



S-1

Gebruikershandleiding

Inhoudsopgave

S-1 Gebruikershandleiding	3	Een patroon kopiëren, initialiseren en opnieuw laden	50
Paneelbeschrijvingen	4	Andere nuttige functies	51
Bovenpaneel	4	Arpeggio's spelen	51
Achterpaneel	7	De handmatige functie gebruiken	54
De klavierpads gebruiken om te spelen	8	Specifieke stappen herhalen (Step Loop)	55
Een patroon selecteren en spelen	9	Transponeren (Key Transpose)	56
Een patroon selecteren	9	De parameters regelen door dit apparaat te kantelen (D-MOTION)	57
Het tempo instellen	11	D-MOTION configureren	57
Geluiden creëren	12	Een stijgend of dalend geluid aan uw uitvoering toevoegen (Riser)	59
OSCILLATOR-sectie	12	De metronoom gebruiken	61
FILTER-sectie	15	De waarschijnlijkheid instellen voor het gehele patroon (Master Probability)	62
AMP-sectie	18	Globale delay/reverb gebruiken	63
ENV-sectie	19	Aansluiten op een computer of mobiel apparaat.....	64
LFO-sectie	22	De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)	66
Controllersectie	24	Een back-up maken van gegevens en deze herstellen	67
EFX-sectie	26	De functies gebruiken.....	68
Originele golfvormen creëren voor de oscillator (OSC DRAW)	29	De menu's gebruiken	71
Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken (OSC CHOP)	31	Toewijzingen regelaars	74
De noten, uitvoeringsgegevens en passages bewerken	32	Belangrijkste specificaties	75
Invoeren met de stappads	35	Signaalstroom	76
Bewerken met de klavierpads (akkoord)	38	MIDI Implementation Chart.....	77
Een stap bewerken	40		
Uw uitvoering in realtime invoeren	42		
Een stap bewerken terwijl u controleert wat u hebt gespeeld	43		
Een groep noten verwijderen	45		
Een beweging invoeren/verwijderen	46		
Handige sequencerfuncties	47		
Een patroon opslaan	49		

S-1 Gebruikershandleiding



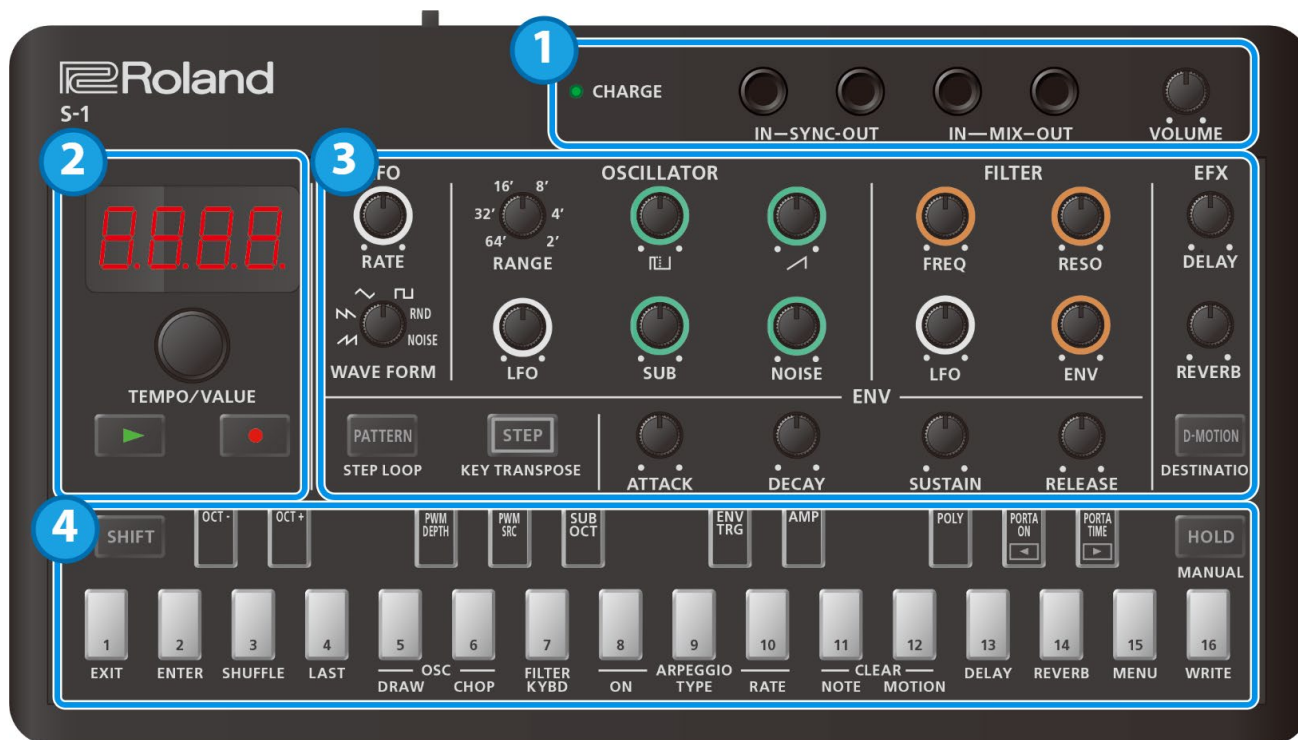
© 2023 Roland Corporation

Paneelbeschrijvingen

Bovenpaneel(P.4)

Achterpaneel(P.7)

Bovenpaneel



1. Connectoren en aansluitingen

Bedieningselement	Uitleg
CHARGE-indicator	Bij opladen via USB-poort: Oranje (opgelicht): opladen. Groen (opgelicht): het opladen is voltooid. Groen en oranje (knipperend): er is een oplaadfout opgetreden. Neem contact op met uw dealer of Roland Support. https://roland.cm/roland_support Wanneer niet wordt opgeladen via de USB-poort: Rood (opgelicht): het resterende batterijvermogen is laag. Laad de batterij op. * Het apparaat wordt binnen 30 minuten uitgeschakeld.
SYNC IN-aansluiting	Gebruik deze aansluiting om synchronisatiesignalen van een extern apparaat in te voeren.
SYNC OUT-aansluiting	Gebruik deze aansluiting om synchronisatiesignalen naar een extern apparaat uit te voeren.
MIX IN-aansluiting	Dit is de audio-ingang. Het geluid van aangesloten apparatuur wordt gemengd met het geluid van de S-1 en uitgevoerd via de MIX OUT-aansluiting.
MIX OUT-aansluiting	Dit is de audio-uitgang. Sluit hier een hoofdtelefoon aan.
[VOLUME]-regelaar	Regelt het volume van de audio van de MIX OUT-aansluiting.

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

* Dit product is uitgerust met een lithium-ionbatterij.

Zelfs als u dit product gedurende langere tijd niet gebruikt, moet u het elke drie maanden opladen om te voorkomen dat de interne lithium-ionbatterij achteruitgaat.

Omgevingstemperatuurbereik tijdens het opladen
5–35°C

Om echter optimaal te profiteren van de prestaties van de lithium-ionbatterij, raden we u aan deze op te laden bij een temperatuur tussen 10 en 30°C.

- * Gebruik kabels met monoministekkers om verbinding te maken met/van de SYNC IN/OUT-aansluitingen. Gebruik geen kabels met stereoministekkers, aangezien deze kabels niet werken.
- * Sluit geen audioapparaat aan op de SYNC OUT-aansluiting. Dit kan een defect veroorzaken.
- * Als een extern apparaat is aangesloten op de SYNC IN-aansluiting, synchroniseert het apparaat met de klokken die zijn ingevoerd naar de SYNC IN-aansluiting, ongeacht de MIDI Clock Sync-instelling.
- * Gebruik kabels met stereoministekkers om verbinding te maken met/van de MIX IN/OUT-aansluitingen. Gebruik geen kabels met monoministekkers, aangezien deze kabels niet werken.

2.

Bedieningselement	Uitleg
Display	Dit is een LED-display met vier cijfers en zeven segmenten. Als een patroon is bewerkt, licht er een stip op aan de rechterkant van het display.
[TEMPO/VALUE]-regelaar	Wijzigt de waarden die worden weergegeven op het display. Gebruik deze regelaar met de [SHIFT]-knop om het tempo af te stemmen of om grotere aanpassingen aan de parameterwaarden te maken.
[▶] (PLAY)-knop	Speelt het patroon af. Druk opnieuw op de knop om het afspelen te stoppen.
[●] (REC)-knop	Zet het apparaat in opnamestand-by. De opname begint wanneer het afspelen van patronen begint. Als u op een pad van het klavier drukt of aan een regelaar draait, wordt de corresponderende noot- of parameterwijziging opgenomen in de step sequencer.

3.

Sectie	Bedieningselement	Uitleg
LFO	[RATE]-regelaar	Bepaalt de modulatiesnelheid van de LFO.
	[WAVE FORM]-regelaar	Selecteert de LFO-golfvorm.
		 (zaagtandgolf),
		 (omgekeerde zaagtandgolf),
		 (driehoeksgolf),
OSCILLATOR	 (blok-golf),	
	 RND (willekeurig),	
	 NOISE (ruis)	
	[RANGE]-regelaar	Stelt het octaaf van de oscillator in.
	[LFO]-regelaar	Past de intensiteit aan waarmee LFO de oscillator moduleert.
	 (blok-golf)-regelaar	Regelt het niveau van de blok-golf.
FILTER	 (zaagtandgolf)-regelaar	Regelt het niveau van de zaagtandgolf.
	[SUB]-regelaar	Regelt het niveau van de suboscillator.
	[NOISE]-regelaar	Past het ruisniveau aan.
	[FREQ]-regelaar	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in.
ENV	[RESO]-regelaar	Benadrukt de frequenties rond de afsnijfrequentie van het filter.
	[LFO]-regelaar	Als de afsnijfrequentie is ingesteld om te worden bediend door de LFO, past dit de intensiteit aan.
	[ENV]-regelaar	Als de afsnijfrequentie is ingesteld om te worden bediend door de ENV, past dit de intensiteit aan.
	[ATTACK]-regelaar	Regelt de attacktijd.
EFX	[DECAY]-regelaar	Regelt de decaytijd.
	[SUSTAIN]-regelaar	Regelt het sustainniveau.
	[RELEASE]-regelaar	Regelt de releasetijd.
	[DELAY]-regelaar	Regelt het volume van de delay.

Sectie	Bedieningselement	Uitleg
	[REVERB]-regelaar	Regelt het volume van de reverb.
	[D-MOTION] (DESTINATION)-knop	Hiermee schakelt u de D-MOTION-functie in of uit, die de klanken regelt volgens de hoek waaronder dit apparaat wordt gekanteld. Raadpleeg "De parameters regelen door dit apparaat te kantelen (D-MOTION)(P.57)" voor meer informatie. * Wanneer u de D-MOTION-functie gebruikt, moet u beide zijden van dit apparaat stevig vastpakken en ervoor zorgen dat de aangesloten kabels niet te ver worden gebogen. Gebruik dit met de [SHIFT]-knop om het DESTINATION-scherm te openen, waar u D-MOTION kunt configureren.
	[PATTERN] (STEP LOOP)-knop	Schakel deze in (de knop licht op) om over te schakelen naar de patroonselectiemodus. Gebruik dit met de [SHIFT]-knop om de STEP LOOP-functie te gebruiken.
	[STEP] (KEY TRANSPOSE)-knop	Als deze knop oplicht, functioneren de witte klavierpads als stappads [1]–[16]. Gebruik dit met de [SHIFT]-knop om KEY TRANSPOSE te configureren.

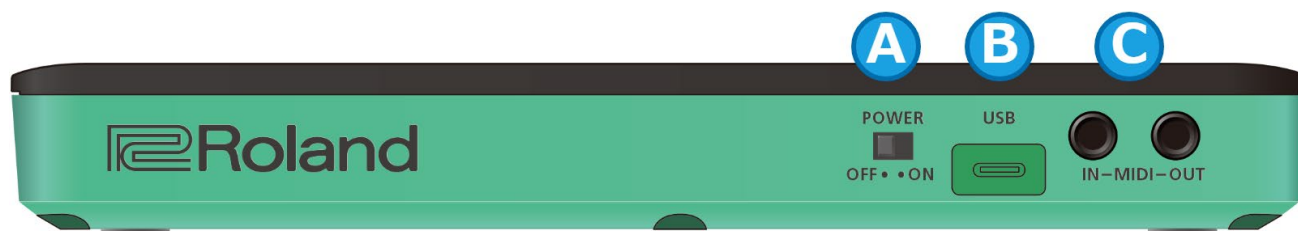
MEMO

Door aan de regelaars te draaien terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, krijgt u toegang tot klankparameters die verschillen van de normale parameters. Er is ook een manier om de instellingswaarde te controleren zonder deze te wijzigen. Raadpleeg "[Toewijzingen regelaars\(P.74\)](#)" voor meer informatie.

4.

Bedieningselement	Uitleg
[SHIFT]-knop	Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt terwijl u op de verschillende knoppen drukt om de parameters in te stellen en verschillende functies uit te voeren.
[HOLD] (MANUAL)-knop	Hiermee schakelt u de vasthoudfunctie van de klavierpad in en uit. Druk op de knoppen [SHIFT] + [HOLD] voor handmatige bewerkingen. Wanneer u dit doet, worden de huidige posities van de regelaars toegepast op de klank van het geselecteerde patroon. Alleen de parameters die toegankelijk zijn via de regelaars op het bovenpaneel worden toegepast op het patroon. * Dit heeft geen effect op de parameters die worden ingesteld in combinatie met de [SHIFT]-knop (Toewijzingen regelaars(P.74)).
Klavierpads	Gebruik deze om noten te spelen zoals met een gewoon klavier, of gebruik de pads om een toonladder te specificeren en op te nemen in de sequencer. Als de [STEP]-knop oplicht, werken de witte toetsen als stappads [1]–[16]. U kunt de pads ook samen met de [SHIFT]-knop gebruiken om de parameters in te stellen en verschillende functies uit te voeren. Raadpleeg "De functies gebruiken(P.68)" en "De menu's gebruiken(P.71)" voor een overzicht.

Achterpaneel



A. [POWER]-schakelaar

Schakelt het apparaat in/uit.

B. USB-poort (USB Type-C®)

Gebruik een in de handel verkrijgbare USB 2.0-kabel (type A naar C, of type C naar C) om deze poort met uw computer te verbinden.

Gebruik ze voor de overdracht van USB MIDI- en USB-audiogegevens.

- * Gebruik geen USB-kabel die alleen bedoeld is voor het opladen van een apparaat. Laadkabels kunnen geen gegevens doorgeven.

Als u dit apparaat van stroom voorziet via de USB-poort, laadt deze de batterij op. Raadpleeg "CHARGE-indicator(P.4)" om de batterijstatus te controleren.

OPMERKING

- * Wanneer u dit apparaat oplaadt, sluit het dan aan op de USB-poort van uw computer of gebruik een in de handel verkrijgbare USB-stroomadapter (minstens 5 V, 500 mA).

Gebruik om dit apparaat op te laden geen USB-stroomadapter met snellader (die uitgangsspanningen levert van meer dan 5 V), want dan kan het apparaat defect raken.

- * Laad het apparaat op met de meegeleverde USB-kabel.

C. MIDI IN-/MIDI OUT-aansluitingen

Gebruik TRS/TRS- (BCC-1-3535 of BCC-2-3535, apart verkrijgbaar) of TRS/MIDI-verbindingskabels (BMIDI-5-35, BMIDI-1-35 of BMIDI-2-35, apart verkrijgbaar) om dit apparaat op een extern MIDI-apparaat aan te sluiten.

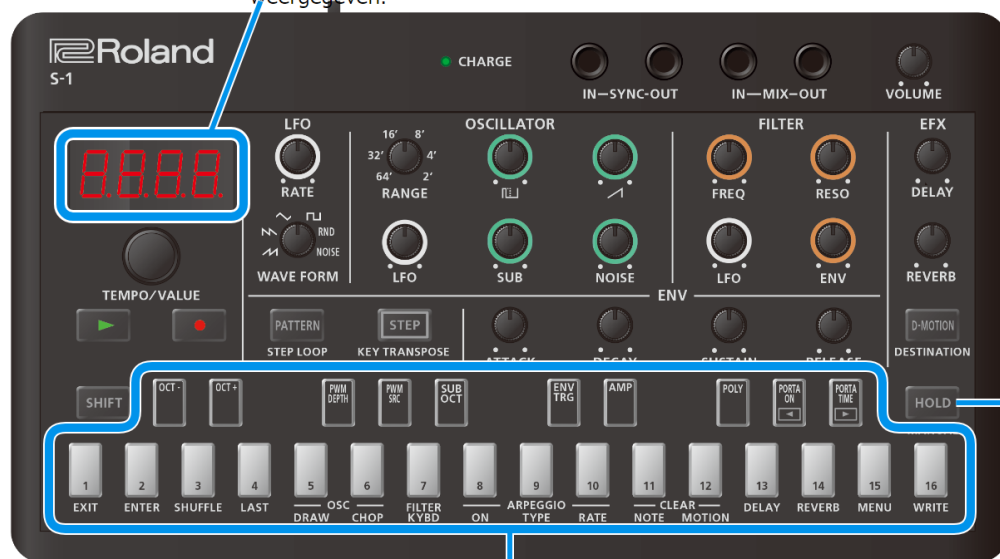
U kunt dit apparaat synchroon laten spelen met een MIDI-apparaat door verbinding te maken tussen de apparaten met een in de handel verkrijgbare MIDI-kabel.

- * Sluit geen audioapparatuur aan op deze aansluitingen. Dit kan een defect veroorzaken.

De klavierpads gebruiken om te spelen

U kunt direct nadat u het apparaat hebt ingeschakeld, de klavierpads gebruiken om noten op dit apparaat te spelen.

Het tempo wordt altijd op het display weergegeven.



Speel via de klavierpads.

[HOLD]-knop

Als deze oplicht, doen de klavierpads alsof ze nog steeds ingedrukt zijn, zelfs nadat u uw vinger eraf haalt.

Van octaaf wisselen



1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [OCT-] [OCT+]-pads.

Instelbereik: -4 tot +4 octaven

MEMO

Door de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [OCT-]-pad en de [OCT+]-pad te drukken, kunt u de octaafinstelling terugzetten (op nul). (Ver. 1.02)

Een patroon selecteren en spelen

Een patroon selecteren(P.9)

Het tempo instellen(P.11)

Een patroon selecteren

Wat is een patroon?

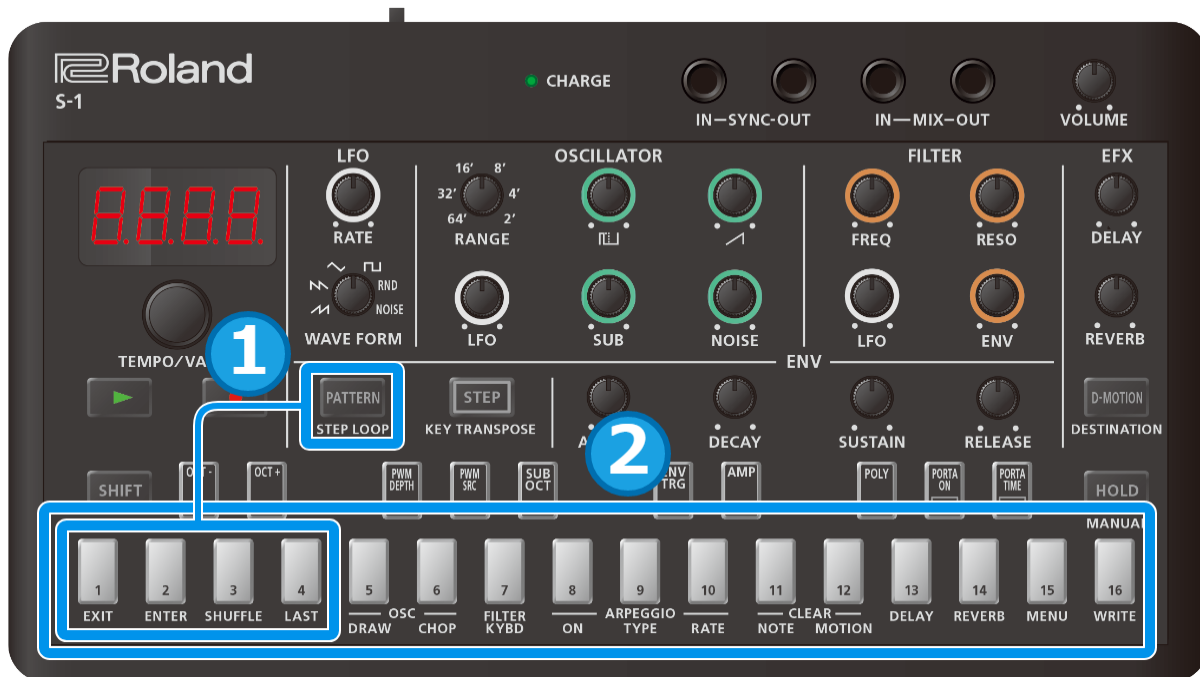
Op de S-1 worden de uitvoeringsgegevens (sequence) in de sequencer en de klanken (geluiden) die bij de uitvoering worden gebruikt, samen behandeld als een enkele set gegevens.

Dit wordt een "patroon" genoemd.

De patronen zijn gerangschikt in banken (1–4) en nummers (1–16), voor een totaal van 64 patronen.

Dit apparaat bevat standaard de volgende gegevens.

Banknummer	Uitleg
1-01 – 1-16	Vooraf ingestelde patronen (kan worden overschreven)
2-01 – 4-16	Lege patronen



1. Houd de [PATTERN]-knop ingedrukt en druk op een [1]–[4]-pad om een bank te selecteren.

De pad van de geselecteerde bank licht op terwijl u op de [PATTERN]-knop drukt en de pads van de andere banken knipperen.

