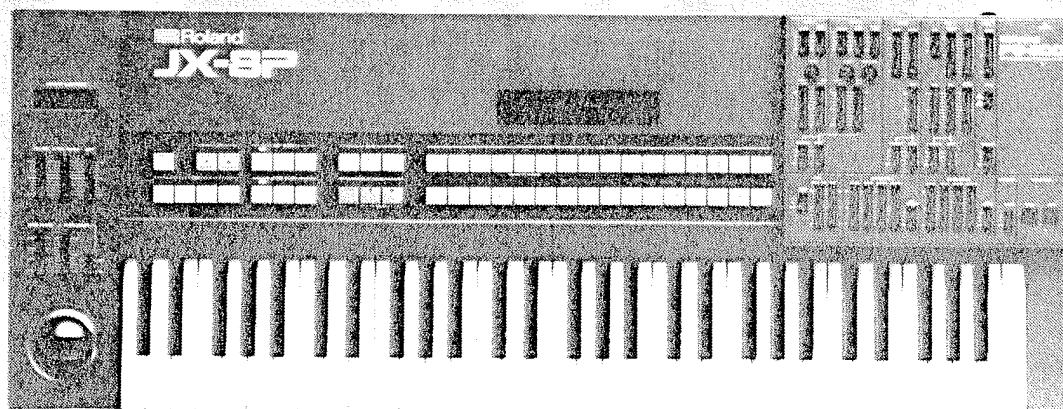


 Roland

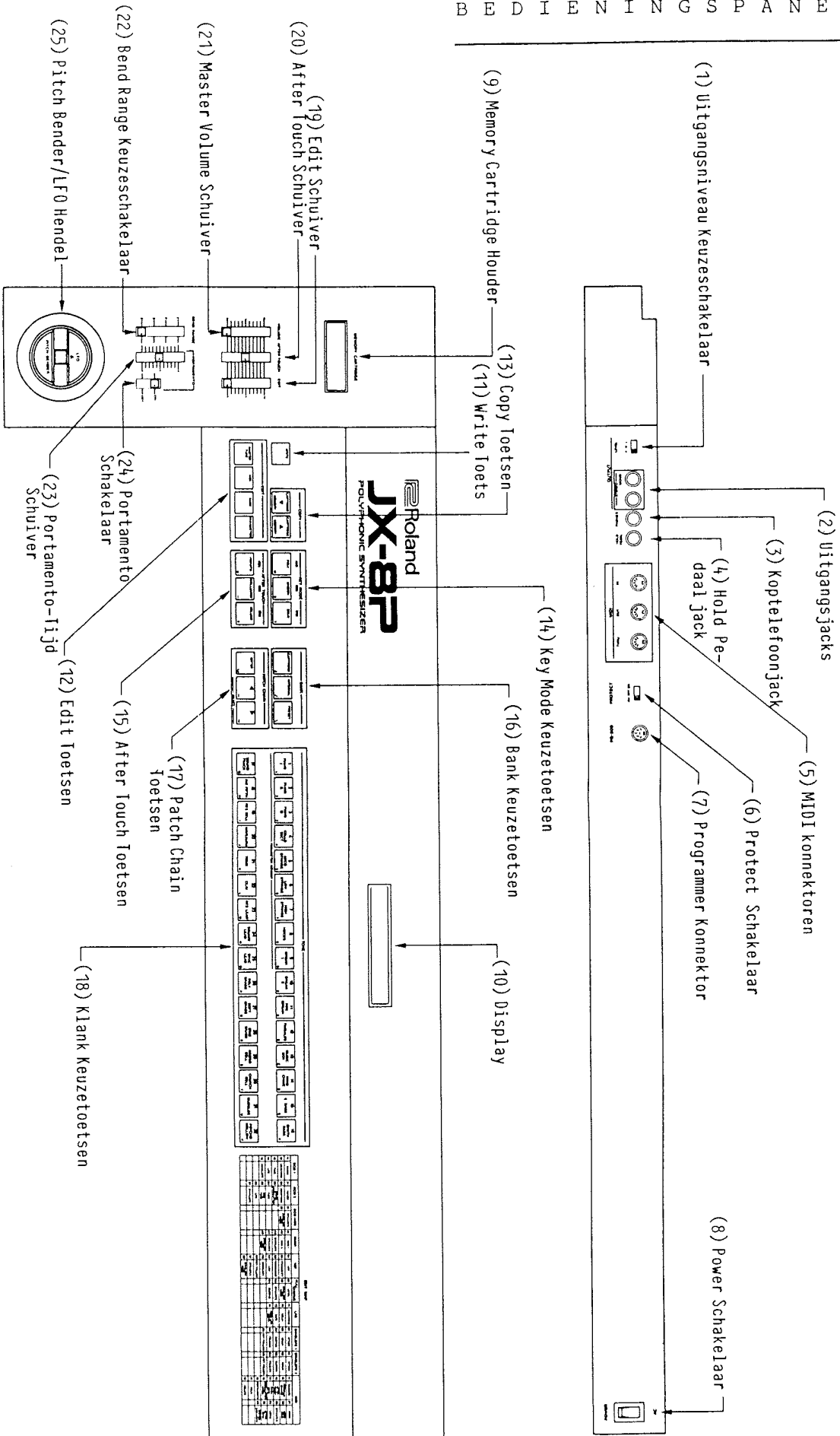
MIDI POLYPHONIC SYNTHESIZER

JX-8P

Nederlandstalige gebruiksaanwijzing



B E D I E N I N G S P A N E E L



INHOUDSTAFEL

blz.

| | |
|----|---|
| 2 | 1. BESCHRIJVING VAN HET BEDIENINGSPANEEL |
| 4 | Hoofdlijnen |
| | Belangrijke Opmerkingen |
| 6 | 2. AANSLUITINGEN |
| 7 | 3. WERKING |
| | 1. Play, Edit & Write |
| 8 | 2. Play Mode |
| | A. Een klank kiezen |
| 9 | B. "Performer Control" Sektie |
| 11 | C. "Patch Chain" |
| 12 | 3. Edit Mode |
| | A. Editeren zonder Programmer |
| 13 | B. Editeren met PG-800 Programmer |
| 15 | C. Parametertabel |
| | DCO |
| 17 | MIXER |
| 18 | VCF |
| 19 | VCA |
| 20 | LFO |
| 21 | ENV |
| 22 | D. Namen geven |
| 23 | 4. Write Mode |
| | A. Write-Procedure |
| | B. Copiëren |
| 24 | C. De Patch Chain editeren |
| 25 | 5. Geheugen-cartridge |
| | Opslaan en laden |
| 26 | 6. Andere Funkties |
| | A. Master Tune |
| 27 | B. MIDI Funkties oproepen |
| 29 | C. Fout-indikatie |
| | 4. SPECIFIKATIES |
| | 5. OPTIES |
| 30 | Beschrijving van het bedieningspaneel van de PG-800 |

HOOFDLIJNEN

De Roland JX-8P is een 6-stemmige programmeerbare synthesizer, uitgerust met een aanslag- en drukgevoelig klavier. Z'n geheugen kan tot 96 programma's bevatten: 64 onuitwisbare preset-toonkleuren plus 32 vrij programmeerbare.

