
JV-880

MULTI TIMBRAL SYNTHESIZER MODULE

Nederlandstalige handleiding

Inhoud

- 2 Belangrijkste kenmerken, 4
- 3 Indeling van deze handleiding, 5
- 4 Voorzieningen op de panelen, 6
 - 4 1 Frontpaneel, 6
 - 4 2 Achterpaneel, 7
- 5 Belangrijke opmerkingen, 8

Deel 1: Opstelling/klanken beluisteren, 9

- 1 Voorbereidingen, 10
 - 1 1 Aansluiten, 10
 - 1 2 Inschakelen, 11
 - 1 3 Contrast van het display, 11
- 2 Luisteren naar de demosongs, 13
- 3 Beluisteren van de klanken, 16
 - Preview Functie, 17

Deel 2: Algemene voorstelling, 19

- 4 De klankblokken van de JV-880, 20
 - 4 1 Patches, 20
 - 4 2 Performance, 22
 - 4 3 Stemmen en polyfonie, 23
- 5 Geheugen, 24
 - 5 1 Programmeerbaar geheugen (User Memory), 24
 - 5 2 Voorgeprogrammeerd geheugen (Preset Memory), 24
 - 5 3 Systeemgedeelte (System), 25
 - 5 4 Tijdelijk geheugen (buffer), 25
- 6 Chorus en Reverb, 26
 - 6 1 Patches, 26
 - 6 2 Performance, 26
- 7 Uitgangen, 27
 - 7 1 Main uitgangen, 27
 - 7 2 Main uitgang en Sub uitgang, 27
- 8 MIDI-controle, 29
 - 8 1 Ontvangen van MIDI-data, 29
 - ;, 29
 - 8 2 Patches kiezen, 29
 - 8 3 Performances kiezen, 30
 - 8 4 Belangrijkste MIDI-commando's van de JV-880, 31
 - 8 4 1 Kanaalcommando's, 31
 - 8 4 2 Kanaalmode-commando's, 33
 - 8 4 3 System commando's, 33
- 9 Modes, 34

Deel 3: Patches aansturen, 37

- 1 Wat is de Patch Play mode?, 38
- 2 Bedieningstips, 39
 - 2 1 Andere Patch kiezen, 39
 - Aansluiten van DATA Cards, 40
 - 2 2 Wijzigen van parameterwaarden, 40
 - 2 3 In- en uitschakelen van Tones, 41

- 2 4 Preview functie, 41
- 2 5 Opslag van gewijzigde Patches, 42
- 3 Patch Play mode parameters, 43

Deel 4: Performances aansturen, 45

- PERFORMANCE PLAY mode, 45
- 1 Wat is de Performance Play mode?, 46
- 2 Bedieningstips, 48
 - 2 1 Performances kiezen, 48
 - 2 2 Veranderen van de Patch/Part toewijzingen, 49
 - 2 3 Klank van een Part uitschakelen (Part Mute), 49
 - 2 4 Part Monitor, 49
 - 2 5 Preview functie, 50
 - 2 6 Controle van de inkomende MIDI-data (Part Information), 50
 - 2 7 Opslag van gewijzigde Performances, 52

Deel 5: System Common parameters, 53

- 1 Wat is de System mode?, 54
- 2 Bediening, 55
- 3 Parameters, 56
 - 3 1 Master Tune, 56
 - 3 2 Output Mode, 56
 - 3 3 Chorus Switch, 57
 - 3 4 Reverb Switch, 57
 - 3 5 Rx Channel, 57
 - 3 6 Control Channel, 58
 - 3 7 Unit Number, 58
 - 3 8 MIDI-schakelaars, 58
 - 3 9 Scale Tune, 60
 - 3 10 Rhythm Edit Key, 62
 - 3 11 Display Contrast, 62
 - 3 12 Power Up, 63
 - 3 13 Preview Note 1~4, 63
 - 3 14 Preview Velocity 1~4, 63

Deel 6: Patches wijzigen, 65

- 1 Wat is de Patch Edit mode?, 66
- 2 Bediening, 68
 - 2 1 Tone aan/uit schakelaars, 70
 - 2 2 Preview functie, 70
- 3 Parameterfuncties, 71
 - 3 1 Patch Common parameters, 71
- 4 Tone parameters, 80
 - 4 1 MIDI-controle van de Tone parameters, 81
 - Mod 1~4, 81
 - After 1~4, 82
 - Exp 1~4, 82
 - 4 2 LFO1, 2 (LFO parameters), 83
 - 4 3 WG (Golfvormgenerator), 88
 - 4 4 P-ENV (Pitch Envelope), 93
 - 4 5 TVF parameters, 95

- 4 6 F-ENV (TVF Envelope parameters), 99
- 4 7 TVA parameters, 102
- 4 8 A-ENV (TVA envelope parameters), 106
- 4 9 Uitgangspareters (Output), 108

Deel 7:Performances editen, 111

- 1 Performance Edit mode, 112
- 2 Bediening, 113
 - 2 1 Preview functie, 114
- 3 Performance parameters, 115
 - 3 1 Performance Common parameters, 115
 - 3 2 Part parameters, 117

Deel 8:Rhythm Tones wijzigen, 123

- 1 Wat is de Rhythm Edit mode?, 124
- 2 Bediening, 125
- 3 Rhythm parameters, 127
 - 3 1 WG parameters, 129
 - 3 2 P-ENV (Pitch Envelope parameters), 132
 - 3 3 TVF parameters, 133
 - 3 4 F-ENV (TVF envelope parameters), 135
 - 3 5 TVA parameters, 136
 - 3 6 A-ENV, 137
 - 3 7 Output parameters, 138

Deel 9:Opslag en bijkomende functies, 141

- 1 Utility mode, 142
- 2 Write (data opslaan), 143
 - 2 1 Opslag van Patches (Patch Write), 144
 - 2 2 Opslag van Performances (Perf Write), 145
 - 2 3 Opslag van Ritme data (Rhythm Write), 145
- 3 Data kopiëren, 147
 - 3 1 Kopiëren van Patches (Patch Copy), 147
 - 3 2 Kopiëren van Performances (Perf Copy), 148
 - 3 3 Rhythm-data kopiëren (Rhythm Copy), 148
- 4 Initialize, 150
 - 4 1 Patch of Performance initialiseren, 150
 - 4 2 Rhythm- Set initialiseren, 150
- 5 Data Card, 151
 - 5 1 INT→CARD, 151
 - 5 2 CARD→INT, 151
 - 5 3 INT↔CARD, 151
 - 5 4 Initialize, 151
- 6 Bulk Dump, 154
 - 6 1 Aansluitingen, 154
- 7 Temporary Dump, 156
- 8 Load Patch (van een geheugenuitbreiding of PCM kaart), 157
 - 8 1 Laden van één Patch (Load Patch Single), 157
 - 8 2 Laden van een Patch groep (Load Patch Group), 157
- 9 Memory Protect, 159
- 10 Factory Preset, 160

Deel 10:Referentie, 161

- 1 Foutmeldingen (diverse meldingen), 162

- 2 Opsporen & verhelpen van "fouten", 165
- 3 Installeren van een geheugenuitbreiding, 170
- 4 System Common parameters, 172
- 5 Patch parameters, 173
- 6 Performance parameters, 176
- 7 Rhythm Tone parameters, 177
- 8 Fabrieksinstellingen, 178
- MIDI Implementation Chart, 179
- 9 Specificaties, 180
- 10 Index, 181

2. Belangrijkste kenmerken

Groot aantal golfvormen

De JV-880 is uiteraard voorzien van alle belangrijke golfvormen van een "traditionele" synthesizer: zaagtand, vierkant, puls, enz. Bovendien biedt hij een grote hoeveelheid speciale golfvormen en digitale samples

Daar de golfvormen te bewerken zijn met de FXM (Frequency Cross-Modulation) parameter, kan de JV-880 ook worden gebruikt om heel "vreemde" geluiden te programmeren. Door beroep te doen op optionele PCM Cards (SO-PCM-1 serie) of geheugen-uitbreidingen (SR-JV80 serie) is het aantal beschikbare golfvormen nog op aanzienlijke wijze uit te breiden

Ingebouwde digitale effecten

Met het Chorus en Reverb kunt u zorgen dat de klanken meer ruimte krijgen en ook "breder" klinken

Multitimbrale toepassingen

De klankbron van de JV-880 kan opgedeeld worden in acht onafhankelijke *Parts*: één ritme- en zeven synthesizer-*Parts*. Zo kunt u de JV-880 gebruiken voor het weergeven van volledig gearrangeerde stukken

Vier audio-uitgangen

De JV-880 is uitgerust met twee paar stereouitgangen: "MAIN" en "SUB". Daar deze uitgangen op meerdere manieren te gebruiken zijn, laat dit toe om bepaalde klanken/instrumenten met externe effecten te bewerken

Geheugenkaarten

De instellingen van het interne geheugen kunnen, voor toekomstig hergebruik, opgeslagen worden op optionele RAM kaarten (type: Roland M-256E). Klankgegevens die u op dergelijke Cards opslaat, zijn echter ook rechtstreeks toegankelijk, zodat u er het geheugen van de JV-880 mee verdubbelt

3. Indeling van deze handleiding

Deze handleiding is ingedeeld volgens de hieronder omschreven hoofdlijnen. We raden in ieder geval aan om ze volledig door te nemen. Indien u echter al over een basis-kennis i.v.m. synthesizers beschikt, zou het kunnen volstaan om, ter referentie naar de specifieke parametergroepen van de JV-880, slechts de secties terzake te bestuderen.

○ **Deel 1: Opstelling/klanken beluisteren**

Hier vindt u nuttige tips voor de integratie (de aansluiting) van de JV-880 in een MIDI-systeem en de manier waarop u de klankprogramma's kunt selecteren en beluisteren.

○ **Deel 2: Algemene voorstelling**

Deze sectie biedt een overzicht van de basisindeling (de interne structuur) van de JV-880. Deze sectie behoort tot het "verplichte" studiemateriaal, ongeacht de ervaring die u met synthesizers hebt.

○ **Deel 3: Patches aansturen**

○ **Deel 4: Performances aansturen**

Hier vindt u de werkwijze voor het oproepen/spelen van Patches of Performances.

○ **Deel 5: System Common parameters**

○ **Deel 6: Patches wijzigen**

○ **Deel 7: Performances editen**

○ **Deel 8: Rhythm Tones wijzigen**

In deze hoofdstukken worden de functies van de diverse parameters voor de ritme-klanken beschreven en de manier waarop u deze kunt veranderen.

○ **Deel 9: Opslag en bijkomende functies**

In deze sectie worden de noodzakelijke procedures omschreven als u "eigen" data in een geheugenbank wil opslaan. Tevens vindt u hier iets over de instelling van een aantal functies die daarna het wijzigen van parameters kunnen vergemakkelijken.

○ **Deel 10: Referentie**

Deze sectie omvat o.a. de foutmeldingen, de dataoverzichten en de MIDI Implementation Chart.

3.1 Afspraken

De knoppen van het frontpaneel en de functies ervan worden aangegeven door specifieke tekens/symbolen die er juist boven of onder afgedrukt staan.

[Voorbeelden]

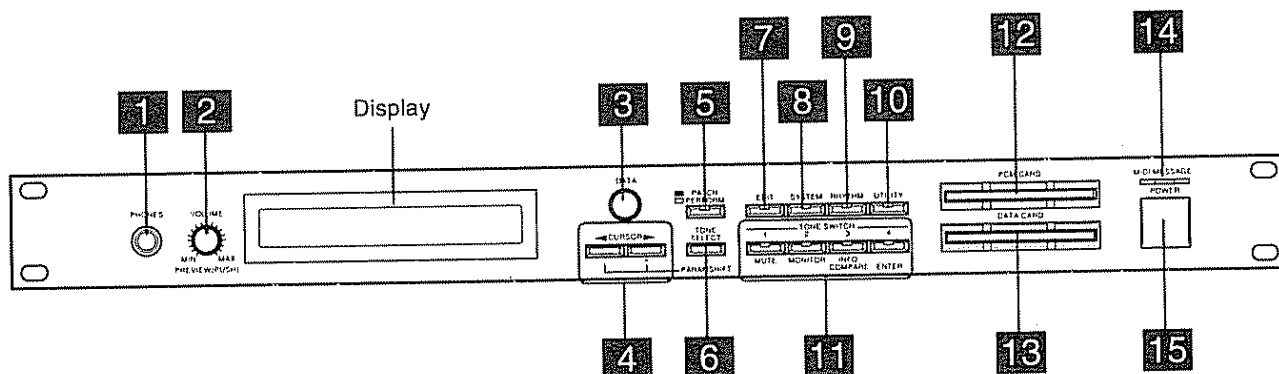
"Edit" knop → [EDIT]

"System" knop → [SYSTEM]

"Cursor" knoppen → [◀CURSOR▶]

4. Voorzieningen op de panelen

4.1 Frontpaneel



1. **HOOFDTELEFOON-aansluiting**
Sluit hier een stereo-hoofdtelefoon aan (bv. een Roland RH-20/80/120). Hierdoor schakelt u de audio-uitgangen echter niet uit.
2. **VOLUME knop**
Met deze regelaar bepaalt u het algehele volume van de JV-880; dit geldt zowel voor de hoofdtelefoon als voor de "MAIN" Output-connectors. Bovendien kunt u deze regelaar indrukken om de gekozen klank te horen zonder meteen naar uw Master Keyboard te rennen (PREVIEW functie).
3. **DATA-wiel**
Deze regelaar dient om Patches te kiezen of om parameterwaarden te veranderen. U kunt de waarden in grote stappen veranderen als u, tijdens het draaien, de knop ook *indrukt*.
4. **CURSOR (+/-) knoppen**
Met deze knoppen kunt u een parameter van de huidige display-pagina kiezen; de plaats waar u data kan ingeven knippert. Tijdens het editen kunt u (ongeacht de cursorpositie) de parameters ook wijzigen door [PARAM SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u op de [+] of [-] knoppen drukt.
5. **PATCH/PERFORM knop**
Deze knop wordt gebruikt om te alterneren tussen de Patch Play en de Performance Play mode. De LED-indicator van deze knop licht op wanneer u de Patch Play mode kiest (en dooft als u de Performance mode activeert).
6. **TONE SELECT/PARAM SHIFT knop**
In de Patch mode kunt u een Tone, die u wilt wijzigen, kiezen door deze knop in te houden terwijl u op de gewenste [TONE SWITCH] knop drukt. Tijdens het wijzigen van klanken kunnen parameters –ongeacht de positie van de cursor– veranderd worden door de [PARAM SHIFT] knop in te houden en vervolgens op [+] / [-] te drukken.
7. **EDIT knop**
Wanneer de JV-880 zich in de Patch Play mode bevindt, kunt u met deze knop overschakelen naar de Patch Edit mode. In dezelfde zin zal u vanuit de Performance Play mode overschakelen naar de Performance Edit mode.
8. **SYSTEM knop**
Met deze knop kiest u de System Edit mode. Hier vindt u alle parameters die voor de JV-880 in z'n geheel gelden.

9. RHYTHM knop

Met deze knop kiest u de Rhythm Edit mode. Hier kunt u de instellingen voor het ritme-gedeelte naar eigen inzicht veranderen.

10. UTILITY knop

Met deze knop kiest u de Utility mode. Deze mode laat toe om gewijzigde data op te slaan, te kopiëren of van/naar optionele geheugenkaarten (M-256E) te kopiëren.

11. TONE SWITCH knoppen 1 — 4

Met deze knoppen kunt u een Tone in- en uitschakelen.

In de Patch Edit mode kunt u de Tone kiezen die u wenst te wijzigen door [TONE SELECT] in te houden en op één van deze vier knoppen te drukken. De functie van deze knoppen verschilt naargelang de gekozen mode.

[TONE SWITCH 1]

In de Performance Play mode fungeert deze knop als [MUTE] schakelaar waarmee u Parts kunt in- en uitschakelen.

[TONE SWITCH 2]

In de Performance Play mode vervult deze knop een [MONITOR] functie. Dit laat toe om de klank van een willekeurige Part te controleren (te beluisteren), zonder dat u

hiervoor beroep moet doen op een externe MIDI-stuurbron.

[TONE SWITCH 3]

In de Performance Play Mode vervult deze knop een informatieve ([INFO]) functie; hierdoor krijgt u een visueel overzicht van de status (de instellingen) van elk Part.

In de Utility Mode heeft deze knop een vergelijkingsfunctie ([COMPARE]); zo kunt u de inhoud van een (opgeslagen) Patch controleren vóór u deze definitief wist ten gunste van nieuwe Patch-data.

[TONE SWITCH 4]

Binnen de Utility Mode vervult deze knop een bevestigingsfunctie ([ENTER]) voor opslag- en kopieerprocedures.

12. PCM CARD connector

Optionele PCM Cards (SO-PCM 1 serie) kunnen op deze connector aangesloten worden.

13. DATA CARD slot

Optionele Data Cards (Roland M-256E, enz.) zijn op deze connector aan te sluiten.

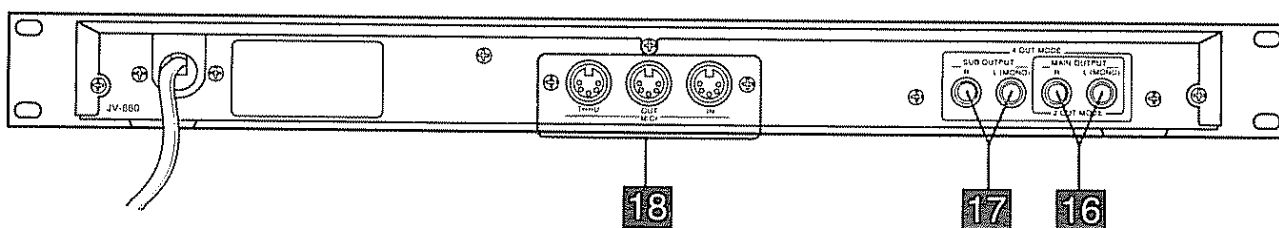
14. MIDI MESSAGE indicator

Deze LED-indicator zal oplichten zodra de JV-880 MIDI-gegevens ontvangt.

15. POWER schakelaar

Deze knop schakelt de unit in of uit.

4.2 Achterpaneel



16. MAIN OUTPUT aansluitingen

Dit zijn de audioconnectors die het algehele stereosignaal uitsturen, d.w.z. de klanken, samen met de Reverb en/of Chorus die eraan toegevoegd werden. Als u enkel een mono-signaal nodig hebt, dient u alleen de L(MONO) connector aan te sluiten.

17. SUB OUTPUT aansluitingen

Via deze connectors worden enkel de droge signalen (d.w.z. zonder Reverb en Chorus) uitgestuurd.

18. MIDI Connectors (In/Out/Thru): dienen voor de MIDI-communicatie tussen de JV-880 en de buitenwereld

MIDI IN: dient voor de ontvangst/verwerking van gegevens van externe MIDI-apparatuur.

MIDI OUT: dient voor de verzending van JV-880 MIDI-commando's naar externe MIDI-compatibele apparaten.

MIDI THRU: geeft MIDI-data, ontvangen door de MIDI-IN van de JV-880, in ongewijzigde vorm direct door naar externe MIDI-units.

5. Belangrijke opmerkingen

Voeding

- Schakel de JV-880 en de overige instrumenten altijd uit voordat u ze op elkaar aansluit. Let, bij het aansluiten van het netsnoer op het lichtnet, op het voltage
- Sluit de JV-880 nooit aan op een stopcontact waar andere apparaten die brom of ruis veroorzaken (bv dimmers, motoren enz) of veel vermogen trekken op zijn aangesloten
- Plaats geen zware voorwerpen op het netsnoer en zorg dat er niemand over kan struikelen. Trek, bij het verbreken van de aansluiting op het lichtnet, altijd aan de stekker zelf en nooit aan het netsnoer om de draden niet te beschadigen
- Als u de JV-880 lange tijd niet wenst te gebruiken, verbreekt u best de aansluiting op het lichtnet

Plaatsing

- Om problemen te vermijden, dient u de JV-880 te beschermen tegen direct zonlicht, hitte, vochtigheid en stof
- Plaats de JV-880 niet te dicht in de buurt van een neonlicht, een fluorescerende lamp, een TV-toestel of ander, gelijkaardig materiaal dat enerzijds ruis door interferentie, en anderzijds allerlei fouten kan veroorzaken

Onderhoud

- Gebruik, voor het reinigen van het instrument, enkel een zachte, droge of lichtjes bevochtigde doek. Om hardnekkig vuil te verwijderen, gebruikt u een neutraal reinigingsmiddel. Wrijf de JV-880 daarna droog met een zachte doek
- Gebruik nooit oplosmiddelen zoals bv. verfverduiners want deze kunnen de behuizing beschadigen

Geheugenbatterij

- Dit apparaat is uitgerust met een batterij die ervoor zorgt dat de opgeslagen data ook na uitschakelen niet gewist worden. De levensduur van deze batterij bedraagt ongeveer 5 jaar. Het zou iets langer kunnen zijn, maar het verdient aanbeveling de batterij om de 5 jaar te laten vervangen
- Probeer nooit zelf de geheugenbatterij te vervangen. Laat dit werk over aan de Roland hersteldienst. Denk eraan dat de data in het interne geheugen kunnen worden gewist (sla dus alle belangrijke data op een kaart of via MIDI op). Dat is met name het geval

als het geheugen of een daarmee samenhangend onderdeel wordt hersteld of niet meer werkt.