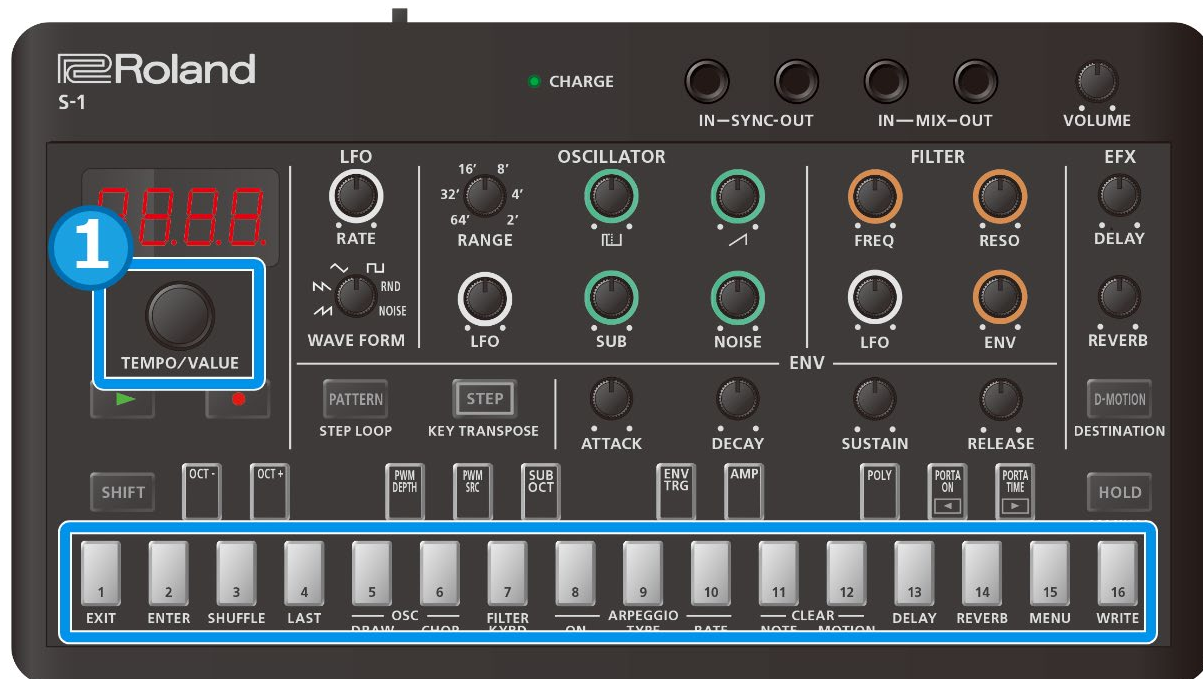
Als u de [PATTERN]-knop ingedrukt houdt, maar vervolgens uw vinger van de knop haalt zonder een bank te selecteren, kunt u doorgaan naar stap 2 (het nummer selecteren) zonder de bank te veranderen.

2. Haal uw vinger van de [PATTERN]-knop en gebruik de [1]–[16]-pads om het nummer te selecteren.

Als u het patroon wijzigt terwijl een ander patroon nog speelt, specificeert dit welk patroon moet worden gereserveerd (om als volgende te worden afgespeeld).

Zodra het huidige patroon klaar is met spelen, begint het volgende patroon dat u gereserveerd hebt, automatisch te spelen.

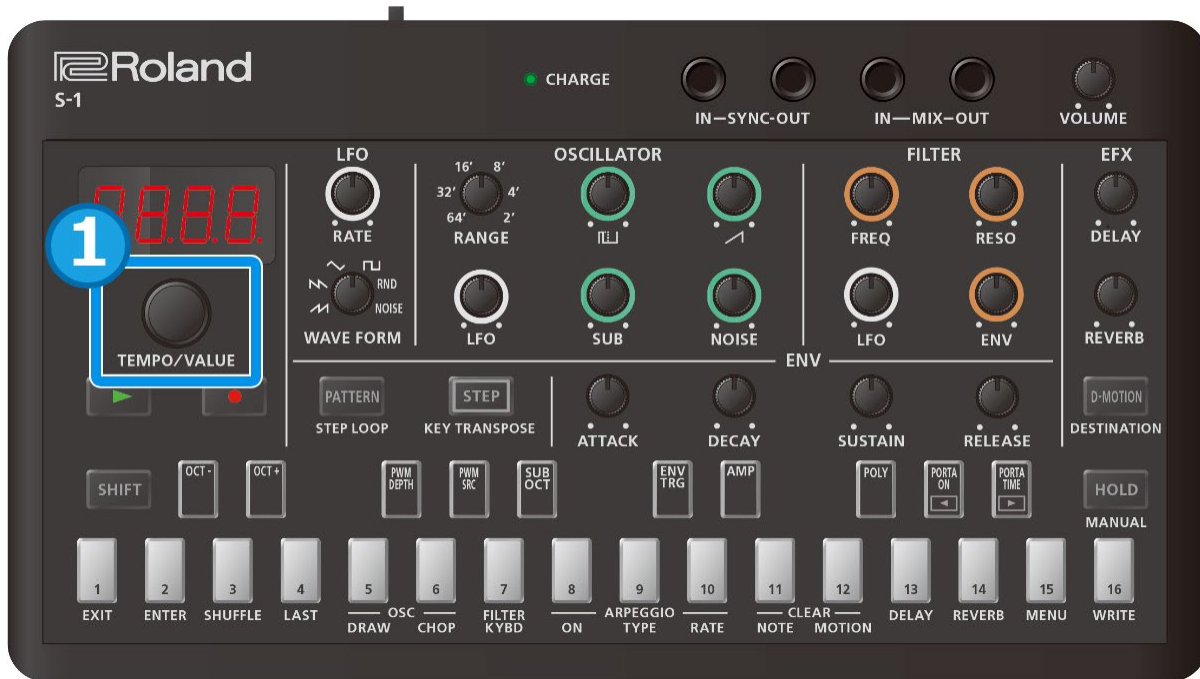
Als de [PATTERN]-knop oplicht



1. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een patroon te selecteren.**

U kunt de [1]–[16]-pads ook gebruiken om het nummer te selecteren.

Het tempo instellen



1. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het tempo in te stellen.

MEMO

Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde nauwkeurig af te stemmen. De waarde kan worden aangepast (nauwkeurig afstellen) in stappen van 0,1.

Geluiden creëren

De S-1 beschikt over een aantal functies die u kunt gebruiken om geluiden te creëren. De klanken die u maakt, worden in elk patroon opgeslagen.

De uitvoeringsgegevens en klanken van de fabrieksinstellingen (voorinstellingen) worden opgeslagen in de patronen 1-01 tot en met 1-16.

MEMO

Als u vanaf het begin een geluid wilt creëren, raden we u aan om ofwel een leeg patroon vanaf 2-01 te selecteren, ofwel een patroon te initialiseren.

→ [Een patroon selecteren](#)(P.9)

→ [Een patroon initialiseren](#)(P.50)

[OSCILLATOR-sectie](#)(P.12)

[FILTER-sectie](#)(P.15)

[AMP-sectie](#)(P.18)

[ENV-sectie](#)(P.19)

[LFO-sectie](#)(P.22)

[Controllersectie](#)(P.24)

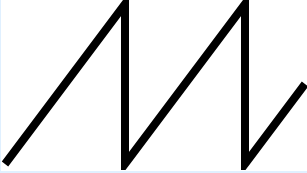
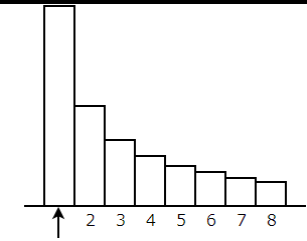
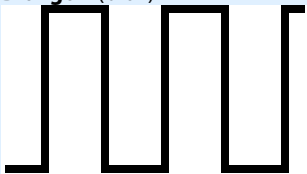
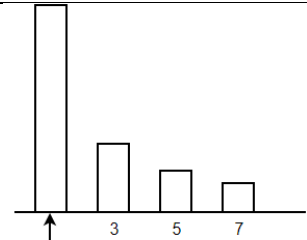
[EFX-sectie](#)(P.26)

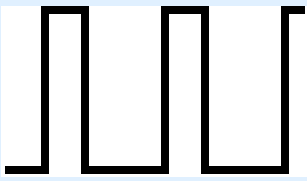
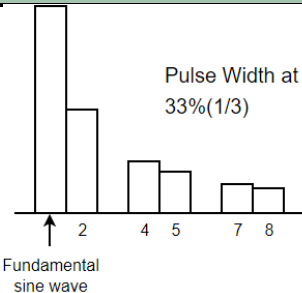
[Originele golfvormen creëren voor de oscillator \(OSC DRAW\)](#)(P.29)

[Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken \(OSC CHOP\)](#)(P.31)

OSCILLATOR-sectie

De OSCILLATOR-sectie bevat een oscillator (hierna "OSC") met variabele toonhoogte (frequentie). De OSC genereert de basisgolfvorm die wordt gebruikt als geluidsbron voor de synthesizer.

Golfvorm	Kenmerken golfvorm	Harmonische structuur
Zaagtandgolf (zaagtand) 	Zaagtandgolven zijn samengesteld uit een fundamentele sinusgolf en de sinusgolven van de gehele harmonische structuur, allemaal in een vaste verhouding. De manier waarop deze golven zijn gestructureerd, wordt weergegeven in de grafiek rechts. De golf omvat de n-de harmonie met een volume van $1/n$, waarbij de fundamentele golf of grondtoon wordt beschouwd als "1".	 Fundamentele sinusgolf
Blokgolf (blok) 	Blokgolven zijn samengesteld uit een fundamentele sinusgolf en de sinusgolven van de oneven genummerde harmonische structuur, allemaal in een vaste verhouding. Voor de n-de harmonische structuur worden de sinusgolven opgenomen in een verhouding van $1/n$, hetzelfde als voor de zaagtandgolf. De even genummerde harmonische structuur wordt echter volledig weggelaten.	 Fundamental sine wave

Golfvorm	Kenmerken golfvorm	Harmonische structuur
Asymmetrische blokgolf 	Voor asymmetrische blokgolven verandert de harmonische samenstelling sterk, afhankelijk van de verhouding tussen de bovenste en onderste breedten. Deze golfvormen laten typisch de n-de harmonische reeks vallen wanneer de bovenste breedte $1/n$ is van die van het geheel. De grafiek rechts laat zien dat bij een breedte van $1/3$ (33%) de derde, zesde en negende harmonische structuur wordt weggelaten.	 Pulse Width at 33%(1/3) Fundamental sine wave

[RANGE]-regelaar

Deze regelaar schakelt tussen frequentiebereiken voor de oscillator.

Door de instellingen van $64'$ helemaal terug te zetten naar $2'$, kunt u het toonbereik in octaven wijzigen.

Als dit is ingesteld op $8'$, is de toonhoogte van de laagste C (klavierpad [2]) gelijk aan de middelste C (MIDI-nootnummer: 60) op een piano (met Transpose ingesteld op "0").

MEMO

U kunt aan de [RANGE]-regelaar draaien terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de toonhoogte binnen een bereik van ± 1 octaaf te veranderen (dit werkt als een FINE TUNE-regelaar).

De besturingsbron voor de pulsbreedte instellen (PWM SRC)

Wat is "pulsbreedte"?

Een blokgolf waarvan de boven- en onderbreedte niet gelijk zijn, wordt een "asymmetrische blokgolf" genoemd. "Pulsbreedte" verwijst naar hoe breed de bovenbreedte is vergeleken met de volledige golf, uitgedrukt als een percentage.

Afhankelijk van deze waarde verandert de harmonische structuur aanzienlijk, evenals het geluid.

Deze pulsbreedte wordt gebruikt bij een vaste vooraf ingestelde waarde, maar u kunt tijdgebaseerde wijzigingen aanbrengen in de pulsbreedte met het LFO- of envelopegeneratorsignaal.

Dit wordt "pulsbreedtemodulatie" (PWM) genoemd.

Gebruik de PWM-bronschakelaar om te selecteren of de pulsbreedte moet worden ingesteld op een vaste vooraf ingestelde waarde (" PWn "), of om tijdgebaseerde wijzigingen toe te passen met behulp van het LFO-signaal (" LFO ") of het envelopegeneratorsignaal (" ENV ").

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PWM SRC]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
ENV	Wordt in de tijd gewijzigd door het signaal van de envelopegenerator. Gebruik de PWM DEPTH FX-parameter om de diepte van het effect aan te passen.
PWn	Specificeert een vaste waarde, ingesteld in PWM DEPTH.
LFO	Wordt in de tijd gewijzigd door het signaal van de LFO.

De pulsbreedtewaarde of modulatie instellen (PWM DEPTH)

Hier leest u hoe u de pulsbreedtewaarde en modulatie diepte instelt.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PWM DEPTH]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
0–255	Stelt de pulsbreedtewaarde in wanneer PWM SOURCE " PWn " is. Bij gebruik van de instelling " LFO " of " ENV ", past dit de modulatie diepte aan.

Originele golfvormen creëren voor de oscillator (OSC DRAW)

→ [Originele golfvormen creëren voor de oscillator \(OSC DRAW\)](#) (P.29)

Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken (OSC CHOP)

→ [Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken \(OSC CHOP\)](#) (P.31)

[LFO]-regelaar

Deze regelaar past de modulatie-intensiteit aan, wanneer u het modulatorsignaal van de LFO-sectie gebruikt om de grondfrequentie (toonhoogte) van de OSC te regelen.

De wijzigingsmethode hangt af van de instelling van de [WAVE FORM]-regelaar in de LFO-sectie.

De uitvoer van de oscillator mixen (bronmixer)

Vier golfvormen worden altijd uitgevoerd door de OSC, en u kunt hun niveaus mixen in de verhouding die u wilt. De uitvoer van de bronmixer wordt naar de FILTER-sectie gestuurd.

Bedieningselement	Uitleg
 (blokgolf)-regelaar	Past het niveau aan van de blokgolf of de originele golfvorm die u maakt met OSC DRAW.
 (zaagtandgolf)-regelaar	Regelt het niveau van de zaagtandgolf.
[SUB]-regelaar	Regelt het niveau van de suboscillator.
[NOISE]-regelaar	Past het ruisniveau aan.

De uitgevoerde golfvorm voor de suboscillator selecteren (SUB OCT)

Dit laat zien hoe u de uitgevoerde golfvorm van de suboscillator selecteert.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [SUB OCT]-pad.**
2. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Waarde	Uitleg
-2 	-2 octaaf asymmetrische golfvorm
-2 	-2 octaaf symmetrische golfvorm
-1 	-1 octaaf symmetrische golfvorm

Een golfvorm voor de ruisuitvoer selecteren (Noise-modus)

Hier leest u hoe u de golfvorm voor de ruisuitvoer selecteert.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "n5.7d" (Noise Mode) te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Waarde	Uitleg
P 	Roze ruis
Wh 	Witte ruis

FILTER-sectie

De FILTER-sectie wordt gebruikt voor het verminderen of benadrukken van harmonische componenten in het originele geluid dat in de OSC-sectie is gemixt, en om de klank te veranderen.

Hierdoor kunt u de lagere frequenties doorlaten terwijl u de hogere frequenties afkapt (LPF: Low-Pass Filter of laagdoorlaatfilter).

[FREQ]-regelaar

Deze regelaar stelt het afsnijpunt (de afsnijfrequentie) voor het filter in.

Door linksom aan de regelaar te draaien, worden de hogere frequenties afgesneden en komt de golfvorm dichterbij die van een sinusgolf. Bij de minimale instelling is er geen geluid.

[RESO] (Resonance)-regelaar

Benadrukt de frequenties rond het afsnijpunt dat u met de [FREQ]-regelaar hebt ingesteld.

Door rechtsonder aan de regelaar te draaien, worden specifieke harmonische componenten benadrukt, waardoor karakter aan het geluid wordt toegevoegd.

Voorals u het afsnijpunt verplaatst terwijl de resonantie wordt verhoogd, kunt u een geluid krijgen dat uniek is voor synthesizers.

Als u de resonantie op het maximum instelt, oscilleert het filter op het afsnijpunt.

[LFO]-regelaar

Dit past de intensiteit (diepte) aan wanneer het afsnijpunt van het filter wordt geregeld met het modulatorsignaal van de LFO-sectie.

De manier waarop het afsnijpunt wordt gewijzigd, hangt af van de instelling van de [WAVE FORM]-regelaar in de LFO-sectie.

[ENV] (Envelope Depth)-regelaar

Dit past de intensiteit (diepte) aan wanneer het afsnijpunt van het filter wordt geregeld met het signaal van de envelopegenerator.

Draai de regelaar rechtsonder om het afsnijpunt van het filter te wijzigen volgens het ADSR-patroon (de combinatie van instellingen voor de vier regelaars in de ENV-sectie), die u vooraf instelt voor elke noot die u speelt.

Gebruik dit om in enkele noten in korte tijd veranderingen in het geluid aan te brengen.

Het afsnijpunt veranderen volgens de toonhoogte (FILTER KYBD: Filter Keyboard Follow)

Deze parameter past de intensiteit (diepte) aan wanneer het afsnijpunt van het filter wordt geregeld met de toonhoogtesignalen die door het klavier worden gegenereerd.

Door het afsnijpunt de toonhoogte van de gespeelde noten te laten volgen, kunt u dezelfde harmonische componenten behouden.

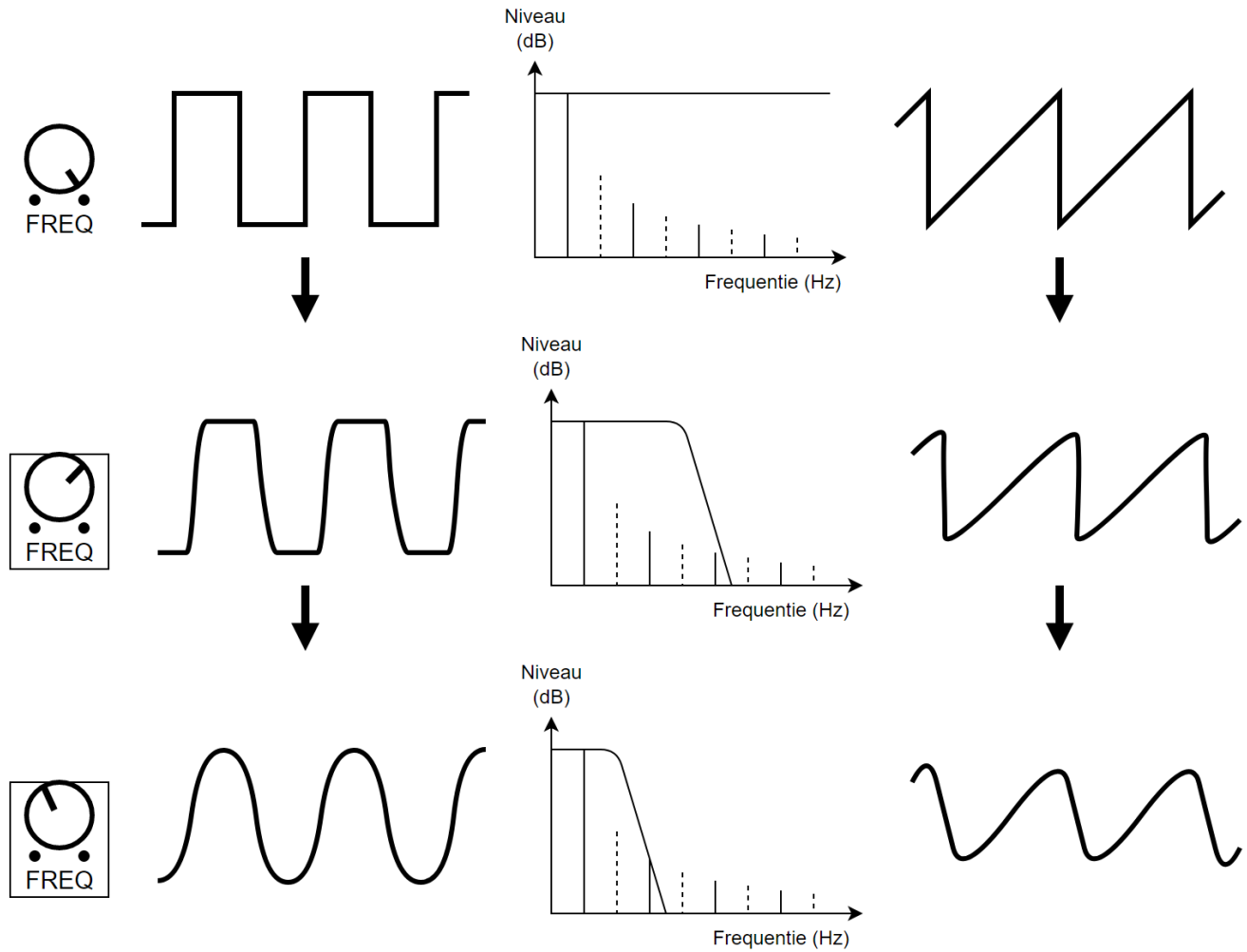
Als u bijvoorbeeld een hoge noot speelt terwijl het afsnijpunt op een lager frequentiebereik is ingesteld, verandert het afsnijpunt niet, zelfs niet als de grondfrequentie verandert, waardoor er grote veranderingen in het geluid ontstaan.

Als u niet wilt dat dit gebeurt, verhoogt u de waarde voor Filter Keyboard Follow.

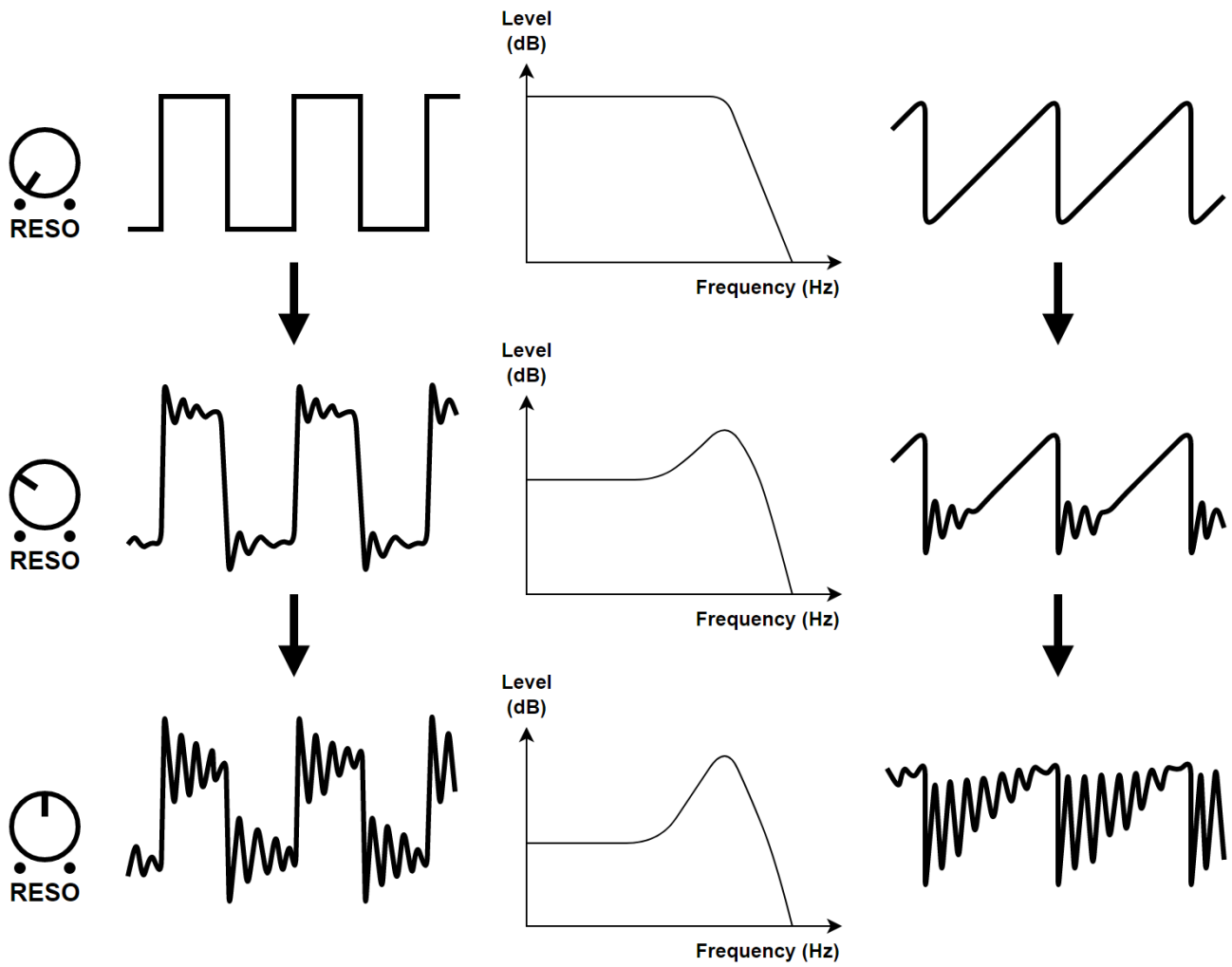
1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [7] (FILTER KYBD)-pad.**
2. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Waarde	Uitleg
0-255	Verandert het afsnijpunt van het filter volgens de noten die op het klavier worden gespeeld. Hogere waarden zorgen ervoor dat de harmonische componenten minder veranderen als reactie op de noten die u speelt. Een waarde van "255" zorgt ervoor dat het afsnijpunt perfect de toonhoogte volgt.

