. Als u vier sporen tegelijk afspeelt, kunt u geen Samples meer via de Pads starten. Dit houdt verband met de polyfonie van de SP-808. Zie ook "Hoeveel Samples tegelijk?" op blz. 35.

Opgelet: *Laten we afspreken dat we het audiomateriaal op de sporen **Phrases** noemen. Tenslotte neemt u waarschijnlijk niet alleen muzikale partijen op, maar ook geluidseffecten ("SFX" voor de intimi) en ander materiaal dat niet noodzakelijk onder de noemer "muziek" valt (zonder daar iets negatiefs mee te bedoelen).*

9.1 Maten, tellen en Clocks

In de regel wordt de positie van een opname-apparaat aangeduid in uren, minuten, seconden en Frames. Deze laatste term is afkomstig uit de filmwereld. Een *Frame* slaat letterlijk op één beeld van een film. Naar gelang het aantal beelden per seconde worden 24~30 Frames gehanteerd (dit is instelbaar om te zorgen voor de grootst mogelijke compatibiliteit).

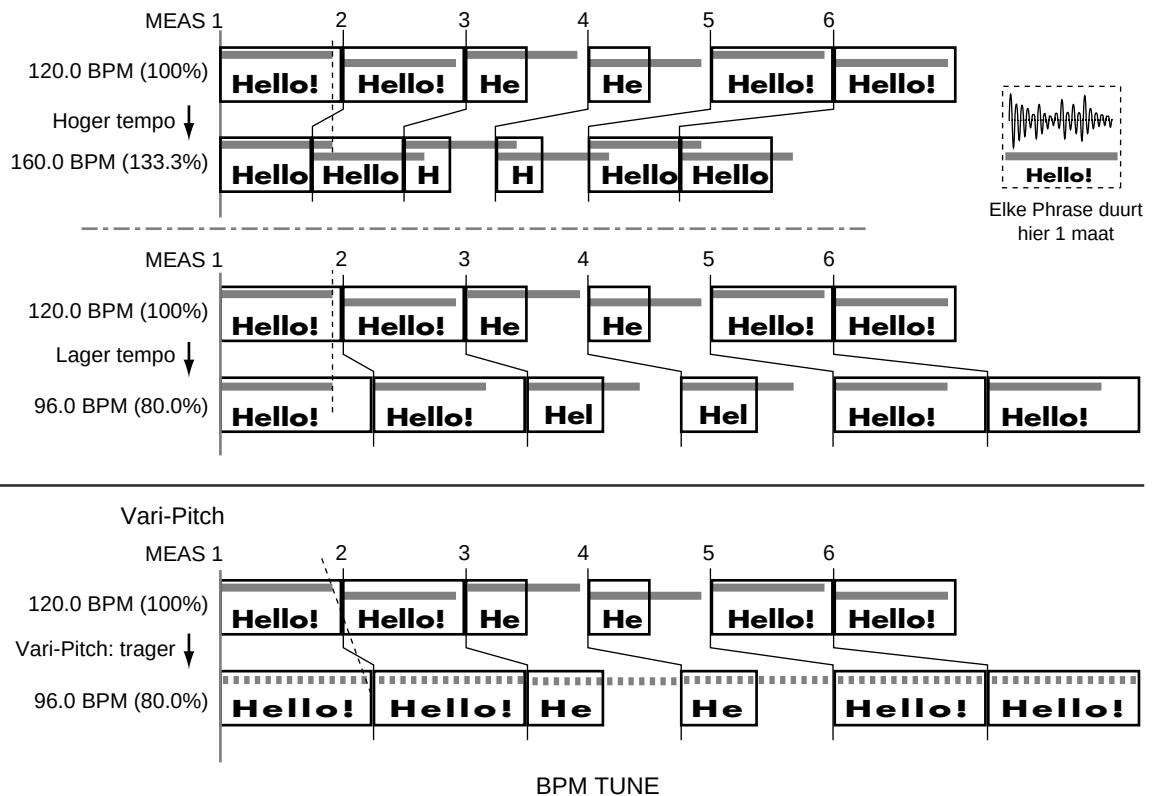
Bij levering hanteert de SP-808 echter een ander positie-aanduidingsformaat: *maten* (MEAS), *tellen* (BEAT) en *Clocks* (TICK). Een "tik" komt overeen met 1/96e tel (of kwartnoot). De reden hiervoor is dat het tempo (BPM) een belangrijke rol speelt bij de SP-808. Dat is namelijk ook voor Songs instelbaar, en wel met de *BPM Tune*-functie (zie later in dit hoofdstuk). Verder kunt u zgn *Tempo Maps* programmeren en voor elke maat bepalen hoe snel hij moet worden weergegeven.

Als u wilt, kunt u de maat/tel/Clock-aanduiding veranderen in uren/minuten/seconden/Frames (hoewel beide meestal worden afgebeeld). Zie hiervoor "Maten en tellen of uren/minuten..." op blz. 32. Dat is echter alleen van indicatieve waarde en dus nooit helemaal juist. De SP-808 "denkt" in maten, tellen en Clocks.

9.2 Phrases en Songs

Laten we nog even stilstaan bij het tempo. Daarnet vertelden we u dat u dat kunt wijzigen (BPM Tune en Tempo Map). In de praktijk betekent dit enkel dat de afstand tussen de Phrases toe- of afneemt. De snelheid van het audiomateriaal in de Phrases verandert hierdoor niet. Als u dát wilt, moet u een Phrase naar een Pad kopiëren (zie blz. 50) en met Time Stretch uitrekken/inkrimpen (zie blz. 47). Vervolgens kunt u de Sample dan weer naar een spoor overbrengen, zodat hij weer beschouwd wordt als Phrase.

Anderzijds zou u de weergavesnelheid van de Song met de Vari-Pitch-functie kunnen veranderen (zie blz. 37). In dat geval verandert ook de toonhoogte – en bovendien geldt dit dan voor alle Phrases. Hierna geven we een aantal concrete voorbeelden voor het wijzigen van het Song-tempo en van de Vari-Pitch-instelling.



Zoals u ziet, kan een spoor ook verschillende Phrases bevatten.

9.3 Nieuwe Song aanmaken (Create Song)

De SP-808 kan tot 64 Songs op eenzelfde Zip-schijf beheren. In de praktijk haalt u dit aantal waarschijnlijk nooit omdat 100Mb (de capaciteit van een Zip-schijf) daarvoor een beetje krap is. Hoe dan ook, een Zip-schijf kan nooit meer dan 64 Songs bevatten.

Aan elke Song kunt u een naam van maximaal 12 tekens geven. Dat is belangrijk omdat u de nummering van de Songs niet zelf in de hand hebt. Elke nieuwe Song krijgt automatisch het eerstvolgende vrije nummer. Bovendien is een naam natuurlijk altijd duidelijker dan een nummer...

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ of ▼ “Create new Song?” en druk op [ENTER/YES].

De SP-808 kiest nu het eerste vrije nummer en wijst er de veelzeggende naam “New Song **” aan toe (** is het automatisch gekozen nummer). Daar hebt u natuurlijk niets aan.

```
CREATE NEW SONG
No. 03
Name [New Song 03]
```

3. Verplaats de cursor met ◀ en ▶ naar een tekenpositie (hier is net de “N” gekozen) en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf of via de Pads een teken voor deze positie.

4. Druk op [ENTER/YES].

Voordat de nieuw Song wordt aangemaakt, krijgt u de kans om de momenteel (nog) geselecteerde Song op te slaan: “Save Current Song? (Overwrite Only.)”

5. Hebt u bepaalde belangrijke wijzigingen nog niet opgeslagen, zou u van de gelegenheid gebruik moeten maken en op [ENTER/YES] drukken.

Vond u de laatste wijzigingen niet zo denderend, kunt u ze negeren door op [EXIT/NO] te drukken.

Opgelet: Als u geen nieuwe Song wilt aanmaken en de huidige Song nog verder wilt editen, moet u op [PLAY] drukken om terug te keren naar een basispagina.

Pads gebruiken om namen in te brengen

Aan elke Pad zijn, naast een cijfer, drie tekens toegewezen. Zo kunt u met Pad [2] bijvoorbeeld de letters D, E en F invoeren. Voorwaarde hiervoor is wel dat u de Pad meerdere keren indrukt. De volgorde luidt namelijk: 2 → D → E → F → 2...

De volgende Pads hebben speciale functies:

[13] (CAPS)—Als de indicator van deze Pad oplicht, kunt u met de Pads hoofdletters invoeren. Licht hij niet op, kunt u kleine letters schrijven.

[14] (INS)—Druk op deze Pad om op de plaats van de cursor een spatie in te voegen. Alle navolgende tekens verhuizen dan één positie verder naar rechts.

[15] (DEL)—Druk op deze Pad om het door de cursor aangeduide teken te wissen. Alle navolgende tekens verhuizen dan één positie verder naar links.

[16] (BS)—Druk op deze Pad om de cursor één positie verder naar links te verplaatsen en het teken van de momenteel aangeduide positie te wissen. Ook in dit geval wordt de naam korter.

Maatsoort en aanvankelijk tempo van de Song

Dat het recorder-gedeelte van de SP-808 vooral bedoeld is voor het opnemen van de Samples die u start (Pads, D Beam, voetschakelaar), blijkt uit het feit dat u van meet af aan kunt zorgen dat de Song het tempo en de maatsoort van de Samples volgt. Dit is handig voor een groot aantal editoperaties (zie verderop).

Opgelet: Deze functie werkt alleen naar behoren als u ook zorgt dat het tempo en de maataanduiding van de Samples kloppen. Zie hiervoor “Juiste BPM-aanduiding van de Samples” op blz. 46.

1. Zie stap (1)~(3) hierboven.

2. Druk op ▼. Het display zou er nu als volgt moeten uitzien:

```
CREATE NEW SONG
T-Sign 4/4 BaseBNK **
BPM 120.00 PAD **
*TrackA EMPTY End M 64
```

3. Breng de cursor met ◀, ▶, ▲ en/of ▼ naar “T-Sign”.

4. Stel de maatsoort in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

5. Stel voor “Base” het nummer van de Pad-bank (BNK) en de Pad in die als referentie wordt gebruikt. Voor het aanduiden van de Pad kunt u ook op de betreffende Pad drukken. De SP-808 neemt dan de BPM-waarde van die Pad over als Song-tempo.

U kunt echter ook zelf het tempo instellen door de cursor naar BPM te brengen en de waarde met de [VALUE/TIME]-draaischijf in te stellen.

6. Zie stap (4) en volgende op blz. 55.

Song aanmaken en de eerste Sample al meteen kiezen

U kunt ook zorgen dat tijdens het aanmaken van een nieuwe Song al meteen duidelijk is welke Sample als eerste zal worden gebruikt, zodat u die handeling niet hoeft op te nemen.

1. Zie stap (1)~(5) hierboven.

2. Breng de cursor met ▼ naar “Track A”.

3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “GUIDE”. De onder “Base” gekozen Sample fungeert nu als “piloot” en wordt binnen het hierna ingestelde bereik naar spoor A gekopieerd.

4. Kies “End M” (laatste maat) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de laatste maat van de Sample-data in die naar spoor A moeten worden gekopieerd.

5. Zie stap (4) en volgende op blz. 55.

9.4 Gebruik van de Pads opnemen (Event REC Realtime)

Laten we nu een aantal Samples op een spoor opnemen. Hier is het de bedoeling dat u de betreffende Pads op het gewenste moment indrukt.

Opgelet: Hier worden enkel de handelingen (Events), d.w.z. de commando's voor het indrukken van de Pads, opgenomen. De audiodata van de Samples worden dus niet naar het gekozen spoor gekopieerd. Het voordeel hiervan is dat dit soort opname geen schijfruimte inneemt en dat u het opnameniveau niet hoeft in te stellen. Daar staat tegenover dat u noch de effecten noch de EQ voor de Samples kunt gebruiken. Bovendien mag u telkens maar één Pad indrukken.

1. Druk op [◀◀] om terug te springen naar het begin van de Song (001-01-000).

2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [▶] (weergave) drukt.

Hierdoor roept u de Event REC (Realtime)-pagina op. De indicator van de [●]-knop begint te knipperen en u hoort de metronoom.

```
EVENT REC Start/w Cnt2M
(REALTIME) Quantize OFF
REMAIN Autopunch OFF
97% | Loc. [-]-[-]
```

3. Zet Quantize op “Off” en kies “Cnt2M” (twee maten aftellen, zie ook verderop) voor Start/w.

Opgelet: Zie blz. 58 voor meer informatie over Quantize.

4. Druk op de [STATUS]-knop van het benodigde spoor tot de indicator rood knippert.

Opgelet: U kunt telkens maar één spoor kiezen. Als u dus op de verkeerde [STATUS]-knop gedrukt hebt, moet u zorgen dat diens indicator weer dooft en dan op een andere [STATUS]-knop drukken.

Opgelet: Als u een spoor kiest dat al data bevat, worden die data binnen het opnamebereik (d.w.z. tot u op [■] drukt) overschreven en gaan dus verloren.

5. Druk op [▶] om de opname te starten.

De metronoom telt nu twee maten af (1-2-3-4, 1-2-3-4). Daarna begint de opname: de gekozen [STATUS]- en de [●]-knop lichten nu op, terwijl het display weer een basispagina afbeeldt.

Opgelet: Als u de metronoom niet nodig hebt, kunt u hem uitschakelen door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [◀◀] drukt. De aftel (Cnt) wordt dan echter niet uitgeschakeld (maar daarvoor kunt u “Start/w” gebruiken, zie verderop).

6. Druk op de Pad die de eerste Sample van uw Song bevat en vervolg met andere Pads.

Opgelet: De opname van de Samples hangt ook af van de weergave-instellingen voor die Samples. Loops worden dus gerespecteerd, wat ook het geval is voor de volgende instellingen: “Gate”, “Trigger” en “Drum” op blz. 35.

7. Als u klaar bent, moet u op [■] drukken om de opname te stoppen.

8. Druk op [◀◀] om terug te keren naar het begin van de Song.

9. Druk op [▶] om de weergave van uw kersverse Song te starten.

Als u daarna nog meer Events wilt opnemen...

De Event REC (Realtime)-opname is nog steeds gekozen (zelfs al wordt de bijbehorende pagina niet afgebeeld), dus hoeft u dat niet meer te doen. Kies het spoor door te zorgen dat diens [STATUS]-indicator rood knippert (de indicator van [●] knippert sowieso al) en start de opname door op [▶] te drukken.

Om de overige instellingen (bv. het aftellen en Quantize) te veranderen moet u evenwel [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [▶] (weergave) drukt om naar de Event REC (Realtime)-pagina te gaan.

Opgelet: U hoeft niet per se op [◀◀] te drukken om terug te gaan naar de eerste maat. U kunt de opname in gelijk welke maat starten. Zie daarom ook “Voor-/terugspoelen, positie kiezen enz.” op blz. 32.

Start/w: aftel en, zo ja, hoeveel maten

In stap (3) op blz. 56 kunt u op ▲ drukken om “Start/w” te kiezen en vervolgens bepalen of en hoeveel maten de metronoom vóór de opname moet aftellen.

Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf één van de volgende opties:

[▶] (PLAYBACK)	De opname begint zodra u op [▶] drukt (geen aftel).
Cnt1M	De SP-808 telt één maat af.
Cnt2M	De SP-808 telt twee maten af.
[PAD]	De opname begint zodra u een Pad indrukt.

Undo/Redo

Als u niet tevreden bent met de opname, kunt u ze meteen weer annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

Reeds opgenomen sporen beluisteren terwijl u nieuw materiaal opneemt

Als u wilt, kunt u tijdens de opname van nieuw materiaal ook luisteren naar wat u al hebt opgenomen. Dat kan handig zijn, maar het kan ook verwarrend werken omdat de Samples misschien niet allemaal hetzelfde tempo hebben. Daarom lijkt het een goed idee om eerst te zorgen dat de BPM van alle Samples dezelfde is. De meest geschikte functie hiervoor is Time Stretch (zie blz. 47).

Om de overige sporen te horen, moet u zorgen dat hun [STATUS]-knop groen oplicht.

Opgelet: Zoals eerder al gezegd, kunt u telkens maar één Sample tegelijk op een spoor opnemen. Als u dus twee Pads indrukt, weerklinkt alleen de Sample van de laatst ingedrukte Pad (omdat het vrijwel uitgesloten is dat u twee Pads precies op hetzelfde moment indrukt).

Opgelet: Als een spoor nog helemaal geen Phrases bevat, licht diens [STATUS]-knop ook dan niet groen op als u erop drukt.

9.5 Drive Too Busy: wat nu?

Als u te snel van de ene Sample naar de andere springt (door de Pads in een razendsnel tempo in te drukken), verschijnt de melding “Drive Too Busy”. Dit betekent dat de SP-808 niet meer kan volgen. Dat heeft niets met de SP-808 zelf te maken, maar met de snelheid waarmee een Zip-schijf fysiek kan worden gelezen.

Het verdient aanbeveling om elke Pad minstens 0,3 seconden ingedrukt te houden (of een evenlange pauze tussen twee Pad-drukken te laten). Dit is echter maar een algemene indicatie, omdat ook andere factoren een beroep doen op de Zip-schijf. Beschouw deze waarschuwing daarom eerder als een commentaar van de SP-808 dat eigenlijk niets anders betekent dan “je werkt te snel”. M.a.w. doet het wat rustiger aan.

Ziehier echter een paar oplossingen om het probleem binnen de perken te houden:

- Neem het gesampelde materiaal op als “normale” audio – dus niet door Pads in te drukken, maar gewoon door het betreffende materiaal meteen op een spoor te zetten. Verderop tonen we hoe dat in zijn werk gaat.
- Neem het indrukken van de Pads stap voor stap op (zie blz. 60) en zorg dat tijdens deze operatie maar één Phrase wordt aangemaakt (New Phrase= Single). Dit laatste is tijdens de Realtime-opname lang niet altijd het geval. En als je er even bij stilstaat dat de SP-808 tijdens de weergave eerst kijkt welke Phrase hij moet afspelen en dan pas nagaat wat die Phrase bevat, beseft je meteen dat het slimmer is als de SP-808 de eerste stap (zoeken van de Phrase) kan overslaan.

Opgelet: In beide gevallen gaat de opname ten koste van de resterende opnameduur.

9.6 Quantize: timing-correcties

De SP-808 biedt een functie waarmee u kunt zorgen dat u een Pad niet precies op het gewenste moment hoeft in te drukken. Misschien herinnert u zich nog dat een Clock 1/96e tel vertegenwoordigt. Dat is de fijnste resolutie (onderverdeling) van de Quantize-functie (in de OFF-stand). Hoewel dit natuurlijk zeer muzikaal is, betekent het ook dat u per tel 95 kansen hebt om de Pad te vroeg of te laat in te drukken. En als alles netjes in de maat moet lopen, redt u het zonder een grotere Quantize-waarde waarschijnlijk niet.

Laat u dus helpen door te zorgen dat kleine onnauwkeurigheden automatisch worden gecorrigeerd:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [►] drukt.

```
EVENT REC Start/w Cnt2M
(REALTIME) Quantize OFF
REMAIN AutoPunch OFF
97% | Loc. [-]-[-]
```

2. Kies het spoor waarop u wilt opnemen door zo vaak op diens [STATUS]-knop te drukken tot zijn indicator rood knippert.

3. Druk op ▲ en kies voor “Start/w” de manier waarop de opname moet worden gestart (zie blz. 57).

4. Kies vervolgens met ▲ of ▼ “Quantize” en kies de resolutie van deze functie.

Hier geldt dat de “soberste” noot (♩) de grofste resolutie vertegenwoordigt en u dus een betrekkelijk grote marge laat. Als u om de tel een andere Pad wilt opnemen, moet u kiezen voor ♩. Hoe sneller de opeenvolging van de Pad-drukken, hoe “fleuriger” het noot-symbool moet zijn. Kiest u namelijk een te “veilige” Quantize-waarde, verschilt de timing achteraf van wat u gespeeld hebt/in gedachte had. Ziehier de mogelijkheden:

MEAS	De “druk” (het event) wordt aan het begin van de huidige maat opgenomen.
♩	Om de twee tellen kan een event worden geprogrammeerd (twee mogelijkheden per maat).
♪	Op elke tel kan een noot worden geprogrammeerd (vier mogelijkheden per maat).
♫	Per twee tellen kunt u drie noten programmeren (die gelijkmatig wrden verdeeld; dit levert een “dansend” ritme op).
♬	U kunt twee noten per x/4-tel programmeren.
♭	Drie gelijkmatig verdeelde noten per tel.
♮	Vier noten per x/4-tel (zestien mogelijkheden per maat).
♯	Zes gelijkmatig verdeelde noten per tel.
OFF	96 mogelijkheden per tel (dus eigenlijk geen correctie van de timing).

5. Druk op [►] om de opname te starten en naar een basispagina terug te keren.

Druk op de gewenste Pads. Als u niet OFF hebt gekozen, wordt de timing van deze drukken nu gecorrigeerd en dan pas (juister) opgenomen. Als elke Sample maar om de de maat moet klinken, kiest u het best “MEAS”.

6. Druk op [■] om de opname te stoppen.

Opgelet: *Quantize corrigeert niet de timing van het loslaten van de Pads. Daar moet u dus wel zorgen dat u dat keurig in de maat doet.*

Opgelet: *Quantize leidt er soms toe dat twee achtereenvolgens gedrukte Pads aan eenzelfde positie worden toegewezen. De SP-808 kan echter telkens maar één event opnemen. In dat geval hoort u dus de Sample van de eerst ingedrukte (en met de tweede Sample samenvallende) Pad niet. Die wordt namelijk niet opgenomen.*

9.7 Punch: opname overdoen

Misschien lukt het niet altijd om een compleet spoor foutloos op te nemen –of misschien hebt u plots een idee dat het nummer nog veel beter zou maken. In dat geval hoeft u de opname op het betreffende spoor niet volledig over te doen. Met Punch In/Out kunt u namelijk ook enkel *passages* van een spoor overdoen –zonder dus het gedeelte ervóór en erachter te wissen.

Punch In/Out kunt u zelfs op verschillende manieren gebruiken:

(1) Manueel in- en uitprikken

1. Zie stap (1), (3) en (4) hierboven.

2. Druk op [■] om de opnamepauzestand weer te verlaten.

De indicator van de [●]-knop dooft.

3. Druk op de [STATUS]-knop van het spoor waarop u wilt opnemen (indicator moet rood knipperen).

4. Ga terug naar een plaats die iets vóór de positie ligt waar u wilt inprikken (zie ook blz. 32) en druk op [►] om de *weergave* (nog niet de opname) te starten. De [STATUS]-knop van het gekozen spoor knippert nog steeds.

5. Druk op de plaats waar de Punch-opname moet worden gestart op [●].

De knipperende [STATUS]-knop en de [●]-knop lichten nu rood op.

6. Druk op de Pads om de betreffende Samples op te nemen.

7. Om de Punch-opname te stoppen kunt u twee dingen doen:

- Druk op [■]. In dat geval stopt ook de weergave.
- Druk nogmaals op [●] (indicator dooft). De opname wordt uitgeschakeld, maar de weergave loopt gewoon door.

(2) Met een voetschakelaar in- en uitprikken

Waarschijnlijk werkt het handiger om de Punch-opname met de voet te starten en te stoppen. Dan houdt u namelijk uw handen vrij voor andere dingen. De voetschakelaar is een optie.

1. Sluit een voetschakelaar (DP-2, DP-6 of BOSS FS-5U) aan op de FOOT SWITCH-connector achterop de SP-808.
2. Druk op [SYSTEM/DISK] en daarna op [ENTER/YES].
3. Kies met ▲ of ▼ de “FSW Func.”-parameter en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf PUNCH I/O in.
4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
5. Start de weergave door op [▶] te drukken en trap de voetschakelaar één keer in om in te prikken en nog een keer om weer uit opname te gaan.

Opgelet: Als u dit een paar keer herhaalt, kan het gebeuren dat er verschillende ultra-korte Phrases worden aangeemaakt. Tijdens de weergave kan dit leiden tot het verschijnen van de Drive Too Busy-melding. Als u niet zeker bent dat de correctie al meteen raak zal zijn, werkt u het best met de volgende methode. Die begint namelijk wel steeds weer op exact dezelfde plaats, zodat er geen eindeloze rij Phrases ontstaat.

(3) Auto Punch: automatisch in- en uitprikken

U kunt ook zorgen dat de SP-808 automatisch op de aangeduide plaatsen in en uit opname gaat. Deze plaatsen legt u vast met de Locator-functie (zie blz. 32).

1. Programmeer de posities waar de SP-808 in en uit opname moet gaan (Locator-functie).
2. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [▶]. [●] knippert en het display beeldt de Event REC (Realtime)-pagina af:

```
EVENT REC Start/w Ont2M
(REALTIME) Quantize OFF
REMAIN AutoPunch OFF
97% Loc. [-]-[-]
```

3. Stel de Start/w- (zie blz. 57) en Quantize-functie (zie blz. 58) naar wens in.
4. Breng de cursor met ▲ en ▼ naar Auto Punch en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “ON”. Naast “Loc” ziet u de nummers van de gekozen Locator-geheugens. Het eerste nummer ([-]) slaat op het beginpunt en het tweede (- [-]) op het eindpunt voor het automatisch in- en uitprikken.
5. Breng de cursor met ◀ en ▶ naar de Locator-nummers en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het geheugen. Hier kunt u enkel nummers kiezen waarvoor u al een positie hebt opgeslagen.

6. Start het opnameproces op de gebruikelijke manier (zie “Gebruik van de Pads opnemen (Event REC Realtime)” op blz. 56).

Ditmaal begint de opname echter pas op de plaats van het linker Locator-geheugen en stopt automatisch op de plaats van het rechter Locator-geheugen.

Afluistering tijdens de Punch-opname

Een belangrijk aspect voor een geslaagde Punch-opname is de afluistering – en dit niet *tijdens* de Punch-opname maar daarvóór en daarna. (Tijdens de opname hoort u altijd wat u op de Pads speelt.)

Daarom kunt u kiezen of u vóór en na de opname de al op het spoor opgenomen signalen of uw spel op de Pads hoort. Wat is het verschil? In het eerste geval kunt u zorgen dat u de “sfeer weer te pakken krijgt” en dus met meer overtuiging en “verve” op de Pads drukt. In het tweede geval kunt u vóór de Punch-opname nog even oefenen omdat u alles hoort, wat u op de Pads doet (maar u hoort dan niet het gedeelte vóór de opnameplek).

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en daarna op [ENTER/YES].
2. Kies met ▲ en ▼ “Mon (PrePunch)” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “SOURCE” of “TRACK” in:

Source	Vóór de Punch-opname hoort u wat u op de Pads speelt.
Track	Vóór de opname hoort u het audiomateriaal van het gekozen opnamespoor.

Opgelet: Een snellere manier om Source of Track te kiezen is door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [SYSTEM/DISK] drukt.

Opgelet: Als u handmatig in- en uitprikkt, valt het geluid tijdens het omschakelen van spoor naar Pads en vice versa even weg.

3. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

9.8 Werken met de metronoom

Tijdens de Realtime-opname (wat we tot nu toe de hele tijd gedaan hebben) klinkt de metronoom om de maat aan te geven. We hebben u al getoond hoe u de metronoom kunt uitschakelen:

Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [◀◀] drukt. Het display beeldt dan “Metronome OFF” af. Herhaal deze procedure om de metronoom weer in te schakelen.

U kunt echter ook bepalen *wanneer* de metronoom klinkt:

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].
3. Breng de cursor met ▲ of ▼ naar “Metro.”
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf één van de beschikbare opties:

INT	(REC)	De interne metronoom klinkt alleen tijdens de weergave.
	(ALWAYS)	De interne metronoom klinkt altijd, ook als de Song-weergave momenteel gestopt is.
MIDI	(REC)	De metronoom stuurt tijdens de opname nootcommando's naar een extern MIDI-instrument. Zie ook blz. 131.
	(ALWAYS)	De metronoom stuurt altijd nootcommando's naar een extern MIDI-instrument.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Tijdens het instellen van de maatsoort van een Sample (zie blz. 46) kunt u eveneens een beroep doen op de metronoom (als de cursor zich op één van de twee maatwaarden bevindt). Ook hier kunt u hem met [SHIFT] + [◀◀] in- en uitschakelen.

Metronoomvolume

Het signaal van de metronoom wordt via de MASTER OUT-aansluitingen weergegeven. Desondanks verandert zijn volume niet wanneer u de MASTER-Fader op de minimumwaarde zet. Om het metronoomvolume in te stellen, moet u als volgt te werk gaan:

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].
3. Breng de cursor met ▲ of ▼ naar “Metro Level” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste volumewaarde in (0~100).
4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

9.9 Step REC: stap voor stap opnemen

Er bestaat nog een tweede manier om het indrukken van de Pads op te nemen: door stap voor stap te werk te gaan. In dit geval mag u de weergave niet starten. Dit “invoeren” van de Samples herinnert natuurlijk aan het gebruik van een computer annex tekstverwerkingsprogramma: u typt alles netjes in en speelt het dan af.

In de Step REC-mode (stap voor stap programmeren) werkt u vooral met de volgende knoppen:

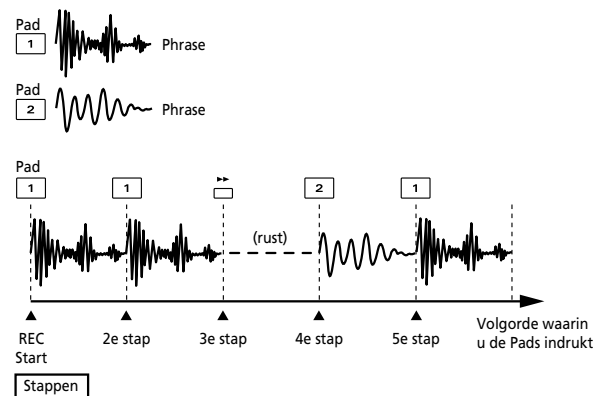
Pad [1]~[16]	Hiermee kiest u de Samples die op de aangegeven plaats moeten worden gestart.
[▶] (weergave)	Dient om de Phrase van de voorafgaande stap te verbinden met de volgende stap.
[▶▶]	Invoeren van een rust door één (blanco) stap verder te gaan.
[◀◀]	Terugkeren naar de vorige stap.

Usage Info (functie van de knoppen)

Op de hierna beschreven pagina's kunt u, door één of twee keer op ▼ te drukken, naar een Usage Info-venster gaan waar de functie van de knoppen wordt samengevat. De opname (of mogelijkheid daartoe) loopt gewoon door. Maar als u genoeg weet, wilt u misschien weer teruggaan naar iets meer “ad hoc” informatie. Druk in dat geval op ▲.

Step REC-voorbeeld

Bij wijze van voorbeeld tonen we u hier hoe u Pad [1] en [2] kunt gebruiken om het volgende op te nemen:

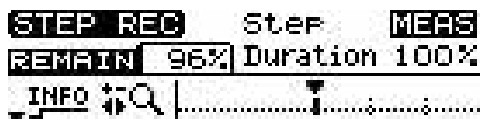


1. Ga naar de positie waar u de opname wilt starten (zie blz. 32).
2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [■] drukt. Als u hiervoor al in de Step REC-mode hebt opgenomen, hoeft u enkel op [●] te drukken.

Het display ziet er nu als volgt uit:

```
STEP REC  Step  MEAS
RE Select Track
I NewPhrase  AUTO
```

3. Druk op de [STATUS]-knop van het spoor waarop u wilt opnemen (indicator knippert rood).



4. Druk op ▲ om “Step” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de afstand tussen de stappen in.

Om bv. op elke 4/4-tel iets te kunnen programmeren, moet u hier ♩ (96 Clocks) kiezen.

5. Zet “Duration” op 100%.

6. Zodra u op Pad [1] drukt, begint de opname.

Het adres van deze Pad wordt dan voor stap 1 opgenomen (zie ook de illustratie op de vorige pagina).

Bovendien springt de SP-808 automatisch naar stap 2.

7. Druk nog een keer op Pad [2] om de tweede stap te programmeren.

8. Voor stap 3 hebben we een rust nodig, dus moet u nu op [▶▶] drukken.

9. Druk op Pad [2] om de betreffende Sample voor stap 4 te programmeren.

10. Druk weer op Pad [1] (stap 5). Om deze stap langer te maken (en de Sample van Pad [1] langer te laten klinken), zou u op [▶] kunnen drukken.

Opgelet: Als de betreffende Sample niet in een Loop is geplaatst, terwijl u stap 5 met [▶] nog een aantal maten langer maakt, stopt de weergave van deze Sample aan het einde ervan. Bij “geloopte” Samples wordt het gekozen gedeelte echter over de volle lengte van uw “gebonden noot” herhaald.

11. Druk op [■] om de opname te stoppen en terug te keren naar een basispagina.

12. Ga terug naar begin van het net opgenomen fragment en druk op [▶] om het geheel te beluisteren.

Als u niet tevreden bent, kunt u alle net ingevoerde stappen weer wissen door op [UNDO/REDO] te drukken.

Opgelet: Tijdens de opname kunt u ook een ander spoor kiezen (druk op [STATUS] om daarvoor events te programmeren). Onthoud echter dat dát betekent dat de voor het eerder gekozen spoor opgenomen events niet meer kunnen worden geannuleerd, omdat u nu al in een tweede fase zit. Enkel de stappen van het laatst gekozen spoor kunnen in dit geval worden geannuleerd.

Step: grootte van de stappen

Met de Step-parameter (zie stap (4) hierboven) kunt u de lengte van de stappen bepalen. Dit “interval” bepaalt tevens naar welke positie de SP-808 tijdens de Step-opname springt zodra u op een Pad drukt. De mogelijkheden zijn:

SMPL	Eén stap komt overeen met de volledige Sample-weergavelengte van de laatst gedrukte Pad (op het huidige tempo).
MEAS	De “druk” (het event) wordt telkens aan het begin van de huidige maat opgenomen.
♩	Om de twee tellen kan een event worden geprogrammeerd (twee waarden per maat). 1 stap= 192 Clocks
♩	Op elke tel kan een noot worden geprogrammeerd (vier mogelijkheden per maat). 1 stap= 96 Clocks
♩	Per twee tellen kunt u drie noten programmeren (die gelijkmatig worden verdeeld; dit levert een “dansend” ritme op). 1 stap= 64 Clocks
♩	U kunt twee noten per x/4-tel programmeren. 1 stap= 48 Clocks
♩	Drie gelijkmatig verdeelde noten per tel. 1 stap= 32 Clocks
♩	Vier noten per x/4-tel (zestien mogelijkheden per maat). 1 stap= 24 Clocks
♩	Zes gelijkmatig verdeelde noten per tel. 1 stap= 16 Clocks
♩	8 mogelijkheden per tel. 1 stap= 12 Clocks

Als u hier “MEAS” kiest, moet u wel goed opletten dat u de opname precies aan het begin van een maat start. Anders wordt de eerste stap namelijk pas aan het begin van de eerstvolgende maat ingevoegd.

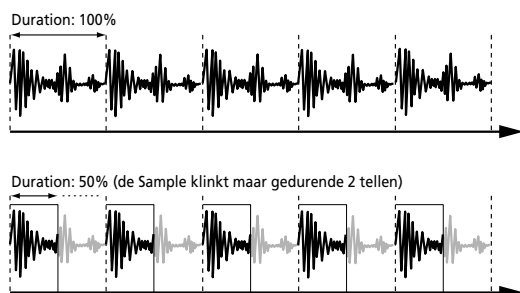
Opgelet: SMPL betekent dat de lengte van de stappen verschilt naar gelang de lengte van de gekozen Samples (via de Pads die u indrukt). Zo kunt u in principe zorgen dat de Samples elkaar vlekkeloos opvolgen. (“In principe” omdat er soms kleine verschuivingen plaatsvinden.)

In dit geval duren de met [▶▶] geprogrammeerde rusten net zolang als de voorgaande Sample (vandaar dat u de opname niet met een rust kunt beginnen).

Duration: duur van de stappen

Terwijl u met “Step” de grootte van de stappen bepaalt (d.w.z. waar het volgende event kan worden geprogrammeerd), dient “Duration” voor het bepalen van de lengte van een stap, dus hoe lang of kort de Samples moeten klinken. het instelbereik luidt 1%~100% (100% is de normale waarde). Met waarden kleiner dan 100% zorgt u dat maar een deel van de stap echt voor weergave wordt gebruikt (de rest van de Sample wordt dus niet afgespeeld).

Laten we even een voorbeeld aanhalen: Als u voor “Step” MEAS kiest, is elke stap 1 maat lang. Zet u “Duration” op 50% procent, dan zal de aan een stap toegewezen Sample echter maar 50% van een maat klinken (d.w.z. een halve maat). Grafisch ziet dit er als volgt uit:



New Phrase

Op de display-pagina die u na uitvoeren van stap (2) hierboven te zien krijgt, bevindt zich ook een New Phrase-parameter. Hiermee kunt u bepalen of elk opgenomen event tot dezelfde Phrase behoort of een aparte Phrase wordt (*Phrases* zijn zones op de sporen die opnamedata bevatten). Er bestaat ook een automatische indeling (die aanvankelijk is gekozen).

Kies deze parameter en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het gewenste systeem in:

MULTI—Elk event wordt een aparte Phrase. Bij extreme tempo-instellingen en drukke arrangement kan dit weergaveproblemen opleveren.

SINGLE—Alle events behoren tot dezelfde Phrase. Hier zouden er dus geen weergaveproblemen mogen zijn. Onthoud echter wel dat het resultaat een lange Phrase zal zijn die waarschijnlijk ook meer schijfruimte inneemt (omdat ook rusten, d.w.z. plaatsen met “niets”, worden “opgenomen”).

AUTO—Hier wordt automatisch een “verstandige” keuze gemaakt tussen MULTI en SINGLE. Dit is dus zowat “the best of both worlds”.

Onder “Drive Too Busy: wat nu?” op blz. 57 was er al sprake van weergaveproblemen als er teveel korte Phrases aan een hoog tempo moeten worden weergegeven. Met deze new Phrase-parameter kunt u het probleem indijken. Vooral voor “soundbites” die korter zijn dan de $\frac{1}{2}$ Step-waarde verdient het daarom aanbeveling om ze allemaal als één Phrase op te nemen.

In het geval van AUTO maakt de SP-808 zelf uit wat in één Phrase moet worden samengevat en wat een eigen leven mag leiden. Dit levert over het algemeen goede resultaten op. Maar ook hier geldt dat u het weergavetempo niet te extreem mag opvoeren, want de leeskop moet tenslotte nog de tijd krijgen om de Zip-schijf naar het gevraagde audiomateriaal af te zoeken.

Hard/zacht-variaties

Ondertussen weet u natuurlijk dat de kracht waarmee u op een Pad drukt niet omgezet wordt in een volume-waarde voor de betreffende Sample. Er bestaat echter een omweg om te zorgen dat een Sample af en toe stiller klinkt dan normaal:

- Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u de betreffende Sample naar het klembord kopieert (zie “Samples kopiëren” op blz. 51).
- Kopieer de Sample van het klembord naar een andere Pad en wijzig er het volume van (zie “Sample Level: volume van de Sample veranderen” op blz. 46).
- Nu kunt u, door afwisselend de ene en de andere Pad in te drukken, hetzelfde audiomateriaal op verschillende niveaus laten weergeven.

9.10 Song-tempo veranderen

Het aanvankelijke tempo van de Song bepaalt u met de eerste waarde van Tempo Map-functies (zie verderop). Er bestaat echter ook de mogelijkheid om het tempo ergens in de Song te veranderen en zelfs een andere maatsoort in te stellen. Het uiteindelijke weergavetempo wordt bepaald door drie factoren: het basistempo van de Song plus/min de BPM-waarde (zie verderop) van elke maat en de Vari-Pitch-instelling.

Tempo van de hele Song aanpassen

De snelste manier om het tempo van een Song aan te passen is door gebruik te maken van de BPM Tune-pagina:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [VARI PITCH] drukt om naar de BPM Tune-pagina te gaan.



2. Breng de cursor naar BPM RATE.

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf een relatieve wijziging van het voorgeprogrammeerde tempo in (“100%” betekent “geen wijziging”).

Het instelbereik luidt 50%~200% (maar wel met de beperking dat het tempo nooit trager/langer kan zijn dan 20/500 BPM). De BPM-waarde bovenaan in dit display verandert nu.

Opgelet: Dit kunt u ook tijdens de Song-weergave doen.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Opgelet: Het Song-tempo verandert ook wanneer u gebruik maakt van de algemene Vari-Pitch-functie.

Tempo en maatsoort voor elke maat (Tempo Map)

De Tempo Map laat enerzijds toe om het basistempo en de maatsoort van de Song vast te leggen (T-Sign en BPM-waarden in maat 1) en anderzijds om deze in de loop van het stuk (d.w.z. aan het begin van de gewenste maat of maten) te wijzigen.

Als u de automatisch ingevoerde instellingen niet wijzigt, luiden het tempo en de maatsoort voor de nieuwe Song “120 BPM” en “4/4”.

Opgelet: Zolang de Tempo Map-pagina wordt afgebeeld, kunt u de Song-weergave niet starten.

Opgelet: Tempo- en maatsoortwijzigingen kunnen telkens maar aan het begin van een maat worden geprogrammeerd.

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ of ▼ “Tempo Map?” en druk op [ENTER/YES].

In het display verschijnt nu de T-MAP-pagina (Tempo Map).

3. Breng de cursor met ◀ en ▶ naar de twee waarden van T-Sign (vóór en achter de “/”) en stel de maatsoort in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

Om bv. een 3/4-maat (wals) te in te stellen, moet u “3” en “4” instellen (3/4).

4. Breng de cursor met ◀ en ▶ naar de BPM-waarde en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het gewenste tempo in.

Opgelet: Als u wilt, kunt u het tempo ook in bekende Tap-manier invoeren: houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u in de maat van het gewenste tempo op [HOLD] drukt.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Nieuwe tempo- en maatsoortveranderingen invoegen

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ of ▼ “Tempo Map?” en druk op [ENTER/YES].

3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op ▼ drukt om een nieuw tempo/maatsoort-commando in te voegen (INSERT).

4. Druk op ◀ om naar het maatnummer (bv. “002”) te gaan.

5. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de maat waar u het tempo/maatsoort-commando wilt invoegen.

6. Kies met ◀ of ▶ “T-Sign” of “BPM” en stel de benodigde waarden in.

7. Herhaal stap (3)~(6) om nog meer Tempo Map-commando's in te voegen.

Om een Tempo Map-commando te wissen, moet u naar de betreffende regel gaan en [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op ◀ (ERASE) drukt.

8. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Tempo Map-commando's verschuiven

Zolang de T-MAP-pagina wordt afgebeeld, kunt u de geselecteerde Tempo Map-commando's naar het Song-begin of -einde verschuiven:

Druk op [▶▶] om alle tempo- en maatsoort-commando's van de geselecteerde regel(s) verder naar het Song-einde te verschuiven (telkens in stappen van één maat).

Gebruik [◀◀] om de geselecteerde Tempo Map-commando's verder naar het Song-begin te verschuiven.

Opgelet: Deze functies kunt u niet gebruiken voor de informatie in de TOP-regel.

Opgelet: De Tempo Map- en BPM Tune-instellingen worden samen met de overige Song-data op een Zip-schijf opgeslagen (als u dat tenminste niet vergeet te doen).

9.11 Song-data opslaan

In de regel verdient het aanbeveling om nooit te wachten tot u de SP-808 uitschakelt of een andere Song kiest voordat u de huidige Song opslaat. Doet u dat namelijk niet, bent u bij een stroompanne of een ander ongelukje namelijk een hoop dingen kwijt. Met Save Song worden niet alleen de Song, maar ook de Mixer- en Locator-instellingen, de Effect Patch en andere informatie opgeslagen.

Opgelet: *Systeeminstellingen en de Sample-data van de Pads worden automatisch op een Zip-disk opgeslagen (daar hoeft u dus niets speciaals voor te doen).*

Data die samen met een Song worden opgeslagen

De volgende dingen worden op Zip opgeslagen wanneer u gebruik maakt van één van de volgende Save Song-functies:

- De opeenvolging van de Phrases.
- Instelling van de [STATUS]-knoppen (groen of uit).
- Mixer-instellingen; de parameters die u kunt instellen wanneer u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op [MUTE] of op de [EFFECTS]-knop van een kanaal drukt. (De instelling van de Faders wordt niet opgeslagen.)
- Keuze van de Effect Patches.
- Tempo Map-, BPM Tune- en Vari-Pitch-instellingen.
- Locator-punten
- Song-naam, Voice Track Reserve (zie blz. 114) en instellingen voor de MIDI-synchronisatie.

Save Song Overwrite

“Overwrite” betekent dat de Song-data in de SP-808 de data van de Song met dezelfde naam overschrijven. U behoudt dus enkel de recentere versie. Het is evenwel ook mogelijk om de nieuwe versie onder een andere naam op te slaan (zie verderop).

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om de SAVE-pagina op te roepen.
2. Breng de cursor met ▲ en ▼ naar SONG en druk op [ENTER/YES] om naar de SAVE SONG-pagina te gaan.

Opgelet: *Hier zou u ook Overwrite ALL kunnen kiezen om ook meteen de Effect Patches te overschrijven. Hierop komen we later (zie blz. 86) terug.*

3. Selecteer “Overwrite” en druk op [ENTER/YES]. Om zeker te zijn dat u weet wat u doet, krijgt u nu een hele mondvol Engels te zien: “You lose old SONG data. ARE YOU SURE?” (de oude versie wordt gewist, bent u zeker?).
4. Druk op [ENTER/YES] om de Song-data op te slaan.
Als u zich bedenkt, moet u op [EXIT/NO] drukken.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Data als nieuwe Song opslaan (Save as New)

Misschien wilt u de vorige versie (op Zip) niet overschrijven omdat de Song in het interne geheugen een alternatieve versie hiervoor vormt. Ga dan als volgt te werk:

1. Zie stap (1) en (2) hierboven.
2. Druk op ▼ om “Save as New” te kiezen en druk op [ENTER/YES].
Nu verschijnt een pagina waar u de naam van uw nieuwe Song kunt inbrengen.
3. Zie blz. 55 voor het invoeren van de Song-naam.
4. Druk op [ENTER/YES] om de Song op Zip op te slaan.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.
Opgelet: *Deze functie kunt u ook gebruiken om Songs te kopiëren: laad de te kopiëren Song en sla hem meteen (zonder wijzigingen) weer op, onder een andere naam.*

Naam van een Song wijzigen

Als op een bepaald moment blijkt dat de naam van de Song niet helemaal de lading dekt, kunt u hem wijzigen zonder de Song met “Save as new” nog een keer op de Zip op te slaan.