Andere voorzorgsmaatregelen

- Behandel de JV-880 zachtjes.
- Laat geen voorwerpen (muntstukken, metalen draad enz) of vloeistoffen (water, alcohol, sap enz) in het inwendige terechtkomen
- Neem contact op met de dichtstbijzijnde Roland hersteldienst voordat u de JV-880 in het buitenland gebruikt
- Als de JV-880 niet naar behoren werkt, schakel hem dan onmiddellijk uit en neem contact op met uw dealer of de Roland hersteldienst

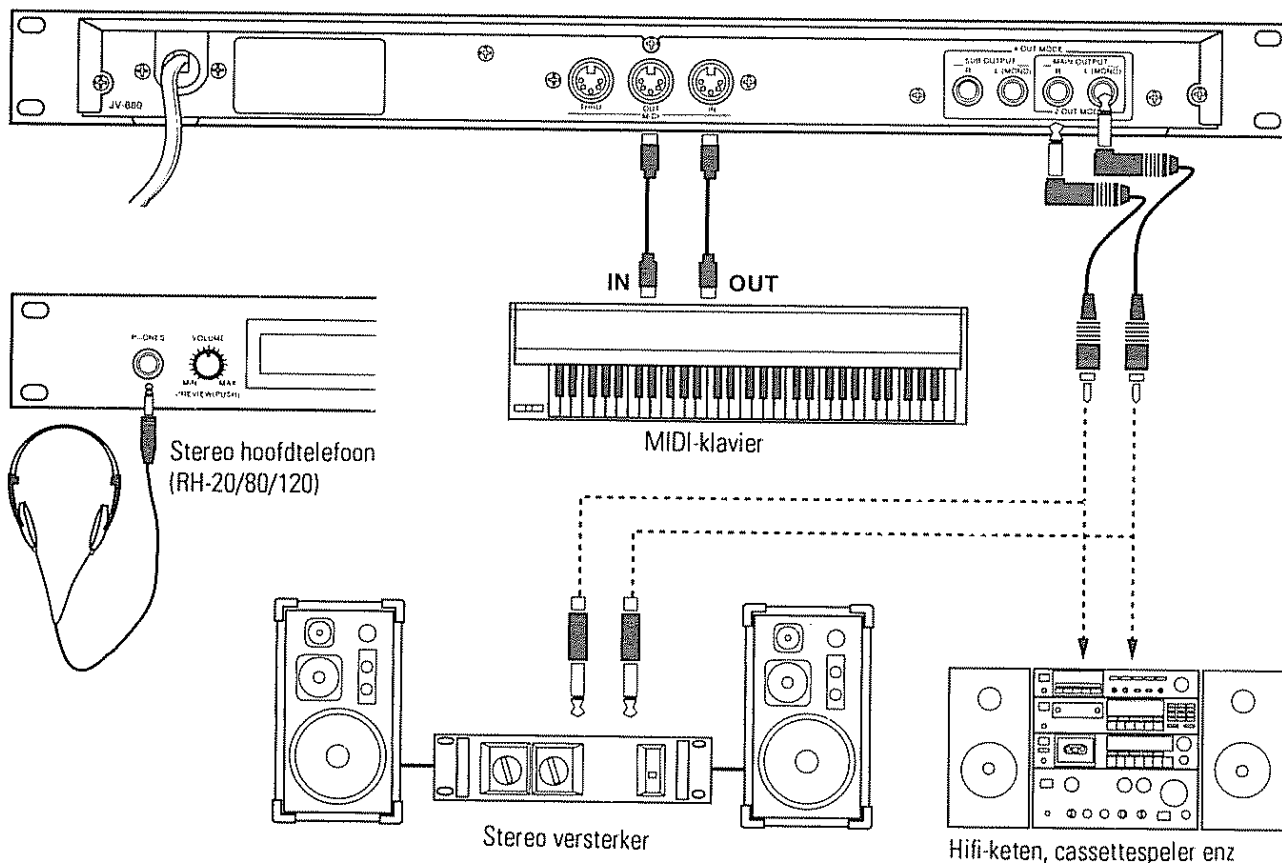
Deel 1: *Opstelling/
klanken
beluisteren*

1. Voorbereidingen

1.1 Aansluiten

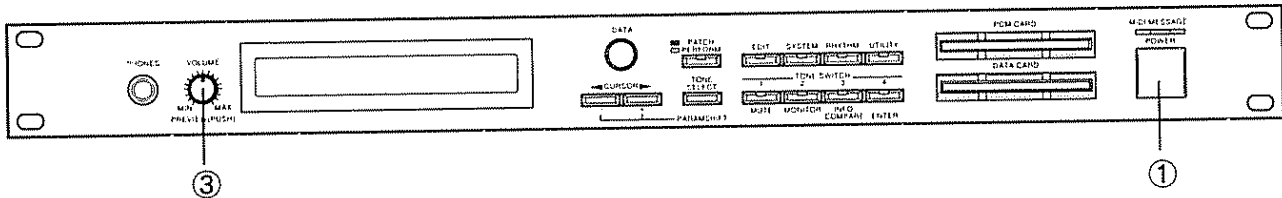
Daar de JV-880 zélf niet voorzien is van een versterker en/of luidsprekers, dient u beroep te doen op een extern versterkingssysteem

Gebruik twee (optionele) Roland PJ-1M kabels om de JV-880 aan te sluiten op een "AUX" of "LINE-IN" stereo-ingang van een Hifi installatie (De PJ-M kabels laten toe om, langs één zijde, de Jack connector los te koppelen ten gunste van een RCA of "tulp" plug) Als u voor deze oplossing kiest, dient u wel de verhouding tussen de volumes van de JV-880 en die van de Hifi installatie in de gaten te houden. Te grote volume-niveaus kunnen de luidsprekers van het Hifi systeem onherstelbare schade toebrengen. Ga dus geleidelijk te werk voor de instelling van de niveaus. Sluit de JV-880, of eender welk vergelijkbaar MIDI-instrument, nooit aan op de "Phono" (draaitafel) ingang van uw Hifi systeem; deze ingang is reeds voorversterkt en verhoogt, buiten een erbarmelijk geluid, het risico op een permanente beschadiging van uw installatie.



1.2 Inschakelen

Neem, na het aansluiten van de JV-880, de volgende dingen in acht:



Kontroleer de volgende punten vóór u de stroom aanzet:

Vergewis u ervan dat alle aansluitingen naar behoren werden uitgevoerd

Zet het/de volume(s) van de aangesloten versterker(s) op hun minimale waarde ("0")

Zet het volume van de JV-880 op z'n minimum waarde

1. Zet de JV-880 aan In het display verschijnt de volgende prompt:

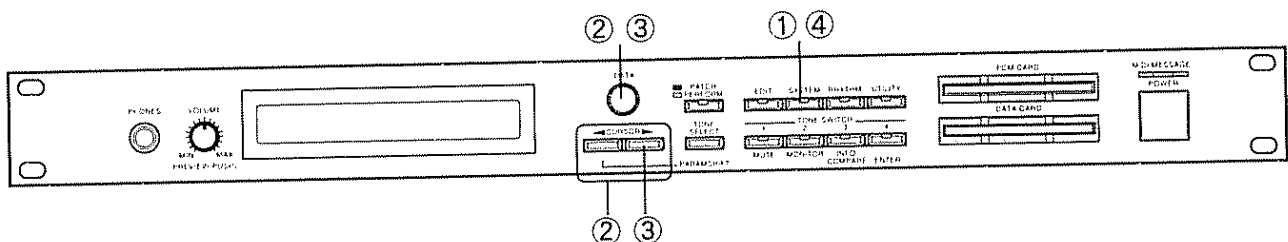
```
Perf      1112131415161718
I-01:Sun Lead [U001]
```

De JV-880 beschikt over beschermingscircuits die, na het inschakelen, de audio-uitgangen gedurende enkele seconden "afsluiten" (Muting) Tijdens deze korte periode zal de JV-880 dus geen klanken voortbrengen

2. Zet het versterkingssysteem aan (keyboard-versterker, mengtafel, enz) en stel het gewenste volume in
3. Stel het volume van de JV-880 in met de VOLUME knop
Schakel het systeem in de omgekeerde volgorde uit; zet de JV-880 dus als laatste uit
Te hoge volumeniveaus kunnen uw oren en de luidsprekers schade toebrengen. Gelieve rekening te houden met dit feit tijdens het instellen van de diverse volumes

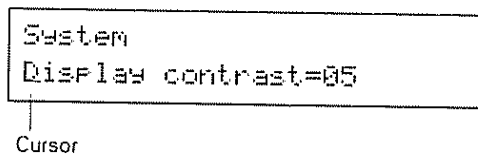
1.3 Contrast van het display

Pas de contrastregeling op de hiernavolgende wijze aan als de indicaties in het display moeilijk leesbaar zijn:



1. Druk op [SYSTEM] (bijbehorende indicator gaat aan)

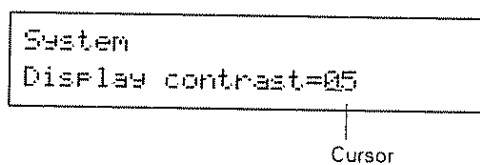
2. Breng de cursor (◀▶) naar de naam van de parameter en kies vervolgens Display Contrast met het DATA-wiel



System
Display contrast=05

Cursor

3. Breng de cursor naar de afgebeelde waarde en pas vervolgens het contrast aan met het DATA-wiel



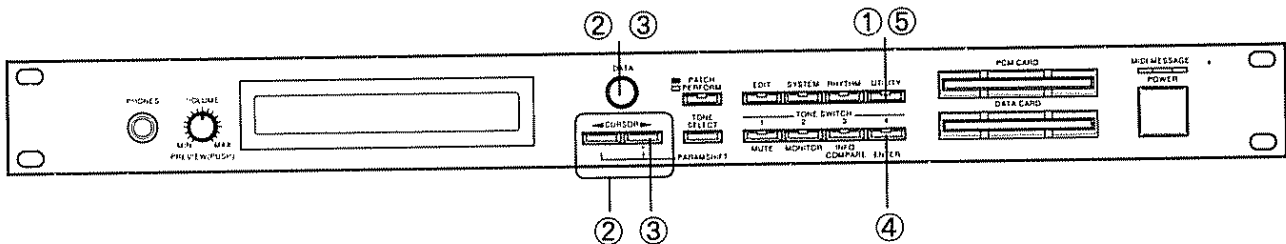
System
Display contrast=05

Cursor

4. Als u klaar bent met het regelen van het contrast drukt u opnieuw op [SYSTEM] (de bijbehorende indicator gaat uit)

2. Luisteren naar de demosongs

De JV-880 bevat meerdere demosongs die een goede indruk geven van het potentieel van deze unit. De ROM PLAY functie zal deze songs automatisch na elkaar weergeven. Om ten volle te kunnen genieten van de klankrijkdom die de JV-880 biedt, raden we aan om een stereo versterkingssysteem of hoofdtelefoon te gebruiken.



1. Druk op [UTILITY] (de bijbehorende indicator gaat aan)
2. Verplaats de cursor naar de naam van de parameter en selecteer vervolgens ROM Play met het DATA-wiel

```
Util:ROM Play
1-1=Intro      [ENTER]
```

3. Breng de cursor naar de linker benedenhoek van het display en selecteer een song met het DATA-wiel

1—1	Intro	Songs 1—1 t e m 1—5 zijn korte stukjes die deel uitmaken van Medley worden Compositie: Marvin Sanders Copyright © 1992, Marvster Music
1—2	Guitars	
1—3	Synphony	
1—4	P'iano Hop	
1—5	String Thing	
2	Lost Weekend	Compositie: Mitsuru Sakaue Copyright © 1992, Roland
3	The Race	Compositie: Chas Smith © Copyright 1992, Roland UK

4. Druk op [ENTER] om de weergave te starten. Druk opnieuw op [ENTER] om te stoppen
5. Druk op [UTILITY] om terug te keren naar de basismode (de bijbehorende indicator dooft)

In de ROM Play mode worden alle andere functies tijdelijk buiten werking gesteld; met uitzondering van de hierboven omschreven procedures zullen alle andere knoppen geen invloed uitoefenen op de klank of de inhoud van de songs. De gegevens van de ROM Play Songs worden niet via MIDI uitgestuurd.

2.1 Bio van de componisten

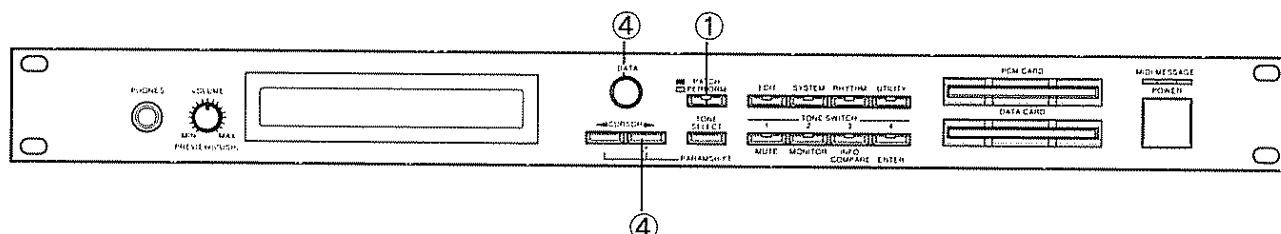
Marvin Sanders
In zijn hoedanigheid als Keyboard Produkt Manager voor Roland U.S. verzorgt Marvin Sanders talloze Clinics en demonstraties over de gehele wereld. Naast de promotionele en marketing gerichte activiteiten binnen Roland U.S. Corp., vervaardigde hij klankmateriaal (Patches) voor de JV-80 en de JD-800, fabrieks-patterns voor de JW-50 en ROM Play Songs voor de SC-155, de U-220 en de Rhodes Model 760. Bovendien onderhoudt Marvin Sanders, in Los Angeles, een "Freelance" carrière als componist en/of muzikaal adviseur voor klanten zoals: Toyota, Acura (U.S. afd. van Honda), Alpine, Max Factor en Michael Jackson.
Mitsuru Sakaue
Al tijdens zijn schoolperiode hield Mitsuru Sakaue zich bezig met het componeren of arrangeren van muziek voor reclamespots en video-projecten. Meer specifiek bezorgde zijn studio-werk hem een degelijke reputatie in de muziekwereld. Momenteel is hij als hoofd-producer voor Idecs, Inc. betrokken bij de vervaardiging van muziek voor reclamespots en jingles voor diverse FM radiostations. Zijn activiteiten spreiden zich over een breed gebied. Zo is hij, o.a., als instructeur en expert voor Computer-muziek/elektronische instrumenten aangezocht door het Roland Education Center (Japan) en enkele andere scholen. Tevens, kreeg hij meermaals de kans om zijn talenten naar voren te brengen als demonstrateur/produkt specialist voor Roland.
Chas Smith
Roland U.K.'s huidige Senior Product Specialist/demonstrateur trad in 1987 toe tot het voornoemde bedrijf, na een Freelance carrière bij diverse Rock groepen. Daarinboven is hij momenteel actief als componist binnen de "Jingle-markt". Zijn specifieke voorkeuren gaan uit naar het gebruik van de allernieuwste Sampling-technieken en het programmeren van synthesizers.
Waarschuwing: alle rechten voorbehouden. Ongeoorloofd gebruik van dit materiaal vormt een inbreuk op de toepasbare wetten aangaande de auteursrechten.

In onderstaande lijst komt u te weten welke klanken er worden gebruikt voor de demosongs

	Part	Patch (Rhythm Set)			
1 – 1 Intro	1	A14 : Stiky Rhodes	B28 : Harmon Mute2		
	2	B34 : Stab Brass			
	3	B25 : Trumpet			
	4	B45 : Flute mod			
	5	B26 : Trombone			
	6	A56 : RockOut Bass			
	7	A57 : Slap Bass	A49 : Fretless		
	8	PRA : PR– A RHYTHM			
1 – 2 Guitars	1	A38 : Velo Harmnix			
	2	A39 : Nylon+Steel			
	3	A11 : SA Rhodes			
	4				
	5				
	6				
	7	A58 : Thumpin Bass			
	8	PRA : PR– A RHYTHM			
1 – 3 Synthyony	1	B20 : Beauty Vox			
	2	B57 : Pizza Hutt			
	3	B23 : GlassVoices			
	4	B63 : RevCymBend			
	5	B19 : Arasian Morn			
	6	A23 : Wave Bells			
	7				
	8	PRB : PR– B RHYTHM			
1 – 4 Piano Hop	1				
	2	A01 : A.Piano 1			
	3				
	4				
	5	A63 : Rubber Bs 2			
	6				
	7	A60 : Wonder Bass			
	8	PRB : PR– B RHYTHM			
1 – 5 Sting Thing	1	B07 : St String			
	2	B06 : Marcato			
	3				
	4	B34 : Stab Brass			
	5	B02 : Real Pizz	B25 : Trumpet	B28 : Harmon Mute2	
	6	B45 : Flute mod			
	7				
	8	PRB : PR– B RHYTHM			
2 Lost Weekend	1	B38 : AltoLead Sax			
	2	A54 : House Bass			
	3	B30 : Brass Sect			
	4	A05 : Pop Piano 2			
	5	B48 : Air Lead			
	6	A46 : Funk Gtr			
	7	B05 : Warm Strings			
	8	PRB : PR– B RHYTHM			
3 The Race	1	B09 : Slow Strings	A14 : Stiky Rhodes	B59 : JP– 8 Pad	
	2	B18 : New Age Box	A64 : Stereoww Bass	B19 : Arasian Morn	
	3	B34 : Stab Brass	A01 : A.Piano 1	B30 : Brass Sect 1	B13 : Orch Stab 1
	4	B48 : Air Lead	B38 : AltoLead Sax		
	5	B50 : Log Drum			
	6	A53 : Analog Bs 1	A39 : Nylon+Steel		
	7	A28 : E.Organ 1	A59 : Pick Bass		
	8	PRA : PR– A RHYTHM			

3. Beluisteren van de klanken

Van fabriekswege werden een aantal Patches/klanken in de JV-880 geprogrammeerd. In dit hoofdstuk gaan we een aantal hiervan oproepen en beluisteren.



1. Druk op [PATCH] (de bijbehorende indicator gaat aan)
2. Stel het MIDI-kanaal van het aangesloten klavier in op "1".
3. Speel op het MIDI-klavier om de huidig geselecteerde klank van de JV-880 te beluisteren
4. U kunt de diverse klanken/Patches beluisteren door de Cursor ([CURSOR>]) naar het Patch-nummer te verplaatsen en dit te wijzigen met het DATA-wiel; het nummer en de naam van de geselecteerde Patch worden weergegeven in het Display

Patch	RxCh:01
I15:Analog Brass	[U015]

De Patches van de JV-880 zijn in vier groepen onderverdeeld:

I01 — 64: Intern (programmeerbaar)

C01 — 64: Data Card (optioneel)

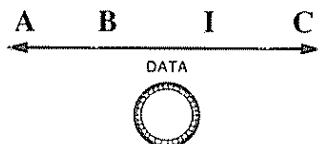
A01 — 64: Preset A (ROM)

B01 — 64: Preset B (ROM)

Het verschil tussen de interne en de Preset groepen wordt verderop uiteengezet

De respectievelijke groepen kiest u door aan het DATA-wiel te draaien terwijl u er op drukt

Probeer, aan de hand van de voorgaande methode, de Patches van de overige groepen te kiezen



Patches van de "C" groep zijn enkel te kiezen als u een JV-880 Data Card aansluit

Preview Functie

De zogenaamde Preview functie vormt ongetwijfeld één van de handigste faciliteiten van de JV-880. Door op de VOLUME knop te drukken kunt u de geselecteerde Patch beluisteren. Zelfs als er geen MIDI-stuurbron voorhanden is, laat dit toe om toch alle JV-880 klanken direct te beluisteren.



De toonhoogte en het volume van de Preview functie zijn naar eigen wens in te stellen (zie blz. 63).

Vergeet deze functie nooit, hoe simpel ze ook lijkt. Voor het "triggeren" (starten) van bepaalde effecten bijvoorbeeld, kan zo'n eenvoudige "druk op de knop" een gouden en tijdsbesparende rol vervullen. Anders geformuleerd, wordt ons hier een speelhulp aangeboden (vgl. Pitch/Modulatie hendel) waarvan de mogelijkheden in muzikale middelen nog volledig ingeburgerd moeten worden.

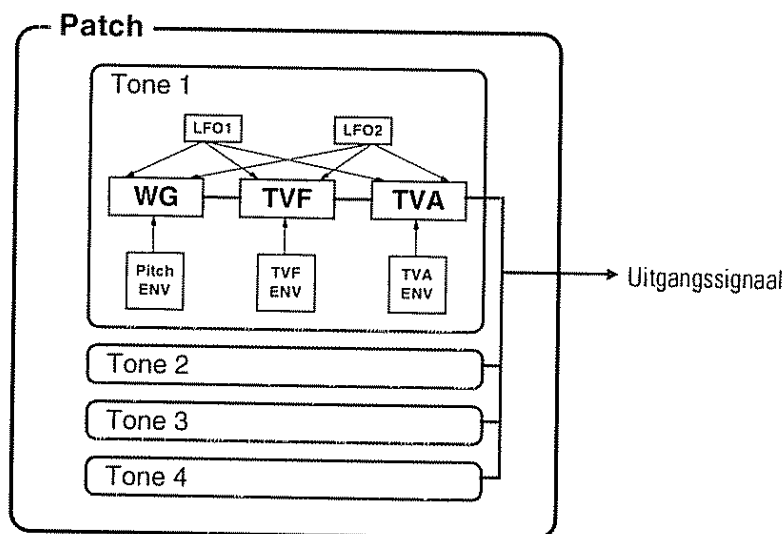
Deel 2:
*Algemene
voorstelling*

4. De klankblokken van de JV-880

In dit hoofdstuk worden de verschillende basis-klankblokken van de JV-880 besproken

4.1 Patches

De klank-programma's die u tijdens het aansturen van deze module gebruikt zijn *Patches*. Hierbij dient u (voor de totaal beschikbare polyfonie) rekening te houden met de mogelijkheid dat één Patch opgebouwd kan zijn uit meerdere *Tones*.



Tones

De Tones vertegenwoordigen de kleinste klank-elementen bij de samenstelling van een Patch. Het is mogelijk om een Patch te vervaardigen met één enkele Tone. Voor een zeer specifiek of vol geluid kunt u echter tot vier Tones in één enkele Patch verwerken. De Tones bestaan op hun beurt uit de volgende elementen:

○ WG (Generator/golfvorm generator)

Allereerst kiest u hier een bepaalde basis-golfvorm. Deze kan afkomstig zijn van het interne geheugen, een optionele PCM Card, of een geheugenuitbreiding. Ongeacht de bron die u gebruikt, vormt deze de hoeksteen van iedere willekeurige klank; de inhoud van een gegeven golfvorm zal immers in grote mate het uiteindelijke klankkarakter van een Patch bepalen.