Afsnijpunt (afsnijfrequentie)



Resonantie



AMP-sectie

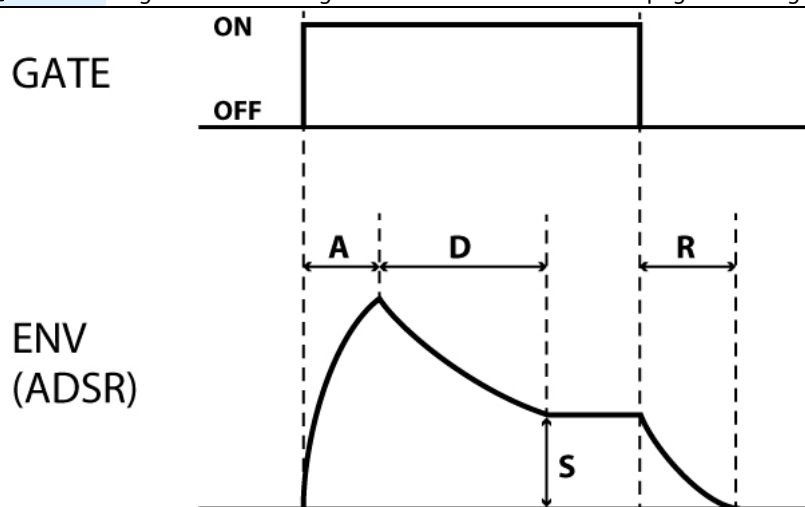
Deze sectie regelt het volume van het geluid, waardoor u de attack en decay van het geluid kunt wijzigen door het uitgangssignaal van de standaard envelopegenerator te regelen.

Schakelen tussen AMP-besturingsbronnen

Gebruik deze stappen om te selecteren of u de AMP wilt besturen met behulp van het envelopegeneratorsignaal ("ENV") of met behulp van het gatesignaal ("GATE").

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [AMP]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
GATE	Regelt de AMP door gebruik te maken van het gatesignaal.
ENV	Regelt de AMP door gebruik te maken van het envelopegeneratorsignaal.



ENV-sectie

Deze sectie creëert besturingssignalen om tijdgebaseerde veranderingen in het geluid aan te brengen.

Deze signalen worden gegenereerd wanneer u de klavierpads bespeelt. De signalen regelen de FILTER- en AMP-secties om het geluid en het volume van elke noot die u speelt in de tijd te veranderen.

[ATTACK]-regelaar (A)

Deze regelaar stelt de tijd (attacktijd) in die het besturingssignaal nodig heeft om zijn piekniveau te bereiken nadat u op een klavierpad hebt gedrukt.

[DECAY]-regelaar (D)

Deze regelaar stelt de tijd (decaytijd) in die het besturingssignaal nodig heeft om het sustainniveau te bereiken nadat het zijn piekniveau heeft bereikt.

De decaytijd hangt nauw samen met het sustainniveau. Als u de [DECAY]-regelaar wijzigt terwijl de sustain op het hoogste niveau is ingesteld, verandert de vorm van de envelope niet.

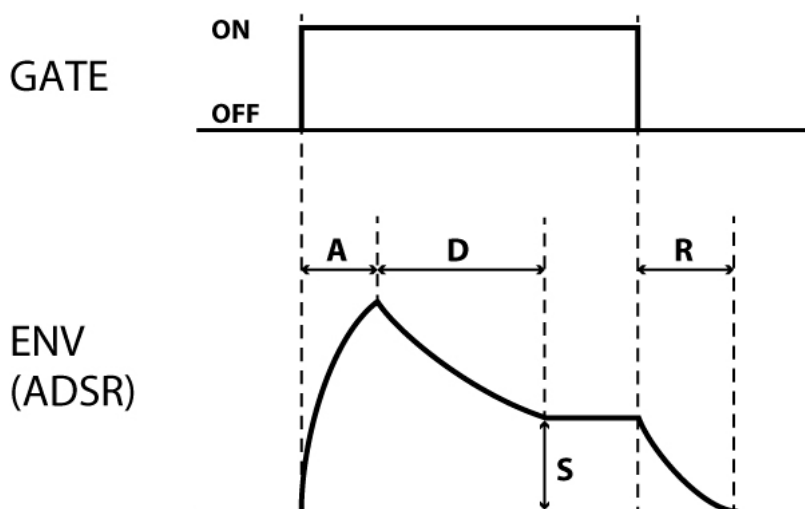
[SUSTAIN]-regelaar (S)

Deze regelaar stelt het sustainniveau in, het niveau waarop het geluid wordt aangehouden nadat de envelope zijn hoogtepunt heeft bereikt.

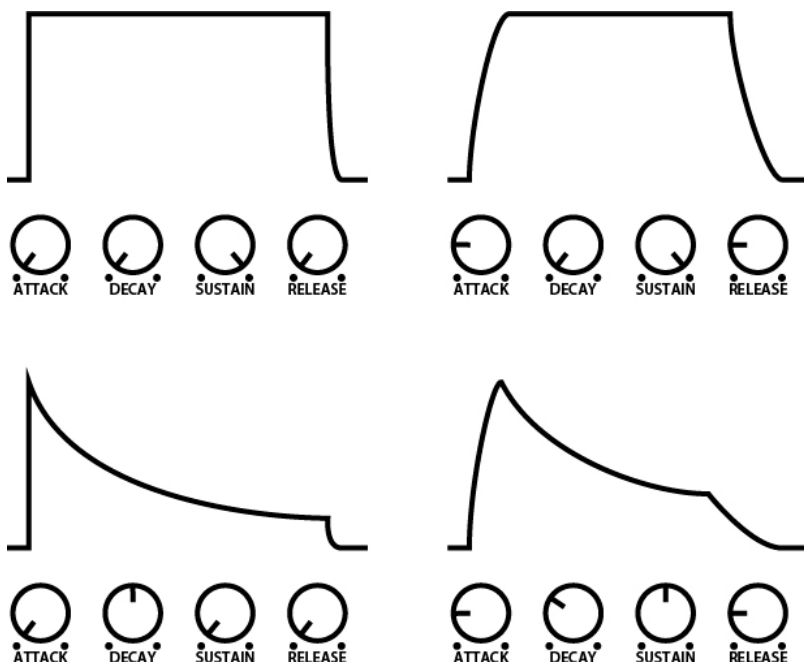
Het niveau wordt vastgehouden zolang u de klavierpad ingedrukt houdt.

[RELEASE]-regelaar (R)

Deze knop stelt de tijd (releasetijd) in die het besturingssignaal nodig heeft om naar nul te zakken (waar de envelope zijn einde bereikt) nadat u de klavierpad loslaat.



ADSR-instellingen en envelopegolfvormen



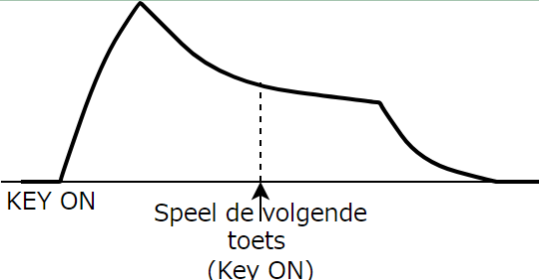
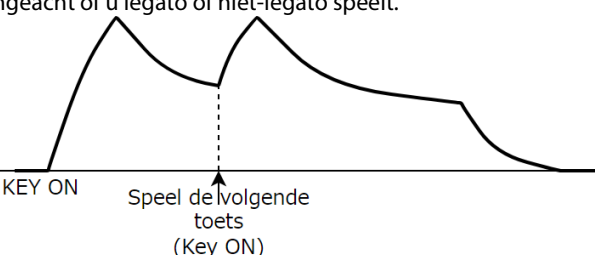
Als de [ATTACK]-regelaar, [DECAY]-regelaar, [SUSTAIN]-regelaar en [RELEASE]-regelaar allemaal op "0" staan, wordt er een extreem korte pulsgolf gegenereerd, die een klikgeluid produceert.

Het signaal selecteren dat wordt gebruikt om de envelope te besturen (ENV TRG: Envelope Trigger)

Volg deze stappen om te selecteren welk signaal wordt gebruikt voor het besturen van de envelopegenerator.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [ENV TRG]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
LFO	LFO De envelopegenerator werkt herhaaldelijk en volgt de LFO-snelheid (cyclus) van de modulator. Met deze instelling herhaalt de envelope zijn attackfase terwijl u een klavierpad ingedrukt houdt, en stopt de envelope wanneer u de pad loslaat. Elke keer dat u een klavierpad opnieuw bespeelt (nadat u uw vinger volledig van een pad hebt gehaald en vervolgens de volgende pad hebt bespeeld), keert de envelope altijd terug naar het begin (attackfase), ongeacht wat er met de LFO gebeurt. KEY LFO ENV-uitvoer
GATE	GATE Als u in de POLY-modus een andere modus dan "POLY" hebt geselecteerd, gaat de envelope naar de attackfase elke keer dat u een klavierpad bespeelt (uw vinger volledig van een pad haalt en vervolgens de volgende pad bespeelt). Als u klank- of tijdgebaseerde wijzigingen in elke noot wilt aanbrengen, moet u in een niet-legatostijl spelen.

Waarde	Uitleg
	 Als "POLY" is geselecteerd terwijl het apparaat in de POLY-modus staat, worden tijdgebaseerde wijzigingen toegepast op het volume of de klankkwaliteit van elke noot die u speelt, ongeacht of u legato of niet-legato speelt.
ENV TRG	GATE+TRIG Als u een klavierpad speelt terwijl u een andere klavierpad ingedrukt houdt, wordt de envelope opnieuw geactiveerd voor de nieuwe noot die u speelt. Met andere woorden, hiermee kunt u klank- of tijdgebaseerde wijzigingen aanbrengen bij elke noot die u speelt, ongeacht of u legato of niet-legato speelt. 

OPMERKING

Wanneer "POLY", "ENV" of "TRG" zijn geselecteerd in de POLY-modus

Als dit apparaat in de POLY-modus staat en u "POLY", "ENV" of "TRG" selecteert om enkele noten in te voeren, gedraagt het apparaat zich zoals hieronder getoond wanneer u meer dan één noot invoert.

Wanneer ENV TRG LFO of GATE is	U kunt de Note Priority-instelling ("NP" in het menu) gebruiken om te kiezen tussen prioriteit geven aan de laatste noot (LAST) of de laagste noot (LOW) die u speelt.
Wanneer ENV TRG GATE+TRIG is	Het apparaat geeft voorrang aan de laatste noot die u speelde, wat betekent dat de klavierpad die u het laatst speelde altijd voorrang krijgt.

LFO-sectie

De modulator bestaat uit de LFO (laagfrequente oscillator), RANDOM en NOISE, en produceert signalen voor het besturen van de OSC- en FILTER-secties.

Afgezien hiervan kan de LFO ook een sinusgolf uitvoeren, zodat u OSC of FILTER kunt besturen bij het ontvangen van MIDI-modulatie- of toonverbuigingsberichten.

[WAVE FORM]-regelaar

Gebruik deze schakelaar om het uitgangssignaal van de modulator te selecteren.

De golfvormen van  (zaagtandgolf) naar  (blokgolf) zijn LFO-uitvoergolfvormen. Deze golfvormen besturen de OSC of FILTER om vibrato, trillers, grommende geluiden en andere effecten te creëren.

Met de RND (RANDOM)-instelling voert het apparaat een besturingssignaal uit dat willekeurig verandert, dat wordt gebruikt om willekeurige noten (OSC) of willekeurige filtereffecten (FILTER) te produceren.

Bij de NOISE-instelling wordt het signaal van de ruisgenerator onveranderd als besturingssignaal gebruikt, waardoor een fijn vibrerende modulatie (ruismodulatie) ontstaat.

[RATE]-regelaar

Deze regelaar stelt de snelheid voor LFO en RANDOM (frequentie) in.

Als "LFO Sync" op "OFF" staat, werkt de LFO met een snelheid volgens de waarde die is ingesteld (0–255).

Als "LFO Sync" op "ON" staat, werkt de LFO op de geselecteerde nootlengte in overeenstemming met het tempo.

Nootlengtes

Display	Uitleg
8_ 1	Achtvoudige hele noot
6_ 1	Zesvoudige hele noot
8_ 1t	Trioool van achtvoudige hele noten
4_ 1	Viervoudige hele noot
3_ 1	Drievoudige hele noot
4_ 1t	Trioool van viervoudige hele noten
2_ 1	Dubbele hele noot
1d	Gepunte hele noot
2_ 1t	Trioool van dubbele hele noten
1_ 1	Hele noot
2d	Gepunte halve noot
1t	Trioool van hele noten
1_ 2	Halve noot
4d	Gepunte kwartnoot
2t	Trioool van halve noten
1_ 4	Kwartnoot
8d	Gepunte achtste noot
4t	Trioool van kwartnoten
1_ 8	Achtste noot
16d	Gepunte zestiende noot
8t	Trioool van achtste noten
1_ 16	Zestiende noot
32d	Gepunte tweeëndertigste noot
16t	Trioool van zestiende noten
1_ 32	Tweeëndertigste noot
64d	Gepunte vierenzestigste noot
32t	Trioool van tweeëndertigste noten
1_ 64	Vierenzestigste noot
128d	Gepunte 128e noot
64t	Trioool van vierenzestigste noten
128	128e noot

Als u de RATE verandert terwijl u speelt, is de LFO mogelijk niet in de maat van uw uitvoering. Stop in dit geval de sequencer en start hem opnieuw.

LFO-modus (MENU – LFO.0)

Dit selecteert hoe snel de LFO verandert als LFO Sync op “OFF” staat.

Dit is uitgeschakeld als LFO Sync op “ON” staat.

Waarde	Uitleg
<i>norm</i>	Normale modus. Dit produceert de normale LFO-cyclus.
<i>FAST</i>	Snelle modus. Dit benadrukt het gevoel van modulatie door de LFO-cyclus extreem te verhogen.

LFO Sync (MENU – LFO.5)

Stelt in of de LFO-cyclus moet worden gesynchroniseerd met het tempo.

LFO Key Trigger (MENU – LFO.6)

Stelt in of de LFO moet worden gereset wanneer een noot klinkt.

Controllersectie

De geluidstriggermodus instellen (POLY)

Dit laat zien hoe u de manier kunt instellen waarop de geluidsbron wordt geactiveerd wanneer één of meer noten worden gespeeld (ingevoerd) met behulp van de klavierpads of de sequencer.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [POLY]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
Моно (Mono)	Monofone modus. Speelt enkele klanken.
Унисон (Unison)	Unisonomodus. Stapelt meerdere klanken om een gelaagde noot te spelen.
Поли (Poly)	Polyfone modus. Hiermee kunt u meer dan één klank tegelijk spelen (maximaal vier stemmen).
Корд (Chord)	Akkoordmodus. Speelt stemmen 2–4 tegelijkertijd voor elke noot die u speelt, volgens de onderstaande parameterinstellingen.

Druk op de [2] (ENTER)-pad terwijl "Chd" in het display wordt weergegeven om de volgende parameters te configureren.

Waarde	Uitleg
У25В (Voice 2 SW)	Schakelt het geluid van stem 2 in/uit.
У2К5 (Voice 2 Key Shift)	Transponeert de toonsoort van stem 2 (bereik: -12–0–12).
У35В (Voice 3 SW)	Schakelt het geluid van stem 3 in/uit.
У3К5 (Voice 3 Key Shift)	Transponeert de toonsoort van stem 3 (bereik: -12–0–12).
У45В (Voice 4 SW)	Schakelt het geluid van stem 4 in/uit.
У4К5 (Voice 4 Key Shift)	Transponeert de toonsoort van stem 4 (bereik: -12–0–12).

Instellen hoe portamento werkt (PORTAMENTO)

Portamento is een effect dat de ene toonhoogte soepel in de andere laat overgaan.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PORTA ON]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Waarde	Uitleg
OFF	Portamento wordt niet toegepast, ongeacht de ingestelde portamentotijd.
ON	Portamento wordt altijd toegepast.
АUTO	Portamento werkt alleen als u in een legatostijl speelt (of met andere woorden, als u de volgende klavierpad bespeelt voordat u uw vinger volledig van de vorige klavierpad hebt gehaald). U kunt bepalen of portamento wordt toegepast (ON) of niet (OFF) door de manier waarop u speelt.

De portamentotijd instellen (PORTAMENTO TIME)

Volg deze stappen om te wijzigen hoeveel tijd er nodig is (portamentotijd) om soepel tussen toonhoogtes te glijden.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PORTA TIME]-pad.
2. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde (0–255) te wijzigen.

Het klankbereik veranderen terwijl u speelt (TRANSPPOSE)

Met deze parameter kunt u het klankbereik van de klavierpads of van de sequencer verplaatsen binnen een bereik van ± 60 halve stappen (± 5 octaven).

Dit verandert ook de FILTER KYBD-waarde (Filter Keyboard Follow) in de FILTER-sectie.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [STEP]-knop.**
2. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde (-60–60) te wijzigen.**

Op dit moment kunt u ook de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op een klavierpad drukken om deze instelling in een bereik van -12 tot +12 in te stellen. (Ver. 1.02)

Dit is handig als u de toonhoogte snel wilt transponeren terwijl een patroon speelt.

De modulatie diepte instellen (LFO Modulation Depth)

Wanneer de OSC of FILTER D-MOTION-signalen of MIDI-modulatie ontvangen, worden ze bestuurd door de LFO-sinusgolfuitvoer (die vibrato- of gromeffecten produceren).

Deze parameter stelt de intensiteit in.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "Mod.d" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde (0–255) te wijzigen.**

Het variabele bereik van de toonverbuiging instellen (Oscillator Bend Sens)

Dit stelt het variabele bereik in wanneer u de oscillatiefrequentie (toonhoogte) van de OSC regelt met behulp van D-MOTION- of MIDI-toonverbuigingssignalen (over maximaal ± 2 octaven).

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "bnd.o" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde (0–240) te wijzigen.**

120: ± 1 oct, 240: ± 2 oct

Het variabele bereik instellen bij gebruik van toonverbuiging om de afsnijfrequentie te regelen (Filter Bend Sens)

Dit stelt het variabele bereik in wanneer u het afsnijpunt van het filter regelt met behulp van D-MOTION- of MIDI-toonverbuigingssignalen.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "bnd.F" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde (0–255) te wijzigen.**

EFX-sectie

U kunt effecten gebruiken om ruimtelijke diepte of een ruimer gevoel aan het geluid toe te voegen.

De S-1 beschikt over drie soorten ingebouwde effecten, waaronder delay, reverb en chorus.

[DELAY]-regelaar

Dit voegt een echo-effect toe door het geluid te vertragen en de vertraging (delay) te herhalen.

1. **Gebruik de [DELAY]-regelaar om het volume van het delaygeluid aan te passen (d0–d255).**

MEMO

Draai aan de [DELAY]-regelaar terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de delaytijd in te stellen.

De delay configureren (DELAY)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [13] (DELAY)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Parameter	Waarde	Uitleg
dSYn (Delay Sync)	OFF, ON	Synchroniseert de delay- of vertragingstijd met het tempo.
tME (Time)	Als Delay Sync op OFF staat: 1–740 (ms) Als Delay Sync op ON staat: (nootwaarde) *1	Stelt de delaytijd in.
LEu (Level)	0–255	Regelt het volume van het delaygeluid. MEMO U kunt de instelling “Delay Level Mode(P.72)” gebruiken om te selecteren of de invoer of de uitvoer van de delay moet worden bediend.
Fdbk (Feedback)	0–255	Past de hoeveelheid feedback (herhaling) aan.
LoLt (Low Cut)	FLRE, 20, 25, 31.5, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)	De frequenties onder de door u ingestelde frequentie worden afgesneden. Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op “FLRE”.
HiLt (High Cut)	630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k (Hz), FLRE	De frequenties boven de door u ingestelde frequentie worden afgesneden. Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op “FLRE”.

*1: Nootlengtes

Display	Uitleg
1_4	Kwartnoot
8d	Gepunte achtste noot
4t	Triool van kwartnoten
1_8	Achtste noot
16d	Gepunte zestiende noot
8t	Triool van achtste noten
1_16	Zestiende noot
32d	Gepunte tweeëndertigste noot
16t	Triool van zestiende noten
1_32	Tweeëndertigste noot
64d	Gepunte vierenzestigste noot
32t	Triool van tweeëndertigste noten
1_64	Vierenzestigste noot
128d	Gepunte 128e noot
64t	Triool van vierenzestigste noten

Display	Uitleg
128	128e noot

[REVERB]-regelaar

Dit effect produceert galm, alsof u zich in een hal of kamer bevindt.

1. **Draai aan de [REVERB]-regelaar om het volume van de reverb aan te passen (r 0-255).**

MEMO

Draai aan de [REVERB]-regelaar terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de reverblengte (tijd) aan te passen.