1. Druk op [SONG/TRACK] en kies met ▼ “Set Song Param?”
2. Druk op [ENTER/YES].
3. Kies met ◀ en ▶ de tekenpositie en voer met de [VALUE/TIME]-draaischijf of via de Pads de nieuwe tekens in. Zie ook blz. 55.
4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.
Opgelet: *De gewijzigde naam wordt niet automatisch op Zip opgeslagen. Dat moet u dus nog doen (bv. met Overwrite).*

Protect: Songs beveiligen

Belangrijke Songs kunt u beveiligen om te voorkomen dat u ze, door uitvoeren van het Save Song-commando, overschrijft of met Delete Song (zie verderop) wist. Deze Protect-functie geldt bovendien voor audiomateriaal dat in een beveiligde Song –al is het maar gedeeltelijk– wordt gebruikt: de Cleanup-functie (zie blz. 42) zal de niet gebruikte fragmenten niet wissen.

Opgelet: *Even voor alle duidelijkheid: de beveiliging geldt uitsluitend voor de Song op de Zip-schijf en dus niet voor de Song in het werkgeheugen. De Song in het werkgeheugen kunt u dus nog steeds editen. Alleen kunt u hem niet meer onder de beveiligde naam opslaan.*

1. Kies de te beveiligen Song.
2. Druk op [SONG/TRACK].
3. Kies met ▼ de Song Protection-functie (helemaal onderaan het menu).

4. Druk op [ENTER/YES] om de TURN SONG PROTECTION-pagina op te roepen en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste Song.

5. Kijk of “(Now OFF→ Turn ON)” in het display verschijnt en druk op [ENTER/YES] (hierdoor activeert u de beveiliging).

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Als u deze procedure nog een keer herhaalt, wordt de beveiliging van de Song weer uitgeschakeld (“Now ON→ Turn OFF”).

Opgelet: U kunt ook Pad-banken beveiligen (zie blz. 115).

9.12 Songs wissen (Delete Song)

Om een niet meer benodigde Song van een Zip-disk te wissen, moet u als volgt te werk gaan:

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ en ▼ “Delete Song?” en druk op [ENTER/YES].

3. Kies de Song (naam en nummer) die u wilt wissen met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

Voor de veiligheid verschijnt nu de melding “ARE YOU SURE?” in het display.

4. Druk op [ENTER/YES] om de Song van de Zip-schijf te wissen.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: De opgeslagen versie van de Song in het werkgeheugen kunt u niet wissen. Als dat de bedoeling is, moet u eerst een andere Song kiezen en de vorige dan wissen.

Opgelet: Beveiligde Songs kunt u niet wissen.

Opgelet: Onmiddellijk na wissen van een Song neemt de opslagcapaciteit van de betreffende Zip-schijf niet toe. Dat is pas het geval als u gebruik maakt van Cleanup (zie blz. 42). Bovendien worden data, die ook in andere Songs of Pads worden gebruikt, ook met Cleanup niet verwijderd.

10. "Gewoon" audio opnemen

10.1 Opnemen van audio op de sporen (Audio→Tr)

Zoals in de inleiding gezegd, kunt u de SP-808 ook gebruiken als Harddisk Recorder (d.w.z. een opname-apparaat die gebruik maakt van een opslagmedium, namelijk een Zip-schijf, i.p.v. een band of cassette).

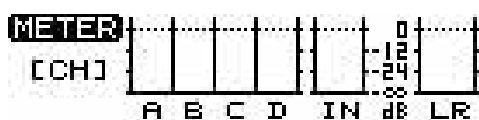
Deze mogelijkheid zou u kunnen/moeten gebruiken om een zang-, gitaar- of andere partij over de Samples te laten lopen.

U kunt telkens op één spoor (A~D) opnemen. Het is dus niet mogelijk om op alle vier de sporen tegelijk op te nemen.

Laten we eerst even kijken naar de algemene werkwijze. Daarna komen dan een aantal functies aan bod waarmee u de details van het opnameproces kunt bepalen.

Algemene werkwijze

1. Zorg dat de PAD-indicator boven de MIC/LINE-Fader niet oplicht.
- Dit kunt u ook doen door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op PREVIEW [SCRUB] drukt.
2. Sluit de signaalbron naar behoren aan. Zie hiervoor "Algemene aansluitingen" op blz. 21.
3. Stel met de MASTER-Fader op een geschikt volume in.
4. Druk verschillende keren op [PLAY] tot de Meterpagina verschijnt.



5. Zet de MIC/LINE-Fader in de 0dB-stand (rode lijn) en verhoog geleidelijk aan de INPUT MIC- of LINE-regelaar, terwijl u op de signaalbron speelt.

Draai de betreffende regelaar zo ver tot de IN-meters net niet de stippellijn raken.

6. Ga naar de plaats binnen de Song waar u de opname wilt starten (zie "Voor-/terugspoelen, positie kiezen enz." op blz. 32).

7. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [●] drukt. Het display beeldt nu de AUDIO→Tr-pagina af en de indicator van de [●]-knop begint te knipperen.

The screenshot shows a digital display with the label 'AUDIO→Tr' at the top left. The display is divided into four vertical sections. The first section shows 'Type STEREO'. The second section shows 'Start/w Cnt2M'. The third section shows 'REMAIN AutoPunch OFF'. The fourth section shows '16MS6s Loc. [-]-[-]'. There is a small square icon to the right of the last section.

8. Druk zo vaak op de [STATUS]-knop van het gewenste opnamespoor tot diens indicator rood knippert.

9. Speel weer op de signaalbron (of zing in de microfoon) om te kijken of de meters bewegen.

Als het goed is, hoort u nu ook iets via de luidsprekers enz.

Het af luistervolume kunt u instellen met de Fader van het spoor dat u in opname geplaatst hebt. Dit heeft geen invloed op het opnameniveau.

10. Breng de cursor naar "Start/w" en kies "[▶] (PLAYBACK)".

11. Zet Auto Punch op "OFF".

12. Druk op [▶] om de opname te starten.

Als u wilt kunt u tijdens de opname de instelling van de MIC/LINE-Fader veranderen om bv. ook een Fade Out op te nemen. (In de regel is dat echter niet zo'n goed idee).

13. Druk op [START/STOP] om de opname te stoppen.

14. Ga terug naar een positie die net vóór de plaats ligt waar u de opname gestart hebt.

15. Druk op [▶] om de opname te beluisteren.

Als u ze niet goed vindt, kunt u ze annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

16. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Als de Audio-opnamemodus al gekozen is

Voor een tweede en alle navolgende audio-opnames hoeft u in stap (7) enkel op [●] te drukken. In dat geval knippert de [●]-indicator weliswaar, maar de AUDIO→Tr-pagina verschijnt niet, zodat weer precies dezelfde instellingen worden gebruikt als de vorige keer. Om daar iets aan te veranderen, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [●] drukt.

Met de hierboven beschreven methode kunt u ook uitgesproken lange stukken audio opnemen (bv. enkele minuten).

Opgelet: Als u graag met een metronoom opneemt, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [◀▶] drukt. De aftel hoort u echter altijd.

Aftel inschakelen/opname-startmethode kiezen

Met de Start/w-parameter kunt u enerzijds de lengte van de metronoom-aftel instellen en anderzijds bepalen hoe de opname wordt gestart. Zie hiervoor blz. 57.

Mono of stereo

Ook voor de opname op de sporen kunt u kiezen of dit in mono of stereo gebeurt. Dit doet u met de “Type”-parameter op de AUDIO→ Tr-pagina.

Opgelet: Door MONO te kiezen, bespaart u schijfruimte (omdat maar de helft van de data worden opgenomen). Dit laat echter niet toe om het “andere” spoor van het gekozen paar voor de opname van bijkomend materiaal te gebruiken.

Opgelet: Tijdens het mixen zou u nog kunnen beslissen om een spoor in mono weer te geven. Zie hiervoor blz. 82.

Opname terwijl u naar andere sporen luistert

Ook dit procédé kent u al (zie blz. 57). Zorg dat de [STATUS]-knop van alle sporen die u wilt horen (met uitzondering van het opnamespoor) groen oplicht.

Als u het signaal van een ander spoor samen met de inkomende signalen op het opnamespoor wilt opnemen, moet u zorgen dat de [STATUS]-knop van dat spoor oranje oplicht (Bounce-stand).

Opgelet: Als u ook effecten gebruikt (Send/Return), kunt u de “afluistersporen” (groene [STATUS]-indicator) niet van effecten voorzien. Dit lukt enkel voor het opnamespoor, tenzij u de fabrieksinstelling wijzigt.

Remain vermindert ook als ik een nieuwe versie opneem

Misschien vraagt u zich af waarom de Remain-indicator ook dan afneemt als u nog eens over een eerder opgenomen fragment opneemt. Dat komt omdat de opname “over” de oude wordt gelegd. Als u de vorige versie niet meer nodig hebt, moet u de Zip-disk schoonmaken. Zie hiervoor blz. 42.

Tussen haakjes: ook de Undo-data (d.w.z. wijziging die u weer hebt geannuleerd) worden op de Zip-schijf opgeslagen (om ze met Redo weer te kunnen herstellen). Ook die verdwijnen echter bij het uitvoeren van de Cleanup-functie.

Opnameniveau met MIC/LINE regelen

De MIC/LINE-Fader dient voor twee dingen: voor het instellen van het Pad-volume (PAD-indicator licht op) en voor het bepalen van het opnameniveau van het signaal dat via INPUT MIC of LINE binnenkomt.

Om dit laatste te kunnen doen, moet u als volgt te werk gaan:

- ① Houdt [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op PREVIEW [SCRUB] drukt.
—of—
- ② Ga via de menu's:
 1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [EFFECTS] van het MIC/LINE-kanaal drukt.
In het display verschijnt nu de MIC/LINE-pagina.
 2. Druk zo vaak op ▼ tot de derde pagina in het display verschijnt (Pad-instellingen).

3. Kies daar “FaderCtrl” en gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om INP te kiezen (i.p.v. PAD).

Corrigeren van een bepaalde passage (Punch In/Out)

Punch In/Out kunt u op verschillende manieren gebruiken:

(1) Manueel in- en uitprikken

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [●] drukt. [●] knippert nu en de AUDIO→ Tr-pagina verschijnt.



Stel “Start/w” en “Type” naar wens in.

2. Druk op [■] om de opnamepauzestand weer te verlaten.
De indicator van de [●]-knop dooft.
3. Druk op de [STATUS]-knop van het spoor waarop u wilt opnemen (indicator moet rood knipperen).
4. Ga terug naar een plaats die iets vóór de positie ligt waar u wilt inprikken (zie ook blz. 32) en druk op [▶] om de weergave (nog niet de opname) te starten. De [STATUS]-knop van het gekozen spoor knippert nog steeds.
5. Druk op de plaats waar de Punch-opname moet worden gestart op [●].
De knipperende [STATUS]-knop en de [●]-knop lichten nu rood op.
6. Zing, speel of start de externe signaalbron (CD-speler e.d.).
7. Om de Punch-opname te stoppen kunt u twee dingen doen:
 - Druk op [■]. In dat geval stopt ook de weergave.
 - Druk nogmaals op [●] (indicator dooft). De opname wordt uitgeschakeld, maar de weergave loopt gewoon door.

(2) Met een voetschakelaar in- en uitprikken

Waarschijnlijk werkt het handiger om de Punch-opname met de voet te starten en te stoppen. Dan houdt u namelijk uw handen vrij voor andere dingen. De voetschakelaar is een optie. Zie ook blz. 59.

Opgelet: Als u dit een paar keer herhaalt, kan het gebeuren dat er verschillende ultra-korte Phrases worden aangeemaakt. Tijdens de weergave kan dit leiden tot het verschijnen van de “Drive Too Busy”-melding. Als u niet zeker bent dat de correctie almeteen raak zal zijn, werkt u het best met de volgende methode. Die begint namelijk wel steeds weer op exact dezelfde plaats, zodat er geen eindeloze rij Phrases ontstaat.

(3) Auto Punch: automatisch in- en uitprikken

U kunt ook zorgen dat de SP-808 automatisch op de aangeduide plaatsen in en uit opname gaat. Deze plaatsen legt u vast met de Locator-functie (zie blz. 32).

1. Programmeer de posities waar de SP-808 in en uit opname moet gaan (Locator-functie).
2. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [●].
[●] knippert en het display beeldt de AUDIO→ Tr-pagina af.
3. Stel de Start/w- en Type-functie naar wens in.
4. Breng de cursor met ▲ en ▼ naar Auto Punch en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "ON".
Naast "Loc" ziet u de nummers van de gekozen Locator-geheugen. Het eerste nummer ([-]-) slaat op het beginpunt en het tweede (-[-]) op het eindpunt voor het automatisch in- en uitprikken.
5. Breng de cursor met ◀ en ▶ naar de Locator-nummers en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het geheugen.
Hier kunt u enkel nummers kiezen waarvoor u al een positie hebt opgeslagen.
6. Start het opnameproces op de gebruikelijke manier (zie blz. 66).
Ditmaal begint de opname echter pas op de plaats van het linker Locator-geheugen en stopt automatisch op de plaats van het rechter Locator-geheugen.

Afluistering tijdens de Punch-opname

Een belangrijk aspect voor een geslaagde Punch-opname is de afluistering – en dit niet *tijdens* de Punch-opname maar daarvóór en daarna. (Tijdens de opname hoort u altijd wat via de MIC-/LINE-ingang(en) binnenkomt.) Zie blz. 59.

10.2 Met effecten/EQ opnemen

Ook het via MIC/LINE binnenkomende signaal kunt u van effecten voorzien of via de toonregeling (EQ) laten passeren en het bewerkte resultaat dan opnemen. Let wel: in dat geval wordt het "droge" signaal (zonder effect) niet apart opgenomen.

Effecten volgens de Send/Return-methode toevoegen

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen.
2. Als de REALTIME EFFECTS "b"-indicator (Filter/Isolator) oplicht, moet u [SHIFT] ingedrukt houden en op [SELECT ROW] drukken tot de "a"-indicator oplicht.
3. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [MUTE].
4. Druk daarna twee keer op ▼ om "FxLoc" te kiezen.
5. Zet deze parameter met de [VALUE/TIME]-draaischijf op SEND/RETURN.

6. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt, om de PAD-indicator van het MIC/LINE-kanaal uit te schakelen.

7. Druk op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal (indicator licht oranje op).

8. Kies een Effect Patch.

Druk op [FX INFO], kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Patch en bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.

9. Roep de MIC/LINE-pagina op.

Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het MIC/LINE-kanaal drukt.

10. Stel het effectaandeel (niveau van het signaal dat naar de effecten wordt gestuurd) in.

Breng de cursor met ▼ of ▶ naar de "Fx"-waarde en stel het niveau in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

Ziezo, nu bent u er klaar voor. Als u nu de opname start, worden de effecten die u hoort mee opgenomen (en maken dus deel uit van de nieuwe Phrase). Houd echter wel in de gaten dat dit enkel het geval is wanneer de [EFFECT]-knop van het MIC/LINE-kanaal in het oranje oplicht.

Opgelet: Als u toch niet wilt sampelen, moet u op [PLAY] drukken.

Effecten volgens de Insert-methode toevoegen

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten in te schakelen.

2. Als de REALTIME EFFECTS "b"-indicator (Filter/Isolator) oplicht, moet u [SHIFT] ingedrukt houden en op [SELECT ROW] drukken tot de "a"-indicator oplicht.

3. Kies de Insert-methode voor de effecten.

Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt en kies dan met ▼ "FxLoc". Zet deze parameter met de [VALUE/TIME]-draaischijf op "MIC/L PRE-EQ" (of MIC/L PST-EQ). Hiermee kiest u of het signaal voor het effect vóór (PRE) of achter de toonregeling (PST) wordt afgetakt.

4. Kies een Effect Patch.

Druk op [FX INFO], kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Patch en bevestig door op [ENTER/YES] te drukken. Nu kunt u beginnen opnemen.

Opgelet: Voor de "FxLoc"-parameter bestaat er ook een INS RECORD-optie. Die is echter alleen bedoeld voor het opnemen van interne signalen (Pads, andere sporen) plus effecten op het opnamespoor.

Effecten enkel voor de afuistering (van de opname/weergave) gebruiken

Met de (Effects) Return-parameter kunt u bepalen wat er precies met de in de Send/Return-mode gebruikte effecten gebeurt. Hier kunt u instellen of enkel het weergavesignaal of ook het opnamesignaal moet worden bewerkt. Wat is het verschil? In het eerste geval *hoort* u de effecten, maar ze worden niet opgenomen, terwijl u ze in het tweede geval *hoort en opneemt*.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [MUTE].
2. Druk, op de MIX COMMON-pagina, zo vaak op ▼ tot de FX-Signal-pagina wordt afgebeeld.
3. Kies met ▲ of ▼ “Return” en stel dan met de [VALUE/TIME]-draaischijf “REC (orPLAY)” of “(PLAY-ONLY)” in.

REC (orPLAY)—Tijdens de opname of het sampelen worden ook de effecten mee opgenomen. (De signalen worden dus niet “droog” vastgelegd).

Maar opgelet: als u tijdens de opname ook sporen weergeeft ([STATUS]-knop licht groen op) en ervoor gekozen hebt om die van effecten te voorzien, (indicator van de [EFFECTS]-knop licht op), worden de effecten tijdens de opname op een ander spoor tijdelijk niet door de weergavesporen aangesproken. De reden hiervoor is dat alle sporen en Phrases in de Send/Return-mode dezelfde effecten aanspreken – en uw opname zou wat vreemd klinken als u naast het gewenste originele en effectsignaal ook nog andere geluiden op de achtergrond (van het effectsignaal) hoort rommelen.

In de REC (orPLAY)-stand bestaat er trouwens een handige manuele aan/uit-functie voor de effecten waar u tijdens de opname meer kunt spelen: zet hiervoor “Send Ch.Mute” (onder Return) op “MANUAL”.

PLAY-ONLY—Het signaal van de effecten is hoorbaar, maar wordt niet mee opgenomen. Dit is bv. handig om een zangpartij op te nemen. Zangers hebben vaak graag een beetje galm die u als geluidsman waarschijnlijk liever niet mee opneemt. Kies dan deze instelling.

Effectgebruik voor de opname (Insert)

Hier moeten we even in de terminologie duiken: *Insert* betekent dat het effect ergens wordt “ingeplugd” en dus niet meer door de andere sporen enz. kan worden aangesproken. Op de SP-808 zijn er drie soorten Inserts:

- één voor de opnamebus (d.w.z. de signaal-lijn die kan worden opgenomen) (INS_RECORD);
- één die is voorbehouden aan het MIC/LINE-kanaal (“MIC/L PRE_EQ” of “MIC/L POST_EQ”). Om één van de MIC/L-opties te kiezen moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [MUTE] drukt, dan twee keer op ▼ drukken en met de [VALUE/TIME]-draaischijf de waarde instellen.

- één voor het signaal dat naar de MASTER OUT-aansluitingen wordt gestuurd (de totale mix dus, INS_MASTER). Als u de effecten wilt *horen* zonder ze op te nemen, moet u deze instelling kiezen. Dat wordt het effect namelijk pas “achter” het spoor toegevoegd.

Equalizer gebruiken

Net zoals voor de Pads kunt u ook voor het via MIC/LINE ontvangen signaal een beroep doen op de Equalizer:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop boven de MIC/LINE-Fader drukt.
2. Druk viermaal op ▼ om naar de EQ-pagina te gaan:

```

INPUT EQ ON MidQ 0.5
|-----| Hi 10kHz/± 0
|         | Mid 2.0kHz/± 0
|         | Low 80Hz/± 0
# L ↔ H

```

3. Kies met ▼, ▲, ◀, ▶ de benodigde parameter en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de waarde in. Deze EQ-pagina is trouwens maar één luik van de Mixer-instellingen voor het MIC/LINE-kanaal. De overige kunt u kiezen met door op ▼ te drukken. Laten we de mogelijkheden even overlopen:

Eerste pagina

- Merge-L&R ON (of OFF). Hiermee kist u hetzij de mono- (ON), hetzij de stereo-opname (OFF).
- Balance L63~0~R63.
- Plaats waar het AUX-signaal van het MIC/LINE-kanaal wordt afgetakt (AUX PST-F/PRE-F 0~100).
- Plaats waar het signaal voor de interne effecten wordt afgetakt (Fx PST-F/PRE-F, 0~100).

Tweede pagina

- Instellingen voor de Equalizer van het MIC/LINE-kanaal.

Derde pagina

- Functie van de MIC/LINE-Fader (Fader Ctrl): INP-volume (ingangssignaal) of PAD-volume
- Algemeen volume van de Pads (PADS Level 0~100).
- Links/rechts-balans voor de pads (Balance L63~0~R63).
- Positie van het effect Send-signaal voor de Pads (vóór of achter de Fader: Fx PST-F/PRE-F, 0~100).

Meer details over de mixfuncties vindt u onder “Mixer” op blz. 81.

10.3 Sporen samenvoegen (Bouncing/Ping-Pong)

Het is ook mogelijk om de signalen van verschillende sporen te mixen en deze combinatie op haar beurt op een spoor op te nemen. Het voordeel van dit procédé is dat u de sporen van de afgemixte signalen kunt gebruiken voor het opnemen van nieuwe partijen.

Even technisch

De interne signaalverwerking van de SP-808 is volledig digitaal. In tegenstelling tot een analoog apparaat gaat het bouncen van sporen dus niet ten koste van de geluidskwaliteit, zodat ook een "vierde generatie" nog altijd bijzonder fris klinkt.

Dit digitale voordeel belet echter niet dat er ruis kan optreden. Dat is dan echter niet te wijten aan de SP-808, maar wel aan een onnauwkeurig ingesteld opnameniveau. Zorg dus altijd dat u meer signaal dan ruis opneemt (dit is de zgn. signaal/ruis-verhouding) – en liefst op zo'n manier dat u de ruis helemaal niet meer hoort. Een andere manier om ruis in grote mate te voorkomen is door met de sampling-frequentie 44,1kHz te werken. Bij 32kHz is er namelijk sneller sprake van ruis. Denk er echter wel aan dat de sampling-frequentie maar één keer kan worden ingesteld (tijdens het initialiseren). Het is dus niet mogelijk om na verloop van tijd over te schakelen naar 44,1kHz als u met 32kHz bent begonnen.

Voorbeeld van het samenvoegen van sporen (spoor B en C naar spoor D)

Als de audio-opnamemodus al gekozen is, kunt u meteen met stap 3 beginnen.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [●] drukt. Kies voor "Start/w" de instelling "[▶] (PLAYBACK)" en stel het benodigde opnametype in (Type= mono of stereo, zie "Mono of stereo" op blz. 67).
2. Druk op [■] om terug te keren naar de basispagina's.
3. Controleer de aansluitingen en zet de Master-Fader op een geschikte waarde.
4. Spring naar een positie die zich net vóór de plaats bevindt waar u het bouncen wilt starten.
5. Druk zo vaak op de [STATUS]-knop van spoor D tot de indicator rood knippert.
6. Druk de [STATUS]-knop van spoor B en C zo vaak tot ze oranje oplichten (BOUNCE).
7. Druk 1~3 keer op [PLAY] om de Meter-pagina op te roepen.
8. Start de weergave door op [▶] te drukken. Stel de Fader van kanaal B en C nu naar wens in en kijk even of het metertje van spoor D beweegt. (De uitlezing van dit metertje slaat nu trouwens op het opnameniveau. Probeer te zorgen dat dit niveau zich net iets onder de stippellijn bevindt.)

Opgelet: Als u wilt, kunt u het weergavevolume van het opnamespoor met diens Fader veranderen. Hier slaat dit dus op spoor D. Maar let wel: de Fader werkt weliswaar, maar de Equalizer van kanaal D verandert niets aan het weergavesignaal (daarvoor moet u de toonregeling van kanaal B en C gebruiken).

Natuurlijk is het de bedoeling dat u de mix tijdens het bouncen ook hoort. Hier hebt u twee mogelijkheden: u kunt het signaal van het opnamespoor af luisteren (Moni(Pre/Punch)= TRACK, vroeger heette dit "nabandcontrole") of voor de mix van de te bouncen signalen (SOURCE) kiezen. In de regel zit het verschil hem vooral in het volume. Om afwisselend de ene en de andere instelling te kiezen moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [SYSTEM/DISK] drukt.

9. Stel de mix (de volumebalans) in met de Faders van spoor B en C.

Net zoals tijdens het sampelen (zie blz. 40) moet u een zo hoog mogelijk volume instellen (het metertje van spoor D moet bijna tot aan de stippellijn gaan). Vermijd evenwel oversturing. (En om dit te horen kiest u als af luisteringsmethode het best TRACK).

10. Stop de weergave en spring naar de plaats waar u wilt beginnen bouncen.

11. Druk op [●] (indicator knippert).

12. Druk op [▶] om de weergave (spoor B/C) en opname (spoor D) te starten. Aan het einde van het te bouncen stuk moet u op [■] drukken.

13. Keer terug naar de in stap (10) gekozen plaats en druk op [▶].

Luister naar het resultaat (en zet spoor B en C even uit als u de signalen dubbel hoort). Als u niet tevreden bent, kunt u de operatie annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

14. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

*Opgelet: Als de SP-808 tijdens het bouncen via de MIC/LINE-ingang een signaal ontvangt, wordt dat bij het signaal van de weergavesporen (hier B en C) gevoegd. Als u dat **niet** wilt, moet u de INPUT MIC- en/of LINE-regelaar in de minimumstand zetten voordat u begint te bouncen.*

Opgelet: Als u tijdens het bouncen op de pads drukt, worden de betreffende Samples eveneens mee opgenomen. Dat lukt echter niet altijd omwille van de polyfonie. Als er dus drie sporen worden weergegeven (hun [STATUS]-knop licht groen [PLAY] of oranje [BOUNCE] op), zit u aan de bovengrens van de polyfonie. In dat geval kunt u geen Samples meer starten.

Opgelet: Met de Fader van het opnamespoor kunt u tijdens het bouncen het af luistervolume instellen. Deze instelling heeft echter geen invloed op het opnameniveau.

Andere instellingen voor de samen te voegen sporen

Tot nu toe hebben we niet zo gek veel veranderd aan de mix van onze twee Bounce-sporen (B en C). Maar de SP-808 biedt natuurlijk een groot aantal parameters waarmee u een gelikte mix kunt maken. Deze

parameters vindt u op de “Track A–D”-pagina’s die u oproept door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op [EFFECTS] drukt.

De mixersectie van “Track A–D” bevat telkens een aantal parameters voor alle vier de sporen. Kies met ▲ en ▼ de benodigde display-pagina. Laten we de beschikbare parameters even overlopen:

① Eerste display-pagina

- Mono/stereo-weergave (Merge-L&R).
- Links/rechts-balans
- Plaats waar het AUX-signaal van de sporen wordt afgetakt (AUX Send Pre/Post).
- Plaats waar het signaal voor de interne effecten wordt afgetakt (Fx PST-F/PRE-F, 0~100).

② Tweede display-pagina

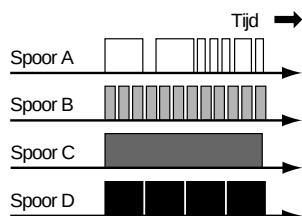
- Instellingen voor de driebands-toonregeling (EQ) van de weergavesporen.

Kies de parameters met ▲, ▼, ◀ en ▶ en stel de benodigde waarden met de [VALUE/TIME]-draaischijf in. (Druk op [PLAY] om terug te gaan naar de Play-pagina’s.) De mixerinstellingen worden samen met de overige Song-data opgeslagen (zie ook blz. 64).

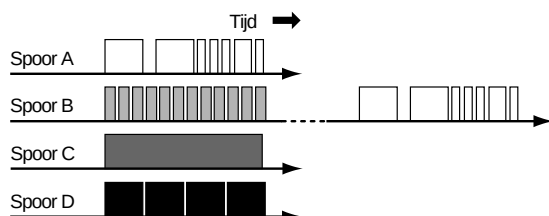
Als u alle sporen (A~D) gebruikt

Tijdens het samenvoegen (bouncen) van sporen moet u minstens één spoor vrijlaten. Als u echter de signalen van alle vier de sporen wilt samenvoegen, kunt u als volgt te werk gaan:

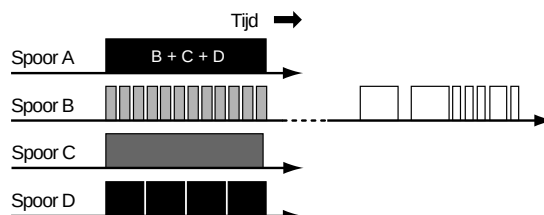
1. Alle sporen bevatten data...



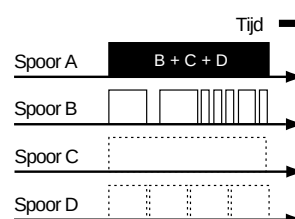
2. ...geen probleem, gebruik de Paste-functie (zie blz. 73) om een Phrase van spoor A naar een plaats van spoor B te kopiëren die nog geen data bevat.



3. Mix de signalen van de sporen B~D en neem ze op spoor A op (Bouncing).



4. Verwijder met de Cut-functie (zie verdrop) het niet meer benodigde gedeelte van spoor B om het eerder van spoor A gekopieerde fragment weer op de juiste plaats te zetten:



Wat te doen bij oversturing (RecAtt)

Tijdens het bouncen probeert u natuurlijk een optimale mix te maken. Daar komen heel wat instellingen bij kijken – en bij de Faders kunnen millimeters al dramatische gevolgen voor de balans hebben. Als blijkt dat de mix perfect is, maar dat het opnameniveau veel te hoog ligt (oversturing van het opnamespoor), hoeft u uw mix echter niet handmatig te corrigeren. Dat lukt namelijk nooit perfect, zodat de balans niet meer klopt. Daarom is er ook een RecAtt-functie waarmee u het opnameniveau (d.w.z. het volume van het afgemixte signaal) kunt verminderen. Deze stelt u als volgt in:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.

2. Kies met ▼ “RecAtt” (Record Attenuator).

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de benodigde waarde in.

Hier kunt u kiezen voor 0 (geen afzwakking), –3, –6, –12, –18 of –24dB.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Opgelet: Als u het opnameniveau niet hoeft te verminderen, kiest u hier het best de instelling “0dB”.

10.4 Opname zonder gebruik te maken van de mixer

Tijdens de opname van audiomateriaal of Samples moet u gebruik maken van het MIC/LINE-kanaal. De voordelen zijn dat u een heleboel dingen *kunt* instellen. En de nadelen zijn dat u een heleboel dingen *moet* instellen. Als u gewoon recht-toe-recht-aan wilt opnemen, kunt u dat ook via de AUX IN-aansluitingen doen. Dan hoeft u namelijk helemaal niet in te stellen: het inkomende signaal gaat rechtstreeks naar het opnamespoor of de geselecteerde Pad (zie het schema op blz. 81).

Laten we eens kijken hoe dit in zijn werk gaat:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.
2. Ga met ▼ naar de derde pagina (AUX In&Out).
3. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om voor "In" "REC (orPLAY)" te kiezen (in plaats van "THRU(→ LINE)").

Nu wordt het via AUX IN binnenkomende signaal opgenomen.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Het niveau kunt u instellen met de INPUT AUX-regelaar. Draai de INPUT MIC- en LINE-regelaars helemaal naar links (MIN) en zet alle Faders, met uitzondering van "MASTER" in de minimumstand.

Opgelet: *In dit geval kunt u noch de interne effecten, noch de toonregeling gebruiken (maar dat was net de bedoeling).*

Opgelet: *Normaliter dienen de AUX IN-aansluitingen voor het toevoegen van het uitgangssignaal van een extern effect aan uw mix. Met de hier beschreven methode kunt u dus zorgen dat het effectsignaal samen met de spoorsignalen wordt opgenomen.*

11. Editen van opgenomen audiomateriaal (Quick Edit)

De op de sporen opgenomen Phrases kunt u natuurlijk editen. De meest voor de hand liggende toepassing is het kopiëren van audiofragmenten die u maar één keer hebt opgenomen, maar graag verschillende keren gebruikt. Maar, zoals u zal zien, zijn er ook nog talrijke andere toepassingen.

Bovendien hebben we het hier over de *Quick Edit*-functies. Dat staat natuurlijk voor “snel” en –in het geval van de SP-808– voor “visueel”. Maar het betekent ook dat u hier lang niet alle editfuncties van de SP-808 vindt. Alles wat u hier doet speelt zich af op de Play List-pagina (zie blz. 23).

Opgelet: *In wat volgt kunt u geen data naar een ander spoor kopiëren of daar invoegen. Bovendien kan elke operatie maar één keer (zonder instelbare herhaling) worden doorgevoerd.*

Opgelet: *Tijdens het werken met Quick Edit worden er geen waarschuwing afgebeeld. U krijgt dus niet de kans om ontkennend te antwoorden op “Are you sure”-vragen als blijkt dat u zich hebt vergist. Maar daarom niet getreurd: u beschikt nog steeds over de mogelijkheid om de wijziging met [UNDO/REDO] ongedaan te maken. Dit lukt echter alleen voor de laatste stap. Controleer dus telkens of alles naar behoren is uitgevoerd.*

Werkwijze voor het “Quick Editen”

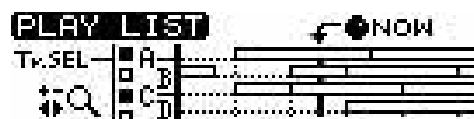
1. Kies het Song-fragment dat u wilt editen.
2. Tijdens het plakken (Paste) of invoegen (Insert) moet u naar de positie gaan waar de data moeten worden ingeplakt of -gevoegd.
3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op een cursor-knop drukt om het commando uit te voeren. Zoveel voor de algemene werkwijze. Laten we nu de details overlopen:

11.1 Fragment kiezen

Met de Region In/Out- of Mark-functie kunt u op de Play List-pagina het fragment kiezen dat moet worden bewerkt.

Fragment kiezen met Region In/Out

1. Druk 1~3 keer op [PLAY] om de Play List-pagina te selecteren.
2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [STATUS]-knop van het benodigde spoor drukt. Let op de vierkantjes naast “Tr.SEL” in het display. Een zwart vierkantje slaat op een geselecteerd spoor. (U kunt ook verschillende sporen tegelijk selecteren.)



3. Zorg dat de NOW-indicator zich aan het begin van het te editen fragment bevindt.

4. Druk op [REGION IN/OUT] om deze positie als begin van de zone (Region In) te definiëren. Deze knop begint nu te knipperen.

5. Spring nu naar de plaats waar het eindpunt van de zone zich moet bevinden.

De Phrases van de geselecteerde sporen (hier A en C), die zich binnen het doorlopen gebied bevinden, worden nu zwart afgebeeld.



6. Druk nog een keer op [REGION IN/OUT] om het eindpunt van het segment vast te leggen.

De indicator van deze knop licht nu op.

Opgelet: *Om deze zone weer te wissen (zonder wat dan ook te veranderen), moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [EXIT/NO] drukt.*

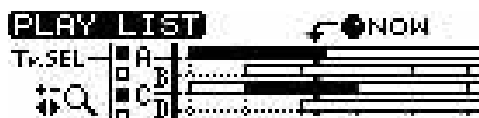
Opgelet: *U hoeft de weergave niet te stoppen om het In- en Out-punt te definiëren. Dit kunt u ook tijdens de weergave doen.*

Opgelet: *Om naar het begin of einde van een Phrase te gaan kunt u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [▶▶] (begin van de volgende Phrase) of [◀◀] (einde van de vorige Phrase) drukt. Dit is handig als u precies een hele Phrase wilt editen.*

Phrase kiezen met MARK

1. Druk 1~3 keer op [PLAY] om de Play List-pagina te selecteren.
2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [STATUS]-knop van het benodigde spoor drukt.
3. Zorg dat de NOW-indicator zich aan het begin van het te editen fragment bevindt.
4. Druk op [MARK ON].

De hele Phrase wordt nu in het zwart afgebeeld en geselecteerd voor het editen (hier ook weer de Phrases van spoor A en C).



5. Herhaal stap 2~4 om ook andere fragmenten te kiezen.

U kunt ook meerdere Phrases tegelijk kiezen.

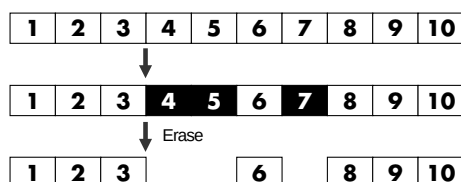
Opgelet: Om de Marker van één enkel spoor te wissen (het fragment dus te “deselecteren”), moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [MARK ON] drukt. Om alle markeringen te wissen, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [EXIT/NO] drukt.

Opgelet: Ook deze methode kunt u tijdens de weergave gebruiken.

11.2 Editen van het gekozen fragment

Erase (wissen)

Met de Erase-functie kunt u Phrases wissen, zodat het betreffende spoor op die plaats geen data meer bevat. Deze functie is niet beschikbaar via het menu dat u met [SONG/TRACK] oproept.

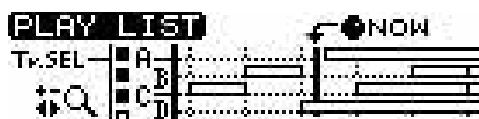


1. Kies het fragment met [REGION IN/OUT] of [MARK ON] (zie ook blz. 73).



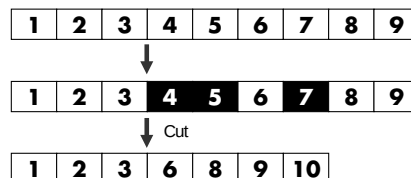
2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op ◀ (Erase) drukt.

De Phrase in het gekozen segment van het spoor wordt nu van dat spoor verwijderd.

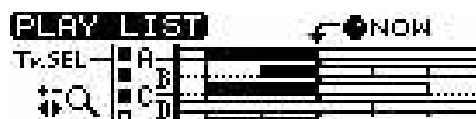


Phrases wegnippen (Cut)

Met de Cut-functie kunt u de Phrase(s) binnen de geselecteerde zone wegnippen, wat hetzelfde betekent als het wissen. In tegenstelling tot Erase wordt het betreffende spoor echter ook ingekort (het geknipte fragment verdwijnt dus en is niet leeg, zoals hierboven).

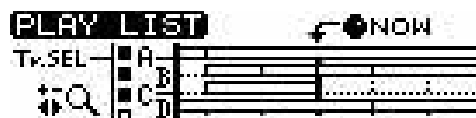


1. Kies het fragment met [REGION IN/OUT] of [MARK ON] (zie ook blz. 73).



2. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op ► (Cut).

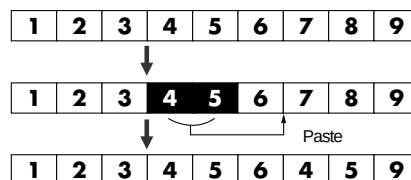
De Phrase in het gekozen gebied wordt nu weggeknipt, zodat de navolgende data verder naar het begin van de Song (naar links) verhuizen.



Opgelet: Als u een Phrase wegnipt die niet precies aan het begin van een maat begint, kan het zijn dat de navolgende (en tijdens dit proces verschoven) Phrases niet meer op de gewenste plaats beginnen. Daarom verdient het aanbeveling om het editgebied met [◀◀] en [▶▶] of met Region In/Out te selecteren (dan werkt u namelijk in stappen van 1 maat).

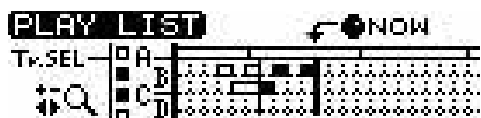
Kopiëren van een Phrase naar een andere plaats (Paste)

Met de Paste-functie kunt u de data van het geselecteerde gebied naar een andere plaats kopiëren.

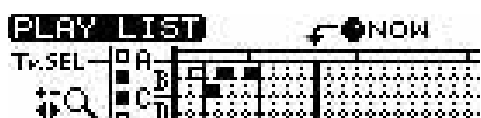


Opgelet: Om dat we hier nog steeds te maken hebben met een Quick Edit-functie, kunt u de gekozen data enkel naar een andere plaats binnen het geselecteerde spoor kopiëren, en dan ook maar één kopie maken, tenzij u dit handmatig doet (het aantal kopieën is dus niet instelbaar). In het volgende hoofdstuk tonen we u een andere Paste-functie die iets flexibeler werkt.

1. Kies het fragment met [REGION IN/OUT] of [MARK ON] (zie ook blz. 73).

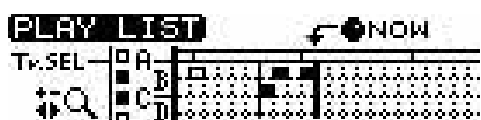


2. Spring naar de plaats waar u de kopie wilt invoegen.



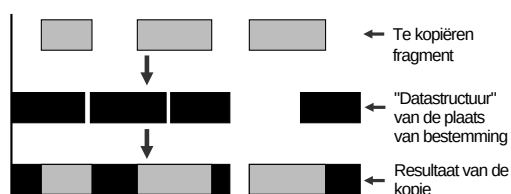
3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op ▲ (Paste) drukt.

Het hierboven geselecteerde fragment wordt nu naar de nieuwe positie gekopieerd en overschrijft daarbij de data die zich op die plaats vinden. En opgelet: de SP-808 springt nu naar het einde van het geplakte fragment. U moet dus terugspoelen om het resultaat te beluisteren.



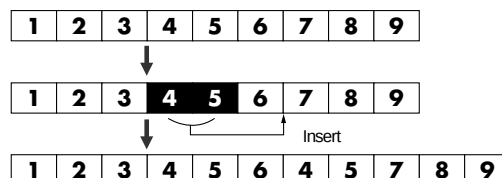
4. Om het fragment nog eens te kopiëren, moet u stap (3) herhalen.

Opgelet: De Paste-functie werkt niet altijd zoals u dat misschien verwacht. Met name wanneer het gekopieerde fragment uit afzonderlijke datablokken bestaat, is de "datastructuur" van de plaats van bestemming bepalend voor de gekopieerde audiofragmenten die u na uitvoeren van Paste daadwerkelijk hoort. Kijk even naar de volgende afbeelding:



Data op een andere plaats invoegen (Insert)

De Insert-functie is een andere versie van Paste. Ze dient dus ook voor het kopiëren van een fragment. Ditmaal wordt er echter niets overschreven: de data op de plaats waar u het fragment invoegt, verhuizen verder naar achteren, zodat het spoor langer wordt.

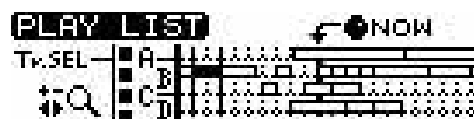


Opgelet: Ook deze functie laat enkel het invoegen van het fragment op hetzelfde spoor toe. In het volgende hoofdstuk maakt u kennis met een Insert-functie waarmee u de data ook in een ander spoor kunt invoegen (en het aantal kopieën kunt bepalen).

1. Kies het fragment met [REGION IN/OUT] of [MARK ON] (zie ook blz. 73).

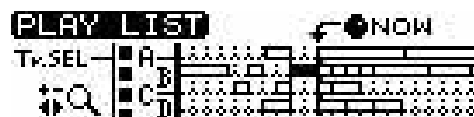


2. Spring naar de plaats waar u de kopie wilt invoegen.



3. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op ▼ (Insert) drukt.

Het hierboven geselecteerde fragment wordt nu naar de nieuwe positie gekopieerd. Tegelijk verhuizen alle data, die zich "onder" de kopie zouden bevinden, verder naar rechts (naar het Song-einde). Ditmaal blijft de SP-808 waar hij is.



4. Herhaal stap 1~3 om het fragment ook nog op een andere plaats in te voegen.

Opgelet: Ook hier geldt dat u het best met fragmenten werkt die precies aan het begin van een maat beginnen en eindigen. Anders klopt de timing van de navolgende data namelijk niet meer. Kies het fragment dus met [◀◀] en [▶▶] of met [REGION IN/OUT].

Even technisch

Tijdens het kopiëren met Insert of Paste worden er geen nieuwe data op de Zip-schijf aangemaakt (het fragment in kwestie wordt gewoon twee of meer keren gelezen). U hoeft dus niet te vrezen voor de opslagcapaciteit van de Zip. Tijdens het wissen met Erase en Cut is het echter niet zo dat dát meteen meer opslagcapaciteit oplevert, omdat de data nog steeds op de Zip-schijf staan. Als u de ruimte van de gewiste fragmenten wilt recupereren, moet u de Zip met Cleanup schoonmaken. Zie dus blz. 42.

12. Gedetailleerde editfuncties

Zoals in het vorige hoofdstuk al gezegd, bestaan er ook iets gedetailleerdere editfuncties met meer mogelijkheden. Deze bereikt u via de [SONG/TRACK]-knop. Het grote voordeel van sommige van deze functies is dat u soms ook het spoor van bestemming kunt kiezen en kunt bepalen hoeveel keer een operatie moet worden uitgevoerd.

12.1 Adjust Timing: verschuiven van Phrases

Voordat we u tonen hoe u kunt zorgen dat een Phrase precies op de gewenste plaats begint, even het volgende. De positie waar een Phrase begint en eindigt wordt als volgt bepaald:

Start—Dit is de plaats waar de Phrase begint. Deze positie wordt in maten, tellen en Clocks aangegeven.

Duration—Dit is de lengte van de Phrase (er bestaat geen parameter voor het instellen van het eindpunt, dus moet u even rekenen). De lengte wordt uitgedrukt in tellen en Clocks.

1. Druk op [SONG/TRACK].
2. Kies met ▲ of ▼ “Adjust Timing?” en druk op [ENTER/YES].



ADJUST TIMING

Tr. B

Start ***-**-**

Duration ****-**-**

3. Kies het te bewerken spoor door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op de [STATUS]-knop van dat spoor drukt.

De naam van het gekozen spoor verschijnt naast de “Tr.” parameter (hier is bv. spoor B geselecteerd).

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de positie waar de operatie moet beginnen.

De geselecteerde Phrase wordt telkens in het zwart afgebeeld, terwijl u de positie instelt.

5. Zodra de te wijzigen Phrase in het zwart wordt afgebeeld, drukt u op ▼.



ADJUST TIMING Lev. 100

Tr. B

Start 026-01-00

Duration 4-00

De SP-808 springt nu naar de editpagina.

6. Kies met ▲ en ▼ “Start” en stel met ◀ en ▶ en de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste startpositie in (maat/tel/Clock).

7. Kies nu “Duration” en stel de lengte van de Phrase in (tellen en Clocks).

8. Indien nodig, kunt u nu met ▼ naar de derde pagina gaan en “Wave Offset” of “Wave End” kiezen en de bijbehorende waarde met de [VALUE/TIME]-draaischijf wijzigen (zie verderop).

9. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Als uw wijziging niet uitpakt zoals voorzien, kunt u ze met [UNDO/REDO] weer annuleren. Doe dit echter meteen. Wacht niet tot u nog iets anders gewijzigd hebt.

Opgelet: Start en Duration kunt u niet onbeperkt instellen. In beide gevallen kunt u maar gaan tot aan het einde/het begin van de vorige/volgende Phrase. Dat komt omdat u nooit twee Phrases boven elkaar kunt leggen.

Opgelet: Een tel slaat telkens op 96 Clocks (dus een kwartnoot) en heeft dus niets te maken met de gekozen maatsoort (bv. 6/8).

Wave Offset en Wave End

Bij de SP-808 is een Phrase een “vakje” dat een golfvorm bevat. Die vakjes kunt u aan de sporen toewijzen en dus bepalen dat de golfvormdata vanaf het begin tot aan het einde van een vakje moeten worden afgespeeld. Op zich stelt een Phrase dus niet zoveel voor, ware het niet dat u kunt bepalen welke gedeelte van een golfvorm in zo’n Phrase “zichtbaar” moet zijn. Anders uitgedrukt: de golfvorm van een Phrase hoeft niet volledig zichtbaar te zijn. Het is zelfs zo dat u de golfvorm (“Wave” genaamd) binnen een Phrase kunt verschuiven. En dat willen we u hier tonen:



ADJUST TIMING

Tr. B

WaveOffset 00000000

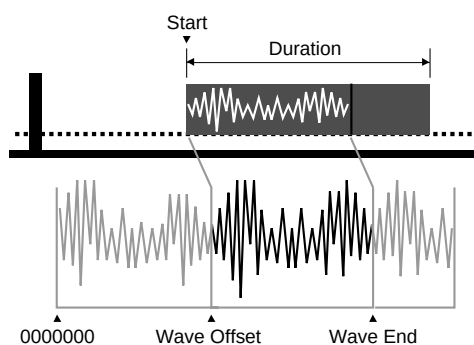
WaveEnd 00005834

Wave Offset—Hiermee kiest u de plaats van waaraf de golfvorm wordt gelezen. Dit punt kunt u op zijn beurt naar de gewenste plaats verschuiven (met Adjust Timing “Start”, zie de afbeelding verderop).

Wave End—U raadt het: tot hier wordt de golfvorm gelezen. Dit punt hoeft niet noodzakelijk samen te vallen met het einde van een Phrase, zodat het kan gebeuren dat het laatste gedeelte van een Phrase enkel nog stilte bevat.

Opgelet: Als het bij de data gaat om een geloopte Sample die u als Event in Realtime of met de Step-methode hebt opgenomen, slaat deze parameter op het einde van de Sample (dus waar de Loop weer naar het Loop-punt terugspringt).

Opgelet: Als het gaat om een Sample die als “LOOP-END” Sample werd opgenomen, kunt u geen kleinere waarde kiezen dan het ingestelde Loop-gebied.



Nog even dit: zowel Wave Offset als Wave End kunt u bepalen aan de hand van een getal met zeven cijfers (net zoals het beginpunt van een Sample, zie ook blz. 47). Waar een eenheid (“0000001”) daadwerkelijk voor staat, hangt af van de gekozen sampling-frequentie (32kHz of 44,1kHz) en of Vari-Pitch al dan niet is ingeschakeld. Voorbeeld: als u de sampling-frequentie “32” kiest en Vari-Pitch uitschakelt, komt één stap overeen met een tweeduizendste van een seconde (of 1/2000). Deze waarde heeft overigens niets te maken met het tempo en de maatsoort.

De Offset-waarde, die u bij oproepen van deze pagina te zien krijgt, hangt af van het volgende:

- Als de Phrase het resultaat is van een in Realtime opgenomen Sample (zie blz. 56), wordt het Start Point van de betreffende Sample gehanteerd (zie ook blz. 47). Als u voor Start Point dus “0000320” gekozen hebt, dan begint de golfvorm eveneens “0000320” eenheden vanaf het begin van een Phrase.
- Als de Phrase afkomstig is van een audio-opname, wordt hier automatisch “0000000” ingevuld.

Verband tussen Cleanup en Wave End

Als u gebruik maakt van de Cleanup-functie (zie blz. 42) en daar *Standard* kiest, worden de golfvorm-data vóór het Wave Offset-punt gewist (omdat u te kennen hebt gegeven dat u die niet nodig hebt). In de regel wordt het datagedeelte achter het met Duration ingestelde eindpunt niet gewist. Nog even voor alle duidelijkheid: *Duration* is een Phrase-parameter, terwijl *Wave Offset* een golfvormparameter is.

De moraal van het verhaal is daarom: als u de weergavelengte van een Phrase met *Duration* instelt, wint u bij het uitvoeren van Cleanup geen plaats. Voor zeer lange golfvormen, waarvan u dan toch maar een klein fragment gebruikt, raden we u daarom aan om de weergavelengte in te stellen met *Wave End*. Dát is namelijk een golfvormparameter die op dezelfde manier werkt als Wave Offset: alle data achter het Wave End-punt worden tijdens een Cleanup verwijderd.

Volume van de Phrases veranderen (Lev)

Op pagina 2 van de Adjust Timing-functie wordt ook het volume van de geselecteerde Phrase afgebeeld. Dat is uiteraard instelbaar (0~100). Zoals altijd, moet u hiervoor de [VALUE/TIME]-draaischijf gebruiken.

```
ADJUST TIMING Lev. 100
Tr. B
Start 026-01-00
Duration 4-00
```

Opgelet: De waarde “100” betekent hier dat het volume van de Phrase (indien deze afkomstig is van een Sample/Pad) identiek is aan het volume van de oorspronkelijke Sample/Pad. Hier kunt u het volume dus alleen maar zachter zetten (namelijk met waarden kleiner dan 100).

12.2 Editen van het gekozen fragment

Move: Phrase naar een andere plaats/ander spoor

Met deze functie kunt u een Phrase of fragment (In/Out Time) daarvan naar een andere positie (Move To) verplaatsen. Als u wilt, kan dat zelfs een plaats op een ander spoor zijn. Daarna kunt u dan natuurlijk gebruik maken van Erase en Paste (zie blz. 74) (Quick Edit).

1. Druk op [SONG/TRACK].
2. Kies met ▲ of ▼ “Move?” en druk op [ENTER/YES].
3. Kies met ◀ of ▶ “Track A → A” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het uitgangsspoor en het bestemmingspoor in (A, B, C, D of A–D [alle sporen]).
4. Kies met ▲, ▼, ◀ en ▶ de waarde van *In Time* (maat, tel, Clock) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf in waar de verplaatste Phrase moet beginnen.
5. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de *Out Time*-parameter in.
Hiermee bepaalt u waar het fragment van de verplaatste Phrase stopt (dus tot waar de golfvorm wordt weergegeven).
6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf ook de *Move To*-parameter in.
Dit is de plaats waar de verplaatste Phrase begint.
7. Druk op [ENTER/YES].
Dit commando moet u bevestigen, dus verschijnt weer de melding “Are you sure?” in het display.
8. Druk op [ENTER/YES] om de Phrase daadwerkelijk te verplaatsen.
De data, die zich oorspronkelijk op de plaats van de verplaatste Phrase bevonden, worden overschreven (en dus gewist).

9. Indien nodig, kunt u dit commando annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

10. Druk na uitvoeren van dit commando op [PLAY] om terug te keren naar de Play-pagina's.

Opgelet: Als u in stap 3 "A–D" (alle sporen) als te verplaatsten sporen gekozen hebt, wordt "A–D" ook automatisch ingevuld voor de sporen van bestemming – en daar kunt u dan niets aan veranderen.

Opgelet: Als u hier gebruik maakt van een oplichtende Locator-knop (zie blz. 32), wordt de voor die knop opgeslagen positie ingevuld. Dit heeft enkel zin voor In/Out Time en Move To.

Paste: inplakken van de gekozen Phrase

Met deze functie kunt u één of meerdere kopieën van een Phrase maken. In tegenstelling tot de eerder voorgestelde Paste-functie, kunt u hier ook een ander spoor kiezen en bepalen hoeveel keer de Phrase (of het fragment) moet worden gekopieerd.

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ of ▼ "Paste?" en druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ◀ of ▶ "Track A → A" en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het uitgangsspoor en het bestemmingsspoor in (A, B, C, D of A–D <alle sporen>).

4. Kies met ▲, ▼, ◀ en ▶ de waarde van In Time (maat, tel, Clock) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf in waar de gekopieerde Phrase moet beginnen.

5. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de Out Time-parameter in.

Hiermee bepaalt u waar het fragment van de gekopieerde Phrase stopt (dus tot waar de golfvorm wordt weergegeven).

6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf ook de Paste To-parameter in.

Dit is de plaats waar de gekopieerde Phrase begint.

7. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het aantal op elkaar volgende herhalingen (Repeat Times) in.

8. Druk op [ENTER/YES].

Dit commando moet u bevestigen, dus verschijnt weer de melding "Are you sure?" in het display.

9. Druk op [ENTER/YES] om de Phrase daadwerkelijk te kopiëren.

De data, die zich oorspronkelijk op de plaats van de gekopieerde Phrase bevonden, worden overschreven (en dus gewist).

10. Indien nodig, kunt u dit commando annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

11. Druk na uitvoeren van dit commando op [PLAY] om terug te keren naar de Play-pagina's.

Opgelet: Als u in stap 3 "A–D" (alle sporen) als te kopiëren sporen gekozen hebt, wordt "A–D" ook automatisch ingevuld voor de sporen van bestemming – en daar kunt u dan niets aan veranderen.

Opgelet: Als u hier op een oplichtende Locator-knop (zie blz. 32) drukt, wordt de voor die knop opgeslagen positie ingevuld. Dit heeft enkel zin voor In/Out Time en Paste To.

Insert: kopiëren/invoegen van een Phrase

Deze functie lijkt sterkt op Paste (zie links), maar hier worden de data op de plaats van bestemming niet overschreven: de navolgende Phrase(s) verhuist/verhuizen verder naar achteren.

1. Druk op [SONG/TRACK].

2. Kies met ▲ of ▼ "Paste?" en druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ◀ of ▶ "Track A → A" en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het uitgangsspoor en het bestemmingsspoor in (A, B, C, D of A–D <alle sporen>).

4. Kies met ▲, ▼, ◀ en ▶ de waarde van In Time (maat, tel, Clock) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf in waar de gekopieerde Phrase moet beginnen.

5. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de Out Time-parameter in.

Hiermee bepaalt u waar het fragment van de gekopieerde Phrase stopt (dus tot waar de golfvorm wordt weergegeven).

6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf ook de Insert To-parameter in.

Dit is de plaats waar de gekopieerde Phrase begint.

7. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het aantal op elkaar volgende herhalingen (Repeat Times) in.

8. Druk op [ENTER/YES].

Dit commando moet u bevestigen, dus verschijnt weer de melding "Are you sure?" in het display.

9. Druk op [ENTER/YES] om de Phrase daadwerkelijk te kopiëren.

De data, die zich oorspronkelijk op de plaats van de gekopieerde Phrase bevonden, verhuizen verder naar rechts (naar het Song-einde). Hier gaat er dus niets verloren.

10. Indien nodig, kunt u dit commando annuleren door op [UNDO/REDO] te drukken.

11. Druk na uitvoeren van dit commando op [PLAY] om terug te keren naar de Play-pagina's.

Opgelet: Als u in stap 3 "A–D" (alle sporen) als te kopiëren sporen gekozen hebt, wordt "A–D" ook automatisch ingevuld voor de sporen van bestemming – en daar kunt u dan niets aan veranderen.

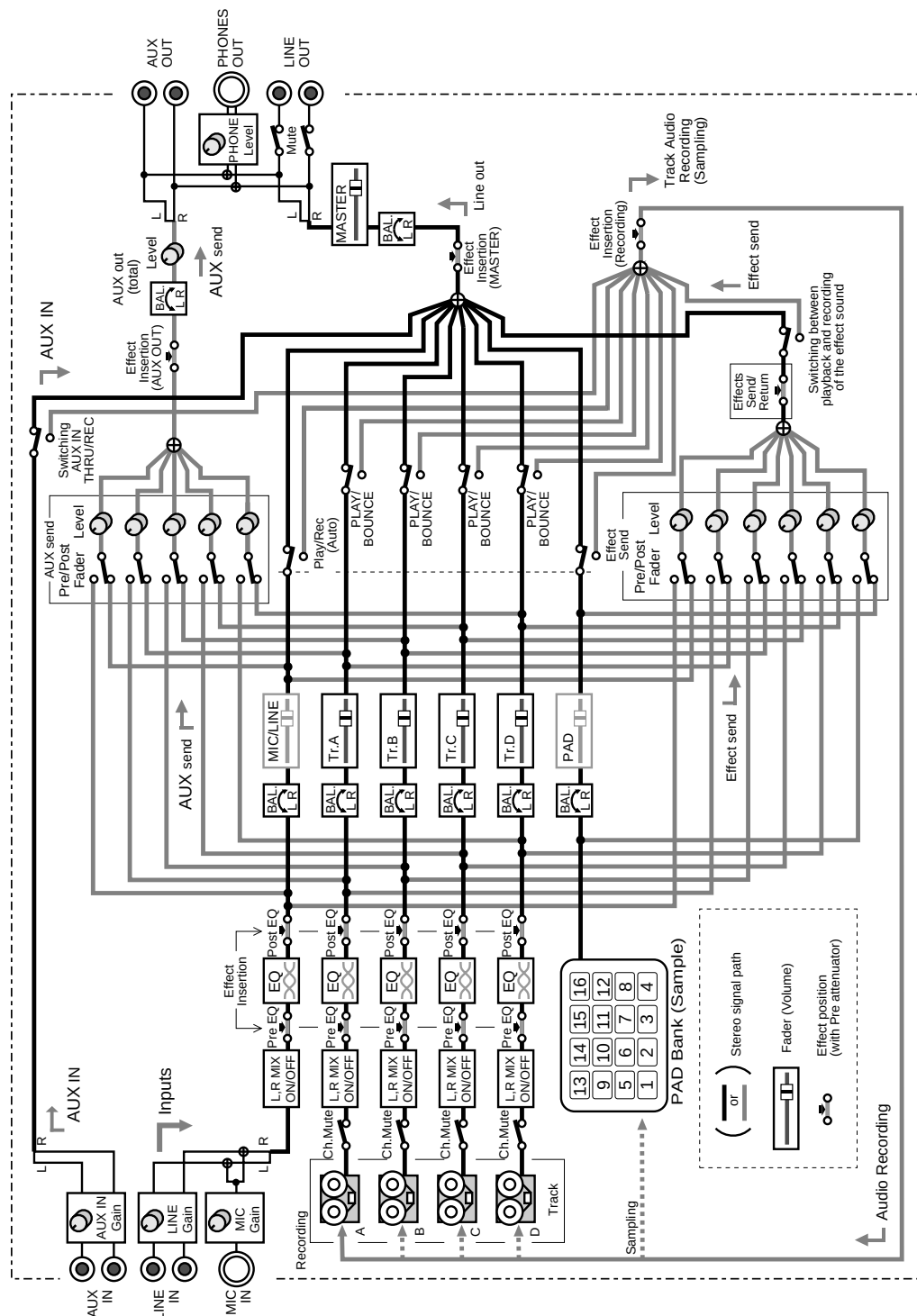
Opgelet: Als u hier gebruik maakt van een oplichtende Locator-knop (zie blz. 32), wordt de voor die knop opgeslagen positie ingevuld. Dit heeft enkel zin voor In/Out Time en Paste To.

Opgelet: Als u een Phrase invoegt die niet precies aan het begin van een maat begint of eindigt, kan het zijn dat de navolgende (en tijden dit proces verschoven) Phrases niet meer op de gewenste plaats beginnen. Werk dus liefst altijd in stappen van volledige maten om achteraf niet te veel met Adjust Timing enz. te hoeven goochelen.

13. Mixen

Eens u alles opgenomen en naar wens geëdit hebt, kunt u de Song mixen. Dit houdt in dat u de sporen in balans brengt, effecten toevoegt enz. en het geheel dan als stereomix met een externe recorder (DAT, MD of cassettedeck) opneemt. Hier is het dus van bijzonder belang dat u de mixfuncties op de juiste manier gebruikt.

13.1 Opbouw van de mixersectie



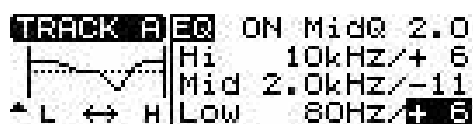
13.2 Werkwijze tijdens het mixen

1. Sluit de MASTER OUT-connectors van de SP-808 aan op de ingangen van de mastermachine.
Als u graag digitaal mastert (bv. met een DAT- of MD-recorder), moet u een optioneel SP808-OP1 bord inbouwen. Zie ook blz. 120.
2. Kies een interne Effect Patch en stel de effectparameters naar wens in.
3. Zorg dat de [STATUS]-knop van alle sporen, die u wilt mixen, groen oplichten.
4. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op Locator [CLEAR] drukt, om naar de Mixer-pagina te gaan.
5. Start de weergave van de Song vanaf het begin en stel met de Faders de gewenste volumebalans in.
6. Kies met ◀ en ▶ de in te stellen parameters (effectaandeel, links/rechts-balans van de sporen enz.) en stel de waarden in met de [VALUE/TIME]-draaischijf.
7. Verander de toonregeling (Equalizer) van de sporen naar smaak (zie verderop).
8. Stel een gepast opnameniveau in op de mastermachine.
9. Spoel de Song van de SP-808 terug, start de opname van de mastermachine en start daarna de weergave van de SP-808.

Opgelet: Er zijn nog meer parameters die u kunt instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van een kanaal drukt. Druk daarna meermaals op ▼ om naar de EQ-pagina te gaan:

Toonregeling tijdens het mixen (EQ)

De toonregeling van de sporen (EQ of Equalizer) is eveneens een belangrijke factor tijdens het mixen. De EQ van de sporen roept u op door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van een kanaal (A~D) drukt en dan met de ▼ knop naar de EQ-pagina gaat. De bediening van de toonregeling is identiek aan die van het MIC/LINE-kanaal. Zie daarom blz. 43. De EQ-pagina ziet er als volgt uit:



Bijsturen van de links/rechts-balans van het MASTER OUT-sigitaal

Als u de indruk hebt dat de links/rechts-verhouding van het MASTER OUT-sigitaal (d.w.z. uw stereomix) uit evenwicht is, kunt u daar als volgt verandering in brengen:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt, om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.
2. Kies met ▲ Balance en corrigeer de balans met de [VALUE/TIME]-draaischijf.

Het instelbereik van deze parameter luidt L63 (weergave enkel via de L-uitgang)~0~R63 (weergave enkel via de R-uitgang).

13.3 Mono-weergave van stereosporen (Merge-L&R)

Tijdens de opname kunt u weliswaar al kiezen of de signalen in mono of stereo moeten worden opgenomen. Als u op dat moment "Stereo" kiest, kunt u zich echter tijdens het mixen nog bedenken en één of meerdere sporen toch in mono weergeven. In dat geval worden het linker en rechter kanaal samengevoegd (vandaar de benaming "Merge").

Opgelet: Deze instelling geldt voor het volledige geselecteerde spoor (dus alle Phrases op dit spoor).

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het spoor drukt, dat u in mono wilt weergeven.
2. Selecteer "Merge-L&R" en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "ON".
3. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Als u voor de mono-weergave van een spoor kiest, werkt de Balance-parameter van het betreffende spoor net zoals een Pan-functie van een mono-kanaal: u verandert er dus niet meer de links/rechts-balans mee, maar wel de plaatsing van het mono-sigitaal in het stereobeeld.

13.4 Interne effecten tijdens het mixen gebruiken

Om de effecten tijdens het mixen (evenals tijdens de opname enz.) te kunnen gebruiken, moet aan twee voorwaarden worden voldaan:

1. Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] (indicator moet oplichten) om de effecten in te schakelen.
2. Zorg dat de "a" (PATCH)-indicator oplicht.
Indien nodig, moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u met [SELECT ROW] de "a"-instelling kiest.

Plaatsing van de effecten in de signaalketen (Fx.Loc)

De interne effecten van de SP-808 kunnen zich op verschillende plaatsen in de signaalketen bevinden. Kies degene die het beste uitkomt:

SEND/RETURN—De interne effecten worden via de zgn. effectbus aangesproken. U kunt voor elk kanaal/spoor bepalen of het met de interne effecten moet worden bewerkt. Bovendien kunt u het effectaandeel instellen (d.w.z. hoe sterk het betreffende sigitaal van effect moet worden voorzien).

INS MASTER—De effecten worden als lus in het signaal voor de MASTER OUT-connectors geplaatst. Dat betekent dat de volledige stereomix van effecten wordt voorzien (dus niet afzonderlijke sporen met een variërend effectaandeel).

Tr. PRE-EQ/POST-EQ—In dit geval werken de effecten zoals voor INS MASTER. Alleen wordt hier niet de stereobus, maar wel enkel het geselecteerde kanaal (A~D) bewerkt. De overige kanalen/sporen hebben geen toegang tot de effecten.

Opgelet: *Er bestaat nog een vierde mogelijkheid: “-- (FX PATCH). Zie “Betekenis van LOC (FX LOCATION)” op blz. 88 voor meer details.*

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.

2. Druk twee keer op ▼ om “Fx.Loc” op te roepen.

3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf één van de hierboven vermelde opties.

Bij de derde optie kunt u ook het spoor (A~D) kiezen. De naam van dit spoor verschijnt achter “Tr”. Bovendien moet u instellen of het spoorsignaal vóór of achter de toonregeling naar de effecten gaat. Zie ook verderop.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Als u voor ‘Tr. PRE-EQ/POST-EQ’ kiest

Als u de effecten in een kanaal “inlust”, moet u bepalen op welke plaats het signaal naar de effecten wordt gestuurd: vóór de toonregeling (PRE-EQ) of erachter (POST-EQ). Deze keuze is belangrijk om precies het gewenste effect te verkrijgen. In de regel is PRE-EQ een goede keuze. Als u echter gebruik maakt van een compressor e.d., kunt u met POST-EQ zorgen dat bepaalde (opgehaalde) frequenties sterker worden gecomprimeerd dan de overige frequenties.

Effectaandeel

Als u de effecten algemeen toegankelijk maakt (Send/Return), moet u voor elk kanaal instellen hoe sterk het van effect wordt voorzien. Dit aspect noemt u “effect-aandeel” (of Effect Send). Bovendien kunt u zorgen dat een spoor helemaal niet van effect wordt voorzien. Dit doet u door op de [EFFECTS]-knop van het betreffende kanaal te drukken. Als de indicator van deze knop oplicht, kan het kanaal/spoor van effect worden voorzien (als u het effectaandeel tenminste niet op 0 zet). Licht de indicator niet op, dan wordt het betreffende spoor niet van effect voorzien.

Het effectaandeel (d.w.z. het volume van het spoorsignaal dat naar de effecten wordt gestuurd) kunt u als volgt instellen:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.

2. Druk op ▼ of ► om de waarde van “Fx” helemaal rechts te selecteren.

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het effect-aandeel in.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

5. Druk op [FX INFO], kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Effect Patch en bevestig uw keuze door op [ENTER/YES] te drukken.

Verskil tussen PRE-F en PST-F

Als u de effectbus in een kanaal inlust, kunt u kiezen of het spoorsignaal vóór of achter de toonregeling naar het effect wordt gestuurd. Bij gebruik van de Send/Return-methode hebt u een vergelijkbare keuzemogelijkheid. Hier kunt u bepalen of het effectsignaal vóór (PRE-F) of achter de Fader (PST-F) wordt afgetakt. Het verschil tussen de twee zit hem in het feit dat het effectaandeel bij keuze van PST-F ook afhangt van de instelling van de Fader. Als u die op de minimumwaarde zet, wordt het spoor ook niet meer van effect voorzien.

Als u PRE-F kiest, verschilt het effectaandeel niet meer naar gelang de Fader-instelling, zodat een spoor ook dan nog van effect wordt voorzien als u de Fader op de minimumwaarde zet.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het spoor drukt wiens instelling u wilt veranderen.

2. Breng de cursor met ▼ of ► naar de instelling van de Fx-parameter.

3. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “PRE-F” of “PST-F” in.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Tip voor het comprimeren van de stereomix

Tijdens het mixen wilt u de stereomix misschien door een compressor halen om de mix iets meer te laten knallen. In dat geval kunt u een intern compressor-effect (bv. P82 “03>CompEtc.”) gebruiken dat u in het MASTER OUT-signaal inlust (INS MASTER). Maar dan kunt u de sporen niet meer van andere interne effecten voorzien (omdat enkel de stereomix kan worden bewerkt).

Dat is dus niet zo handig. Vandaar dat het aanbeveling verdient om een externe compressor te gebruiken die u op de MASTER OUT-connectors van de SP-808 aansluit en wiens uitgangen u met de ingangen van de mastermachine verbindt.

Maar, zegt u nu, ik beschik toch nog over de AUX IN/OUT-lus om externe effecten toe te voegen? Klopt, maar omdat u sowieso maar het gecomprimeerde geluid wilt masteren (en dus geen boodschap hebt aan een AUX Send-instelling), zou het zonde zijn om voor

een “100% effect” signaal beroep te doen op de AUX-lus omdat u die nog voor andere doeleinden kunt gebruiken.

PreFX Att: oversturing van de effecten voorkomen

Stel u even het volgende voor: uw stereomix is zo goed als klaar, het effectaandeel van alle sporen is naar tevredenheid ingesteld – en nu komt u tot de conclusie dat het effect overstuurt omdat de inkomende signalen te luid zijn.

Dan kunt u natuurlijk het effectaandeel van alle sporen verminderen, met het gevaar dat er kleine verschillen t.o.v. de “perfecte instelling” optreden. Veel efficiënter is echter te zorgen dat het gecombineerde signaal aan de ingang van het interne effect zachter wordt gezet. Daarvoor dient de PreFX Att-parameter:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.
 2. Druk drie keer op ▼ om naar de FX-Signal-pagina te gaan.
 3. Selecteer de PreFX Att-parameter.
 4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf een geschikt niveau in: 0 (geen afzwakking, –3, –6, –12, –18 of –24dB).
- Opgelet: Als er geen sprake is van oversturing, moet u hier “0” kiezen om een optimale signaal/ruis-afstand te verkrijgen.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

13.5 Gebruik van AUX IN/OUT

De SP-808 is voorzien van AUX IN- en OUT-aansluitingen voor het gebruik van externe effecten (bv. een Roland SRV-330, SDE-330 of SDE-330).

We hebben u al getoond dat u het via AUX IN ontvangen signaal ook rechtstreeks op een spoor kunt opnemen (zie ook blz. 72). Maar eigenlijk zijn de AUX-aansluitingen voor een extern effect bedoeld. Laten we nu kijken hoe je dat gebruikt.

De volgende signalen kunnen naar AUX OUT worden gestuurd: Spoor A~D en MIC/LINE (enkel inkomende signalen, niet de signalen van de Pads).

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op de [EFFECTS]-knop van het spoor of het MIC/LINE-kanaal drukt dat u wilt veranderen.
2. Breng de cursor met ◀, ▶, ▲ en/of ▼ naar de instelling achter “AUX” (PRE-F of POST-F). Ook hier kunt u weer “PRE-F” of “PST-F” kiezen. Zie “Verschil tussen PRE-F en PST-F” op blz. 83 voor de verklaring.
3. Druk op ▶ om de waarde achter AUX te selecteren.
4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het AUX-aandeel voor het gekozen kanaal in.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Gebruik maken van externe effecten

Zoals daarnet al gezegd, dienen de AUX-aansluitingen voor het inlussen van een extern effect dat dan samen met de interne effecten kan worden gebruikt. Op die manier beschikt u dus over een grotere flexibiliteit voor uw mix.

Het externe effect (AUX IN/OUT) wordt via de Send/Return-methode aangesproken, zodat u voor elk spoor en de MIC/LINE-ingang apart kunt instellen in welke mate ze met het externe effect worden bewerkt.

Ziehier te hanteren aansluitingen:

Aansluitingen	Naar
AUX OUT	ingangen van het externe effectapparaat
AUX IN	uitgangen van het externe effectapparaat

U moet dan wel zorgen dat de balans tussen het inkomende en het effectsignaal (“Dry : Effect” e.d.) van het externe effect op 100% effect wordt gezet.

Opgelet: De AUX-aansluitingen van de SP-808 zijn bedoeld voor het gebruik van effecten met stereo-in- en -uitgangen. Gebruik dus geen mono-effecten.

Opgelet: Bij levering staat de SP-808 zo ingesteld dat het via AUX IN ontvangen signaal eveneens wordt opgenomen (sporen/Pads). Als dat niet de bedoeling is, moet u de AUX IN-parameter op “THRU(→LINE)” zetten. Zie ook “Opname zonder gebruik te maken van de mixer” op blz. 72.

Gebruik maken van AUX IN als bijkomende ingangen

U hoeft AUX IN niet te gebruiken als ingangen voor een extern effectsignaal omdat u er ook gelijk welke andere signaalbron op kunt aansluiten. Zoals op blz. 72 al vermeld, kunt u zelfs bepalen of de via AUX IN-signalen al dan niet worden opgenomen. In dat geval worden ze meteen aan de som voor de MASTER OUT-connectors toegevoegd. Maar let wel: het volume van de via AUX IN ontvangen signalen moet u op de betreffende signaalbron zelf instellen.

Gebruik van AUX OUT als bijkomende uitgangen

De AUX OUT-aansluitingen hoeven niet noodzakelijk voor het aansturen van een extern effectapparaat te worden gebruikt. Er bestaan nog twee andere mogelijkheden:

Aparte mix

Als u de AUX OUT-aansluitingen met een tweede versterker (of opname-apparaat) i.p.v. een effect verbindt, kunt u een aparte mix van de spoorsignalen en het MIC/LINE-kanaal maken. Hiervoor moet u het volgende doen:

1. Zorg dat alle SP-808-signalen (spoor A~D en MIC/LINE) hun AUX-signaal vóór de Fader (PRE-F) zenden. Zie stap 2 links.

2. Stel de mix van de signalen in met de AUX-regelaars van de kanalen.

3. Stel het algemene AUX OUT-volume en de stereobalans van het AUX OUT-signaal in:

- Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan.
- Druk zo vaak op ▼ tot de AUX In&Out-pagina wordt afgebeeld.
- Kies met de cursorknoppen *Out Lev*.
- Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het uitgangsvolume voor de AUX OUT-aansluitingen in.
- Druk op ► om *Bal* te kiezen.
- Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de stereobalans van het AUX OUT-signaal in.

4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Gebruik als “Pad Cue” of als directuitgang voor spoor D

De Pad Cue-toepassing van de AUX OUT-aansluitingen kent u al (zie blz. 39). Ze laat toe om de Samples via de Pads te beluisteren zonder het signaal naar de MASTER OUT-aansluitingen te sturen.

Om AUX OUT als rechtstreekse uitgang voor spoor D te gebruiken hebt u een optioneel uitbreidingsbord (SP808-OP1) nodig. Kies dan voor *OutJack Mode* (zie blz. 39) de instelling “Track D”. Voor de overige sporen hoeft u dit niet in te stellen omdat die al over een directe uitgang beschikken.

14. Interne effecten gebruiken

14.1 Gebruik van de interne effecten

Tot hiertoe zijn de verschillende toepassingen van de effecten al meerdere keren aan bod gekomen. U kunt de effecten gebruiken tijdens het sampelen, het opnemen van audiomateriaal op de sporen en tijdens het mixen. Laten we dus hier even stilstaan bij het nut en nuttige tips voor het kiezen van de Send/Return- of een Insert-methode.

Wanneer kiezen voor Send/Return?

De Send/Return-methode moet u kiezen als u een effect voor verschillende sporen wilt gebruiken en voor elk spoor apart wilt instellen in welke mate het van effect wordt voorzien (dit noemen we het *effect-aandeel*). In deze stand wordt er een aparte mix van de sporen naar de "effectlijn" gestuurd die op haar beurt is verbonden met de ingang van het interne effectblok.

Op de terugweg (Return) kunt u kiezen of het effect-sig-naal (trouwens "100% effect") enkel naar de MASTER OUT-uitgangen wordt gestuurd. Kies dan "PLAY-ONLY". Zie in dit verband blz. 69. Maar het effect-sig-naal kan ook op de sporen worden opgenomen (of mee worden gesampeld. Kies in dat geval "REC (orPLAY)".

➡ Hier wordt het originele signaal ("Dry") automatisch op "0" gezet, zodat de effectterugweg enkel het effectsignaal bevat.

Wanneer kiezen voor een INS-optie?

Kies een INS-optie (zie blz. 83) wanneer u enkel één bepaald signaal van effect wilt voorzien en bovendien niet geïnteresseerd bent in het originele ("droge") signaal zonder effect. Voorbeelden voor dergelijke toepassingen zijn de volgende effect-types: compressor, Limiter, WahWah, Phaser enz. Zoals u misschien nog weet, bestaan er twee INS-types: één voor de stereo-mix (MASTER OUT) en één voor een afzonderlijk spoor. In dit laatste geval kunt u kiezen of het effect vóór of achter de toonregeling (EQ) wordt ingelust. Zie ook "Als u voor 'Tr. PRE-EQ/POST-EQ' kiest" op blz. 83.

➡ Hier kunt u de balans tussen het originele en het effectsignaal instellen.

Betekenis van de status van de [EFFECT]-indicators

Met de [EFFECTS]-knop van de sporen en het MIC/LINE-kanaal bepaalt u of het betreffende spoor/kanaal al dan niet van het interne effect wordt voorzien. Let daarbij op de indicators van de [EFFECTS]-knoppen, want die spreken boekdelen:

Bij gebruik volgens de Send/Return-methode

Status van een EFFECTS-indicator	Betekenis
Licht op	Het betreffende spoor/kanaal is met de interne effecten verbonden.
Knippert	Het betreffende spoor/kanaal is met de interne effecten verbonden, maar het effect is uitgeschakeld (REALTIME EFFECTS [ON/OFF] licht niet op).
Uit	Het betreffende spoor/kanaal is niet met de interne effecten verbonden.

De verbinding van een spoor met de interne effecten is nog geen garantie dat het spoor/kanaal ook daadwerkelijk van effect wordt voorzien. Als u het effectaandeel namelijk op "0" zet, is er geen verschil tussen [EFFECTS] aan of uit.

Bij gebruik als Insert-effect voor één kanaal/spoor

Status van een EFFECTS-indicator	Betekenis
Licht op	Het effect wordt in dit kanaal/spoor ingelust.
Knippert	Het effect wordt in dit kanaal/spoor ingelust, maar het effect is uitgeschakeld (REALTIME EFFECTS [ON/OFF] licht niet op).
Uit	Het effect wordt niet in dit kanaal/spoor ingelust.

Bij gebruik als Insert-effect voor het MASTER OUT-sig-naal

Status van een EFFECTS-indicator	Betekenis
Licht op	Het effect wordt ingelust en is ingeschakeld.
Uit	Het effect wordt niet ingelust en is uitgeschakeld.

14.2 Effecten editen en opslaan

De SP-808 wordt geleverd met 99 voorgeprogrammeerde effecten (zgn. Preset Effect Patches). Deze kunt u editen (wijzigen) en als User Effect Patches op een Zip-schijf opslaan. Op één Zip-schijf kunt u maximaal 99 User Effect Patches kwijt.

Alle effecten zijn gebaseerd op één van de 20 effectalgoritmes. Deze algoritmes bepalen de "bestanddelen" en de werking van de interne effecten (net zoals een tekstverwerkingsprogramma bv. bepaalt dat u uw computer voor het schrijven van brieven kunt gebruiken).

Ziehier het overzicht van de algoritmes:

Algoritme		Effect Patch met de basisinstellingen ("geïnitieerde versie")
01	ISOLATOR & FILTER	P80 01>Iso&Fil
02	CENTER CANCELER	P81 02>Ct.Canc
03	STEREO DYNAMICS PROCESSOR	P82 03>CompEtc
04	REVERB & GATE	P83 04>Rev&Gat
05	TAPE ECHO 201	P84 05>TapeEch
06	EZ DELAY	P85 06>ezDelay
07	DELAY RSS	P86 07>DlayRSS
08	ANALOG DELAY & CHORUS	P87 08>AnlgD&C
09	DIGITAL CHORUS	P88 09>DigiCho
10	4 BUTTON CHORUS 320	P89 10>4butn C
11	VINTAGE FLANGER 325	P90 11>Fln325
12	2x BOSS FLANGER	P91 12>FlnBx2
13	STEREO PITCH SHIFTER	P92 13>Pit-Sft
14	80s PHASER	P93 14>80sPhas
15	STEREO AUTO WAH	P94 15>2xA.Wah
16	STEREO DISTORTION	P95 16>2xDist
17	PHONOGRAPH	P96 17>Records
18	RADIO TUNING	P97 18>Radio
19	LO-FI PROCESSOR	P98 19>Lo-Fi
20	VIRTUAL ANALOG SYNTH	P99 20>AnlgSyn

Werkwijze voor het editen van de effecten

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [FX INFO] drukt om naar de FX SW-pagina te gaan.
2. Breng de cursor naar het nummer van het effectgeheugen (bv. "P82", zie afbeelding), kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf een Effect Patch en bevestig door op [ENTER/YES] te drukken.



In de regel vertrekt u het best van een Effect Patch met de basisinstellingen omdat u dan over een algemeen bruikbaar vertrekpunt beschikt. Kies daarom een Effect Patch tussen "P80" en "P99". Samen met de betreffende Effect Patch kiest u natuurlijk ook een effectalgoritme. Daarom moet de keuze van het "vertrekpunt" altijd in functie staan van het algoritme dat u nodig hebt. Zie de tabel hierboven. Voorbeeld: als u gebruik wilt maken van een vervormingseffect, kunt u het best vertrekken van Preset Patch P95. U zou evenwel ook een andere Preset of User Patch kunnen kiezen die gebruik maakt van het Distortion-algoritme.

3. Stel de effectparameters in. Zie verderop en "Algoritmes en effecten" op blz. 89.

Gebruik hiervoor ◀, ▶, ▲, ▼ en de [VALUE/TIME]-draaischijf. Als u deze laatste nog niet hebt gebruikt, kunt u naar de eerste parameter van het gekozen effect springen door op [ENTER/YES] te drukken.

Opgelet: Als u een andere Patch kiest, voordat u de wijzigingen van de effectparameters hebt opgeslagen, worden alle wijzigingen gewist.

4. Sla de Effect Patch op als User Effect Patch.

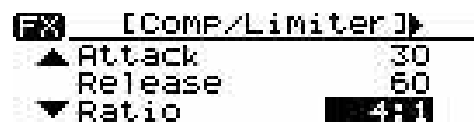
Kiezen van een effect binnen een algoritme

Sommige algoritmes bevatten meer dan één effect ("P82" biedt bv. een Compressor, een Enhancer, een EQ en een ruisonderdrukker; zie de afbeelding links).

1. Om een effect in of uit te schakelen moet u de cursor erop plaatsen (bv. op "Cmp") en met de [VALUE/TIME]-draaischijf instellen of u het al (□) dan niet (■) wilt gebruiken.

2. Om de parameters van een effect in te stellen moet u de cursor op het blokje van dat effect plaatsen en op [ENTER/YES] drukken.

Ziehier een voorbeeld van een effectparameter-pagina:



Betekenis van CTL (FX CTRL)

Als u de cursor op "CTL" plaatst en dan op [ENTER/YES] drukt, verschijnt de volgende display-pagina (ook weer een voorbeeld, want de parameters verschillen naar gelang het gebruikte effectalgoritme):

```

FX CTRL          <=>RANGE
▲ C3: CMP ON OUTPUT
C4: EQ ON LOGAIN
▼ C5BL: EQ ON MIDGIN

```

Hier kunt u de gewenste parameters aan de Realtime Effects-regelaars, de D Beam Controller en de Step Modulator toewijzen. Dit laat u toe om de betreffende parameters tijdens de weergave (in "echte tijd") te veranderen. De mogelijkheden zijn:

C1~C4	Toewijzing aan de Realtime Effects-regelaar met hetzelfde nummer.
C5BL, C6BR	Toewijzing aan Realtime Effects-regelaar "5" of "6", of aan de linker (L) of rechter (R) kant van de D Beam Controller.
StM1/2	Toewijzing aan één van de twee mogelijke standen van de Step Modulator (zie ook blz. 109).

Druk op [EXIT/NO] om terug te keren naar de FX SW-pagina.

Opgelet: Zie ook "Effecten via Realtime Effects beïnvloeden" op blz. 106.

Opgelet: Voor effecten van de "b"-groep (Master Filter/Iso-lator) is enkel de Range-pagina beschikbaar. Voor de overige effecten zijn er verschillende pagina's.

Opgelet: Voor aan/uit-parameters (zonder waarde-instelling) kunt u van "uit" naar "aan" (en vice versa) gaan door de betreffende realtime Effects-regelaar vanaf het midden ("12 uur") iets verder naar rechts c.q. links te draaien. Het heeft dus weinig zin om van helemaal links naar helemaal rechts te gaan omdat er toch maar twee mogelijkheden zijn. De uitzondering op deze "overgang in het midden"-regel is de Trigger In-parameter van het Virtual Analog-algoritme – maar dan ook alleen als u hem via de D Beam bedient: in dat geval schakelt u de parameter uit door uw hand vlak boven het "oog" van de D Beam te houden. Zelfs met een minimale verhoging van uw hand schakelt u de parameter echter weer in.

Betekenis van LOC (FX LOCATION)

Als u de cursor op "LOC" plaatst en dan op [ENTER/YES] drukt, verschijnt de FX LOCATION-pagina waar u PatchLoc en Mixer kunt instellen.

PatchLoc dient voor het plaatsen van de Effect Patch in de signaalketen. Dit is een "voor-programmering" die u tijdens het gebruik van deze Patch kunt selecteren door voor diens FxLoc-parameter de instelling "-- (PATCH)" te kiezen. Maar dat hoeft u niet te doen omdat deze voorinstelling niet altijd even handig werkt.

De Mixer-parameter vertelt u hoe de Mixer momenteel ingesteld is, wat u beslist zal helpen om hier de juiste keuze te maken. Als hier [SEND/RETURN] staat, is het bv. geen goed idee om om PatchLoc op

"INS MASTER" te zetten omdat dat indruist tegen het huidige gebruik van de Patch. Zie ook "Plaatsing van de effecten in de signaalketen (Fx.Loc)" op blz. 82 voor meer details over het gebruik van de Effect Patches. Nog even dit: Mixer kunt u niet instellen.

Druk op [EXIT/NO] om terug te keren naar de FX SW-pagina.

Instellingen als User Effect Patch opslaan

Na het wijzigen van de effectparameters moet u ze als User Effect Patch op Zip opslaan. Anders gaan ze namelijk verloren zodra u de SP-808 uitschakelt.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan.
2. Kies met ▼ "EFFECTS PATCH" en druk op [ENTER/YES].
3. Hierdoor gaat u naar de SAVE EFFECTS PATCH-pagina.
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het nummer van de User Effect Patch waar u uw instellingen wilt opslaan.
- Als u wilt, kunt u met ▼ naar de naam gaan en de naam van die Patch veranderen. Zie ook "Naam van een Song wijzigen" op blz. 64 voor de werkwijze.
5. Druk op [ENTER/YES].
- Dit commando moet u bevestigen omdat u de instellingen in de gekozen User Effect Patch overschrijft (Are you sure?).
6. Druk nog een keer op [ENTER/YES].
7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Opgelet: De data in de gekozen User Effect Patch worden overschreven.

Opgelet: In stap 2 kunt u ook Overwrite ALL kiezen om niet alleen de effectinstellingen, maar ook de Song enz. op te slaan.

Opgelet: Als u een Preset Effect Patch gewijzigd hebt, wordt als User Effect Patch-nummer *** ingevuld. In dat geval moet u het nummer zelf instellen. Als u een User Effect Patch gewijzigd hebt, wordt automatisch het nummer van deze Patch ingevuld. Maar misschien wilt u die niet overschrijven. Dus moet u dan eveneens een ander nummer kiezen.

14.3 Algoritmes en effecten

Laten we nu de parameters van de effectalgoritmes bekijken.

Opgelet: In het geval van algoritmes die berusten op oude (“vintage”) effecten hebben we getracht de originele functiebenamingen te respecteren. Dat verklaart waarom gelijkaardige functies/parameters soms verschillende namen hebben.

Opgelet: Sommige algoritmes bevatten parameters die met de BPM van de Song kunnen worden gesynchroniseerd. Als tijdens het programmeren van dit soort parameters een vraagteken (?) vóór het nootsymbool verschijnt, is de via het nootsymbool verkregen onderverdeling niet mogelijk omdat de betreffende instelling zou betekenen dat de snelheid e.d. buiten het instelbereik (te traag/te snel) van de betreffende parameter zou vallen.

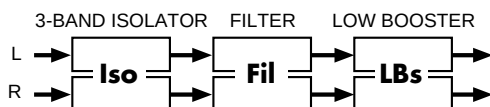
Opgelet: Talrijke parameters kunnen via de effectregelaars en de D Beam in Realtime worden ingesteld of gewijzigd. Soms treedt daarbij echter een klikgeluid op. In voorkomend geval gebruikt u de regelaars/D Beam dus best zo spaarzaam mogelijk.

01 Isolator & Filter

Dit algoritme bevat een “Isolator”, een filter en een booster voor het laag. Deze drie stereo-effecten zijn in serie geschakeld.

Opgelet: Dit algoritme kan alleen als Insert-effect worden gebruikt.

Opgelet: De Realtime Effects-sectie bevat eveneens een Master Filter/Isolator-effect (“b”). Dát effect kan echter niet samen met andere interne effecten worden gebruikt.



Iso (3-band Isolator)

Dit effect deelt het inkomende signaal in drie frequentiebanden op (High, Mid en Low) en laat toe deze banden af te zwakken of zelfs te onderdrukken, en op te halen.

Level High, Level Mid, Level Low—(instelbereik: $-60\text{dB} \sim +4\text{dB}$) Hiermee kunt u de betreffende frequentieband ophalen en afzwakken. Als u -60dB kiest, is de band niet meer hoorbaar. “0dB” betekent dat er niets aan het volume van de betreffende band verandert.

AntiPhs Md (Mid Anti-Phase aan/uit)—Mogelijkheden: ON, OFF

Level (Mid Anti-Phase niveau)—Instelbereik: 0~100

AntiPhs Lo (Low Anti-Phase aan/uit)—Instelbereik: ON, OFF

Level (Low Anti-Phase niveau)—Instelbereik: 0~100

De Anti-Phase-functie keert de fase van één stereokaanaal om en voegt deze tegenfase toe aan het signaal. Via de Level-parameter kunt u bepaalde partijen uit een stereosignaal weghalen (dit werkt enkel bij stereopopnamen).