Met de golfvorm-generator controleert u tevens de basistoonhoogte (Pitch) van een golfvorm.

○ TVF (Time Variant Filter/echte-tijd-filter)

De basisgolfvorm van de Wave Generator kan, dankzij dit filter, verder bewerkt worden door bepaalde frequentiegebieden te benadrukken of af te zwakken.

○ TVA (Time Variant Amplifier/echte-tijd-versterker)

Dit element staat in voor de controle van het volume.

○ **ENV (Envelope Generator/"vormgenerator")**

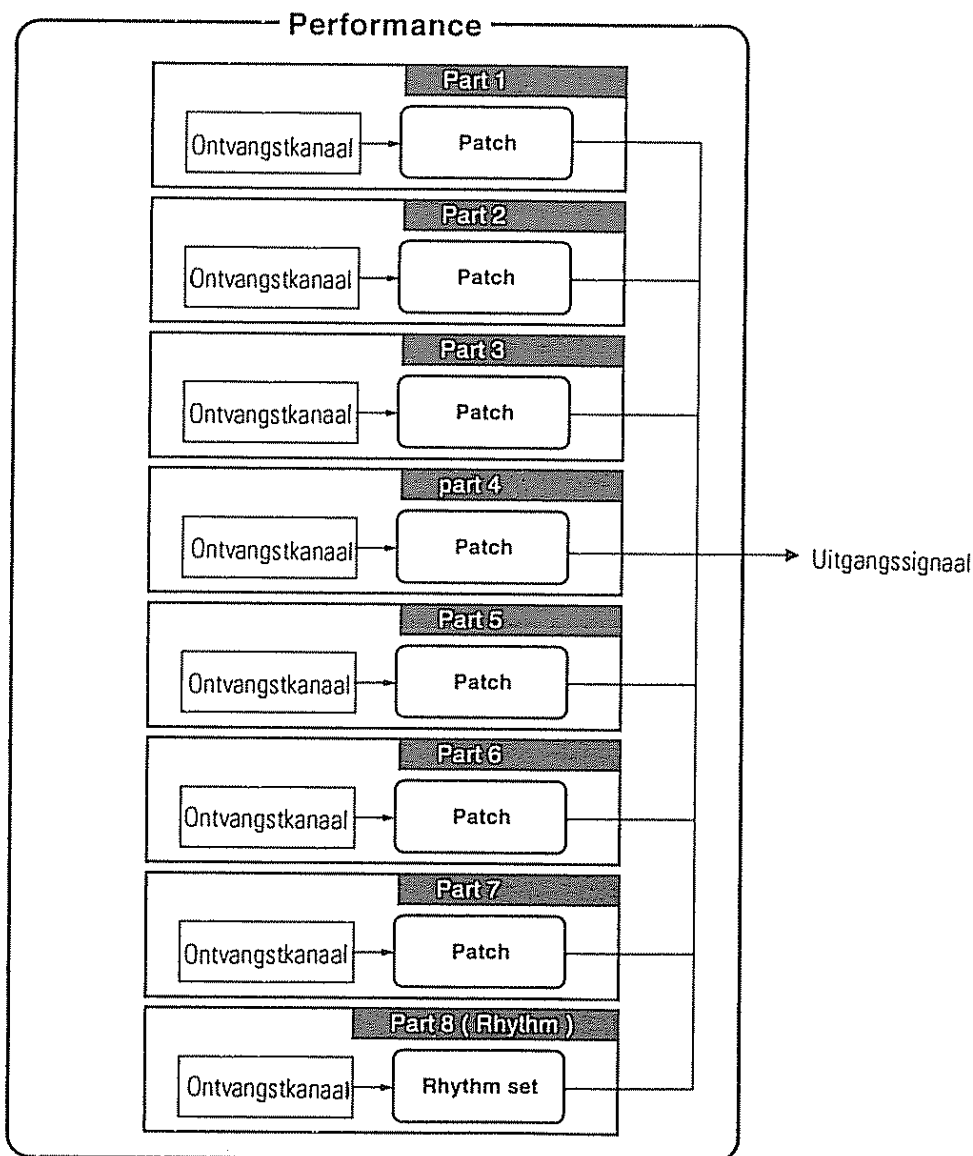
De Envelope Generator kan ingezet worden om, gedurende het tijdsverloop van een klank, de toonhoogte, de filterfrequentie en het volume van, respectievelijk, de WG, de TVF en de TVA te veranderen

○ **LFO (Low Frequency Oscillator)**

Deze oscillator kunt u gebruiken om regelmatige wijzigingen van de toonhoogte (WG), de afsnijfrequentie (Cutoff) of het volume (TVA) tot stand te brengen. De meest gebruikte vorm van modulatie is echter vibrato, d.w.z. een regelmatige variatie van de toonhoogte

4.2 Performance

Een Performance is een verzameling van Patches en bijbehorende instellingen, zoals een Rhythm Set en de effecten (Reverb en Chorus). Anders geformuleerd bevat een Performance acht Parts, opgebouwd uit zeven "standaard" Patches en één ritmeset (Rhythm Set). We willen er hier al even op wijzen dat de effecten van de Performances los staan van die van de Patches. M a w. de effectparameters van de Patches worden niet overgeheveld naar een Performance.



PART

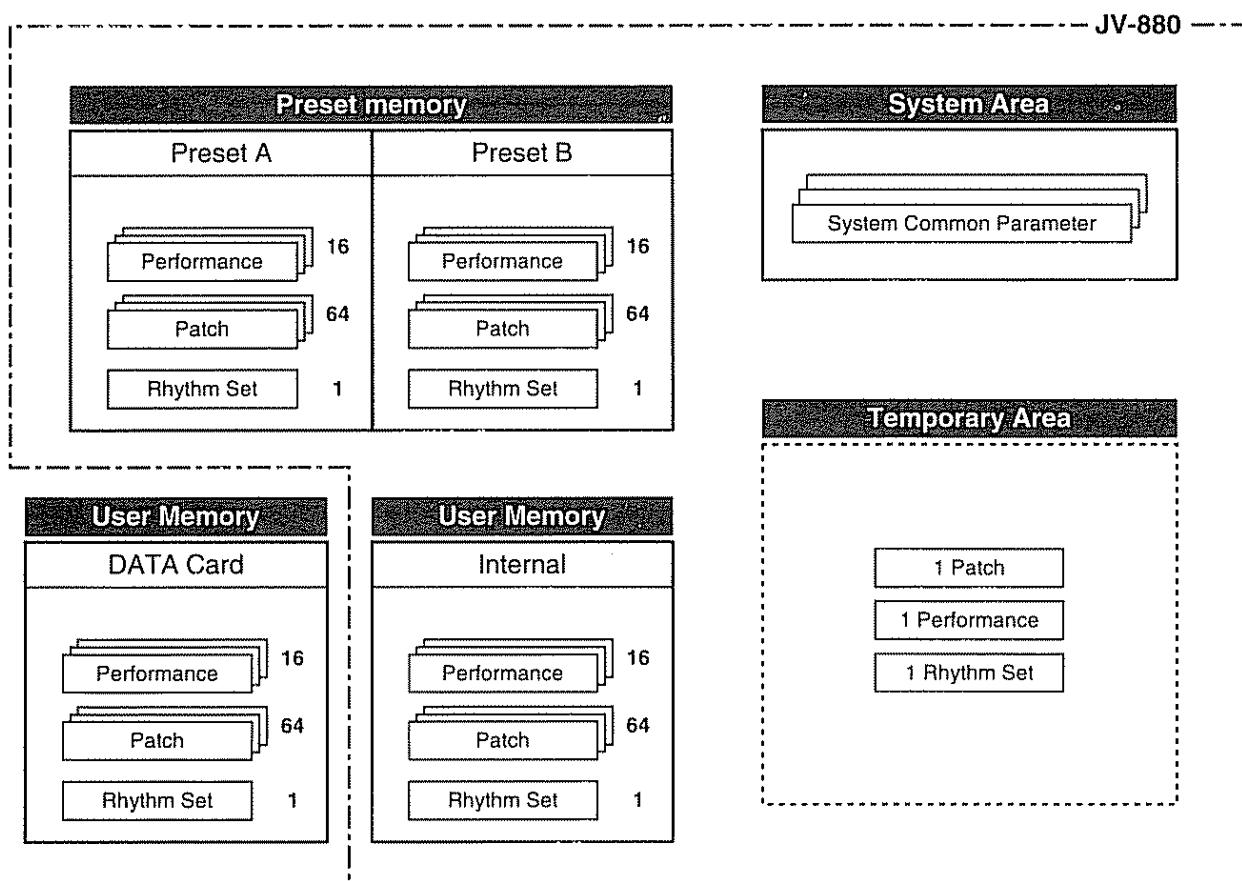
De Patches zijn toegewezen aan de Parts 1~7. De ritmeset is de 8ste Part. Daar elke Part op een apart MIDI-kanaal aan te sturen is, zijn ze elk inzetbaar als een onafhankelijke klankmodule

○ Rhythm Set (ritmeset)

Bij de Parts 1—7 hangt de toonhoogtes af van de (MIDI) verzonden nootnummers. Bij de ritmeset daartegen is/zijn de nootnummers bepalend voor de drum/percussie klanken die u wenst aan te sturen. M a w. is elke drum/percussie klank toegewezen

5. Geheugen

De lokaties waarin u Performances, Patches en bijbehorende data opslaat zijn "geheugen"; bij de JV-880 werd dit in de volgende secties opgedeeld:



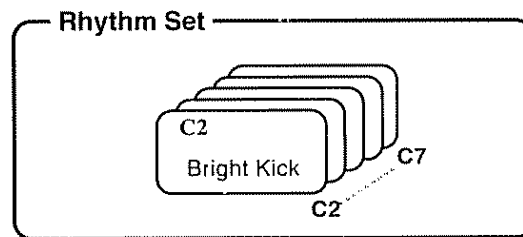
5.1 Programmeerbaar geheugen (User Memory)

Zowel het interne geheugen als de (optionele) datakaarten zijn in te zetten voor de opslag van "eigen" of nieuwe klanken. Elk geheugenblok (intern, kaarten) biedt plaats aan 16 Performances, 64 Patches en 1 Rhythm Set.

5.2 Voorgeprogrammeerd geheugen (Preset Memory)

Beide geheugenlokaties (Preset A & B) bevatten 16 Performances, 64 Patches en elk 1 Rhythm Set. De data van deze geheugenbanken kunnen niet overschreven (vervangen) worden. De gegevens zijn wel naar het User geheugen te kopiëren, waar ze als basis kunnen dienen voor de vervaardiging van nieuw klankmateriaal.

aan een bepaald nootnummer, of toets van een klavier. Binnen een bepaalde ritmeset wordt elke drum/percussie klank omschreven als een *Rhythm Tone*.



4.3 Stemmen en polyfonie

Door de complexe klankopwekking van de JV-880 bestaat er een limiet voor het aantal stemmen die tegelijkertijd kunnen klinken. Deze limiet wordt meestal omschreven als de "maximale polyfonie". Voor de JV-880 bedraagt ze 28 stemmen, als elke Patch slechts één enkele Tone (golfvorm) bevat. Indien u echter een Patch vervaardigde die vier Tones (golfvormen) per gespeelde noot opeist, zal u nog slechts over een polyfonie van zeven stemmen kunnen beschikken.

Een en ander geldt natuurlijk ook voor de Performance mode, waar u maar liefst 8 Parts kunt gebruiken. Als u vaak multitimbraal werkt, verdient het dus aanbeveling zo weinig mogelijk Tones per Patch te gebruiken. Vaak kunt u namelijk een Tone weglaten zonder dat het echt opvalt.

5.3 Systeemgedeelte (System)

Het systeem omvat een aantal parameters (System Common Parameters) die de algemene werking van de JV-880 beïnvloeden, zoals de contrastregeling van het display, de stemming, enz. De in dit gedeelte ingegeven parameters worden direct van kracht en blijven behouden totdat u ze opnieuw wijzigt.

5.4 Tijdelijk geheugen (buffer)

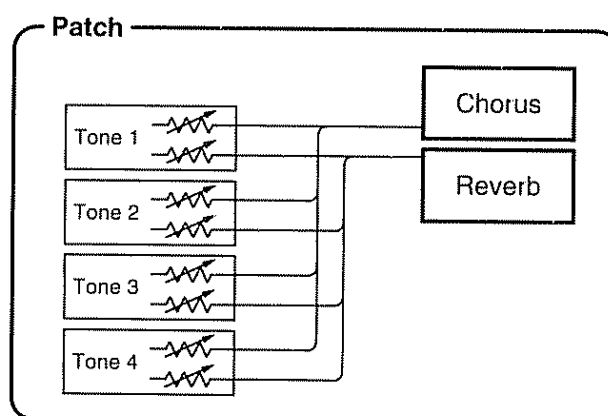
Dit geheugen wordt gebruikt voor de tijdelijke opslag van klankdata. Patches of Performances die u bijvoorbeeld vanuit het interne of het Preset geheugen oproept, worden automatisch naar dit gedeelte "overgeheveld". Anders geformuleerd, wordt in dit geheugen een kopie van de originele data (intern, Preset, kaart) opgeslagen. Alle wijzigingen die u uitvoert, vinden plaats in de buffer. Dit maakt het mogelijk om parameters te veranderen zonder dat dit enige invloed uitoefent op de opgeslagen data.

6. Chorus en Reverb

De JV-880 bevat twee stereo effecten: Chorus en Reverb (nagalm). De schema's die hieronder volgen, geven weer op welke wijze deze effecten aan de Patches en de Performances toe te voegen zijn.

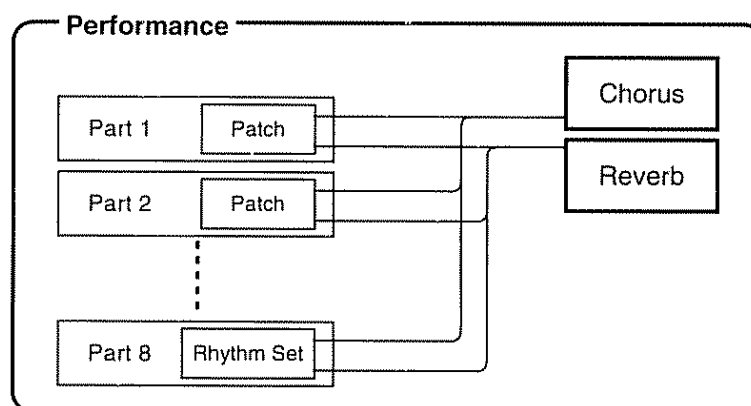
6.1 Patches

De Chorus en nagalm effecten zijn voor elke Patch apart in te stellen. Hierbij is het signaalniveau (Send Level) dat naar de Chorus/Reverb secties gestuurd moet worden individueel regelbaar voor elke Tone.



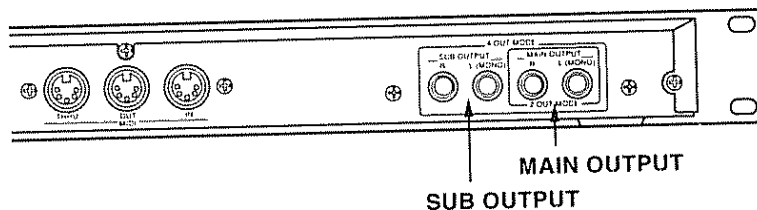
6.2 Performance

Voor elke Performance kunt u één Chorus/Reverb effect instellen. Met de effectparameters van Patches die u aan Parts toewees wordt geen rekening meer gehouden. De Tone signaalniveaus van de diverse Patches blijven echter wel behouden zodat de diepte (de hoeveelheid) van het Chorus/Reverb effect per Part kan verschillen.



7. Uitgangen

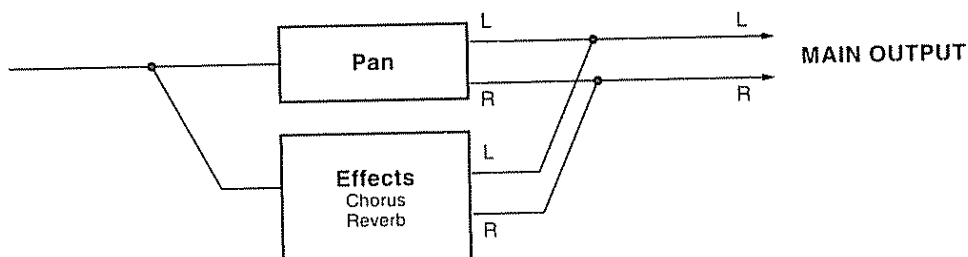
De JV-880 bezit twee paar stereo uitgangen (jacks): MAIN en SUB. Van fabrieksweg werden alle klanken toegewezen aan de MAIN uitgangen. Dit is echter te veranderen zodat de audiosignalen ofwel via de Sub Out, ofwel via de SUB én MAIN uitgangen uitgestuurd worden (zie blz 56)



7.1 Main uitgangen

Als u deze aansluiting gebruikt, maken de Chorus/Reverb effecten deel uit van het uitgangssignaal.

De instellingen i.v.m. de stereopositie (zie blz 104) en de Chorus/Reverb effecten zullen het uiteindelijke klankbeeld van de Patches of Parts bepalen.



7.2 Main uitgang en Sub uitgang

Als u beide uitgangen tegelijkertijd gebruikt, worden de Chorus/Reverb effecten uit het audiosignaal weggelaten. De instelling van bepaalde Patch, Performance en Rhythm Set parameters zijn bepalend voor de respectievelijke toewijzingen naar de diverse uitgangen (MAIN of SUB uitgang).

○ Patch

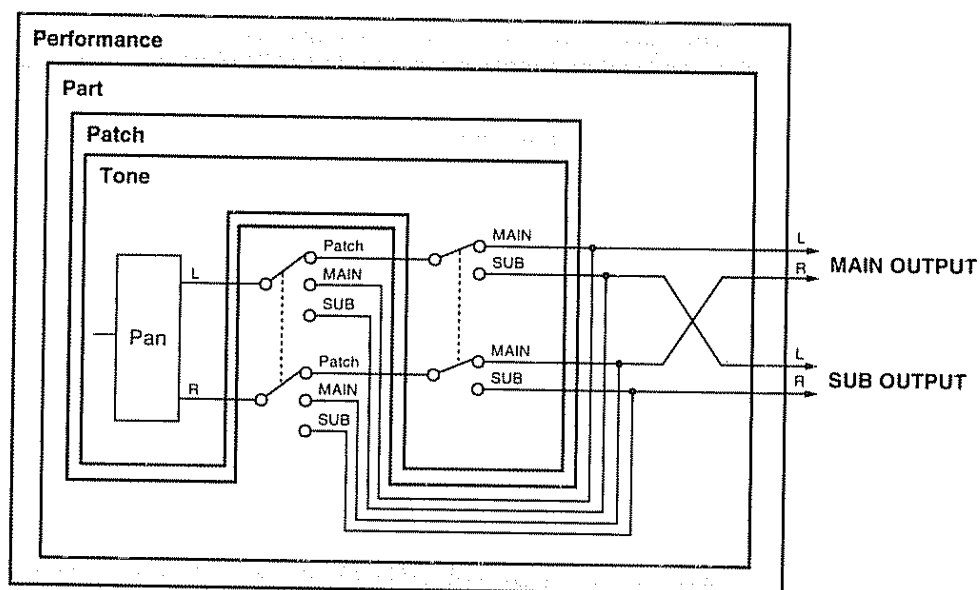
Binnen een Patch kan de toewijzing naar een bepaalde uitgang per Tone ingesteld worden.

○ Performance

Binnen een Performance kan de toewijzing naar een bepaalde uitgang per Part ingesteld worden. De toewijzing aan een bepaalde uitgang is ook in te stellen voor iedere Patch die naar een Part werd geassigneerd. In dit geval gelden de parameterwaarden die u voor elke Tone geprogrammeerd hebt. (Voor de 8ste Part heeft elke Tone z'n eigen toewijzing naar één van de uitgangsgroepen.)

○ Rhythm Set

De toewijzing aan een bepaalde uitgangsgroep kan per Tone ingesteld worden



De volumeregelaar heeft geen invloed op het uitgangsniveau van de SUB uitgang

Zelfs indien er een klank aan toegewezen werd, zal geen signaal via de SUB uitgang doorgestuurd worden als u de SUB uitgangen niet aansluit

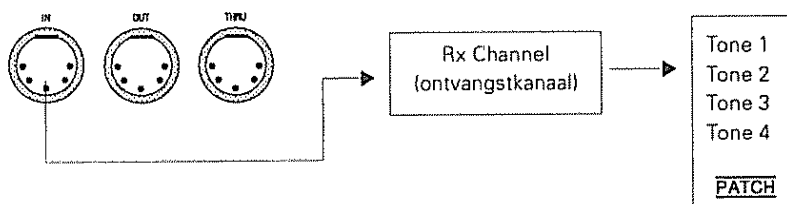
Signalen die u naar de SUB-uitgang assigneert, kunnen niet beluisterd worden via de hoofdtelefoon

8. MIDI-controle

8.1 Ontvangen van MIDI-data

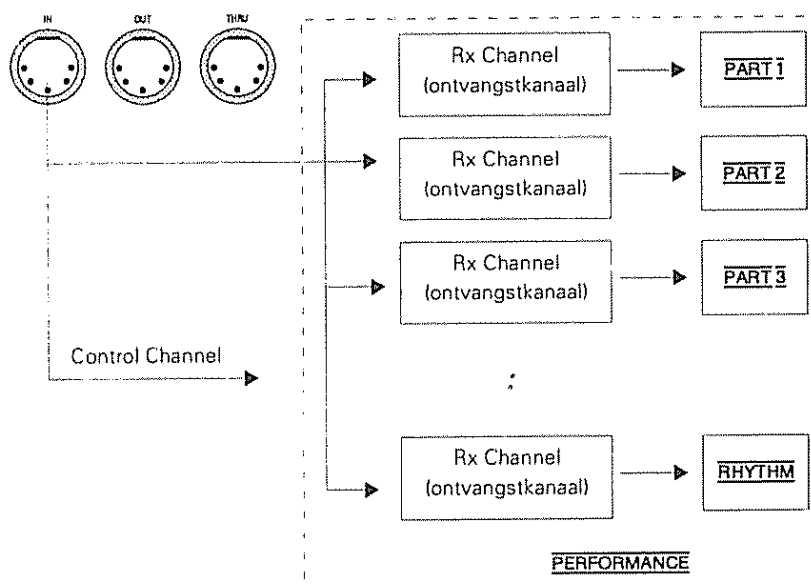
○ Patch Play mode

Externe MIDI-data wordt ontvangen op het kanaal dat u selecteerde met de System Common parameter Rx Channel



○ Performance Play mode

Voor alle Parts kunt u het MIDI-ontvangstkanaal apart instellen. Het spreekt hierbij vanzelf dat deze overeen moeten stemmen met de zendkanalen van de externe MIDI-stuurbron.