- °De in optie verkrijgbare Memory Cartridge M-16C kan de geheugenkapaciteit van de JX-8P met 32 programma's uitbreiden.
- °Met de Edit-funkties van de JX-8P kunnen alle toonkleuren naar eigen smaak gewijzigd worden. Om dit editeren sneller en eenvoudiger te laten verlopen, kan de in optie verkrijgbare PG-800 aangewend worden.
- °Met de JX-8P is het mogelijk elke klank een naam van maximaal 10 letters te geven, vooraleer hem in het geheugen op te slaan.
- °De naam van de opgeroepen klank of parameter wordt in het display weergegeven.
- °De Patch Chain funktie kan erg effectief aangewend worden bij live-optredens. Zij maakt het mogelijk achtereenvolgens 8 programma's op te roepen, in een vooraf bepaalde volgorde.
- °Omdat de JX-8P met MIDI werd uitgerust, kan hij opgenomen worden in een keten van MIDI-toestellen.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Spanning

- °De voor de JX-8P vereiste spanning, staat aangegeven op het naamplaatje. Gaat u alstublieft na of deze overeenstemt met de netspanning van uw land.
- °Sluit de JX-8P niet aan hetzelfde stopkontakt aan, waar ook reeds ruis genererende toestellen (zoals motoren, variabele lichtsystemen e.d.) werden aangesloten.
- °Wanneer je de JX-8P onmiddellijk na het uitschakelen weer inschakelt, is het mogelijk dat hij niet behoorlijk zal funktioneren. Wanneer dit voorkomt, schakel je hem weer uit en wacht enkele seconden om hem terug in te schakelen.
- °Wanneer je de JX-8P in een keten brengt met andere toestellen, met je deze eerst allemaal uitschakelen.
- °Mogelijks zal de JX-8P warm worden onder het spelen. Je hoeft je hier echter geen zorgen over te maken.

Reiniging

°Gebruik voor het reinigen een zachte doek, en enkel een mild detergent.

°Gebruik geen oplosmiddelen zoals verfverdunner (thinner).

Opstelling

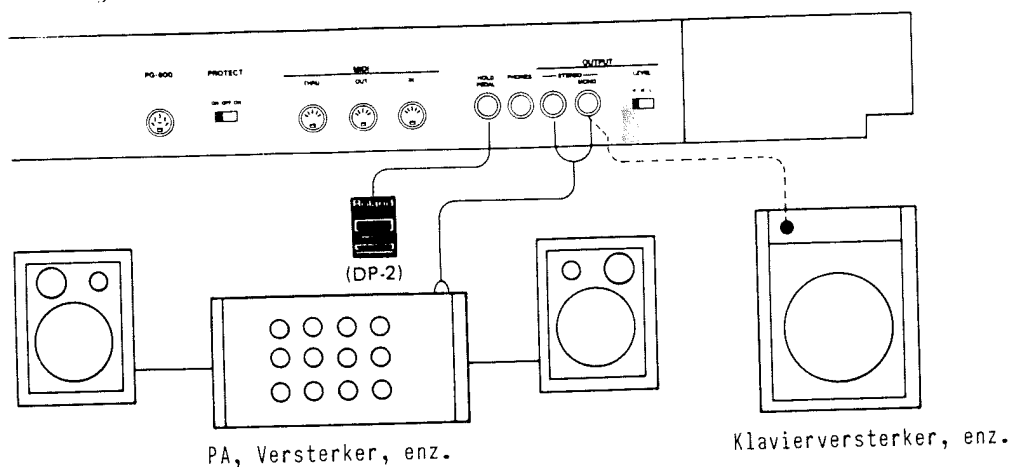
°Vermijd dit instrument te gebruiken in een uitzonderlijk warme of vochtige omgeving, of waar het onder invloed staat van direkt zonlicht of stof.

Herstelling

°Vooraleer je de JX-8P laat repareren, sla je de benodigde data best op in een cartridge. Zo vermijd je dat ze ongewild verloren zouden gaan.

2 . A A N S L U I T I N G E N

*Zorg dat alle relevante toestellen uitgeschakeld zijn, vooraleer je verbindingen maakt of verbreekt.



1. UITGANG (Output-jacks)

Deze jacks verbind je met versterkers. Om de JX-8P tenvalle tot z'n recht te laten komen, gebruik je bij voorkeur versterkers en luidsprekerboxen voor klavieren, PA of audio-apparatuur. Daarnaast zal het chorus-effekt veel effectiever klinken, wanneer je twee versterkers in stereo gebruikt.

2. NIVEAU (Level-keuzeschakelaar)

Afhankelijk van de gebruikte versterker, kies je met deze schakelaar het gepaste signaalniveau. Zet het versterkervolume tussen 5 en 7, en kies dan de stand die voldoende signaalniveau oplevert, zonder dat er vervorming gaat optreden.

3. KOPTELEFOON (Phones-jack)

Plug hier de koptelefoon in.

4. HOLD PEDAAL (Hold Pedal jack)

Sluit hier een DP-2 pedaal (in optie) aan. Je kan dan het Hold-effekt in- of uitschakelen, door op het pedaal te drukken.

5. MIDI (MIDI-konnektoren)

Via deze konnektoren breng je verbindingen met andere MIDI-toestellen tot stand. Gebruik de MIDI/Sync kabel MSC-25 of 50 (in optie).

6. PG-800 (Programmer-konnektor)

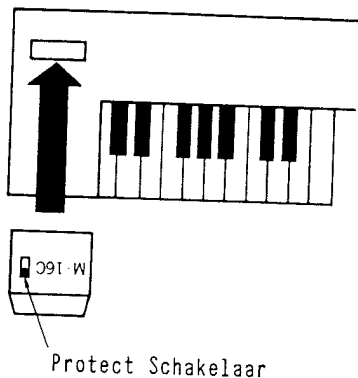
Sluit hier de PG-800 Programmer (in optie) aan, d.m.v. een 6P DIN kabel.

7. GEHEUGENPROTEKTIE (Protect-schakelaar)

Met deze schakelaar op ON, worden de data behoed voor ongewild wissen.

8. MEMORY CARTRIDGE (-houder)

Hier plug je de in optie verkrijgbare Memory Cartridge in.



Zoals in nevenstaande figuur wordt getoond, schakel je de Protect-schakelaar op de cartridge in de ON-positie. Zo kan je de cartridge veilig in de houder brengen, met de Protect-schakelaar naar de achterzijde gekeerd.

*Verzeker je ervan de Protect-schakelaar in de ON-stand te plaatsen, vooraleer je de cartridge inbrengt. Om accidenteel data-verlies te voorkomen, schakel je de Protect-schakelaar enkel naar OFF, wanneer dit uitdrukkelijk in de handleiding staat aangegeven.

3 . W E R K I N G

1. PLAY, EDIT & WRITE

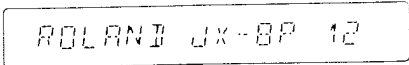
Verbind de JX-8P met de noodzakelijke apparatuur (zoals versterker en luidsprekers). Schakel de JX-8P in, en hij zal klaar zijn om te spelen (= PLAY Mode).

Er werden 96 verschillende klanken in het geheugen van de JX-8P gepreprogrammeerd: 64 preset toonkleuren, nog eens 32 in het intern, vrijprogrammeerbaar geheugen (en 32 op optionele cartridge). Elk van deze patches kan door een simpele druk-op-de-toets opgeroepen worden, waarna je hem naar je eigen smaak kunt wijzigen (= EDIT Mode). Dit editeren betekent echter niet dat de bestaande toonkleur-geheugendata automatisch herschreven worden.

Wil je de gewijzigde klank bewaren, dan moet je z'n data in het geheugen schrijven. De 64 preset toonkleuren kunnen echter nooit uitgewist worden, terwijl de andere 32 vervangen kunnen worden door nieuwe patches, wanneer je de schrijfprocedure uitvoert (= WRITE Mode).

2. PLAY MODE

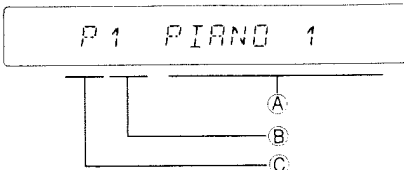
Ga na of alle aansluitingen korrekkt tot stand gebracht werden, en schakel vervolgens alle toestellen in. In het display verschijnt:



ROLAND JX-8P 12

Terwijl het display de bovenstaande tekst weergeeft, wordt de JX-8P gestemd en kan hij bijgevolg niet bespeeld worden. Wanneer het stemmen beëindigd is, wordt aan de rechter zijde van het display het cijfer "1" weergegeven.

Het display zal dan hetvolgende weergeven:



P1 PIANO 1

- (A) De naam van de in gebruik zijnde klank
- (B) Het lokatienummer van deze klank (1 tot 32)
- (C) Een symbool voor de bank die aangesproken werd
(P, -P: Preset; I: intern geheugen; C: cartridge geheugen)

*Een "bank" is een blok van 32 klanken.