De reverb configureren (REVERB)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [14] (REVERB)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Parameter	Waarde	Uitleg
TYPE (Type)	<i>AMB, ROOM, HALL 1, HALL 2, PLATE, SPRING, MOD</i>	Selecteert het type reverb. ● <i>AMB</i> (Ambience): Simuleert een ambience-microfoon (off-mic, geplaatst op een bepaalde afstand van de geluidsbron), zoals die wordt gebruikt bij opnames en andere toepassingen. ● <i>ROOM</i> (Room): Simuleert de nagalm in een kleine ruimte. ● <i>HALL 1</i> (Hall1): Simuleert de nagalm in een concertzaal. Geeft een heldere en ruimtelijke galm. ● <i>HALL 2</i> (Hall2): Simuleert de nagalm in een concertzaal. Zorgt voor milde galm. ● <i>PLATE</i> (Plate): Simuleert plaatgalm (een reverbeenheden die de trilling van een metalen plaat gebruikt). ● <i>SPRING</i> (Spring): Dit simuleert het geluid van de ingebouwde springreverb van een gitaarversterker. ● <i>MOD</i> (Modulate): Een nagalm met een toegevoegd schommeleffect voor de galm in de zaal.
TIME (Time)	0-255	Regelt de lengte (tijd) van de galm.
LEV (Level)	0-255	Wijzigt het volume van het reverbgeluid.
PREDL (Pre Delay)	0-100 (ms)	Past de tijd aan totdat het reverbgeluid begint uit te voeren.
LOWCUT (Low Cut)	<i>FLATE</i> , 20, 25, 31.5, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)	De frequenties onder de door u ingestelde frequentie worden afgesneden. Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op " <i>FLATE</i> ".
HIGHCUT (High Cut)	630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k (Hz), <i>FLATE</i>	De frequenties boven de door u ingestelde frequentie worden afgesneden. Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op " <i>FLATE</i> ".
DENS (Density)	0-10	Wijzigt de dichtheid van het reverbgeluid.

MEMO

U kunt de instelling "Global Delay/Reverb SW(P.72)" gebruiken om te selecteren of u de delay en reverb wilt regelen met de patroonparameters of met de systeempparameters.

Chorus

Dit effect voegt een kleine hoeveelheid toonhoogtemodulatie toe, waardoor er een ruimtelijker en dikker geluid ontstaat.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**

2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "[h_o]" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.
3. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het chorustype te selecteren.

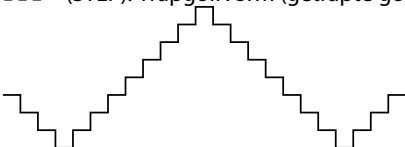
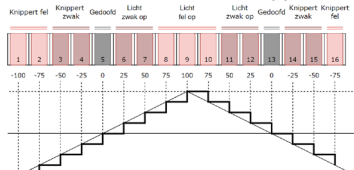
Waarde	Uitleg
OFF	Het choruseffect wordt niet toegepast.
1	Een standaard choruseffect.
2	Een chorus met snellere modulatie.
3	Een effect met snelle modulatie dat lijkt op een roterende luidspreker (snel).
4	Een choruseffect met meer ontspannen modulatie.

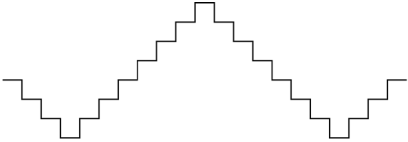
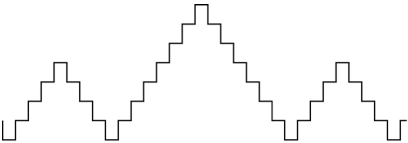
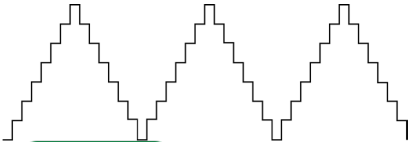
Originele golfvormen creëren voor de oscillator (OSC DRAW)

U kunt een blok golfoscillator gebruiken om originele golfvormen te genereren.

* Pulsbreedtemodulatie (PWM) wordt niet toegepast.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [5] (OSC DRAW)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.
3. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

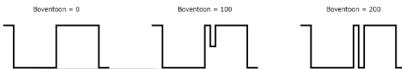
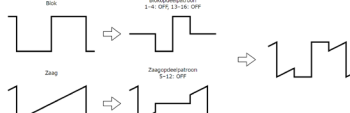
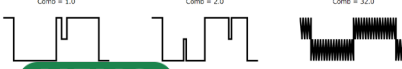
Parameter	Waarde	Uitleg
5H (Switch)	OFF, STEP, SLOPE	Stel dit in op STEP of SLOPE om uw originele golfvorm te gebruiken. U kunt het volume aanpassen met de blok golfniveauregelaar. De onderstaande illustratie is een voorbeeld bij gebruik van de standaard golfvorm. OFF: Blok golf STEP (STEP): Trapgolfvorm (getrapte golfvorm)  SLOPE (SLOPE): Hellende golfvorm 
		U kunt de waarden ook bewerken door aan de OSCILLATOR [/] (zaagtandgolfniveau)-regelaar te draaien terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
Form (Form)	---	U kunt originele golfvormen creëren door een enkele golfvormcyclus in 16 stappen te verdelen en het volume voor elke stap individueel te bewerken. Originele golfvormen maken (wanneer Form op het display wordt weergegeven) 1. Houd een pad van [1] tot [16] ingedrukt die overeenkomt met de stap die u wilt bewerken, en pas het niveau van de stap aan met de [TEMPO/VALUE]-regelaar. De golfhogtewaarde (van -100 tot 100) wordt in het display weergegeven terwijl u op de pads [1]–[16] drukt. De pads knipperen wanneer hun waarde negatief is, worden donker wanneer hun waarde nul is en lichten op wanneer hun waarde positief is. Voor waarden binnen ±50 knipperen of lichten de pads zwak op.  2. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [1] (EXIT)-pad om te sluiten. Het display keert terug naar het parameterselectiescherm.

Parameter	Waarde	Uitleg
PULSE (Multiply)	1.0–32.0	U kunt de golfvorm die u hebt gemaakt met de <i>Freq</i>-parameter synchroniseren met één enkele golflengte terwijl u de afspeelsnelheid (toonhoogte) verhoogt om geluid te genereren. Met een waarde van 1.0 is de golfvorm die u hebt gemaakt zo lang als één enkele golflengte. Hoe hoger de waarde, hoe meer de golfvorm zich geleidelijk begint te herhalen van beide kanten binnen één enkele golflengte, terwijl de afspeelsnelheid (toonhoogte) van de golfvorm die u hebt gemaakt, toeneemt. Elke keer dat de instelwaarde wordt verhoogd van 2.0, 4.0, 8.0, 16.0 en 32.0, wordt de toonhoogte met één octaaf verhoogd. Bij hogere nootfrequenties kan het te veel verhogen van de Multiply-waarde ruis veroorzaken. Verlaag in dit geval de Multiply-waarde of speel de noot op een lager octaaf.
	1.0	
	1.5	
	2.0	
MEMO U kunt de waarde ook bewerken door aan de OSCILLATOR [ (blokgolfniveau)]-regelaar te draaien terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.		

Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken (OSC CHOP)

U kunt de golfvormen die door de oscillator worden gegenereerd, opdelen en hun harmonische structuur (boventonen) benadrukken.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [6] (OSC CHOP)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.
3. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Parameter	Waarde	Uitleg
overtone (Overtone)	0-200	Hogere waarden maken het patrooneffect van de opdeling intenser en benadrukken de harmonische structuur. Een waarde van 100 snijdt (dempt) de golfvorm volledig af. Wanneer de waarde groter is dan 100, verschijnt de golfvorm aan de omgekeerde fasezijde en zijn de harmonische componenten (boventonen) prominenter in vergelijking met de grondfrequentiecomponent.  MEMO Draai aan de OSCILLATOR [LFO]-regelaar terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de waarde te bewerken.
SqrP (Square Chop Pattern)	----	Dit verdeelt de golfvorm van een enkele cyclus in 16 stappen en stelt het patroon (opdeelpatroon) in dat wordt gebruikt om de golfvorm op te delen. U kunt voor elk van de vier golfvormen (blokgolf, zaagtandgolf, suboscillator en ruis) een ander opdeelpatroon instellen. * In het geval van een suboscillator wordt een opdeelpatroon toegepast op de grondfrequentie van de oscillator. Als SUB OCT bijvoorbeeld is ingesteld op “-1oc” (-1 octaaf), verschijnt hetzelfde opdeelpatroon twee keer in één golflengte.
SawP (Saw Chop Pattern)		
SubP (Sub Oscillator Chop Pattern)		
noiseP (Noise Chop Pattern)		De golven opdelen (wanneer het respectieve opdeelpatroon op het display wordt weergegeven) 1. Druk op pads [1]–[16] die overeenkomen met de stappen die u wilt bewerken, waardoor de pads donker worden. De golfvorm wordt opgedeeld voor de geselecteerde stappen. Als u nogmaals op de pad drukt, keert de golfvorm terug naar de vorige staat.  Voor de vier golfvormen kunt u ook de stappen (delen van de golfvormen) combineren en mengen waarvoor het opdeelpatroon op ON is ingesteld. Als Overtone is ingesteld op “0”, heeft het opdeelpatroon geen effect. De stappads [1]–[16] knipperen in dit geval om u hiervan op de hoogte te stellen. 2. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [1] (EXIT)-pad om te sluiten. Het display keert terug naar het parameterselectiescherm.
Comb (Comb)	1.0–32.0	Stelt het aantal herhalingen in voor het opdeelpatroon van de golfvorm. Met een waarde van 1.0 is de lengte van de golfvorm even lang als de lengte van het opdeelpatroon. Hoe hoger de waarde, hoe vaker het opgedeelde patroon herhaaldelijk verschijnt, wat een metaalachtig effect oplevert. Bij hogere nootfrequenties kan het te veel verhogen van de Comb-waarde ruis veroorzaken. Als de nootfrequentie hoger is dan 1 kHz, wordt het OSC CHOP-effect niet toegepast. Verlaag in dit geval de Comb-waarde of speel de noot op een lager octaaf.  MEMO Draai aan de OSCILLATOR [SUB]-regelaar terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de waarde te bewerken.

De noten, uitvoeringsgegevens en passages bewerken

Wat is een sequencer?

Een systeem voor het gebruik van een geluidsgenerator om noten (toonhoogtes en nootlengtes) op een bepaalde timing te spelen, gebaseerd op een gespecificeerde set uitvoeringsgegevens (een "sequence"), wordt een "sequencer" genoemd.

Met de S-1-sequencer kunt u de volgende uitvoeringsgegevens verwerken in eenheden van speeltijd die "stappen" worden genoemd.

- **Noottoonhoogte (nootnummer)**
- **Hoe hard een noot wordt gespeeld (snelheid)**
- **Nootlengte (gatetijd)**
- **De kans dat noten worden afgespeeld (kans)**
- **Noten herhaald achter elkaar spelen (substappen)**
- **Wijzigingen in klankparameters (passages)**

De S-1 biedt verschillende manieren om deze gegevens in de sequencer in te voeren om aan uw behoeften te voldoen.

Methoden van invoer met behulp van de sequencer

Type	[▶] (PLAY)-knop (opgelicht t: ○ gedoofd: -)	[●] (REC)-knop (opgelicht t: ○ gedoofd: -)	[STEP]-knop (opgelicht t: ○ gedoofd: -)	Indicatie display	[1]–[16]-pads	Alle noten verwijderen [11] (CLEAR NOTE)-pad	Passage invoeren	Alle passages verwijderen [12] (CLEAR MOTION)-pad
A. Invoeren met de stappads(P.35)	○/–	–	○	Tempo	Stappads • Voert een noot (C5) in in de stap of verwijdert deze uit de stap die overeenkomt met de pad die u indrukte • Houd de pad ingedrukt om het nootnummer van de ingevoerde noot weer te geven • Druk op de [D-MOTION]-knop terwijl u een pad ingedrukt houdt om te schakelen tussen noten en	Alle noten in een patroon	Stappen gespecificeerd met de stappads	Alle passages in een patroon

Type	[▶] (PLAY)-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	[●] (REC)-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	[STEP]-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	Indicatie display	[1]–[16]-pads	Alle noten verwijderen [11] (CLEAR NOTE)-pad	Passage invoeren	Alle passages verwijderen [12] (CLEAR MOTION)-pad
					substappen, in volgorde			
B. Bewerken met de klavierpads (akkoord)(P.38)	–	○	–	5L. (nummer)	Klavierpads (wit) - Voer meerdere noten in/verwijder deze in de aangegeven stap - Houd een pad ingedrukt → toon de ingevoerde snelheid (Ver. 1.02) - Druk op de [D-MOTION]-knop terwijl u een pad ingedrukt houdt → schakel tussen snelheid en gate (Ver. 1.02)	Alle noten in de geselecteerde stap	Geselecteerde stap	Alle passages in de geselecteerde stap
C. Een stap bewerken(P.40)	–	○	○	5L. (nummer)	Stappads - Ga naar de stap die overeenkomt met de pad die u indrukte - Houd de pad ingedrukt om het nootnummer van de ingevoerde noot weer te geven - Druk op de [D-MOTION]-knop terwijl u een pad ingedrukt houdt om te schakelen tussen noten en substappen, in volgorde	Alle noten in de geselecteerde stap	Geselecteerde stap	Alle passages in de geselecteerde stap

Type	[▶] (PLAY)-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	[●] (REC)-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	[STEP]-knop (opgelicht: ○ gedoofd: -)	Indicatie display	[1]–[16]-pads	Alle noten verwijderen [11] (CLEAR NOTE)-pad	Passage invoeren	Alle passages verwijderen [12] (CLEAR MOTION)-pad
D. Uw uitvoering in realtime invoeren(P.42)	○	○	–	REC	Klavierpads (wit) Voer meerdere noten in de stap die speelt in	Alle noten in een patroon	Stap die momenteel wordt gespeeld	Alle passages in een patroon
E. Een stap bewerken terwijl u controleert wat u hebt gespeeld(P.43)	○	○	○	St.	(nummer) Stappads - Ga naar de stap die overeenkomt met de pad die u indrukte - Houd de pad ingedrukt om het nootnummer van de ingevoerde noot weer te geven - Druk op de [D-MOTION]-knop terwijl u een pad ingedrukt houdt om te schakelen tussen noten en substappen, in volgorde	Alle noten in de geselecteerde stap	Geselecteerde stap	Alle passages in de geselecteerde stap

Het afspeelbereik instellen (laatste stap)

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [4] (LAST)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het aantal stappen in het patroon in te stellen.

Instelbereik: 1-64

Schakelen tussen pagina's (stappen) aangegeven op het paneel

1. Gebruik de pads [PORTA ON] (<) [PORTA TIME] (>) om tussen pagina's te schakelen terwijl de [STEP]-knop oplicht.

Bij het schakelen wordt de momenteel getoonde stap aangegeven.

1.15: stappen 1–16, 1.17.2: stappen 17–32, 3.3.4B: stappen 33–48, 4.9.54: stappen 49–64

Voorbeeld: wanneer de laatste stap 24 is

[PORTA ON] (<) 1.15: stappen 1–16

[PORTA TIME] (>) 1.17.24: stappen 17–24

Wat is een passage?

Een passage is de functie die regelbaarbewerkingen en wijzigingen in verband met MIDI-berichten, zoals het ontvangen van besturingswijzigings- en toonverbuigingsberichten, stap voor stap opneemt en afspeelt samen met een patroon terwijl het wordt afgespeeld.

U kunt passages gebruiken om de [FREQ]-regelaar geleidelijk de helderheid van de klank te laten verhogen, om de [DECAY]-regelaar het geluid van staccato naar legato te laten veranderen, enzovoort. Deze passages kunnen worden gebruikt wanneer u een patroon maakt.

U kunt op de S-1 de door u aangebrachte wijzigingen aan maximaal acht parameters en aan de toonverbuiging voor elk patroon opnemen en afspelen.

MEMO

- MIDI-besturingswijzigings- en -toonverbuigingsberichten kunnen alleen worden opgenomen met type D (realtimeopname).
- Als de parameterwijzigingen die worden opgenomen in een passage worden afgespeeld, kunnen de veranderingen in waarde iets afwijken van wat u feitelijk invoert, als gevolg van een rekenfout.

Invoeren met de stappads

1. Druk op de [●] (REC)-knop om deze te doven en druk op de [STEP]-knop om deze te doen oplichten.

De knop schakelt tussen opgelicht en gedoofd telkens wanneer u erop drukt.

De witte klavierpads functioneren nu als stappads [1]–[16].

2. Druk op de stapknop die overeenkomt met de timing (stap) waarop u wilt invoeren.

Er wordt een noot (C5) ingevoerd in de door u geselecteerde stap en de stappad licht op.

Als u nogmaals op dezelfde stappad drukt, wordt de noot verwijderd en wordt de stappad gedoofd.

U kunt de pads [PORTA ON] (<) en [PORTA TIME] (>) gebruiken om tussen pagina's te schakelen.

Stappen 1–16 ↔ stappen 17–32 ↔ stappen 33–48 ↔ stappen 49–64

MEMO

Als er een extern klavier is aangesloten, kunt u ook noten invoeren door op de stappads op dit apparaat te drukken en vervolgens de gewenste noot op uw externe klavier te spelen.

De noten en uitvoeringsgegevens bewerken

1. Houd de stappad ingedrukt van de stap die de uitvoeringsgegevens bevat die u wilt wijzigen en druk op de [D-MOTION]-knop om de uitvoeringsgegevens te selecteren die u wilt bewerken.

Als u een stappad lang ingedrukt houdt, worden de uitvoeringsgegevens die voor die stap zijn ingevoerd, in het display weergegeven.

Als u op de [D-MOTION]-knop drukt terwijl u een stappad ingedrukt houdt, verandert het display in de volgende volgorde.

Blijf de stappad ingedrukt houden om de waarde ervan te bewerken.

Item	Display	Uitleg
Nootnummer	<i>n. 5</i>	Stelt het nootnummer in. Instelbereik: 1–99 (C-1 –G9) C#5 wordt bijvoorbeeld weergegeven als 5. * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt het laagste nootnummer in het akkoord weergegeven. Wanneer u deze waarde bewerkt, veranderen de andere noten dienovereenkomstig.
Snelheid	<i>u. 100</i>	Stelt de snelheid in. Instelbereik: 1–127 * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de hoogste snelheidswaarde die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Gate	<i>G. 80</i>	Stelt de gatetijd (nootlengte) in. Als dit is ingesteld op 100 en hetzelfde nootnummer is ingevoerd voor de volgende stap, wordt er een overbinding gespeeld. Instelbereik: 1–100

Item	Display	Uitleg
		* Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de langste gatetijd die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Waarschijnlijkheid	P. 100	Stelt de waarschijnlijkheid in dat noten worden afgespeeld. Gebruik de Master Probability-instelling als u de waarschijnlijkheid massaal wilt wijzigen, voor alle stappen die zijn ingesteld op 99 of lager. Instelbereik: 1-100 * Het effect wordt toegepast op alle noten in de stap.
Substap	□	Verdeelt de te spelen stap. □: Er wordt geluid afgespeeld. _: Geluid wordt niet afgespeeld. Als bijvoorbeeld □□_ wordt aangegeven, wordt de stap in drie delen verdeeld, waarbij het eerste en tweede deel worden gespeeld en het derde deel niet wordt gespeeld. * Dit heeft invloed op alle noten binnen de stap. * Dit heeft geen effect op stappen waarvoor geen noten zijn gespecificeerd, of op stappen die midden in de overbinding staan.

2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar terwijl u de stapknop ingedrukt houdt om de instelling te bewerken.**

Een overbinding invoeren

1. **Om een overbinding in te voeren die doorloopt tot de volgende stap, drukt u op de [HOLD]-knop terwijl u de stappad ingedrukt houdt van de stap waarvan u de lengte wilt wijzigen.**

Als u een stappad die een overbinding bevat lang ingedrukt houdt, wordt het nootnummer dat voor die stap is ingevoerd in het display weergegeven.

U kunt geen overbinding invoeren als er al een noot bestaat in de volgende stap.

Alle noten tegelijk binnen een patroon verwijderen

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.**

"CLN" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

2. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een passage invoeren bij een opgegeven stap

1. **Druk op de stappad die overeenkomt met de stap waarvoor u een passage wilt invoeren.**
2. **Houd de stappad ingedrukt en draai aan een regelaar om de passage te registreren.**

"FULL" wordt aangegeven als het aantal parameters groter is dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Volg in dit geval de stappen in "Alle passages tegelijk in een patroon verwijderen" om alle onnodige passages te verwijderen.

Alle passages tegelijk in een patroon verwijderen

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [12] (CLEAR MOTION)-pad.**

"CLM" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Als het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert, kunt u alleen de parameter voor een specifieke regelaar uit een passage verwijderen door aan die regelaar te draaien. (Dit wordt uitgevoerd als u aan de regelaar draait.)

2. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Bewerken met de klavierpads (akkoord)

1. **Druk op de [STEP]-knop om deze te doven en druk op de [●] (REC)-knop om deze te doen oplichten.**

De knop schakelt tussen opgelicht en gedoofd telkens wanneer u erop drukt.
Het stapnummer verschijnt op het display.

2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**
3. **Druk op de noot op de klavierpad die overeenkomt met de noot die u wilt spelen, zodat deze oplicht.**

Elke keer dat u erop drukt, schakelen de knoppen tussen opgelicht en gedoofd en kunt u noten invoeren en verwijderen.
U kunt maximaal vier noten tegelijk spelen.

De uitvoeringsgegevens bewerken (Ver. 1.02)

1. **Houd de klavierpad ingedrukt van de noot die de uitvoeringsgegevens bevat die u wilt wijzigen en druk op de [D-MOTION]-knop om de uitvoeringsgegevens te selecteren die u wilt bewerken.**

Als u een klavierpad lang ingedrukt houdt, worden de uitvoeringsgegevens die voor die noot zijn ingevoerd, in het display weergegeven.

Elke keer dat u op de [D-MOTION]-knop drukt terwijl u een klavierpad ingedrukt houdt, schakelt het display in de volgende volgorde.

Blijf de klavierpad ingedrukt houden om de waarde ervan te bewerken.