8.2 Patches kiezen

U kunt de Patches via MIDI veranderen middels de combinatie van Bank Select en programmakeuze-commando's. D.w.z. dat u eerst een controlecommando "0" (nummer 0) moet verzenden (met waarde 80 of 81), gevolgd door een programmanummer.

In de Patch Play mode moeten de voornoemde commando's verzonden worden op het MIDI-ontvangstkanaal dat u op de JV-880 instelde.

In de Performance Play mode kunt u eveneens via MIDI andere Patches kiezen, die dan aan de betreffende Part worden toegewezen. Met "betreffend" bedoelen we hier

de Part die op het MIDI-kanaal ontvangt dat een programmakeuze-commando bevat. Rhythm Sets kunt u kiezen door de juiste data te verzenden op het MIDI-kanaal van de achtste Part

Wanneer de JV-880 enkel programmanummers ontvangt (zonder een voorafgaand Bank Select commando, zal u enkel de Patches van de A/B Preset banken, of van het interne geheugen en een Data Card, op kunnen roepen (naar gelang de bank die u het laatst hebt gekozen)

Bank Select (CC0 + waarde)	Programmanummer	Patch of Rhythm Set die gekozen wordt
80	1—64	I01—64 (Intern) C01—64 (DATA Card)
	65—128	
81	1—16	A01—64 (Preset A) B01—64 (Preset B)
	65—128	

8.3 Performances kiezen

Naar analogie met de Patches, kunt u Performances kiezen door een Bank Select commando (Controller "0", waarde 80/81) en een programmanummer door te seinen. Voornoemde data moet verzonden worden op het *Control Channel* (controlekanaal). Dit laatste is ondergebracht bij de *System Common* parameters.

Indien de JV-880 enkel programmanummers ontvangt (zonder een voorafgaand Bank Select commando), zal u enkel de Performances van de A/B Preset banken, of van het interne geheugen en een Data Card, op kunnen roepen.

Bank Select	Programmanummer	Performance
80	1—16 (17—32, 33—48, 49—64))	I01—16 C01—16
	65—80 (81—96, 97—112, 113—128)	
81	1—16 (17—32, 33—48, 49—64)	A01—16 B01—16
	65—80 (81—96, 97—112, 113—128)	

Het controlekanaal heeft voorrang! Wijs dus nooit hetzelfde MIDI-kanaal toe aan een Part en aan Control Channel.

Wanneer de waarden van de controlecommando's "0" en "32" tegelijkertijd verzonden worden, zal de JV-880 enkel de waarde van de eerstgenoemde Controller aanvaarden.

Hierbij hoort een woordje uitleg. De MIDI-standaard laat "enkel" het kiezen van 128 klanken toe. Op de JV-880 is dat te weinig omdat hij er veel meer bevat. Dus moet men teruggrijpen op een truc om ook de andere klanken te kunnen kiezen, die eigenlijk buiten het bestek van 128 mogelijkheden vallen. Dit wordt gedaan met het controlecommando nummer 0 met een bijbehorende waarde (op de JV-880 is dat hetzij 80, hetzij 81). Dat commando dient voor het kiezen van een bank (bv. intern/kaart). Eens u de juiste bank gekozen hebt, moet u een programmanummer doorseinen.

Let wel: u hoeft enkel een Bank Select commando door te seinen als de gewenste Patch (Performance) zich niet in de huidige bank (intern kaart of Preset A/B) bevindt.

8.4 Belangrijkste MIDI-commando's van de JV-880

De MIDI-standaard bevat een grote verscheidenheid aan kommando's en data voor een zo uitgebreid mogelijke controle van, bijvoorbeeld, een klankmodule. Hieronder vindt u een lijst van de belangrijkste MIDI-kommando's die de JV-880 kan ontvangen/verwerken.

8.4.1 Kanaalcommando's

Kanaalcommando's gelden slechts voor het MIDI-kanaal waarop ze worden verzonden.

Nootcommando's

Nootcommando's bevatten de gegevens die door een klavier (of een andere stuurbron zoals een MIDI-gitaar of een sequencer) verstuurd worden. Het betreft hier o.a. informatie aangaande de identificatie van de noot (nootnummer), het ogenblik waarop deze gespeeld wordt (noot-aan), het volume (aanslag) en het moment waarop de noot/toets losgelaten wordt (noot-uit).

Programmakeuze

Met dit commando kunt u andere klanken kiezen. Wanneer de JV-880 programmakeuze-commando's ontvangt, veranderen de Patch, Performance of Rhythm Set nummers binnen een bepaalde geheugenbank (Preset A/B of intern/Card).

Controlecommando's

Dit commando-type wordt gebruikt voor het versturen van gegevens die verband houden met allerlei "expressie"-middelen (Pitch Bend, modulatie, volume, data van schakelaars en controle-pedalen, enz.).

○ **Bank Select (CC 0)**

Dankzij dit commando kunt u alle geheugenbanken van de JV-880 kiezen (Preset A/B, intern en Data Card).

De Preset en de programmeerbare geheugenbanken selecteert u door, respectievelijk, een waarde 80 of 81 in te geven voor controlecommando nummer 0.

Indien het Bank Select commando gevolgd wordt door een Program Change nummer, zullen de Patch-, Performance- of Rhythm Set-nummers binnen de geselecteerde geheugenbank veranderd worden.

○ **Modulatie (CC 1)**

Wanneer de JV-880 dit commando ontvangt, zullen de Patch-parameters die u selecteerde in de Mod1-4 menu pagina (zie blz. 81) gewijzigd worden.

Maak gebruik van SysEx commando's om het modulatie-effect, of diens toepassing te wijzigen.

○ **Portamento Time (CC 5)**

Bij ontvangst van deze data wordt de Portamento tijd gewijzigd (de tijd die het "glijden" van een noot naar een volgende in beslag neemt).

○ **Volume (CC 7)**

Bij ontvangst van deze data wordt het volume van de klank gewijzigd die op dat MIDI-kanaal ontvangt.

○ **Pan pot (CC 10)**

Bij ontvangst van deze data verandert de plaats van een klank in het stereobeeld (links, rechts enz)

○ **Expression (CC 11)**

Wanneer de JV-880 dit commando ontvangt, zullen de Patch-parameters die u selecteerde op de EXP1-4 menu pagina (zie blz 82) gewijzigd worden

○ **Hold1 (CC 64)**

Wanneer een aan-commando (waarde:64-127) ontvangen wordt, blijft een klank doorklinken totdat er een uit (waarde: 0-63) commando doorgezonden wordt

Het al dan niet continu doorklinken van een klank, en het volume waarmee dit gebeurt, hangt af van de Sustain regelingen (envelope) af

○ **Portamento (CC 65)**

Bij ontvangst van dit commando wordt het Portamento effect in- of uitgeschakeld

○ **Reverb (Nagalm) (CC 91)**

Bij ontvangst van dit commando wordt het Reverb effect in- of uitgeschakeld

○ **Chorus (CC 93)**

Bij ontvangst van dit commando wordt het Chorus effect in- of uitgeschakeld

○ **RPN (CC 100, 101)**

Dit commando alterneert tussen het bereik van de "Bender", de algehele stemming en de fijn/grof stemmingsparameters. De waarde wordt bepaald met een Data Entry commando

○ **Data Entry (CC 6/38)**

Bij ontvangst van deze data wordt de waarde van de geselecteerde RPN-parameter gewijzigd

Gelijke parameters kunnen op verschillende wijze reageren als ze aangestuurd worden via MIDI-kommando's; dit hangt af van de instellingen en de onderverdeling van de MIDI-kanalen (zie blz 179 voor meer details)

○ **Pitch Bend commando's**

Deze data geven de positie(s) van een Pitch Bend wiel/hendel door van de aangesloten MIDI-stuurbron (bv een synthesizer-klavier). Zodra u het wiel of de hendel beweegt, worden de data doorgestuurd; de toonhoogte van de geselecteerde JV-880 klank zal gewijzigd worden volgens de manier (snelheid, neerwaarts/opwaarts) waarop u de "Bender" beweegt

Vanaf de MIDI-stuurbron worden enkel de gegevens i v m positie en de bewegingen van de "Bender" doorgestuurd. De mate waarin de toonhoogte volgens de voornoemde gegevens gewijzigd zal worden (het bereik) stelt u in op de JV-880

○ **Aftertouch commando's**

Deze data geven aan met welke kracht de toetsen van het aangesloten MIDI-klavier ingedrukt worden (om drukgevoeligheidswaarden door te kunnen sturen moet het klavier in kwestie natuurlijk wel voorzien zijn van deze "mechanische" faciliteit)

De MIDI-standaard kent twee aftertouch typen: kanaal en polyfone aftertouch. Kanaal-drukgevoeligheid is "monofoon" zodat de doorgezonden data van toepassing zijn voor alle ingehouden toetsen; zelfs als slechts één toets harder ingedrukt wordt dan de an-

deren. Bij polyfone aftertouch wordt de drukgevoeligheidswaarde individueel per toets doorgegeven. De JV-880 reageert enkel op "kanaal" of "monofone" aftertouch data.

8.4.2 Kanaalmode-commando's

Channel mode commando's worden, onafhankelijk van de gespecificeerde MIDI-kanalen, ontvangen en/of verwerkt.

○ **Reset All Controllers**

Via dit commando worden diverse parameterwaarden (bv. Pitch Bend, modulatie, volume, panorama, enz.) naar hun basis- of fabrieksinstellingen teruggebracht. Zie ook de MIDI Implementation Chart (blz. 179) aangaande de parameters die op dit commando zullen reageren en de fabriekswaarden die ze hierna zullen aannemen.

○ **Mono/Poly commando's**

De doorgave van een "Mono mode" commando heeft tot gevolg dat de JV-880 enkel het laatst doorgegeven nootnummer zal weergeven.

De doorgave van een "Poly mode" commando heeft tot gevolg dat de JV-880 alle doorgezonden nootnummers zal weergeven; met dien verstande dat u de maximale polyfonie van deze module niet overschrijdt.

De JV-880 zal tussen de Mono en de Poly mode overschakelen naargelang de ontvangen commando's.

8.4.3 System commando's

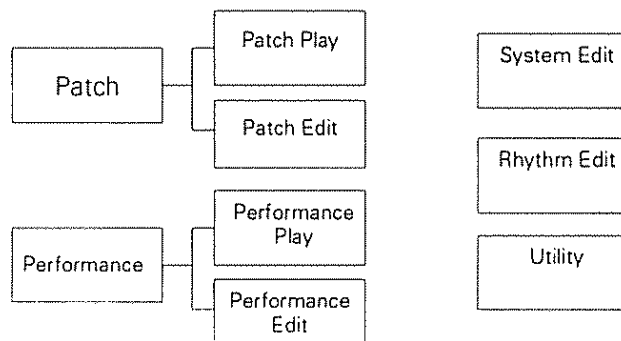
Ook deze commando's worden, onafhankelijk van de gespecificeerde MIDI-kanalen, ontvangen en/of verwerkt.

○ **SysEx commando's**

Zoals de naam het al impliceert, hebben we hier te maken met data die enkel bruikbaar zijn voor één MIDI-instrument. Dergelijke gegevens kunnen bijvoorbeeld direct uitgewisseld worden tussen twee identieke apparaten (in dit geval: twee JV-880 modules, maar ook met de JV-80). De meeste sequencersystemen zijn echter ook in staat om SysEx commando's van het merendeel der MIDI-instrumenten op te slaan en terug te zenden naar de juiste bron op het gewenste moment (anders geformuleerd, kan het sequencersysteem hier dienst doen als een externe of reservegeheugenbank).

9. Modes

De diverse parametergroepen zijn onderverdeeld in de hiernavolgende zeven modes:



○ Patch Play mode

(deel 3)

In deze mode kan één Patch geselecteerd en weergegeven worden

○ Performance Play mode

(deel 4)

In deze mode kan één Performance geselecteerd en weergegeven worden. Deze mode dient gekozen te worden als u de JV-880 als multitimbrale klankbron wenst te gebruiken.

○ System Edit mode

(deel 5)

In deze mode zijn een aantal functies/parameters ondergebracht die invloed uitoefenen op de algehele werking van de JV-880 (bv. Master Tuning).

○ Patch Edit mode

(deel 6)

In deze mode kunt u Patches editen (wijzigen). Dit wil zeggen dat we hier de parameters terugvinden waarmee de klankkleur (het geluid) van een Patch te veranderen is.

○ Performance Edit mode

(deel 7)

In deze mode kunt u 8 Parts (7 Patches en 1 Rhythm Set) met elkaar combineren. Samen genomen, staan deze Parts uiteindelijk in voor het "totale" klankbeeld van de JV-880. Zo kan men, bijvoorbeeld, zeer rijke of "vette" klanken vervaardigen door een aantal gelijkaardige Patches samen te voegen. Het is echter niet zo goed mogelijk om volledige orkestraties tot stand te brengen door beroep te doen op instrumenten/Patches van volledig uiteenlopende aard (bv. bas, piano enz.).

De Patch Play en Patch Edit modes worden samen kortweg als de "Patch mode" omschreven. Naar analogie met het voorgaande beschouwen we de Performance Play/Edit modes als de "Performance mode".

○ Rhythm Edit mode

(deel 8)

In deze mode kunnen de instellingen van de Rhythm Set (ritme-instrumenten) gewijzigd worden. Binnen een Performance is zo'n Rhythm Set toegewezen aan de 8ste Part.

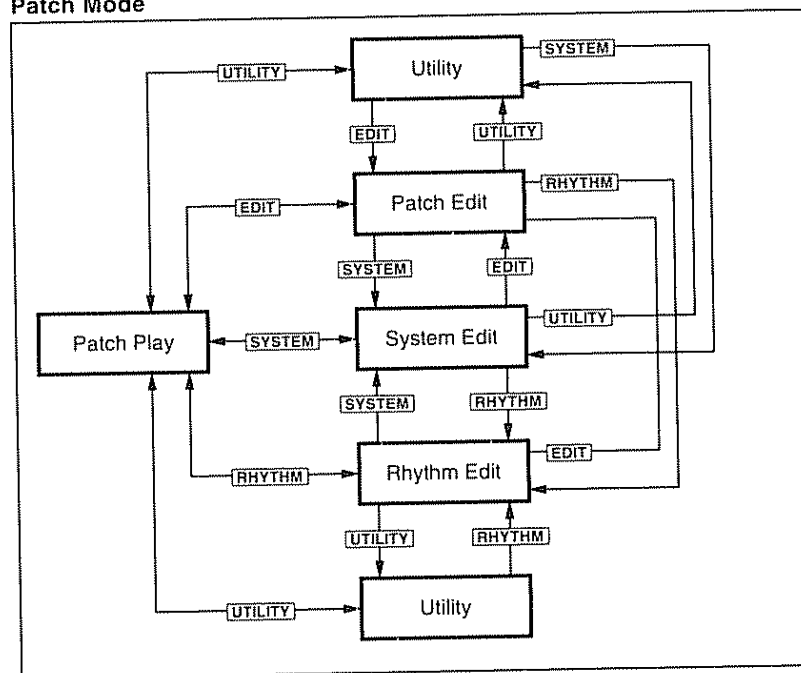
Ten eerste biedt deze mode een aantal algemene functies zoals, bijvoorbeeld, de toewijzing van de individuele ritmeklanken (Rhythm Tones) aan bepaalde nootnummers. Ten tweede kunt u hier, middels een aantal specifieke parameters, ook het klankkarakter van de diverse Rhythm Tones veranderen.

○ Utility mode

(deel 9)

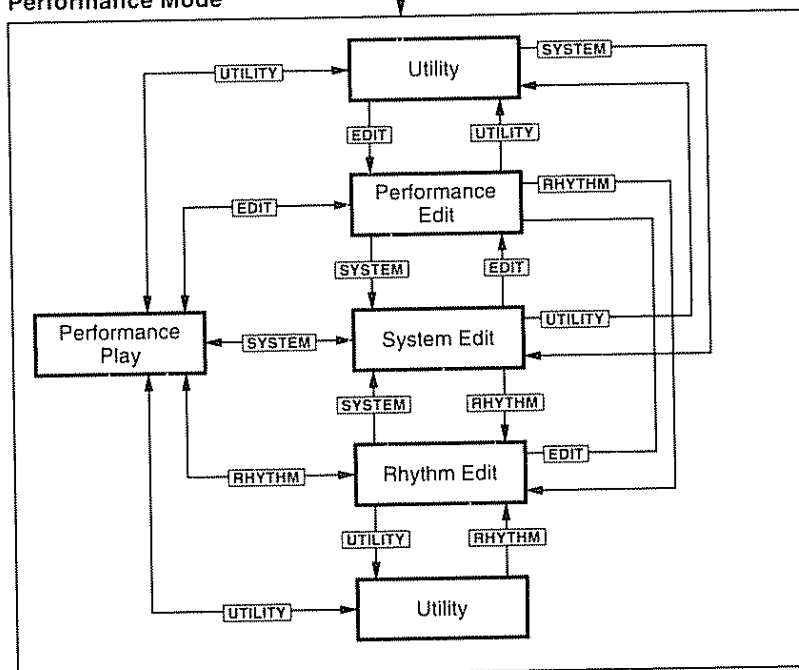
Deze mode laat toe om zelf vervaardigde data permanent op te slaan (bv. in het interne geheugen, op een Data Card, op een extern MIDI-apparaat, enz.). Deze mode bevat tevens een aantal functies die het editen sneller en gemakkelijker kunnen laten verlopen. Druk op de aangewezen knop om de gewenste mode te selecteren. (Met uitzondering van de Performance mode zal de LED-indicator van de gekozen mode knop aangaan.) Druk nogmaals op de knop om de geselecteerde mode te verlaten (hierbij zal de LED-indicator van de desbetreffende mode doven).

Patch Mode



PATCH/PERFORM

Performance Mode



○ **Kleurcodes van de bedieningsknoppen**

Om het bedieningsgemak te bevorderen, werden er voor de seriegrafie van het front-paneel (de benaming van de knoppen) bepaalde kleurcodes toegepast: blauw, oranje en wit

Oranje en **blauwe** lettertekens geven de functies/parameters aan die, respectievelijk, voorbehouden zijn voor de Patch Play/Edit en Performance Play/Edit modes. Witte lettertekens duiden op het feit dat de bijbehorende knoppen binnen elke mode aan te wenden zijn (met uitzondering van de [COMPARE] en de [ENTER] knoppen die u enkel binnen de Utility mode kunt gebruiken)

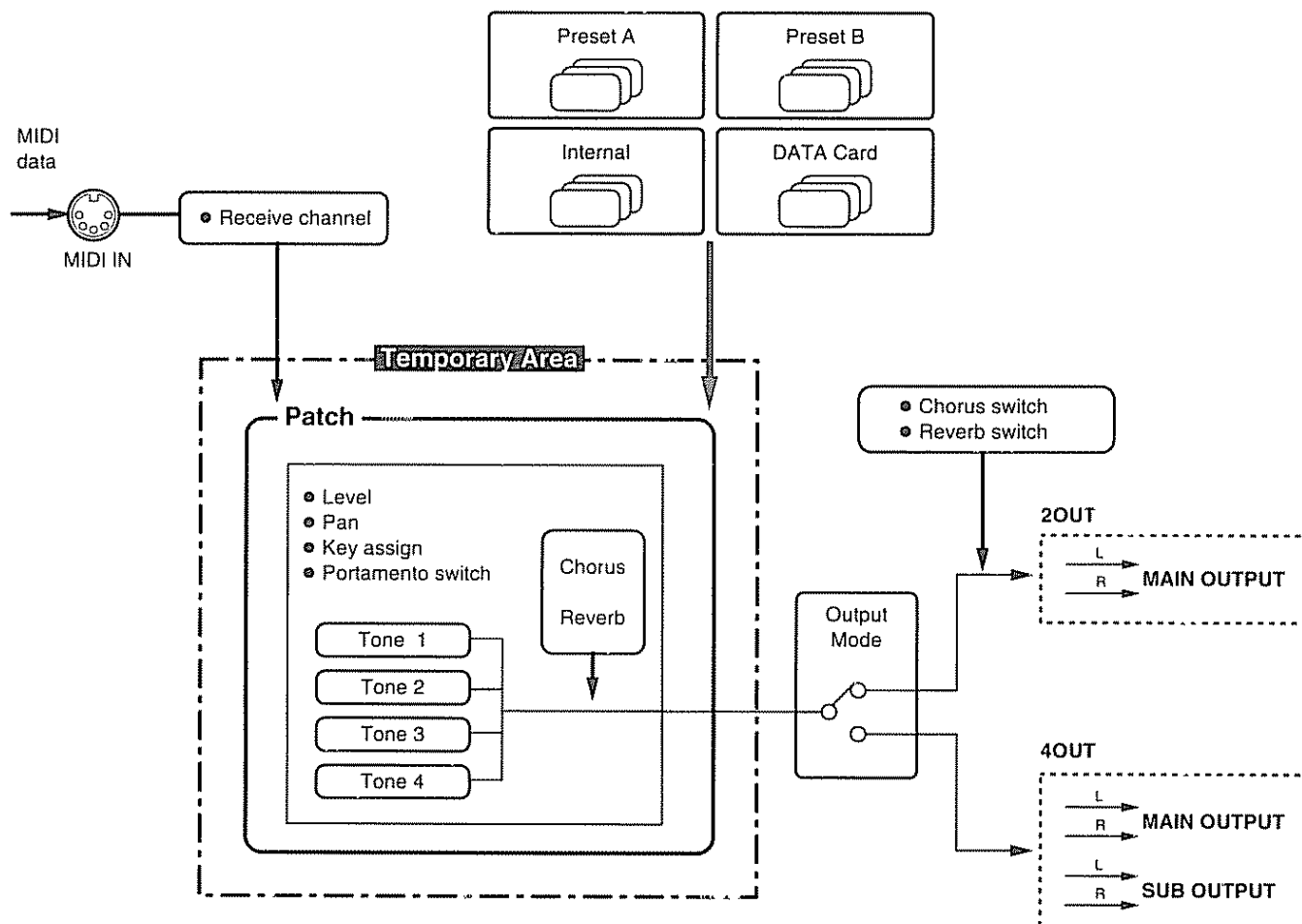


Deel 3: Patches aansturen

PATCH PLAY mode

1. Wat is de Patch Play mode?

In de Patch Play mode wordt één Patch naar de buffer gekopieerd; deze is nu klaar om (via MIDI) bespeeld te worden