A. Een klank kiezen

Eender welke klank kan opgeroepen worden, door gebruik te maken van een Bank Keuzetoets (16) en een Klank Keuzetoets (18). In de JX-8P kunnen de volgende vier banken opgeroepen worden.

P: 32 preset toonkleuren die niet uit het geheugen gewist kunnen worden.

-P: 32 preset toonkleuren die niet uit het geheugen gewist kunnen worden.

I: 32 toonkleuren in het vrij programmeerbaar, intern geheugen.

C: 32 toonkleuren in het vrij programmeerbaar cartridge geheugen.

In elk van de banken P en -P werden reeds 32 klanken gepreprogrammeerd.

Alle klanken kunnen naar eigen smaak gewijzigd worden, maar de preset toonkleuren kunnen niet vervangen worden door nieuwe klanken. De 64 andere patches, in het intern geheugen en op cartridge) kunnen echter wel door nieuwe klanken vervangen worden, door de schrijfprocedure uit te voeren.

De geheugen-cartridge kan gemakkelijk ingebracht of verwijderd worden. Het is dus zeer eenvoudig om met behulp van meerdere cartridges het geheugen uit te breiden.

Procedure tot het kiezen van een nieuwe klank

1/ Kies de gewenste bank, door op de relevante Bank Keuzetoets (16) te drukken.

Wanneer je op de Preset Toets drukt, wordt er omgeschakeld tussen Bank P en Bank -P.

2/ Roep de gewenste klank op, door op de relevante Klank Keuzetoets (18) te drukken.

B. "Performance Control" Sektie

1) Pitch Bender/LFO hendel

Beweeg deze hendel om de toonhoogte te wijzigen. Hiermee kan de toonhoogte-ombuiging van de gitarist geïmiteerd worden. In z'n centrale stand heeft de bender geen effect op de klank van de JX-8P. Het effect wordt echter intenser, naarmate je de hendel verder naar links of naar rechts beweegt. De uiterste links- en rechts-standen veroorzaken eenzelfde hoeveelheid "Pitch Bend" effect. Deze maximale hoeveelheid effect kan d.m.v. de Bend Range Keuzeschakelaar (22) naar keuze ingesteld worden op een grote secunde, een kleine terts, een grote terts of een reine kwint.

Wanneer je deze hendel naar voor duwt, veroorzaakt dit een vibrato-effect. Wanneer er geen vibrato in de klank geprogrammeerd werd, zal hij nu op normale wijze gaan vibreren. Wanneer er wel reeds een vibrato in de klank werd geprogrammeerd, zal dit effect intenser worden, bij het naar voor duwen van de hendel.

2) After Touch

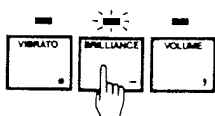
After Touch is het effect dat bekomen wordt door de toets, na het normaal aanslaan, harder te gaan indrukken. De After Touch van de JX-8P kan, naar keuze, op één van de volgende drie effecten inwerken.

Vibrato Het vibrato-effect wordt intenser.

Brilliance De hoge frequenties worden versterkt, waardoor de klank helderder wordt.

Volume De klank wordt luider.

After Touch Procedure



1/ Kies het effect waarop je met de After Touch effect wil uitoevenen, door de relevante After Touch Toets (15) in te drukken. De led begint te branden.

2/ Regel de intensiteit van het After Touch effect met de After Touch Schuiver (20). Wanneer deze schuiver op "0" staat, kan er geen After Touch effect bekomen worden.

3) Portamento

Het Portamento effect wordt ingeschakeld door de Portamento Schakelaar (24) op ON te zetten. De tijd die er dan zal nodig zijn om de klank van de ene toonhoogte naar de andere te laten glijden, kan gewijzigd worden d.m.v. de Potamento-Tijd Schuiver (23).

4) De keuze van de Key Mode

De JX-8P bevat zes klankmodules. Zes verschillende Key Modes werden voorzien, om te beslissen hoe deze zes synthesizer modules aan de gespeelde toetsen zullen toegewezen worden.



POLY, met een continu brandende led.

In deze mode is de JX-8P een 6-stemmige polyfone synthesizer, waarbij elke ingedrukte toets één stem toegewezen krijgt. Dit is geschikt voor klanken met eenzelfde envelope-curve als piano of gitaar. Deze mode zal daarom voor de meeste klanken gekozen worden.



POLY, met knipperende led.

Deze mode vertoont veel overeenkomst met de hiervoor beschreven Poly mode, want ook hier wordt er voor elke ingedrukte toets slechts één synthesizerstem ingeschakeld. Specifiek aan deze mode is echter dat enkel de laatst gespeelde noot, of gelijktijdig gespeelde noten, hun natuurlijke release-lengte krijgen. Deze mode is geschikt om polyfoon met portamento te spelen.



UNISON, met continu brandende led.

In deze mode krijgt elke ingedrukte toets twee klankmodules toegewezen. Dit resulteert in een rijkere klank dan in Poly mode. Hierdoor verandert de JX-8P echter in een 3-stemmige synthesizer.



UNISON, met knipperende led.

Deze mode is identiek aan de hierboven beschreven Unison mode, met dit verschil dat één van beide klankmodules een oktaaf lager zal klinken.



SOLO, met continu brandende led.

In deze mode is de JX-8P een monofone synthesizer, waarbij elke ingedrukte toets één module toegewezen krijgt.



SOLO, met knipperende led.



Ook in deze mode is de JX-8P een monofone synthesizer, maar nu krijgt elke ingedrukte toets alle 6 de klank-modules toegewezen.

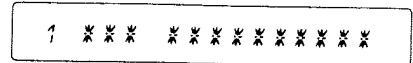
Zorg ervoor geen toetsen op het klavier in te drukken, terwijl je van Key Mode verandert, want dan stopt de klank. Je moet dan loslaten en opnieuw aanslaan om weer klank op te wekken.



C. "Patch Chain"

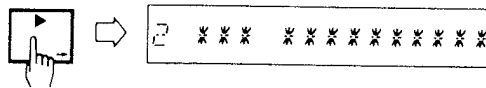
Sommige klanken zul je meer gebruiken dan andere. Het is handig deze klanken in een sekwens te verzamelen, om ze, tijdens een uitvoering, in dezelfde volgorde weer te kunnen oproepen. Met de JX-8P is het mogelijk 8 welbepaalde patches in sekwens te brengen, die je dan één voor één kunt oproepen, door steeds op dezelfde toets te drukken. Elke patch van deze ketting bevat, naast de toonkleur, ook de verschillende instellingen van Key Mode, After Touch, Bender Range, Portamento ON/OFF, Bend LFO Depth, Unison Detune en Portamento-Tijd.

Procedure tot het oproepen van een "Patch Chain"

- 1/ Druk op één van de Patch Chain Toetsen  of  (17).
In het display verschijnt aan de linker zijde "1" plus het nummer en de naam van de corresponderende patch.

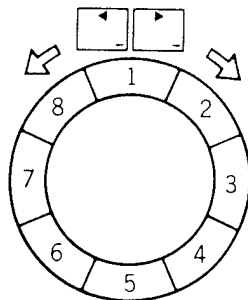


- 2/ Druk op  om het volgende en op  om het vorige patch programma van de keten op te roepen.



Patch Chain

Elk nummer in de keten bevat een patch programma met toonkleur en verschillende effekt-instellingen.



← Gelijkzeitig  en  indrukken brengt de keten weer naar positie 1.

Terwijl je een programma uit de Patch Chain gebruikt, zul je wellicht opmerken dat dit niet getrouw klinkt aan de instellingen van de "Performance Control" Sektie (zoals Bend Range, Portamento). Dit komt omdat deze instellingen, samen met andere, in het programma van de Patch Chain werden geschreven. De aktuele positie van de knoppen oefent dus geen invloed meer uit op de klank. Ga je echter één van deze knoppen, zelfs maar heel lichtjes, bewegen, dan komt de in het geheugen geschreven waarde van deze parameter te vervallen, en kan er nu manueel geregeld worden. Zo'n regeling herschrijft echter niet de geheugendata. Wil je ze dus bewaren, dan moet je de geëigende schrijfprocedure uitvoeren. (Zie blz. 24 "De Patch Chain editeren".)