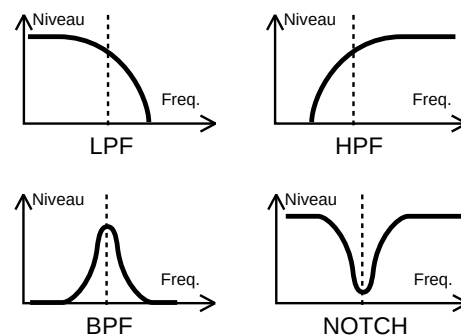
Dit algoritme komt tegemoet aan de vereisten die DJs en Remix-artiesten aan bepaalde apparaten stellen. In tegenstelling tot in de handel verkrijgbare Equalizers kunt u één of alle frequentiebanden helemaal onderdrukken. Door de Anti-Phase-functie in te schakelen en met de Level-instelling te spelen kunt u zorgen dat bepaalde partijen van uw audiomateriaal af en toe hoorbaar zijn en dan weer verdwijnen.

Fil (Filter)

Dit is een bijzonder veelzijdig filter waarmee u fantastische dingen kunt doen.

Type—Instelbereik: LPF, BPF, HPF, NOTCH. Hiermee kiest u het type filter dat u nodig hebt:

- **LPF** (Low pass filter): In dit geval worden enkel de frequenties onder de CutOff-waarde (zie verderop) doorgelaten. De andere frequenties kunt u naar smaak filteren.
- **BPF** (Band pass filter): Enkel de frequenties in de buurt van de CutOff-waarde worden ongehinderd doorgelaten.
- **HPF** (High pass filter): Hier worden enkel de frequenties boven de CutOff-waarde niet gefilterd.
- **NOTCH** (Notch filter): Omgekeerde werking van een BPF-filter. Hier worden dus de frequenties rond de CutOff-waarde net wél gefilterd (en de andere niet).



Slope—Instelbereik: -12dB , -24dB . Hier bepaalt u hoe snel de filterfrequentie per octaaf afneemt. “ -24dB ” vertegenwoordigt een bijzonder stijl filter, terwijl “ -12dB ” het iets rustiger aan doet (12dB verandering per octaaf). Beide mogelijkheden roepen natuurlijk herinneringen op aan analoge synthesizers... Dan verbaast het ook niet dat dit filter ook in het Virtual Analog Synthesizer-algoritme (zie blz. 104) wordt gebruikt.

CutOffFreq—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de frequentie waarrond/waarboven/waaronder het filter in werking treedt. Hoe kleiner de waarde, hoe lager de frequentie.

Resonance—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de resonantie van het filter door de frequenties rond de CutOff-waarde extra op te halen, waardoor het geluid een “synthesizerachtig” karakter krijgt.

Opgelet: Wanneer u een hoge Resonance-waarde kiest, begint het filter te “fluiten”. Dit wordt ook wel zelfoscillatie genoemd. Hoewel dit een leuk effect kan zijn, moet u er toch mee opletten omdat het resulterende geluid niet alleen slecht is voor het gehoor, maar ook nefaste gevolgen kan hebben voor de luidsprekers. Als het filter begint te fluiten, moet u direct op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukken.

Gain—Instelbereik: 0~24 dB. Bij extreme instellingen van het filter kan het gebeuren dat het signaalvolume aanzienlijk lager komt te liggen. In dat geval kunt u het met deze parameter opkrikken.

LBs (Low Booster)

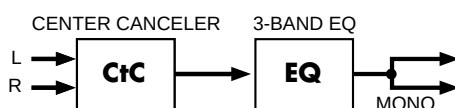
Met dit effect kunt u de lage tonen extra versterken om het geluid “zwaarder” te maken.

BoostLevel—Instelbereik: 0~100. Hoe hoger de waarde, hoe nadrukkelijker het laag in het signaal aanwezig is. Naar gelang de gekozen Isolator- en filterinstellingen (zie hierboven) kan het echter zijn dat u daar niet zoveel van merkt.

02 Center Cancellor

Center Cancellor is een effect dat alle signalen, die zich precies in het midden van het stereobeeld bevinden, onderdrukt. Achter deze Cancellor bevindt zich een 3-bands EQ.

Opgelet: Dit algoritme kan alleen als Insert-effect worden gebruikt.



CtC (Center Cancellor)

Dit effect onderdrukt alle geluiden in het midden van het stereobeeld (en werkt alleen voor stereosignalen). Dit is handig om bv. de zang uit een opgenomen/gesampeld fragment weg te halen.

Position—Instelbereik: -50~+50. Als het ongewenste geluid niet helemaal weg te werken valt, moet u met deze parameter experimenteren. Meestal kunt u de signalen in het midden dan wél volledig onderdrukken.

Lo-F Limit—Instelbereik: THRU, 20~2000 Hz

Hi-F Limit: Instelbereik: 1.0~20.0kHz, THRU. Hiermee kunt u de boven- (Hi) en ondergrens (Lo) van de te onderdrukken frequenties instellen. Als alle signalen in het midden mogen verdwijnen, moet u hier “THRU” kiezen. Om maar een bepaald signaal (bv. de

eerder geciteerde zang) te onderdrukken, moet u Lo-F en Hi-F zo instellen dat bv. de basdrum niet mee onderdrukt wordt.

Opgelet: Het bewerkte signaal is mono (dus niet meer stereo). Center Cancellor lijkt dus sterk op de Anti-Phase-functie (zie blz. 89). Het verschil zit hem echter in het feit dat u hier de boven- en ondergrens van het weg te werken signaal kunt bepalen. Dit effect is dan ook beter geschikt voor het weghalen van de zang.

EQ (3-bands Equalizer)

Deze parametrische Equalizer (toonregeling) is voorzien van drie banden (zoals de toonregeling van een HiFi-versterker).

Low Type—Instelbereik: SHELVE, PEAK. Hiermee kunt u de werking van het Low-filter instellen: *shelving* (alle frequenties onder de Freq-waarde) of *peaking* (enkel de frequenties rond de Freq-waarde).

Low Gain—Instelbereik: -12~+12 dB. Hiermee bepaalt u of de lage frequenties worden opgehaald (positieve waarde) of afgezwakt (negatieve waarde).

Low Freq—Instelbereik: 20~2000 Hz. Hier kiest u de frequentie die u met Low Gain kunt bewerken. Als u SHELVE gekozen hebt, slaat deze waarde op alle frequenties tot aan de Freq-waarde. Als u PEAK gekozen hebt, gaat het om de frequenties rond de Freq-waarde.

Low Q—Instelbereik: 0.3~16.0. Hiermee bepaalt u de “breedte” van de Freq-waarde als u voor Type “PEAK” hebt gekozen. Hoe groter deze waarde, hoe smaller de frequentieband van het PEAK-filter wordt.

Mid Gain—Instelbereik: -12~+12dB.

Mid Freq—Instelbereik: 200~8000 Hz

Mid Q—Instelbereik: 0.3~16.0. Deze drie parameters hebben dezelfde functie als hun Low-collega’s, alleen gelden zij voor het middengebied. Misschien hebt u al gezien dat er hier geen Type-parameter is. Dat komt omdat het middengebied altijd als PEAK-filter wordt gebruikt.

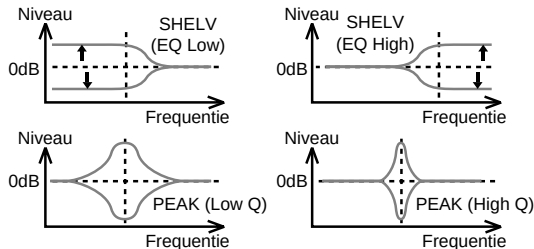
High Type—Instelbereik: SHELVE, PEAK. Kies hier het filtertype voor de hoge frequenties. De werking is identiek aan die van Low Type. Op één ding na: als u SHELVE kiest, worden alle frequenties boven de Freq-waarde eveneens mee gefilterd (terwijl dat bij Low Freq net de frequenties onder de Freq-waarde zijn).

High Gain—Instelbereik: -12~+12 dB

High Freq—Instelbereik: 1.4~20.0 kHz

High Q—Instelbereik: 0.3~16.0 Deze parameters hebben dezelfde functie als hun Low-collega’s.

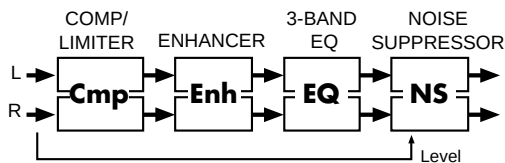
Out Level—Instelbereik: -12~+12 dB. Omdat het werken met een Equalizer altijd ook gevolgen heeft voor het signaalsvolume, kunt u dit met Out Level weer naar een waarde terugbrengen die ongeveer (of helemaal) identiek is aan die van het inkomende signaal.



03 Stereo Dynamics Processor

Dit algoritme bevat een compressor/Limiter, een Enhancer, een 3-bands Equalizer en een ruisonderdrukker voor het bewerken van stereosignalen. Dit alles maakt dit algoritme bijzonder geschikt voor het bewerken van de stereo bus (het signaal voor de MASTER OUT-aansluitingen) of voor het “stroomlijnen” van signalen die u gaat samplen.

Opgelet: Dit algoritme kan enkel als Insert-effect worden gebruikt.



Cmp (Comp/Limiter)

Dit effect kunt u hetzij als compressor, hetzij als Limiter gebruiken. Het verschil tussen deze twee is dat een compressor niet altijd signalen boven de drempelwaarde afzwakt, maar zachte signalen ook ophaalt, terwijl een Limiter alleen voorkomt dat het signaalniveau boven de ingestelde waarde uitstijgt.

Threshold—Instelbereik: -60~0 dB. Hiermee bepaalt u de volumewaarde boven welke het effect begint te werken (de “drempelwaarde”).

Attack—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u hoe lang het na bereiken van de drempelwaarde duurt tot het effect daadwerkelijk in werking treedt.

Release—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u hoe snel het effect weer wordt uitgeschakeld zodra het signaalsvolume onder de drempel komt te liggen. Stel deze waarde zo in dat de compressor/Limiter niet overdreven zit te “pompen”.

Ratio—Instelbereik: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1. Hiermee stelt u de volumeverhouding tussen het inkomende en uitgaande signaal in. Kies “100:1” als dit effect als Limiter moet werken.

Out Level—Instelbereik: -60~+12 dB. Laat toe om het uitgangsvolume te veranderen, wat met name bij extreme Ratio-instellingen nodig is.

Enh (Enhancer)

Met dit effect kunt u de boventonen in het hoge frequentiebereik iets meer in de verf zetten, wat het geluid duidelijker en “helderder” maakt.

Sens—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de intensiteit van het Enhancer-effect.

Frequency—Instelbereik: 1.0~10.0 kHz. Kies hiermee de ondergrens van het frequentiegebied dat met de Enhancer wordt bewerkt.

MX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het “verfraaide” signaal dat bij het originele signaal wordt gevoegd.

Out Level—Instelbereik: 0~100. Hier kunt u het uitgangsvolume van het effect instellen.

EQ (3-bands Equalizer)

Ziehier een Equalizer. Deze werkt precies zoals zijn collega op blz. 90.

NS (Noise Suppressor)

Vroeger werd dit effect ook wel “Noise Gate” genoemd. Dit vertellen we u om meteen duidelijk te maken dat de ruis alleen kan worden onderdrukt zolang het signaal onder de drempelwaarde (Threshold) ligt. Het is dus niet zo dat een sterk ruisende gitaar opeens een mooie, ruisvrije, gitaar wordt. Zoals u ziet, bevindt deze onderdrukker zich helemaal achteraan in de signaalketen. Dat hebben we gedaan omdat u de ruis (indien aanwezig) van het inkomende signaal met de voorafgaande effecten eerder nog versterkt.

Threshold—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de drempelwaarde die het signaal moet halen om hoorbaar te zijn. Kies een hoge waarde wanneer het audiomateriaal in stille passages bijzonder veel ruis bevat.

Release—Instelbereik: 0~100. Net zoals bij een compressor, bepaalt u met deze parameter hoe snel de ruisonderdrukker weer in werking treedt zodra het signaal weer onder de drempelwaarde ligt. Kies een waarde die het geluid natuurlijk laat uitsterven. Of stel net een piepkleine waarde in om een “afkappingseffect” te verkrijgen – en dan zijn we weer bij de Noise Gate aanbeld.

04 Reverb & Gate

De digitale galm (Reverb) laat toe om de bewerkte signalen in een akoestische ruimte (kamer, concertzaal e.d.) te plaatsen. Vóór de galm bevindt zich een 3-bands EQ waarmee u het te bewerken signaal zo kunt instellen dat het precies naar wens door de galm wordt bewerkt. De Gate-functie laat toe om de galm op slag te laten wegvallen (i.p.v. geleidelijk aan uit te sterven).

EQ (3-band Equalizer)

Deze Equalizer dient voor het bewerken van het signaal dat naar de galm gaat. Vaak hebt u er alle belang bij om de lage tonen iets af te zwakken om een “transparanter” galmsignaal te verkrijgen. Maar de parameters zijn zo uitgebreid dat u ook interessante effecten kunt programmeren.

Zie blz. 90 voor de parameters.

Rev (Reverb & Gate)

Dit is een hoogwaardig digitaal Reverb-effect met Gate-functie. Met deze laatste kunt u zorgen dat het effectgeluid plots wordt uitgeschakeld.

Room Size—Instelbereik: 5~40 m. Hiermee bepaalt u de grootte van de denkbeeldige kamer. De waarde “10m” betekent bv. dat de kamer (of het zaaltje) 10m breed is.

Rev Time—Instelbereik: 0.1~32 sec. Hiermee bepaalt u de duur van het galmeffect (in seconden).

Pre Delay—Instelbereik: 0~200 msec. Deze parameter regelt de vertraging van het Reverb-signaal t.o.v. het originele signaal. Met deze parameter kunt u dus de diepte van de ruimte.

Diffusion—Instelbereik: 0~100. Hoe groter deze waarde, hoe ruimtelijker de galm wordt. Deze parameter komt het best tot zijn recht wanneer u in stereo werkt.

Density—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de dichtheid van de galm, d.w.z. hoeveel niet-reflecterende voorwerpen er zich in de ruimte bevinden. Voor zaal- of garagesimulaties kiest u het best een kleine waarde.

Early Ref. (Early Reflection)—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van de eerste reflecties en dus de “directheid” van de galm.

LoDampFreq—Instelbereik: 50 Hz~4000 Hz. Met deze parameter bepaalt u welke lage frequenties van het galmsignaal sneller dan de overige frequenties worden gedempt. Vaak hebt u er belang bij een betrekkelijk hoge waarde in te stellen om te voorkomen dat de galm teveel ruimte in het geluidsbeeld inneemt.

LoDampGain—Instelbereik: -36 dB~0 dB. Stel hier in hoe sterk de lage frequenties van het galmsignaal moeten worden afgezwakt.

HiDampFreq—Instelbereik: 1 kHz~20 kHz. Dit zijn de hoge galm-frequenties die sneller uitsterven dan de overige frequenties. Galm bevat in de regel maar weinig hoge tonen – en met deze parameter kunt u bepalen tot waar de galm moet gaan.

HiDampGain—Instelbereik: -36 dB~0 dB. Stel hier in hoe sterk de hoge frequenties van het galmsignaal moeten worden afgezwakt.

Opgelet: Met LoDamp en HiDamp kunt u het galmkarakter bepalen en de indruk wekken dat er veel (of net weinig) voorwerpen in de denkbeeldige ruimte staan.

HiCutFreq—Instelbereik: 0.2 kHz~20 kHz. Hiermee kunt u hoge tonen uit het galmsignaal filteren. Die zijn dan zelfs niet meer in het galmsignaal aanwezig. Met HiDamp daarentegen bepaalt u hoe snel bepaalde hoge tonen worden gedempt (dus geleidelijk aan uitsterven).

GT Switch (Gate Switch)—Instelbereik: OFF, ON. Hiermee kunt u het Gate-effect in- of uitschakelen. Als het uit is, hoeft u de overige GT-parameters zelfs niet meer in te stellen.

GT Mode—Instelbereik: GATE, DUCK

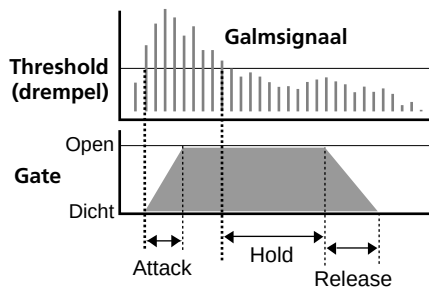
- **GATE:** (Gate Reverb) Zodra het galmvolume onder de met Thresh (zie verderop) ingestelde volumewaarde zakt, wordt het galmsignaal uitgeschakeld. Dit zorgt voor een spectaculair effect.
- **DUCK:** (Ducking Reverb) Het Ducking-effect doet net het tegenovergestelde. Zodra het ingangssignaal boven de Thresh-waarde komt te liggen, wordt het Reverb-effect uitgeschakeld. Dit zou u kunnen gebruiken om te voorkomen dat het geluid bij signaalpieken te “modderig” wordt (omdat niet alleen het originele signaal, maar ook de galm luider worden).

GT Thresh—Instelbereik: 0~100. Stel hier het volume in dat het galmsignaal minsten moet hebben om niet onderdrukt te worden.

GT Attack—Instelbereik: 1~100. Met deze parameter bepaalt u hoe snel de “poort” (Gate-schakeling) open gaat zodra het galmsignaal de Thresh-waarde bereikt of overstijgt.

GT Hold—Instelbereik: 1~100. Met deze parameter bepaalt u hoe lang de “poort” nog openblijft nadat het volume van het galmsignaal onder de Thresh-waarde is gezakt.

GT Release—Instelbereik: 1~100. Zodra de Hold-tijd verstreken is, gaat de “poort” weer dicht. Hier bepaalt u hoe snel dat gebeurt.



Tip: Als u met het Gate-effect werkt, kiest u het best een betrekkelijk lange galmduur (Rev. Time). Tenslotte wordt de galm sowieso door het Gate-effect uitgeschakeld. Bovendien heeft het weinig zin om LoDamp en HiDamp in te stellen omdat u deze instellingen misschien niet eens hoort. Haal het overbodige laag al uit het signaal voordat het door de galm wordt bewerkt (met de toonregeling van het kanaal). Om een “omgekeerd” galmeffect te verkrijgen moet u *Gate* kiezen en een grote GT Attack-waarde instellen. Kies voor Release de waarde “0”.

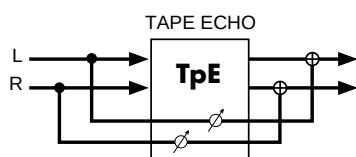
FX Level—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter bepaalt u het volume van het effect. Kies enkel een waarde kleiner dan “100” wanneer u dit algoritme als Insert-effect gebruikt.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter bepaalt u het volume van het originele signaal (dat door het algoritme wordt bewerkt). Kies hier “0” wanneer u dit algoritme als Send/Return-effect gebruikt.

05 Tape Echo 201

Dit algoritme is een realistische simulatie van een oude (en nog steeds geliefde) bandecho. Meer bepaald gaat het om een digitale versie van de Roland RE-201. Dit effect had een uniek karakter en was ook behoorlijk “LoFi” (het kwam uit in 1974). Net omwille van deze en andere tekortkomingen is het nog steeds populair. Het aantal herhalingen (Repeat Rate) kan ook via de Realtime Effects-regelaars worden ingesteld.

Opgelet: In de regel gebruikt u dit algoritme het best als Send/Return-effect.



Mode—Instelbereik: 1~7. De RE-201 was voorzien van drie weergavekoppen waarmee werd gezorgd dat u kon beschikken over een korte, een middellange en lange echo. Met *Mode* bepaalt u de combinatie van de

denkbeeldige weergavekoppen. Mode “4” betekent bv. dat de “korte” en de “middellange” weergavekop samen werken. Vandaar de aanduiding “4:S+M” in het display.

Repeat Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de snelheid van de echo's. Hoe groter deze waarde, hoe sneller de herhalingen.

Intensity—Instelbereik: 0~100. Hiermee stelt u het aantal herhalingen in (tegenwoordig noemt u dit *Feedback*). Hoe groter deze waarde, hoe meer herhalingen er zijn.

Bass, Treble—Instelbereik: -100~+100. Dit is een toonregeling waarmee u de hoge en lage tonen van de echo kunt ophalen (+) of afzwakken (-). De waarde “0” betekent dat het geluid niet verandert.

Head S Pan, Head M Pan, Head L Pan—Instelbereik: L63~R63. Deze parameter bestond niet op de RE-201. Hiermee kunt u namelijk de stereopositie van de weergavekoppen instellen om op die manier voor een ruimtelijker effect te zorgen.

Tape Dist.—Instelbereik: 0~5. Wie “band” zegt, zegt ook “vervorming” (ook al is die bijna niet hoorbaar). Hiermee bepaalt u hoe sterk de “band” vervormt. Dit maakt net het unieke karakter van dit effect uit.

W/F Rate (Wow/Flutter Rate), W/F Depth (Wow/Flutter Depth)—Instelbereik: 0~100. Een andere tekortkoming van banden (die in het geval van een echo zeer op prijs wordt gesteld) is het onregelmatige bandtransport wat voor een variërende snelheid/toonhoogte zorgt. Met *Rate* bepaalt u de snelheid van deze op/neer-bewegingen en met *Depth* hoe nadrukkelijk deze “storingen” aanwezig zijn.

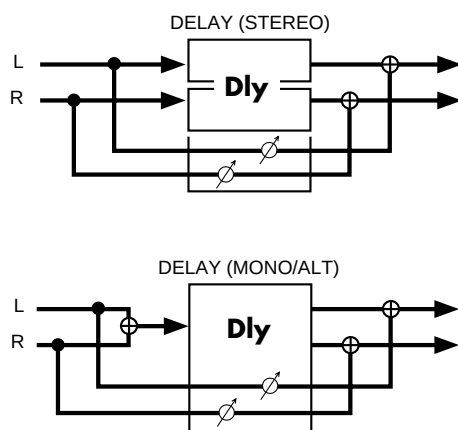
FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het echosignaal. In veruit de meeste gevallen kiest u hier het best “100”. Kleinere waarden zijn handig als u ook iets van het originele signaal wilt overhouden.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter bepaalt u het volume van het originele signaal (dat door het algoritme wordt bewerkt). Kies hier “0” wanneer u dit algoritme als Send/Return-effect gebruikt.

06 EZ Delay

“EZ” staat voor *easy* en daarmee is al gezegd dat dit een simpel Delay-effect is. Weinig gefriemel dus, maar u hebt wel de mogelijkheid om de snelheid te synchroniseren met het Song-tempo.

Opgelet: Dit algoritme is vooral geschikt voor Send/Return-toepassingen.



Zoals u ziet, kunt u kiezen voor een mono- of een stereo-effect. De maximale vertragingstijd luidt 1200msec (1,2 seconden).

Mode—Instelbereik: MONO, ST, ALT. Hiermee kunt u kiezen voor een mono- of stereo-toepassing. Zie verderop voor de betekenis van ALT.

MONO: Het algoritme gebruikt één ingang en één uitgang. Stereosignalen (die via links en rechts binnenkomen) worden eerst samengevoegd tot een monosignaal en dan pas naar het effect gestuurd.

ST: Twee Delay-effecten – één voor het linker en één voor het rechter kanaal. De stereoplaatsing van de inkomende signalen blijft dus behouden.

ALT: Het Delay-effect wordt afwisselend via het linker en het rechter kanaal weergegeven.

Time—Instelbereik: 1~1200 msec. Hiermee bepaalt u de vertragingstijd, oftewel de afstand tussen het inkomende en het uitgaande signaal. Deze vertraging geldt ook voor de eventuele herhalingen, zodat u hier in feite de snelheid van het Delay-effect bepaalt. Maar let wel: als u ALT kiest, bedraagt de maximale vertraging nog maar 600msec.

Als *Tempo Sync* (zie verderop) ingeschakeld is, kunt u deze parameter niet instellen.

L-R Shift—Instelbereik: L1199~R1199 msec. Hiermee kunt u de vertraging van één kanaal (links of rechts) t.o.v. het andere kanaal verschuiven. Dit effect werkt niet wanneer u ALT gekozen hebt. Bovendien: als u voor Time al een betrekkelijk grote waarde hebt ingesteld, is het bereik van deze parameter beperkt (de totale vertraging kan nooit langer zijn dan 1200msec).

L-R Order—Instelbereik: L>>R, L<<R. Deze parameter geldt enkel voor de ALT-instelling. Hiermee bepaalt u of de eerste herhaling via het linker of het rechter kanaal wordt weergegeven. De daaropvolgende herhaling wordt dan via het andere kanaal weergegeven enz.

Feedback—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het aantal herhalingen van het Delay-effect. Als u “0” kiest, worden de inkomende signalen maar één keer herhaald (Slap Back-effect).

Tempo Sync—Instelbereik: OFF, $\frac{1}{3}$ ~ $\times 1$. Als u een andere instelling kiest dan “OFF”, bepaalt u met deze parameter de snelheid van de herhalingen t.o.v. de ontvangen tempo-informatie. Deze informatie wordt door de Song verstuurd.

Opgelet: Sommige instellingen kunnen leiden tot “onmogelijke” vertragingen (langer dan 1200msec). In dat geval verkrijgt u dus niet het gewenste resultaat. In de regel kiest u bij een laag tempo geen al te lange noten om dit soort narigheden te voorkomen.

LoDampFreq—Instelbereik: 50Hz~4000Hz. Hiermee kiest u de lage tonen (alles tot aan deze frequentie) die moeten worden gedempt. Zie ook blz. 92.

LoDampGain—Instelbereik: -36 dB~0 dB. Zie blz. 92.

HiDampFreq (Instelbereik: 1 kHz~20 kHz), **HiDampGain** (-36 dB~0 dB): Zie blz. 92.

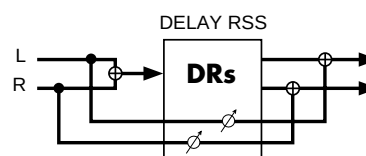
FX Level—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter bepaalt u het volume van het effect. Kies enkel een waarde kleiner dan “100” wanneer u dit algoritme als Insert-effect gebruikt.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Volume van het originele signaal. Zie ook blz. 93.

07 Delay RSS

Dit is een mono-in/stereo-uit Delay die wordt bewerkt met de Roland Sound Space-technologie (RSS). Bij een correcte opstelling van de boxen verkrijgt u hiermee een 3D-effect, zodat de herhalingen u letterlijk rond de oren vliegen. Ook deze Delay kunt u met het Song-tempo synchroniseren.

Opgelet: Deze Delay gebruikt u het best als Insert-effect.



RSS (Roland Sound Space)

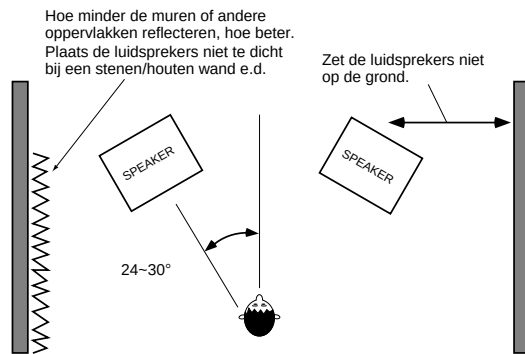
RSS is een door Roland ontwikkelde technologie voor een 3D-weergave via maar twee luidsprekers (conventioneel stereo-geluidssysteem). Dit effect gebruikt bepaalde onderdelen van deze technologie, met name

het effect dat zorgt dat u de herhalingen links en rechts van u hoort (dus niet “ergens” in de luidsprekers). Voorwaarde hiervoor is wel dat u de luidsprekers op de juiste manier opstelt en op de volgende dingen let:



(voor stereoweergave)

Het effect komt alleen tot zijn recht als u luidsprekers gebruikt. Met een hoofdtelefoon hoort u de derde dimensie niet.



- Dit effect werkt het best in een ruimte met weinig galm (reflecties).
- Eenweg-luidsprekers leveren het meest overtuigende resultaat op. Coaxiale of “virtueel coaxiale” luidsprekers kunt u eveneens gebruiken.
- Plaats de luidsprekers niet te dicht tegen de muren.
- Zet de luidsprekers niet te ver uit elkaar.
- Als u het effect niet goed hoort, moet u eventueel dichter of verder van de luidsprekers vandaan gaan zitten.

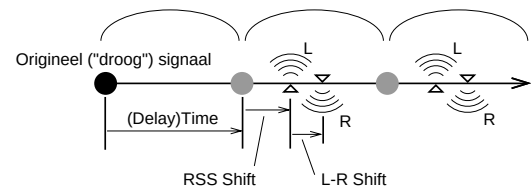
Time—Instelbereik: 0~1200 msec. De vertraging van het Delay-signaal. Zie ook blz. 94. Het daadwerkelijke instelbereik verschilt naar gelang de instelling voor *RSS Shift* en *L-R Shift* (zie verderop). Als u een andere *Tempo Sync*-instelling dan OFF hanteert, werkt deze parameter niet.

Feedback—Instelbereik: 0~100. Het aantal herhalingen. De waarde “0” betekent dat elk signaal maar één keer wordt herhaald.

RSS Shift—Instelbereik: -1200~0~+1200 msec. Hiermee kunt u de vertragingstijd van het RSS-signaal veranderen t.o.v. de *Time*-instelling (zie hierboven). Het daadwerkelijke instelbereik verschilt naar gelang de instelling voor *L-R Shift*.

L-R Shift—Instelbereik: L1200~R1200 msec. Hiermee kunt u de vertraging van één RSS-kanaal (links of rechts) t.o.v. het andere kanaal verschuiven. Als u voor

Time al een betrekkelijk grote waarde hebt ingesteld, is het bereik van deze parameter beperkt (de totale vertraging kan nooit langer zijn dan 1200msec).



Tempo Sync—Zie blz. 94.

LoDampFreq, LoDampGain—Zie blz. 92.—**HiDampFreq, HiDampGain**—Zie blz. 92.

FX Level (effectvolume), **Mono.D** (volume van de mono Delay), **RSS D** (volume van de RSS-Delay): Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het Delay-signaal. Zoals u ziet, kan het volume van de RSS- en de “niet-RSS” (mono) Delay ook nog eens apart worden ingesteld. Het volume van dit geheel kunt u dan met *FX Level* nog aanpassen.

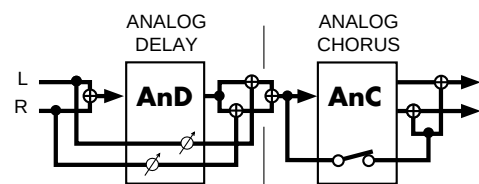
Opgelet: Het 3D-effect komt het best tot zijn recht wanneer u het volume van de mono Delay op “0” zet. Bovendien zou u *L-R Shift* niet op “0” mogen zetten.

Dry Level—Zie blz. 93.

08 Analog Delay & Chorus (Virtual Analog Delay + Virtual Analog Chorus)

Dit algoritme berust op de werking van de BOSS CE-1 *Chorus Ensemble* die in 1976 het daglicht zag. Bovendien hebben we er een –eveneens virtueel analoge– aan toegevoegd die voor herhalingen zorgt.

Opgelet: In de regel is dit algoritme vooral geschikt voor *Insert-toepassingen*. Bij bepaalde instellingen levert het echter ook bij *Send/Return-gebruik* goede resultaten op.



AnD (Virtual Analog Delay)

Dit effect simuleert een Delay-effectpedaal dat in de jaren ‘80 vooral door gitaristen werd gebruikt. Dit effect heeft een duidelijk analoog/warm karakter en zorgt dus voor een “ronder” geluid.

Meer bepaald gaat het om een simulatie van de “BBD (analoge IC)” die in de jaren ‘80 in de BOSS-effecten werd gebruikt. De *Dry Level*-parameter van deze simulatie ontbreekt op het oorspronkelijke effectpedaal.

Repeat Rate—Instelbereik: 0~100. Dit is hetzelfde als de (Delay) Time-parameter van nieuwere Delay-effecten. Hoe groter de waarde, hoe sneller de herhalingen elkaar opvolgen.

Intensity—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het aantal herhalingen (vandaag de dag heet deze parameter *Feedback*). Hoe groter de waarde, hoe meer herhalingen er zijn.

Echo Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het Delay-effect.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Zie ook blz. 93.

AnC (Virtual Analog Chorus)

Ziehier dan de simulatie van de BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Karakteristiek aan dit effect is het “trillende” en brede geluid.

CE Mode—Instelbereik: CHORS, VIB. Hiermee kunt u kiezen tussen een Chorus- of een Vibrato-effect. Zie ook de opmerking onder *Output Mode*.

Intensity—Instelbereik: 0~100. Als u hierboven CHORS gekozen hebt, kunt u met deze parameter de vibratosnelheid bepalen.

Depth (VIB)—Instelbereik: 0~100. Als u hierboven VIB gekozen hebt, kunt u met deze parameter de diepte van de toonhoogte-modulatie (vibrato) bepalen.

Rate (VIB)—Instelbereik: 0~100. Als u hierboven VIB gekozen hebt, kunt u met deze parameter de snelheid van de toonhoogtemodulatie instellen.

Direct Out—Instelbereik: OFF, ON. Hiermee kunt u instellen of het inkomende signaal ook weer naar de uitgangen wordt gestuurd (en dus bij het effectsignaal wordt gevoegd). Deze functie bestond niet op de CE-1. Als u hier OFF kiest, kunt u dit effect dus ook voor Send/Return-toepassingen gebruiken.

OutputMode—Instelbereik: MONO, ST-1, ST-2. Hier kunt u instellen hoe het effect wordt weergegeven:
MONO: Monosignaal.

ST-1 (Stereo-1): Het Chorus-signaal wordt via het linker en rechter kanaal weergegeven. De fase van één van de twee kanalen wordt omgekeerd. Bovendien wordt ook het originele signaal mee naar de uitgangen gestuurd. Dit levert een breed Chorus-effect op dat echter moeilijker te plaatsen valt.

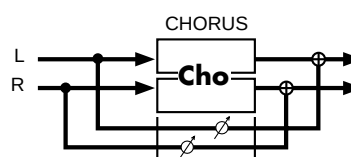
ST-2 (Stereo-2): Het Chorus-effect wordt via het rechter kanaal weergegeven en het originele signaal via het linker kanaal.

Dit algoritme berust helemaal op de werking van de CE-1. In de CHORS-mode wordt het originele signaal voorzien van vibrato (toonhoogte-modulatie), terwijl in de VIB-mode gebruik wordt gemaakt van een andere golfvorm en een andere snelheid, zodat het effect dan minder doet denken aan een Chorus. In

beide modes wordt het originele signaal bij het effect gevoegd (tenzij u *Direct Out* op OFF zet). De *Output Mode*-parameter is eigenlijk afkomstig van de CE-3.

09 Digital Chorus

Dit is een volledig stereo-effect met onafhankelijke kanalen (links/rechts). Hier hebt u een ruime keuze aan Chorus-effecten die allemaal één ding gemeen hebben: ze tasten het inkomende signaal niet aan, maar voorzien het wel van een vleugje vibrato (en natuurlijk Chorus).



Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de snelheid van de toonhoogtemodulatie.

Depth—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de diepte van de toonhoogtemodulatie.

LFO Phase—Instelbereik: 0~180deg. Hiermee bepaalt u de faseverschuiving die tijdens de modulatie met de LFO optreedt. Het voordeel hiervan is dat u de modulatie naar wens kunt plaatsen: als u “0deg” kiest, stijgt en daalt de toonhoogte voor beide kanalen op dezelfde manier en op dezelfde momenten. Als u “180deg” kiest, stijgt de toonhoogte van het ene kanaal, terwijl die van het andere kanaal daalt. Dit maakt het effect “breder”.

Bass, Treble—Instelbereik: -100~+100. Hiermee kunt u de hoge en lage tonen ophalen of afzwakken. Kies “0” als u niets aan de klankkleur wilt veranderen.

Cross Mix—Instelbereik: -100~+100. Met deze parameter kunt u instellen in welke mate het signaal van het linker kanaal ook naar het rechter kanaal wordt gestuurd en vice versa. Hiermee kunt u het effect “breder” maken.

Positieve waarden betekenen dat de fase van de cross-signalen niet verandert. Met negatieve waarden keert u de fase om. Vooral negatieve waarden zorgen voor een “zwevend” karakter. U kunt het best met deze parameter experimenteren tot u een geschikte instelling vindt.

FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het Chorus-signaal. In de meeste gevallen kiest u het best de waarde “100”.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Zie blz. 93.

10 4-Button Chorus 320 (4bC)

Dit algoritme simuleert een 19" Chorus-effect van Roland (de SDD-320) die een tijdlang bijzonder populair was omdat het voor een breed geluid zorgde dat maar in beperkte mate echte Chorus voortbracht (omdat de vibrato nagenoeg onhoorbaar is). Ook vandaag de dag is dit uit 1979 stammende apparaat nog bijzonder populair bij Remix-artiesten.

Opgelet: Hoewel het origineel als Insert-effect bedoeld was, kunt u deze simulatie mits de juiste instellingen ook als Send/Return-effect gebruiken.

Input—Instelbereik: MONO, ST. Stel hier in of u de inkomende signalen in mono wilt bewerken (combinatie van links + rechts) of gewoon stereo wilt laten (op de SDD-320 kon dit alleen door de aansluitingen te veranderen).

ModeButton—Instelbereik: 1–4, 1+4, 2+4, 3+4. De SDD-320 was voorzien van vier knoppen waarmee men het benodigde effect kon kiezen. Met deze parameter bepaalt u welke “knoppen” er worden ingedrukt. (“1+4” betekent dat knop 1 en 4 samen ingedrukt worden.)

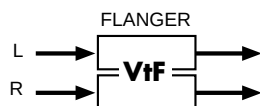
Dry/FX Bal—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u de balans tussen het originele en het effectsignaal instellen. De waarde “50” betekent dat beide even luid zijn. De waarde “0” betekent dat u enkel het originele signaal hoort, terwijl u bij de instelling “100” enkel nog het effect hoort.

Opgelet: De Mode-keuze is belangrijk voor het karakter van het effect. In de regel verdient het aanbeveling om verschillende instellingen uit te proberen.

11 Vintage Flanger 325 (VtF)

Dit algoritme simuleert een Roland's SBF-325 Flanger (een analoog toestel). U hebt de keuze uit drie Flanger-types en één Chorus-achtig effect.

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



FX Mode—Instelbereik: FL1, FL2, FL3, CHO. Hier kunt u het effecttype kiezen:

FL1: (Flanger 1) Een mono Flanger zonder franjes.

FL2: (Flanger 2) Stereo Flanger die de stereospreiding van het inkomende signaal niet aantast.

FL3: (Flanger 3) Een “Cross Mix” Flanger (links/rechts/links...) die voor een intenser effect zorgt.

CHO: (Chorus) Chorus-effect.

Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de modulatiesnelheid van het Flanger-effect. Als u een andere Tempo Sync-instelling dan OFF kiest, kunt u deze parameter niet instellen.

Depth—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de diepte van het Flanger-effect.

Manual—Instelbereik: 0~100. Hiermee kiest u de centrale frequentie waarrond het Flanger-effect vooral actief is. Dit laat toe om de frequenties te kiezen die van een “blikkerig” effect moeten worden voorzien.

Feedback—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de intensiteit van het Flanger-effect. Als u CHO kiest, kunt u deze parameter niet instellen.

Deze parameter werkt precies zoals de gelijknamige functie van de SBF-325 – en zorgt dus bij een te hoge waarde eveneens voor zelfoscillatie die uw trommelvliezen (en luidsprekers) zouden kunnen beschadigen. Druk dan meteen op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om dit fluiten uit te schakelen.

CH-R Modu. —Instelbereik: NORM, INV. Hiermee bepaalt u de fase van het Chorus-sig-naal in het rechter kanaal. In de regel kiest u het best NORM (normale fase). Als u INV (omgekeerde fase) kiest, stijgt de golfvorm van het rechter kanaal wanneer die van het linker kanaal daalt en vice versa. Dit is soms handig om een “over-en-weer” effect te verkrijgen.

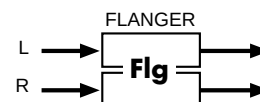
Phase CH-L, Phase CH-R—Instelbereik: NORM, INV. Hiermee kunt u de fase van het linker en rechter effectkanaal instellen. Dit kan met name nodig zijn wanneer u ook het originele signaal naar de uitgangen stuurt. De betekenis van de instellingen is hetzelfde als hierboven. Welke instelling het beste resultaat oplevert moet u in de regel proefondervindelijk uitvogelen.

Tempo Sync—Laat toe om de modulatiesnelheid te synchroniseren met het Song-tempo. Zie ook blz. 94.

12 2 X BOSS Flanger

Dit algoritme bevat twee simulaties van een BOSS Flanger-pedaaltje (oorspronkelijk vooral voor gitaar bedoeld). Deze Flangers zijn parallel geschakeld voor een “echt” stereo-effect.

Opgelet: Dit algoritme is vooral geschikt voor Insert-toepassingen.



Model Type—Instelbereik: NORM, HI-B. Hiermee kiest u het (virtuele) effectpedaaltje:

NORM: BOSS BF-2

HI-B: BOSS HF-2. Hier werkt de Flanger één octaaf hoger dan bij NORM.

Manual—Instelbereik: 0~100. Hiermee kiest u de centrale frequentie waarrond het Flanger-effect vooral actief is. Dit laat toe om de frequenties te kiezen die van een “blikkerig” effect moeten worden voorzien.

Depth—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de diepte van het Flanger-effect.

Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de modulatiesnelheid van het Flanger-effect. Als u een andere Tempo Sync-instelling dan OFF kiest, kunt u deze parameter niet instellen.

Resonance—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de intensiteit van het Flanger-effect (zelfde functie als *Feedback* in algoritme 11).

Opgelet: Een te hoge *Resonance*-instelling zorgt voor zelf-oscillatie die uw trommelvliezen (en luidsprekers) zouden kunnen beschadigen. Druk dan meteen op **REALTIME EFFECTS [ON/OFF]** om dit fluiten uit te schakelen.

LFO Phase—Instelbereik: 0~180deg. Hiermee bepaalt u de faseverschuiving die tijdens de modulatie met de LFO optreedt. Het voordeel hiervan is dat u de modulatie naar wens kunt plaatsen: als u “0deg” kiest, stijgt en daalt de golfvorm voor beide kanalen op dezelfde manier en op dezelfde momenten. Als u “180deg” kiest, stijgt de modulatie van het ene kanaal, terwijl die van het andere kanaal daalt. Dit maakt het effect “breder”.

Cross FB—Instelbereik: -100~+100. Hiermee bepaalt u het volume van het rechter (linker) kanaalsignaal dat naar het linker (rechter) kanaal wordt gestuurd. Als u hier een te hoge positieve of negatieve waarde instelt, begint de Flanger te oscilleren. Druk in voorkomend geval meteen op **REALTIME EFFECTS [ON/OFF]** om deze fluittoon uit te schakelen.

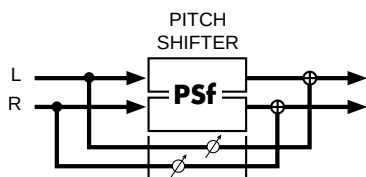
Cross Mix—Instelbereik: -100~+100. Zie “Cross Mix” op blz. 96. Kies hier een negatieve waarde om een bijzonder “zweverig” effect te verkrijgen.

Tempo Sync—Zie blz. 94.

13 Stereo Pitch Shifter (Psf)

Dit algoritme bevat twee parallel geschakelde Pitch Shifters en is dus ook geschikt voor stereogebruik. Een “Pitch Shifter” is een effect dat de toonhoogte van het inkomende signaal kan veranderen (een soort Vari-Pitch, behalve dat het niets aan de snelheid van het signaal verandert).

Opgelet: Dit algoritme is zowel voor *Insert*- en voor *Send/Return*-toepassingen geschikt.



Stereo Link—Instelbereik: ON, OFF. Hier kunt u instellen of de Pitch Shifter als één gezamenlijk instelbaar stereo-effect (ON) dan wel als twee gescheiden mono-effecten (OFF) werkt.

Grade—Instelbereik: 1, 2, 3, 4, 5. Het veranderen van de toonhoogte vraagt heel wat rekenwerk. Bij een optimale signaalkwaliteit (“5”) leidt dit tot een hoorbare vertraging van het effectsignaal. Daarom kunt u met deze parameter instellen hoe goed de kwaliteit moet zijn. Hoe kleiner de waarde, hoe sneller de reactietijd – en hoe minder de kwaliteit van de toonhoogteverschuiving. In sommige gevallen (met name bij drums) is snelheid belangrijker dan kwaliteit.

L ch Pitch—Instelbereik: -12~+12

Fine—Instelbereik: -100~+100

R ch Pitch—Instelbereik: -12~+12

Fine—Instelbereik: -100~+100. Met deze vier parameters bepaalt u de toonhoogte van het bewerkte signaal. De Pitch-parameter slaat op een transpositie in halve tonen (12 halve tonen = 1 octaaf), terwijl u het effectsignaal met de Fine-parameter kunt fijnstemmen (in stappen van 1/100e van een halve toon of *Cent*). Als Stereo Link op ON staat, worden enkel de “L”-instellingen (linker kanaal) gebruikt.

FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het Pitch Shifter-effect.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het uitgangsvolume van het inkomende signaal.

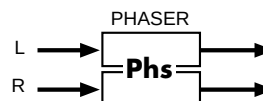
Opgelet: Als u enkel nog het getransponeerde (en/of fijngestemde) signaal wilt horen, moet u FX Level op “100” en Dry level op “0” zetten.

14 80s Phaser

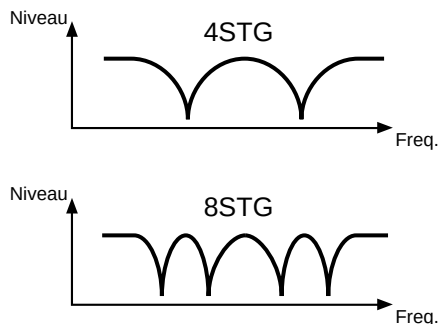
Dit algoritme bevat twee parallel geschakelde Phasers en is dus ook geschikt voor stereogebruik. Een “Phaser” is een effect dat een faseverschoven kopie van het inkomende signaal bij het origineel voegt. Dit zorgt voor een “golvend” effect dat vooral in de jaren ‘80 werd gebruikt.

Dit algoritme berust op een 19” Phaser-effect dat in de jaren ‘80 uitkwam. Het effect berust op twee apart instelbare LFO’s, wat voor een bijzonder “vol” effectgeluid zorgt. Houd wel in de gaten dat de Rate-parameter van LFO1 op een andere manier is afgeregeld dan die van LFO2 (LFO2 Rate is altijd sneller).