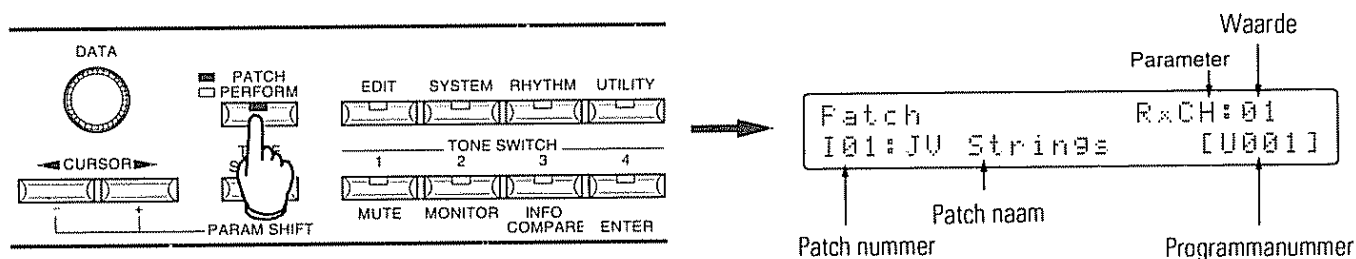


○ Opmerkingen

1. Sommige System en Patch Common parameters zijn zelfs tijdens het spelen te veranderen
2. Gedurende de verschillende bewerkingen wordt er enkel beroep gedaan op de data die zich in de buffer bevinden; de Patch gegevens afkomstig van de programmeerbare of Preset geheugenbanken (respektievelijk: intern/Data Card en Preset A/B) blijven in hun oorspronkelijke vorm behouden
3. Een Patch waarvan de parameters gewijzigd werden, is op te slaan als een nieuwe Patch in het User geheugen (blz 143)

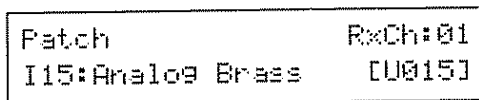
2. Bedienings tips

Druk op [PATCH/PERFORM] om de Patch Play mode te selecteren (de bijbehorende indicator licht op)

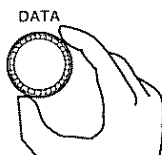


2.1 Andere Patch kiezen

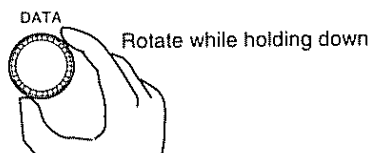
1. Breng de Cursor naar de lokatie van het Patch nummer in het display met de [◀Cursor▶] knoppen



2. Draai aan het DATA wiel om de Patches stapsgewijs te overlopen



U kunt ook meteen een ander geheugenblok kiezen (A, B, I, C) door het DATA wiel ingedrukt te houden terwijl u er aan draait. Hierbij blijft het geselecteerde Patch nummer ongewijzigd (maar de JV-880 kiest wel een ander blok).



Patches van een Data Card kunnen enkel worden gekozen als u er een aangesloten hebt

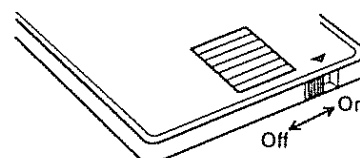
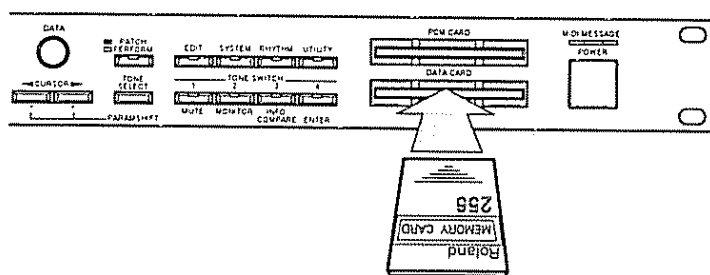
Als u het DATA wiel tweemaal snel achter elkaar indrukt, keert u terug naar de eerste Patch binnen de geselecteerde groep



Aansluiten van DATA Cards

Als u Patches van een DATA Card wenst te gebruiken, dient deze met enige kracht, doch zonder te forceren, in de daarvoor voorziene connector geschoven te worden. Let bij het aansluiten tevens op de "richting" van de Card: het label moet zich aan de bovenzijde bevinden (let op de pijl)

Een Data Card (Roland M-256E) is voorzien van een speciale beveiliging (Memory Protect). Deze moet voorkomen dat de gegevens van zo'n kaart per ongeluk gewist worden. Controleer bij het aansluiten van een kaart of de schakelaar op de "On" positie staat



2.2 Wijzigen van parameterwaarden

1. Verplaats de cursor in het display naar het gewenste parameterveld met de [◀Cursor▶] knoppen

Patch	RxCh:01
I15:Analog Brass	[U015]

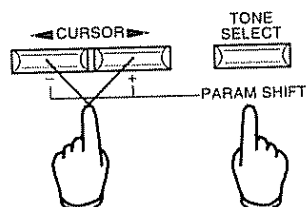
2. Selecteer, binnen het voornoemde parameterveld, de parameter die u nodig heeft met het DATA wiel
3. Breng de cursor naar het waardeveld naast de parameter met de [Cursor▶] knop

Patch	RxCh:01
I15:Analog Brass	[U015]

4. Verander de waarde Door aan het DATA wiel te draaien kunt u de waarde in kleine stappen veranderen

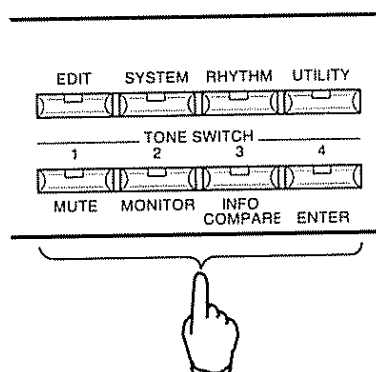
Als u een bepaalde waarde met een aanzienlijke hoeveelheid wil laten toe- of afnemen, dient u tijdens het draaien tegelijkertijd op het DATA wiel te drukken. Men kan de oorspronkelijke waarde opnieuw oproepen door tweemaal snel op

het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling nogmaals om weer over te schakelen naar de zelf ingestelde waarde
 Ongeacht de positie van de cursor zijn parameters, die tot een bepaalde menupagina behoren, ook als volgt op te roepen:
 Houd de [PARAM SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de gewenste parameter selecteert met de [+] / [-] knoppen.



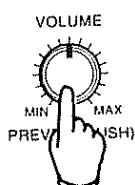
2.3 In- en uitschakelen van Tones

De respectievelijke Tones zijn in- of uit te schakelen door op de [TONE SWITCH] knoppen 1~4 te drukken; telkenmale u op zo'n knop drukt, wordt de bijbehorende Tone aan- of uitgezet; de indicator van de desbetreffende knop licht op als de Tone aangezet wordt. De aan/uit status van iedere Tone wordt opgeslagen als een Patch-instelling.



2.4 Preview functie

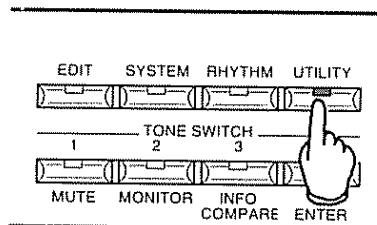
U kunt de geselecteerde Tones van een Patch beluisteren door op de VOLUME knop te drukken



Alleen de Tones wier [TONE SWITCH] knoppen oplichten, zullen weerklinken
 Als alle [TONE SWITCH] knoppen uitgeschakeld zijn, hoort u uiteraard niets als u op de VOLUME knop drukt

2.5 Opslag van gewijzigde Patches

1. Selecteer de Utility mode met de [UTILITY] knop (de bijbehorende indicator gaat aan)



2. Sla de Patch op in het gewenste geheugen. Zie blz. 143 voor de details omtrent de te volgen opslag (Write) procedures

3. Patch Play mode parameters

1. **RxCH:** Ontvangstkanaal (Receive Channel/System Common parameter)
Met deze parameter stelt u het MIDI-ontvangstkanaal van een Patch in

Patch	ExCh:01
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: 1~16

2. **Level:** Patch volume (Patch Level/Patch Common parameter)
Met deze parameter stelt u het volume van een Patch in

Patch	Level:100
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: 0~127

3. **Pan:** Stereopositie van de Patch (Patch pan/Patch Common parameter)
Met deze parameter bepaalt u de stereo-positie (L of R) van een Patch. Voor elke Tone binnen een Patch kan ook een stereopositie ingesteld worden (blz 104), wat veel slimmer is dan deze waarde te veranderen

Patch	Pan:L05
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: L64~0~R63

Bij waarden van L64/R63 zal de klank respectievelijk geheel links of rechts in het stereobeeld geplaatst zijn

4. **Reverb sw:** Nagalm schakelaar (Reverb Switch/System Common parameter)
Met deze parameter kunt u het nagalmeffect in- of uitschakelen
Zelfs als er bepaalde nagalm-parameters ingesteld werden voor een Patch (of de Tones binnen deze Patch), komt het effect te vervallen als u de voornoemde "schakelaar" uitzet

Patch	Reverb sw:ON
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: ON/OFF

Deze parameter verschijnt niet in het display als u in het System Common gedeelte voor de "4OUT" mode kiest

5. **Chorus sw:** Chorus schakelaar (Chorus Switch/System Common parameter)
Met deze parameter kunt u het Chorus-effect in- of uitschakelen
Zelfs als er bepaalde Chorus parameters ingesteld werden voor een Patch (of de Tones binnen deze Patch), komt het effect te vervallen als u de voornoemde

“schakelaar” uitzet

Patch	Chorus sw:ON
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: ON/OFF

Deze parameter wordt niet in het display weergegeven als u in het System Common gedeelte voor de “4OUT” mode kiest

6. Key Assign: Toets-assignatie (Patch Common parameter)

Deze parameter bepaalt of u een bepaalde Patch polyfoon of monofoon kunt spelen

Patch	Key assign:SOLO
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: POLY/SOLO

POLY	meerdere noten zijn tegelijkertijd te spelen
SOLO	er kan slechts één noot tegelijkertijd gespeeld worden; het laatst ontvangen MIDI-nootnummer heeft hierbij voorrang

7. Portamento: Portamento schakelaar (Patch Common parameter)

Met deze parameter kunt u het Portamento effect in- of uitschakelen

Indien het effect is ingeschakeld, “glijden” de noten naar elkaar toe

Patch	Portamento:ON
I15:Analog Brass	[U015]

Instelbereik: ON/OFF

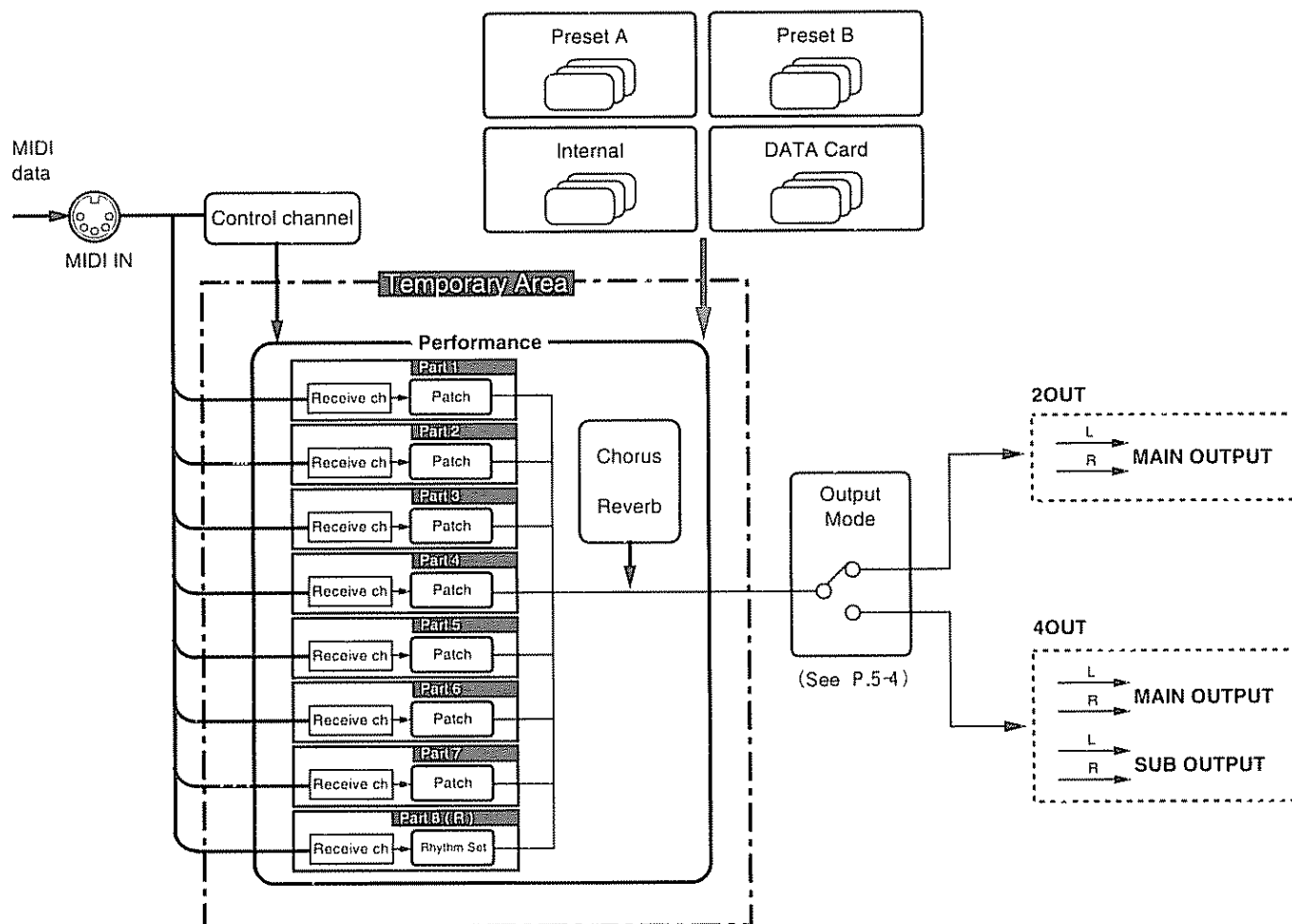


Deel 4: Performances aansturen

PERFORMANCE PLAY mode

1. Wat is de Performance Play mode?

In de Performance Play mode wordt één Performance naar het tijdelijk geheugen getransfereerd; deze is nu klaar om (via MIDI) bespeeld te worden



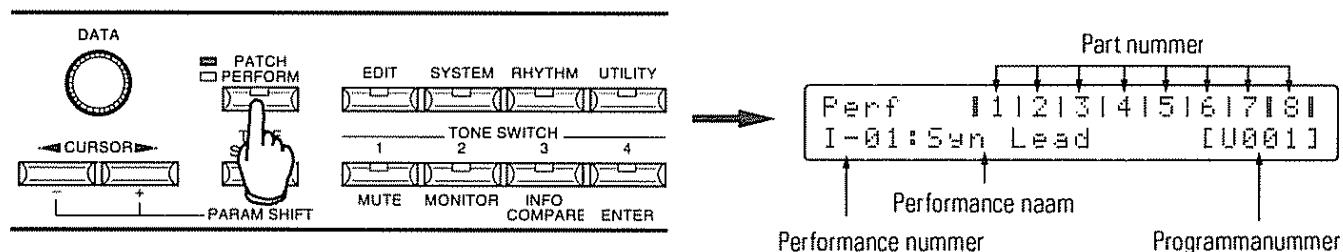
○ Opmerkingen

1. U kunt aan elk Timbre een Patch toewijzen (de 8ste Part is echter voorbehouden voor de Rhythm Set)
2. De klanken van de respectievelijke Parts kunnen in- of uitgeschakeld worden (Muting)
3. Elke Part kan afzonderlijk beluisterd/gecontroleerd worden (Part Monitor)
4. De status i v m de ontvangst van MIDI-data kan voor elk Part in het display weergegeven worden (Part Information)
5. Gedurende de verschillende bewerkingen wordt er enkel beroep gedaan op de data die in het tijdelijk geheugen werden geladen; de oorspronkelijke Performance-gegevens, afkomstig van het interne geheugen of een RAM kaart, blijven in hun oorspronkelijke vorm behouden

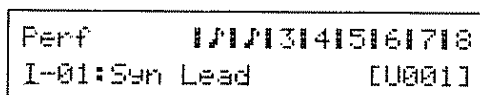
6. Een Performance waarvan de parameters gewijzigd werden, is op te slaan in het "User Memory"/programmeerbare geheugenbank als een nieuwe Performance blz 143

2. Bedieningstips

Druk op de [PATCH/PERFORM] knop om de Performance Play mode te activeren (de bijbehorende LED-indicator moet uit zijn. Indien dit lichtje toch brandt, bevinden we ons in de Patch Play mode).

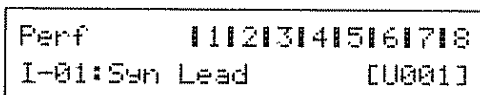


Als de Part nummer-indicatie in het display een "noot" weergeeft, betekent dit dat desbetreffende Part weerklinkt/aangestuurd wordt



2.1 Performances kiezen

1. Breng de Cursor naar het Performance nummer in het display met de [◀Cursor▶] knoppen



2. Draai aan het DATA wiel om de Performances stapsgewijs te overlopen

U kunt natuurlijk ook een ander geheugenblok kiezen (A, B, I, C) door het DATA wiel ingedrukt te houden terwijl u er aan draait; hierbij blijft het geselecteerde Performance nummer ongewijzigd

Performances van een Data Card kunnen enkel worden gekozen/ingeladen als deze werd aangesloten op de daarvoor voorziene connector

Als u het DATA wiel tweemaal snel achter elkaar indrukt, keert u terug naar de eerste Performance van de geselecteerde groep



Aansluiten van DATA Cards

Zie ook blz 40

2.2 Veranderen van de Patch/Part toewijzingen

1. Breng de Cursor met de [◀Cursor▶] knoppen naar het Part nummer (bovenste lijn in het display) waar u een nieuw Patch nummer aan wilt toewijzen.

Als u de Cursor naar een Part nummer brengt, worden dat nummer, het Patch nummer en de bijbehorende naam (bv. 1:163:Distance Call) in de onderste regel van het display weergegeven

2. Draai aan het DATA wiel om de Patch nummers stapsgewijs te veranderen. Door het DATA wiel ingedrukt te houden terwijl u er aan draait, kunt u overschakelen tussen de verschillende Patch-groepen (A, B, I, C). Het Patch nummer blijft ongewijzigd.

Performances van een Data Card kunnen enkel worden gekozen als deze werd aangesloten op de daarvoor voorziene connector

U kunt het oorspronkelijke Patch nummer opnieuw oproepen door tweemaal snel op het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling om weer over te schakelen naar het zelf gekozen Patch nummer

2.3 Klank van een Part uitschakelen (Part Mute)

Indien een Part uitgeschakeld is, zal de hieraan toegewezen Patch niet weerklinken als deze aangestuurd/bespeeld wordt

Deze functie is handig als u, om een bepaalde reden, een Part tijdelijk wenst uit te schakelen

1. Breng de Cursor met de [◀Cursor▶] knoppen naar het Part nummer (bovenste lijn in het display) dat u uit wenst te schakelen
2. Druk op de [MUTE] knop (de bijbehorende indicator gaat aan)

Perf	121213141*161718
I-01:Sen Lead	[0001]

Bij elke druk alterneert u tussen de Mute "aan" (indicator aan en * in het display) en "uit" (indicator = uit) status

3. Herhaal de stappen 1 en 2 om andere Parts uit te schakelen

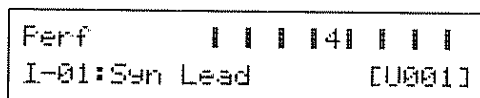
2.4 Part Monitor

De Part Monitor functie laat toe om slechts één Part te beluisteren; de overige Parts worden hierbij automatisch uitgeschakeld. Deze functie is handig om de klankinhoud en/of de gespeelde partij van de respectievelijke Parts te controleren

1. Verplaats de cursor met de [◀Cursor▶] knoppen naar het Part nummer (bovenste regel in het display) dat u individueel wenst te beluisteren

Perf	1212131415161718
I-01:Sen Lead	[0001]

2. Druk op de [MONITOR] knop (de bijbehorende indicator licht op)



3. Breng, in de Monitor mode, de cursor met de [◀Cursor▶] knoppen als u ook nog andere Parts individueel wenst te beluisteren
4. Druk opnieuw op de [MONITOR] knop (de bijbehorende indicator dooft) om de Monitor functie te annuleren en terug te keren naar de oorspronkelijke display-pagina

2.5 Preview functie

U kunt een, met de cursor geselecteerde, Part beluisteren door simpelweg op de VOLUME knop te drukken

Deze functie heeft voorrang op de Mute functie; d.w.z. dat u op deze manier ook de klank van uitgeschakelde Parts kunt beluisteren

Als de Monitor functie actief is, zal de Part weerklinken die zich op dat moment in de Monitor stand bevindt

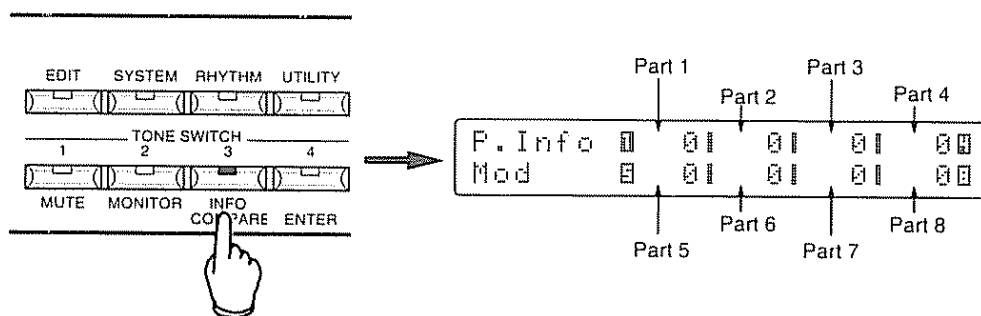
2.6 Controle van de inkomende MIDI-data voor een Part (Part Information)

Deze functie laat toe de inkomende MIDI-data voor elk Part visueel te controleren. De huidige waarde van een bepaald type MIDI-data wordt weergegeven in het display.