Patch Chain is een functie die de combinatie van 8 patch programma's met verschillende effekt- en mode-instellingen vastlegt. Zij biedt dus niet de mogelijkheid om de aard van de toonkleuren zelf vast te leggen. Wordt een bepaalde toonkleur dus geëditeerd of vervangen door een andere, dan zal hij, wanneer hij in de Patch Chain werd gebruikt, ook dáár anders gaan klinken.

Wil je terugkeren naar de gebruikelijke Play Mode, schakel dan even de Power schakelaar (8) uit en weer in.

3. EDIT MODE

Zoals elke analoge synthesizer, heeft ook de JX-8P verschillende parameters, die geëditeerd kunnen worden, om een klanksynthese te realiseren. De JX-8P werd echter niet met tal van knoppen of schakelaars uitgevoerd, om elk van deze parameters te regelen. In plaats daarvan werden twee synthese-mogelijkheden voorzien. Met de eerste ga je elke parameter oproepen, en z'n waarde regelen met de Edit Schuiver (19). Met de tweede maak je gebruik van de in optie verkrijgbare PG-800 Programmer. Deze is wél met afzonderlijke regelaars per parameter uitgerust.

Om sneller en eenvoudiger klanken te wijzigen en nieuwe klanken samen te stellen, gebruik je dus bij voorkeur de PG-800.

A. Editeren zonder Programmer

Aan elke parameter werd een nummer toegewezen (tussen 11 en 95). Wil je de waarde van één bepaalde parameter wijzigen, roep hem dan op d.m.v. de Klank Keuzetoetsen (18).

*Zoek het nummer van de betreffende parameter op in de Edit Map, rechts van de Klank Keuzetoetsen (18).

Procedure

- 1/ Roep de patch die je wil editeren op, door gebruik te maken van de Bank en Klank Keuzetoetsen (16) en (18).

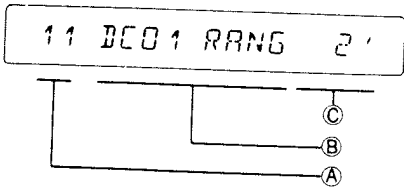
2/ Druk op de "Parameter" Edit Toets (12).

De JX-8P staat nu in Edit mode, en in het display verschijnt:

11 DE01 RANG ***

De *** aanduiding verschilt, afhankelijk van de toonkleur.

Op de Parameter-toets drukken zal het display steeds laten antwoorden met een aanduiding als hieronder afgebeeld.



A Het nummer van de opgeroepen parameter (11 tot 95).

B Naam van de parameter.

C Parameterwaarde. (Eenzelfde getal kan verschillende parameterwaarden vertegenwoordigen. Dit is afhankelijk van de opgeroepen parameter. Zie "Parametertabel" blz. 15 tot 21.)

3/ Breng met de Klank Keuzetoetsen 1 tot 9 het nummer in, van de parameter, wiens waarde je wil wijzigen (11 tot 95).

4/ Bespeel de JX-8P en wijzig de parameterwaarde met de Edit Schuiver (19), terwijl je naar de klank luistert.

5/ Herneem de stappen 3/ en 4/ zo dikwijls als nodig.

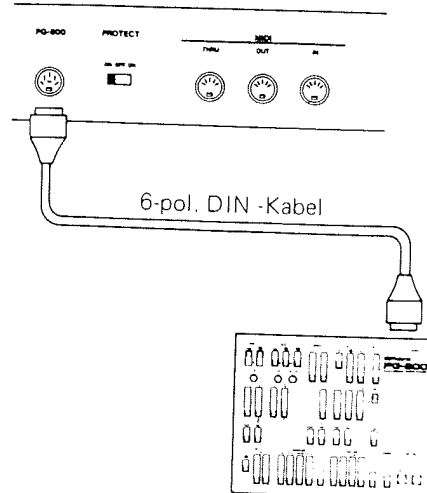
B. Editeren met PG-800 Programmer

De PG-800 Programmer werkt identiek aan het controlepaneel van een synthesizer. Dit wil zeggen dat je, bij gebruik van de PG-800, eenvoudig eender welke patch kunt oproepen en editeren, d.m.v. tastbare knoppen, zoals op een doorsnee synthesizer.

*Bekijk de "Parametertabel" op blz. 15 tot 21, en bestudeer de functie van elke parameter.

*Gebruik het 6P DIN snoer van de PG-800, om hem met de JX-8P te verbinden.

De PG-800 werkt met de JX-8P in zowel de Play als de Edit mode.



1) Wanneer de JX-8P in Play mode staat:

Je kan de op dat moment in gebruik zijnde klank editeren, d.m.v. de regelaars op de programmer. In het display verschijnt dan



met een knipperend lokatienummer.

2) Wanneer de JX-8P in Edit mode staat:

De PG-800 werkt identiek als hierboven, maar door het parameter-nummer in te stellen kun je de parameterwaarde in het display zien wijzigen.

3) Wanneer je op de Manual Toets van de programmer drukt:

In dit geval zal de volledige instelling van het programmer-paneel de klankkleur bepalen, en heeft geen enkel geheugenprogramma iets te maken met je klanksynthese. Je maakt nu dus een nieuwe patch vanuit het niets.

In het display verschijnt:



*Wanneer je editeert met de PG-800 (dus niet in Manual mode), en bepaalde parameterregelaars staan reeds in de gewenste positie, moet je deze toch even verzetten en weer naar hun oorspronkelijke stand brengen. Deze regelaars zullen anders geen invloed op de parameterwaarde uitoefenen, en dus zullen de in het geheugen geschreven waarden behouden blijven.

Heroproepen onder het editeren

Wil je, na of onder het editeren, nog eens naar de oorspronkelijke toonkleur luisteren, dan kan je met de JX-8P het originele patch programma oproepen, zonder het geëditeerde programma te wissen.

Procedure

1/ Zorg dat de JX-8P in Play mode staat.

2/ Druk op de Klank Keuzetoets (18) van het geëditeerde programma. Je kunt nu naar de oorspronkelijke klank luisteren. In het display verschijnt



met een continue aanduiding van het lokatienummer.

3/ Keer naar de geëditeerde klank terug, door nogmaals dezelfde toets in te drukken.

In het display verschijnt








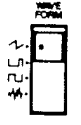

met een knipperende aanduiding van het lokatienummer.

De originele en geëditeerde klank kunnen beurtelings opgeroepen worden, door op de relevante Klank Keuzetoets te drukken.

C. Parametertabel

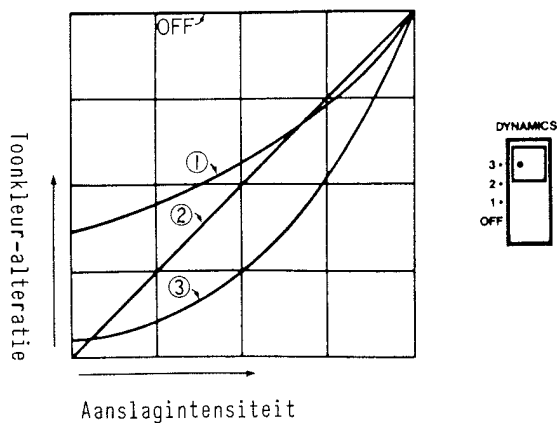
DCO (Digitally Controlled Oscillator - spanningsgestuurde oscillator)

De DCO is de spanningsgestuurde oscillator, die de toonhoogte en de golfvormen genereert, m.a.w. de klankbron van de synthesizer. Dankzij z'n digitaal sturingssysteem, biedt hij een superieure toonhoogte-stabiliteit, in vergelijking met de VCO (Voltage Controlled Oscillator - spanningsgestuurde oscillator). De JX-8P is met twee DCO's per stem uitgerust.