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor *Insert*-toepassingen geschikt.



Shift Mode—Instelbereik: 4STG, 8STG. Hiermee bepaalt u het aantal trappen van de faseverschuiving: vier (4STG) of acht (8STG). Met 8STG verkrijgt u een bijtender effect.



CenterFreq—Instelbereik: 0~100. Hiermee kiest u het frequentiebereik dat door de Phaser wordt bewerkt. Hoe groter de waarde, hoe hoger de bewerkte frequenties. Voor basgeluiden kiest u bv. het best een betrekkelijk kleine waarde.

Resonance—Instelbereik: 0~100. Hoe groter deze waarde, hoe “neuziger” het effect.

Opgelet: Een te hoge Resonance-instelling zorgt voor zelf-oscillatie die uw trommelvliezen (en luidsprekers) zouden kunnen beschadigen. Druk dan meteen op **REALTIME EFFECTS [ON/OFF]** om dit fluiten uit te schakelen.

LFO1

Een van de twee LFO's (oscillatoren) die voor het “golvende” effect zorgen. Hiervoor kunt u de volgende dingen instellen:

Rate (LFO1)—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de snelheid van LFO1. Als u Tempo Sync ingeschakeld hebt, kunt u deze parameter niet instellen.

Depth (LFO1)—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u de diepte van het Phaser-effect bepalen.

Phase—Instelbereik: NORM, INV. Hiermee kunt u zorgen dat de fase van één kanaal precies omgekeerd wordt t.o.v. het andere kanaal (INV). Als u dat niet wilt, moet u NORM kiezen.

T.Sync (LFO1)—Synchronisatie van de LFO1-snelheid met het Song-tempo. Zie ook blz. 94.

LFO2

Dit is de tweede LFO. De parameters werken precies op dezelfde manier als voor LFO1. Zie dus hierboven.

Rate (LFO2 Rate)—Instelbereik: 0~100

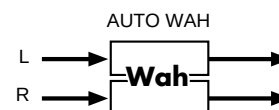
Depth (LFO2 Depth)—Instelbereik: 0~100

Phase (LFO2 Phase)—Instelbereik: 0~100

15 Stereo Auto WAH

Een WahWah-effect komt tot stand door het betrekkelijk snel openen en sluiten van een filter. Voor gitaristen bestaat dit effect als pedaal dat tijdens het spelen kan worden bediend. Hier gaat het om de automatische variant die het filter hetzij via een LFO opent en sluit, hetzij het volume van hetingangssignaal als “Trigger” gebruikt. Dit algoritme bevat twee parallel geschakelde WahWah's, zodat het ook voor stereosignalen geschikt is.

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



Filter Type—Instelbereik: LPF, BPF. Hier kunt u het type filter kiezen dat wordt aangestuurd. Zie ook “Type” op blz. 89.

Polarity—Instelbereik: DOWN, UP. Het volume van het inkomende signaal kan worden gebruikt als aan/uit-schakelaar van het WahWah-effect. Als u daarvoor gaat, kunt u met deze parameter bepalen of vooral de hoge frequenties (UP) of eerder hun lagere collegae (DOWN) van WahWah worden voorzien.

Frequency—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de referentie-frequentie van het WahWah-effect. Hoe groter de waarde, hoe hoger de frequentie.

Peak—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u hoeveel frequenties links en rechts van Frequency eveneens door het WahWah-effect worden beïnvloed. Hoe groter de waarde, hoe minder frequenties er worden bewerkt. (Peak is ongeveer hetzelfde als de Q-parameter voor een Equalizer, zie bv. “Low Q” op blz. 90).

Trig.Sens—Instelbereik: 0~100. Hier stelt u het volume in dat het inkomende signaal moet hebben om van WahWah te worden voorzien. Als u een grote waarde kiest, begint het WahWah-effect al bij een betrekkelijk laag ingangsvolume.

LFO

U kunt ook kiezen voor een regelmatig WahWah-effect dat dan door de LFO wordt geleverd. In dit verband willen we even op het volgende wijzen: als u het WahWah-effect *enkel* via het volume van hetingangssignaal wilt aansturen, mag Trig.Sens niet gelijk zijn aan “0” en moet u Depth op “0” zetten. Wilt u een cyclische WahWah-modulatie, dan moet u dit omkeren (Trig.Sens op “0” en Depth op een betrekkelijk hoge waarde).

Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de snelheid van de regelmatige WahWah-modulatie. Als u T.Sync ingeschakeld hebt, kunt u deze parameter niet instellen.

Depth—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de diepte van de LFO-modulatie. Kies “0” als u geen regelmatig WahWah-effect wenst.

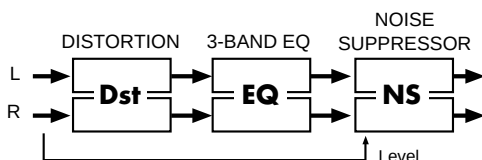
Phase (LFO Phase) —Instelbereik: 0~180deg. Hiermee kunt u zorgen dat de LFO-beweging van één kanaal precies omgekeerd wordt t.o.v. het andere kanaal (180deg). Als u dat niet wilt, moet u “0deg” kiezen.

T.Sync—Instelbereik: OFF, $\frac{1}{3}$ ~ $\times 4$. Als u een andere instelling kiest dan “OFF”, bepaalt u met deze parameter de snelheid van de LFO-modulatie t.o.v. de ontvangen tempo-informatie (MIDI Clock). Deze informatie wordt door de Song verstuurd. In sommige gevallen werkt de synchronisatie niet helemaal perfect, wat te maken heeft met het feit dat de berekende snelheid buiten het instelbereik van de Rate-parameter zou liggen.

16 Stereo Distortion

Dit algoritme zorgt voor een analoge vervorming van het inkomende signaal. Het vervormde signaal kunt u dan met de Equalizer nog bijspijkeren. Met de ruisonderdrukker zorgt u dat het effect (en de ruis) alleen maar op de gewenste tijdstippen hoorbaar zijn. Het gaat hier om een stereo-vervorming, zodat de stereospreiding van het inkomende signaal niet veranderd. U zou het dus ook kunnen gebruiken voor LoFi-effecten.

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



Dst (Stereo Distortion)

Ziehier dus de virtueel analoge vervorming. Het karakter ervan heeft duidelijk iets weg van een effectpedaaltje voor gitaar.

Gain—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de intensiteit van de vervorming. Let echter wel: bij een zeer laag volume van het inkomende signaal levert ook de waarde “100” geen noemenswaardige vervorming op.

Tone—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de helderheid van het vervormingseffect. Hoe groter de waarde, hoe bijtender de vervorming.

Out Level—Instelbereik: 0~100. Omdat vervorming ook het signaalvolume verhoogt, kunt u dat met deze parameter weer terugschroeven.

EQ (3-bands Equalizer)

Met deze Equalizer kunt u het bewerkte signaal nog fijner afregelen om het beter in het geluidsbeeld in te passen. Een beschrijving van de parameter vindt u op blz. 90.

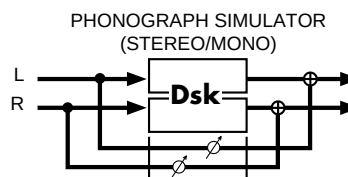
NS (Noise Suppressor)

Hiermee kunt u zorgen dat de eventueel voorhanden ruis niet hoorbaar is zolang het signaal onder de ingestelde drempelwaarde blijft. Zie blz. 91 voor meer details.

17 Phonograph (vinylsimulator)

Dit algoritme verandert het inkomende signaal zodanig dat het doet denken aan een vinylplaat. Hierbij horen ook de typische bijgeluiden van een plaat/pick-up (krassen, onregelmatige snelheid enz.).

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



Input—Instelbereik: MONO, ST. Hiermee kunt u kiezen of de denkbeeldige pick-up een mono- of stereo-exemplaar is. Als u voor een 78T-plaat (SP) gaat, kiest u het best mono. Dat maakt het effect namelijk nóg realistischer.

SignalDist—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u de vervorming van het geluid instellen. Hoe groter de waarde, hoe sterker de vervorming.

Freq.Range—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het frequentiebereik van de denkbeeldige pick-up. Hoe kleiner de waarde, hoe beperkter het frequentiebereik. Dit doet dan denken aan heel oude platen-draaiers en navenant krakkemikkige platen.

Disk Type—Instelbereik: LP, EP, SP. De instelmogelijkheden zeggen al waar het om gaat. Hier kunt u instellen hoe snel de denkbeeldige plaat draait, wat bepalend is voor de opeenvolging van de krassen e.d. (“SP” slaat overigens op 78 toeren/minuut.)

Noise Total—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruis van uw “pick-up/plaat”.

Scratch—Instelbereik: 0~100. Als de plaat mag krassen, moet u hier een waarde groter dan “0” instellen.

Dust—Instelbereik: 0~100. Ook ruis heeft een invloed op het geluid. Hier stelt u de dikte van de denkbeeldige stoflaag in (bij wijze van spreken).

Hiss—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u het geluid voorzien van een continu siggeluid.

Opgelet: De voorgaande bijgeluiden worden bij keuze van MONO (zie hierboven) ook voortgebracht wanneer er helemaal geen signaal naar het effect wordt gestuurd. Gebruik in voorkomend geval de REALTIME EFFECTS [ON/OFF]-knop om het “gerommel” tijdens de “stille passages” uit te schakelen.

W/F Total—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de hoeveelheid “Wow & Flutter”, dus in welke mate de snelheid van de platendraaier varieert. Dit is een optelling van de volgende twee parameters.

Wow—Instelbereik: 0~100. “Wow” slaat op onregelmatigheden over lange cycli. Stel hier de hoeveelheid van deze afwijking in.

Flutter—Instelbereik: 0~100. “Flutter” slaat op onregelmatigheden over korte cycli. Hier stelt u de hoeveelheid van deze afwijking in.

Random—Instelbereik: 0~100. En als de twee voorgaande parameters nog een te “regelmatig” signaal opleveren, kunt u er met deze parameter een vleugje (of flinke brok) toevalsvariatie aan toevoegen.

FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het effectsignaal. In de regel zou dit “100” moeten zijn.

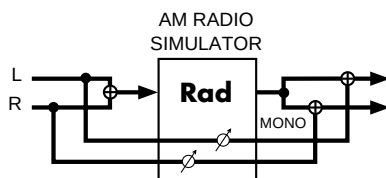
Dry Level—Instelbereik: 0~100. Volume van het originele signaal – meestal waarschijnlijk “0”, behalve wanneer u nog iets van het oorspronkelijke signaal wilt overhouden.

Opgelet: Wanneer een spoor, dat met dit effect wordt bewerkt, geen signaal weergeeft of als de Song-weergave gestopt is, kan het gebeuren dat de verschillende bijgeluiden bij het indrukken van een Pad plots verdwijnen. Als u dat niet wilt, moet u de Track Voice Reserve-functie inschakelen (zie blz. 114).

18 Radio Tuning

Dit algoritme voorziet het inkomende signaal van typische AM-bijgeluiden. Hiermee zou u dus wereld-omroep kunnen spelen.

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



Tuning—Instelbereik: -50~+50. Met deze parameter kunt u de afstemming simuleren. De waarde “0” vertegenwoordigt een optimale afstemming op de zender.

Noise Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruis in uw denkbeeldige radio.

Opgelet: De ruis begint zodra u een grotere waarde instelt dan “0”, ook al is er nog helemaal geen ingangssignaal aanwezig. Met name wanneer u dit effect in het MASTER OUT-signaal insluit zou u het met REALTIME EFFECTS [ON/OFF] moeten uitschakelen tot de Song daadwerkelijk begint (vooral belangrijk tijdens het mixen).

Freq.Range—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter bepaalt u de grootte van het radioluidsprekertje. Hoe kleiner de waarde, hoe minder frequenties er in het bewerkte signaal overblijven – en dat maakt het effect alleen maar “echter”.

FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het effectsignaal. In de regel zou dit “100” moeten zijn.

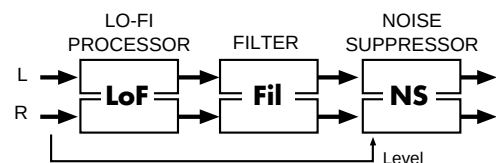
Dry Level—Instelbereik: 0~100. Volume van het originele signaal – meestal waarschijnlijk “0”, behalve wanneer u nog iets van het oorspronkelijke signaal wilt overhouden.

Opgelet: Wanneer een spoor, dat met dit effect wordt bewerkt, geen signaal weergeeft of als de Song-weergave gestopt is, kan het gebeuren dat de verschillende bijgeluiden bij het indrukken van een Pad plots verdwijnen. Als u dat niet wilt, moet u de Track Voice Reserve-functie inschakelen (zie blz. 114).

19 Lo-Fi Processor

Met dit algoritme kunt u de kwaliteit van de eerste sampler en geluidskaarten met sampling-functie simuleren. Dit algoritme werkt trouwens op dezelfde manier: de sampling-frequentie en het aantal bits worden namelijk verminderd, wat automatisch een verlies oplevert. Achter de LoFi-processor bevinden zich nog een filter en een ruisonderdrukker. Flexibiliteit troef dus.

Opgelet: Dit algoritme is enkel voor Insert-toepassingen geschikt.



“LoFi” is een nieuwe term die we uitgevonden hebben voor het tegenovergestelde van “HiFi”. Dit algoritme zorgt precies voor een opzettelijk slechte geluidskwaliteit, een procédé dat in bepaalde stromingen van de Dance-wereld van groot belang is.

PreFilter—Instelbereik: ON, OFF. Dit filter bevindt zich net vóór de LoFi-processor. Als u het inschakelt, verdwijnt de digitale vervorming die bij het verminderen van de sampling-frequentie optreedt.

Sample Rate—Instelbereik: 1/2~1/32. Hiermee kunt u instellen hoe sterk de oorspronkelijke sampling-frequentie wordt verminderd (van de helft tot 1/32e).

Down to...—Instelbereik: 16~1 bit. Hier kunt u het aantal bits van het resulterende geluid instellen. Hoe minder bits u kiest, hoe slechter de dynamiek.

PostFilter—Instelbereik: OFF, ON. Dit filter heeft dezelfde functie als PreFilter. Alleen bevindt het zich achter de LoFi-processor. Of u deze twee filters gebruikt, willen we aan u overlaten. Als u geen onnodige en lelijke (want digitale) vervorming nodig hebt, zou u deze twee filters moeten inschakelen.

FX Level—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van het effectsignaal. In de regel zou dit “100” moeten zijn.

Dry Level—Instelbereik: 0~100. Volume van het originele signaal – meestal waarschijnlijk “0”, behalve wanneer u nog iets van het oorspronkelijke signaal wilt overhouden.

Fil (Filter)

Met dit filter kunt u het LoFi-signaal nog verder bewerken om precies het gewenste geluid te verkrijgen. Zie blz. 89 voor een beschrijving van de parameters.

NS (Noise Suppressor)

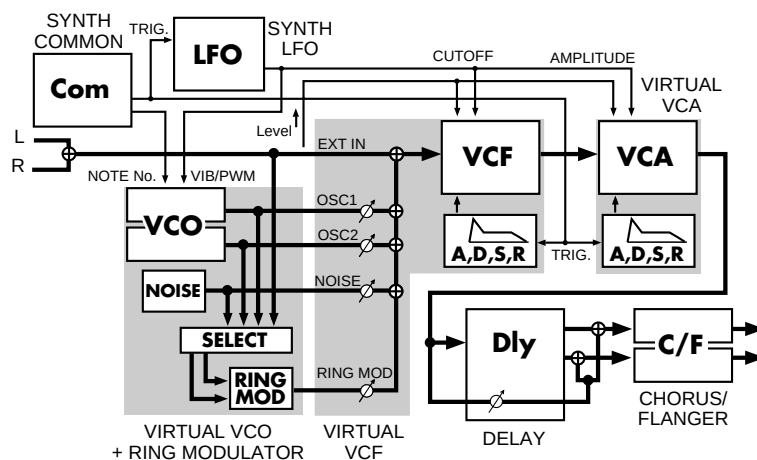
Hiermee kunt u voorkomen dat het effect in stille passages (zonder ingangssignaal) ruist. Zie ook blz. 91.

20 Virtual Analog Synth

Dit algoritme is in feite een virtuele analoge synthesizer die sterk aanleunt bij zijn voorouders uit de jaren ‘70. Door hem met de Step Modulator, D Beam Controller of via MIDI-commando's aan te sturen kunt u zorgen dat de (eveneens virtuele) VCO (oscillator) noten speelt. Met de VCF en de VCA kunnen ook inkomende signalen worden bewerkt. Verder vindt u hier ook een Ring Modulator, een Delay en een Chorus (of Flanger).

Opgelet: Dit algoritme kan als Insert- of Send/Return-effect worden gebruikt. Als u voor het Insert-procédé kiest en een spoor, dat met dit effect wordt bewerkt, geen signaal weergeeft c.q. als de Song-weergave gestopt is, kan het gebeuren dat de synthesizer bij het indrukken van een Pad plots niet meer klinkt. Als u dat niet wilt, moet u de Track Voice Reserve-functie inschakelen (zie blz. 114).

Opgelet: Met uitzondering van het Delay- en Chorus-effect kunt u hier geen blokken/secties uitschakelen.



Com (Common)

Deze parameters houden verband met de algemene werking van de synthesizer. *Trigger In*, *Velocity* en *Note Number* hebben twee functies: enerzijds kunt u hiermee een noot in-/uitschakelen (*Trigger In*= OFF) en bepalen welke noot (*Note Number*) en welke aanslagwaarde (*Velocity*) hiervoor moeten worden gehanteerd. Anderzijds kunt u hier zien welke noot u op een extern MIDI-instrument (of een sequencer) of via de Realtime Effects-regelaars/de D Beam/de Step Modulator speelt.

Dit algoritme kan ook via MIDI (zie blz. 126) en de speelhulpen van de SP-808 (zie blz. 107) worden aangestuurd – en dan geeft het ook verschillende noten (i.p.v. één vaste) weer. Verder bestaat de mogelijkheid

om een “ExtIn” signaal te gebruiken voor het aansturen van het filter (VCF), het volume (VCA) enz. Hiermee wordt een signaal bedoeld dat de SP-808 via de LINE IN-aansluitingen ontvangt (bv. van een MC-505 Groovebox e.d.).

Trigger In—Instelbereik: ON, OFF. Hiermee kan een vaste noot (zie verderop) worden gestart en gestopt. Dit komt dus overeen met het indrukken van een toets. Dit is handig voor het uitproberen van een nieuwe klank die u net aan het programmeren bent.

Velocity—Instelbereik: 0~127

Note Number—Instelbereik: C-1~G9. Met *Note Number* kiest u de noot die met Trigger In kan worden gespeeld. *Velocity* slaat op de aanslagwaarde die daarvoor wordt gebruikt. Via deze waarde kunt u het volume en de klankkleur van de noot beïnvloeden.

Portamento—Instelbereik: OFF, ON. Hiermee schakelt u het Portamento-effect in of uit. Portamento is een functie die voor geleidelijke overgangen van één noot naar de volgende zorgt (dit effect kun je bv. ook met een trombone verkrijgen).

Porta Time—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de overgangssnelheid van ene noot naar de andere. Deze parameter werkt enkel wanneer u *Portamento* op ON gezet hebt. Hoe groter de hier ingestelde waarde, hoe trager de overgangen.

Opgelet: *Soms gebeurt het dat heel lage en heel hoge noten geen stabiele toonhoogte meer hebben. Dit ligt in de regel aan de instellingen van de overige synthesizer-parameters).*

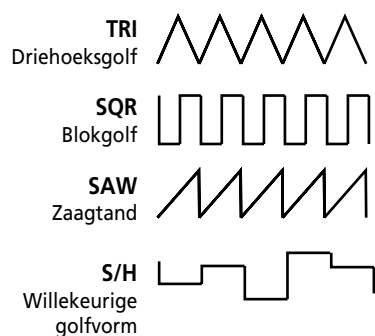
LFO (Low Frequency Oscillator)

De LFO is een oscillator die op lage snelheid werkt en daarom niet hoorbaar is. Zijn trillingen kunnen echter worden gebruikt om de toonhoogte (vibrato), de VCF (WahWah) en/of het volume (tremolo) te moduleren.

Fade Time (Start Delay)—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de vertraging tussen het begin van een noot (Trigger In= ON) en het moment waarop de LFO begint te werken. Hoe groter deze waarde, hoe langer het duurt voordat de LFO begint.

Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee stelt u de snelheid van de LFO in. De waarde “0” vertegenwoordigt een snelheid van 0,1Hz (1 cyclus per 10 seconden), terwijl “100” overeenkomt met 20Hz (20 cycli per seconde). Als u Tempo Sync activeert, kunt u Rate niet instellen.

Waveform—Instelbereik: TRI, SQR, SAW, S/H. Hiermee kiest u een golfvorm voor de LFO. Deze keuze heeft een belangrijke invloed op de manier waarop de toonhoogte, het filter en het volume kunnen worden gemoduleerd.



Tempo Sync—Instelbereik: OFF, $\text{♪}_3 \sim \text{X}4$. Via deze parameter kunt u de LFO-snelheid met het Song-tempo synchroniseren. Zie ook blz. 94.

VCO (Virtual VCO + Ring Modulator)

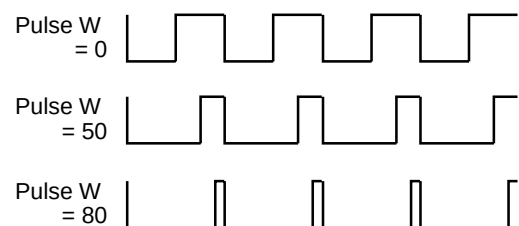
Deze parametergroep vertegenwoordigt een virtuele VCO-sectie. Meer bepaald beschikt u hier over twee oscillators, namelijk OSC1 en OSC2.

Oc1 Pt. KF (Pitch Key Follow)—Instelbereik: OFF, ON. Met deze parameter kunt u instellen of oscillator 1 (in het volgende gewoon “OSC1” genaamd) telkens de gespeelde noten weergeeft (ON) of altijd dezelfde noot speelt (OFF, vaste toonhoogte).

Oc1 Wave—Instelbereik: TRI, PLS, SAW. Met deze parameter wijst u een golfvorm toe aan OSC1. Deze golfvorm bepaalt het karakter van de klank. De mogelijkheden zijn:

TRI (driehoek)	Ronde klank met weinig boventonen.
PLS (puls)	Het karakter van deze golfvorm wordt bepaald door de parameters <i>PulseW</i> en <i>PWM</i> . Dit is met afstand de “vetste” golfvorm.
SAW (zaagtand)	Een golfvorm met veel boventonen (perfect voor trompetachtige klanken of solosynthesizers).

Oc1 PulseW—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u de pulsbreedte van de PLS-golfvorm bepalen. Deze parameter werkt dan ook enkel als u hierboven “PLS” gekozen hebt. Hoe groter de waarde, hoe smaller de pulsbreedte.



Oc1 PWM—Instelbereik: 0~+100. Ook deze parameter geldt alleen voor de PLS-golfvorm. Hiermee bepaalt u hoe sterk de pulsbreedte via de LFO kan worden gemoduleerd (= regelmatig veranderd). Hoe groter de waarde, hoe sterker de modulatie.

Opgelet: *Soms zorgen een grote PulseW- en PWM-waarde ervoor dat er niet zoveel van het vette, levendige effect overblijft. In de regel moet u PulseW dan verminderen.*

Oc1 Coarse—Instelbereik: -24~+24

Oc1 Fine—Instelbereik: -100~+100. Met deze twee parameters kunt u de basistoonhoogte van OSC1 veranderen. *Coarse* laat toe om OSC1 in stappen van een halve toon te transponeren, terwijl u hem met *Fine* kunt fijnstemmen in Cent (1/100e van een halve toon).

Oc1 Vib—Instelbereik: 0~100. Hier kunt u instellen hoe sterk de toonhoogte van OSC1 met de LFO kan worden gemoduleerd. Dit zorgt dan voor een vibrato-effect.

Oc1 X-Mod—Instelbereik: 0~100. Hiermee kunt u instellen hoe sterk de toonhoogte van OSC1 door OSC2 wordt gemoduleerd. Hoe groter deze waarde, hoe meer boventonen OSC1 bevat, wat een interessant karakter kan opleveren.

Oc2 Pt. KF—Instelbereik: OFF, ON

Oc2 Wave—Instelbereik: TRI, PLS, SAW

Oc2 PulseW—Instelbereik: 0~100

Oc2 PWM—Instelbereik: 0~100

Oc2 Coarse—Instelbereik: -24~+24

Oc2 Fine—Instelbereik: -100~+100

Oc2 Vib—Instelbereik: 0~100. Met deze parameters stelt u de tweede oscillator (OSC2) in. Zie de verklaring voor de “Oc1”-parameters hierboven.

RingM (Ring Modulator Source 1), Src2 (Ring Modulator Source 2)—Instelbereik: Src1 OSC1, OSC2, NOISE, EXIN. Hier kunt u de twee Ring Modulator-bronnen instellen. Naast OSC1 en OSC2 beschikt u hier ook over “NOISE” (ruis) en “EXIN” (extern signaal).

Door gebruik te maken van beide Ring Modulator-bronnen kunt u geluiden met veel boventonen maken, die ver boven de mogelijkheden van de aangeboden golfvormen (TRI, PLS of SAW) liggen. Als u geïnteresseerd bent in ruis of een extern ingangssignaal zonder meteen over te gaan tot ringmodulatie, moet u het volume van deze bronnen met de mixer-parameter van de VCF (zie hierna) verhogen.

Opgelet: De referentietoonhoogte voor de synthesizerklanken is $A4 = 440\text{Hz}$. Als u normaliter met 442Hz werkt, moet u de Fine-parameter van OSC1 en OSC2 op “+8” zetten.

VCF (Virtual VCF)

Dit is een virtueel filter (VCF) waarmee u de signalen van de VCO en/of het externe signaal kunt bewerken. Het filter vormt een belangrijk onderdeel van een synthesizer. Hier is ook een envelope voorzien waarmee u tijdgebonden filterwijzigingen (“dynamische wijzigingen”) kunt programmeren.

Met het mixergedeelte (zie de eerste parameters) kunt u het niveau van de mogelijke signalen aan de filteringang bepalen.

Osc1 → VCF (ingangsniveau van OSC1)

Osc2 → VCF (ingangsniveau van OSC2)

Noise → VCF (ingangsniveau van de ruisgenerator)

ExtIn → VCF (ingangsniv. van het externe signaal)

RingM → VCF (ingangsniv. v/d Ring Modulator)—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u het volume van de signalen die met het filter moeten worden bewerkt. Niet benodigde signalen kunt u de facto uitzetten door de waarde “0” te kiezen.

FilterType—Instelbereik: LPF, BPF, HPF, NOTCH. Hiermee kiest u het filtertyp. Zie ook blz. 89.

Slope (oct)—Instelbereik: -12 dB, -24 dB. Zie ook blz. 89.

CutOff Frq—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de frequentie waarrond/waarboven/waaronder het filter in werking treedt. Hoe kleiner de waarde, hoe lager de frequentie. De hier ingestelde waarde kunt u met de envelope (Attack, Decay, Sustain, Release) en met de LFO nog beïnvloeden.

Resonance—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de resonantie van het filter door de frequenties rond de CutOff-waarde extra op te halen, waardoor het geluid een “synthesizerachtig” karakter krijgt.

Opgelet: Wanneer u een hoge Resonance-waarde kiest, begint het filter te “fluiten”. Dit wordt ook wel zelfoscillatie genoemd. Hoewel dit een leuk effect kan zijn, moet u er toch mee opletten omdat het resulterende geluid niet alleen slecht is voor het gehoor, maar ook nefaste gevolgen kan hebben voor de luidsprekers. Als het filter begint te fluiten, moet u direct op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukken.

Env.Depth—Instelbereik: -100~+100. Hiermee bepaalt u hoe sterk de envelope (Attack, Decay, Sustain, Release) de CutOff-waarde beïnvloedt. Bij een positieve waarde begint de envelope onder de CutOff-waarde en bij een negatieve wordt de CutOff-waarde vermindert.

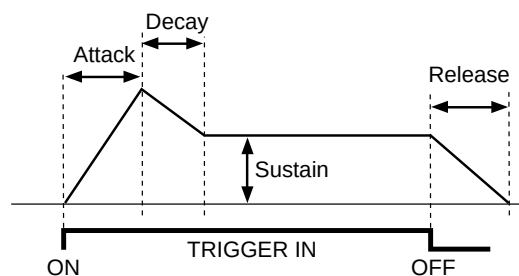
Attack—Instelbereik: 0~100. De tijd die de envelope nodig heeft om vanaf het begin van de noot (Trigger In= ON) de CutOff-waarde te bereiken.

Decay—Instelbereik: 0~100. De overgangssnelheid van Attack naar Sustain, dus hoe snel de CutOff-frequentie weer daalt (als Sustain niet gelijk is aan “100”).

Sustain—Instelbereik: 0~100. Dit is de CutOff-waarde die wordt aangehouden tot u de noot weer uitschakelt (Trigger In= “OFF”). De waarde “100” betekent dat de voor CutOff Freq gekozen waarde wordt gehanteerd. Alle andere waarden liggen daaronder.

Release—Instelbereik: 0~100. De snelheid waarmee het filter weer naar de toestand net vóór het starten van de Attack-fase terugkeert zodra de noot wordt uitgeschakeld (Trigger In= OFF).

Met de VCF-envelope kunt u de filterwerking dus een “vorm” geven. Als u een negatieve Env.Depth-waarde kiest, wordt de hierna getoonde curve omgekeerd.



LFO Depth—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter stelt u in hoe sterk de *CutOff Freq*-parameter via de LFO kan worden gemoduleerd (WahWah). Hoe groter deze waarde, hoe sterker de modulatie.

ExtLev.Fl—Instelbereik: -100~100. Hiermee bepaalt u in hoeverre een extern signaal de CutOff-waarde kan beïnvloeden. Hoe groter de waarde, hoe meer de CutOff-waarde afhangt van het volume van het externe signaal.

CutOff KF—Instelbereik: OFF, ON. Hiermee kunt u instellen of de CutOff-waarde al (ON) dan niet (OFF) verandert naarmate u hogere of lagere noten speelt.

Velo Sens—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de aanslaggevoeligheid van de VCF. Dit heeft waarschijnlijk enkel zin wanneer u de Virtual Analog Synthesizer via MIDI aanstuurt. Hoe groter de hier ingestelde waarde, hoe meer de CutOff-waarde afhangt van de ontvangen aanslagwaarden.

VCA (Virtual VCA)

Dit is een virtuele versie van een VCA, oftewel het synthesizerblok dat het volume van de klank bepaalt. Met “klank” bedoelen we hier overigens het signaal afkomstig van de oscillatoren en de ruisgenerator dat al met het filter (VCF) is bewerkt. Ook het volume kan met-tertijd (dynamisch) veranderen. Daarvoor beschikt u ook hier over een envelope.

Init.Gain—Instelbereik: 0~100. Dit is het “referentie-volume”. Als u hier een andere waarde dan “0” kiest, hoort u de synthesizer ook wanneer u *Trigger In* op OFF zet. (Alle volumeveranderingen die u met de LFO, de envelope en een extern signaal kunt teweeg brengen, worden bij deze waarde opgeteld.)

Env.Depth—Instelbereik: 0~200. Hiermee bepaalt u in welke mate het volume via de envelope (Attack, Decay, Sustain, Release) kan worden beïnvloed.

Attack—Instelbereik: 0~100.

Decay—Instelbereik: 0~100

Sustain—Instelbereik: 0~100

Release—Instelbereik: 0~100. Deze parameters werken op dezelfde manier als hun collega's van de VCF. Alleen wordt hier het volume beïnvloed (i.p.v. de filterfrequentie. Zie dus de vorige bladzijde.

LFO Depth—Instelbereik: 0~100. Met deze parameter stelt u in hoe sterk het volume via de LFO kan worden gemoduleerd (tremolo). Hoe groter deze waarde, hoe sterker de modulatie.

ExtLev.Fl—Instelbereik: 0~100. Instelbereik: -100~100. Hiermee bepaalt u in hoeverre een extern signaal het tremolo-effect kan beïnvloeden. Hoe groter de waarde, hoe meer de volumemodulatie afhangt van het volume van het externe signaal (bv. een drum loop e.d.).

Velo Sens—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u in welke mate het volume van de aanslagwaarde afhangt. Dat heeft enkel zin wanneer de aanslag-informatie (*Velocity*) continu varieert. Dit is met name het geval wanneer u de synthesizer via een MIDI-instrument aanstuurt. Hoe groter de hier ingestelde waarde, hoe meer het volume toeneemt als u harder aanslaat.

Dly (Simple Delay)

Dit is een mono Delay die in grote mate identiek is aan “06 EZ Delay” op blz. 94, maar op bepaalde plaatsen afwijkende instellingen heeft. De beschikbare parameters sommen we hier op. De verklaring van de parameters vindt u op de hierboven aangegeven pagina. Eén belangrijke opmerking nog: de maximale vertragingstijd bedraagt 2400 msec (2,4 seconden) – dat is twee keer zoveel als voor EZ Delay.

Mode—Instelbereik: MONO, ALT

Time—Instelbereik: 1~2400 msec (MONO), 1~1200 msec (ALT)

Feedback—Instelbereik: 0~100

Tempo Sync—Instelbereik: OFF,  ~X2

FX Level—Instelbereik: 0~100

Dry Level—Instelbereik: 0~100

Opgelet: Deze Delay kunt u ook als Delay-effect voor externe signalen gebruiken (zonder een beroep te doen op de synthesizer). Hiervoor moet u “ExtIn → VCF” (Virtual VCF) op de maximumwaarde zetten en de overige signaalbronnen van deze mixer (OSC1/2 en Noise) op “0” zetten.

C/F (Chorus/Flanger)

Dit effect kan naar keuze als Chorus of als Flanger worden gebruikt. In het geval van de synthesizer kunt u hiermee zorgen dat het geluid “voller” en vooral “stereo” wordt.

Mode—Instelbereik: CHORS, FLANG. Kies hier het effecttype. Als u een “breder” geluid nodig hebt, moet u “CHORS” kiezen. Als u een straaljager-achtig (“dynamischer”) effect nodig hebt, moet u “FLANG” kiezen.

Mod LR Phs (Modulation LR Phase)—Instelbereik: NORM, INV. Hiermee kunt u bepalen of de toonhoogte samen met de golfvorm (op en neer) stijgt of daalt. Kies NORM als u dat wenst en INV als u dat niet wenst.

Rate—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de modulatiesnelheid van het Chorus- of Flanger-geluid. Als u Tempo Sync op een andere waarde zet dan “OFF”, werkt deze parameter niet meer.

Depth—Instelbereik: 0~100. Hiermee bepaalt u de intensiteit waarmee het geluid wordt gemoduleerd. Hoe groter de waarde, hoe nadrukkelijker de Chorus- of Flanger-modulatie.

Manual—Instelbereik: 0~100. Deze parameter werkt alleen als u FLANG gekozen hebt. Hiermee kunt u de klankkleur van de Flanger beïnvloeden (bepalen in welk frequentiegebied het “metalen” element zit).

Resonance—Instelbereik: 0~100. Ook deze parameter werkt alleen als u FLANG gekozen hebt. Hiermee bepaalt u de intensiteit (het karakter) van het Flanger-effect.

Tempo Sync—Instelbereik: OFF, $\frac{1}{3}$ ~X4. Via deze parameter kunt u de modulatiesnelheid met het tempo synchroniseren. Met de nootsymbolen kiest u de onderverdeling van het tempo (het aantal noten per maat). Zodra deze waarde niet OFF luidt, werkt de Rate-parameter (zie hierboven) niet meer.

Opgelet: De LFO, die voor de automatische modulatie (Tempo Sync= OFF) wordt gebruikt, heeft niets te maken met LFO1 en 2 van het synthesizeralgoritme.

Als een algoritme ook zelf geluid voortbrengt

Er zijn drie algoritmes (“17 PHONOGRAPH”, “18 RADIO TUNING” en “20 VIRTUAL ANALOG SYNTH”) die zelf ook geluid voortbrengen. Denk maar aan het gekras e.d. van de pick-up, de storingen van het AM-geluid en natuurlijk de synthesizerklank. Het volume van deze signalen hangt af van de instellingen binnen het betreffende algoritme. Als u één van deze effecten als Insert-effect voor een bepaald spoor gebruikt (zie “Volume van de Phrases veranderen (Lev)” op blz. 78), hangt het volume ook af van de Lev-instelling van het betreffende spoor. Soms werkt dat niet zo prettig. Daarom raden we aan om de Lev-waarde van het betreffende spoor gewoon op “100” te laten staan.

Naadloze effect-overgangen tijdens de Song-weergave

Tijdens de Song-weergave kunt u andere effecten kiezen. (Druk op [FX INFO], kies de benodigde Patch met de [VALUE/TIME]-draaischijf en druk op [ENTER/YES]).

Omdat het overschakelen naar een ander effect echter soms gepaard gaat met ruis e.d., wordt er tijdens het overschakelen een onderdrukkingfunctie (Mute) geactiveerd, zodat het effectgeluid even wegvalt. Als u dat niet wilt, kunt u de volgende truc hanteren:

Kies het effect dat u voor een bepaalde Phrase of Sample nodig hebt en sample het signaal gewoon opnieuw – ditmaal met effect (zie blz. 44). Het effect zit dan in de nieuwe Sample “ingebakken” en hoeft dus tijdens de weergave niet meer te worden gekozen.

Als u wilt, kunt u ook MIDI-programmakeuze-commando's gebruiken voor het kiezen van Effect Patches (zie hiervoor het hoofdstuk over MIDI op blz. 125. Maar ook in dat geval valt het effectgeluid dan even weg.

14.4 Effecten via Realtime Effects beïnvloeden

We hadden het er al over dat u bepaalde effectparameters ook via de Realtime Effects-sectie van de SP-808 kunt aansturen. Ziehier wat u daarvoor moet doen:

1. Druk op [FX INFO].

Nu beeldt het display de instellingen van het momenteel geselecteerde effect af. De regelaar-icoontjes slaan op de Realtime Effects-regelaars.

2. Houd [SHIFT] en druk op [SELECT ROW].

Hiermee kiest u afwisselend “a:PATCH” en “b:MASTER FILTER/ISOLATOR”. U moet “a:PATCH” kiezen.

3. Druk op [SELECT ROW].

Hiermee kiest u een parametergroep voor de regelaars (“a” voor C1~C3 ↔ C4~C6).

4. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] drukt.

Alle reeds met de regelaars gemaakte wijzigingen worden nu weer gewist, zodat de Effect Patch er weer precies zo uitziet als toen u hem hebt opgeslagen.

5. Gebruik de regelaars om de effectparameters te veranderen.

Instelbereik van de regelaars beperken

Als u vindt dat het instelbereik van de regelaars te groot is (zodat de aangestuurde parameters te sterk veranderen), moet u de “MIN” (minimum) en “MAX” (maximum) instellingen veranderen. Dit doet u via de FX CTRL-pagina (zie blz. 88). Selecteer daar “RANGE” en stel het bereik in met ▲, ▼, ◀, ▶ en de [VALUE/TIME]-draaischijf. Op de FX CTL-pagina zelf kunt u de benodigde effectparameters aan de regelaars toewijzen.

Opgelet: De toewijzing van de parameters aan de Realtime Effects-regelaars is voor groep “b” Master Filter/Isolator vast ingesteld. Het regelbereik (Range) kunt u echter ook voor groep “b” instellen.

Werking van de regelaars meteen na keuze van een Effect Patch

Als de indicator links boven een regelaar oplicht, betekent dit dat de huidige instelling van de regelaar precies beantwoordt aan de opgeslagen instelling van de betreffende parameter. Als u een andere Effect Patch kiest, draaien de Realtime Effects-regelaars niet automatisch mee, en dat betekent dat hun instelling niet beantwoordt aan de opgeslagen waarde. Daarom gaan de indicators van de regelaars bij het kiezen van een nieuwe Effect Patch uit.

Verder kunt u bepalen wat er gebeurt wanneer u, na het kiezen van een nieuwe Effect Patch, voor het eerst de regelaars gebruikt:

JUMP: Zodra u aan een regelaar draait, springt de aangestuurde parameter naar de met de regelaar gekozen waarde. (Dit is de fabrieksinstelling.)

NULL: De aangestuurde parameter verandert pas als u de toegewezen regelaar zo ver draait dat de instelling boven de opgeslagen parameterwaarde komt te liggen. Zolang u dus een kleinere waarde instelt, gebeurt er helemaal niets.

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
 2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].
 3. Druk zo vaak op ▼ tot de “KnobContol” parameter verschijnt.
 4. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om “JUMP” of “NULL” te kiezen.
 5. Druk op [PLAY] om weer naar een basispagina terug te gaan.
- Deze instelling wordt automatisch opgeslagen zodra u de Zip-schijf uitwerpt, een Effect Patch of Song opslaat enz.

14.5 Effecten met de D Beam beïnvloeden

De D Beam Controller is van het “dual” type. Dat betekent dat er twee infraroodstralen zijn waarmee u de effecten kunt beïnvloeden. Omwille van hun plaatsing heten ze “BL” (linker straal) en “BR” (rechter straal). Als u gebruik maakt van een Preset Patch, zijn de effectparameters al aan de ene of andere straal toegewezen.

Om de effectparameters via de D Beam te kunnen beïnvloeden moet u op D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] drukken (indicator moet oplichten).

Opgelet: *Als u wilt, kunt u de gevoeligheid en het bereik van de D Beam Controller veranderen. Zie hiervoor “Gevoeligheid van de D Beam Controller instellen” op blz. 31.*

Andere effectparameters aan de D Beam toewijzen

Als de Realtime Effects “a” (PATCH) groep geselecteerd is, kunt u effectparameters aan de linker en rechter straal van de D Beam Controller toewijzen. Dit doet u op de FX CTL-pagina (zie blz. 88).

De parameters, die aan de Realtime Effects-regelaars C5 en C6 toegewezen zijn, kunnen ook via de D Beam worden aangestuurd (C5= BL en C6= BR). Toch verdient het aanbeveling om telkens maar één stuurbron (regelaars of D Beam) voor eenzelfde parameter te gebruiken. Anders weet de SP-808 namelijk niet welke waarde u eigenlijk wilt instellen. Bij simultaan gebruik van de regelaars en de D Beam raden we daarom aan om parameters, die u enkel via de regelaars wilt aansturen, aan C1~C4 toe te wijzen en C5 of C6 niet te gebruiken terwijl u “beamt” (en vice versa).

Opgelet: *Ook het bereik en de gevoeligheid van de D Beam Controller zijn instelbaar. Bovendien kunt u voor elke parameter bepalen hoe sterk hij door de D Beam kan worden beïnvloed (MIN/MAX op de RANGE-pagina van EFX CTL, zie blz. 88).*

Opgelet: *De D Beam-instellingen worden samen met de overige Effect Patch-instellingen opgeslagen.*

14.6 “Muzikaal” gebruik van de synthesizer

U weet ondertussen, dat u met algoritme 20, “VIRTUAL ANALOG SYNTH”, over een monofone synthesizer beschikt die bovendien een geslaagde simulatie van een analoog instrument is. Deze synthesizer kan op verschillende manier worden aangestuurd:

① Via de Realtime Effects-regelaars

Als u wilt, kunt u met de Realtime Effects-regelaars melodieën spelen. Dat is weliswaar niet bijzonder nauwkeurig, maar nauwkeurigheid is lang niet altijd noodzakelijk. Als u niet precies weet welke parameter hieronder bedoeld wordt, zie dan blz. 102 en volgende. Zolang u de fabrieksinstelling niet wijzigt, hebben de regelaars de volgende functies:

C1:	Trigger In. Naar rechts= noot wordt gestart; naar links= noot wordt uitgeschakeld.
C2:	Note Number. Hiermee kiest u de te spelen noot. De overgangssnelheid van de ene noot naar de andere kunt u met de Portamento Time-parameter bepalen.
C3~C6:	VCF CutOff of Resonance, LFO Rate of LFO Depth, of andere parameters naar keuze.

De LFO van de synthesizer (en het Chorus-effect) kan met het Song-tempo worden gesynchroniseerd. Zie hiervoor bv. “Tempo Sync” op blz. 103.

② Via de Step Modulator

U kunt ook zorgen dat de Step Modulator de Note Number-parameter van de synthesizer aanstuurt. Op die manier kunt u via de Step Modulator baspartijen of Techno-achtige melodieën spelen. Als u bovendien nog een aantal parameters via de Realtime Effects-regelaars en de D Beam verandert, kunt u dus bijzonder creatief te werk gaan.

Opgelet: *Zie ook “Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer” op blz. 112.*

Opgelet: *de Step Modulator kan maar simpele melodieën spelen (het is dus geen uitgebreide Arpeggiator à la JP-8000 e.d.). Maar vaak is dat al genoeg. En als dat niet zo is, hangt u een MIDI-sequencer aan de SP-808 en stuurt u de Virtual Analog Synthesizer via MIDI aan.*

③ Via de D Beam Controller

Als u Trigger In aan het ene “oog” (C5BL) van de D Beam toewijst, kunt u de synthesizernoten met de linker straal in- en uitschakelen. Om melodieën te spelen zou u dan de Note Number-parameter aan het andere “oog” (C6BR) moeten toewijzen. Druk vervolgens op D Beam Controller [EFFECTS] (indicator moet

oplichten) en beweeg uw hand over de D Beam. Het is ook mogelijk om de CutOff-parameter van de VCF (i.p.v. de toonhoogte) via de D Beam aan te sturen.

④ **Via MIDI**

Sluit de MIDI OUT-connector van een sequencer of toetseninstrument aan op de MIDI IN-connector van de SP-808, kies als zendkanaal ("TX Channel" e.d.) van het externe MIDI-instrument het nummer "11" en begin te spelen. In dat geval worden zowel de via MIDI ontvangen noten (*Note Number*) en de aanslagwaarden (*Velocity*) gebruikt. (Dit kunt u controleren door de Com (Common)-pagina van de synthesizer op te roepen.

De aanslagwaarden kunnen worden gebruikt om de VCF en de VCA te beïnvloeden – als u de betrokken *Velo Sens*-parameter tenminste niet op "0" zet.

15. Step Modulator

15.1 Wat is de Step Modulator?

De Step Modulator is een functie waarmee je instellingen kunt opnemen en weergeven. Het lijkt dan of u de aangestuurde functies daadwerkelijk bedient. Dit is in wezen hetzelfde als een aantal macro's op een computer te programmeren en deze dan "weer te geven".