De daadwerkelijke invloed van de ontvangen MIDI-data op de klank kan verschillen met de aangegeven waarde in het display (bepaalde parameter-instellingen kunnen bijvoorbeeld tot gevolg hebben dat de aangegeven MIDI-waarde op een specifieke manier, of helemaal niet, door de JV-880 verwerkt wordt).

De MIDI-data wordt niet ontvangen als de "ontvangstschakelaars" voor bepaalde typen van MIDI-data uitgeschakeld zijn. De Part zal niet op data reageren als zijn ontvangstschakelaar uitgeschakeld is. Ditzelfde geldt als de Part met de Mute functie uitgezet werd.

1. Druk op de [INFO] knop (De bijbehorende indicator gaat aan)



2. Draai aan het DATA wiel om het MIDI data-type te kiezen dat in het display weergegeven moet worden

3. Druk opnieuw op de [INFO] knop (de indicator gaat uit) om terug te keren naar de oorspronkelijke display-pagina. De MIDI datatypen die het display weer kan geven, worden hieronder beschreven

○ **Mod: (Modulation):**

Data voor modulatie (bv vibrato) 0~127

P. Info
Mod

○ **Volume:**

Data die het volume wijzigen 0~127

P. Info
Volume

○ **Pan:**

Data die het stereobeeld bepalen en/of wijzigen. L64~63R

P. Info
Pan

○ **Exp: (Expression):**

Data voor de expressie-controle 0~127

P. Info
Exp

○ **Hold1:**

Data voor Hold (Sustain) commando's. ON/OFF

P. Info
Hold-1

○ **After: (Aftertouch):**

Data voor de drukgevoeligheid 0~127

P. Info
After

○ **Bender: (Pitch Bend Change):**

Data voor wijzigingen van de toonhoogte -64~+63

F. Info
Bender

○ **Voice:**

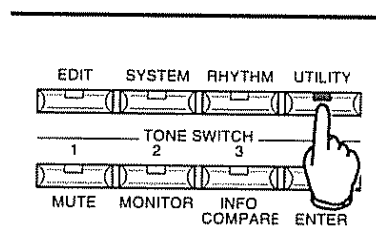
Aantal gebruikte stemmen

P. Info
Voice

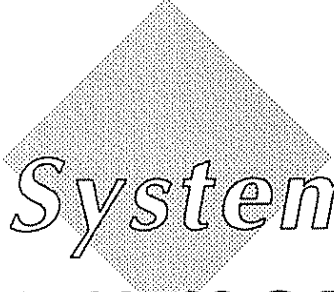
Het totaal aantal gebruikte stemmen hangt af van het aantal Tones die de Patch gebruikt. Rechts van de "Voice" indicatie verschijnt een sterretje (*) zodra de JV-880 meer dan 24 stemmen gebruikt. Er worden twee sterretjes (***) weergegeven als de maximale polyfonie is bereikt (28 stemmen).

2.7 Opslag van gewijzigde Performances

1. Kies de Utility mode met de [UTILITY] knop (de bijbehorende indicator licht op)



2. Sla de Performance op in het geheugen. Zie blz. 143 voor de details omtrent de te volgen opslag (Write) procedures

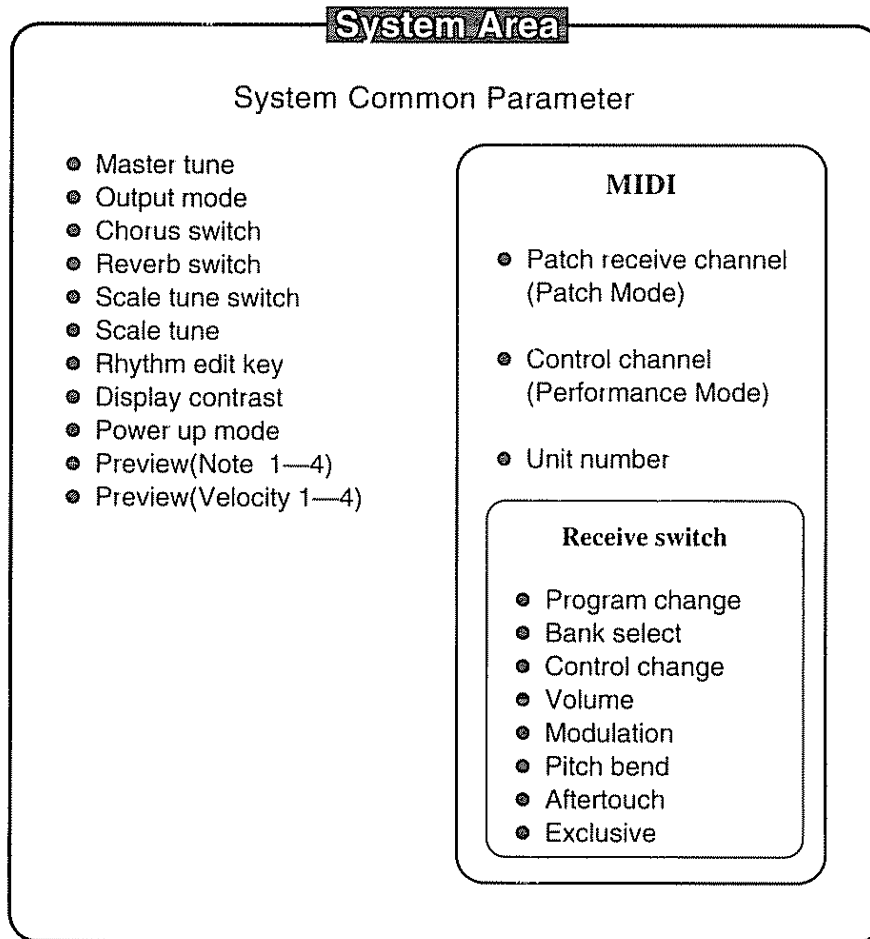


Deel 5: System Common parameters

SYSTEM EDIT mode

1. Wat verstaan we onder System mode?

In de System Edit mode kunt u de System Common parameters wijzigen (d.w.z. de parameters die betrekking hebben op de algehele werking van de JV-880).



○ **Opmerking**

Wijzigingen van deze parameters zijn meteen van kracht. U hoeft ze dus niet zelf op te slaan.

2. Bediening

1. Druk op de [SYSTEM] knop om de System Edit mode te activeren (de bijbehorende indicator licht op).
2. Verplaats de cursor met de [◀Cursor▶] knoppen naar het parameter-veld in het display

```
System
Master tune=440.0Hz
```

3. Kies de parameter die u wenst te veranderen met het DATA wiel
4. Verplaats de cursor ([◀Cursor▶]) naar de waarde die naast de parameter staat aangegeven

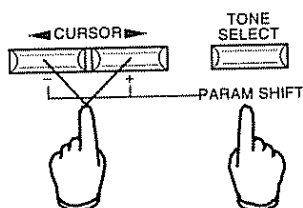
```
System
Master tune=440.0Hz
```

5. Verander de waarde met het DATA wiel
Door enkel aan het DATA wiel te draaien kunt u de waarde in kleine stappen laten veranderen
Als u een bepaalde waarde met een aanzienlijke hoeveelheid wilt laten toe- of afnemen, dient u tijdens het draaien tegelijkertijd op het DATA wiel te drukken
U kunt de oorspronkelijke waarde opnieuw oproepen door tweemaal snel op het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling nogmaals om weer over te schakelen naar de zelf ingestelde waarde



6. Herhaal de stappen 2~5 zo vaak als nodig. Druk opnieuw op [SYSTEM] om de System Edit mode te verlaten (de indicator gaat uit)

Ongeacht de positie van de cursor zijn parameters, die tot een bepaalde pagina behoren, ook als volgt op te roepen: houd de [PARAM SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de gewenste parameter selecteert met de [+] / [-] knoppen



3. Parameters

○ Opmerking

Sommige parameters die in dit hoofdstuk aan bod komen zijn misschien niet actief. Het al dan niet werken van deze parameters hangt af van de instellingen in het System Common gedeelte. De niet actieve parameters worden niet in het display weergegeven.

3.1 Master Tune

```
System
Master tune=440.0Hz
```

Met deze parameter bepaalt u de algehele stemming van de JV-880. De waarden worden in Herz (bv 440 0Hz) aangegeven. Hoe groter de waarde, hoe hoger de JV-880 gestemd wordt.

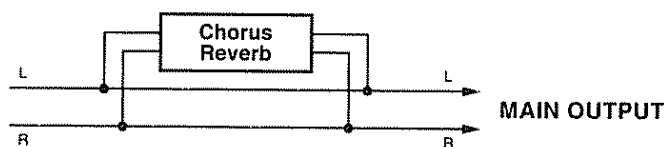
Bereik: 427.4~ 452.6Hz

3.2 Output Mode

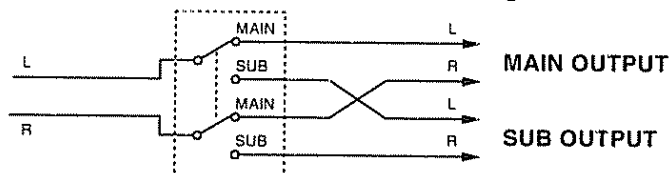
```
System
Output mode=4OUT
```

Met deze parameter bepaalt u welke uitgangen kunnen worden gebruikt.

2 OUT: Het (L/R) stereo signaal wordt met effecten (Reverb/Chorus) uitgestuurd naar de MAIN OUTPUT connectors.



4 OUT: De klanken worden, zonder effecten, zowel naar de MAIN als de SUB uitgangen uitgestuurd. De uitgangskeuze van elke Patch (blz 109) en Performance (zie blz 121) bepaalt hierbij via welke uitgangen deze uitgestuurd zullen worden.



Als u de 4 OUT mode kiest, werkt de VOLUME knop alleen voor de MAIN uitgangen; de SUB Out heeft een vast uitgangsniveau.

3.3 Chorus Switch

System
Chorus switch=ON

Alleen als Output mode = 2OUT

Met deze parameter kunt u het Chorus effect in- of uitschakelen.

Instelling: ON/OFF

De diepte of intensiteit van het Chorus effect hangt af van de parameterwaarden die u voor de Patch Performance programmeert.

De Chorus instellingen van de Patch en Performance Common mode zijn niet van toepassing als de Chorus Switch is uitgeschakeld

3.4 Reverb Switch

System
Reverb switch=ON

Alleen als Output mode = 2OUT

Met deze parameter kunt u het nagalm-effect in- of uitschakelen.

Instelling: ON/OFF

De diepte of intensiteit van het Reverb effect hangt af van de parameterwaarden die u voor de Patch of Performance geprogrammeerd hebt. De Reverb instellingen van de Patch en Performance Common gedeeltes zijn niet van toepassing als de Reverb Switch is uitgeschakeld.

3.5 Rx Channel

System
Rx channel=01

Met deze parameter stelt u het MIDI-ontvangstkanaal voor de Patches in.

U kunt de Patch nummers laten veranderen door op het ingestelde kanaal, Bank Select en Program Change kommando's naar de JV-880 te zenden. Indien enkel een Program Change commando verzonden wordt, beperken de selecteerden Patch nummers zich tot die van de A en B Bank, of het interne geheugen en een Data Card.

Waarde: 1~16

Deze parameter wordt enkel opgeroepen als u van de Patch Play/Edit mode overschakelt naar de System Edit mode

3.6 Control Channel

System
Control Channel=16

Deze parameter laat toe om, via MIDI, Performance nummers te veranderen en/of de Reverb/Chorus effecten in of uit te schakelen

Waarde: 1~16/OFF

1~16: u kunt de Performance nummers laten veranderen door, op het ingestelde kanaal, Bank Select en Program Change kommando's naar de JV-880 te zenden. Indien enkel een Program Change commando verzonden wordt, beperken de kiesbare Patch nummers zich tot die van de A en B Bank, of het interne geheugen en een Data Card
Tevens worden de Reverb/Chorus effecten in- of uitgeschakeld indien, op het gekozen MIDI-kanaal, desbetreffende controlecommando's ontvangen worden

OFF: Performance nummers zijn niet via MIDI te veranderen; ditzelfde geldt voor het in- en uitschakelen van de nagalm/Chorus-effecten

Deze parameter wordt alleen opgeroepen als u van de Patch Play/Edit mode overschakelt naar de System Edit mode

3.7 Unit Number

System
Unit Number=17

Het betreft hier een identificatie nummer dat van belang is als u SysEx gegevens verzendt of ontvangt. Zo zal de JV-880 enkel SysEx data ontvangen als het juiste Unit nummer gespecificeerd is. D.w.z., het nummer dat u eerder gebruikte om de Exclusive data in een extern apparaat (sequencer, computer, enz.) op te slaan.

Bereik: 17~32

Het Unit nummer is vooral van belang als u met meerdere JV-880's (of JV-80) tegelijk werkt. Hierdoor kunt u SysEx gegevens naar één specifieke unit sturen.

3.8 MIDI-schakelaars

Program Change Rx Switch

System MIDI Rx Switch
Program Change=ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op programmakeuze-commando's van externe MIDI-units zal reageren.

Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Patch/Performance nummers en de Rhythm Sets zullen niet zoals verwacht veranderen, als de Program Change of de Bank Select schakelaar uitgezet wordt

De instellingen van de Program Change schakelaars in het Performance/Part Edit gedeelte komen te vervallen als u de schakelaar hier (in de System Edit mode) uitzet

Program Bank Select

System MIDI Rx Switch
Program bank sel=ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op Bank Select (controlnummer 0) kommando's van externe MIDI-units zal reageren
Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Control Change Receive Switch

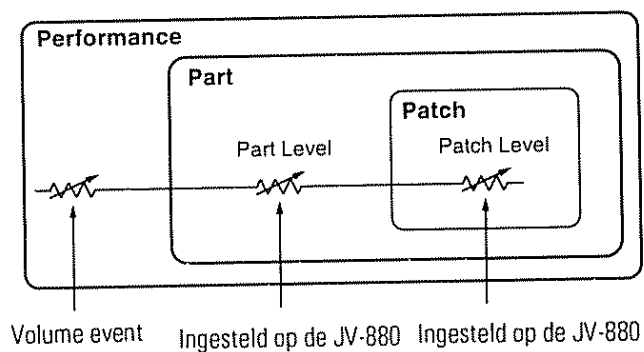
System MIDI Rx Switch
Control Change =ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880, naast de ontvangst van modulatie, volume, Bank Select en RPN kommando's, ook op andere controlecommando's van externe MIDI-units zal reageren
Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Volume Receive Switch

System MIDI Rx Switch
Volume =ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op volumedata van externe MIDI-units zal reageren
Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)



De instellingen van de Volume Receive Switches in het Patch/Tone en Performance/Part gedeelte komen te vervallen als u de schakelaar hier (in de System Edit mode) uitzet

Het volume verandert daadwerkelijk als er volumedata via MIDI worden ontvangen. Maar de volume uitlezing van de Performance/Part en Patch wordt niet gewijzigd. Stuur de volumedata opnieuw door, of kies de mode opnieuw om naar de oorspronkelijke waarden terug te keren.

Modulation Receive Switch

System MIDI Rx Switch
Modulation =ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op modulatie-data van externe MIDI-units zal reageren.

Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Pitch Bend Receive Switch

System MIDI Rx Switch
Program bank sel=ON

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op Pitch Bend data van externe MIDI-units zal reageren.

Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Aftertouch Receive Switch

Met deze parameter bepaalt u of de JV-880 al dan niet op aftertouch data van externe MIDI-units zal reageren.

Instelling: ON (ontvangst)/OFF (geen ontvangst)

Scale Tune

System MIDI Rx Switch
Scale Tune=ON

Met deze parameter bepaalt u of de Scale Tune functie al dan niet gebruikt kan worden. Zie de alinea hieronder voor meer details omtrent de werking/mogelijkheden van deze functie.

Instelling: ON/OFF

3.9 Scale Tune

De Scale Tune ("toonladder stemmen") functie laat toe om de toonhoogte van de noten in een octaaf (C tot B) op precieze wijze in te stellen. De hier ingegeven instellin-

gen gelden voor het gehele klavier. Hierdoor is het mogelijk om andere toonafstanden/stemmingen aan te wenden dan de gebruikelijke "gelijkzwevende temperatuur".

○ Als u een Patch gekozen hebt

Stem elke noot van het octaaf Scale Tune Switch = ON

```
System
Scale tune C=00
```

○ Als u een Performance gekozen hebt

Stem elke noot van een Part

```
System Part1
Scale tune C=00
```

:

```
System Part8
Scale tune B=00
```

Scale Tune switch = ON

Bereik: -64~+63 (in stappen van 1 cent) voor elke noot (C~B)

(+)waarde: hoe groter de waarde, des te hoger de toon

(-)waarde: hoe hoger de waarde, des te lager de toon

De Scale Tune functie laat toe om verschillende stemmingen voor de noten van een toonladder tot stand te brengen

Gelijkzwevende temperatuur

Deze stemming verdeelt een octaaf in twaalf, gelijke intervallen (afstanden tussen de noten) en is de meest gebruikte in de westerse muziek. Bij het uitzetten van de Scale Tune schakelaar wordt automatisch deze stemming gekozen.

Juiste temperatuur (met C als grondtoon)

In vergelijking met de gelijkzwevende temperatuur, waarbij alle noten van de toonladder op gelijkaardige wijze "ontstemd" zijn, zijn bij deze stemmingswijze de noten van een majeur drieklank perfect gestemd. Dit "effect" is echter alleen mogelijk als u zich tot één enkele toonaard beperkt; akkoorden in andere toonaarden zijn meer dissonant. Het schema hieronder geeft de toonhoogte-verschillen voor iedere noot weer als de grondtoon een C is.

Arabische toonladder

Bij de Arabische toonladder zijn, in verhouding tot de gelijkzwevende temperatuur, de E en de B verlaagd met de helft van een halve toon en werden de C#, F# en G# in dezelfde verhouding verhoogd. Naast de toonladders G~B, C~E, F~G#, A#~C# en D#~F#, zijn er drie neutrale toonaarden (de toonladder tussen de majeur en de mineur tertsen). Bij de JV-880 kunt u de Arabische toonladder gebruiken in de G, C of F toonaarden.

[Voorbeeld]

Note	Gelijkzw temperatuur	Juiste stemming (tonica is C)	Arabische toonladder
C	0	0	– 6
C#	0	– 8	+45
D	0	+4	– 2
D#	0	+16	– 12
E	0	– 14	– 51
F	0	– 2	– 8
F#	0	– 10	+43
G	0	+2	– 4
G#	0	+14	+47
A	0	– 18	0
A#	0	+14	– 10
B	0	– 12	– 49

3.10 Rhythm Edit Key

```
System
Rhythm edit key=INT+MIDI
```

Tijdens het editen, opslaan, kopiëren en initialiseren van ieder percussiegeluid binnen een Rhythm Set kunt u met deze parameter de manier kiezen waarop de percussieklank geselecteerd wordt: met de knoppen van de JV-880 en/of via de toetsen van een aangesloten MIDI-klavier

Instelling: INT & MIDI/INT

INT & MIDI: de klanken kunnen met het DATA wiel en via het aangesloten MIDI-klavier geselecteerd worden

INT: de klanken kunnen enkel gekozen worden met het DATA wiel van de JV-880

3.11 Display Contrast

```
System
Display Contrast=05
```

Met deze parameter kunt u de contrastregeling van het display aanpassen

Bereik: 0~10

Bij hogere waarden worden de LCD "blok-velden" rond de karakters/leestekens steeds donkerder

3.12 Power Up

```
System
Power UP= DEFAULT
```

Deze parameter laat toe om de "Default" of standaard opstart-procedure te kiezen bij het inschakelen

Instelling: LAST SET/DEFAULT

LAST SET	De Patch of Performance die het laatst werd gebruikt, vòòr het uitschakelen van de stroom, wordt opnieuw gekozen bij het opstarten
DEFAULT	Patch I01 of Performance I-01 wordt gekozen bij het opstarten

3.13 Preview Note 1~4

```
System Preview
Note: A2 A3# A4 OFF
```

Deze parameter laat toe om de toonhoogte in te stellen voor de Preview Sound functie (beluistering/controle van de klanken door op de VOLUME knop te drukken). U kunt tot vier nootwaarden instellen. Telkens u op de VOLUME knop drukt wordt, in een keten, één van deze nootwaarden geselecteerd (noot 1, noot 2, noot 3, noot 4, noot 1 enz.)

Bereik: voor iedere noot (1~4): C-1 ~ C-9/OFF

Als u voor de vier noten een OFF stand instelt, hoort u niets als u op de VOLUME knop drukt

3.14 Preview Velocity 1~4

```
System Preview
Velocity: 01 40 80 127
```

Bovendien kunt u verschillende aanslagwaarden voor de Preview functie programmeren. Dat is echter alleen zinvol als u aan Preview Note vier maal dezelfde noot toegevoegd hebt. Vandaar dat we u aanraden om geen al te grote verschillen in te stellen.