| Parameter | | Data-Waarde | Functie | Programmer |
|-----------|----------------|-------------|--|---|
| Nr | Display | | | |
| 11 | DCO1 RANG | 2' | Hiermee wijzig je het toonhoogtebereik van de DCO in stappen van precies een oktaaf. De keuzemogelijkheden zijn: 2', 4', 8' en 16'. 8' is de standaard voetmaat. |  |
| | DCO-1 Bereik | 4' | | |
| 21 | DCO2 RANG | 8' | | |
| | DCO-2 Bereik | 16' | | |
| 12 | DCO1 WF | SAWT | Hiermee kies je de uitgangsgolfvorm van de DCO. SAWT:  (Zaagtand) PULS:  (Pulsgolf) SQWA:  (Blok golf) NOIS:  (Ruis) |  |
| | DCO-1 Golfvorm | PULS | | |
| 22 | DCO2 WF | SQWA | | |
| | DCO-2 Golfvorm | NOIS | | |
| 13 | DCO1 TUNE | + 12 | Hiermee wijzig je de frequentie (toonhoogte) van de DCO in stappen van een halve toon. °Variabel bereik: ±12 (±1 oktaaf) |  |
| | DCO-1 Stemming | 00 | | |
| 24 | DCO2 TUNE | - 12 | | |
| | DCO-2 Stemming | | | |

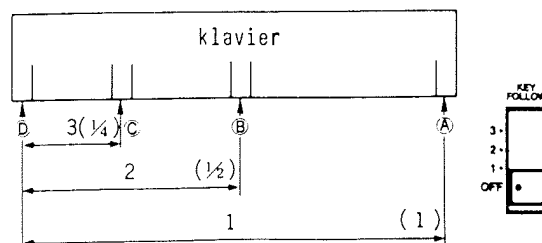
OPMERKING 1

Afhankelijk van de positie van de Dynamics Range Keuzeschakelaar, zijn er drie verschillende toonkleur-alteraties. Zie onderstaande figuur.



OPMERKING 2

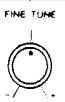



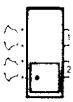




Key Follow Envelope



OFF: Alle toetsen krijgen dezelfde Envelope-tijd.

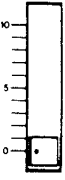
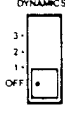







- 1 : De Envelope-tijd van de hoogste toets (A) bedraagt precies de helft van die van de laagste (D)
- 2 : De Envelope-tijd van toets (B) bedraagt precies de helft van die van de laagste toets (D).
- 3 : De Envelope-tijd van toets (C) bedraagt precies de helft van die van de laagste toets (D).

| Parameter | | Data-Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|-----------------------|-------------|--|------------|
| Nr | Display | | | |
| 14 | DCO1 LFO | 99 | Wanneer de LFO-uitgang de DCO moduleert, regel je met deze parameter de modulatie diepte. Om een vibrato-effekt te bekomen, kies je de "SINE"-golf in de LFO. | |
| | DCO-1 LFO Diepte | | | |
| 26 | DCO2 LFO | } | Wanneer de ENV-uitgang de DCO moduleert, regel je met deze parameter de modulatie diepte. | |
| | DCO-2 LFO Diepte | | | |
| 15 | DCO1 ENV | 00 | Wanneer de ENV-uitgang de DCO moduleert, regel je met deze parameter de modulatie diepte. | |
| | DCO-1 Envelope Diepte | | | |
| 27 | DCO2 ENV | | | |
| | DCO-2 Envelope Diepte | | | |
| 23 | DCO XMOD | XMOD | °SNC 1: De toonhoogte wordt bepaalde door DCO-1, en de harmonische inhoud door DCO-2. De golfvorm wordt bepaald door DCO-2's synchronisatie met DCO-1. °SNC 2: SNC 1 en X MOD werken samen. °X MOD: DCO-1 en DCO-2 beïnvloeden elkaar, toonhoogte, harmonische inhoud en golfvorm. °OFF: DCO-1 en DCO-2 kunnen verschillende toonhoogte en golfvorm hebben. | |
| | Cross Modulatie | | | |
| | SNC2 | | | |
| | SNC1 | | | |
| | OFF | | | |

| Parameter | | Data- Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|--------------------|-----------------|---|---|
| Nr | Display | | | |
| 25 | DCO2 FTUN | +50 | Met deze parameter kan de toonhoogte van DCO-2 fijn-geregeld worden (± 50 cent) |  |
| | DCO-2 Fine Tune | -50 | | |
| 31 | DCO DYNA | 3 | Wanneer de DCO-toonhoogte gestuurd wordt door de ENV en de ENV-intensiteit door de aanslag bepaald wordt (Dynamics), regel je met deze parameter de aanslag-gevoeligheid (Opmerking 1) |  |
| | DCO Dynamics Range | 2 | | |
| | | 1 | | |
| | | OFF | | |
| 32 | DCO MODE | 0-1 | Hiermee bepaal je de polariteit van de ENV-curve. Normaal wordt  gebruikt. In  mode, wordt het ADSR patroon omgekeerd. |  |
| | DCO Envelope Mode | 0-1 | | |
| | | 0-2 | | |
| | | 0-2 | | |
| | | | 0-1: ENV 1  0-1: ENV 1  0-2: ENV 2  0-2: ENV 2  | |

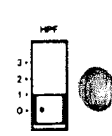
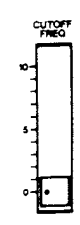
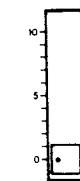
MIXER

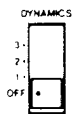







Hier wordt de volumebalans tussen DCO-1 en DCO-2 bepaald.

| Parameter | | Data- Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|-----------------------|-----------------|--|---|
| Nr | Display | | | |
| 41 | MIX DCO1 | 99 | Regelt het niveau van DCO-1 |  |
| | DCO-1 Niveau | | | |
| 42 | MIX DCO2 | 00 | Regelt het niveau van DCO-2 | |
| | DCO-2 Niveau | | | |
| 43 | MIX ENV | 00 | Wanneer de ENV het DCO-2 niveau stuurt, bepaal je hiermee de ENV-intensiteit | |
| | DCO-2 Envelope Diepte | | | |
| 44 | MIX DYNA | 3 | Wanneer DCO-2's niveau door de ENV diepte en de Dynamics gestuurd wordt, bepaalt dit de maximale aanslaggevoeligheid (Opmerking 1). |  |
| | DCO-2 Dynamics Range | 2 | | |
| | | 1 | | |
| | | OFF | | |
| 45 | MIX MODE | 0-1 | Normaal wordt  gebruikt. In  mode, wordt het ADSR patroon omgekeerd. |  |
| | DCO-2 Envelope Mode | 0-1 | | |
| | | 0-2 | | |
| | | 0-2 | | |
| | | | 0-1: ENV 1  0-1: ENV 1  0-2: ENV 2  0-2: ENV 2  | |

VCF (Voltage Controlled Filter - Spanningsgestuurd Filter)

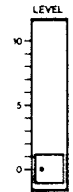



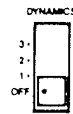

Het uitgangssignaal gaat, na de mixer, naar het VCF om gefilterd te worden. Elk VCF laat de lagere frequenties door en snijdt de hogere af. M.a.w. het betreft hier een gebruikelijk laag-doorlaat-filter (low pass filter). Door regeling van het afsnijpunt en de resonantie, wijzig je de golfvorm en bepaal je de toonkleur.