Item	Display	Uitleg
Snelheid	100	Stelt de snelheid in. Instelbereik: 1–127
Gate	80	Stelt de gatetijd (nootlengte) in. Als dit is ingesteld op 100 en hetzelfde nootnummer is ingevoerd voor de volgende stap, wordt er een overbinding gespeeld. Instelbereik: 1–100

2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar terwijl u de klavierpad ingedrukt houdt om de instelling te bewerken.**

Een overbinding invoeren (Ver. 1.02)

1. **Om een overbinding in te voeren die doorloopt tot de volgende stap, drukt u op de [HOLD]-knop terwijl u de klavierpad ingedrukt houdt van de noot waarvan u de lengte wilt wijzigen.**

Nadat de overbinding is ingevoerd, gaat het apparaat automatisch over naar de volgende stap en wordt het stapnummer weergegeven op het display.

U kunt geen overbinding invoeren als dezelfde noot al bestaat in de volgende stap.

Alle noten tegelijk verwijderen binnen een opgegeven stap

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.**

“CLEAR” knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

2. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een passage invoeren bij een opgegeven stap

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**
2. **Draai aan de regelaar om een passage te registreren.**

“FULL” wordt aangegeven als het aantal parameters groter is dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Volg in dit geval de stappen in “Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen” om alle onnodige passages te verwijderen.

Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**
2. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [12] (CLEAR MOTION)-pad.**

"CLEAR" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Als het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert, kunt u alleen de parameter voor een specifieke regelaar uit een passage verwijderen door aan die regelaar te draaien. (Dit wordt uitgevoerd als u aan de regelaar draait.)

3. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een stap bewerken

1. Druk op de [STEP]- en (●) (REC)-knoppen om deze te doen oplichten.

De knoppen schakelen tussen opgelicht en gedoofd telkens wanneer u erop drukt. Het stapnummer verschijnt op het display.

2. Druk op een stappad om de stap te selecteren die u wilt bewerken.

U kunt de pads [PORTA ON] (<) en [PORTA TIME] (>) gebruiken om tussen pagina's te schakelen.

Stappen 1–16 ↔ stappen 17–32 ↔ stappen 33–48 ↔ stappen 49–64

U kunt ook de [TEMPO/VALUE]-regelaar gebruiken om de stappen te selecteren.

De nootnummers en uitvoeringsgegevens bewerken

1. Houd de stappad ingedrukt van de stap die de uitvoeringsgegevens bevat die u wilt wijzigen en druk op de [D-MOTION]-knop om de uitvoeringsgegevens te selecteren die u hebt bewerkt.

Als u een stappad lang ingedrukt houdt, worden de uitvoeringsgegevens die voor die stap zijn ingevoerd, in het display weergegeven.

Als u op de [D-MOTION]-knop drukt terwijl u een stappad ingedrukt houdt, verandert het display in de volgende volgorde.

Blijf de stappad ingedrukt houden om de waarde ervan te bewerken.

Item	Display	Uitleg
Nootnummer	<i>n. C5</i>	Stelt het nootnummer in. Instelbereik: <i>C – G9</i> (C-1 – G9) C#5 wordt bijvoorbeeld weergegeven als <i>C#5</i> . * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt het laagste nootnummer in het akkoord weergegeven. Wanneer u deze waarde bewerkt, veranderen de andere noten dienovereenkomstig.
Snelheid	<i>u. 100</i>	Stelt de snelheid in. Instelbereik: 1–127 * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de hoogste snelheidswaarde die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Gate	<i>G. 80</i>	Stelt de gatetijd (nootlengte) in. Als dit is ingesteld op 100 en hetzelfde nootnummer is ingevoerd voor de volgende stap, wordt er een overbinding gespeeld. Instelbereik: 1–100 * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de langste gatetijd die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Waarschijnlijkheid	<i>P. 100</i>	Stelt de waarschijnlijkheid in dat noten worden afgespeeld. Gebruik de Master Probability-instelling als u de waarschijnlijkheid massaal wilt wijzigen, voor alle stappen die zijn ingesteld op 99 of lager. Instelbereik: 1–100 * Het effect wordt toegepast op alle noten in de stap.
Substap	<i>□</i>	Verdeelt de te spelen stap. <i>□</i> : Er wordt geluid afgespeeld. <i>–</i> : Geluid wordt niet afgespeeld. Als bijvoorbeeld <i>□□–</i> wordt aangegeven, wordt de stap in drie delen verdeeld, waarbij het eerste en tweede deel worden gespeeld en het derde deel niet wordt gespeeld. * Dit heeft invloed op alle noten binnen de stap. * Dit heeft geen effect op stappen waarvoor geen noten zijn gespecificeerd, of op stappen die midden in de overbinding staan.

2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar terwijl u de stapknop ingedrukt houdt om de instelling te bewerken.

Een overbinding invoeren

1. **Om een overbinding in te voeren die doorloopt tot de volgende stap, drukt u op de [HOLD]-knop terwijl u de stappad ingedrukt houdt van de stap waarvan u de lengte wilt wijzigen.**

Als u een stappad die een overbinding bevat lang ingedrukt houdt, wordt het nootnummer dat voor die stap is ingevoerd in het display weergegeven.

U kunt geen overbinding invoeren als er al een noot bestaat in de volgende stap.

Alle noten tegelijk verwijderen binnen een opgegeven stap

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.**

"*CLR*" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

2. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een passage invoeren bij een opgegeven stap

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**
2. **Draai aan de regelaar om een passage te registreren.**

"*FULL*" wordt aangegeven als het aantal parameters groter is dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Volg in dit geval de stappen in "Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen" om alle onnodige passages te verwijderen.

Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**
2. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [12] (CLEAR MOTION)-pad.**

"*CLR*" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Als het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert, kunt u alleen de parameter voor een specifieke regelaar uit een passage verwijderen door aan die regelaar te draaien. (Dit wordt uitgevoerd als u aan de regelaar draait.)

3. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Uw uitvoering in realtime invoeren

1. Druk op de [●] (REC)-knop om deze te doen oplichten.

Het display toont nu de stappen (opnamestand-bymodus).

2. Druk op de [▶] (PLAY)-knop om deze te doen oplichten.

Het display geeft "r E c" weer en de opname begint. Zodra de laatste stap die werd opgegeven in [laatste stap](#)(P.34) is bereikt, keert het apparaat terug naar de eerste stap.

3. Gebruik de klavierpads om op te nemen op de stap die nu speelt.

U kunt uw uitvoering ook opnemen vanaf een extern MIDI-apparaat.

MEMO

Gebruik de functies [Aftelling](#)(P.73) en [Metronoom](#)(P.73) om gemakkelijker in de maat met het ritme op te nemen.

Alle noten tegelijk binnen een patroon verwijderen

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.

"c L r n" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

2. Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een passage invoeren in de stap die u speelt

1. Draai tijdens het spelen aan de regelaar om een passage te registreren.

"FULL" wordt aangegeven als het aantal parameters groter is dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Volg in dit geval de stappen in "Alle passages tegelijk in een patroon verwijderen" om alle onnodige passages te verwijderen.

Alle passages tegelijk in een patroon verwijderen

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [12] (CLEAR MOTION)-pad.

"c L r n" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Als het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert, kunt u alleen de parameter voor een specifieke regelaar uit een passage verwijderen door aan die regelaar te draaien. (Dit wordt uitgevoerd als u aan de regelaar draait.)

2. Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een stap bewerken terwijl u controleert wat u hebt gespeeld

1. Druk op de [STEP]- en [●] (REC)-knoppen om deze te doen oplichten.

De knoppen schakelen tussen opgelicht en gedoofd telkens wanneer u erop drukt. Het stapnummer verschijnt op het display.

2. Druk op de [▶] (PLAY)-knop om deze te doen oplichten.

Dit speelt het patroon af.

3. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.

De nootnummers en uitvoeringsgegevens bewerken

1. Houd de stappad ingedrukt van de stap die de uitvoeringsgegevens bevat die u wilt wijzigen en druk op de [D-MOTION]-knop om de uitvoeringsgegevens te selecteren die u hebt bewerkt.

Als u een stappad lang ingedrukt houdt, worden de uitvoeringsgegevens die voor die stap zijn ingevoerd, in het display weergegeven.

Als u op de [D-MOTION]-knop drukt terwijl u een stappad ingedrukt houdt, verandert het display in de volgende volgorde.

Blijf de stappad ingedrukt houden om de waarde ervan te bewerken.

Item	Display	Uitleg
Nootnummer	n . $\square\square$	Stelt het nootnummer in. Instelbereik: $\square - \square\square$ (C-1 –G9) C#5 wordt bijvoorbeeld weergegeven als $\square\square5$. * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt het laagste nootnummer in het akkoord weergegeven. Wanneer u deze waarde bewerkt, veranderen de andere noten dienovereenkomstig.
Snelheid	$\square$. $\square\square$	Stelt de snelheid in. Instelbereik: 1–127 * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de hoogste snelheidswaarde die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Gate	$\square$. $\square\square$	Stelt de gatetijd (nootlengte) in. Als dit is ingesteld op 100 en hetzelfde nootnummer is ingevoerd voor de volgende stap, wordt er een overbinding gespeeld. Instelbereik: 1–100 * Als er een akkoord is ingevoerd, wordt de langste gatetijd die in het akkoord is gebruikt, weergegeven. Nadat u deze waarde hebt bewerkt, worden de andere noten op dezelfde waarde ingesteld.
Waarschijnlijkheid	P . $\square\square$	Stelt de waarschijnlijkheid in dat noten worden afgespeeld. Gebruik de Master Probability-instelling als u de waarschijnlijkheid massaal wilt wijzigen, voor alle stappen die zijn ingesteld op 99 of lager. Instelbereik: 1–100 * Dit heeft invloed op alle noten binnen de stap.
Substap	$\square$	Verdeelt de te spelen stap. $\square$: Er wordt geluid afgespeeld. $_$: Geluid wordt niet afgespeeld. Als bijvoorbeeld $\square\square_$ wordt aangegeven, wordt de stap in drie delen verdeeld, waarbij het eerste en tweede deel worden gespeeld en het derde deel niet wordt gespeeld. * Dit heeft invloed op alle noten binnen de stap. * Dit heeft geen effect op stappen waarvoor geen noten zijn gespecificeerd, of op stappen die midden in de overbinding staan.

2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar terwijl u de stapknop ingedrukt houdt om de instelling te bewerken.

Een overbinding invoeren

1. **Om een overbinding in te voeren die doorloopt tot de volgende stap, drukt u op de [HOLD]-knop terwijl u de stappad ingedrukt houdt van de stap waarvan u de lengte wilt wijzigen.**

Als u een stappad die een overbinding bevat lang ingedrukt houdt, wordt het nootnummer dat voor die stap is ingevoerd in het display weergegeven.

U kunt geen overbinding invoeren als er al een noot bestaat in de volgende stap.

Alle noten tegelijk verwijderen binnen een opgegeven stap

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.**

"*CLR*" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

2. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een passage invoeren bij een opgegeven stap

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**

2. **Draai aan de regelaar om een passage te registreren.**

"FULL" wordt aangegeven als het aantal parameters groter is dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Volg in dit geval de stappen in "Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen" om alle onnodige passages te verwijderen.

Alle passages tegelijk van een opgegeven stap verwijderen

1. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de te bewerken stap te selecteren.**

2. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [12] (CLEAR MOTION)-pad.**

"*CLR*" knippert in het display en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Als het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert, kunt u alleen de parameter voor een specifieke regelaar uit een passage verwijderen door aan die regelaar te draaien. (Dit wordt uitgevoerd als u aan de regelaar draait.)

3. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.

Een groep noten verwijderen

U kunt als volgt een groep noten verwijderen.

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [11] (CLEAR NOTE)-pad.

"*CLR*" knippert en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Er zijn twee soorten stappen die bedoeld zijn voor verwijdering, zoals uitgelegd in "Alle noten verwijderen" van "[Methoden van invoer met behulp van de sequencer](#)(P.32)".

Invoertype noot	Uitleg
Types A/D	Alle noten in het patroon worden verwijderd.
Types B/C/E (5L. nummer)	Alle noten in de geselecteerde stap worden verwijderd.

2. Druk op de [2] (ENTER)-pad.

"*done*" verschijnt en de gegevens worden verwijderd.

Een beweging invoeren/verwijderen

Wat is een passage?

Als u een patroon speelt, kunt u de regelbewerkingen en aan MIDI-berichten gerelateerde wijzigingen, zoals besturingswijzigings- en toonverbuigingsberichten, opnemen en afspelen als "passages".

U kunt bijvoorbeeld passages gebruiken om de **FREQ**-regelaar geleidelijk de helderheid van de klank te laten verhogen, om de **DECAY**-regelaar het geluid van staccato naar legato te laten veranderen, enzovoort. Deze passages kunnen worden gebruikt wanneer u een patroon maakt.

U kunt op de **S-1** de door u aangebrachte wijzigingen aan maximaal acht parameters en aan de toonverbuiging voor elk patroon opnemen en afspelen.

- * MIDI-besturingswijzigings- en -toonverbuigingsberichten kunnen alleen worden opgenomen met type D (realtimeopname).
- * Als de parameterwijzigingen die worden opgenomen in een passage worden afgespeeld, kunnen de veranderingen in waarde iets afwijken van wat u feitelijk invoert, als gevolg van een rekenfout.

U kunt zien en luisteren hoe passages werken door de volgende vooraf ingestelde patronen te spelen.

- **1-04: Reverb Level**
- **1-06: Env Attack**
- **1-08: Osc Draw Multiply**
- **1-10: Reverb Level, Osc Chop Comb**
- **1-11: Filter Frequency, Env Decay**
- **1-12: LFO Rate, Env Attack, Env Release**
- **1-13: Filter Frequency, Filter Resonance**

Een passage invoeren

Er zijn drie manieren om een passage in te voeren, zoals uitgelegd in "Passage invoeren" van "[Methoden van invoer met behulp van de sequencer](#)(P.32)".

Invoertype	Uitleg
Type A	Houd een stappad ingedrukt en draai aan de regelaars.
Types B/C/E (5L nummer)	Draai aan de regelaars wanneer u op de geselecteerde stap bent.
Type D	Draai de regelaars mee met de stap die speelt.

"FULL" wordt aangegeven als u probeert meer parameters op te nemen dan het maximale aantal dat in een passage kan worden geregistreerd.

Een passage verwijderen

"CLR" knippert en het apparaat wacht tot u uitvoert of annuleert.

Er zijn twee soorten stappen die kunnen worden verwijderd, zoals uitgelegd in "Alle passages verwijderen" van "[Methoden van invoer met behulp van de sequencer](#)(P.32)".

Invoertype	Uitleg
Types A/D	Alle passages in het patroon worden verwijderd.
Types B/C/E (5L nummer)	Alle passages in de geselecteerde stap worden verwijderd.

Als u op de **[2]** (ENTER)-pad drukt, verschijnt "done" en worden de gegevens verwijderd.

- * Als "CLR" knippert terwijl het apparaat wacht en u aan een regelaar draait, wordt alleen de parameter voor die regelaar verwijderd.

Zodra de gegevens zijn verwijderd, wordt "CLR" weergegeven. Als het apparaat de te verwijderen parameter binnen het patroon niet kan vinden, wordt "none" aangegeven.

Handige sequencerfuncties

Stap kopiëren (COPY)

1. **Druk op de [●] (REC)-knop om deze te doen oplichten.**

Het stapnummer wordt op het display weergegeven.

2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de kopieerbronstap te selecteren.**
3. **Houd de [STEP]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
4. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "COPY" te selecteren.**
5. **Druk op de [2] (ENTER)-pad.**

"done" verschijnt en de gegevens voor de geselecteerde stap zijn klaar om te worden geplakt.

MEMO

Er is op dit moment geen effect op het patroon.

Een gekopieerde stap plakken (PSTE)

Volg vooraf de stappen in "Stappen kopiëren (COPY)" om de te plakken gegevens te kopiëren.

1. **Druk op de [●] (REC)-knop zodat de knop oplicht.**
- Het stapnummer wordt weergegeven.
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de plakbestemmingstap te selecteren.**
 3. **Houd de [STEP]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
 4. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "PSTE" te selecteren.**
 5. **Druk op de [2] (ENTER)-pad.**

"done" verschijnt en de gegevens van de kopieerbronstap overschrijven de geselecteerde stap.

Een lege stap invoegen (INS)

1. **Druk op de [●] (REC)-knop zodat de knop oplicht.**
- Het stapnummer wordt weergegeven.
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de invoegbestemmingsstap te selecteren.**
 3. **Houd de [STEP]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
 4. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "INS" te selecteren.**
 5. **Druk op de [2] (ENTER)-pad.**

"done" wordt weergegeven en de lege stap wordt ingevoegd in de geselecteerde stap, waardoor alle stappen daarna één stap vooruit schuiven.

Alle stappen kopiëren om de lengte te verdubbelen (DUPL)

1. **Druk op de [●] (REC)-knop zodat de knop oplicht.**
- Het stapnummer wordt weergegeven.
2. **Houd de [STEP]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
 3. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "DUPL" te selecteren.**
 4. **Druk op de [2] (ENTER)-pad.**

"done" verschijnt en de stappen van stap 1 tot en met de laatste stap worden gekopieerd na de laatste stap, wat de lengte verdubbelt.

De staplengte wijzigen (P.S.L.)

1. Houd de [STEP]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "P.S.L." te selecteren.
3. Druk op de [2] (ENTER)-pad.

Specificeer de staplengte (1-8: achtste noten- 1-32: tweeëndertigste noten, 4L: triolen van kwartnoten- 16L: triolen van zestiende noten).

MEMO

U kunt de waarde ook bewerken door de [PATTERN]-knop ingedrukt te houden en aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar te draaien.

Een patroon opslaan

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [16] (WRITE)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om te selecteren wat u wilt opslaan.

Gegevens om op te slaan	Uitleg
Ptn	Slaat het momenteel geselecteerde patroon op.
ALL	Slaat alle patronen op.

3. Druk op de [2] (ENTER)-pad.

"done" verschijnt en het patroon wordt opgeslagen.

OPMERKING

Zodra de stroom is uitgeschakeld, worden alle niet-opgeslagen patronen teruggezet naar hun laatst opgeslagen status.

Een patroon kopiëren, initialiseren en opnieuw laden

De patronen kopiëren

Kopieert het huidige patroon naar een opgegeven patroon.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "COPY" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het nummer van de kopieerbestemming te selecteren.**
4. **Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren.**

Druk op de [1] (EXIT)-pad om uit te voeren.

Een patroon initialiseren

Dit laat zien hoe u het op dat moment geselecteerde patroon (sequence en klank) kunt initialiseren.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "INIT" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**

MEMO

Het patroon dat u hebt geïnitieerd, keert terug naar zijn vorige stand zodra u het apparaat uitschakelt. Om het patroon op te slaan, volgt u de stappen in "Een patroon opslaan (P.49)".

Een patroon opnieuw laden

Dit laat zien hoe u het momenteel geselecteerde patroon kunt herstellen naar de laatst opgeslagen stand.

Alle patronen opnieuw laden (Reload All)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "rLd" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**

De klank opnieuw laden (Reload Sound)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "rLsd" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**

MEMO

Druk tegelijkertijd op de [SHIFT]-knop, de [1] (EXIT)-pad en de [POLY]-pad om het geluid opnieuw te laden.

De sequence opnieuw laden (Reload Sequence)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "rLsq" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**

Andere nuttige functies

Arpeggio's spelen(P.51)

De handmatige functie gebruiken(P.54)

Specifieke stappen herhalen (Step Loop)(P.55)

Transponeren (Key Transpose)(P.56)

De parameters regelen door dit apparaat te kantelen (D-MOTION)(P.57)

Een stijgend of dalend geluid aan uw uitvoering toevoegen (Riser)(P.59)

De metronoom gebruiken(P.61)

De waarschijnlijkheid instellen voor het gehele patroon (Master Probability)(P.62)

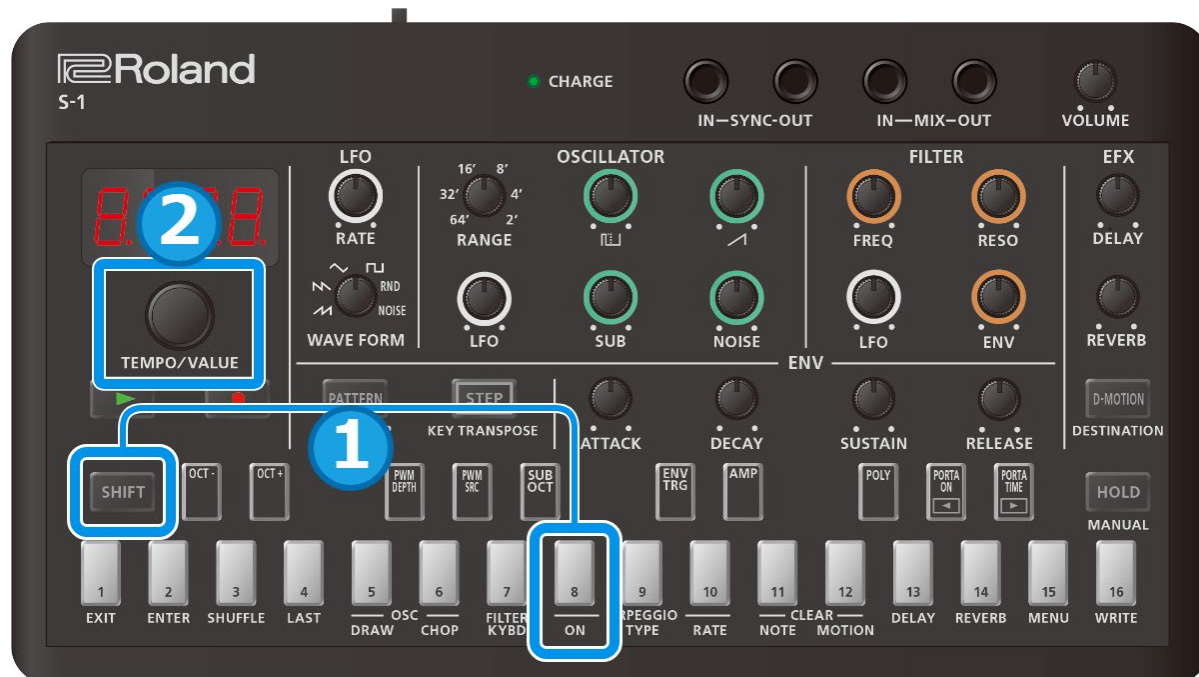
Globale delay/reverb gebruiken(P.63)

Arpeggio's spelen

U kunt op de S-1 automatisch de akkoorden arpeggiëren die u op de klavierpad speelt. Dit is de arpeggiatorfunctie.

De arpeggiator op de S-1 werkt wanneer u meerdere klavierpads tegelijkertijd indrukt. Als u een enkele noot aanslaat met een niet-legatotechniek (door pas op de volgende klavierpad te drukken nadat u de vorige pad hebt losgelaten), wordt het arpeggio normaal afgespeeld. Op deze manier kunt u de arpeggio's laten spelen, afhankelijk van hoe u op de pads drukt.