Bereik: voor iedere noot (1~ 4): 1~127

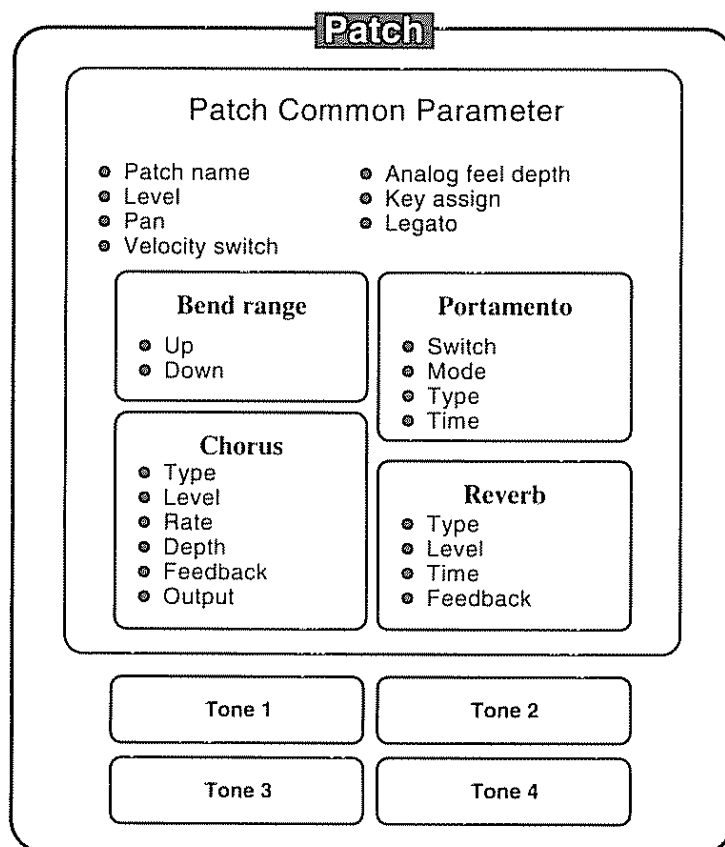


Deel 6: Patches wijzigen

1. Wat is de Patch Edit mode?

In de Patch Edit mode kunt u een Patch kiezen en er diverse elementen (hoofdzakelijk Tones) van veranderen, zodat er volledig nieuwe klanken ontstaan

Het volgende kan een handige tip zijn bij het vervaardigen van nieuwe Patches: beschouw het proces als een zorgvuldige opeenstapeling van Tones of geluidselementen die elk een specifieke rol vervullen binnen de geheel (de Patch)



De parameters die deel uit maken van een Patch zijn onderverdeeld in de hieronder beschreven categorieën

1.1 Patch Common parameters

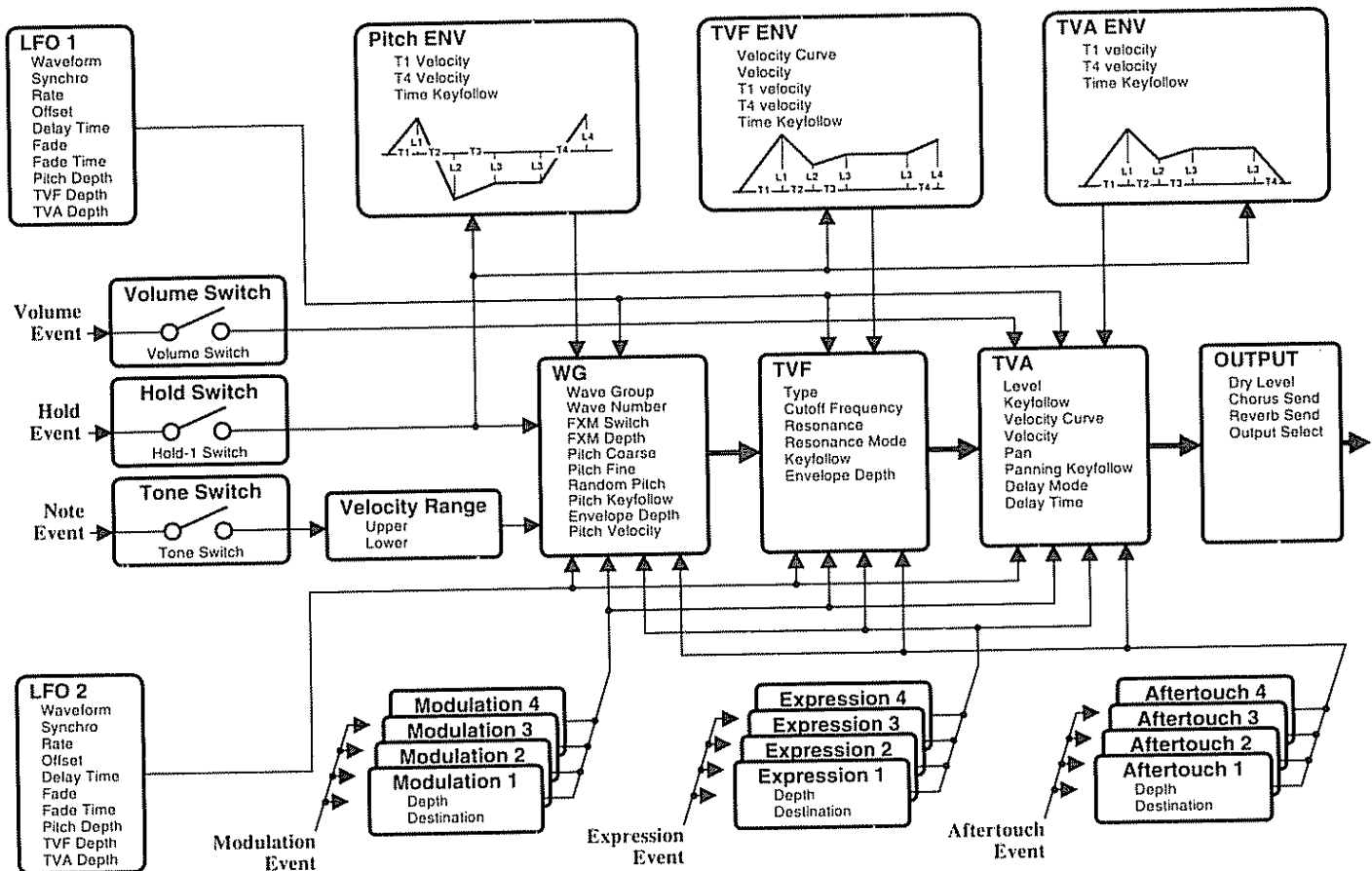
In dit gedeelte zijn de parameters ondergebracht die voor de gehele Patch gelden en niet beïnvloed worden door de instellingen van de individuele Tones. Tot deze groep behoren: de Patch naam, de instellingen voor de Reverb/Chorus effecten, het (totaal) volume, de Pitch Bend en Pan waarden, enz.

1.2 Tone parameters

Deze parameters laten toe het klankkarakter van elke Tone individueel samen te stellen; aan de hand van de golfvorm, toonhoogte, de filter- en volumeinstellingen en de

manier waarop deze laatste drie elementen zullen evolueren. Het “belangrijkste” werk bij het vervaardigen van klanken met een synthesizer bestaat uit het instellen en aanpassen van de voornoemde parameters. Deze laten toe om subtiele nuances in een bestaande Patch aan te brengen of om over te gaan tot de “synthese” van een volledig nieuwe klank. Zie blz. 20 voor meer details omtrent de Tones.

[Structuur van de Tone parameters]



2. Bediening

1. Kies de Patch Edit mode Druk, vertrekkend van de Patch Play mode, op de [EDIT] knop (de bijbehorende indicator gaat aan)
2. Verplaats de Cursor ([◀CURSOR▶]) naar het bovenste gedeelte van het display
3. Kies de parameter-groep waarin u bepaalde instellingen wenst te veranderen: Common of Tone

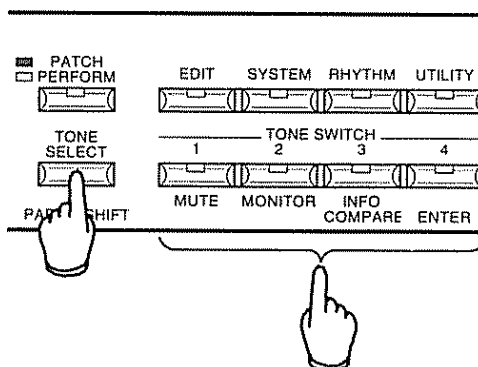
```
Patch: Common
Level= 85
```

Vervolg met stap 5 als u Common gekozen hebt

4. Kies de Tone waarvan u de parameters wenst te wijzigen Houd [TONE SELECT] ingedrukt en druk vervolgens op de [TONE SWITCH] knop die overeenstemt met het nummer van de te wijzigen Tone

Bij elke druk op een [TONE SWITCH] dooft de bijbehorende indicator of begint hij te knipperen De laatst genoemde mogelijkheid geeft aan dat desbetreffende Tone werd geselecteerd (en daarmee "klaar" is voor de ingave van nieuwe parameter-data)

Het geselecteerde of actieve Tone nummer wordt rechtsboven in het display weergegeven



Het is eveneens mogelijk om meerdere Tones tegelijkertijd te kiezen (in dit geval zullen de waarden die u inbrengt identiek zijn voor alle gekozen Tones). Het laatst gekozen Tone nummer wordt als dusdanig (met een nummer) in het display weergegeven; de voorgaande, actieve selecties worden met een sterretje "*" aangegeven

```
Patch: Tone          [*2*-]
TVA level=71
```

5. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) in het display naar het naamveld van de parameter(s)

```
Patch: Tone          [*2*-]
IVA level=71
```

6. Kies de parameter die u wenst te veranderen. Door aan het DATA wiel te draaien, kunt u de parameters stapsgewijs overlopen.

Als u, tijdens het draaien, het DATA wiel indrukt, kunt u meteen naar een (veel) verder gelegen parameter springen. De tussenliggende parameters worden overgeslagen.

De parameters die u met het DATA wiel kunt kiezen, zijn samengebracht in de onderstaande lijst.

Patch Common Parameter	Tone Parameter
Patch Name	Volume Switch
Level	Hold-1 Switch
Pan	Velocity Range
Velocity Switch	Modulation 1
Chorus Type	Aftertouch 1
Chorus Output	
Reverb Type	Expression 1
Analog Feel	LFO1 Waveform
Key Assign	LFO2 Waveform
Legato	WG Wave Group
Bend Range	P-ENV T1 Velocity
Portamento Switch	TVF Type
Portamento Time	F-ENV Vel Curve
	TVA Level
	A-ENV T1 Velocity
	Output Dry Level

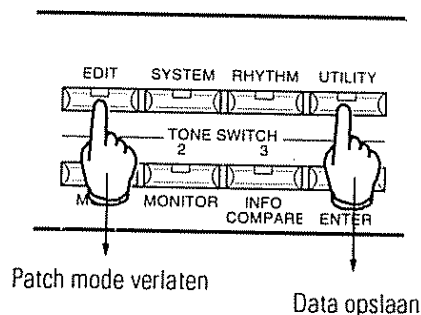
7. Breng de Cursor (I ◀CURSOR▶) naar het waardeveld naast de parameter.
8. Verander de waarde. Door enkel aan het DATA wiel te draaien kunt u de waarde in kleine stappen laten veranderen. Als u een bepaalde waarde met een aanzienlijke hoeveelheid wil laten toe- of afnemen, dient u tijdens het draaien op het DATA wiel te drukken.

U kunt de oorspronkelijke waarde opnieuw oproepen door tweemaal snel op het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling om weer over te schakelen naar de zelf ingestelde waarde.

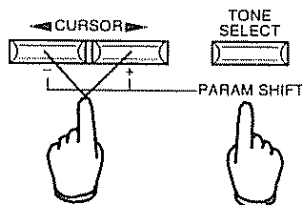


9. Herhaal de stappen 2–8 zo vaak als nodig.
10. Sla de nieuwe Patch op (zie *Write (data opslaan)* op blz. 143).

Druk opnieuw op [EDIT] om de Patch Edit mode te verlaten

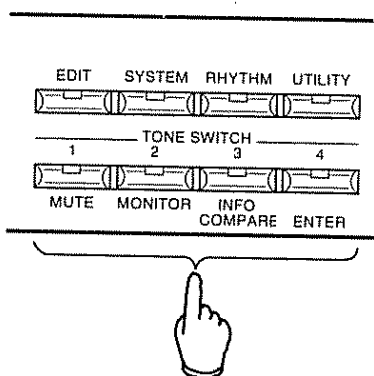


Ongeacht de positie van de cursor zijn parameters, die tot een bepaalde menu pagina behoren, ook als volgt op te roepen: houd de [PARAM SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de gewenste parameter (stap 6) selecteert met de [+] / [-] knoppen.



2.1 Tone aan/uit schakelaars

De [TONE SWITCH] knoppen (1-4) fungeren als aan/uit-schakelaars voor de respectievelijke Tones. Als het "lichtje" van de bijbehorende indicator aan is, kan de Tone gespeeld worden.



De aan/uit-instelling van een Tone wordt mee opgeslagen in het geheugen.

2.2 Preview functie

U kunt één of meerdere Tone(s) beluisteren door op de VOLUME knop te drukken. De gekozen/"actieve" [TONE SWITCH] knoppen zullen weerklinken als u de VOLUME knop indrukt.

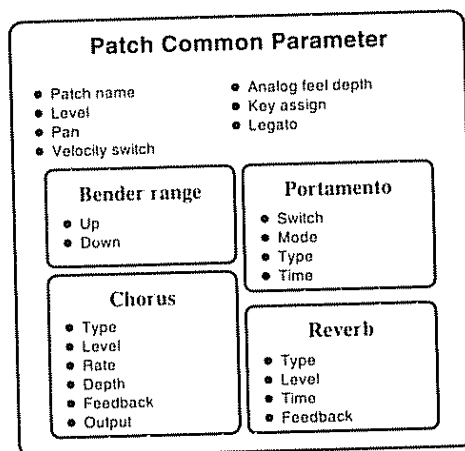
Als alle [TONE SWITCH] knoppen uitgeschakeld zijn, hoort u bij het indrukken van de VOLUME knop helemaal niets.

3. Parameterfuncties

○ Opgelet

Sommige parameters die in dit hoofdstuk aan bod komen zijn misschien niet actief; het al dan niet werken van deze parameters hangt af van de instellingen in het System Common gedeelte. De niet actieve parameters worden niet in het display weergegeven. Wij vertellen u echter wel welke System Common parameters toelaten dit te wijzigen.

3.1 Patch Common parameters



Patch naam

```
Patch: Common
Patch name=JV Strings
```

Aan een gewijzigde Patch kunt u een nieuwe naam van maximaal 12 toekennen. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het naamveld in het display. Selecteer vervolgens de gewenste tekens met het DATA wiel.

Beschikbare karakters: spatie, A-Z, a-z, 1-9, 0, +, -, *, /, #, !, ,

U kunt tussen de karaktergroepen (spatie~A~a, enz.) alterneren door het DATA wiel in te drukken terwijl u er aan draait.

Patch Level

```
Patch: Common
Level=127
```

Voor elke Tone van een Patch kunt u een volumewaarde (TVA Level, zie blz. 103) instellen. De Patch Level parameter laat echter toe het algehele geluidsniveau, in verhouding tot de Tone volumes, in te regelen.

Bereik: 0-127. Hoe groter de waarde, des te hoger het geluidsniveau.

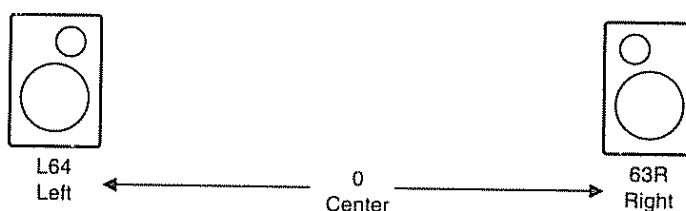
Patch Pan

Patch: Common
Pan=L20

Met deze parameter bepaalt u de L/R positie van de Patch in het stereobeeld. De Pan positie (zie blz 104) kan voor elke Tone van een Patch ingesteld worden; de Tones worden vanaf hun huidige positie, verplaatst naar de nieuw ingestelde lokatie

Bereik: L64~0~63R

L64 is uiterst links, de "0" waarde impliceert een centrale positie en 63R is uiterst rechts



Velocity Switch

Patch: Common
Velocity switch=ON

Deze parameter bepaalt of de Tones al dan niet aanslaggevoelig zijn. De aanslaggevoeligheid kan bv worden gebruikt om het volume en de klankkleur te beïnvloeden.

Instelling: ON/OFF

Chorus Type

Patch: Common
Chorus Type=CHORUS2

Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het Chorus effect in

Instelling: Chorus 1~3

Chorus1	Gewone Chorus
Chorus2	Chorus met een langzame modulatiesnelheid. Met de Feedback parameter kunt u zelfs Flanger effecten programmeren
Chorus3	Chorus met een zeer "diepe" modulatie, waardoor een zeer brede variatie van de toonhoogte ontstaat

Het Chorus effect maakt de klanken "dieper" en "warmer". Het toevoegen van Chorus aan, bijvoorbeeld, een orkestrale Strings klank, resulteert in een "warm", expansief totaal-geluid. Helderheid en "diepte" worden extra benadrukt als u het Chorus ef-

fect gebruikt voor elektrische piano en bel-klanken. Het modulatie-gedeelte (snelheid en diepte regelingen) van de Chorus laat toe om vibrato-achtige effecten tot stand te brengen.

Chorus Level

```
Patch: Common
Chorus level=25
```

Output mode = 2OUT

Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het volume van het Chorus effect in.

Bereik: 0~127

Bij het stijgen van de waarde neemt het volume toe.

Chorus Rate

```
Patch: Common
Chorus rate=60
```

Output mode = 2OUT

Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de modulatiesnelheid van het Chorus effect in.

Bereik: 0 — 127

Hoe groter deze waarde, hoe sneller de modulatie.

Chorus Depth

```
Patch: Common
Chorus depth=30
```

Output mode = 2OUT

Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de diepte of intensiteit van het Chorus effect in.

Bereik: 0~127

Hoe groter deze waarde, hoe duidelijker het effect.

Chorus Feedback

```
Patch: Common
Chorus feedback=30
```

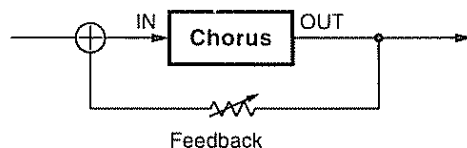
Output mode = 2OUT

Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de hoeveelheid her-injectie (Feedback) van het signaal naar het Chorus gedeelte in. Het aanwenden van deze parameter zorgt voor "rijkere" en meer complexe Chorus effecten.

Bereik: 0 — 127

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker het effect



Te hoge waarden kunnen vervorming van de klank tot gevolg hebben

Chorus Output

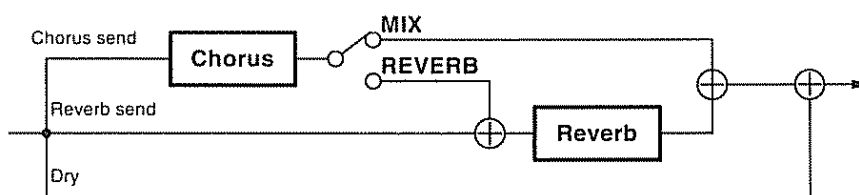
Patch: Common
Chorus output=MIX

Output mode = 2OUT

Chorus Switch = ON

Met deze parameter kiest u de manier waarop het Chorus signaal in de signaalketen opgenomen en uitgestuurd wordt

Instellingen: MIX/REVERB



MIX	De Chorus en Reverb effecten worden gemengd met het directe (onbewerkte) audiosignaal
REVERB	De Chorus passert het Reverb effect

Reverb Type

Patch: Common
Reverb type=HALL2

Output mode = 2OUT

Reverb Switch = ON

Met deze parameter kiest u het Reverb type

Instelling: ROOM1—2, STAGE1 —2, HALL1—2/DELAY/PAN-DLY

ROOM1	Korte nagalm met een hoge densiteit (veel reflecties)
ROOM2	Korte nagalm met een lage densiteit (weinig reflecties)
STAGE1	Nagalm met een hoge densiteit in het eind-gedeelte van de klank
STAGE2	Nagalm met een hoge densiteit voor de eerste reflecties
HALL1	Nagalm waarin u een echo kunt ontwaren
HALL2	Nagalm waarin het echo-effect nadrukkelijk aanwezig is
DELAY	Conventioneel vertragingseffect (echo)
PAN-DLY	Delay-effect waarbij de vertraagde klanken (echo's) links/rechts in het stereobeeld alterneren

Het Reverb of nagalm-effect simuleert, in verhouding tot het directe geluid, het geheel aan klank-reflekties die u binnen een gegeven kamer of lokatie kunt waarnemen. Het effect voegt een extra dimensie en "ruimtelijkheid" aan het totale geluid toe, waardoor een "rijker" en natuurlijker klankbeeld ontstaat. Met de type- en tijds-instellingen van het nagalmeffect kunt u de karakteristieken van een bepaalde lokatie (het klank-reflekterend vermogen van de muren, de afmetingen van de ruimte...) nabootsen; de Reverb-level parameter simuleert hierbij de intensiteit van het nagalmeffect.

Reverb Level

```
Patch: Common
Reverb Level=40
```

Output mode = 2OUT, Reverb Switch = ON

Met deze parameter stelt u het volume of de intensiteit van de galm in.

Bereik: 0~127

Bij het stijgen van de waarde neemt het volume toe.