| Parameter | | Data-Waarde | Functie | Programmer |
|-----------|----------------------|------------------|---|---|
| Nr | Display | | | |
| 51 | HPF FREQ | 3 2 1 0 | De HPF (Hoog-Doorlaat-Filter) snijdt de lagere frequenties af, en laat de hogere door. Verhoog je de waarde, dan stijgt het afsnijpunt en worden er meer lagere frequenties afgesneden. |  |
| | HPF-Afsnijfrequentie | | | |
| 52 | VCF FREQ | 99) 00 | Hiermee wijzig je het afsnijpunt van het VCF. Verlaag je de waarde, dan daalt het afsnijpunt, en wordt de golfvorm stilaan een sinusgolf. Uiteindelijk zal de klank volledig uitsterven. |  |
| | VCF-Afsnijfrequentie | | | |
| 53 | VCF RES | | Versterkt de frequenties bij het afsnijpunt. Verhoog je de waarde, dan wordt de klank ongewoner en krijgt hij een meer elektronisch karakter. | |
| | Resonantie | | | |
| 54 | VCF LFO | 99) 00 | Hiermee regel je de mate waarmee de uitgangsgolfvorm van de LFO het VCF-afsnijpunt zal moduleren. Verhoog je de waarde, dan wordt de modulatie dieper. |  |
| | LFO Diepte | | | |
| 55 | VCF ENV | 00 | Hiermee regel je de mate waarmee de Envelope-curve voor iedere noot apart het afsnijpunt zal moduleren. Verhoog je de waarde, dan wordt de modulatie dieper. | |
| | Envelope Diepte | | | |
| 56 | VCF KEY | | Hiermee kun je het VCF-afsnijpunt mee laten opschuiven met de toonhoogte van de gespeelde noten. Bij waarde 83 (Programmerschuiver op "8") gebeurt dit voor 100%, en hebben alle noten een identieke harmonische samenstelling. | |
| | Key Follow | | | |

| Parameter | | Data-Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|----------------|-------------|--|---|
| Nr | Display | | | |
| 57 | VCF DYNA | 3 | Wanneer het VCF gestuurd wordt door ENV en aanslag (Dynamics), bepaalt deze parameter de aanslaggevoeligheid. (Opmerking 1) |  |
| | Dynamics Range | 2 | | |
| | | 1 | | |
| | | OFF | | |
| 58 | VCF MODE | 0-1 | Hiermee kies je de polariteit van de ENV-curve, die het VCF stuurt. Normaal gebruik je  . In  mode wordt het ADSR-patroon omgekeerd. 0-1: ENV1  0-1: ENV1  0-2: ENV2  0-2: ENV2  |  |
| | Envelope Mode | 0-1 | | |
| | | 0-2 | | |
| | | 0-2 | | |

VCA (Voltage Controlled Amplifier - Spanningsgestuurde Versterker)

Na filtering in het VCF, wordt het signaal door de VCA gestuurd, waar het klankvolume (amplitude) gestuurd wordt.

| Parameter | | Data-Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|--------------------|-------------|--|---|
| Nr | Display | | | |
| 61 | VCA LEVEL | 99 | Hier regel je rechtsreeks het volumeniveau, en kun je het aldus in het geheugen schrijven. Bij een té hoge waarde kan er vervorming optreden. |  |
| | VCA-Niveau | 00 | | |
| 62 | VCA MODE | ENV2 | Hier bepaal je of de VCA door het ENV-2-sigitaal () , dan wel door het gate-sigitaal () zal gestuurd worden. |  |
| | VCA Mode | GATE | | |
| 63 | VCA DYNA | 3 | Deze parameter bepaalt de aanslaggevoeligheid (Dynamics, effect). (Opmerking 1) |  |
| | VCA Dynamics Range | 2 | | |
| | | 1 | | |
| | | OFF | | |
| 64 | CHORUS | 2 | OFF: Chorus-effect uit 1: Breed Chorus-effect 2: Rijk Chorus-effekt |  |
| | Chorus Mode | 1 | | |
| | | OFF | | |

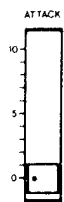
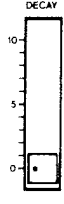
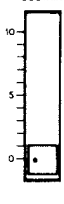
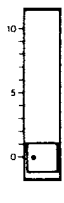

LFO (Low Frequency Oscillator - Lage Frequenties Oscillator)

Deze oscillator genereert extreem lage frequenties, waarmee hij een vibrato- of growl-effect kan produceren, door de DCO of het VCF te moduleren.

| Parameter | | Data- Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|-----------------|-----------------|--|------------|
| Nr | Display | | | |
| 71 | LFO WF | SINE | Hiermee kies je de LFO- uitgangsgolfvorm. SINE: ~ (sinusgolf) SQUR: □ (blok golf) RAND: willekeurige golf | |
| | LFO Golfvorm | SQUR | | |
| | | RAND | | |
| 72 | LFO DELAY | 99 | Hiermee regel je de tijd tussen het aanslaan van het klavier en het starten van de LFO. | |
| | Delay-Tijd | 00 | | |
| 73 | LFO RATE | 99 | Hiermee regel je de snel- heid (frequentie) van de LFO. | |
| | Snelheid | 00 | | |
| 74 | BEND LFO | 99 | Hiermee bepaal je de diepte van het vibrato-effect, dat bekomen wordt door de Pitch Bender/LFO hendel naar voor te drukken. Verhoog je de waarde, dan wordt het effect dieper. Deze waarde kan enkel in de Patch Chain geschreven wor- den. | |
| | Bend LFO Diepte | 00 | | |

ENV (Envelope Generator)

Deze genereert de stuurspanning (Envelope) waarmee de DCO, VCF en VCA gestuurd kunnen worden, en bijgevolg de toonhoogte, de toonkleur en het volume gemoduleerd kunnen worden.

| Parameter | | Data-Waarde | Funktie | Programmer |
|-----------|----------------------|--------------------|---|---|
| Nr | Display | | | |
| 81 | ENV 1 ATT | | Bepaalt de tijd die de spanning zal nodig hebben om, vanaf het moment van de toetsaanslag, z'n maximum te bereiken. |  |
| | ENV-1 Attack-Tijd | | | |
| 91 | ENV 2 ATT | | | |
| | ENV-2 Attack-Tijd | | | |
| 82 | ENV 1 DECAY | 99 | Bepaalt de tijd die de spanning zal nodig hebben om, van z'n maximum-niveau terug te vallen naar het sustain-niveau. |  |
| | ENV-1 Decay-Tijd | | | |
| 92 | ENV 2 DECAY |) | | |
| | ENV-2 Decay-Tijd | | | |
| 83 | ENV 1 SUS | 00 | Bepaalt het sustain-niveau, naarwaar de spanning terugvalt bij het einde van de decay-tijd. Bijgevolg zal, bij maximum-waarde, de decay-parameter geen effect sorteren. |  |
| | ENV-1 Sustain-niveau | | | |
| 93 | ENV 2 SUS | | | |
| | ENV-2 Sustain-niveau | | | |
| 84 | ENV 1 REL | | Bepaalt de tijd die de spanning zal nodig hebben om, vanaf het ogenblik dat de toets wordt losgelaten, naar z'n nul-niveau terug te keren. |  |
| | ENV-1 Release-Tijd | | | |
| 94 | ENV 2 REL | | | |
| | ENV-2 Release-Tijd | | | |
| 85 | ENV 1 KEY | 3 2 1 OFF | Hiermee wijzig je de tijd die het ADSR-patroon zal nodig hebben om z'n curve af te werken. Bij OFF hebben alle toonhoogtes dezelfde ENV-tijd. Naarmate de waarde hoger wordt, hebben hogere tonen een kortere ENV-tijd. (Opmerking 2) |  |
| | ENV-1 Key Follow | | | |
| 95 | ENV 2 KEY | | | |
| | ENV-2 Key Follow | | | |

D. Namen geven

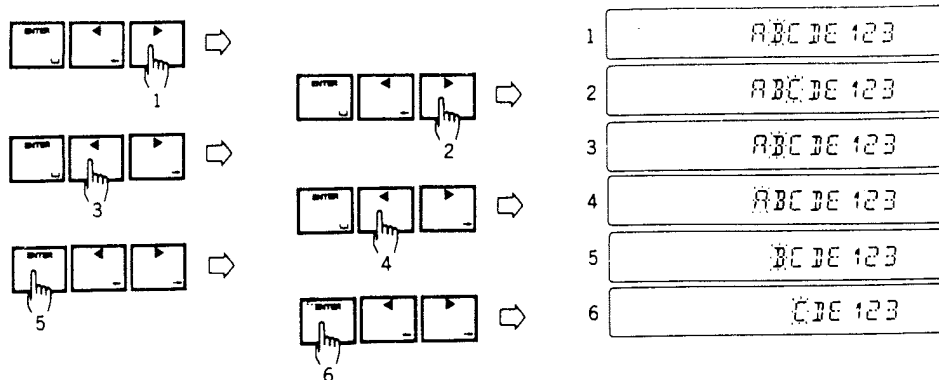
Je kan elk programma een naam geven van maximaal 10 lettertekens. De namen van de 64 preset-klanken kunnen niet gewijzigd worden, net zo min als hun toonkleuren. De namen van de 32 klanken uit het intern geheugen kunnen echter wel gewijzigd worden.