Iets dichterbij huis: de Step Modulator is een sequencer met maximaal 16 stappen. Aan elke stap kunt u een parameterinstelling toewijzen. Deze stappen kunnen dan worden weergegeven – en nog wel synchroon met het Song-tempo. Er bestaat echter ook een handmatige manier om de stappen op het gewenste moment te selecteren. Hierover later meer.

Opgelet: Als u de Step Modulator voor het aansturen van het Virtual Analog Synthesizer-algoritme gebruikt, doet hij dienst als een Arpeggiator. En daarvoor hebt u niet eens een klavier nodig om te bepalen welke noten moeten worden gespeeld.

Opgelet: De instellingen van de Step Modulator worden telkens met de effectinstellingen opgeslagen en maken dus deel uit van de betreffende Effect Patch. Zie "Instellingen als User Effect Patch opslaan" op blz. 88 voor meer details. U kunt de instellingen zelfs opslaan terwijl de Step Modulator aan het spelen is. Als de [STEP MOD]-indicator knippert wanneer u de betreffende Patch opnieuw laadt, betekent dit dat de Patch een Step Modulator-sequence bevat die u kunt starten door op [STEP MOD] te drukken.

15.2 Basisbediening

Alle Preset Effect Patches bevatten reeds Step Modulator-data. Daarvan gaan we nu één toepassing uitproberen. In de regel kunt u de Step Modulator op gelijk welke display-pagina starten door op [STEP MOD] te drukken. Om u echter te tonen wat er allemaal gebeurt, gaan we hier naar de STEP MOD-pagina. Dan krijgt u –naast de akoestische– ook een optische indruk van hoe het allemaal werkt.

1. Druk op [FX INFO] en kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf Effect Patch P99. Druk vervolgens op [ENTER/YES].

Effect Patch P99 is de Preset voor 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" met de basisinstellingen. Deze Patch gaan we met de Step Modulator aansturen.

2. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de "MIX COMMON"-pagina te gaan.

3. Druk twee keer op ▼ om "FxLoc" (effectplaatsing) te kiezen.

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "SEND/RETURN".

5. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [STEP MOD] drukt om naar de gelijknamige display-pagina te gaan.



6. Druk op [STEP MOD].

Nu zou u een kort riffje moeten horen dat door de Virtual Analog Synthesizer wordt weergegeven. Om de weergave te stoppen drukt u nogmaals op [STEP MOD].

Omdat Trig momenteel op REPEAT staat ingesteld, wordt de "sequence" telkens weer herhaald tot u de weergave uiteindelijk stopt. Deze instelling kunt u echter veranderen:

Betekenis en instelbereik van Trig

1STEP—Telkens als u op de [STEP MOD]-knop drukt, wordt de volgende stap van de Step Modulator weergegeven.

SINGLE—Druk op de [STEP MOD]-knop om de sequence in z'n geheel af te spelen. Als u tijdens de weergave nog een keer op [STEP MOD] drukt, stopt u de Step Modulator.

REPEAT—De sequence wordt zo lang herhaald, tot u nog een keer op [STEP MOD] drukt. Als u daarna weer op [STEP MOD] drukt, begint de sequence weer en wordt zo lang herhaald tot u ze met [STEP MOD] weer stopt.

MEAS—Deze functie werkt alleen tijdens de weergave van een Song. Telkens als de teller op de eerste tel van een maat terechtkomt, begint de sequence opnieuw. Zodra u de Song stopt, stopt ook de Step Modulator.

SngPLY—Tijdens de Song-weergave wordt de sequence voortdurend herhaald. Door de Song te stoppen stopt u ook de Step Modulator.

Waarde van elke stap/End Step (laatste stap) kiezen

De STEP MOD-functie is over twee display-pagina's verdeeld. Op de eerste pagina (zie de afbeelding op de vorige pagina) kunt u, naast Trig, nog twee andere parameters instellen.

Deze kiest u met ▲, ▼, ◀ en ▶. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om de waarde in te stellen.

EndStep—Instelbereik: 1~16. Hiermee bepaalt u het aantal stappen van de Step Modulator-sequence die daadwerkelijk worden weergegeven.

Als u voor *EndStep* een waarde tussen 9 en 16 kiest, kan er telkens maar één stap tegelijk worden weergegeven.

De Step Modulator berust op een System-182 sequencer van Roland en heeft daarom ook 2 kanalen met telkens 8 stappen. Deze kanalen kunnen hetzij samen, hetzij na elkaar worden afgespeeld. Met de *EndStep*-waarde kiest u voor één van de twee weergavemethodes: hetzij één lange sequence (maximaal 16 stappen, waarde 9~16) hetzij twee kortere sequences (met telkens 8 stappen; waarde 1~8).

De synchroonweergave van de twee stap-rijen wordt op de SP-808 *Parallel* genoemd. De sequentiële weergave van de maximaal 16 stappen heet *Series*. Dit blijkt o.a. uit de display-pagina in de rechter kolom.

Value—Instelbereik: 0~127 (voor elke stap). Hiermee bepaalt u de waarde die een stap naar de effecten stuurt. De acht eerste stappen bevinden zich bovenaan in het display (met daaronder de gekozen waarden), terwijl de stappen 9~16 zich daaronder bevinden. De waarden voor deze stappen worden aan de hand van balkgrafiekjes weergegeven.

Druk eerst op ► en daarna op ▲, ▼, ◀ of ▶ om het Δ symbool naar de stap te brengen waarvan u de waarde wilt instellen. De waarde naast *Value* wordt telkens op een donkere achtergrond afgebeeld. Dat betekent dat u hem met de [VALUE/TIME]-draaischijf kunt wijzigen.

Opgelet: Als u “StM1” en “StM2” (zie blz. 88) aan de Note Number-parameter van algoritme 20 “VIRTUAL ANALOG SYNTH” toewijst, worden i.p.v. waarden nootnamen en andere muzikale afkortingen afgebeeld. Voorbeelden hiervan zijn: RST (rust), TIE (boogje), D-, D#, E-,... F#9, G9. Hierop komen we later terug (zie “Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer” op blz. 112).

Opgelet: Het is ook mogelijk om de Step Modulator-instellingen van een Effect Patch naar een andere Patch te kopiëren. Zie verderop.

Voorbeeld voor het instellen van de Step Modulator

Onder *EndStep* hadden we het erover dat u via het aantal stappen bepaalt of “StM1” en “StM2” simultaan of achter elkaar worden weergegeven. In beide gevallen blijven alle 16 stappen beschikbaar. Laten we beginnen met een voorbeeld van Step Modulator-instellingen:

STAP	1	2	3	4	5	6	7	8
Waarde	0	10	25	30	44	52	68	75
Waarde	81	96	103	118	121	77	39	3
STAP	9	10	11	12	13	14	15	16

① Als u “EndStep” op “6” zet

Dit is kleiner dan “8”, dus worden de twee stap-rijen simultaan weergegeven: de waarden voor de stappen 1~6 worden naar “StM1” gestuurd, en tegelijkertijd gaan de waarden van de stappen 9~14 naar “StM2”.

Anders uitgedrukt: de Step Modulator zendt tijdens de weergave de volgende waarden:

“StM1”	(0, 10, 25, 30, 44, 52,) (0, 10, 25, 30, 44, 52)... (als de sequence moet worden herhaald))
“StM2”	(81, 96, 103, 118, 121, 77) (81, 96, 103, 118, 121) (als de sequence moet worden herhaald)

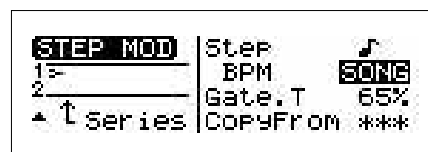
② Als u “EndStep” op “10” zet

Dit is meer dan acht, dus worden de waarden van de stappen 1~10 zowel naar “StM1” en naar “StM2” gestuurd.

“StM1” & “StM2”	(0, 10, 25, 30, 44, 52, 68, 75, 81, 96) (0, 10, 25, 30, 44, 52...)
--------------------	---

15.3 Tempo instellen/synchroniseren met een Song

Als u op de eerste STEP MOD-pagina (zie stap (5)) herhaaldelijk op ▼ drukt, komt u uiteindelijk bij de parameters terecht waarmee u het tempo en andere aspecten in dit verband kunt instellen. Kies met ▲, ▼, ◀ en ▶ de parameter die u wilt instellen en wijzig met de [VALUE/TIME]-draaischijf de waarde ervan.



Step—Instelbereik: ♩. Hier stelt u de snelheid in waarmee de stappen op elkaar volgen (omdat het ten slotte allemaal om muziek gaat, worden hier noten afgebeeld i.p.v. waarden).

BPM—Instelbereik: SONG, 20.0~500.0. Met deze parameter bepaalt u de snelheid waarmee de Step Modulator sequence wordt afgespeeld. Dat is het geval als u voor BPM een numerieke waarde kiest. Als u “SONG” instelt, wordt de Step Modulator-sequence met het Song-tempo gesynchroniseerd.

Opgelet: Deze BPM-waarde berust op een onderverdeling van 96 Clocks per kwartnoot en hangt dus niet af van de maatsoort die u aan de Song toewijst. Zelfs als u als maatsoort van de Song “6/8” instelt, worden hier dus 96 Clocks per kwartnoot gehanteerd.

Gate.T—Instelbereik: EXTN, 1~100 (%), LINK. Hier kunt u bepalen hoe lang elke stap wordt aangehouden (binnen de met Step ingestelde periode, zie hierboven). Hoe kleiner de hier ingestelde waarde (1~100%), hoe korter elke stap duurt. Maar u hoeft geen waarde te kiezen, omdat u hier ook nog kunt kiezen tussen EXTIN en LINK. Deze twee opties worden onder “Nog een woordje over “Gate.T (Gate Time)”” op blz. 113 nader verklaart.

Als u met algoritme 20 “VIRTUAL ANALOG SYNTH” werkt en de Step Modulator voor het aansturen van de synth gebruikt, dan stuurt *Gate.T* de *Trigger In*-parameter van de synthesizer aan (zie ook blz. 102), zodat de synthesizer door de Step Modulator aan en uit wordt gezet (wat neerkomt op het spelen van noten).

CopyFrom—Mogelijkheden: P01~P99, U01~U99, MST. Via deze parameter kunt u de Effect Patch kiezen waarvan u de Step Modulator-instellingen naar de Step Modulator (en dus de momenteel geselecteerde Effect Patch) wilt kopiëren. Dit werkt als volgt:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [STEP MOD] drukt om naar de gelijknamige pagina te gaan. Dit hebt u misschien al gedaan, dus is dat niet altijd noodzakelijk.
2. Kies met ▼ de allerlaatste STEP MOD-pagina en selecteer de parameter “CopyFrom”.
3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de Patch die de te kopiëren Step Modulator-instellingen bevat.

MST	MASTER FILTER/ISOLATOR
P01~P99	Preset Patches
U01~U99	User Patches

4. Druk op [ENTER/YES] om de data te kopiëren.

Opgelet: *Vergeet niet de momenteel geselecteerde Patch op te slaan als u de Step Modulator-instellingen niet wilt verliezen. Zie hiervoor blz. 88.*

15.4 Effecten toewijzen, regelbereik instellen

Naast de Realtime Effects-regelaars en de D Beam Controller vormt de Step Modulator een derde manier om de effecten in Realtime (tijdens het spelen) te beïnvloeden. Voorwaarde hiervoor is natuurlijk dat u de aan te sturen effectparameters kiest en instelt in welke mate ze door de Step Modulator kunnen worden beïnvloed.

Voordat u verder gaat, zou u [SHIFT] ingedrukt moeten houden, terwijl u op [SELECT ROW] drukt om “a: PATCH” te kiezen. Kiest u namelijk “b: MASTER FILTER/ISOLATOR”, dan is de parametertoewijzing vast ingesteld – en daar kunt u niets aan veranderen.

De volgende toewijzingen wilt u waarschijnlijk vaak gebruiken:

“StM1” → Filter “CutoffFreq”
 “StM2” → Filter “Resonance”

Parameters aan StM1 en StM2 toewijzen

Nog even ter herinnering: “StM1” kan door de eerste 8 stappen worden aangestuurd, terwijl “StM2” door de stappen 9~16 kan worden aangestuurd. Houd dat in de gaten wanneer u parameters toewijst.

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [FX INFO] drukt om naar de editpagina van de effecten te gaan.

2. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste Effect Patch en druk op [ENTER/YES] om hem te laden.

3. Breng de cursor met ▼ naar “CTL” (Control) in de rechter benedenhoek van het display.

4. Druk op [ENTER/YES].

Nu bevindt u zich op de pagina waar u de parameters voor de Realtime Effects-regelaars (C1~C6), de D Beam Controller en de Step Modulator (StM1 en StM2) kunt kiezen.

5. Breng de cursor met ▲ of ▼ naar “StM1” of “StM2”.

6. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de parameter die u met “StM1” (of “StM2”) wilt beïnvloeden.

7. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

De parameters zijn nu toegewezen. Deze instellingen kunt u best al eens opslaan. Zie hiervoor blz. 88.

Zoals u weet, kunt u met de stappen van de Step Modulator alleen de waarde voor de in stap (6) gekozen parameters instellen. De toewijzing moet dus hier gebeuren en geldt voor de hele Step Modulator-sequence. Het maximale instelbereik van de stappen is 0~127. Maar deze volledige “bandbreedte” hoeft u niet te gebruiken. Daarvoor dient de volgende instelling:

Regelbereik van StM1 en StM2

Hier gaan we verder vanaf stap (5) hierboven.

6. Kies met ► de Range-pagina.

Hier kunt u de onder- en bovengrens voor StM1 en StM2 instellen (StM1 ○○↔○○, StM2 ○○↔○○)

7. Kies met de cursorknoppen de linker (ondergrens) of rechter (bovengrens) waarde.

8. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste waarde(n) in.

De waarde links van de pijl (↔) wordt gehanteerd wanneer een Step Modulator-stap de waarde “0” zendt. De waarde rechts wordt gebruikt wanneer een stap de waarde “127” zendt. Nu kan de betreffende parameter enkel binnen deze twee StM-waarden worden beïnvloed.

9. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: *Ook deze instellingen slaat u het best meteen op.*

Opgelet: *Als u met [SELECT ROW] “b: MASTER FILTER/ISOLATOR” kiest, luidt het instelbereik van de twee parameters altijd “0~100”. Bovendien is StM1 dan vast aan de “CutoffFreq”-parameter toegewezen, terwijl u met StM2 enkel de “Resonance” kunt beïnvloeden.*

Handige trucs voor het aansturen van filterparameters

De Step Modulator is bij uitstek geschikt voor het beïnvloeden van filter- en modulatieparameters. En dat zijn precies de twee dingen die je voor Dance en Techno de hele tijd nodig hebt. Daarom willen we hier een paar tips geven:

Als u de Step Modulator bv. voor het bewerken van "CenterFreq" in algoritme "14 '80s PHASER" (Patch P93) gebruikt, kunt u "Step Phaser" effecten maken (een Phaser die de klankkleur in hoorbare trappen verandert). Hiervoor moet u dan wel "LFO1 Depth" en "LFO2 Depth" op "0" zetten.

Ook bij een Flanger kunt u dit procédé gebruiken. Wijs bv. "Manual" van algoritme 11 "VINTAGE FLANGER" (Patch P90) of algoritme 12 "2x BOSS FLANGER" (Patch P91) aan de Step Modulator toe. In die algoritmes moet u "Depth" dan op "0" zetten.

Verder kunt u parameters zoals "Frequency" (Cutoff) van de algoritmes "STEREO AUTO WAH", "ISOLATOR & FILTER" en aanverwanten aansturen door "StM1" en "StM2" toe te wijzen aan parameters zoals "Peak" en "Resonance".

En dan tenslotte nog deze: er zit ook een [STEP MOD]-knop op de SP-808 waarmee u de Step Modulator kunt in- en uitschakelen. Daar kunt u uw voordeel uit halen door het aantal stappen te beperken tot 2 ("EndStep" = 2) en als "Trig"-instelling "1STEP" te kiezen (zie blz. 109). Vervolgens kunt u dan heen en weerschakelen tussen twee ver uiteenliggende parameterinstellingen door herhaaldelijk op de [STEP MOD]-knop te drukken (handig bv. voor het aansturen van de Cutoff-parameter van een filter).

Opgelet: *Omdat alle wijzigingen berusten op digitale informatie en dus het nodige rekenwerk vereisen, kan het soms gebeuren dat u een klikgeluid hoort wanneer de Step Modulator werkt.*

Aansturen van Delay-parameters

Alle algoritmes, die een Delay-effect bevatten, zijn ook voorzien van parameters waarmee u het volume van het effect kunt instellen. Ook die kan een doelwit zijn voor de Step Modulator. (Voorbeelden: "FX Level" bij "EZ DELAY", "DELAY RSS" en "TAPE ECHO 201", "Echo Level" bij "ANALOG DELAY & CHORUS" enz.). Met de Step Modulator, die u voor de gelegenheid met het Song-tempo synchroniseert, kunt u de Delay dan op de gewenste plaatsen in- en uitschakelen (door zijn volume afwisselend op "0" en "100" te zetten).

Voorbeeld: Delay om de vier maten

Laad een Song in 4/4, kies een algoritme met een Delay-effect en stel dan de volgende waarden in:

① In de Effect Patch:

- Wijs het effectvolume (bv. "FX Level") toe aan "StM1".

- Kies als regelbereik voor de "StM1" parameter "0 ↔ 100".
- Stel de overige Delay-parameters zo in dat u de Delay ook goed hoort.

② In de Step Modulator"

"Trig" → "SngPLY"

"EndStep" → "4"

"Value" van stap 1~4 → "0, 0, 0, 100"

"BPM" → "SONG" (synchronisatie met de Song)

"Step" →  (hele noot).

Als u de weergave nu vanaf het begin van de Song start, wordt het Delay-effect om de vier maten hoorbaar. Als u bovendien een algoritme gebruikt met een parameter die toelaat om de vertragingstijd met de Song te synchroniseren, bereikt u al een meer dan professioneel resultaat.

Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer

U kunt de Step Modulator natuurlijk ook voor het aansturen van algoritme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" gebruiken. Dat heeft het voordeel dat u de Step Modulator als "analoge sequencer" kunt gebruiken voor het spelen van gelikte Techno-riffs. Door hier ook de ringmodulatie bij te betrekken (zie blz. 104) beschikt u al over een aardige basis voor een nieuwe Song.

Dames en heren: de Step Modulator "goes sequencer"

Hier willen we de Step Modulator zestiende noten aan een tempo (BPM) van 140 laten spelen. Kies een Effect Patch die beroep doet op algoritme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (bv. Patch P99) en stel het algoritme als volgt in:

① In de Effect Patch:

- Wijs de "NoteNumber"-parameter toe aan "StM1".
- Schakel "Oc1 Pt. KF" en "Oc2 Pt. KF" (zie blz. 103) in (ON).

② In de Step Modulator:

"Trig" → "REPEAT"

"EndStep" → "16"

"BPM" → "140.0"

"Step" → 

"Gate.T" → "70%"

"Value" voor stap 1~16 → "B2, A2, G2, F#2, B2, A2, G2, C3 TIE, C3, G2, F2, C3, G2, F2, A2, C3"

Opgelet: Zoals u weet, betekent de toewijzing van de "Note Number"-parameter van algoritme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" aan "StM1" en/of "StM2" dat de stappen geen waarden meer afbeelden (0~127), maar wel muzikale benamingen, zoals RST (Rest), TIE, D-, D#, E-,... F#9, G9.

Opgelet: Door "RST" te kiezen signaleert u dat er op die plaats niets mag worden gespeeld. Dat komt dus neer op een rust.

Opgelet: Door “TIE” te kiezen zorgt u dat de Gate.T-parameter pas na het verstrijken van “Gate.T” van de navolgende weer op 0 wordt gezet (waardoor de noot wordt uitgeschakeld).

Dit voorbeeld zorgt ervoor dat het volgende riedeltje wordt gespeeld. Als de toonhoogte u niet bevalt, kunt u die heel gemakkelijk aanpassen door de “Coarse”-parameters van het algoritme (zie blz. 103) te veranderen.



Nog een woordje over “Gate.T (Gate Time)”

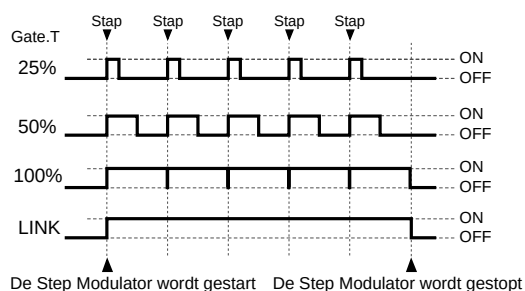
Als u met algoritme 20 “VIRTUAL ANALOG SYNTH” werkt, kunt u de “nootschakelaar” van het algoritme (“Trigger In”, zie (zie blz. 102)) met de Step Modulator aan en uitzetten en zo zorgen dat de noten worden gespeeld en weer stoppen. De hiervoor gebruikte stuurbron van de Step Modulator heet “Gate.T”. De mogelijkheden van deze parameter luiden:

EXTN (External Control)—“Trigger In” wordt niet geopend en weer gesloten – althans niet rechtstreeks. Deze instelling betekent namelijk dat “Gate.T” de waarden voor “St1M” en “St2M” overneemt.

1%~100%—Aan het begin van elke stap wordt “Trigger IN” geopend, zodat de synthesizer begint te spelen. Hoe lang de noot precies duurt, hangt af van de gekozen waarde. Met “1%” verkrijgt u erg korte noten (waarschijnlijk alleen maar geschikt als percussie), terwijl u met “100%” een legatospel verkrijgt. Let wel: de procentwaarde bepaalt alleen hoe lang een noot te horen is, maar verandert niets aan de duur van de noten. Zo zal een “100%” lange zestiende noot bij een BPM-waarde van 180 bv. nog steeds erg kort zijn.

LINK—Zodra u de Step Modulator start, wordt “Trigger In” op ON gezet. Dus klinkt de gekozen noot. Deze noot stopt pas weer wanneer u de Step Modulator stopt. U kunt dus met de afzonderlijke stappen geen noten meer in- en uitschakelen.

Invloed van “Gate.T” op de “Trigger In”-parameter



Opgelet: De “Gate.T”-parameter staat los van “StM1” en “StM2” en hoeft daar dus niet aan toegewezen te worden. Aan “StM1” en “StM2” kunt u echter ook “Trigger In” toewijzen, wat in bepaalde situaties voor conflicten zou kunnen zorgen. Daarom heeft de “Gate.T”-parameter in dergelijke situaties voorrang.

16. Andere handige functies

16.1 Track Voice Reserve

Tijdens de weergave van de sporen kunnen zich de volgende dingen voordoen:

- U drukt op een [STATUS]-knop van een spoor om het voor de weergave te activeren (indicator licht groen op), maar het spoorsignaal is niet meteen hoorbaar. Er treedt dus een vertraging op, hoewel die niet gerechtvaardigd is; —of—
- U houdt een Pad ingedrukt of doet het nodige om een Sample te starten. Zodra u de Song-weergave start, vallen de Samples echter weg.

In beide gevallen hebt u dan geprobeerd meer signalen weer te geven dan de SP-808 aankan. Er is, met andere woorden een polyfonieprobleem. Ter herinnering: de SP-808 kan maximaal vier stereosignalen tegelijk weergeven. Vier sporen plus een Sample kan dus al niet.

Om te zorgen dat de belangrijkste partijen altijd hoorbaar zijn op het moment dat u dat wilt, moet u het volgende doen:

1. Druk op [SONG/TRACK].
2. Kies met “Set Song Parameter?” en druk op [ENTER/YES].
3. Kies met ▲ of ▼ “Tr.VoiceReserve”.
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “ON”.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Track Voice Reserve is een Song-parameter die ook moet worden opgeslagen. Vergeet niet dit te doen voordat u de SP-808 uitschakelt. Zie ook blz. 64.

Resultaat van het activeren van Track Voice Reserve

Als u tijdens de weergave van een Song op de groen oplichtende [STATUS]-knop van een spoor drukt om de weergave ervan te deactiveren, knippert de indicator groen (MUTE). Als u dan nog een keer op deze [STATUS]-knop drukt, licht de indicator weer groen op en hoort u het spoor weer.

U kunt de MUTE-status van de sporen al vóór het starten van de weergave voorbereiden:

1. Stop de Song-weergave.
2. Druk zo vaak op de [STATUS]-knop van het betreffende spoor tot zijn indicator groen oplicht.
3. Houd [■] ingedrukt, terwijl u nog een keer op deze [STATUS]-knop drukt. Nu zou hij groen moeten knipperen.
4. Start de Song-weergave en schakel het spoor op het gewenste moment in.

Opgelet: Deze instelling heeft geen invloed op de Samples (als u bv. alle vier de sporen op MUTE zet). De Samples klinken zolang ze kunnen.

Beperkingen van Track Voice Reserve

Als deze functie ingeschakeld is, moet u het volgende in de gaten houden:

- Het aantal gelijktijdig speelbare Samples is afhankelijk van hoeveel [STATUS]-knoppen er niet groen oplichten (ze mogen wel knipperen, zie hierboven).
- Tijdens de weergave kunt u een spoor wiens [STATUS]-knop niet oplicht, niet activeren. Bereid dus alle sporen volgens de hierboven beschreven methode voor.

16.2 Naam geven aan Pad-banken

Op elke Zip-schijf kunt u tot 64 Pad-banken opslaan. Das is heel wat, zodat u af en toe misschien het noorden kwijtraakt. Daarom raden we u aan om aan elke bank een naam te geven. Deze namen worden op verschillende Sample-editpagina's afgebeeld. Bovendien kunt u, door [SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u op [PLAY] drukt, op de "CONTRAST/INFO" pagina kijken hoe de momenteel geselecteerde Pad-bank heet.

Wat voor namen u aan de Pad-banken geeft, laten we aan u over. Zo zou u bv. korte en krachtige omschrijvingen van de inhoud kunnen hanteren, een verwijzing naar de bedoelde Song kunnen maken enz.

1. Selecteer de Pad-bank waar u een naam aan wilt geven (zie blz. 27).
 2. Druk op [SAMPLE/BANK] en kies met ▲ of ▼ "Set Bank Param?"
 3. Druk op [ENTER/YES].
 4. Kies de "Name"-parameter.
 5. Kies met ◀ en ▶ de tekenpositie en wijs er met de [VALUE/TIME]-draaischijf het gewenste teken aan toe.
 6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
- De naam wordt automatisch op de Zip-schijf opgeslagen zodra u deze uitwerpt. U hoeft hem dus niet speciaal op te slaan.

Namen via de Pads inbrengen

In stap 5 hierboven (of telkens als de cursor een naam aanduidt) kunt u de tekens ook via de Pads inbrengen. Zie ook blz. 55.

16.3 Samples in een Pad-bank beveiligen

U kunt volledige Pad-banken beveiligen en aldus voorkomen dat de inhoud ervan wordt gewijzigd of gewist. Dat heeft de volgende consequenties:

- Als u probeert een beveiligde Sample te overschrijven, verschijnt de melding "Bank is Protected".
- U kunt de parameterpagina's (bv. via de [SAMPLE/BANK]-knop e.d.) nog wel oproepen, maar "Set Sample Param?" of "Set Bank Param?" kunt u niet meer kiezen.
- U kunt een beveiligde Pad-bank of Sample niet wissen (bv. met *Erase*).
- U kunt Samples of Pad-banken alleen naar Pads of Pad-banken kopiëren die niet beveiligd zijn. Kiest u een lege Sample/Pad-bank, dan wordt de kopie niet uitgevoerd.
- Pad-banken kunnen alleen opnieuw worden genummerd als de opgegeven geheugens geen beveiligde Pad-banken bevatten.
- Tijdens het initialiseren wordt er meermaals een waarschuwing afgebeeld.

1. Druk op [SAMPLE/BANK] en kies met ▼ "Bank Protection".
 2. Druk op [ENTER/YES] om naar de "TURN BANK PROTECTION" pagina te gaan.
 3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de te beveiligen Pad-bank.
 4. Kies "(Now OFF → Turn ON)".
 5. Druk op [ENTER/YES] om de beveiliging in te schakelen.
- Om ze weer uit te schakelen moet u nog een keer op [ENTER/YES] drukken.
6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
- Deze instelling wordt automatisch opgeslagen. Dat hoeft u dus niet speciaal te doen.

Verschil met het beveiligen van Songs

Op blz. 64 hebben we u getoond hoe u Songs kunt beveiligen. Dat is een soort beveiliging die enkel betrekking heeft op de data op de Zip-schijf. Het is dus mogelijk om een beveiligde Song te editen. U kunt deze wijzigingen dan echter alleen onder een andere naam opslaan (en de oorspronkelijke versie niet overschrijven). Beveiligde Pad-banken daarentegen kunt u zelfs niet meer wijzigen.

16.4 Renumber: volgorde van de Samples veranderen

Misschien gebeurt het soms dat u al aan verschillende Pad-banken begonnen bent, maar dat er geen enkele toewijzingen voor alle 16 Pads bevat. Gezien het aantal Pad-banken (64) zou het handmatig ordenen van de Samples ontzettend veel tijd in beslag nemen. Dus zal u waarschijnlijk gebruik maken van de Renumber-functie. Deze zorgt dat de Samples van de opgegeven Pad-banken netjes aan op elkaar volgende Pads worden toegewezen. Samples, die tijdens deze operaties aan een andere Pad worden toegewezen, bevinden zich enkel onder de nieuwe Pad (ze worden dus verschoven i.p.v. gekopieerd). Het voordeel hiervan is dat gedeeltelijk gebruikte Pad-banken na deze operatie weer helemaal leeg zijn, terwijl de voorafgaande Pad-banken aan elke Pad een Sample toewijzen.

Voorbeeld—Stel dat de Pad-banken 1~4 de Samples A, B, C, ... X en Y bevatten. (De koppeltokens “-” slaan op Pads waar geen Sample aan toegewezen is.)

	[PAD #]															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	-	E	F	-	-	-	-	-	G	H	I	J	-	-	-	K
Bank03	L	-	-	-	M	N	-	-	O	P	-	Q	R	S	T	U
Bank04	-	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	Y

Als u, na keuze van Pad-bank 2 bv. op Pad [4] drukt, gebeurt er niets omdat aan die Pad nog geen Sample toegewezen is. Door de Renumber-functie op Pad-bank 2~3 los te laten, ziet de toewijzing er achteraf als volgt uit:

	[PAD #]															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Bank03	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bank04	-	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	Y

Bank 1 en 4 veranderen niet, omdat u enkel bank 2 en 3 opnieuw genummerd hebt. Bank 2 daarentegen bevat nu voor elke Pad een Sample en de overblijvende Sample wordt aan Pad [1] van bank 4 toegewezen (was Pad [16]). Bank 2 en 3 zijn dus netjes opgeruimd.

1. Druk op [SAMPLE/BANK] en kies met ▼ “Renum-ber?”

2. Druk op [ENTER/YES].

Nu kunt u voor “From” de eerste te ordenen bank kiezen en met “To” de laatste bank. U hoeft dus niet alle 64 Pad-banken bij deze schoonmaakt te betrekken als u dat niet wilt.

3. Kies met ▲ of ▼ “From” of “To” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het te ordenen Pad-bank-bereik in.

Om bv. bank 2 en 3 te ordenen moet u voor “From” de waarde “02” instellen en voor “To” de waarde “03”.

4. Druk op [ENTER/YES].

Omdat dit een betrekkelijk radicale ingreep vormt, moet u het commando bevestigen (“Are you sure?”).

5. Druk op [ENTER/YES] om het commando te bevestigen.

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

16.5 Voetschakelaar gebruiken

Op de FOOT SWITCH-connector kunt u een optionele DP-2, DP-6 of BOSS FS-5U voetschakelaar aansluiten waar u dan één van de volgende functies aan kunt toewijzen.

PLAY/STOP	Starten en stoppen van de Song-weergave.
DAMPER	Gebruik als demperpedaal (voor het aanhouden van noten).
SAMPL TRIG	Starten en stoppen van een Sample (1 per Pad-bank).
FX ON/OFF	In-/uitschakelen van de effecten.
PUNCH I/O	In- en uitprikken tijdens de opname

1. Druk op [SYSTEM/DISK].

2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▲ of ▼ “FSW Func” (functie van de voetschakelaar.

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “PLAY/STOP”, “DAMPER”, “SAMPL TRIG”, “FX ON/OFF” of “PUNCH I/O”.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

Deze instelling wordt automatisch opgeslagen zodra de mogelijkheid zich voordoet. U hoeft dat dus niet speciaal te doen.

Opgelet: Dit is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs en Zip-schijven.

PLAY/STOP

Als u deze functie kiest voor de voetschakelaar, werkt hij net zoals een combinatie van de [▶]- en de [■]-knop. U kunt er dus de weergave/opname mee starten en stoppen.

Als u de voetschakelaar na het stoppen nog een keer intrapt, wordt de weergave vanaf de op dat moment bereikte plaats verdergezet (*Continue*).

Het zal duidelijk zijn dat u met de voetschakelaar niet de positie kunt kiezen waar de weergave moet worden gestart. Dat moet u op de SP-808 zelf doen. Zie hier-voor “Voor-/terugspoelen, positie kiezen enz.” op blz. 32.

DAMPER

Als u deze functie kiest, moet u voor “Pad Play” (zie blz. 35) de instelling *Gate* kiezen. In dat geval werken de Pads namelijk precies zoals de toetsen van een kla-

vier: Zolang u een Pad ingedrukt houdt, klinkt de Sample. Laat u de Pad los, stopt de Sample weer. Door hierboven de DAMPER-functie te kiezen kunt u een “Pad-noot” echter aanhouden.

Druk dus op een Pad, trap de voetschakelaar in en laat de Pad weer los. De Sample blijft gewoon doorklinken tot u de voetschakelaar weer loslaat.

De DAMPER-functie werkt dus iets anders dan de [HOLD]-knop. Deze laatste schakelt u namelijk in door er één keer op te drukken. Om Hold weer uit te schakelen moet u nog een keer op de [HOLD]-knop drukken. De DAMPER-functie daarentegen is maar zo lang actief tot u de voetschakelaar weer loslaat (net zoals een demperpedaal van bv. een piano).

SAMPL TRIG

Als u deze functie aan de voetschakelaar toewijst, kunt u per bank één Sample met voet starten en stoppen. De betreffende Pad kan op de volgende manier worden gekozen:

1. Kies de Pad-bank waarvan u een Sample aan de voetschakelaar wilt toewijzen (zie blz. 27).
2. Druk op [SAMPLE/BANK].
3. Kies met ▲ of ▼ “Set Bank Param?” en druk op [ENTER/YES].
4. Kies met ▲ of ▼ “FootSwAssign”.
5. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het Pad-nummer dat u aan de voetschakelaar wilt toewijzen (1~16).
6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
7. Vervolg met stap (1) onder “Voetschakelaar gebruiken” en kies als optie “SAMPL TRIG” als u dat nog niet hebt gedaan.

Opgelet: Met de “Loop Mode”-parameter (zie blz. 36) bepaalt u hoe de Samples worden weergegeven.

FX ON/OFF

Door deze functie aan de voetschakelaar toe te wijzen kunt u hem op dezelfde manier gebruiken als de REALTIME EFFECTS [ON/OFF]-knop op het frontpaneel. Hij laat dan dus toe om de effecten in en uit te schakelen.

Schakelt u de effecten in, licht de indicator van de REALTIME EFFECTS [ON/OFF]-knop op. Als u de effecten met de voet uitschakelt, dooft ook de indicator van deze knop.

PUNCH I/O

Als u deze functie aan de voetschakelaar toewijst, kunt u er de Punch In/Out-opname mee activeren en deactiveren. Meer details hierover vindt u onder “(2) Met een voetschakelaar in- en uitprikken” op blz. 59 en “Corrigeren van een bepaalde passage (Punch In/Out)” op blz. 67.

Functie van de voetschakelaar: DP-2 of GPI (FSW Type)

Op de FOOT SWITCH-connector kunt u niet alleen een optionele voetschakelaar (DP-2, DP-6 of BOSS FS-5U), maar ook een GPI-sigitaal aansluiten. GPI staat voor *General Purpose Interface*. Sommige apparaten gebruiken dit soort commando's om aan/uit-signalen te zenden. (Zo is het bv. mogelijk dat de geheugen van uw lichtmixer GPI-commando's zenden. Door zo'n geheugen te kiezen kunt u zorgen dat ook de SP-808 dan een bepaald commando uitvoert.)

De functie van de FOOT SWITCH-connector kiest u als volgt:

1. Druk op [SYSTEM/DISK].
 2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].
 3. Kies met ▲ of ▼ “FSW Type”.
 4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf de instelling “DP-2” (voetschakelaar) of “GPI”.
 5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
 6. Werp de Zip-schijf uit en schakel de SP-808 vervolgens uit en weer in.
- Dit is nodig omdat de overschakeling pas gebeurt wanneer u de SP-808 uitzet.

Opgelet: Deze instelling is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs/Pad-banken. U hoeft deze instelling niet speciaal op te slaan – dit gebeurt automatisch.

Een woordje uitleg over GPI

“GPI” (*General Purpose Interface*) slaat op een stuurschakeling die bv. op professionele of Consumer-videoapparatuur zit (bv. editors of apparaten voor het invoegen van (onder)titels. Maar GPI vindt je inmiddels ook op andere apparaten. De SP-808 laat toe om de onder “Voetschakelaar gebruiken” gekozen functie met dit soort commando's te sturen.

16.6 Werking van de [SHIFT]-knop

Met de [SHIFT]-knop kunt u de functie van bepaalde andere knoppen op de SP-808 veranderen (voorbeeld: als u [SHIFT] ingedrukt houdt, doet de LOCATOR [CLEAR]-knop dienst als [MIX VIEW]-knop).

Tot hiertoe moest u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op een andere knop drukte. Misschien vindt u dat helemaal niet zo prettig. In dat geval kunt u de werking van de [SHIFT]-knop veranderen:

1. Druk op [SYSTEM/DISK] om naar de “System Edit Menu” te gaan.
2. Kies “Set System Param?” en druk op [ENTER/YES].
3. Kies met ▲ of ▼ “ShiftLock”.

4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de werking van de [SHIFT]-knop in:

Off	Het "Shift-niveau" is alleen actief zolang u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
On	Door eenmaal op de [SHIFT]-knop te drukken activeert u het "Shift-niveau". Als u nu op andere knoppen drukt, kiest u er telkens hun Shift-functie mee. Druk nog een keer op de knop om weer naar de normale functie van de overige knoppen terug te keren.
Once	Druk op de [SHIFT]-knop om het gelijknamige niveau te activeren en laat de [SHIFT]-knop weer los. Druk nu op de knop van de gewenste Shift-functie. Deze functie wordt nu gekozen en de "Shift-stand" wordt weer uitgeschakeld.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze instelling wordt automatisch opgeslagen.

Opgelet: Dit is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs/Pad-banken. U hoeft deze instelling niet speciaal op te slaan – dit gebeurt automatisch.

16.7 Minder vragen beantwoorden (Confirm)

Telkens als u op de uitwerptoets van de Zip-drive drukt, antwoordt de SP-808 met de vraag "Save Current Song?". U moet dan op [ENTER/YES] drukken om te bevestigen dat de gewijzigde Song onder dezelfde naam op de Zip-schijf mag worden opgeslagen. Pas daarna springt de Zip-schijf uit de drive. Deze melding verschijnt bovendien wanneer u op een bepaald moment een andere Song kiest.

Dat is natuurlijk een handig veiligheidssysteem om te voorkomen dat u geen belangrijke wijzigingen verliest. Als u de SP-808 echter live gebruikt, gaan hierbij waardevolle seconden verloren. Daarom kunt u deze bevestiging uitschakelen. Maar **opgelet**: deze instelling zou u alleen tijdens het "live-werk" mogen gebruiken. Als u thuis uw materiaal zit voor te bereiden is zo'n tussenstap echt geen overbodige luxe. Onthoud echter wel dat deze instelling **automatisch** wordt **opgeslagen**. Vergeet ze dus niet te veranderen voordat u weer met de SP-808 begint te editen.

1. Druk op [SYSTEM/DISK].

2. Kies "Set System Param?" en druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▲ of ▼ "SongSave Confirm".

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "OFF".

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Dit is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs/Pad-banken. U hoeft deze instelling niet speciaal op te slaan – dit gebeurt automatisch.

16.8 Effect Patches naar een andere Zip kopiëren

Met de *Copy Effects Only*-functie kunt u een Effect Patch van één Zip-schijf naar een andere kopiëren. Dat is bv. handig wanneer u een bestaande Effect Patch ook voor andere Songs/Samples op andere Zip-schijven wilt gebruiken. Als u wilt, kunt u echter ook alle 99 User Effect Patches naar een andere Zip-schijf kopiëren.

Opgelet: Als de andere Zip-schijf reeds User Effect Patches bevat, worden ze integraal of gedeeltelijk overschreven (naar gelang de hier gekozen instelling).

1. Steek de Zip-schijf met de te kopiëren Effect Patch(es) in de drive.

2. Druk op [SYSTEM/DISK].

3. Kies met ▲ of ▼ "Copy FX Only?" en druk op [ENTER/YES].

```

COPY FX
Source Patch      ALL
To Drive          INTERNAL
Patch             ALL
  
```

4. Kies met ▲ "Source Patch" (de Patch die u wilt kopiëren).

5. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het nummer van de te kopiëren Effect Patch in (ALL, U01~U99).

Als u alle User Effect Patches wilt kopiëren, moet u hier "ALL" kiezen.

6. Druk op ▼ om "(To) Patch" te kiezen (het Patch-geheugen dat de kopie moet bevatten).

7. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf het geheugen van bestemming (ALL, U01~U99).

Als u hierboven "ALL" gekozen hebt, wordt die keuze hier automatisch ingevuld (en kan niet worden veranderd). Hebt u hierboven een welbepaalde User Effect Patch gekozen, kunt u hier niet "ALL" kiezen.

8. Druk op [ENTER/YES].

In het display verschijnt nu de vraag "Save Current Song? (Overwrite Only)". Dit betekent dat u de Song kunt opslaan voordat de Zip-schijf wordt uitgeworpen.

9. Druk op [EXIT/NO] als u de Song niet wilt opslaan, of op [ENTER/YES] als u dat wel wilt.

De Zip-schijf met de originele Effect Patch-instelling wordt nu uitgeworpen. Vervolgens verschijnt de melding "Insert Destination Disk" in het display.

10. Steek de Zip-schijf waar naartoe u de Effect Patch(es) wilt kopiëren in de drive.

Voor alle zekerheid vraagt het display u nu "Copy FX Patches. ARE YOU SURE?".

11. Druk op [ENTER/YES].

De gekozen User Effect Patch(es) wordt/worden nu naar de zojuist geladen Zip-schijf gekopieerd.

Opgelet: Als u op [EXIT/NO] drukt, verschijnt de melding “COPY FX Canceled”. De SP-808 keert dan weer naar de instellingen terug die hij bij inschakelen (zonder Zip-schijf) gebruikt. Bovendien worden de Patch-data niet gekopieerd.

Als uw SP-808 ook een optionele SP808-OP1 (Multi I/O Expansion) uitbreiding bevat waar u een externe Zip-drive op aansluit, verschijnt er ook een “To Drive”-parameter met de informatie “EXT.ID5” enz. Dat betekent dat u de data ook naar deze externe Zip-drive zou kunnen kopiëren. Gebruikt u geen SP808-OP1, dan kunt u enkel de interne drive (INTERNAL) “kiezen”.

Om de data naar een externe Zip-drive te kopiëren...

1. Voer alle handelingen tot en met stap (7) hierboven uit.

2. Druk op [ENTER/YES].

In het display verschijnt nu de vraag “Copy FX Patches. ARE YOU SURE?”.

3. Druk op [ENTER/YES].

De gekozen Patch-data worden nu van de interne naar de externe drive gekopieerd. Als die geen Zip-schijf bevat, verschijnt de melding “Can’t Execute.(No Disk)” in het display.

16.9 Backups met de interne drive maken

Als het met uw SP-808-producties menens is (en dat zal toch wel het geval zijn), moet u van elke belangrijke Zip-schijf een reservekopie (een zgn. *Backup*) maken. Bovendien is de hier beschreven procedure handig om een kopie voor een collega DJ/producer te maken.

Backups maken doe je in de regel met een externe Zip-drive – maar dan moet je ook over een SP808-OP1 bord beschikken. Hebt u die niet, kunt u als volgt te werk gaan. Dat duurt wel iets langer dan het werken met een externe Zip-drive en vereist bovendien dat u de originele en de Backup-schijf verschillende keren in de drive steekt en er weer uithaalt – maar tenminste kunt u dan op uw twee oren slapen. Want als de ene Zip-schijf onleesbaar wordt (wat altijd mogelijk is), kunt u tenminste met de Backup verderwerken. In dat geval verdient het trouwens aanbeveling om meteen weer een Backup van de Backup te maken.

Opgelet: Als u de laatste wijzigingen (Songs, Effect Patches) nog niet hebt opgeslagen, moet u dat eerst doen. Anders maakt u een Backup van een “oude” versie.

1. Steek de te kopiëren (“backuppen”) Zip-schijf in de drive.

2. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ “Copy Disk All?”

3. Druk op [ENTER/YES].

4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “INTERNAL”.

5. Druk op [ENTER/YES] om het kopiëren te starten. De SP-808 leest de te kopiëren Zip-schijf nu en werpt hem na enkele seconden uit. Vervolgens verschijnt de melding “Insert Destination Disk”.

6. Steek de “Destination Disk” (Zip die de Backup moet bevatten) in de drive en druk op [ENTER/YES]. Na een paar seconden verschijnt weer de melding “Insert Source Disk”.

7. Steek de originele (te kopiëren) Zip weer in de drive.

Na enkele seconden krijgt u weer “Insert Destination Disk” te zien.

8. Volg de aanwijzingen in het display tot uiteindelijk de melding “Disk Copy Completed” in het display verschijnt.

Dit in/uit-spelletje moet u 64 keer spelen om een reservekopie van een Zip-disk te maken.

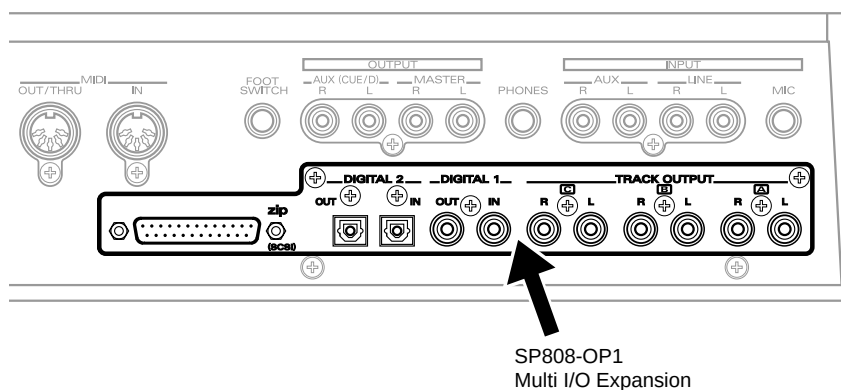
16.10 Tap Tempo: BPM muzikaal instellen

Door [SHIFT] ingedrukt te houden, terwijl u in de maat op [HOLD] drukt kunt u een tempowaarde invoeren. Deze wordt dan als BPM-waarde in het display getoond. Deze werkwijze is handig om het tempo van een Song of Sample te controleren (als u het nog niet kent).