De arpeggiator inschakelen



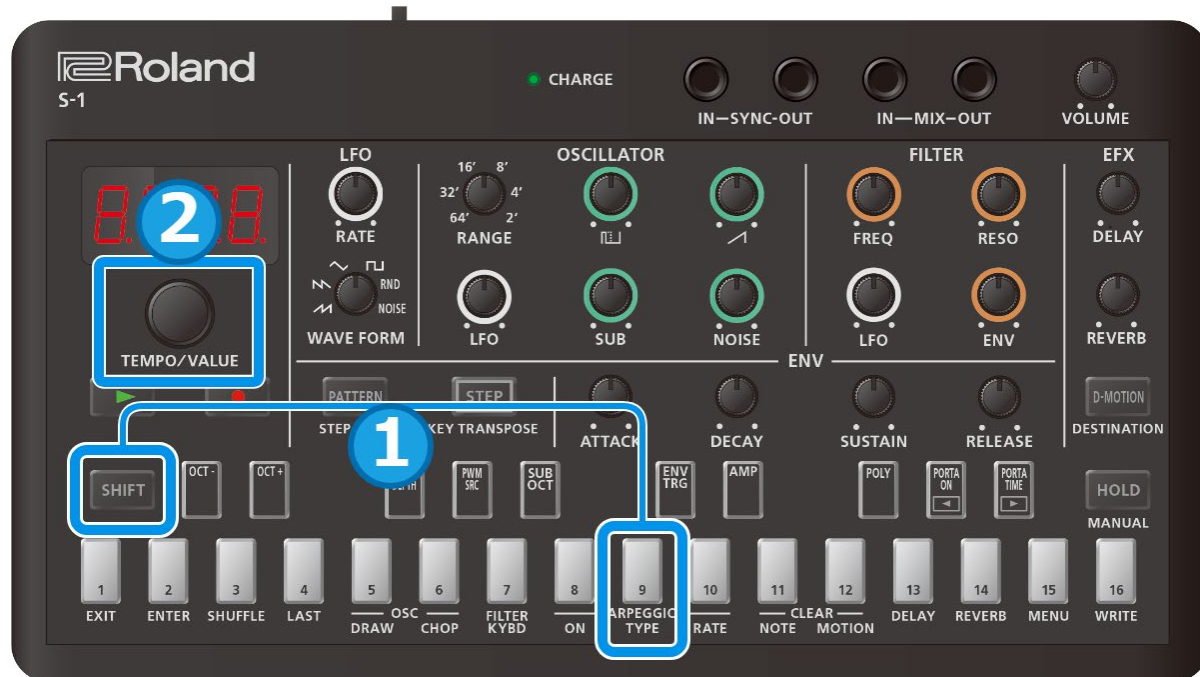
1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [8] (ARPEGGIO ON)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "0n" te selecteren.

MEMO

Selecteer "0FF" in stap 2 om de arpeggiator uit te schakelen.

Druk herhaaldelijk op de [8] (ARPEGGIO ON)-pad terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om de arpeggio in/uit te schakelen. (Ver. 1.02)

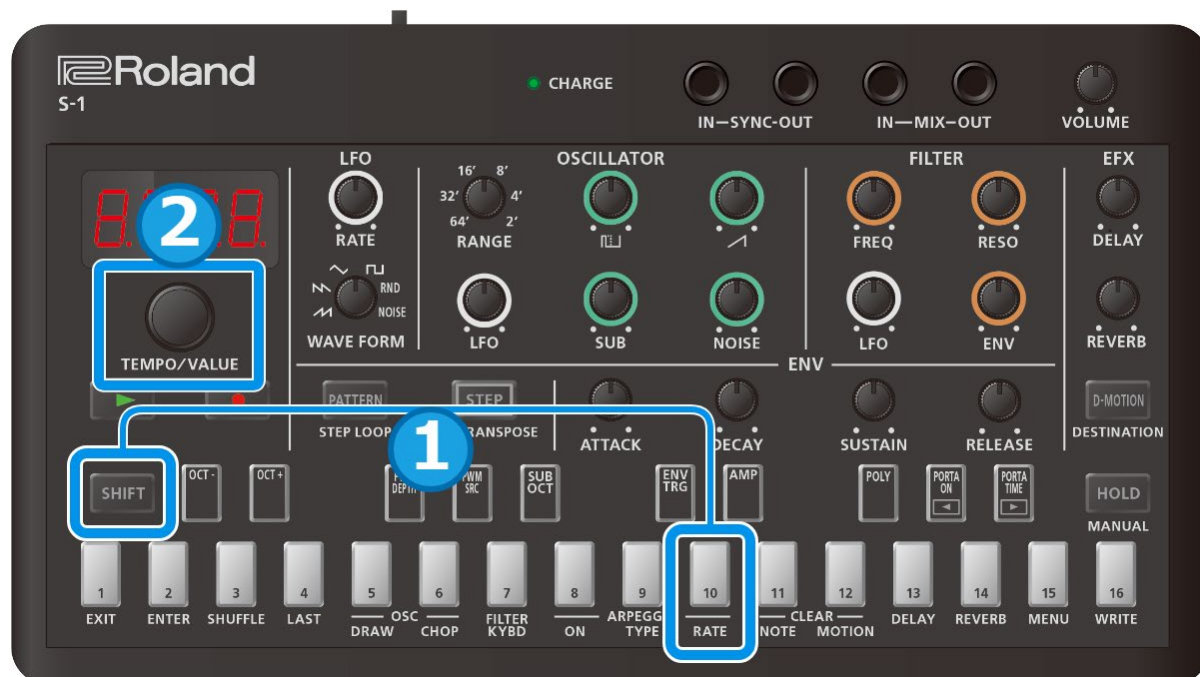
Het type frase selecteren dat door de arpeggiator wordt gespeeld



1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [9] (ARPEGGIO TYPE)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het arpeggiotype te selecteren.

TYPE	Uitleg
<i>UP</i>	Omhoog
<i>down</i>	Omlaag
<i>UPdown</i>	Omhoog en omlaag
<i>UP2</i>	2 octaven omhoog
<i>down2</i>	2 octaven omlaag
<i>UPdown2</i>	2 octaven omhoog en omlaag
<i>rnd</i>	Willekeurig
<i>rnd2</i>	Willekeurig 2 octaven

De nootlengtes selecteren die door de arpeggiator worden gespeeld



1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [10] (ARPEGGIO RATE)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de nootlengte van arpeggio te selecteren.

RATE	Uitleg
1_4	Kwartnoot
1_8	Achtste noot
1_16	Zestiende noot
1_32	Tweeëndertigste noot
8_4	Triool van achtste noten
16_4	Triool van zestiende noten
32_4	Triool van tweeëndertigste noten

MEMO

Als de timing die u gebruikt bij het spelen van elke noot van het akkoord aanzienlijk afwijkt, begint de arpeggio mogelijk niet meteen te spelen. Speel de noten van het akkoord op hetzelfde moment.

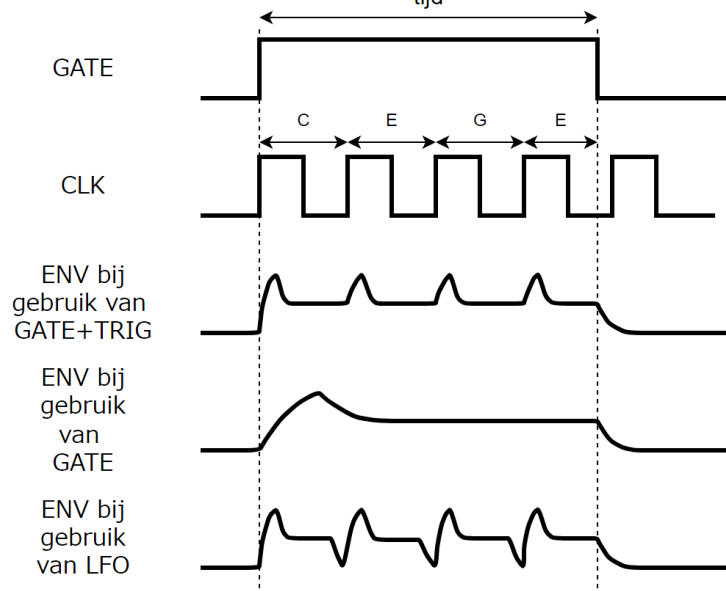
Als u echter wilt dat de arpeggionoten soepel van bovenaf worden gespeeld, zoals bij gebruik van de "Up"- of "Down"-instelling, kan het helpen om de noten van de akkoorden eerst vanaf de laagste noot of de hoogste noot te spelen.

De arpeggio wordt alleen herhaald zolang u de klavierpads ingedrukt houdt (dit werkt anders als de vasthoudfunctie is ingeschakeld).

De envelope (die wordt geactiveerd wanneer de arpeggio speelt) verandert afhankelijk van de instellingen van de POLY-modus in de controllersectie en de ENV TRG (Envelope Trigger)(P.20)-instellingen in de ENV-sectie.

Hieronder staan enkele voorbeelden van hoe ENV TRG werkt wanneer de POLY-modus is ingesteld op "Mono".

Speel C-E-G gedurende deze tijd



Nootnamen zijn de namen die worden gebruikt met de "Up&Down"-instelling

Als u de arpeggio gebruikt wanneer ENV TRG is ingesteld op "GATE" en de [SUSTAIN]-regelaar de instelling van het wegstervende geluid bereikt (0), stopt het geluid als de envelope eindigt.

De arpeggiator samen met de vasthoudfunctie gebruiken

Als u op de [HOLD]-knop drukt om deze te laten oplichten terwijl een arpeggio speelt, blijft de arpeggio spelen, zelfs nadat u uw vinger van de klavierpad hebt gehaald.

Als u in deze stand op een andere klavierpad drukt om een ander akkoord te specificeren, speelt de arpeggiator met het nieuwe akkoord.

De arpeggiator samen met portamento gebruiken

Als Portamento Mode op "On" staat: de arpeggiator speelt af met portamento toegepast op de noten.

Als Portamento Mode op "Auto" staat: de arpeggio speelt met portamento toegepast, maar alleen als ENV TRG is ingesteld op "GATE".

Als Portamento Mode op "Off" staat: de arpeggiator speelt af zonder portamento op de noten toe te passen.

De handmatige functie gebruiken

Wat is de handmatige functie?

De handmatige functie past de positie van alle regelaars toe op de klank.

Dit is handig in situaties zoals wanneer u vanaf het begin een nieuwe klank wilt creëren.

MEMO

Als u vanaf het begin een geheel nieuw geluid wilt creëren, raden we u aan om ofwel een leeg patroon te selecteren vanaf 2-01 of de stappen te volgen in "[Een patroon initialiseren](#)(P.50)".

Druk op de [SHIFT] + [HOLD]-knoppen om de handmatige modus te openen. Daarbij worden de huidige regelaarposities toegepast op de klank van het geselecteerde patroon.

Alleen de parameters die toegankelijk zijn via de regelaars op het bovenpaneel worden toegepast op het patroon.

- * De instellingen van de regelaar worden niet toegepast op de parameters die worden ingesteld in combinatie met de [SHIFT]-knop ([Toewijzingen regelaars](#)(P.74)).

Specifieke stappen herhalen (Step Loop)

U kunt een geselecteerde stap of stappen herhaaldelijk laten afspelen tijdens het afspelen van een patroon.

U kunt meer dan één stap tegelijk herhaaldelijk laten afspelen.

1. Druk op de [▶] (PLAY)-knop om het afspelen te starten (de knop licht op).

2. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [PATTERN]-knop.

De [PATTERN]-knop licht op en het apparaat bevindt zich in de Step Loop-modus.

3. Blijf op de stappads [1]–[16] drukken die u herhaaldelijk wilt spelen.

De stappen die u hebt geselecteerd worden herhaaldelijk afgespeeld.

4. Druk op de [PATTERN]-knop om te sluiten.

Transponeren (Key Transpose)

U kunt de toonhoogtes transponeren die door de klavierpads en de sequencer worden gespeeld.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [STEP] (KEY TRANSPOSE)-knop.**
2. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Parameter	Waarde
Key transpose	-60–+60

Op dit moment kunt u ook de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op een klavierpad drukken om deze instelling in een bereik van -12 tot +12 in te stellen. (Ver. 1.02)

Dit is handig als u de toonhoogte snel wilt transponeren terwijl een patroon speelt.

U kunt dit ook vanuit het menu bedienen.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om “*Trn*” (Key transpose) te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Parameter	Waarde
<i>Trn</i> (Key transpose)	-60–+60

De parameters regelen door dit apparaat te kantelen (D-MOTION)

De S-1 heeft D-MOTION, waarmee u de klanken kunt regelen volgens de hoek waarin dit apparaat wordt gekanteld.

U kunt verschillende effecten toevoegen door dit apparaat tijdens het spelen te kantelen.

U kunt zien en luisteren hoe D-MOTION werkt door de vooraf ingestelde patronen 1-01 tot en met 1-16 te spelen.

Wanneer u deze functie gebruikt, moet u beide zijden van dit apparaat stevig vastpakken en ervoor zorgen dat de aangesloten kabels niet te ver worden gebogen.

D-MOTION gebruiken

1. **Druk op de [▶] (PLAY)-knop om het afspelen van het patroon te starten (de knop licht op).**
2. **Pak beide zijden van dit apparaat stevig vast en druk met uw rechterduim of andere vinger op de [D-MOTION]-knop.**
3. **Terwijl u de [D-MOTION]-knop ingedrukt houdt, kantelt u het apparaat heen en weer (toonhoogte) of links-rechts (rol).**

De klank verandert wanneer u het apparaat kantelt.

Zorg er hierbij voor dat u het apparaat niet laat vallen en dat de aangesloten kabels niet te ver gebogen worden.

4. **Om de klank naar de oorspronkelijke staat te herstellen, haalt u uw vinger van de [D-MOTION]-knop.**

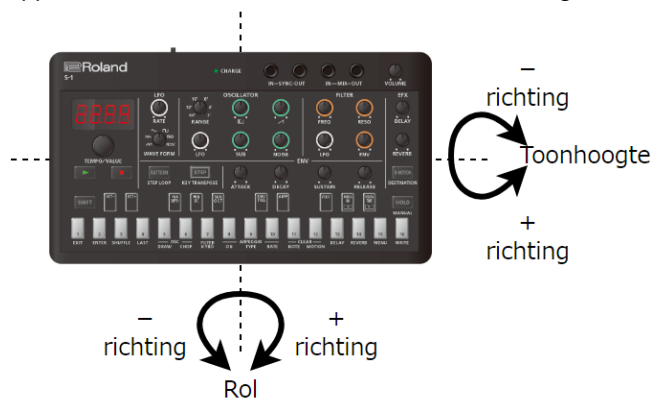
D-MOTION configureren

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [D-MOTION]-knop.**

Het instellingscherm wordt weergegeven op het display.

2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Configureer de parameters die u wilt wijzigen wanneer u dit apparaat van links naar rechts kantelt (rol), of wanneer u het apparaat naar voren en naar achteren kantelt (toonhoogte).



roll (Rol)	OFF: Er worden geen parameters gewijzigd. Mod (Modulatie): Er wordt een cyclische verandering toegepast op de toonhoogte of het filter, afhankelijk van hoe het apparaat wordt gekanteld, net zoals wanneer MIDI-modulatiegegevens worden ontvangen. (Het effect is hetzelfde voor zowel positieve als negatieve richtingen.) Pas de effectsnelheid aan met de LFO [RATE]-regelaar(P.5) en de diepte met LFO Modulation Depth(P.25). FREQ (Frequentie): Verhoogt of verlaagt het afsnijpunt gecentreerd op de huidige waarde van de [FREQ]-regelaar, in overeenstemming met de kanteling van dit apparaat. RESO (Resonantie): Benadrukt of dempt de frequenties rond het afsnijpunt volgens de kanteling van dit apparaat, gecentreerd op de huidige waarde van de [RESO]-regelaar. Bend (Toonverbuiging): Door dit apparaat te kantelen, worden wijzigingen in de toonverbuiging toegepast op de toonhoogte of op het filter overeenkomstig de manier waarop dit apparaat wordt gekanteld, net zoals wanneer MIDI-toonverbuigingsgegevens worden ontvangen. Gebruik Oscillator Bend Sens(P.25) of Filter Bend Sens(P.25) om de effectdiepte aan te passen.
Ptch (Toonhoogte)	PAN (Pan): Verandert de links-rechtse stereopositie van het geluid overeenkomstig de manier waarop dit apparaat wordt gekanteld, net zoals wanneer MIDI-pangegevens worden ontvangen. EXP (Expressie): Wijzigt het volume overeenkomstig de manier waarop dit apparaat wordt gekanteld (alleen in de negatieve richting), net zoals wanneer MIDI-expressiegegevens worden ontvangen. DLV (Delayniveau): Verandert het delayvolume overeenkomstig hoe dit apparaat gekanteld is, gecentreerd op de huidige waarde van de DELAY-regelaar. RLV (Reverbniveau): Verandert het reverbvolume overeenkomstig hoe dit apparaat gekanteld is, gecentreerd op de huidige waarde van de REVERB-regelaar.

Een stijgend of dalend geluid aan uw uitvoering toevoegen (Riser)

Wat is een "riser"?

Een riser is een stijgend geluid dat aan een nummer wordt toegevoegd naarmate het nummer spannender wordt en zijn hoogtepunt bereikt. Het tegenovergestelde hiervan is een "downer" of een zakkend geluid.

Gebruik de [NOISE]-regelaar om zowel de riser- als de downereffecten te regelen.

- Als de [NOISE]-regelaar op het minimum (r. 0) of het maximum (d. 10) is ingesteld, wordt het geluid van de riser gedempt.
- U kunt spanning toevoegen aan de uitvoering van de sequencer door de riser te laten stijgen vanaf het minimum → middelpunt (r. 100) terwijl het nummer naar zijn hoogtepunt beweegt, en vervolgens te laten dalen vanaf het middelpunt → maximum (d. 10) zodra het nummer zijn hoogtepunt heeft bereikt.
- Hoewel de riser een intermitterend geluid produceert over het bereik van de [NOISE]-regelaarinstellingen van het minimum tot het middelpunt, werkt het anders, afhankelijk van de Riser Mode. De riser werkt hetzelfde vanaf de instelling van het middelpunt tot het maximum (een continu zakkend geluid).
- U kunt de regelaarpositie wijzigen zonder het risergeluid uit te voeren als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt terwijl u aan de [NOISE]-regelaar draait, nadat u de [NOISE]-regelaar van het minimum op het maximum (de gedempte stand) hebt gezet.

Hierdoor kunt u het risergeluid uitvoeren op de gewenste positie.

- Nadat u de [NOISE]-regelaar naar een andere instelling dan het minimum of het maximum hebt gedraaid terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt en vervolgens de [SHIFT]-knop loslaat, wordt het risergeluid onmiddellijk uitgevoerd volgens de positie van de regelaar. (Ver.1.02)

Hierdoor kunt u zich voorbereiden op de downerstatus terwijl u doorgaat met de vorige riserstatus, zodat u kunt overschakelen naar de downerstatus door uw vinger van de [SHIFT]-knop te halen.

De riser configureren

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om een parameter te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.
3. Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.

Riserparameters (in het menu)

Parameter	Waarde	Uitleg
r. 5.1d (Riser Mode)	OFF	Gebruik de [NOISE]-regelaar om het ruisniveau aan te passen. Als de Riser-modus is ingesteld op iets anders dan OFF, kunt u de [NOISE]-regelaar gebruiken om de riser te bedienen.
	50%	Het risergeluid wordt met tussenpozen uitgevoerd op de tel van de kwartnoten, in de maat met het tempo.
	90%	De intervallen tussen het uitgevoerde risergeluid wordt sneller naarmate u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait.
	90%	Het geluid van de riser gaat sneller van links naar rechts als u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait.
r. 5.5 (Riser Resonance)	0-100	Wijzigt de schelheid van het risergeluid.
r. 5.5h (Riser Shape)	0-100	Wijzigt de envelopevorm van het risergeluid. 0: zaagtandgolf 100: blokgolf
r. 5.5L (Riser Level)	0-100	Wijzigt het volume van het risergeluid.

MEMO

- U kunt schakelen tussen de instellingen van de Riser-modus elke keer dat u de [1] (EXIT)-pad en de [2] (ENTER)-pad tegelijkertijd indrukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
- Als de riserfunctie is ingeschakeld (wanneer de Riser-modus is ingesteld op een andere waarde dan "OFF"), wordt de uitvoerstatus van het risergeluid volgens de stand van de [NOISE]-regelaar niet in het patroon opgeslagen.
- Het geluid van de riser wordt gedempt als u overschakelt naar een patroon waarvoor de riserfunctie is uitgeschakeld.

Als u overschakelt naar een patroon waarvoor de riserfunctie is ingeschakeld, wordt de stand van de [NOISE]-regelaar net voordat u dit doet, toegepast op het risergeluid. (Merk op dat de dempstatus van het risergeluid wordt overgenomen van het vorige patroon.)

- Om de riser aan de gang te houden, zelfs na het wisselen van patroon, moet de Riser-modus in beide patronen op een andere waarde dan "OFF" worden ingesteld.

Door dit te doen, kunt u de acties die u uitvoert met de [NOISE]-regelaar verbinden, wat inhoudt dat u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait vanaf de minimuminstelling terwijl het patroon tijdens het afspelen naar het einde toe beweegt (het risereffect), en u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait vanaf het middelpunt helemaal naar het maximum wanneer het apparaat overschakelt naar het volgende patroon (het downereffect).

De metronoom gebruiken

De metronoom configureren

Hier leest u hoe u de manier waarop de metronoom speelt en het volume ervan kunt wijzigen.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de onderstaande parameters te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**

Parameter	Waarde	Uitleg
METRO (Metronome)	OFF	Altijd uitgeschakeld
	REC (Rec)	Wordt alleen ingeschakeld tijdens het opnemen
	REC&PLAY (Rec&Play)	Wordt ingeschakeld tijdens het opnemen en afspelen
METRO L (Metronome Level)	0-100	Stelt het volume van de metronoom in.

Stelt de lengte (het aantal beats) in van de aftelling.

Hier leest u hoe u de lengte (het aantal beats) van de aftelling instelt voor opname.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "COUNT" te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.**

Parameter	Waarde	Uitleg
COUNT (Count In)	OFF, 2-4	Stelt de lengte (het aantal beats) van de aftelling in voor opname.

De metronoom of aftelklik speelt in intervallen van een kwartnoot.