Procedure

1/ Druk op de "Name" Edit toets (12). Het display toont de naam van de actuele toonkleur, waarbij het 7de letterteken van links knippert. Vanaf hier kunnen de 10 resterende letters (verder naar rechts dus) gewijzigd worden. Door nieuwe letters in te brengen vervang je de oude.

2/ De Klank Keuzetoetsen (18), Bank Keuzetoetsen (16), Key Mode Keuzetoetsen (14) en After Touch Toetsen (15) hebben alle aanduidingen van letters, cijfers of tekens in hun rechter benedenhoek. Gebruik deze toetsen om de gewenste naam in te brengen. Het display geeft onmiddellijk de nieuwe letters weer.

Gebruik de Patch Chain Toetsen (17) om naar de volgende of vorige letter op te schuiven, zonder de actuele letter te wijzigen. Gebruik de "Enter" Patch Chain toets (17) om een spatie te maken.



*Om vanuit de Edit mode terug te keren naar de Play mode, druk je op de "Master Tune" Edit toets (12). In het display verschijnt

EXIT EDIT MODE

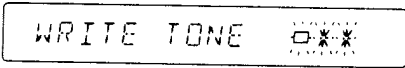
De JX-8P staat nu weer in de Play mode, waarbij het display het bovenstaande weergeeft, met een knipperend lokatienummer. Dit ter aanduiding dat de toonkleur en/of de naam geëditeerd, maar nog niet in het geheugen geschreven werden. Wanneer je nu een andere patch gaat oproepen, zal deze dus automatisch gewist worden. Wil je de geëditeerde klank behouden, dan moet je de volgende Write-procedure uitvoeren.

4. WRITE MODE

De Edit-functie herschrijft niet automatisch het bestaande programma. Hiervoor is het noodzakelijk de Write-procedure uit te voeren.

A. Write-Procedure

1/ Na het editeren druk je op de Write Toets (11).



```
WRITE TONE ***
```

De bank- en lokatienummers knippen.

2/ Zet de Protect Schakelaar (6) op OFF.

3/ Kies de gewenste bank (intern geheugen of cartridge) d.m.v. de Bank Keuzetoetsen (16).



```
INTERNAL => WRITE TONE I***
```

4/ Kies de gepaste lokatie voor het geëditeerde programma d.m.v. de Klank Keuzetoetsen (18). We nemen bv. lokatie 17.



```
17 SOUND TRACK => WRITTEN TONE
```



```
I 17 *****
```

Nu is de geëditeerde klank in lokatie 17 geschreven. De JX-8P keert terug naar de Play mode, en het display geeft het bovenstaande weer. Wanneer je de geëditeerde klank een nieuwe naam hebt meegegeven, wordt deze ook door het display weergegeven.

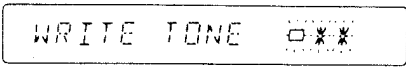
5/ Zet de Protect Schakelaar (6) weer op ON.

B. Copiëren

Door gebruik te maken van de Write-functie, kun je een bepaald patch programma naar een nieuwe lokatie kopiëren. Dit kan zowel in hetzelfde geheugengebied als van intern naar cartridge geheugen en omgekeerd gebeuren.

Procedure

1/ Breng de JX-8P in Play mode en roep het programma op, dat je wil kopiëren. Druk vervolgens op de Write toets (11).



```
WRITE TONE ***
```

De knipperende cijfers geven bank- en lokatienummer weer van het gekozen programma.

2/ Om een programma binnen het intern geheugen, of van de cartridge naar het intern geheugen, te kopiëren, zet je de Protect Schakelaar (6) op OFF.

Om een programma binnen het cartridge geheugen, of van het intern naar het cartridge geheugen, te kopiëren, zet je de Protect Schakelaar op de cartridge op OFF.

3/ Druk een nieuw bank- en lokatienummer in.

WRITTEN TONE

Wanneer het display het bovenstaande weergeeft, is het kopiëren voltooid. Kort daarop zal de JX-8P automatisch naar de Play mode terugkeren.

*Hou er rekening mee dat de copiëer-functie het voordien in deze lokatie geschreven programma uitwist.

4/ Breng de Protect Schakelaar weer naar de ON-stand.

*Om vanuit de Write mode terug te keren naar de Play mode, druk je nogmaals op de Write Toets (11). In het display verschijnt

CANCEL

Kort daarop keert de JX-8P dan weer naar de Play mode.

C. De Patch Chain editeren

Wanneer je een nieuwe patch schrijft in een lokatie die in de Patch Chain gebruikt werd, zal ook hier de toonkleur gewijzigd worden. Je ziet dit links in het display. Om een nieuwe patch in de Patch Chain te schrijven ga je als volgt te werk.

1/ Gebruik de en Patch Chain Toetsen (17) om het programma dat je wil vervangen op te roepen.

2/ Roep vervolgens het programma dat je wilt inbrengen op, d.m.v. de Bank en Klank Keuzetoetsen (16) en (18).

3/ Pas de regelaars van de Key Mode, After Touch, Bend Range, Portamento On/Off, Bend LFO Depth, Unison Detune en Portamento-Tijd aan.

4/ Zet de Protect Schakelaar (6) op OFF.

5/ Druk op de "Enter" Patch Chain Toets (17).

ENTERED CHAIN

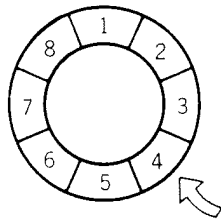
In het display verschijnt het bovenstaande, en de JX-8P keert terug in Play mode.

6/ Zet de Protect Schakelaar (6) weer op ON.

Voorbeeld

Wanneer je op de "Enter" Patch Chain Toets (17) drukt, terwijl het display Patch Chain nummer 4 weergeeft:

4 ***



Het nieuwe programma wordt hier ingeschreven, waardoor het oude gewist wordt.

Wil je vervolgens Patch Chain nummer 5 wijzigen, roep dit nummer dan op, door op de toets te drukken. Herhaal procedure-stappen (2) tot (6).

5. GEHEUGEN-CARTRIDGE

De data van het intern geheugen van de JX-8P kunnen opgeslagen en bewaard worden in de in optie verkrijgbare Geheugen-cartridge M-16C. Deze data kunnen later ook weer vanuit de cartridge in het intern geheugen geladen worden. Dit betekent een belangrijke uitbreiding van de geheugenkapaciteit van de JX-8P.

*Vooraleer je de cartridge inbrengt of wegneemt, moet je z'n Protect Schakelaar op ON zetten!

*Om de in de cartridge opgeslagen data klaar voor gebruik te brengen, druk je op de "CARTRIDGE" Bank Keuzetoets (16).

Opslaan en laden


1) Opslaan in de cartridge

1/ Zet de Protect Schakelaar van de cartridge op OFF.

2/ Terwijl je de Write Toets (11) vasthoudt, druk je op de Copy Toets (13). Het display geeft het onderstaande weer,

maar IN DIT STADIUM WORDT HET LADEN NOG NIET GEREALISEERD.

SAVE CARTRIDGE


3/ Druk nogmaals op de  Copy Toets (13).
 Wanneer het display het onderstaande weergeeft, is het laden voltooid. Kort daarop zal de JX-8P automatisch naar de Play mode terugkeren.