Bovendien kunt u deze werkwijze gebruiken om de tempowaarde in te voeren (i.p.v. dat met de [VALUE/TIME]-draaischijf schijf te doen). Dit is met name het geval wanneer u op de “Tempo Map”-pagina (zie blz. 63) de *Tempo*-parameter of op de “Stretch Time”-pagina de *New BPM*-waarde (zie blz. 48) geselecteerd hebt.

17. Functies van de SP808-OP1

Door een Multi I/O Expansion-bord (SP808-OP1) in de SP-808 in te bouwen voorziet u hem van een bijkomende SCSI-aansluiting, van digitale in- en uitgangen en van rechtstreekse spooruitgangen (voor het aansluiten op een extern mengpaneel). De achterkant van uw SP-808 ziet er dan als volgt uit:



Inbouwen van de SP808-OP1 Multi I/O Expansion

Bouw de SP808-OP1 liefst niet zelf in. Laat dit werk over aan uw Roland dealer of een door Roland erkende technische dienst.

Na inbouw van de SP808-OP1 duurt de opstartprocedure tijdens het inschakelen iets langer omdat de SP-808 dan telkens gaat kijken of u ook een externe SCSI-drive aangesloten hebt.

17.1 Mogelijkheden van de SP808-OP1

Na inbouw van een SP808-OP1 beschikt u over de volgende bijkomende functies en mogelijkheden:

- U kunt signalen van een CD-speler, DAT, MD enz. digitaal (via de S/P DIF-aansluitingen) opnemen en uw mixes digitaal masteren. Zodoende treedt er geen kwaliteitsverlies op.
- U kunt data naar een externe Zip-drive kopiëren, wat beduidend sneller is voor het maken van Backups.

Opgelet: Gebruik enkel een Zip-drive met een SCSI-aansluiting. Parallel-Zip-drives (bv. voor een PC) kunt u niet gebruiken.

- U kunt Samples en Songs van de externe Zip naar de interne drive kopiëren.
- U kunt elk spoor naar een aparte uitgang sturen, wat handig is wanneer u de SP-808 in de studio gebruikt.

Dingen die niet kunnen

- U kunt de analoge (MIC/LINE IN) en digitale ingangen (DIGITAL IN1, DIGITAL IN2) niet tegelijkertijd gebruiken (de digitale en analoge uitgangen werken echter altijd).

- U kunt de DIGITAL IN 1-aansluiting (coaxiaal) niet samen met DIGITAL IN 2 (optisch) gebruiken (de digitale uitgangen werken echter wel altijd).
- Enkel de signalen van de MASTER OUT-bus worden naar DIGITAL OUT 1 en DIGITAL OUT 2 gestuurd.
- “Audio-Backups” naar een DAT e.d. zijn niet mogelijk.
- Tijdens het gebruik van een DIGITAL-ingang kunt u de Vari-Pitch-functie niet gebruiken.
- De ontvangen of uitgestuurde sampling-frequentie kunt u niet converteren.
- U kunt enkel een externe Zip-drive gebruiken (dus geen CD-R, harde schijf e.d.).
- Geen Zip-schijven voor andere apparaten (bv. samplers, VS-840 e.d.) in de externe Zip-drive steken en de data ervan met de SP-808 laden.
- U kunt niet rechte lijnen op de externe Zip-schijf opnemen of die schijf tijdens het sampelen gebruiken.
- De data op een externe Zip-schijf kunnen niet rechtstreeks worden afgespeeld.

De lijst lijkt lang, maar er zijn natuurlijk ook heel wat dingen wél kunnen. Daar gaan we het nu over hebben.

17.2 Gebruik van de DIGITAL IN-/OUT-aansluitingen

Na inbouw van een SP808-OP1 beschikt u over twee soorten digitale in- en uitgangen: DIGITAL 1 (coaxiaal) en DIGITAL 2 (optisch).

U kunt de SP-808 dus in het digitale domein met apparaten verbinden die het S/P DIF-formaat (Sony/Philips Digital Interface Format) ondersteunen. De meeste apparaten met digitale in- en/of uitgangen ondersteunen dit formaat.

Opgelet: AES/EBU werkt niet. Dit vertellen we u alleen omdat sommige apparaten niet de "normale" XLR-aansluitingen voor AES/EBU-signalen gebruiken, zodat u de indruk zou kunnen hebben dat ze S/P DIF-signalen zenden. Om zeker te spelen neemt u het best de handleiding van het externe apparaat bij de hand.

Gebruik van DIGITAL IN

Zoals hierboven al vermeld, kunt u telkens maar één soort ingang(en) gebruiken: hetzij LINE IN (of MIC IN), hetzij DIGITAL 1, hetzij DIGITAL 2. Er bestaat echter een "achterpoortje": AUX IN en DIGITAL IN kunt u wel samen gebruiken. Zie "Opname zonder gebruik te maken van de mixer" op blz. 72 voor een mogelijke toepassing.

1. Sluit de benodigde DIGITAL IN-connector van de SP-808 aan op de DIGITAL OUT-connector van de externe signaalbron en schakel deze laatste in. Gebruik hiervoor een in de handel verkrijgbare coaxiale (IN 1) of optische (IN 2) kabel.

2. Druk op [SYSTEM/DISK].

3. Kies "Set System Param?" en druk op [ENTER/YES].

4. Kies "InputSource".

5. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "MIC/LINE" (analoog), "DIGITAL1" (coaxiaal) of "DIGITAL2" (optisch).

6. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Dit is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs/Pad-banken. U hoeft deze instelling niet speciaal op te slaan – dit gebeurt automatisch.

Als de SP-808 geen digitaal signaal ontvangt, verschijnt de melding "D.In Unlock. Use Analog In?" in het display. (Dit is bv. het geval wanneer de aansluitingen niet kloppen of wanneer de externe signaalbron uitgeschakeld is.). Drukt u nu op [ENTER/YES], dan kiest de SP-808 automatisch de analoge ingangen (MIC/LINE) en keert dan weer terug naar stap (4).

Als u niet op [ENTER/YES] drukt, verdwijnt de melding niet. Schakel de signaalbron dus in. Zodra de SP-808 een bruikbaar signaal ontvangt, beeldt het display de melding "D.In Locked" af om u erop attent te maken dat de digitale communicatie werkt.

Opgelet: Als er zich tijdens het gebruik van een digitale ingang een storing voordoet, verschijnt weer de melding "D.In Unlock. Use Analog In?" in het display. In dat geval wordt de opname/weergave van de SP-808 meteen gestopt.

Opgelet: DIGITAL 1 en DIGITAL 2 kunt u alleen kiezen als de SP-808 is uitgerust met een SP808-OP1.

Opgelet: De digitale ontvangst van audiodata werkt alleen als deze data dezelfde sampling-frequentie hanteren als de momenteel gebruikte Zip-disk. Als u de Zip bv. voor 32kHz hebt geformateerd en nu probeert een signaal van een CD digitaal op te nemen (44,1kHz), verschijnt de melding "Wrong Sample Rate" in het display. In dat geval schakelt de SP-808 automatisch over naar de analoge ingangen (MIC/LINE).

Opgelet: Schakel de Vari-Pitch-functie van de externe signaalbron (bv. een Digital Studio Workstation van de VS-serie) uit tijdens de opname in het digitale domein. Met name wanneer de Vari-Pitch-instelling op het externe apparaat leidt tot een sampling-frequentie, die hoger ligt dan 44,1kHz, stuurt de SP-808 vreemde signalen naar de versterker e.d. wat nefaste gevolgen kan hebben.

Gebruik van DIGITAL OUT

De digitale uitgangen (DIGITAL OUT 1/2) werken altijd en zenden hetzelfde signaal als de MASTER OUT-connectors – maar dan wel in digitale vorm. Verbind één van deze twee uitgangen met de DIGITAL IN-aansluiting van uw DAT, MD-recorder e.d.

Beveiligen van uw digitale Masters

Misschien wilt u niet dat uw digitale Masters onbeperkt vaak in het digitale domein kunnen worden gekopieerd (om "bootlegs" e.d. te voorkomen). In dat geval kunt u de SCMS-beveiliging inschakelen. Dit is dezelfde beveiliging die ook op commerciële CDs, MDs e.d. wordt gehanteerd.

Deze beveiliging betekent dat u nog maar één digitale kopie van uw Masters kunt maken (analoge kopieën blijven echter mogelijk). Wie dus toch probeert om uw muziek zonder uw toestemming te kopiëren, moet dit in het analoge domein doen, zodat de kwaliteit niet meer optimaal is.

Opgelet: Deze functie moet u inschakelen voordat u begint te mixen/masteren want de beveiliging zit in de audiodata van uw Master ingebakken.

1. Druk op [SYSTEM/DISK].

2. Kies "Set System Param?" en druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▼ "D.CopyProtect".

4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "ON" in. De SCMS-beveiliging (Serial Copy Management System) is nu ingeschakeld, zodat uw Master nog maar één keer digitaal kan worden gekopieerd.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Dit is een System Common-parameter en geldt dus voor alle Songs/Pad-banken. U hoeft deze instelling niet speciaal op te slaan – dit gebeurt automatisch.

Opgelet: Sommige DAT-recorders zijn niet compatibel met SCMS-data, zodat u deze functie het best uitschakelt (anders kunt u namelijk niet digitaal masteren). Bovendien moet het externe apparaat natuurlijk 32kHz of 44,1kHz ondersteunen. Met name 32kHz kan soms een probleem zijn. Vandaar dus nogmaals de gouden tip om zoveel mogelijk met een sampling-frequentie van 44,1kHz te werken.

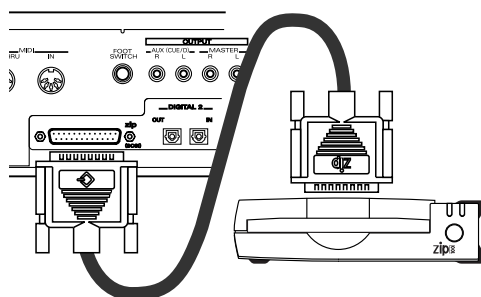
17.3 Gebruik van een externe Zip-drive

Op de SCSI-connector van de SP808-OP1 kunt u enkel een Zip-drive aansluiten. Die kunt u gebruiken om Songs, Effect Patches e.d. van de ene Zip-schijf naar de andere te kopiëren en om Backups te maken van belangrijke Zip-schijven.

Opgelet: Schakel zowel de SP-808 als de Zip-drive uit voordat u ze op elkaar aansluit. Lees ook de handleiding van de Zip-drive i.v.m. dingen die u wel en niet mag doen.

Aansluiten van de Zip-drive

1. Schakel de SP-808 en de Zip-drive uit en verbind de bij de drive geleverde aansluitkabel als volgt met de SCSI-aansluiting van de SP-808:



2. Draai de schroeven van de stekker goed vast om te voorkomen dat de aansluiting tijdens het werken verbroken wordt.

3. Zet de TERMINATION-schakelaar van de Zip-drive op "ON".

4. Schakel de externe Zip-drive SP-808 in.

5. Schakel vervolgens de SP-808 in.

Keer deze volgorde tijdens het uitschakelen om.

Gebruik enkel een SCSI-kabel van het volgende type:

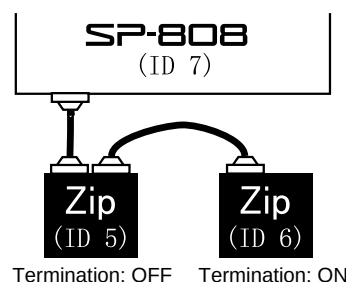
- DB-25 (aan beide kanten). Gebruik nooit een seriële kabel.
- De kabel moet een impedantie van $110\Omega \pm 10\%$ hebben en volledig afgeschermd zijn.

De bij de Zip-drive geleverde SCSI-kabel voldoet aan deze voorwaarden dus kunt u het best die kabel gebruiken.

Aantal externe Zip-drives die u kunt gebruiken

SCSI-apparaten zijn uitgerust met een functie waarmee u hun adres ("SCSI ID") kunt instellen. Elk SCSI-apparaat in de keten moet een apart nummer hebben. U mag dus bv. het nummer "5" geen twee keer gebruiken.

Omdat de SP-808 alleen Zip-drives ondersteunt, kunt u maximaal twee externe Zip-drives gebruiken. Dat komt omdat het SCSI ID van een Zip-drive maar "5" of "6" kan zijn (stand: februari 1998). Als u een SCSI-Zip-drive vindt met een ruimere ID-keuze, kunt u die eveneens gebruiken. Zorg dan echter wel dat u noch "5", noch "6", noch "7" (adres van de SP-808) kiest.).



Zie de handleiding bij de Zip-drive voor het instellen van zijn SCSI ID.

Termination

In stap (3) hierboven hebben we u verteld dat u de TERMINATION-schakelaar van de Zip-drive in de ON-stand moet schuiven. Dat is enkel noodzakelijk bij de laatste Zip-drive in de keten. Gebruikt u dus twee externe Zip-drives, dan moet u de TERMINATION-schakelaar van de drive tussen de SP-808 en de tweede drive (die u op de SCSI-connector van de eerste drive aansluit) in de OFF-stand zetten en die van de tweede drive in de ON-stand.

Opgelet: Sluit nooit een "hardware" Terminator aan op een Zip-drive waarvan u de TERMINATION-schakelaar al op ON hebt gezet.

17.4 Backups maken

Omdat er geen garantie bestaat dat uw Zip-schijven onbeperkt lang naar behoren blijven werken, maakt u van belangrijke Songs, Samples, Effect Patches e.d. het best zo snel mogelijk een veiligheidskopie. Dit gaat als volgt:

Opgelet: Tijdens het uitvoeren van Copy Disk All worden de data van de gekozen bestemmings-schijf (Destination Disk) gewist. Gebruik dus liefst enkel Zip-schijven die nog geen data bevatten of data waarvan u zeker weet dat u ze niet meer nodig hebt.

Opgelet: Als u de laatste wijzigingen (Songs, Effect Patches) nog niet hebt opgeslagen, moet u dat eerst doen. Anders maakt u een Backup van een "oude" versie.

1. Steek de te kopiëren ("backuppen") Zip-schijf in de drive.
2. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ "Copy Disk All?"
3. Druk op [ENTER/YES].
4. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "EXT.ID5" of "EXT.ID6" (naar gelang het SCSI ID van de externe Zip-drive).
5. Selecteer de "Verify"-parameter door op ▼ te drukken.
6. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf "ON" of "OFF".

ON: De data van de Backup worden gecontroleerd, zodat u er zeker van bent dat de Backup achteraf naar behoren functioneert.

OFF: De data worden niet gekopieerd. Dit gaat beduidend sneller, maar houdt ook een risico in.

7. Stop de gewenste Zip-schijf in de externe drive.

8. Druk twee keer op [ENTER/YES].

De inhoud van de "externe" Zip-schijf wordt nu gewist en de kopie wordt gestart. Het kopiëren duurt ongeveer 4~5 minuten als "Verify" uit is en 7 minuten als "Verify" ingeschakeld is.

Opgelet: De melding "Verify Error" (die enkel kan verschijnen als u "Verify" ingeschakeld hebt) wijst in de regel op een beschadigde externe Zip-schijf. Herhaal deze procedure in voorkomend geval met een andere schijf. Doet het probleem zich weer voor, moet u de SCSI-aansluitingen controleren en aanpassen (en dan kunt u het ook weer met de eerst gekozen Zip-schijf proberen).

17.5 Samples van een externe Zip-drive kopiëren

De hier beschreven werkwijze laat toe een Sample of Pad-bank van een externe Zip-schijf naar de interne Zip te kopiëren. Dit noemen we *Load External Sample* om duidelijk te maken dat dit alleen van een externe Zip-schijf naar de interne Zip kan (extern → intern). (Het maken van Backups c.q. het kopiëren van Effect Patches werkt enkel in de intern → extern richting).

1. Steek de Zip-schijf met de te kopiëren Pad-bank (of Sample) in de externe Zip-drive.
2. Druk op [SYSTEM/DISK] en vervolgens op ▼ om "Load Ext. Sample?" te kiezen.
3. Druk op [ENTER/YES].

4. Als u meer dan één externe Zip-drive gebruikt, moet u nu met de [VALUE/TIME]-draaischijf het SCSI ID van die drive kiezen ("From Drive").

Het adres van deze drive wordt op de volgende manier afgebeeld: "EXT.ID5" enz.

5. Kies met ▲ of ▼ "Source".

6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf en/of ◀ of ▶ de te kopiëren Pad-bank/Sample in.

De vermelding "*" van "BANK*- #" slaat op het nummer van de Pad-bank (01~64 of ALL). Het "#" slaat op de benodigde Pad/Sample binnen die bank (1~16 of ALL).

Opgelet: Hier kunt u enkel Samples kiezen die data bevatten. Als u "ALL" kiest, kijkt de SP-808 echter niet of er iets te kopiëren valt. In voorkomend geval zou zelfs een lege Zip-disk gekopieerd worden (zodat u de data op de interne Zip-schijf wist). Wees dus voorzichtig.

7. Druk op ▼ om "To Int" te kiezen.

8. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de Pad-bank en/of het Pad-nummer van de "interne Zip" in. Daar belandt de kopie dan. Als u in stap (6) "ALL" gekozen hebt, wordt voor de betreffende "To Int"-parameter eveneens "ALL" ingevuld. In alle andere gevallen kunt u "ALL" niet kiezen.

9. Druk op [ENTER/YES] om het kopiëren te starten. Als u in stap (6) "ALL" gekozen hebt, verschijnt nu de vraag "ARE YOU SURE?" Als u één Sample kiest, vraagt het display u of de Sample van de interne Zip-schijf, die hetzelfde adres heeft, door de gekozen Sample mag worden overschreven. Druk in beide gevallen op [ENTER/YES] om de data te kopiëren.

10. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basis-pagina.

17.6 Songs van een externe Zip-drive laden/kopiëren

U kunt ook Song van een externe Zip-schijf naar de interne kopiëren. Omdat een Song, naast de mixer-data, eigenlijk maar verwijzingen naar te gebruiken Samples en Phrases bevat, worden de betrokken audiodata eveneens mee gekopieerd. Bijgevolg moet er op de “interne Zip-schijf” in de regel nog behoorlijk wat plaats zijn.

1. Steek de Zip-schijf met de te kopiëren Song in de externe Zip-drive.
2. Druk op [SYSTEM/DISK] en vervolgens op ▼ om “Load Ext. Song?” te kiezen.
3. Druk op [ENTER/YES].
4. Als u meer dan één externe Zip-drive gebruikt, moet u nu met de [VALUE/TIME]-draaischijf het SCSI ID van die drive kiezen (“From Drive”). Het adres van deze drive wordt op de volgende manier afgebeeld: “EXT.ID5” enz.
5. Kies met ▲ of ▼ “Source”.
6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de te kopiëren Song (1~64 of ALL) in.
7. Druk op [ENTER/YES] om het kopiëren te starten.
8. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Opgelet: Het Song-geheugen van bestemming kunt u niet kiezen. De SP-808 selecteert automatisch een nummer van de interne Zip dat nog geen data bevat. Hier wordt dus niets overschreven.

In sommige gevallen beeldt het display tijdens het kopiëren een foutmelding af. Ziehier de betekenis van die meldingen:

Disk Full of Can't Make New Wave	De opslagcapaciteit van de interne Zip volstaat niet om alle data te kopiëren. Wis dus de niet meer benodigde Phrases/Samples van de interne Zip-disk en maak de schijf schoon (Cleanup, zie blz. 42).
Over 64 Songs	De interne Zip-schijf bevat al 64 Songs. Er kan dus geen nieuwe Song meer worden toegevoegd.

De instelling van de Faders heeft geen enkele invloed meer op het volume van de sporen. Bovendien worden de sporen niet van effect voorzien.

Als u Track Voice Reserve (zie blz. 114) ingeschakeld hebt, worden de signalen van de sporen altijd via de TRACK OUTPUT-connectors verzonden, zelfs al licht de [STATUS]-knop van het betreffende spoor niet op.

Misschien mist u in bovenstaand rijtje een rechtstreekse uitgang voor spoor D. Die is er niet, maar u kunt wel zorgen dat de signalen van dat spoor via de AUX OUT-aansluitingen naar buiten worden gestuurd:

1. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SHIFT] [MUTE] drukt om naar de “MIX COMMON”-pagina te gaan.
 2. Druk zo vaak op ▼ tot de cursor de functie “Out-JackMode” onder “AUX In&Out” aanduidt.
 3. Kies met de [VALUE/TIME]-draaischijf “TRACK D.”
 4. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
- Nu wordt ook spoor D via aparte uitgangen naar de buitenwereld gestuurd.

Opgelet: Dit is een Song-parameter die u dus voor elke Song apart kunt instellen en moet opslaan.

17.7 Elk spoor via een aparte uitgang uitsturen

Als u met een SP808-OP1 werkt, kunt u elk spoor apart (en in stereo) naar een extern mengpaneel e.d. sturen. Hiervoor dienen de TRACK OUTPUT-connectors op de uitbreiding (“TRACK OUTPUT” A-LR, B-LR, C-LR). Deze moet u op de ingangen van het mengpaneel e.d. aansluiten. Deze aansluitingen zenden de spoorsignalen zonder tussenkomst van de mixer. Het volume komt dus overeen met het opnamenniveau (van het betreffende spoor).

18. MIDI-functies

Over MIDI

MIDI is de afkorting van *Musical Instruments Digital Interface*. MIDI staat voor heel wat dingen, maar het meest voor de hand liggen natuurlijk de connectors waarmee u instrumenten en effectapparaten kunt verbinden. De MIDI-compatibiliteit van de SP-808 kunt u voor heel wat dingen gebruiken.

Achteraan in deze handleiding vindt u een *MIDI Implementation Chart*. Daar komt u te weten welke MIDI-commando's de SP-808 zendt en ontvangt. Leg die tabel naast de tabel van het instrument/apparaat dat u gebruikt om de SP-808 aan te sturen (of dat u met de SP-808 aanstuurt).

18.1 Functie van de MIDI OUT/THRU-aansluiting

De MIDI-standaard laat het gebruik van drie aansluitingen toe:

MIDI IN—Dient voor het ontvangen van MIDI-commando's die andere MIDI-instrumenten verzenden.

MIDI OUT—Dient voor het zenden van MIDI-commando's naar andere MIDI-instrumenten.

MIDI THRU—Dient voor het verzenden van de via MIDI IN ontvangen commando's. Dit soort aansluiting hebt u nodig wanneer u met meer dan twee MIDI-instrumenten werkt.

Op de SP-808 zitten twee MIDI-connectors. De MIDI OUT/THRU-aansluiting vervult dus twee functies – of beter gezegd: kan één van twee functies vervullen. Bij levering doet deze connector dienst als MIDI OUT-aansluitingen. U kunt hem echter als MIDI THRU laten fungeren, en wel als volgt:

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ “Set MIDI Param?”

2. Druk op [ENTER/YES] om naar de MIDI-parameterpagina te gaan.

3. Kies met ▲ of ▼ “Out/Thru Select”.

4. Gebruik de [VALUE/TIME]-draaischijf om hetzij “OUT”, hetzij “THRU” te kiezen.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze instelling wordt automatisch opgeslagen.

18.2 SP-808 aansturen via MIDI

Als u de SP-808 graag vanop een ander instrument of een computer aanstuurt, beschikt u over de volgende functies voor de “afstandsbediening”:

Samples starten

De zestien Pads/Samples van de momenteel gekozen Pad-bank kunnen ook via MIDI worden gestart. Hier-voor zou u een toetseninstrument, MIDI-drumpads (SPD-20 enz.) kunnen gebruiken. Voor het aansturen van de Pads via MIDI kunt u de kanalen 1~10 gebruiken (de kanalen 11~16 worden voor andere doeleinden gebruikt).

Opgelet: De MIDI-standaard werkt met 16 kanalen, zodat u maximaal zestien verschillende dingen tegelijk kunt doen. Het is dan ook van belang dat u de SP-808 zo instelt dat hij enkel op bepaalde commando's reageert (anders speelt hij namelijk alles). Dit doet u door te zorgen dat het MIDI-ontvangstkanaal van de SP-808 hetzelfde nummer heeft als het zendkanaal van het gewenste instrument of sequencer-spoor.

MIDI-kanaal voor de Samples kiezen

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ “Set MIDI Param?”

2. Druk op [ENTER/YES] om naar de MIDI-parameterpagina te gaan.

3. Kies “Pads Rx Ch”.

4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf een MIDI-kanaal in (enkel 1~10 zijn mogelijk).

U zou ook “OFF” kunnen kiezen als u niet wilt dat de Samples via MIDI kunnen worden gestart.

5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.

Deze instelling wordt automatisch opgeslagen.

Opgelet: Het omgekeerde werkt niet: als u op de Pads drukt, worden er geen MIDI-commando's verzonden.

Hierna geven we een overzicht van de MIDI-nootnummers die u moet verzenden om te zorgen dat de juiste Samples worden gespeeld. Dit zijn de fabrieksinstellingen die u echter kunt wijzigen (zie verderop).

Pad	1	2	3	4	5	6	7	8
MIDI-noot	C3 48	C#3 49	D3 50	D#3 51	E3 52	F3 53	F#3 54	G3 55
Pad	9	10	11	12	13	14	15	16
MIDI-noot	G#3 56	A3 57	A#3 58	B3 59	C4 60	C#4 61	D3 62	D#3 63

Zoals u ziet, volgen de toewijzingen aan de Pads elkaar netjes op. U kunt echter met een andere noot beginnen:

Andere nootnummers voor de Pads

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en daarna op ▼ om “Set MIDI Param?” te kiezen.
2. Druk op [ENTER/YES].
3. Kies “Rx Note (Pad1)” door op ▲ of ▼ te drukken.
4. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het nootnummer voor Pad [1] in.
Het is dus enkel mogelijk om voor Pad [1] een ander nootnummer in te stellen. De toewijzingen voor de overige Pads veranderen dan navenant.
5. Druk op [PLAY] om terug te keren naar een basispagina.
Deze instelling wordt automatisch opgeslagen.

Pad-banken via MIDI kiezen

Omdat u ook via MIDI maar telkens 16 Samples (namelijk de Pads van de momenteel geselecteerde Pad-bank) kunt spelen, bestaat er ook een mogelijkheid om via MIDI andere Pad-banken te kiezen. Dit doet u met zgn *programmakeuze-commando's*.

En omdat er in de MIDI-standaard 128 programma-nummers zijn, kunt u met de nummers 1~64 de benodigde Pad-bank kiezen. (De programmanummers 65~128 worden genegeerd).

Opgelet: Na ontvangst van een programmanummer duurt het nog heel even voordat die Pad-bank daadwerkelijk gebruiksklaar is. Houd daar rekening mee tijdens het programmeren van uw sequences.

Effect Patches via MIDI kiezen

Door op MIDI-kanaal 11 een combinatie van bank- en programmakeuzenummer naar de SP-808 te sturen kunt u ook Effect Patches via MIDI kiezen.

Opgelet: Voor het kiezen van Effect Patches kunt u enkel MIDI-kanaal 11 gebruiken.

Kiezen van een Preset Patch (P01~P99)

1. Zend eerst het controlennummer “0” met waarde “0” naar de SP-808.
Nu weet de SP-808 dat u een Preset Patch wilt kiezen.
2. Zend nu een MIDI-programmanummer tussen “1” en “99” naar de SP-808 om de bijbehorende Patch te kiezen.

Kiezen van een User Patch (U01~U99)

1. Zend eerst het controlennummer “0” met waarde “64” naar de SP-808.
Nu weet de SP-808 dat u een User Patch wilt kiezen.
2. Zend nu een MIDI-programmanummer tussen “1” en “99” naar de SP-808 om de bijbehorende Patch te kiezen.

Master Filter/Isolator via MIDI kiezen

1. Zend eerst het controlennummer “0” met waarde “64” naar de SP-808.
2. Zend nu MIDI-programmanummer tussen “100” naar de SP-808.
(In het geval van de Preset Patches worden de programmanummers 100~128 genegeerd. Bij de User Patches worden de programmanummers 101~128 genegeerd.)

Opgelet: Als u enkel een programmanummer zendt, kiest de SP-808 de overeenkomstige Patch binnen de momenteel geselecteerde groep (Preset of User).

Opgelet: Effect Patches kunt u alleen via MIDI kiezen als ze niet in de MASTER OUT-bus (INS_MASTER) worden ingelust.

Aansturen van de Virtual Analog Synthesizer

Zoals al eerder gezegd, kunt u het Virtual Analog Synthesizer-algoritme ook via MIDI aansturen en de SP-808 dus gebruiken als volwaardige monofone synthesizer.

Voorwaarde hiervoor is dat u een Effect Patch kiest die een beroep doet op algoritme 20 en dat u de MIDI-noten op MIDI-kanaal 11 zendt.

Opgelet: Het MIDI-ontvangstkanaal van algoritme 20 is vast ingesteld op “11” en kan niet worden veranderd.

Mixer via MIDI bedienen

Als u wilt, kunt u ook de mixer via MIDI bedienen. Hiervoor moet u zgn. MIDI-controlecommando's gebruiken en deze commando's op het juiste kanaal (11~16) zenden. De kanaaltoewijzing luidt als volgt:

Kanaal 11:	MASTER OUT
Kanaal 11~15:	Spoor A, B, C en D (in die volgorde)
Kanaal 16:	MIC/LINE-Fader (in alle situaties behalve wanneer de signalen via AUX IN worden ontvangen)

Verderop tonen we u welke dingen u via MIDI kunt instellen. Ziehier alvast de dingen die *niet* via MIDI werken:

- Volume van de pads voor de AUX OUT-bus.
- Volume van de MASTER OUT-bus voor AUX OUT.
- Volume van de MASTER OUT-bus voor de effecten volgens de Send/Return-methode.

Ziehier de mixer-functies die u via MIDI kunt bedienen:

Controlennummer (CC)	Functie
7	Kanaalvolume (Fader)
10	Stereopositie (1 (links)~64 (midden)~128 (rechts))
91	Effectaandeel voor de interne effecten (Send/Return-methode)
92	Signaalvolume voor de AUX OUT-bus

Voorbeeld: Als de SP-808 op MIDI-kanaal 13 het controlnummer “91” met waarde “0” ontvangt, zet hij het effectaandeel van kanaal/spoor “B” op “0”.

Tijdens het werken met de mixer zendt de SP-808 deze commando's ook naar de MIDI OUT-connector, zodat u uw instellingen met een sequencer kunt opnemen en de SP-808 zodoende kunt “automatiseren”. Voorwaarde hiervoor is (tijdens de opname) evenwel dat de MIDI OUT/THRU-connector als “OUT” is gedefinieerd. Zie hiervoor blz. 125.

Opgelet: Als u niet wilt dat de SP-808 deze MIDI-commando's zendt, moet u op [SYSTEM/DISK] drukken, “Set MIDI Param?” kiezen en de “Mixer,D-Beam” parameter op “STOP” zetten.)

18.3 Synchronisatie met een sequencer e.d.

De SP-808 kan zowel synchronisatie-commando's uitsenden als dergelijke commando's van andere apparaten ontvangen. Op die manier kunt u zorgen dat een drumcomputer/sequencer hetzelfde tempo (BPM) hanteert als de SP-808 (en vice versa).

Tijdens de synchronisatie gebeuren er twee dingen: één apparaat zendt de synchronisatiecode (de *Master*) en één of verschillende andere apparaten passen hun tempo aan deze code aan (de *Slaves*). Voor de synchronisatie hebt u de keuze tussen twee soorten code:

(1) MTC (MIDI Time Code)

Dit soort commando's kan de SP-808 alleen maar ontvangen (hij stuurt ze niet uit). MTC is eigenlijk de MIDI-versie van een andere code die SMPTE heet. Deze code bevat geen informatie over het tempo. Er worden voortdurend signalen verzonden die de ontvangers (*Slaves*) vertellen waar ze zich moeten bevinden (omdat de *Master* zich op de betreffende plaats bevindt). Deze signalen geven gedetailleerde informatie over het uur, de minuten, de seconden en de Frames (net zoals de sprekende klok).

Het tempo van de *Slaves* wordt dus niet rechtstreeks door de *Master* gestuurd. Het is dan ook zonder meer mogelijk om het tempo van de SP-808 te veranderen zonder dat de sequence e.d. daardoor sneller of langzamer gaat spelen. Het echte voordeel van de MTC-code is echter dat u een Song nog langer of korter kunt maken (door delen in te voegen/te wissen) als het merendeel al opgenomen is.

(2) MIDI Clock

MIDI Clock-signalen bevatten informatie over het tempo. Als dus de *Master* het tempo “156” zendt, kiezen ook de *Slaves* dit tempo. De door de SP-808 verstuurde tempo-informatie berust op het ingestelde Song-tempo plus of min de met Vari-Pitch ingesteld afwijking. Als u dus de Vari-Pitch-instelling verandert, kiezen ook de *Slaves* het daaruit resulterende tempo.

Synchronisatie van een extern apparaat met de SP-808

SP-808 als MTC-Master

Hier gaan we zorgen dat de SP-808 MTC-signalen naar de MIDI-buitenwereld zendt.

1. Zorg dat de MIDI OUT/THRU-aansluiting fungeert als MIDI OUT (zie blz. 125).
2. Verbind de MIDI OUT-connector van de SP-808 met de MIDI INgang van de Slave (sequencer e.d.). Hiervoor hebt u een MIDI-kabel nodig.
3. Zorg dat het externe apparaat synchroon loopt met de inkomende MTC-signalen (zie de handleiding van het programma/de sequencer).
4. Stel de volgende parameters in:

a) Druk op [SONG/TRACK] en kies met ▼ “Set Song Param?”

b) Druk op [ENTER/YES].

c) Kies met ▲ of ▼ “SyncSource” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “INTERNAL” in.

INTERNAL:	De SP-808 volgt zijn eigen tempo en kan dus als Master voor de synchronisatie worden gebruikt.
EXT.MTC:	De SP-808 volgt de MTC-signalen van een extern instrument. U kunt hem nu pas starten als die signalen worden ontvangen.

d) Druk op ▼ om “(Sync) Out” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “MTC” in. De SP-808 zendt nu dus MTC-signalen. De mogelijkheden van deze parameter zijn:

OFF:	De SP-808 zendt geen synchronisatie-signalen.
MIDI CLK:	De SP-808 zendt MIDI Clock-signalen.
MTC:	De SP-808 zendt MTC-signalen.

e) Druk op ▼ om “MTC Type” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het aantal Frames in. Deze waarde moet overeenkomen met een Frame-resolutie die de Slave ondersteunt. Stel op de Slave dezelfde waarde in.

30	30 Frames/seconde	Pro audio-apparatuur, NTSC-formaat (VS en Japan), zwart/wit-video-recorders enz.
29.97N	29,97 Frames/seconde (“non-drop”)	NTSC-formaat voor kleurenvideo en andere apparaten
29.97D	29,97 Frames/seconde (“drop”)	NTSC-formaat voor kleurenvideo’s voor omroep-toepassingen e.d.
25	25 Frames/seconde	SECAM/PAL-formaat (Europa en andere landen); video- en audio-apparatuur, film enz.
24	24 Frames/seconde	Amerikaanse films en andere toepassingen

f) Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Om deze instelling op te slaan moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan. Sla de Song vervolgens op. (Deze instellingen kunt u voor elke Song apart opslaan.)

5. Zorg dat het externe apparaat start zodra het de eerste synchronisatie-signalen ontvangt (zie de handleiding).

6. Start de weergave op de SP-808.

De MTC-code begint telkens bij 0h/0m/0s/0f (Song-begin). U kunt echter een *Offset* instellen, zodat de Song vanaf een andere positie begint. Zie verderop.

SP-808 als MIDI Clock-Master

1. Zie stap (1)~(3) hierboven. Ditmaal moet de Slave echter zo worden ingesteld dat hij MIDI Clock-signalen ontvangt.

2. Stel de volgende parameters in:

a) Druk op [SONG/TRACK] en kies met t “Set Song Param?”

b) Druk op [ENTER/YES].

c) Kies met ▲ of ▼ “SyncSource” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “INTERNAL” in. (Zie het overzicht links voor de betekenis van de mogelijkheden).

d) Druk op ▼ om “(Sync) Out” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “MIDI CLK” in. De SP-808 zendt nu dus MIDI Clock-signalen.

e) Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Om deze instelling op te slaan moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan. Sla de Song vervolgens op. (Deze instellingen kunt u voor elke Song apart opslaan.)

3. Zorg dat het externe apparaat start zodra het de eerste synchronisatie-signalen ontvangt (zie de handleiding).

4. Start de weergave op de SP-808.

Opgelet: De verzonden MIDI Clock-signalen zijn afhankelijk van de instellingen voor de Tempo Map (zie blz. 63), BPM Tune (zie blz. 62) en de Vari-Pitch-instelling (zie blz. 37). Stel die dus eerst zo in dat het tempo overeenkomt met het opgenomen materiaal.

Synchroniseren van de SP-808 met externe MIDI-apparaten (MTC)

Als het externe apparaat (sequencer, computer e.d.) niet met de SP-808 kan worden gesynchroniseerd, moet u het zaakje omkeren: zorg dan dat de SP-808 synchroon loopt met het externe apparaat. De SP-808 moet echter sowieso al veel rekenen. Als u dus de keuze hebt, verdient het aanbeveling om de externe apparaten als Slaves met de SP-808 te synchroniseren. Maar als het niet anders kan...

1. Verbind de MIDI IN-connector van de SP-808 met de MIDI OUT-connector (of MTC OUT) van het externe apparaat. Gebruik hiervoor een MIDI-kabel.

2. Stel de volgende parameters in op de SP-808:

a) Druk op [SONG/TRACK] en kies met ▼ “Set Song Param?”

b) Druk op [ENTER/YES].

c) Kies met ▲ of ▼ “SyncSource” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “EXT.MTC” in. (Zie het overzicht links.)

d) Druk op ▼ om “MTC Type” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het aantal Frames in. Deze waarde moet overeenkomen met een Frame-resolutie die de Master ondersteunt. Stel op de Master dezelfde waarde in. (Zie de tabel links.)

e) Druk op ▼ om “(MTC) Err Level” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste waarde (1~10) in.

Hoe hoger de hier ingestelde waarde, hoe meer MTC-fouten de SP-808 door de vingers ziet. Als u tijdens de synchronisatie met een extern apparaat problemen ondervindt, zou u het met een grotere waarde kunnen

proberen. Valt de MTC-code namelijk weg, dan stopt de SP-808 – tenzij u de foutmarge wat ruimer instelt. In dat geval “fantaseert” de SP-808 echter meer MTC-waarden bij de daadwerkelijk ontvangen signalen, zodat de weergave niet op alle plaatsen even betrouwbaar verloopt.

f) Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Om deze instelling op te slaan moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan. Sla de Song vervolgens op. (Deze instellingen kunt u voor elke Song apart opslaan.)

3. Zorg dat het externe apparaat MTC-signalen zendt.

4. Druk op de [▶] knop van de SP-808.

5. Start de weergave op het externe apparaat.

De SP-808 springt nu naar de opgegeven positie en start de weergave.

Opgelet: In de regel begint een Song van de SP-808 bij 0 uur : 0 minuten : 0 seconden : 0 Frames. Met “MTC Offset” kunt u echter een andere tijdswaarde als beginpunt definiëren. Zie hierna.

MTC Offset

In complexere setups (waarin bv. ook een analoge/digitale bandrecorder wordt gebruikt) is het soms handig als de Song van de SP-808 niet om “midernacht” (0 uur) begint. In dat geval moet u de tijdswaarde van het begin naar wens verschuiven. Dit doet u met *MTC Offset*:

1. Druk op [SONG/TRACK] en kies met ▼ “Set Song Param?”

2. Druk op [ENTER/YES].

3. Kies met ▲ of ▼ “(MTC) Offset”.

4. Kies met ◀ en ▶ de eenheid van “00:00:00:00” (uren/minuten/seconden/Frames) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de tijdswaarde voor het begin van de geselecteerde Song in (maat 1/tel 1/Clock 0).

5. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Om deze instelling op te slaan moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan. Sla de Song vervolgens op. (Deze instellingen kunt u voor elke Song apart opslaan.)

6. Zie “Synchronisatie van een extern apparaat met de SP-808” of “Synchroniseren van de SP-808 met externe MIDI-apparaten (MTC)”.

Na instellen van MTC Offset:

SP-808 fungeert als Slave—Zodra de SP-808 de hierboven opgegeven tijdswaarde ontvangt, start hij de weergave vanaf het begin van de Song.

SP-808 fungeert als Master—Als u de Song vanaf het begin start, zendt de SP-808 de hierboven opgegeven tijdswaarde en vervolgt dan chronologisch.

Opgelet: De “nieuwe” positie wordt ook als dusdanig in het display getoond (dus huidige positie + Offset). Let wel: Offset geldt alleen voor MTC-signalen.

18.4 Afstandsbediening (MMC)

De SP-808 zendt en ontvangt ook MMC-signalen (*MIDI Machine Control*). Dit zijn een soort Exclusive-commando's waarmee je een ander apparaat kunt starten/stoppen, in opname zetten, voor-/terugspoelen enz.

Als u met een sequencer/programma werkt die/dat deze commando's eveneens verstaat, kunt u de weergave enz. van het externe apparaat vanop de SP-808 (en vice versa) starten/stoppen enz.

Opgelet: Niet alle apparaten zenden/ontvangen alle bestaande MMC-commando's. Op blz. 174 van de Engelstalige handleiding vindt u een overzicht van de commando's die de SP-808 ondersteunt.

Opgelet: MMC heeft hoegenaamd niets te maken met synchronisatie. Die moet u apart instellen.

MMC-instellingen

1. Zorg dat de SP-808 MTC-signalen zendt of ontvangt (voor de synchronisatie).

2. Als de MTC-Slave als MMC-Master moet fungeren, moet u de MIDI OUT-connector van de Slave met de MIDI Ingang van de Master verbinden.

Op die manier zorgt u dat de verzonden MMC-commando's ook ergens toekomen. (Als de MTC-Master ook als MMC-Master wordt gebruikt, is deze aansluiting niet nodig.)

3. Druk op [SONG/TRACK] en kies met ▼ “Set Song Param?”

4. Druk op [ENTER/YES].

5. Kies met ▼ “MMC Mode.”

6. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste functie in:

OFF	De SP-808 zendt/ontvangt geen MMC-commando's.
MASTER	De SP-808 zendt MMC-commando's.
SLAVE	De SP-808 ontvangt MMC-commando's.

7. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.

Opgelet: Om deze instelling op te slaan moet u [SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op [ENTER/YES] drukt om naar de Save-pagina te gaan. Sla de Song vervolgens op. (Deze instellingen kunt u voor elke Song apart opslaan.)

18.5 Voorkomen dat de SP-808 MIDI-data zendt

We hadden het er al over dat de SP-808 ook telkens MIDI-commando's *zendt* als u de Faders en regelaars van de kanalen bedient (er worden dan controlecommando's verzonden). Soms heeft dit echter nare gevolgen omdat een ander MIDI-instrument plots dingen begint te doen die u helemaal niet wilt. Daarom kunt u het zenden van controlecommando's ook uitschakelen:

1. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ "Set MIDI Param?"
 2. Druk op [ENTER/YES] om naar de MIDI-parame-terpagina te gaan.
 3. Druk op ▼ om "Mixer, D-Beam" te selecteren en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "STOP" in.
 4. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te gaan.
- Deze instelling wordt automatisch opgeslagen.

Synchronisatie met meersporen- en video-recorders

De meeste meersporen- en videorecorders ontvangen helemaal geen MTC-signalen (omdat het tenslotte MIDI-commando's zijn). Om deze alsnog te kunnen synchroniseren hebt u een speciaal apparaat nodig (een zgn. *Synchronizer*) dat MTC-signalen converteert naar SMPTE. Er bestaan verschillende modellen. Raadpleeg uw Roland dealer voor meer details.

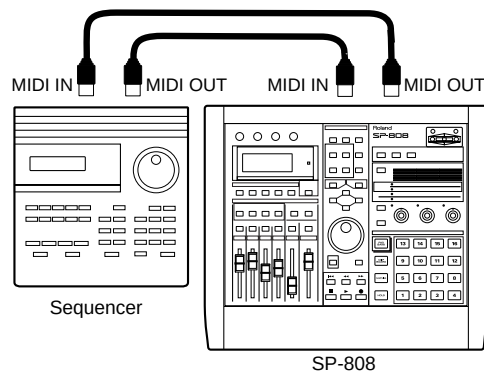
In sommige gevallen is het zelfs mogelijk om Consumer-apparaten ("niet-professionele apparaten") met de SP-808 te synchroniseren. Ook daarvoor hebt u dan een tussenschakel nodig. Het loont dus echt wel de moeite om nog eens bij uw Roland dealer langs te gaan.

18.6 Mixerinstellingen met een sequencer opnemen

Eén toepassing van de synchronisatie van de SP-808 met een MIDI-sequencer (of omgekeerd) is dat u uw mixhandelingen met de externe sequencer kunt opnemen. Op blz. 126 komt u te weten welke commando's er allemaal kunnen worden opgenomen. Het voordeel van deze werkwijze is dat uw mix telkens weer met dezelfde nauwkeurigheid wordt herhaald.

Opgelet: De bediening van de Realtime Effects-regelaars wordt niet via MIDI verzonden (en kan dus ook niet worden opgenomen). De bediening van de D Beam Controller wordt enkel verzonden, maar niet ontvangen. De D Beam kunt u dus enkel gebruiken om andere instrumenten/apparaten aan te sturen – niet de SP-808. Daarom heeft het weinig zin om deze commando's op te nemen.