De metronoomtiming wordt gereset aan het begin van het patroon. (Ver. 1.02)

De waarschijnlijkheid instellen voor het gehele patroon (Master Probability)

Dit laat zien hoe u de waarschijnlijkheid kunt instellen dat de noten in het hele patroon worden gespeeld (de Master Probability).

De waarde van de Master Probability wordt opgeteld bij of afgetrokken van de waarschijnlijkheid dat elke stap speelt. Hierdoor kunt u de Master Probability gebruiken om de waarschijnlijkheid dat de stap nog meer klinkt te verkleinen voor stappen waarop u de waarschijnlijkheid individueel hebt verlaagd.

U kunt de improvisatorische aard van het geluid regelen door noten toe te voegen aan of af te trekken van het patroon dat wordt afgespeeld.

- * Om dit te doen, moet u de waarschijnlijkheid voor elke stap instellen.
- * De Master Probability werkt op stappen waarvoor de waarschijnlijkheid is ingesteld op 99 of lager. (Stappen klinken altijd als hun waarschijnlijkheid 100 is.)

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "M.P.r.b" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Draai aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar om de waarde te wijzigen.**

Parameter	Waarde	Uitleg
M.P.r.b (Master Probability)	-100–100 (in eenheden van 10)	Stelt de algemene waarschijnlijkheid in dat noten in een patroon klinken.

MEMO

U kunt dit ook instellen door de [STEP]-knop ingedrukt te houden en aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar te draaien.

Globale delay/reverb gebruiken

Wat is globale delay/reverb?

Op dit apparaat kunt u selecteren of u de delay en reverb wilt regelen met behulp van de patroonparameters of met behulp van de systeemparameters.

Globale delay/reverb verwijst naar het gebruik van de systeemparameters om de delay en reverb te regelen.

De parameters voor de globale delay/reverb worden opgeslagen in de systeemparameters.

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "GL.d.r" (Global Delay/Reverb SW) te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**
3. **Selecteer "OFF" of "ON".**

Parameter	Waarde	Uitleg
GL.d.r (Global Delay/Reverb SW)	OFF	De instellingen worden per patroon opgeslagen en de staart van de delay/reverb wordt gedempt tijdens het schakelen tussen patronen.
	ON	Omdat de systeeminstellingen voorrang krijgen, blijft de staart van de delay/reverb klinken, zelfs als u tussen patronen wisselt.

Zowel de delay- als de reverbparameters kunnen worden geconfigureerd op de functiepagina.

Raadpleeg "Geluiden creëren(P.12)" - "EFX-sectie(P.26)" voor meer informatie over de parameters.

Aansluiten op een computer of mobiel apparaat

U kunt audio- en MIDI-gegevens verzenden en ontvangen door een USB-kabel van uw computer of mobiele apparaat (smartphone of tablet) op dit apparaat aan te sluiten.

U hoeft hiervoor geen stuurprogramma van het apparaat op uw computer of mobiele apparaat te installeren, aangezien dit apparaat USB Audio Device Class 2.0-specificaties ondersteunt.

- * Houd er rekening mee dat gegevens niet rechtstreeks kunnen worden verzonden/ontvangen tussen dit apparaat en uw computer of mobiele apparaat als u verbinding maakt via een USB-hub.
- * Gebruik geen USB-kabel die alleen is bedoeld om op te laden. Kabels die alleen voor opladen worden gebruikt, kunnen geen gegevens verzenden.
- * We kunnen niet de juiste functionaliteit van alle apps garanderen.
- * Het is niet gegarandeerd dat Android-apparaten met dit apparaat werken.

AIRA LINK-modus uitschakelen

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.**
2. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "AIR LINK" te selecteren en druk op de [2] (ENTER)-pad.**

De instellingswaarde van de AIRA LINK-modus wordt weergegeven.

3. **Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om "OFF" te selecteren en druk vervolgens op de [1] (EXIT)-pad.**

Het display keert terug naar het parameterselectiescherm in het menu.

4. **Druk nogmaals op de [1] (EXIT)-pad.**
5. **Schakel het apparaat uit en weer in nadat u de instelling hebt gemaakt.**

Verbinding maken met uw computer

Gebruik een USB Type-C naar USB Type-A-kabel (meegeleverd) of een kabel die aan beide zijden USB Type-C gebruikt (meegeleverd) om dit apparaat op uw computer aan te sluiten.

Verbinding maken met een mobiel apparaat

Voor iOS-apparaten met Lightning-aansluitingen

Start het apparaat op in de batterijmodus.

1. **Schakel de stroom in terwijl u de [1] (EXIT)-pad ingedrukt houdt.**
Hierdoor wordt het apparaat in de modus met alleen de batterij opgestart.
2. **Gebruik een door Apple vervaardigde USB-adaptor (zoals de Lightning-USB-camera-adaptor, de Lightning-naar-USB 3-camera-adaptor, enzovoort) als een convertor voor de aansluiting van het iOS-apparaat.**
3. **Gebruik een USB-kabel (USB Type-C naar USB Type-A-kabel, meegeleverd) om dit apparaat op de USB-adaptor aan te sluiten.**

- * In de handel verkrijgbare USB Type-C naar Lightning-conversiekabels kunnen niet worden gebruikt.

Voor iOS-apparaten met een USB Type-C-poort

Sluit uw iOS-apparaat aan op dit apparaat met behulp van een USB-kabel met USB Type-C-aansluitingen aan beide uiteinden (in de handel verkrijgbaar).

Wanneer u dit doet, kunt u dit apparaat van stroom voorzien vanaf uw iOS-apparaat.

De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)

Hier leest u hoe u de S-1 kunt herstellen naar de fabrieksinstellingen.

1. **Schakel de stroom in terwijl u de [HOLD]-knop ingedrukt houdt.**

"F R E" wordt weergegeven op het display en de [D-MOTION]-knop knippert.

Schakel het apparaat uit om het herstellen van de fabrieksinstellingen te annuleren.

2. **Druk op de [D-MOTION]-knop.**

Dit herstelt het apparaat naar de fabrieksinstellingen.

3. **Wanneer "d n E" wordt weergegeven en alle knoppen knipperen, schakelt u de S-1 uit en weer in.**

Een back-up maken van gegevens en deze herstellen

Back-up

1. **Sluit uw computer aan op de USB-poort van de S-1 via een USB-kabel.**

2. **Schakel de stroom in terwijl u de [▶] (PLAY)-knop ingedrukt houdt.**

Het station van dit apparaat heeft ongeveer 1-2 minuten nodig om klaar te zijn. De klavierpads lichten op om de voortgang te tonen.

3. **Open het "S-1"-station op uw computer.**

De back-upbestanden bevinden zich in de "BACKUP"-map op het "S-1"-station.

4. **Kopieer de back-upbestanden naar de computer.**

Kopieer alle bestanden in de "BACKUP"-map.

5. **Zodra het kopiëren is voltooid, werpt u de USB-stick uit uw computer.**

Windows

Klik met de rechtermuisknop op het pictogram "S-1" en klik op "Uitwerpen".

MacOS

Sleep het pictogram "S-1" naar de prullenbak in de dock.

6. **Schakel de S-1 uit.**

Herstel

1. **Voer stappen 1-3 onder "Back-up" uit en open vervolgens het "S-1"-station op uw computer.**

Het station van dit apparaat heeft ongeveer 1-2 minuten nodig om klaar te zijn. De klavierpads lichten op om de voortgang te tonen.

2. **De back-upbestanden worden gekopieerd naar de "RESTORE"-map op het "S-1"-station.**

3. **Zodra het kopiëren is voltooid, werpt u de USB-stick uit uw computer.**

4. **Druk op de [HOLD]-knop.**

Dit herstelt de gegevens.

5. **Zodra u het bericht "DONE" ziet, schakelt u de S-1 uit.**

De functies gebruiken

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op een klavierpad.

Hiermee kunt u een verscheidenheid aan functieparameters configureren en uitvoeren.

Lijst met functies

Bedieningselement	Uitleg
[OCT-]-pad	Schakelt tussen octaven voor de klavierpads.
[OCT+]-pad	Door de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [OCT-]-pad en de [OCT+]-pad te drukken, kunt u de octaafinstelling terugzetten (op nul). (Ver. 1.02)
[PWM DEPTH]-pad	Wanneer PWM SRC $\overline{PRN}$ (Manual) is: Regelt de waarde van de pulsbreedte (0–255). Wanneer PWM SRC $\overline{LFO}$ of $\overline{Env}$ (Envelope) is: Regelt hoeveel de LFO of envelope de pulsbreedte varieert (0–255). Wat is “pulsbreedte”? Pulsbreedte verwijst naar de waarde die het percentage van het bovenste deel van de blok golfbreedte aangeeft in vergelijking met de hele blok golf. Als de boven- en onderbreedte van de golfvorm niet gelijk zijn, wordt dit een asymmetrische blok golf genoemd.
[PWM SRC]-pad	$\overline{Env}$ (Envelope): Wijzigt de envelope voor de pulsbreedte. $\overline{PRN}$ (Manual): Stelt de PWM DEPTH-waarde van de pulsbreedte in. $\overline{LFO}$: Gebruikt de LFO om de pulsbreedte cyclisch te wijzigen.
[SUB OCT]-pad	Stelt het octaaftype van de suboscillator in. - $\overline{2\overline{A}}$: Twee octaven lager (smallere pulsbreedte, asymmetrisch) - $\overline{2\overline{B}}$: Twee octaven lager - $\overline{1\overline{A}}$: Eén octaaf lager
[ENV TRG]-pad	Stelt in waardoor de envelope wordt geactiveerd. $\overline{LFO}$: Als u het klavier blijft bespelen, wordt de envelope herhaaldelijk getriggerd bij elke LFO-cyclus. $\overline{GATE}$ (Gate): De envelope wordt getriggerd elke keer dat u een nieuwe noot op het klavier speelt. De envelope wordt niet opnieuw getriggerd wanneer u legato speelt. $\overline{GATE+Trig}$: De envelope wordt geactiveerd elke keer dat u op een toets drukt.
[AMP]-pad	Regelt de envelope, die tijdgebaseerde veranderingen in het geluid maakt. $\overline{GATE}$ (Gate): Het geluid wordt alleen op een vast volume afgespeeld terwijl een toets wordt gespeeld. $\overline{Env}$ (Env): Het geluid volgt de envelope-instellingen die u met de [ATTACK]-, [DECAY]-, [SUSTAIN]- en [RELEASE]-regelaars maakt.
[POLY]-pad	Selecteert de geluidsmodus. $\overline{Mono}$ (Mono): monofoon Speelt in enkele nootmodus. $\overline{Unison}$ (Unison): unisono Stapelt meerdere klanken om een gelaagde noot te spelen. $\overline{Poly}$ (Poly): polyfoon Hiermee kunt u meer dan één klank tegelijk spelen (maximaal vier stemmen). $\overline{Chord}$ (Chord): akkoord Speelt stemmen 2–4 tegelijkertijd voor elke noot die u speelt, volgens de onderstaande parameterinstellingen. Druk op de [2] (ENTER)-pad terwijl “Chd” in het display wordt weergegeven om de volgende parameters te configureren. $\overline{2SW}$ (Voice 2 SW): Schakelt het geluid van stem 2 in/uit. $\overline{2KS}$ (Voice 2 Key Shift): Transponeert de toonsoort van stem 2 (bereik: -12–0–12). $\overline{3SW}$ (Voice 3 SW): Schakelt het geluid van stem 3 in/uit. $\overline{3KS}$ (Voice 3 Key Shift): Transponeert de toonsoort van stem 3 (bereik: -12–0–12). $\overline{4SW}$ (Voice 4 SW): Schakelt het geluid van stem 4 in/uit. $\overline{4KS}$ (Voice 4 Key Shift): Transponeert de toonsoort van stem 4 (bereik: -12–0–12).
[PORTA ON]-pad	Stelt in hoe portamento werkt. $\overline{OFF}$: Portamento wordt niet toegepast. $\overline{ON}$: Portamento wordt altijd toegepast. $\overline{Auto}$ (Auto): Portamento wordt alleen toegepast wanneer u in legatostijl speelt. Merk op dat portamento niet wordt toegepast als de arpeggiator speelt.
[PORTA TIME]-pad	Past de tijd aan waarin het portamento-effect de toonhoogte verandert (0–255).
[1] (EXIT)-pad	Verlaat het menu.

Bedieningselement	Uitleg
[2] (ENTER)-pad	Bevestigt het bewerken van een waarde of de selectie van een item.
[3] (SHUFFLE)-pad	Configureert de shuffle-instellingen (-90–0–90).
[4] (LAST)-pad	Stelt de lengte (de laatste stap) van het geselecteerde patroon in (1–64).
[5] (OSC DRAW)-pad	U kunt een blok golfoscillator gebruiken om originele golfvormen te genereren en af te spelen. Raadpleeg voor meer informatie "Originele golfvormen creëren voor de oscillator (OSC DRAW)(P.29)". * Pulsbreedtemodulatie (PWM) wordt niet toegepast. <i>SH</i> (Switch) <i>FORM</i> (Form) <i>MULT</i> (Multiply)
[6] (OSC CHOP)-pad	Gebruik dit om de golfvormen die door de oscillator worden gegenereerd op te delen, om radicale harmonische structuren (boventonen) te creëren. Raadpleeg "Een golfvorm opdelen en de harmonie ervan benadrukken (OSC CHOP)(P.31)" voor meer informatie. <i>overtone</i> (Overtone) <i>Square Chop Pattern</i> <i>Saw Chop Pattern</i> <i>Sub Oscillator Chop Pattern</i> <i>Noise Chop Pattern</i> <i>Comb</i>
[7] (FILTER KYBD)-pad	Verandert het afsnijpunt van het filter volgens de toonhoogte (0-255).
[8] (ARPEGGIO ON)-pad	Schakelt de arpeggiator in/uit.
[9] (ARPEGGIO TYPE)-pad	Selecteert het type frase dat door de arpeggiator wordt gespeeld. <i>UP</i> (Up) <i>down</i> (Down) <i>UP&Down</i> (Up&Down) <i>UP 2oct</i> (Up 2oct) <i>down 2oct</i> (Down 2oct) <i>UP&Down 2oct</i> (Up&Down 2oct) <i>random</i> (Random) <i>random 2oct</i> (Random 2oct)
[10] (ARPEGGIO RATE)-pad	Selecteert de nootlengtes die door de arpeggiator worden gespeeld. <i>1/4</i> (Quarter note) <i>1/8</i> (Eighth note) <i>1/16</i> (Sixteenth note) <i>1/32</i> (Thirty-second note) <i>8t</i> (Eighth-note triplet) <i>16t</i> (Sixteenth-note triplet) <i>32t</i> (Thirty-second-note triplet)
[11] (CLEAR NOTE)-pad	Wist alle noten in het geselecteerde patroon. Als een stap is geselecteerd, verwijdert dit alleen de noten voor die stap. Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren zodra "<i>CLR</i>" op het display knippert. "<i>done</i>" wordt weergegeven zodra de bewerking is voltooid.
[12] (CLEAR MOTION)-pad	Wist alle passages in het geselecteerde patroon. Wanneer een stap is geselecteerd, worden alleen de passages voor die stap verwijderd. Druk op de [2] (ENTER)-pad om uit te voeren zodra "<i>CLR</i>" op het display knippert. "<i>done</i>" wordt weergegeven zodra de bewerking is voltooid. Als u aan een regelaar draait voordat u deze handeling hebt uitgevoerd, en een regelaarparameter wordt opgenomen in de passage, wordt "<i>CLR</i>" weergegeven en wordt alleen die parameter gewist. Als een regelaarparameter niet is opgenomen, wordt "<i>none</i>" aangegeven. Wat is een passage? Passages worden gebruikt om uw bewerkingen (zoals het draaien aan de regelaars) in de sequencer op te nemen en af te spelen. Op de S-1 kunt u acht soorten regelaarpassages (of MIDI-besturingswijzigingsberichten die overeenkomen met de parameters) en MIDI-toonverbuigingsgegevens opnemen voor elk patroon.
[13] (DELAY)-pad	Configureert de delay. <i>Delay Sync</i> (Delay Sync): Synchroniseert de delaytijd met het tempo (OFF, ON). <i>Time</i> (Time): Stelt de delaytijd in. - Als Delay Sync op OFF staat: Specificeert de tijd (1–740 ms). - Als Delay Sync op ON staat: Specificeert een nootlengte (128, 64t, 128d, ...4t, 8d, 1_4). <i>Level</i> (Level): Regelt het volume van het delaygeluid (0–255). <i>Feedback</i> (Feedback): Regelt de hoeveelheid feedback (herhaling), van 0 tot 255.

Bedieningselement	Uitleg
	Low Cut (Low Cut): De frequenties onder het door u ingestelde frequentiepunt worden afgesneden (FLAT, 20–800 Hz). Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op "FLAT". High Cut (High Cut): De frequenties boven de door u ingestelde frequentie worden afgesneden (630–12,5 kHz, FLAT). Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op "FLAT".
[14] (REVERB)-pad	Regelt de reverb. TYPE: Selecteert het type reverb. AMB (Ambience): Simuleert een ambiencemicrofoon (off-mic, geplaatst op een bepaalde afstand van de geluidsbron), zoals die wordt gebruikt bij opnames en andere toepassingen. ROOM (Room): Simuleert de nagalm in een kleine ruimte. HALL 1 (Hall1): Simuleert de nagalm in een concertzaal. Geeft een heldere en ruimtelijke galm. HALL 2 (Hall2): Simuleert de nagalm in een concertzaal. Zorgt voor milde galm. PLATE (Plate): Simuleert plaatgalm (een reverbeentheid die de trilling van een metalen plaat gebruikt). SPRING (Spring): Dit simuleert het geluid van de ingebouwde springreverb van een gitaarversterker. MOD (Modulate): Een nagalm met een toegevoegd schommeleffect voor de galm in de zaal. TIME: Regelt de lengte (tijd) van de galm (0–255). LEVEL (Level): Regelt het volume van het reverbgeluid (0–255). PRE DEL (Pre Delay): Regelt de tijd totdat het reverbgeluid begint uit te voeren (0–100 ms). Low Cut (Low Cut): De frequenties onder het door u ingestelde frequentiepunt worden afgesneden (FLAT, 20–800 Hz). Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op "FLAT". High Cut (High Cut): De frequenties boven de door u ingestelde frequentie worden afgesneden (630–12,5 kHz, FLAT). Er worden geen frequenties afgesneden wanneer dit is ingesteld op "FLAT". DENSITY (Density): Regelt de dichtheid van het reverbgeluid (0–10).
[15] (MENU)-pad	Geeft het menu weer.
[16] (WRITE)-pad	Slaat het patroon op.

MEMO

U kunt in volgorde schakelen tussen de waarden door herhaaldelijk op de volgende pads te drukken terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt. (Ver. 1.02)

- [8] (ARPEGGIO ON)
- [PWM SRC]
- [SUB OCT]
- [ENV TRG]
- [AMP]
- [POLY]
- [PORTA ON]

De menu's gebruiken

1. Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de [15] (MENU)-pad.
2. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het item te selecteren en druk vervolgens op de [2] (ENTER)-pad.

Menulijst

Item	Waarde	Uitleg
VOL (Volume) (*1)	0-127	Stelt het volume van het patroon in.
MODD (LFO Modulation Depth) (*1)	0-255	Stelt de diepte in van het effect (vibrato of growl) dat wordt toegepast op de OSC of FILTER van de LFO-sectie wanneer modulatie wordt gebruikt.
BNDΩ (Oscillator Bend Sens) (*1)	0-240	Stelt in hoeveel de OSC de toonhoogte verandert als u de toonverbuiging bedient. (120: ±1oct, 240: ±2oct)
BNDF (Filter Bend Sens) (*1)	0-255	Stelt in hoeveel het afsnijpunt het filter verandert als u de toonverbuiging bedient.
NOISE (Noise Mode) (*1)	Selecteert het type ruis.	
	PINK	Roze ruis
	WHITE	Witte ruis
RISER (Riser Mode) (*1)	Een riser is een stijgend geluid dat aan een nummer wordt toegevoegd naarmate het nummer spannender wordt en zijn hoogtepunt bereikt. Het tegenovergestelde hiervan is een "downer" of een zakkend geluid. Gebruik de [NOISE]-regelaar om zowel de riser- als de downereffecten te regelen. Als de [NOISE]-regelaar op het minimum ("r-0") of het maximum ("d-0") is ingesteld, wordt het geluid van de riser gedempt. U kunt spanning toevoegen aan de uitvoering van de sequencer door de riser te laten stijgen vanaf het minimum → middelpunt (r-100) terwijl het nummer naar zijn hoogtepunt beweegt, en vervolgens te laten dalen vanaf het middelpunt → maximum (d-0) zodra het nummer zijn hoogtepunt heeft bereikt. Hoewel de riser een intermitterend geluid produceert over het bereik van de [NOISE]-regelaarinstellingen van het minimum tot het middelpunt, werkt het anders, afhankelijk van de Riser Mode. De riser werkt hetzelfde vanaf de instelling van het middelpunt tot het maximum (een continu zakkend geluid). U kunt de regelaarpositie wijzigen zonder het risergeluid uit te voeren als u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt terwijl u aan de [NOISE]-regelaar draait, nadat u de [NOISE]-regelaar van het minimum op het maximum (de gedempte stand) hebt gezet. Hierdoor kunt u het risergeluid uitvoeren op de gewenste positie. * U kunt ook de [SHIFT]-knop + [1]-pad + [2]-pad gebruiken om tussen instellingen te schakelen.	
	OFF	Met deze instelling wordt de [NOISE]-regelaar gebruikt om het ruisniveau aan te passen. Als de Riser-modus is ingesteld op iets anders dan OFF, kunt u de [NOISE]-regelaar gebruiken om de riser te bedienen.
	SYN	Het risergeluid wordt met tussenpozen uitgevoerd op de tel van de kwartnoten, in de maat met het tempo.
	QUAD	De intervallen tussen het uitgevoerde risergeluid wordt sneller naarmate u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait.
	QUAD	Het geluid van de riser gaat sneller van links naar rechts als u de [NOISE]-regelaar rechtsom draait.
R5R5 (Riser Resonance) (*1)	0-100	Wijzigt de schelheid van het risergeluid.
R5SH (Riser Shape)	0-100	Wijzigt de envelopevorm van het risergeluid. 0: zaagtandgolf 100: blokgolf
R5LV (Riser Level) (*1)	0-100	Wijzigt het volume van het risergeluid.