SAVE COMPLETE


4/ Zet de Protect Schakelaar van de cartridge weer op ON.

2) Laden in de JX-8P.

1/ Zet de Protect Schakelaar van de JX-8P (6) op OFF.

2/ Hou de Write toets (11) vast, en druk op de  Copy Toets (13).
 Het display geeft het onderstaande weer, maar IN DIT STADIUM WORDT HET LADEN NOG NIET GEREALISEERD.

LOAD CARTRIDGE

3/ Druk nogmaals op de  Copy Toets (13).
 Wanneer het display het onderstaande weergeeft, is het laden voltooid. Kort daarop zal de JX-8P automatisch naar de Play mode terugkeren.

LOAD COMPLETE

4/ Zet de Protect Schakelaar (6) weer op ON.

6. ANDERE FUNKTIES

A. Master Tune

1. Normale stemming

Met de Klank Keuzetoetsen (18) kun je de stemming van de JX-8P wijzigen in stappen van 1Hz, van A=437 tot 446Hz.

Procedure

- 1/ Druk op de "Poly" of "Solo" Key Mode Toets (14).
- 2/ Druk op de "Master Tune" Edit Toets (12).
- 3/ Wijzig de stemming d.m.v. de Klank Keuzetoetsen 1 tot 10 (18).

Deze toetsen bepalen de stemming als volgt:

| | | | | |
|---------------------------|------------------------|-------------------------|---------------------------|--------------------------|
| 7 HIGH STRINGS 7 | 8 VOICES 8 | 9 ORGAN I 9 | 10 ORGAN II 0 | 1 PIANO I 1 |
| 437Hz | 438Hz | 439Hz | 440Hz | 441Hz |
| | | | | |
| 2 PIANO II 2 | 3 PIANO III 3 | 4 CELLO SECT 4 | 5 ARCO STRINGS 5 | 6 LOW STRINGS 6 |
| 442Hz | 443Hz | 444Hz | 445Hz | 446Hz |

In het display verschijnt

M TUNE A=***HZ

Je kunt nu de stemming aflezen bij ***.

4/ Zet de Protect Schakelaar van de JX-8P op OFF.
Druk op de Write Toets (11). In het display verschijnt

WRITTEN TUNE

ter aanduiding dat het stemmen voltooid is.

5/ Breng de Protect Schakelaar weer in de ON-stand.

2. Stemmen met andere instrumenten

Herhaal de procedurestappen 1/ en 2/ uit "1. Normale stemming".
Stem nu d.m.v. de Edit Schuiver (19). Het display beantwoordt
dit op dezelfde manier als bij het normale stemmen. Je kan dus
de actuele stemming aflezen. Deze verandert continu tussen
het bereik van A=436 tot 448Hz.

Herhaal de procedurestappen 4/ en 5/ uit "1. Normale stemming".

*Stemmen in Unison Mode

Wanneer de JX-8P zich in Unison mode bevindt, zul je met dezelfde
stemprocedure als hierboven beschreven het verschil tussen twee
toonhoogtes regelen. Het display reageert hierop als volgt.

DETUNE ***CENT

Bij *** wordt een getal van -50 tot +50 weergegeven.

B. MIDI_Funkties oproepen

Bij de JX-8P is het mogelijk de MIDI-boodschappen te editeren
en in de patch-programma's in te schrijven.

1) De instelling van MIDI-funkties editeren

1/ Druk op de "MIDI" Edit Toets (12). In het display verschijnt

11 MIDI CH 1



A: MIDI-Funktienummer

B: MIDI-Funktienaam

C: Waarde of "ON/OFF"-status van de MIDI-funktie.

2/ Kies het Funktienummer waarvan je de waarde wilt wijzigen, d.m.v. de Klank Keuzetoetsen 1 tot 9 (18). Het display geeft het corresponderende nummer, de Funktienaam en de waarde of "ON/OFF"-status weer.

3/ Wijzig de waarde of "ON/OFF"-status met de Edit Schuiver (19).

| Funktie Nummer | Display | Funktienaam | Beschrijving | Display Waarde | Fabr. Preset |
|----------------|------------|--------------------|---|----------------|--------------|
| 11 | MIDI CH | Kanaal | MIDI-kanaalkeuze | 1 - 16 | 1 |
| 12 | P.CHANGE | Programmawijziging | Patch-keuze | ON/OFF | ON |
| 13 | A.TOUCH | After Touch | After Touch waarde | ON/OFF | ON |
| 14 | P.BEND | Pitch Bend | Pitch Bend waarde | ON/OFF | ON |
| 15 | MOD.WHEEL | Modulatiewiel | LFO-schakelaar aan/uit | ON/OFF | ON |
| 16 | PORTAMENTO | Portamento | Portamento waarde | ON/OFF | ON |
| 17 | HOLD | Hold | Hold aan/uit | ON/OFF | ON |
| 18 | VOLUME | Volume | Volume waarde | ON/OFF | ON |
| 21 | POLY OMNI | Mode | Bepaalt de mode van de JX-8P | ON/OFF | ON |
| 22 | MODE SEND | Mode Send | Met deze functie aan, kan de JX-8P, zelfs wanneer de ontvanger zelf geen mode kan bepalen, toch de mode naar de ontvanger doorsturen. | ON/OFF | OFF |
| 23 | DYNAMICS | Dynamics | Regelt de intensiteit van het effect van de aanslagsnelheid. Bij 99 is het effect maximaal, bij nul is er geen effect. | 00 - 99 | 99 |
| 24 | LOCAL | Local | Deze functie (OFF) koppelt het klavier van de JX-8P los van de synthesizersectie. | ON/OFF | ON |
| 25 | ACTI SENS | Active Sens | Met deze functie ingeschakeld zendt de JX-8P een signaal uit dat de ontvanger zal beletten op hol te slaan, bij een ongeval zoals accidentele loskoppeling van het MIDI-snoer, enz. | ON/OFF | ON |
| 26 | EXCLUSIVE | System Exclusive | Met deze functie ingeschakeld zendt de JX-8P exclusieve boodschappen uit, om verbindingen met computers e.d. tot stand te kunnen brengen. | ON/OFF | ON |

ON=Doorgezonden, OFF=Niet Doorgezonden

2) De geëditeerde MIDI-instelling in het geheugen schrijven

Procedure

1/ Zet de Protect Schakelaar (6) op OFF.

2/ Druk op de Write Toets (11). In het display verschijnt het onderstaande, ter aanduiding dat het schrijven voltooid is. Kort daarop keert de JX-8P automatisch terug naar de Play mode.

3/ Zet de Protect Schakelaar weer op ON.

WRITTEN MIDI

C. Fout-indikatie

Wanneer je gedurende het schrijven, opslaan of laden van de data een fout maakt, zal het display de volgende fout-indikaties weer-
geven.

1. MEMORY PROTECTED

MEMORY PROTECTED

Dit verschijnt in het display wanneer je probeerde te schrijven of op de "Enter" Patch Chain Toets (17) drukte, met de Protect Schakelaar van het toestel waarin je de data wou gaan schrijven op ON.

...Zet de Protect Schakelaar op OFF en herhaal de schrijf-
procedure.

2. SELECT BANK C I

SELECT BANK C I

Dit verschijnt in het display wanneer je probeerde een klank in de Preset Bank te schrijven.

...Kies de korrekte bank (intern of cartridge) en herhaal de schrijfprocedure.

3. INSERT CARTRIDGE

INSERT CARTRIDGE

Dit verschijnt in het display wanneer je de Cartridge geheugenbank opriep, terwijl er geen cartridge ingebracht werd.

...Breng een cartridge in en probeer opnieuw.

4 . S P E C I F I K A T I E S

Zie de Engelstalige handleiding.

5 . O P T I E S

Programmer PG-800
Geheugen-cartridge M-16c
Voetschakelaar DP-2
Draagkoffer AB-2

BESCHRIJVING VAN HET BEDIENINGSPANEEL VAN DE PG-800 (OPTIE)