1. Sluit de SP-808 en de sequencer zoals hierna getoond op elkaar aan.



2. Druk op [SYSTEM/DISK] en kies met ▼ "Set MIDI Param?"
3. Druk op [ENTER/YES] om naar de MIDI-parame-terpagina te gaan.
4. Druk op ▼ om "Mixer, D-Beam" te selecteren en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "SEND" in.
5. Houd ▼ ingedrukt om "Out/Thru Select" te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf "OUT" in.
6. Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op LOCATOR [CLEAR] drukt, om naar de Mixer-pagina te gaan. Bereid nu alles op de sequencer voor om te zorgen dat hij begint op te nemen zodra u de SP-808 start. Dit houdt in dat u moet zorgen dat de sequencer syn-chronoon loopt met de SP-808 en dat u de opname-pau-zestand kiest.
- Opgelet: Als de MIDI Echo-functie (of "MIDI Thru") van de sequencer ingeschakeld is, moet u die uitzetten. Anders ontvangt de SP-808 namelijk meteen weer de instelling die hij net uitzendt en dat verzwaart alleen maar de rekenlast.
7. Start de SP-808 en begin te mixen.
8. Druk aan het einde van de Song op [■].
9. Stop de opname van de sequencer en zorg dat hij de weergave start zodra u op de [▶] knop van de SP-808 drukt.
10. Spoel terug naar het begin van de Song en druk op [▶].

Als het goed is, worden uw mixerinstellingen nu weer afgespeeld – met alle hoorbare gevolgen van dien.

18.7 MIDI-toepassingen van de D Beam

De D Beam Controller zendt eveneens MIDI-commando's waarmee u andere instrumenten kunt beïnvloeden. Zelf ontvangt de SP-808 deze commando's niet, zodat het weinig zin heeft om ze met de sequencer op te nemen en dan weer naar de SP-808 te zenden. Maar andere instrumenten hebben wel iets aan deze boodschappen.

Ziehier de MIDI-data die worden verstuurd. Zorg dat het externe instrument deze commando's (op MIDI-kanaal 11) ontvangt.

MIDI-kanaal	11
CC80	BL (linker oog van de D Beam)
CC81	BR (rechter oog van de D Beam)

Opgelet: Als u de “Mixer, D-Beam” parameter op “STOP” hebt gezet, zendt de D Beam geen MIDI-commando's meer (dit geldt ook voor de Mixer). Vergeet dus niet “SEND” te kiezen (zie de vorige pagina).

18.8 Extern instrument als metronoom gebruiken

De SP-808 bevat een interne metronoom die op de gewenste tijdstippen akoestische signalen kan voortbrengen. Misschien vindt u het echter leuker om een extern instrument als metronoom te gebruiken omdat u dan zelf de klanken kunt kiezen.

1. Verbind de MIDI OUT-connector van de SP-808 met de MIDI IN-aansluiting van de module, synthesizer enz. die als metronoom moet fungeren.

2. Druk op [SYSTEM/DISK] en op ▼ om naar de “Set System Param?” te gaan.

3. Druk op [ENTER/YES] om de systeemparemeters te kiezen.

4. Kies met ▲ of ▼ “Metro. Sound” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf “MIDI (REC)” of “MIDI (ALWAYS)” in.

Hier bepaalt u dus of de MIDI-metronoom alleen tijdens de opname (REC) of altijd (Always) klinkt.

5. Druk op [SYSTEM/DISK] en op ▼ om “Set MIDI Param?” te kiezen. Druk vervolgens op [ENTER/YES].

6. Kies met ▲ of ▼ “Metronome Ch.” (MIDI-kanaal van de metronoom) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf het MIDI-kanaal in (1~16).

Als u wilt dat de metronoom de drumklanken van bv. een SC-88 Pro/SC-880 module gebruikt, kiest u het best MIDI-kanaal “10”.

7. Druk op ▼ om “Accent Note” te kiezen en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de noot van de eerste tel in.

Om bv. een Snare voor elke eerste tel te gebruiken moet u “D2/38” kiezen.

8. Kies met ▼ “Velocity” (aanslagwaarde van de eerste tel) en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de gewenste waarde in.

Hier kiest u het best een betrekkelijk grote waarde (bv. 127).

9. Kies met ▼ “Normal Note” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de noot voor overige tellen in.

10. Kies met ▼ “Velocity” en stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf de aanslagwaarde van de overige tellen in.

Hier kiest u het best een kleinere waarde dan voor *Accent Note* (bv. “80”).

11. Druk op [PLAY] om naar een basispagina terug te keren.

Opgelet: Als u “MIDI (REC)” of “MIDI (ALWAYS)” kiest, kunt u de “Metro.Level”-parameter niet meer instellen. Dat komt omdat u het metronoomvolume dan op het externe instrument moet instellen.

18.9 SysEx-commando's

De enige SysEx-commando's die de SP-808 zendt en ontvangt zijn MMC- en MTC-signalen. Het is dus niet mogelijk om de instellingen van één SP-808 naar een tweede SP-808 te zenden. De systeeminstellingen kunt u dus niet met andere SP-808-gebruikers uitwisselen (alle andere instelling komen sowieso op een Zip-schijf terecht en kunnen dus wel worden uitgewisseld).

19. Appendix

19.1 Verhelpen van storingen

In bepaalde situaties kan het gebeuren dat de SP-808 niet doet wat u van hem verwacht. Kijk dan of u het probleem met de hier gegeven oplossingen de wereld uit kunt helpen. Lukt dat niet, dan werkt de SP-808 waarschijnlijk niet naar behoren. Neem dan contact op met uw Roland dealer.

U hoort niets

U hoort helemaal niets

Hebt u de SP-808 en de versterker e.d. ingeschakeld?

Kloppen de aansluitingen?

Misschien is één van de kabels beschadigd.

Hebt u het volume van de versterker/het mengpaneel goed ingesteld?

Misschien bevindt de MASTER-Fader zich in de minimumstand.

Licht [MUTE] rood op? → Druk op deze knop om de Mute-functie uit te schakelen.

Geen signaal in de hoofdtelefoon

Hebt u de PHONES-regelaar op een gepast volume (dus niet in de minimumstand) gezet?

U hoort de via MIC/LINE IN ontvangen signalen niet

Hebt u de INPUT LINE- of INPUT MIC-regelaar naar behoren ingesteld?

Misschien bevindt de MIC/LINE-Fader zich in de minimumstand. → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt (de PAD-indicator moet doven) en stel het gewenste volume in met de MIC/LINE-Fader.

Hebt u de signaalbron op de juiste manier aangesloten?

De Pads werken niet

Drukt u op een oplichtende Pad? (Pads die niet oplichten bevatten geen Sample.)

Misschien was het ingangsniveau tijdens het sampelen zo laag dat u “niets” hebt opgenomen.

Is de PadsLevel-parameter van de Mixer goed ingesteld? → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SCRUB] drukt (PAD-indicator moet oplichten) en stel het volume in met de MIC/LINE-Fader.

Is het volume van de individuele Samples goed ingesteld? → Druk op [LEVEL] in de Quick Edit-sectie en corrigeer zo nodig de volume-instelling.

Misschien worden er net vier sporen weergegeven. In dat geval kunt u geen Samples meer starten. → Als de [STATUS]-knop van alle sporen groen oplicht, moet u er één van uitschakelen.

→ Als u Track Voice Reserve geactiveerd en alle sporen ingeschakeld hebt (STATUS-indicators lichten groen op), kunt u ook geen Samples starten terwijl de Song gestopt is. Druk dan op [SONG/TRACK], kies “Set Song Param?” en schakel Track Voice Reserve uit. → Samples in dezelfde Mute-groep kunnen nooit samen klinken. Zie ook blz. 36.

De sporen werken niet

Hebt u de betreffende Fader(s) goed ingesteld?

Vergeet niet zo vaak op de [STATUS]-knop van een spoor te drukken tot hij groen oplicht. Anders hoort u het betreffende spoor namelijk niet.

Bevat het betreffende spoor op die plaats wel audio-data?

Bijzonder korte Phrases (korter dan 0,3 seconden) zorgen soms dat het einde van de voorafgaande en/of het begin van de navolgende Phrase niet worden afgespeeld. Probeer altijd Phrases van minstens 0,3 seconden op te nemen of zet dergelijke korte fragmenten verder uit elkaar.

Als u het effect inschakelt hoort u plots niets meer

Misschien gebruikt u een Effect Patch die de weergave uitschakelt. → Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de functie uit te schakelen.

Hebt u een gepast volume voor het betreffende effect ingesteld? (Dit is met name belangrijk wanneer u met een Insert-effect werkt. → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [FX INFO] drukt. Druk vervolgens op [ENTER/YES] om naar de Level-pagina te gaan. Verhoog daar het volume van de Effect Patch.

Soms begint het signaal niet meteen

Na verloop van tijd “dommelt” de Zip-schijf in (en stopt dus met draaien). Dit is echter pas na 30 minuten het geval. Het opnieuw opstarten van de Zip duurt dan eventjes.

Het signaal wordt van effect voorzien terwijl u dat helemaal niet wilt

Hebt u de interne effecten ingeschakeld? → Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om de effecten uit te schakelen.

Weergave van Songs en Samples (Pads)

Een bepaalde Sample blijft maar draaien

Hebt u *PlayMode* op “DRUM” gezet? → In dat geval wordt de Sample helemaal afgespeeld. Bij lange Samples ontstaat dan de indruk dat de weergave “hangt”.

Opgelet: Als u de “Loop”-parameter (zie blz. 36) op “OFF” zet, stopt de Sample-weergave altijd aan het End-punt. De “PlayMode”-parameter heeft daar geen invloed op.

Er wordt plots een Sample gestart, terwijl u niet op een Pad gedrukt hebt

Licht de D Beam Controller [PAD TRIG]-indicator op? → Druk op deze knop om de Trigger-functie van de D Beam uit te schakelen.

Verkeerde snelheid/toonhoogte van de Song

Hebt u de Vari-Pitch-functie ingeschakeld (zie blz. 37)? → Druk op de [VARI PITCH]-knop om ze uit te schakelen.

Licht de indicator van de D Beam Controller [PITCH]-knop op? → Druk op [PITCH] om hem uit te schakelen.

Misschien gebruikt u een effectalgoritme dat de toonhoogte beïnvloedt (bv. een Pitch Shifter). → Druk op REALTIME EFFECTS [ON/OFF] om het effect uit te schakelen of kies een andere Patch.

U drukt op de [STATUS]-knop van een spoor, maar u hoort het niet meteen

Misschien is *Track Voice Reserve* uitgeschakeld (zie blz. 114). → Druk op [SONG/TRACK], kies “Set Song Param?” en schakel *Track Voice Reserve* in.

U drukt op [►], maar de weergave begint niet (de [►] indicator knippert)

Waarschijnlijk hebt u de “SyncSource”-parameter op “MTC” gezet → Zet “SyncSource” op “INTERNAL” (houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [SONG/TRACK] drukt).

Tijdens audio-opnamen en het sampelen

De meters geven aan dat er een signaal wordt ontvangen, maar dat signaal wordt niet opgenomen

Hebt u de Realtime-opnamemode gekozen? Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [●] drukt om deze mode te activeren.

U drukt op [SAMPLING], maar de sampling-procedure begint niet

Misschien hebt u de verkeerde “Start/w”-instelling gekozen (zie blz. 41)?

De effecten worden niet mee opgenomen/gesampled

Hebt u de effecten aan de MASTER OUT-bus toegevoegd? → Om ze op te nemen moet u als effectplaat-sing (FxLoc) “INS RECORD” kiezen (zie blz. 44).

Hebt u de “Return”-parameter op de MIX COMMON-pagina op “PLAY-ONLY” gezet (terwijl de effecten volgens de Send/Return-methode worden gebruikt)? → Om ook de effecten op te kunnen nemen, moet u “REC(orPLAY)” kiezen. (Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt en kies op de tweede MIX COMMON-pagina “REC(orPLAY)” voor de “Return”-parameter.

Het via AUX IN signaal kan niet worden opgenomen

Hebt u “THRU(→ LINE)” gekozen voor de “In”-parameter van “AUX In&Out”? → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt, om naar de MIX COMMON-pagina te gaan. Kies voor “In” onder “AUX In&Out” (derde pagina) “REC(orPLAY).”

U hoort de al opgenomen signalen vóór het in- en na het uitprikken niet (Punch In/Out)

Zet de “PrePunch”-parameter op “SOURCE” (zie blz. 59).

Het opgenomen of gesampled geluid vervormt of ruist overdreven

Hebt u een geschikt ingangsniveau ingesteld? → Houd de meters op de Level- en Sampling-pagina in de gaten, terwijl u het ingangsniveau instelt.

Misschien is de vervorming te wijten aan het feit dat er verschillende Samples/sporen tegelijk worden weergegeven. → Tijdens het samenvoegen (bouncen) van sporen leidt een overdreven mixvolume soms tot oversturing. Verander de instelling van de Faders of gebruik de *RecAtt*-parameter (zie blz. 71).

Misschien gebruikt u een effectalgoritme dat een vervormer bevat.

Misschien zorgt een té extreme instelling van de toonregeling dat het signaal vervormt. → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [EFFECTS] drukt. Kies met ▼ de Equalizer-pagina en schakel de Equalizer uit of stel hem anders in.

Opgelet: Sommige Equalizer-instellingen zorgen zelfs voor oversturing als het volume nog netjes binnen de perken blijft.

Misschien hebt u een INPUT-regelaar op het maximumvolume gezet, terwijl u de betreffende ingang hem helemaal niet gebruikt. → Dit zorgt alleen maar voor ruis die u kunt missen als kiespijn. Draai de regelaar dus in de minimumstand.

De opname blijkt mono te zijn

Misschien hebt u voor het sampelen of de opname “Mono” gekozen (zie blz. 41 of blz. 67).

Misschien hebt u voor “Merge-L&R” de instelling “ON” gekozen (zie blz. 82).

Misschien is de gekozen Effect Patch mono.

Na het sampelen blijkt het begin van het signaal te ontbreken

Misschien hebt u een te hoge “Lev”-waarde ingesteld voor “Start/w” (zie blz. 41).

Gebruik van de interne effecten

De effecten “doen het niet”

Hebt u de REALTIME EFFECTS [ON/OFF]-knop ingeschakeld (licht zijn indicator op)?

Hebt u de juiste “FxLoc”-instelling gekozen? → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [MUTE] drukt om naar de MIX COMMON-pagina te gaan. Verander daar de “FxLoc”-instelling (zie blz. 82).

De Send/Return-effecten werken niet

Licht de [EFFECTS]-knop van het te bewerken kanaal op? → Druk op de betreffende [EFFECTS]-knop.

Opgelet: *De PAD en MIC/LINE [EFFECTS]-functie kunt u apart in- en uitschakelen.*

Hebt u als effectaandeel de waarde “0” gekozen? In dat geval wordt het betreffende kanaal niet van effect voorzien. → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op Locator [CLEAR] drukt, om naar de Mixer View-pagina te gaan. Stel met de [VALUE/TIME]-draaischijf een andere waarde in voor “FX”.

Het effect loopt niet synchroon met het Song-tempo

Verschijnt er links van “Tempo Sync” een vraagteken (“?”)? → Dit betekent dat de instellingen een waarde zouden moeten gebruiken die door het effect niet wordt ondersteund.

Opgelet: *Het is niet mogelijk om de effecten met het Sample-tempo te synchroniseren. U kunt evenwel het Song-tempo aan het Sample-tempo aanpassen – en dan werkt de synchronisatie wel.*

De effectparameters reageren niet op de instellingen van de Realtime Effects-knoppen

Is de parameter, die u wilt aansturen, wel aan een Realtime Effects-regelaar toegewezen (zie blz. 88)?

Hebt u het instelbereik van de betrokken parameters naar behoren ingesteld? → Als u voor “Knob Control” de instelling “NULL” kiest, verandert de instelling van de aangestuurde parameter pas wanneer de regelaar verder dan de opgeslagen instelling wordt gedraaid. (Kies dan misschien “JUMP”.)

Licht de indicator van de D Beam Controller [EFFECTS]-knop op? → In dat geval kunt u de aan “C5” en “C6” toegewezen parameters ook met de D Beam beïnvloeden.

Zip-schijven en geheugencapaciteit

Zelf na het wissen van sporen en Samples neemt de opslagcapaciteit niet toe

U moet de Zip-schijf nog schoonmaken (Cleanup). Zie blz. 42.

Opgelet: *Als bepaalde golfvormen op de Zip-schijf ook in andere Songs worden gebruikt, wist de SP-808 ze niet tijdens de Cleanup-operatie. Dan wint u dus geen plaats.*

Tijdens het gebruik van de Step Modulator

De Step Modulator werkt niet zoals verwacht, zelfs al drukt u op [STEP MOD]

Hebt u “Trig” en de overige parameters naar behoren ingesteld (zie blz. 109)?

Hebt u de benodigde effectparameters aan “StM1” en “StM2” toegewezen en het regelbereik naar wens ingesteld?

De toonhoogte van de Virtual Analog Synthesizer-noten klopt niet

Hebt u de oscillatoren op de juiste manier gestemd?

→ Gebruik hiervoor de “Coarse”- en “Fine”-parameters (zie blz. 103).

Misschien hebt u “Oscillator Key Follow” uitgeschakeld (zie “Oc1 Pt. KF (Pitch Key Follow)” op blz. 103).

Misschien hebt u de Portamento-functie ingeschakeld. Dan glijdt de toonhoogte van de ene noot naar de andere.

Tijdens het gebruik van de D Beam Controller

De rode indicator van de sensor blijft branden

Misschien bevindt er zich iets in de buurt van de D Beam, zodat deze laatste continu data zendt.

Hebt u de gevoeligheid van de D Beam naar behoren ingesteld (zie blz. 31)? → Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, terwijl u op D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] drukt en vervolgens op [ENTER/YES] drukt zonder uw hand boven de D Beam te houden, wordt de gevoeligheid automatisch bijgesteld.

Bij simultaan gebruik van twee SP-808'en werkt het effect van het rechter “oog” niet

Misschien hanteren beide SP-808'en hetzelfde D Beam-adres (“Beam ID”, zie blz. 31).

Metronoom

De interne metronoom werkt niet

Misschien hebt u hem uitgeschakeld. → Houd [SHIFT] ingedrukt, terwijl u op [◀◀] drukt om de metronoom te activeren.

Misschien hebt u het volume van de metronoom op “0” gezet. → Druk op [SYSTEM/DISK] en [ENTER/YES] en stel een grotere “Metro.level”-waarde in.

Misschien hebt u de metronoom aan een extern MIDI-instrument toegewezen. → Druk op [SYSTEM/DISK] en [ENTER/YES] en zet “Metro” op “INT.”

Het externe MIDI-instrument geeft de metro-nootnoten niet weer

Misschien staat het volume van dat instrument te laag ingesteld.

Hebt u de MIDI OUT-connector van de SP-808 op de MIDI IN-gang van het externe instrument aangesloten?

Ontvangt het externe instrument op het juiste MIDI-kanaal (zie blz. 131)?

Gebruik van de SP-808 met andere MIDI-instrumenten

De MIDI-communicatie laat te wensen over

Weet u zeker dat u MIDI-kabels gebruikt en deze ook op de juiste manier hebt aangesloten?

Misschien is de MIDI-kabel defect.

Hebt u “Out/Thru Select” naar behoren ingesteld (zie blz. 125)? → Als u “THRU” kiest, zendt de SP-808 geen eigen MIDI-commando's.

De Samples reageren niet op nootcommando's

Waarschijnlijk klopt het ontvangstkanaal van de Pads niet. Zie “MIDI-kanaal voor de Samples kiezen” op blz. 125.

U stuurt de Samples met MIDI-Pads aan (bv. een SPD-20), maar de samples klinken maar even/veel te lang

Zet de “PadPlay”-parameter op “DRUM” (zie blz. 35).

De synchronisatie van de SP-808 en het externe apparaat werkt niet (feilloos)

Hebt u de synchronisatieparameters naar behoren ingesteld (zie blz. 127)? → Zorg ook dat de Slave (SP-808 of het externe apparaat) wel degelijk rekening houdt met inkomende synchronisatiesignalen.

Bij gebruik van een SP808-OP1

Het via een DIGITAL IN-gang ontvangen signaal is onhoorbaar. → Kijk even of de “Input Source”-parameter naar behoren is ingesteld (zie blz. 121).

Opgelet: De DIGITAL IN- en MIC/LINE IN-aansluitingen kunnen nooit samen worden gebruikt. Als u, naast een digitaal signaal, ook een analoog signaal wilt opnemen, moet u dat via de AUX IN-aansluitingen doen.

Zendt het externe apparaat wel digitale signalen? → Sommige apparaten zenden pas signalen wanneer u de weergave start. Is dat bij u het geval, moet u de pauze-stand van het externe apparaat kiezen en de SP-808 dan instellen.

Klopt de sampling-frequentie? → CD- en MD-signalen kunt u alleen digitaal opnemen als u de Zip-schijf voor 44,1kHz-opnamen geformateerd hebt.

Opgelet: De SP-808 kan geen 48kHz-signalen opnemen.

Weet u zeker dat het externe apparaat S/P DIF-signalen zendt? (Zie de handleiding).

Na keuze van een digitale ingang werkt Vari-Pitch niet meer

De Vari-Pitch-functie wordt automatisch uitgeschakeld wanneer u een digitale ingang van de SP-808 activeert.

De SP-808 herkent de externe Zip-drive niet

Klopt de aansluiting op de SCSI-connector van de SP808-OP1 en hebt u de Termination-schakelaar van de externe drive op “ON” gezet?

Als u meer dan één externe Zip-drive gebruikt: misschien hebt u aan beide hetzelfde SCSI ID-nummer toegewezen.

Weet u zeker dat u de Zip-drive vóór de SP-808 hebt ingeschakeld? (Anders herkent de SP-808 hem namelijk niet.)

Andere problemen

De aangesloten voetschakelaar werkt niet

Misschien is “FSW Type” niet goed ingesteld. Zie blz. 116.

De laatste Song-/Sample-wijzigingen zijn verdwenen

Dat komt omdat u ze vóór uitschakelen van de SP-808 niet opgeslagen hebt.

De data op de Zip-schijf kunnen niet meer worden gelezen

De Zip-schijf is beschadigd en het materiaal dat erop stond bent u kwijt. Maak in de toekomst altijd een Backup van belangrijke Zip-schijven.

Opgelet: Hoewel u een defecte Zip-schijf soms opnieuw kunt formateren (met de “FULL”-optie), verdient het aanbeveling om ze meteen in de prullenmand te gooien.

Dergelijke defecten zijn meestal te wijten aan één van de volgende dingen:

- De Zip-schijf is al zo vaak gebruikt dat de magnetische laag stilaan verdwijnt.
- U hebt de SP-808 uitgeschakeld, terwijl de Zip-drive nog aan het lezen/schrijven was.
- De Zip-schijf is beschadigd of de data zijn gedeeltelijk gewist omdat u de schijf op een luidsprekers e.d. hebt laten liggen.

19.2 Foutmeldingen

ARE YOU SURE? Mag de operatie worden uitgevoerd? In de regel worden dan data gewijzigd/gewist/overschreven.

Audio REC→Track U kunt nu audiodata op een spoor opnemen.

Auto Setup Sens? De automatische instelling van de D Beam-gevoeligheid kan worden gestart.

Bank is Protected De gekozen operatie kan niet worden uitgevoerd omdat de Pad-bank beveiligd is.

Canceled De procedure wordt stopgezet.

Can't Execute.(Out of 50%-150%) Time Stretch werkt niet omdat de wijziging buiten de limieten (50%~150%) zou vallen.

Can't Make New Wave (New Song) Er is geen "catalogusruimte" meer voor een nieuwe Song of golfvorm.

↑Change? (YES/NO) Wilt u de Effect Patch kiezen wiens naam in het display verschijnt?

Creating Phrase... Er wordt een nieuwe Phrase aangemaakt (voor de Step-opname).

D.In Locked. Via de gekozen DIGITAL Ingang wordt een bruikbaar signaal ontvangen.

D.In Unlock.Use Analog In? Er wordt geen bruikbaar digitaal signaal naar de gekozen ingang gestuurd. Wilt u dus de MIC/LINE IN-aansluiting gebruiken?

disc SLEEP... U hebt al meer dan 30 minuten niets meer gedaan dat het gebruik van de Zip-schijf vereist. Daarom is deze laatste "ingedommeld".

Disk Full De procedure werd stopgezet omdat er geen plaats meer is op de Zip-schijf.

Disk is NOT Ready De externe Zip-drive bevat geen Zip-schijf.

Disk Medium Error Niet alle data konden worden gelezen/opgeslagen. Waarschijnlijk is de Zip-schijf beschadigd.

Drive Too Busy De data kunnen niet volledig worden afgespeeld omdat er teveel korte Phrases op elkaar volgen.

Eject Canceled De Zip-schijf wordt niet uitgeworpen.

Eject.(Not Saved) ARE YOU SURE? De Zip wordt uitgeworpen zonder dat de SP-808 de laatste wijzigingen opslaat. Wilt u dat echt?

Event REC (Realtime) U kunt in Realtime op het gekozen spoor opnemen.

Finished. Check Result. OK? Het materiaal is gesampeld. Luister even naar het resultaat en druk op [ENTER/YES] als u tevreden bent.

Hit ENTER to Divide Druk op alle plaatsen, waar u de Sample in stukjes wilt knippen, op [ENTER/YES].

Hit ENTER to Set Druk op de plaats, waar u het Start/End Point wilt instellen, op [ENTER/YES].

Hit Pad to REC start Druk op gelijk welke Pad om de sampling-procedure te starten.

KEEP POWER ON! Schakel de SP-808 nog niet uit omdat er nog data naar de Zip-schijf worden weggeschreven.

Memory Full Het Song-geheugen is vol. U kunt geen Events meer opnemen.

Metronome ON (OFF) De metronoom is in- c.q. uitgeschakeld.

MTC Sync. master→SLAVE De SP-808 wacht op MTC-signalen van een extern apparaat. U kunt hem niet meer starten.

MTC Sync. slave→MASTER De SP-808 zendt MTC-signalen. Vergeet niet de MIDI OUT/THRU-connector op "Out" te zetten.

No Disk Space Deze operatie kan niet worden uitgevoerd omdat de opslagcapaciteit uitgeput is.

No Disk Space for New Phrase Er kan geen nieuwe Phrase meer worden opgenomen. (Deze melding verschijnt alleen in de Step REC-mode.)

No Memory for UNDO. Continue? Als u deze operatie uitvoert, kunt u ze niet meer annuleren. Wilt u ze desondanks uitvoeren?

Not SP-808 Disk De Zip-schijf in de externe drive is niet door de SP-808 geformateerd.

...NOT SP-808 disk. Format Now? De in de interne drive gestoken Zip-schijf is nog niet geformateerd. Wilt u dat nu doen? (Alle data op de Zip worden dan gewist.)

Now Sampling... De sampling-procedure loopt. Druk op [SAMPLING] om ze te stoppen.

Overwrite? / Overwrite OK? De gekozen Pad bevat reeds een Sample. Als u doorgaat, wordt die Sample gewist. Weet u zeker dat u dat wilt?

Over 64 Songs De Zip-schijf bevat al 64 Songs. U kunt dus geen nieuwe Song meer aanmaken.

Pre-Punch Monitor source→TRACK U hebt als aflluistermethode "TRACK" gekozen (zie blz. 59).

Pre-Punch Monitor track→SOURCE U hebt als aflluistermethode "SOURCE" gekozen (zie blz. 59).

Preset FX Patch used. Overwrite SONG only, ARE YOU SURE? Omdat de

Song gebruik maakt van een Preset Effect Patch worden enkel de Song-data zelf overschreven. Mag dat?

Save Current Song? (Overwrite Only.) Wilt u de laatste Song-wijzigingen opslaan voordat u iets anders doet?

SCSI Checking... Controleer de SCSI-verbinding van de externe drive.

Select One U hebt meer dan één Phrase gekozen. Dat kan niet voor de geselecteerde operatie. Kies dus maar één Phrase.

Song is Protected De Song is beveiligd en kan niet worden overschreven.

Song Protected. Can't Save! EJECT? De Song is beveiligd en kan niet worden overschreven. Wilt u de Zip desondanks uitwerpen?

Song Protected. Can't Save! SELECT? De Song is beveiligd en kan niet worden overschreven. Wilt u desondanks een andere Song kiezen?

Verify Error Tijdens het controleren van de Backup-schijf werd er een foutesignaleerd.

Wrong Disk U hebt de verkeerde Zip-schijf in de drive gestoken. Steek de “andere” Zip in de drive.

Wrong Sample Rate De sampling-frequentie van de Zip-schijf in de externe drive verschilt van die in de interne drive. Dat kan/mag niet.

20. Specificaties

Audio-dataformaat

SP-808-formaat (R-DAC)

Polyfonie

Stereo x 4 (totaal)

Aantal sporen

4x stereosporen

Simultaanopname

1 spoor (stereo)

Sampling-frequentie

44,1kHz/32,0kHz (als Vari-Pitch uitgeschakeld is)

Opslagcapaciteit voor Samples

Zip-schijf 100 Mbyte

Sampling-tijd (opname)

±46 minuten (44,1kHz, mono)

±64 minuten (32kHz, mono)

(*) Verschilt naar gelang de Vari-Pitch-instelling en andere factoren

Signaalverwerking

A/D-conversie: 20 bit, 64-voudige Oversampling

D/A-conversie: 20 bit, 128-voudige Oversampling

Interne signaalverwerking: 24 bit (digitale mixer)

Intern geheugen

System Setup: 1

Zip-schijf: 64 Songs, 64 Sample-banken, 1024 Samples, 99 User Effect Patches

Opnamemethode op de sporen

Event-opname (Realtime, Step)

Audio-opname

Phrase Event-geheugen

±2000 Phrase Events per Song

Toonregeling van de kanalen (Equalizer)

3-bands parametrisch x 5 (Track A~D, Input)

MIDI-synchronisatie

Master: MIDI Clock, MTC & MMC

Slave: MTC & MMC

Frequentiebereik

44,1kHz: 10Hz~21kHz (+0/-3 dB)

32,0kHz: 10Hz~15kHz (+0/-3 dB)

Nominaal ingangsniveau

Mic: -50~-20dBu

Line In, AUX In: -10~+4dBu

Ingangsimpedantie

Line, AUX In: 47 kΩ, MIC: 100 kΩ

Nominaal uitgangsniveau

AUX Send, Master Out: -10dBu

Uitgangsimpedantie

AUX Send, Master Out: 2 kΩ

Phones (hoofdtelefoon): 10Ω

Aanbevolen lastimpedantie

AUX Send, Master Out: 10 kΩ of meer

Hoofdtelefoon: 4~600 Ω

Signaal/ruis-verhouding (S/N)

AUX Send, Master Out: 92 dB (Line, A/D~D/A, IHF-A, typ.)

Display

69,0 x 25,0 mm (verlicht LCD)

Aansluitingen

Mic Input (1/4", jack)

Line Input L, R (RCA/Cinch)

AUX Input L, R (RCA/Cinch)

Master Output L, R (RCA/Cinch)

AUX Output L, R (RCA/Cinch)

Phones (stereo 1/4" jack)

Footswitch (1/4" jack)

MIDI-aansluitingen (In, Out/Thru)

Bij gebruik van een SP808-OP1 Multi I/O Expansion.

SCSI (25-pin D-SUB type)

Coaxiale Digital In

Coaxiale Digital Out

Optische Digital In

Optische Digital Out

Track Direct Out x 3, L, R (RCA/Cinch)

Voeding

AC 117 V, 230 V, 240 V

Opgenomen vermogen

21 W

Afmetingen

394 (B) x 343 (D) x 99 (H) mm

Gewicht

4,3 kg (zonder SP808-OP1)

Accessoires

Stroomkabel, handleiding, stickers, demo Zip-schijf

Opties

Multi I/O Expansion SP808-OP1

DP-2, DP-6 of BOSS FS-5U voetschakelaar

(0 dBu = 0.775 V rms)

Opgelet: Wijzigingen van de specificaties met het oog op productverbeteringen zonder voorafgaande kennisgeving voorbehouden.

21. MIDI Implementation Chart

Groove Sampler
Model SP-808

MIDI Implementation Chart

Date: May. 6, 1998
Version: 1.01

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16 *5	1–16 1–10 *6	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3 x x	
Note Number	True Voice	0–127 *****	0–127 0–127	
Velocity	Note ON Note OFF	1–127 x 9n, v = 0	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	0, 32 7 10 80 81 91 92	o o o o o o o	o o o x x o o	Bank Select (Effects) Level Balance D Beam Controller L D Beam Controller R Effects Send Level AUX Send Level
Program Change	True #	x ***** *****	o *1 0–63 0–99	Pad Bank Effects Patch
System Exclusive		x	x	
Common	Quarter Frame Song Position Song Select Tune	o *2 o *4 x x	o *3 x x x	
System Realtime	Clock Commands	o o	x o	
Aux Messages	All Sounds OFF Reset All Controllers Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing System Reset	x x x x o x	o x x o (123–127) o x	
Notes		*1 Change Pad Bank when MIDI CH = 1–10. Change Effects Patches when MIDI CH = 11. *2 “SyncSource” = “INTERNAL” and “SyncOut” = “MTC Only.” *3 “SyncSource” = “MTC Only.” *4 “SyncSource” = “INTERNAL” and “SyncOut” = “MTC Only.” *5 Only the MIDI channel used for metronome can be changed. (The others are fixed.) *6 Only the MIDI channels used for switching pad bank and triggering samples can be changed. (The others are fixed.)		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes
x: No

22. Index

A

Aansluiten 21
 Accent Note 131
 8STG 99
 Adjust Timing 77
 Afluisteren, ppname/mix 70
 Afstandsbediening 129
 Aftel 57
 Algoritmes 89
 ALT 94
 Always (metronoom) 60
 Analog
 Delay 95
 Synth 102
 AnC 96
 AnD 95
 Anti-Phase 89
 Attack 92
 Attenuator 71
 Audio opnemen 66
 Auto 52
 Divide 7, 42
 Divide (Edit) 52
 New Phrase 62
 Punch 59, 68
 Trim 42
 Wah 99
 Automatiseren 127, 130
 AUX
 IN (voor opname) 72
 In&Out 72
 In&Out (functie) 39
 IN/OUT 84
 Opname 72
 Send 71

B

Backup
 Externe drive 123
 Interne drive 119
 Bal 85
 Balance 37, 82
 Bank
 Kiezen (Pads) 27
 Protection 115
 Base 56
 Note 46
 Basgitaar 22
 Basispagina's 23
 Beam ID 31
 Beveiligen 64
 Big Time 23
 Blank 40
 BNK 56
 Booster 90
 Boss Flanger 97
 Bounce 67, 70
 BPF 89

BPM

Base Note 46
 Rate 62
 Sample (functie) 48
 Samples 46
 Songs 56
 Tap 119
 Tune 37, 62
 BS 56

C

Caps 55
 CE-1 95
 Cent 49
 Center Cancellor 90
 Change Pitch 48
 Chorus
 4-button 97
 Analoog (virtueel) 95
 Digital 96
 Cleanup 42, 78
 Clipboard 49
 Cnt2M 56
 Coaxiaal 120
 Compressor 83, 91
 Continue 116
 Contrast 23
 Copy
 Bank 51
 Disk All 119, 123
 Effects Only 118
 From (Step Modulator) 111
 Protect (digitaal) 121
 Create
 New Song 55
 Reversal 53
 Cross Mix 96
 CTL 88
 Cue 39
 Cut 74
 Cutoff 29
 CutOffFreq 89

D

D
 CopyProtect 121
 In Locked 121
 In Unlock. Use Analog
 In 121
 D Beam 30, 107
 ID 31
 MIDI aan/uit 130
 Pad toewijzen 39
 Setup 30
 Toepassingen 5
 Damper 116
 DAT 121
 DEL 56
 Delay 94
 RSS 94

Delete

Sample 50
 Song 65
 Demosongs 26
 Diffusion 92
 Digitale in-/uitgangen 120
 Disk
 Full 42
 Sleep 9
 Distortion 100
 Divide Sample 51
 Drive Too Busy 57
 Drop 128
 Ducking 92
 Duration 61, 77
 Dust 100

E

Early Ref 92
 Echo 93
 Editen
 Audiomateriaal 73, 77
 Samples 46
 (Effects) Return 69
 Effect
 Algoritmes 86
 Demosongs 27
 Gebruik 86
 Indicator (status) 86
 Mixer 82
 Opname 68
 Opslaan 88
 Oversturing voorkomen 84
 Patches 86
 Patches naar andere Zip
 kopiëren 118
 Plaatsing 28
 Regelaars 28
 Sampelen 43
 Samples 38
 Users initialiseren 34
 Via D Beam
 beïnvloeden 107
 Via MIDI kiezen 126
 Wijzigingen annuleren 29
 80s Phaser 98
 End 47
 M 56
 Point 51
 Step 109
 Enhancer 91
 EQ 43
 Mixer 82
 Opname 68
 Sporen 69
 Equalizer 43
 Zie ook EQ
 Erase 74
 ALL data 25
 Bank 50
 Err Level 128

Event REC Realtime 56
 EXIN 104
 EXT.ID5 25
 EXT.MTC 128
 EXT.N 113
 EZ Delay 94

F

Fabrieksinstellingen 34
 FaderCtrl 38, 67
 Fijnstemming 49
 Fil 89
 Filter 28, 89
 Flanger 97
 Flutter 93
 FootSwAssign 117
 Format
 Now 22
 Type 24
 Formateren 24
 Frames 32, 128
 From Drive 124
 FSW
 Func 59, 116
 Type 117
 Full 25
 FX
 CTRL 88
 LOCATION 88
 ON/OFF
 (voetschakelaar) 117
 Signal 69, 84
 SW 87
 Fx 23
 INFO 29
 Loc 28, 38, 82

G

Gain 90
 Gate 35, 92
 Gitaar 22
 GPI 117
 Grade 49
 GT Switch 92
 Guide 56

H

HD recorder 66
 Head Pan 93
 High 29
 Hiss 100
 Hold 36
 Hoofdletters 55
 Hoofdtelefoon 26
 HPF 89

I

In Time 78, 79
 Information 23
 Init System Param 34
 Initialiseren 34
 Inkorten 42

Inprikken 58, 67
 InputSource 121
 INS 56
 MASTER 83
 RECORD 44
 Inschakelen 22
 Insert 38, 75
 Phrase 79
 Tempo/Maatsoort 63
 To 79
 Verklaring 69
 Intensity 96
 INTERNAL 25
 Invoegen 75
 Tekens 56
 Iso 89
 Isolator 28, 89, 126

J

Jump 106

K

Keep Mst.Fil&Iso 29
 KEEP POWER ON 24
 Kleine letters 55
 Klembord 49
 KnobContol 107
 Kopiëren
 Effect Patch naar andere
 Zip 118
 Externe Zip 123, 124
 Sample 49, 51
 Song 64
 Krimpen 47

L

LBs 90
 Length 47
 Lev 78
 1~8 41
 Level 46
 Meter 23
 Limiter 91
 Link 113
 Load
 Ext. Sample 123
 Ext. Song 124
 External Sample 123
 LOC 88
 Locator 32
 Lo-Fi Processor 101
 Loop 41
 Mode 36
 Point 47
 Low 29
 Boost 29
 Booster 90
 Lower 39
 LPF 89

M

Maat/tel/Clock 32
 Maataanduiding 46

Maatsoort
 Samples 46
 Songs 56
 Manual 52, 69
 MARK 73
 Master
 Fader 26
 Filter 126
 Mute 27
 Match/w 48
 MD 121
 Meas 61, 109
 Merge-L&R 82
 Meter 22
 Meter-pagina 23
 Metro 60
 Level 60
 Sound 131
 Metronome Ch 131
 Metronoom 60
 Aan/uit 57
 MIDI 131
 Microfoon 22
 Mid 29
 MIDI
 Afstandsbediening 125
 Automatiseren 130
 Clock 127
 Kanaal 125
 Machine Control 129
 Metronoom 60, 131
 Out/Thru 125
 Programmakeuze 126
 Time Code 127
 Mix Common 38
 Mixen 81
 Mixer 88
 MIDI 126
 Opnemen (MIDI) 130
 Pagina 23, 24
 MMC 129
 Moni(Pre/Punch) 70
 MONITOR 40
 Mono 82
 Move 78
 To 78
 MTC 127
 Offset 129
 Type 128
 Multi 62
 Mute Group 36

N

Naam
 Pad-bank 115
 Song 55
 Via Pads inbrengen 55
 Wijzigen (Song) 64
 New
 BPM 48
 Phrase 62
 Pitch 49
 Song 55

Noise 104
 Suppressor 91
 Non-drop 128
 Normal Note 131
 NOTCH 89
 Null 107

O

Offset 129
 Once 118
 Opname
 Muziek enz. 66
 Oversturing vermijden 71
 Step 60
 Zonder mixer 72
 Opslaan
 Effect 88
 Song 64
 Optisch 120
 Out
 Jack Mode 39, 124
 Lev 85
 Time 79
 Out/Thru Select 125
 Overwrite 64
 ALL 88
 Only 27

P

P.Fine 49
 Pad
 Bank beveiligen 115
 Bank van ext. Zip
 kopiëren 123
 Cue 39, 85
 D Beam 39
 Level 37
 Naam invoeren 55
 Play 35
 Rx Ch 125
 Sample kopiëren 49
 Sample starten/stoppen 35
 Samples weergeven 27
 Song-opname starten 57
 Stereopositie 37
 Value 41
 Volume 37
 Pad-bank
 Alle Samples wissen 50
 Kiezen 27
 Kopiëren 51
 Naam 115
 Via MIDI kiezen 126
 Pan 37
 Parallel 110
 Paste 74
 1 keer 74
 Meerdere keren 79
 To 79
 PatchLoc 88
 PEAK 90
 Phaser 98
 Phonograph 100

Phrase
 Afbakenen (kiezen) 73
 Definitie 54
 Insert 75, 79
 Knippen (Cut) 74
 Paste 74, 79
 Verplaatsen 78
 Verschuiven (Adjust) 77
 Volume 78
 Voorstelling 23, 54
 Wissen 74
 Ping-Pong 70
 Pitch
 Change (Sample) 48
 Shifter 98
 Width (D Beam) 30
 Plaat 100
 Play List 23
 PLAY-ONLY 69
 Please Insert Zip Disk 22
 Polyfonie 9, 114
 Portamento 103
 Positie 32
 Position 90
 POST-EQ 83
 Pre
 Delay 92
 FX Att 84
 Trigger 42
 PRE-EQ 68, 83
 PRE-F 39, 83
 Preview 33
 Length 34
 Protect 64
 Protection 115
 Psf 98
 PST-EQ 68
 PST-F 83
 Punch I/O (voetsch.) 117
 Punch In/Out
 Audio 67
 Samples 58

Q

Quantize 58
 Quick 25, 42
 Edit 73
 Quick Edit 73

R

Radio Tuning 101
 Range 88
 Rate 25
 BPM 62
 Ratio 48
 R-DAC 25
 RE-201 93
 Realtime Effects 106
 RecAtt 71
 Redo 46
 Regelaars, effecten 28
 Region In/Out 73
 Remain 23, 26
 Renumber 116

Repeat 109
Rate 93, 96
Times 79
Repeat Times 79
Resample 44
Reserve 114
Resonance 29, 90
Return 69
En Send 38
Reverb 92
Reversal 53
Ring Modulator 103
RSS 94
Rx Note (Pad1) 126

S

S/P DIF 120
Sampelen 40
Sample
Achterstevoren 53
Andere Pad 49
Bank kopiëren 51
BPM van andere Sample 48
Delete 50
Divide 51
Editen 46
Effecten 38
Kopiëren 51
Level 46
Met effect opnemen 43, 68
Naar Clipboard 49
Opnemen 40
Rate 101
Song maken 54
Splitsen 52
Start via MIDI 125
Start/stop 35
Start/stop via D Beam 30
Starten 27
Stereo of Mono 41
Toonhoogte 48
Trig 117
Van ext. Zip kopiëren 123
Wissen (alle Pads) 50
Sampling Rate 25
Save 64
As New 64
Current Song 22, 27
Effects Patch 88
SBF-325 97
SCMS 9, 121
Scratch 100
Scrub
Length 34
Preview 33
SCSI 122
SDD-320 97
Select Song 27
Send Ch.Mute 69
Send/Return 38, 82
Sens 31
Series 110

Set
Bank Param 39
MIDI Param 125
SHELV 90
ShiftLock 117
Single 62, 109
Sleep Mode 9
Slope 89
SMPL 61
Sng PLY 109
SngData 23
Song
Delete 65
Kiezen 27
Kopiëren 64
Naam 55
Naam wijzigen 64
Nieuw 55
Opname starten 57
Opslaan 22
Protection 64
Realtime-opname 56
Samples 54
Save (opslaan) 64
Tempo 56
Tempo veranderen 62
Van ext. Zip kopiëren 124
Source 48, 59
SP808-OP1 25, 120
Spatie 56
Spoelen 32
Spoor
Definitie 54
Editen 73, 77
Equalizer tijdens opname 69
Mono 82
Phrase verplaatsen 78
Phrase verschuiven 77
Ping-Pong 70
Sampelen 44
Volume 26
ST-1/2 96
Standard 42
Start 77
Point 47
Start/w 41, 45, 56, 57
STATUS 27
Step 61, 110
REC 60
Step Modulator 109
Instellingen kopiëren 111
Tempo 110
Stereopositie 37
Stretch Time 47
(Sync) Out 128
Synchronisatie 127
Step Modulator 110
SyncSource 128
Synth 102
SysEx 131
System Edit 32

T

80s Phaser 98
Tap Tempo 48, 119
Tape Echo 93
Tempo
Map 63
Samples 46
Song 56
Song (veranderen) 62
Step Modulator 110
Voorbeelden 55
Terugspoelen 32
Threshold 91
Time
Code 32
Disp 32
Stretch 47
Timing 77
T-MAP 63
To 48
Toonhoogte 48
Toonregeling, zie ook *EQ*
Top 63
Track 59
A 56
Voice Reserve 114
Trig 109
Trigger 35, 117
Type 31
TRIM 47
Trim 42
Try Again 40
T-Sign 56
Tune (BPM) 62
Tuning (radio) 101
Turn Song Protection 64
Type 48
Cleanup 42

U

Uitprikken 58, 67
Uitrekken 47
Uitschakelen 22
Undo 46
Upper 39
Usage Info 60
User
Effect Patch 88
Effecten initialiseren 34
Uur/minuten/seconden/
Frames 32

V

Vari-Pitch 37
Beperking 9
Bereik 25
VCA 105
VCF 104
VCO 103
Velocity 102, 131
Verplaatsen 78
Vervorming 100
Vibrato 96
4-Button Chorus 97

4STG 99
Vintage Flanger 97
Vinyl 100
Virtual Analog Synth 102
Voetschakelaar 116
Punch In/Out 59
Voice Reserve 114
Volume
Metronoom 60
Pads 37
Phrases 78
Sporen (Faders) 26
Voorspoelen 32
VtF 97

W

WahWah 99
Waiting Signal 41
Wave Offset 77
Wissen
Phrase 74
Sample 50
Song 65
Wow/Flutter 93
Wrong Sample Rate 121

Z

Zip 22, 24
Capaciteit (minuten) 25
Effect Patches 86
Effect Patches kopiëren 118
Extern 122
Formateren 24