Item	Waarde	Uitleg
LFO (LFO Mode) (*1)	<i>norm</i> <i>FAST</i>	Selecteert hoe snel de LFO verandert. Normale modus Snelle modus
LFO S (LFO Sync) (*1)	<i>OFF, On</i>	Stelt in of de LFO-snelheid moet worden gesynchroniseerd met het tempo. Als dit is ingesteld op "On", is de LFO-modus uitgeschakeld.
LFO K (LFO Key Trigger) (*1)	<i>OFF, On</i>	Stelt in of de LFO wordt gereset wanneer een noot-aanbericht wordt ontvangen of gespeeld.
Cho (Chorus) (*1)	<i>OFF, 1-4</i>	Selecteert het chorustype. 1: Een standaard choruseffect. 2: Een chorus met snellere modulatie. 3: Voegt een effect toe dat lijkt op een roterende luidspreker (snel). 4: Een choruseffect met meer ontspannen modulatie.
TrAn (Transpose) (*1)	<i>-60-60</i>	Transponeert de geluiden die door de geluidsgenerator worden gemaakt.
P.SCL (Pattern Scale) (*1)	<i>1_8</i> <i>1_16</i> <i>1_32</i> <i>8t</i> <i>16t</i> <i>32t</i>	Stelt de lengte van een enkele stap in het patroon in. 1_8: Achtste noot 1_16: Zestiende noot 1_32: Tweeëndertigste noot 8t: Trioel van achtste noten 16t: Trioel van zestiende noten 32t: Trioel van tweeëndertigste noten * U kunt ook tussen instellingen schakelen door de [PATTERN]-knop ingedrukt te houden en aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar te draaien.
MPrb (Master Probability)	<i>-100-100</i> (in eenheden van 10)	Verandert de waarschijnlijkheid dat noten worden gespeeld door de Master Probability op te tellen bij of af te trekken van de waarschijnlijkheid dat elke stap speelt (die is ingesteld voor elke stap in het patroon). * U kunt dit ook instellen door de [STEP]-knop ingedrukt te houden en aan de [TEMPO/VALUE]-regelaar te draaien.
nPr i (Note Priority)	<i>LAST, Low</i>	Als de POLY-functie is ingesteld op "mono", "Un i", "Chd" voor de invoer van één enkele noot, en ENV TRG is ingesteld op een waarde "LFO" of "GATE", stelt dit in of de laatste noten (Last) of de laagste noten (Low) voorrang krijgen.
GLdr (Global Delay/Reverb SW)	<i>OFF, On</i>	Selecteert of u de delay en reverb wilt regelen met de patroonparameters of met de systeemparemeters. Als dit op "OFF" staat, wordt de delay of reverb gedempt als u van patroon wisselt, aangezien de delay/reverb-instellingen per patroon kunnen verschillen. Als dit op "On" staat, worden de systeeminstellingen gebruikt en wordt het delay- of reverbgeluid overgedragen, zelfs als u tussen patronen wisselt.
dLnd (Delay Level Mode)	<i>PRE, POST</i>	Stelt in welk niveau moet worden aangepast wanneer de [DELAY]-regelaar wordt gebruikt, het ingangsniveau (Pre) of het uitgangsniveau (Post). Met de "PRE"-instelling vervaagt het delaygeluid geleidelijk als u de [DELAY]-regelaar naar beneden draait, en met de "POST"-instelling wordt het delaygeluid onmiddellijk gedempt als u de [DELAY]-regelaar naar beneden draait.
SCLE (Sync Clock)	<i>1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24</i>	Stelt het aantal synchronisatieklokken per beat in.
CH (MIDI Channel)	<i>1-16</i>	Geeft het verzend-/ontvangstkanaal voor MIDI-berichten op.
SYnC (MIDI Clock Sync)	<i>AUTO</i> <i>Int</i> <i>Midi</i> <i>USB</i>	Stelt in welk synchronisatiesignaal door dit apparaat wordt gebruikt. <i>AUTO</i> (Auto): Ingevoerde klokken worden geaccepteerd. <i>Int</i> (Int): Het apparaat werkt volgens zijn interne klok. <i>Midi</i> (MIDI): Alleen MIDI-invoer wordt geaccepteerd. <i>USB</i> (USB): Alleen USB MIDI-invoer wordt geaccepteerd. * Merk op dat wanneer een extern apparaat is aangesloten op de SYNC IN-aansluiting, het apparaat altijd synchroniseert met de klokken die worden ingevoerd via de SYNC IN-aansluiting.
Thru (MIDI Thru)	<i>OFF, On</i>	Stelt in of de berichten die worden ingevoerd vanaf de MIDI IN-aansluiting naar de MIDI OUT-aansluiting wel (ON) of niet (OFF) moeten worden uitgevoerd.
HPc (Tx Program Change)	<i>OFF, On</i>	Stelt in of programmawijzigingsberichten worden verzonden of niet wanneer het patroon verandert.

Item	Waarde	Uitleg
rHPc (Rx Program Change)	OFF, 0n	Stelt in of het patroon verandert wanneer een programmawijzigingsbericht wordt ontvangen.
PcCh (Program Change Channel)	1–16	Stelt het MIDI-kanaal in voor het verzenden/ontvangen van de programmawijzigingsberichten die worden gebruikt om patronen te wijzigen.
uELo (Key Velocity)	1–127	Stelt de klaviersnelheid in.
tUNE (Tune)	4330–4480	Stelt de master tuning in. Standaardwaarde: 440.0 Hz
UsbD (USB Direct Out)	OFF, 1–127	Configureert het volume van de signaaluitvoer naar USB. OFF: Gebruikt de instelling van de VOLUME-regelaar. 1–127: Stelt het volume onafhankelijk in van de instelling van de VOLUME-regelaar.
ALnL (AIRA Link) (*2)	OFF, 0n	Stel dit in op "On" wanneer u een apparaat aansluit via USB dat compatibel is met AIRA LINK, zoals de MX-1. Laat deze instelling anders op "OFF" staan. De instelling wordt van kracht nadat u het apparaat uitschakelt en terug inschakelt.
Cnt. I (Count In)	OFF, 2–4	Stelt de lengte (het aantal beats) van de aftelling in voor opname.
Metro (Metronome)	OFF, rEE (Rec), rCPL (Rec&Play)	Stelt in of en wanneer de metronoom speelt. OFF: Altijd uit rEE (Rec): Wordt alleen ingeschakeld tijdens het opnemen rCPL (Rec&Play): Wordt ingeschakeld tijdens het opnemen en afspelen
MetL (Metronome Level)	0–100	Stelt het niveau van de metronoom in.
dLdL (D-Motion Latch)	OFF, 0n	Stelt in of vergrendelingsbewerkingen voor de [D-MOTION]-knop moeten worden gebruikt of niet. Standaardwaarde: OFF OFF: D-MOTION wordt op "ON" gezet terwijl u op de knop drukt (tijdelijke werking). 0n: D-MOTION schakelt tussen ON/OFF elke keer dat u op de knop drukt (vergrendelingsbewerking).
COPY (Pattern Copy)	Kopieert het huidige patroon naar een opgegeven patroon. Het nummer van de kopieerbepanning wordt op het display weergegeven. Gebruik de [TEMPO/VALUE]-regelaar om het nummer van de kopieerbepanning te selecteren. • Druk op de [2] (ENTER)-pad om te kopiëren. • Druk op de [1] (EXIT)-pad om te annuleren.	
in It (Pattern Initialize)	Initialiseert het op dat moment geselecteerde patroon (uitvoeringsgegevens en klanken).	
rLod (Reload All)	Laadt het patroon opnieuw. rLod (Reload All): Het geselecteerde patroon wordt hersteld naar de laatst opgeslagen stand.	
rLsd (Reload Sound)	rLsd (Reload Sound): De klank van het geselecteerde patroon wordt hersteld naar de laatst opgeslagen stand ervan.	
rLsq (Reload Sequence)	* U kunt hiervoor ook de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en op de pads [1] + [POLY] drukken. rLsq (Reload Sequence): D uitvoeringsgegevens van het geselecteerde patroon worden hersteld naar de laatst opgeslagen stand.	

*1: De instellingen worden gemaakt voor het momenteel geselecteerde patroon (en kunnen voor elk patroon worden opgeslagen).

*2: Bij gebruik met een andere poort naast de USB HOST 3-poort op de MX-1, start het apparaat op in de modus met alleen de batterij. Om de modus met alleen de batterij te gebruiken, schakelt u het apparaat in terwijl u de [1] (EXIT)-pad ingedrukt houdt.

Toewijzingen regelaars

Tekens tussen aanhalingstekens geven het eerste teken aan dat wordt weergegeven.

"(#nummer)" geeft het MIDI-controllernummer aan.

Secctie	Regelaar	Normale bedieningen	Bedien terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt
LFO	[RATE]-regelaar	LFO RATE ("r" [wanneer LFO SYNC: OFF], #3)	LFO MODE (#79)
	[WAVE FORM]-regelaar	LFO WAVE FORM (#12)	LFO SYNC ("5", #106) (Ver.1.02)
OSCILLATOR	[RANGE]-regelaar	OSC RANGE ("r", #14)	FINE TUNE (#76)
	[LFO]-regelaar	OSC LFO ("L", #13)	OSC CHOP OVERTONE ("o", #103)
	 -regelaar	OSC  LEVEL ("5", #19)	OSC PULSE WIDTH ("H", #15) (wanneer OSC DRAW SW op OFF staat) of OSC DRAW MULTIPLY ("P", #102) (wanneer OSC DRAW SW STEP of SLOPE is)
	 -regelaar	OSC  LEVEL ("5", #20)	OSC DRAW SW (#107)
	[SUB]-regelaar	OSC SUB LEVEL ("o", #21)	OSC CHOP COMB ("E", #104)
	[NOISE]-regelaar	OSC NOISE LEVEL ("r", #23) (wanneer RISER MODE op OFF staat) of RISER ON+RISER CONTROL ("r" / "d") (wanneer RISER MODE op ON staat)	NOISE MODE #78 (wanneer RISER MODE op OFF staat) of Houd RISER CONTROL ingedrukt (Ver. 1.02) ("r" / "d") (wanneer RISER MODE op ON staat)
FILTER	[FREQ]-regelaar	FILTER FREQUENCY ("F", #74)	
	[RESO]-regelaar	FILTER RESONANCE ("r", #71)	
	[LFO]-regelaar	FILTER LFO ("L", #25)	
	[ENV]-regelaar	FILTER ENVELOPE ("E", #24)	FILTER KEYBOARD FOLLOW ("L", #26)
ENV	[ATTACK]-regelaar	ENV ATTACK ("A", #73)	
	[DECAY]-regelaar	ENV DECAY ("d", #75)	
	[SUSTAIN]-regelaar	ENV SUSTAIN ("5", #30)	
	[RELEASE]-regelaar	ENV RELEASE ("r", #72)	
EFX	[DELAY]-regelaar	DELAY LEVEL ("d", #92)	DELAY TIME ("L", #90)
	[REVERB]-regelaar	REVERB LEVEL ("r", #91)	REVERB TIME ("L" (wanneer DELAY SYNC op OFF staat), #89)
Alleen weergegeven waarde		Bedien terwijl u de [STEP]-knop ingedrukt houdt of bedien terwijl u de [PATTERN]-knop ingedrukt houdt (Ver. 1.02)	Bedien terwijl u de knoppen [PATTERN] en [STEP] ingedrukt houdt

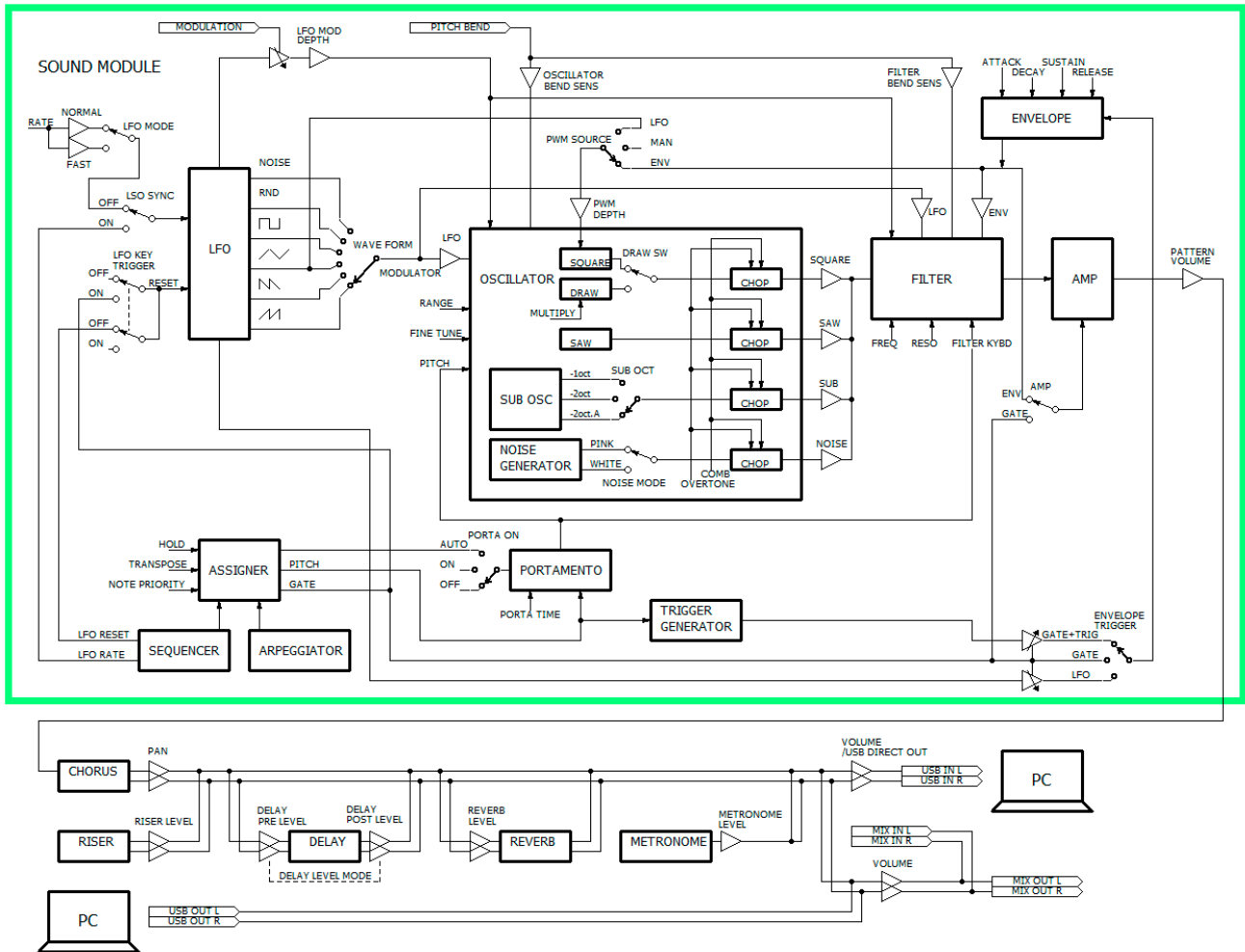
Bedieningselement	Uitleg
[SHIFT]-knop + [1] (EXIT)-pad + [2] (ENTER)-pad	Risermodus
[PATTERN]-knop + [TEMPO/VALUE]-regelaar	Patroontoonladder
[STEP]-knop + [TEMPO/VALUE]-regelaar	Masterwaarschijnlijkheid
[SHIFT]-knop + [1] (EXIT)-pad + [POLY]-pad	Geluid opnieuw laden ("r L 5 d")
[SHIFT]-knop + [OCT-]-pad + [OCT+]-pad	Octaaf resetten (Ver.1.02)
[SHIFT]-knop + [●] (REC)-knop	Metronoommodus (Ver.1.02)

Belangrijkste specificaties

Maximale polyfonie	4 stemmen
Gebruikerspatronen	64
Step Sequencer	64 stappen
Effecten	DELAY, REVERB, CHORUS
Display	7 segmenten, 4 tekens (LED)
Aansluitingen	SYNC (IN, OUT)-aansluitingen: Miniaturtelefoontype MIX (IN, OUT) / PHONES-aansluitingen: Stereominiatuurstekker MIDI (IN, OUT)-aansluitingen: Stereominiatuurstekker USB-poort: USB Type-C® (Audio, MIDI)
Stroomtoevoer	Lithium-ionbatterij Verkregen via USB-poort (USB-busvoeding)
Stroomverbruik	500 mA
Verwachte batterijlevensduur bij onafgebroken gebruik	Ongeveer 4,5 uur * Deze cijfers variëren afhankelijk van de werkelijke gebruiksomstandigheden.
Verwachte oplaadtijd van de batterij	Ongeveer 3 uur * Gebruik om dit apparaat op te laden de USB-poort van een computer of een in de handel verkrijgbare USB-netstroomadapter (5 V, 500 mA of hoger).
Afmetingen	188 (B) x 106 (D) x 36,2 (H) mm
Gewicht (inclusief batterijen)	305 g
Accessoires	Infoblad "Lees mij eerst" USB Type-C naar USB A-kabel

* Dit document beschrijft de specificaties van het product op het moment dat het document werd vrijgegeven. Bezoek de website van Roland voor de meest recente informatie.

Signaalstroom



MIDI Implementation Chart

AIRA Compact

Model: S-1

Date: Apr. 18, 2023

Version 1.02

Functie		Verzonden	Herkend	Opmerkingen
Basic Channel	Default	3 (Synth), 16 (Program Change)	3 (Synth), 16 (Program Change)	In geheugen opgeslagen
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x x	Mode 3 x x	
Note Number	: True Voice	0-127	0-127	
Velocity	Note On Note Off	o x	o x	
After Touch	Key's Channel's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change	1 3 5 10 11 12-31 64, 65 71-76 77 78-83 85-87 89-93 102-107	x o o x x o x o o x o o o o	o o o o o o o o o o o o o o	Raadpleeg "Besturingswijzigingslijst" voor meer informatie.
Program Change	: True Number	o 0-63	o 0-63	
System Exclusive		x	x	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	x x x	x x x	
System Real Time	: Clock : Start : Continue : Stop	o o x o	o o x o	
Aux Message	: All Sound Off : Reset All Controllers : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o x x x x x x o x	o o o x x x x o x	Verzonden: MIDI OFFLINE

Besturingswijzigingslijst

Besturingswijziging	Uitleg
1	Draaiwiel voor modulatie
3	LFO RATE (LFO [RATE]-regelaar)
5	PORTAMENTO TIME ([SHIFT]-knop + [PORTA TIME]-pad)

Besturingswijziging	Uitleg
10	Pan
11	Expressiepedaal
12	LFO WAVE FORM (LFO [WAVE FORM]-regelaar)
13	OSC LFO (OSCILLATOR [LFO]-regelaar)
14	OSC RANGE (OSCILLATOR [RANGE]-regelaar)
15	OSC PULSE WIDTH ([SHIFT]-knop + [PWM DEPTH]-pad) ([SHIFT] + OSCILLATOR  -regelaar)
16	OSC PWM SOURCE ([SHIFT]-knop + [PWM SRC]-pad)
17	LFO MODULATION DEPTH ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: LFO Modulation Depth)
18	OSC BEND SENS ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: Oscillator Bend Sens)
19	OSC  LEVEL (OSCILLATOR  -regelaar)
20	OSC  LEVEL (OSCILLATOR  -regelaar)
21	OSC SUB OSC LEVEL (OSCILLATOR [SUB]-regelaar)
22	OSC SUB OCT TYPE ([SHIFT]-knop + [SUB OCT]-pad)
23	OSC NOISE LEVEL (OSCILLATOR [NOISE]-regelaar)
24	FILTER ENVELOPE (FILTER [ENV]-regelaar)
25	FILTER LFO (FILTER [LFO]-regelaar)
26	FILTER KEYBOARD FOLLOW ([SHIFT]-knop + [7] (FILTER KYBD)-pad) ([SHIFT]-knop + FILTER [ENV]-regelaar)
27	FILTER BEND SENS ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: Filter Bend Sens)
28	AMP ENVELOPE MODE SW ([SHIFT]-knop + [AMP]-pad)
29	ENV TRIGGER MODE ([SHIFT]-knop + [ENV TRG]-pad)
30	ENV SUSTAIN (ENV [SUSTAIN]-regelaar)
31	PORTAMENTO MODE ([SHIFT]-knop + [PORTA ON]-pad)
64	Demperpedaal
65	PORTAMENTO
71	FILTER RESONANCE (FILTER [RESO]-regelaar)
72	ENV RELEASE (ENV [RELEASE]-regelaar)
73	ENV ATTACK (ENV [ATTACK]-regelaar)
74	FILTER FREQUENCY (FILTER [FREQ]-regelaar)
75	ENV DECAY (ENV [DECAY]-regelaar)
76	FINE TUNE ([SHIFT] + OSCILLATOR [RANGE]-regelaar)
77	TRANPOSE SW ([SHIFT]-knop + [STEP] (KEY TRANPOSE)-knop)
78	NOISE MODE ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: Noise Mode) ([SHIFT] + OSCILLATOR [NOISE]-regelaar)
79	LFO MODE ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: LFO Mode) ([SHIFT] + LFO [RATE]-regelaar)
80	POLY MODE ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Poly Mode)
81	CHORD VOICE 2 SW ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 2 SW)
82	CHORD VOICE 3 SW ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 3 SW)
83	CHORD VOICE 4 SW ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 4 SW)
85	CHORD VOICE 2 KEY SHIFT ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 2 Key Shift)
86	CHORD VOICE 3 KEY SHIFT ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 3 Key Shift)
87	CHORD VOICE 4 KEY SHIFT ([SHIFT]-knop + [POLY]-pad: Voice 4 Key Shift)
89	REVERB TIME ([SHIFT] + [REVERB]-regelaar)
90	DELAY TIME ([SHIFT] + [DELAY]-regelaar)
91	REVERB LEVEL ([REVERB]-regelaar)
92	DELAY LEVEL ([DELAY]-regelaar)
93	CHORUS ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: Chorus)
102	OSC DRAW MULTIPLY ([SHIFT]-knop + [5] (OSC DRAW)-pad: MULTIPLY) ([SHIFT] + OSCILLATOR  -regelaar)
103	OSC CHOP OVERTONE ([SHIFT]-knop + [6] (OSC CHOP)-pad: OVERTONE) ([SHIFT] + OSCILLATOR [LFO]-regelaar)
104	OSC CHOP COMB ([SHIFT]-knop + [6] (OSC CHOP)-pad: COMB) ([SHIFT] + OSCILLATOR [SUB]-regelaar)
105	LFO KEY TRIGGER ([SHIFT]-knop + [15] (MENU)-pad: LFO Key Trigger)
106	LFO SYNC ([SHIFT]-knop + [MENU]-pad: LFO Sync) ([SHIFT] + LFO [WAVE FORM]-regelaar) (Ver.1.02)
107	OSC DRAW SW ([SHIFT]-knop + [5] (OSC DRAW)-pad: SW) ([SHIFT] + OSCILLATOR  -regelaar)

S-1

Gebruikershandleiding

02

©2023 Roland Corporation