Reverb Time

```
Patch: Common
Reverb Time=30
```

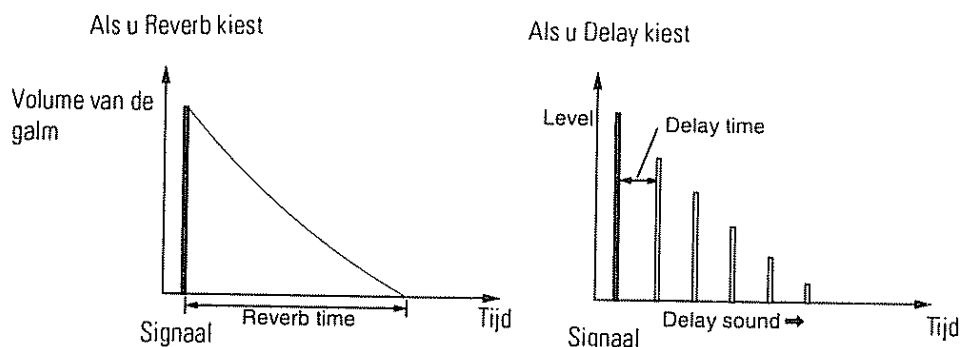
Output mode = 2OUT

Reverb Switch = ON

Als u ROOM1~HALL2 kiest, kunt u met deze parameter de uitsterftijd van de reflecties instellen. Koos u DELAY of PAN-DELAY, dan dient deze parameter voor de instelling van de vertragingstijd.

Bereik: 0~127

Bij het stijgen van de waarde neemt de nagalm- of vertragingstijd toe



Reverb Feedback

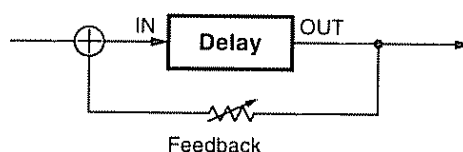
Patch: Common
Reverb feedback=40

Output mode = 2OUT

Reverb Switch = ON

Als u Delay of Pan-Delay kiest, kunt u met deze parameter de hoeveelheid her-injectie van het signaal naar het effectgedeelte instellen (hoe groter deze waarde, hoe vaker het signaal herhaald wordt)

Bereik: 0-127



Analog Feel Depth

Patch: Common
Analog feel depth=20

Met deze parameter stelt u de intensiteit van het "analoog" effect in. Dit effect voegt een speciale modulatie (1/f modulatie) toe aan het volume en de toonhoogte. Hierdoor verkrijgt u –naar synthesizer normen vertaald– een natuurlijker geluidsbeeld met lichte zwevingen van de toonhoogte en het volume.

Bereik: 0-127

Hoe groter deze waarde, hoe "analoge" de Patch wordt.

De speciale 1/f modulatie van de Analog Feel functie is, in de signaalketen, vlak achter het golfvorm-opwekkingsgedeelte geplaatst. Anders geformuleerd, is dit effect binnen het Tone-gedeelte zelf gelegen. Hoofddoel van dit effect is om de zwevingen een specifieke "eigenschap" van synthesizers met een analoge klankbron, na te bootsen.

De 1/f modulatie bevat speciale modulatie-geluiden, vergelijkbaar met het "fluisterend ruisen" van een riviervtje of het "ritselend" geluid van een zacht briesje.

Key Assign

```
Patch: Common
Key assign=MONO
```

Deze parameter bepaalt of u een Patch polyfoon of monofoon kunt bespelen

Instelling: POLY/SOLO

POLY: meerdere noten zijn tegelijkertijd te spelen

SOLO: er kan slechts één noot tegelijkertijd gespeeld worden

Legato

```
Patch: Common
Legato=ON
```

Met deze parameter kunt u de Legato functie in- of uitschakelen

Instelling: ON/OFF

ON: Als u een noot speelt, terwijl een andere wordt aangehouden, verandert alleen de toonhoogte; de waarden voor de Envelope en de LFO blijven behouden (geen nieuw begin van de Envelope- en LFO-curven).

OFF: De Legato functie is uitgeschakeld

De Legato parameter geldt alleen voor de Solo mode

Bender Range

```
Patch: Common
Bend range D=-12 U=+3
```

Pitch Bend Receive Switch = ON (zie blz. 60).

Als er Pitch Bend data van een externe MIDI-unit wordt ontvangen, bepaalt u met deze parameters de maximale hoeveelheid waarmee de toonhoogte zal veranderen. De "Up" en "Down" waarden kunnen apart ingesteld worden.

Pitch Bend data is meestal afkomstig van een Bender/Modulation hendel (of een Pitch Bend wiel) van een Master Keyboard etc. De speeltechniek met het voornoemde "wiel" eigent zich goed voor gitaarklanken en bepaalde geluidseffecten.

Bereik: D(down)= -48~ 0/U(up)= 0~12

D: Deze parameter bepaalt het neerwaartse bereik van de toonhoogte in stappen van een halve toon.

U: Deze parameter bepaalt het opwaartse bereik van de toonhoogte in stappen van een halve toon.

De waarde 0 betekent natuurlijk dat de toonhoogte niet verandert, ook al ontvangt de Patch net Pitch Bend commando's.

Porta Switch

Patch: Common
Porta switch=OFF

Met deze parameter kunt u het Portamento effect in- of uitschakelen
(Het Portamento effect maakt dat de toonhoogte, met een zelf te bepalen snelheid, van de ene noot naar de andere "glijdt" i p v plots over te springen)
Instelling: ON/OFF

Porta Mode

Patch: Common
Porta mode=NORMAL

Met deze parameter bepaalt u op welke manier het Portamento effect zal worden toegepast

Instelling: LEGATO/NORMAL

LEGATO: Het Portamento effect is alleen van toepassing op noten die legato gespeeld worden

NORMAL: Het Portamento effect is voor alle noten van toepassing

Porta Type

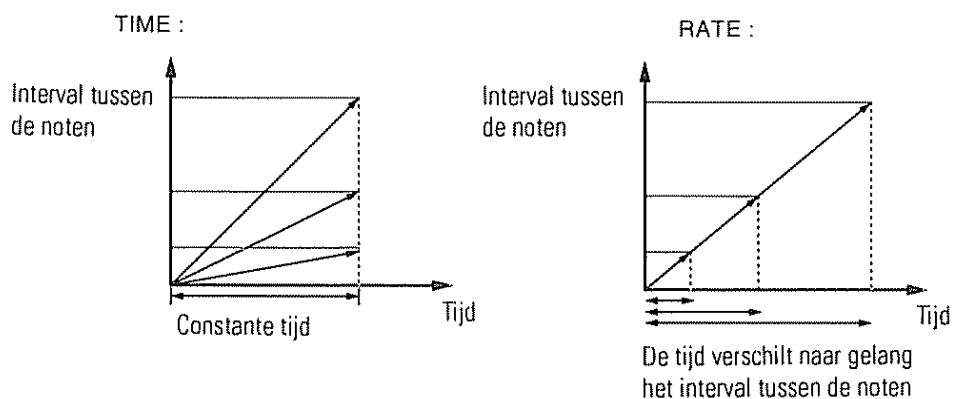
Patch: Common
Porta type=TIME

Met deze parameter stelt u het Portamento type in

Instelling: TIME/RATE

TIME: De tijd die nodig is om van de ene naar de andere noot te "glijden" blijft constant, ongeacht het interval tussen de twee noten.

RATE: De tijd die nodig is om van de ene naar de andere noot te "glijden", hangt af van het interval tussen de twee noten



Porta Time

Patch: Common Porta time=50

Met deze parameter stelt u de tijdswaarde van het Portamento effect in (d.w.z., de tijd die de noten voor het glijden nodig hebben)

Bereik: 0-127

Bij het stijgen van de waarde neemt het tijdsinterval toe

4. Tone parameters

Volume Switch

```
Patch: Tone      [1---]
Volume switch=OFF
```

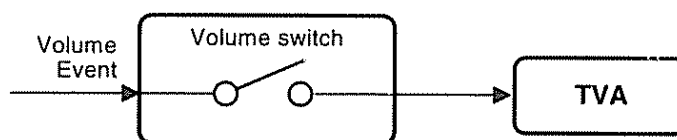
Enkel als Volume Receive Switch = ON.

Met deze parameter bepaalt u of de actieve *Tone* al dan niet op MIDI volumedata moet reageren. M a w u kunt dus zorgen dat bepaalde Tones van een Patch wél op volume-commando's reageren, terwijl dat bij anderen niet het geval is

Instelling: ON/OFF

ON: Het volume van een Tone verandert in verhouding tot de ontvangen MIDI-data

OFF: De MIDI volumedata worden genegeerd



In de MIDI-standaard zijn volumedata geassigneerd naar controlenummer 7

Hold-1 Switch

```
Patch: Tone      [1---]
Hold-1 switch=OFF
```

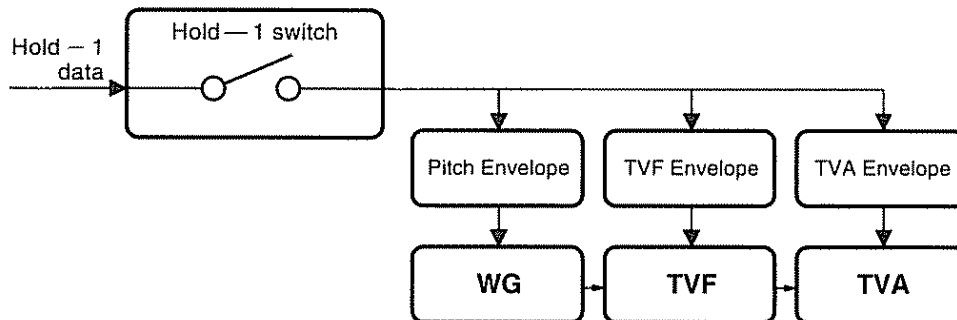
Enkel als Control Change Receive Switch = ON (zie blz 59)

Met deze parameter bepaalt u of een Tone al dan niet op MIDI Hold-1 data moet reageren

Instelling: ON/OFF

ON: Het Sustain effect wordt toegepast als er MIDI Hold-1 data wordt ontvangen)

OFF: MIDI Hold-1 data worden genegeerd



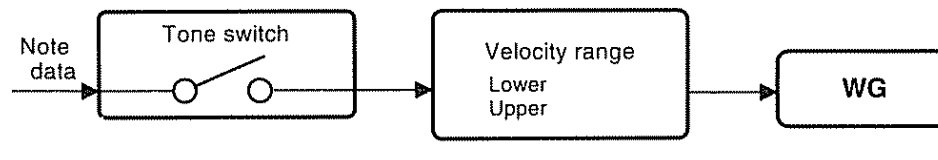
In de MIDI-standaard is Hold-1 geassigneerd naar controlenummer 64

Velocity Range

```
Patch: Tone      [1---]
Velo range=00 ↔ 127
```

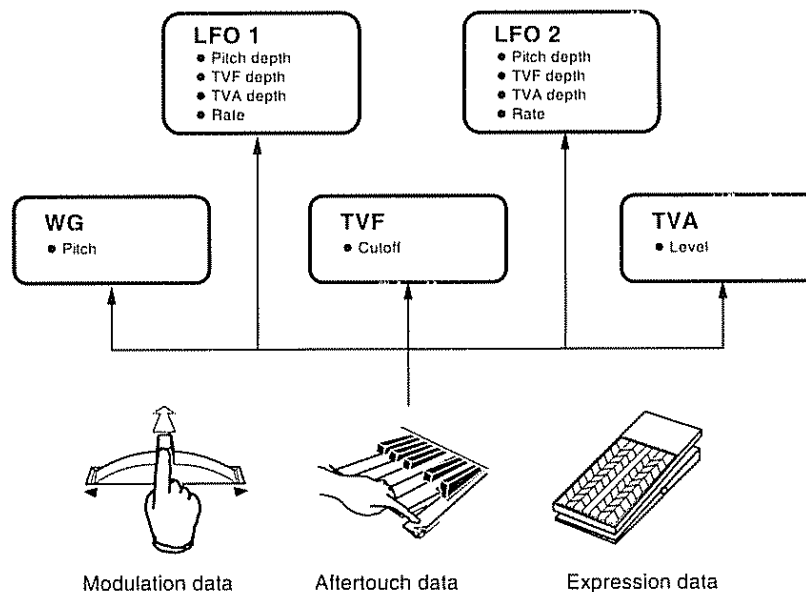
Met deze parameter stelt u de minimale en maximale aanslagwaarde in waarmee u de betreffende Tone kunt aansturen

Bereik: Lower (minimum) = 0~127/Upper (maximum) = 0~127



4.1 MIDI-controle van de Tone parameters

Sommige Tone parameters kunnen aangestuurd/gewijzigd worden met controle- en aftertouch-data van een externe MIDI-unit. U kunt telkens vier Tone parameters tegelijk aansturen.



Mod 1~4

```
Patch: Tone      [1---]
Mod1=+63: PITCH
```

Enkel als Modulation Receive Switch = ON (zie blz. 60)

Met deze sectie bepaalt u welke Tone parameters via modulatiecommando's bestuurd kunnen worden. U stelt hier tevens het bereik in (gevoeligheid) waarbinnen een parameter te wijzigen is.

After 1~4

Patch: Tone	[1---]
After1=+63: CUTOFF	

Enkel als Aftertouch Receive Switch = ON

Met deze sectie bepaalt u welke Tone parameters via de aftertouch kunnen worden beïnvloed. U stelt hier tevens het bereik in (gevoeligheid) waarbinnen een parameter te wijzigen is.

Exp 1~4

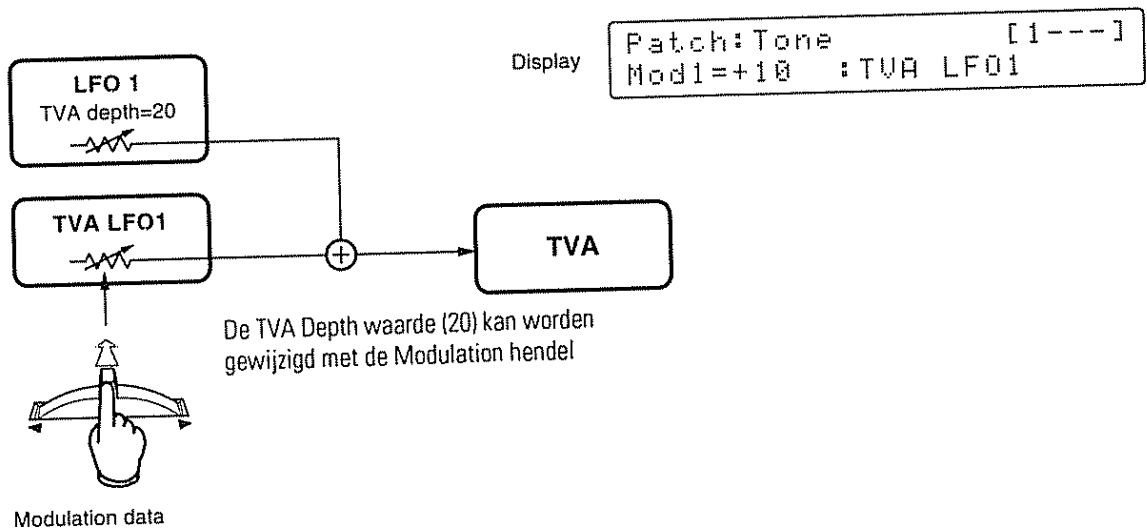
Patch: Tone	[1---]
Exp=+63: PITCH	

Met deze sectie bepaalt u welke Tone parameters via expressie-commando's kunnen worden beïnvloed (dit zijn commando's afkomstig van een zwelpedaal). U stelt hier tevens het bereik in (gevoeligheid) waarbinnen een parameter te wijzigen is.

De beschikbare parameters en de gevoeligheidswaarden zijn hetzelfde voor de modulatie, aftertouch en expressie.

Toewijzing van de speelhulpen		Instelbereik	Opmerkingen
OFF	Geen controle		
PITCH	Toonhoogte (in stappen van een halve toon)	-63~+63	Bij positieve waarden (+) wordt de wijziging groter of hoger, bij negatieve waarden (-) wordt de wijziging kleiner of lager.
CUTOFF	Filter-afsnijfrequentie	-63~+63	
RESONANCE	Resonantie	-63~+63	
LEVEL	Volume	-63~+63	
PITCH LFO1	LFO1 modulatie-diepte van de toonhoogte	-63~+63	De fase van de LFO wordt omgedraaid bij de ingave van positieve (+) of negatieve (-) waarden. De diepte (of het bereik) neemt echter in beide richtingen (+/-) op dezelfde wijze toe bij het verhogen van de waarde.
PITCH LFO2	LFO2 modulatie-diepte van de toonhoogte	-63~+63	
TVF LFO1	LFO1 modulatie-diepte van de filter-afsnijfrequentie	-63~+63	
TVF LFO2	LFO2 modulatie-diepte van de filter-afsnijfrequentie	-63~+63	
TVA LFO1	LFO1 modulatie-diepte van het volume	-63~+63	
TVA LFO2	LFO2 modulatie-diepte van het volume	-63~+63	
LF01 RATE	Modulatie-snelheid van LFO1	-63~+63	Bij positieve (+) waarden neemt de LFO modulatiefrequentie toe, bij negatieve waarden (-) neemt ze af.
LF02 RATE	Modulatie-snelheid van LFO2	-63~+63	

(Voorbeeld) Als u de TVA LFO1 parameter wijzigt met de modulatie-hendel:

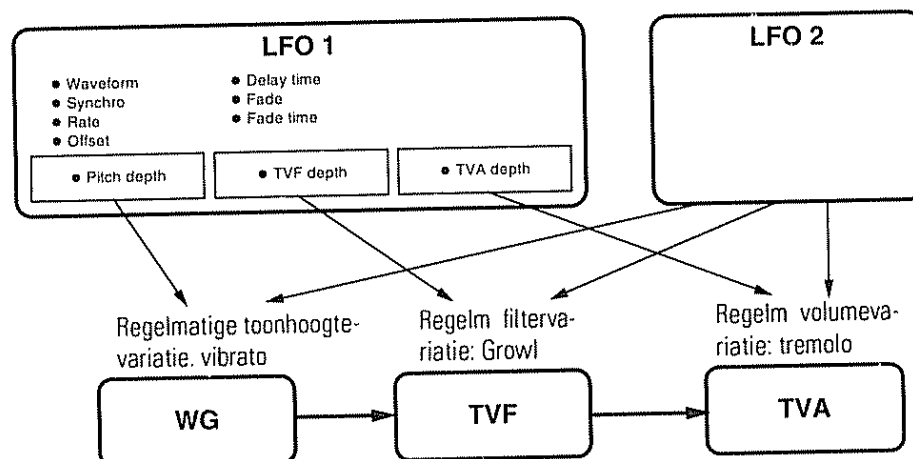


De TVA-diepte, met 20 als centrale waarde, verandert als de modulatie-hendel wordt ingedrukt

De MIDI-standaard assigneert expressie en modulatie naar de controlenummers 11 en 1 Drukgevoeligheid (aftertouch) staat los van de controlecommando's (zie blz 179).

4.2 LFO1,2 (LFO parameters)

LFO is de afkorting voor *low frequency oscillator*. Deze gebruikt u voor regelmatige modulatie van de toonhoogte (WG), de afsnijfrequentie van het filter (TVF) en het volume (TVA). De JV-880 is uitgerust met twee onafhankelijke LFO's (LFO1/LFO2) per Tone (of 8 LFO's per Patch!) LFO1 en 2 beschikken over identieke parameters

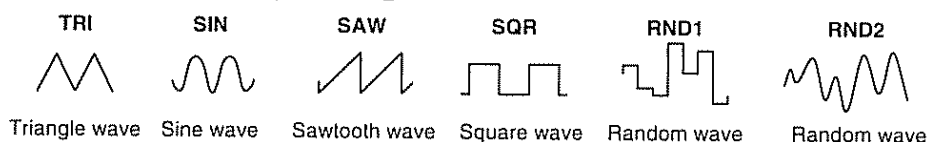


LFO Waveform

```
Patch: Tone      [1---]
LFO1 waveform=SQR
```

Met deze parameter selecteert u de golfvorm van de LFO. In het display wordt, naast de naam van de golfvorm, tevens een schets van de vorm afgebeeld.

Instelling: TRI/SIN/SAW/SQR/RND1—2



("Random" betekent letterlijk: willekeurig of ongeregeld. In dit geval duidt dit op het feit dat de "pieken" van betreffende golfvormen op willekeurige wijze verspringen.)
 Selecteer, voor modulatie (tremolo) en vibrato, de sinus- of driehoeksgolf en wijs deze met relatief kleine waarden toe aan het volume (TVA) en/of de toonhoogte (WG). De Random- en blokgolven zijn geschikt voor speciale effecten.

LFO synchro

```
Patch: Tone      [1---]
LFO1 synchro=OFF
```

Met deze parameter bepaalt u of een noot-aan commando (indrukken van een toets) al dan niet gesynchroniseerd wordt met de start cyclus van de LFO (LFO die voor elke noot vanaf hetzelfde punt start).

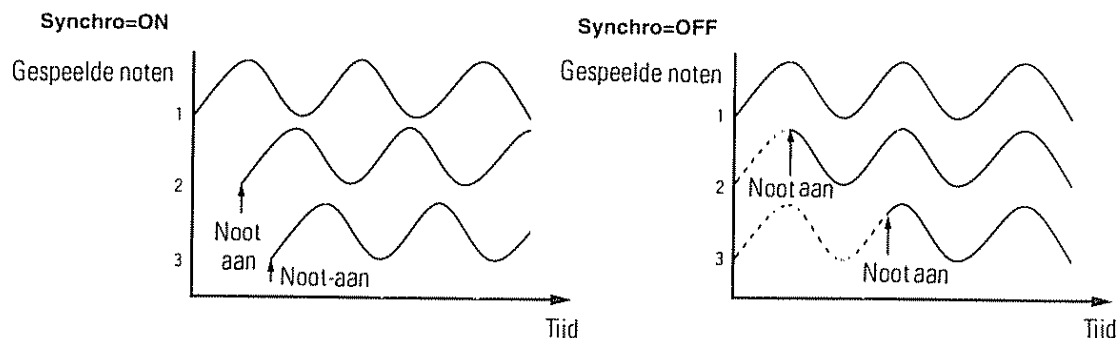
Instelling: ON/OFF

ON:

Daar de LFO cyclus altijd vanaf hetzelfde punt start bij een noot-aan commando, verschillen de LFO-fases (vertrekpunten) voor alle noten die niet tegelijkertijd gespeeld worden.

OFF:

De LFO fase is voor alle noten synchroon, ongeacht het moment waarop deze gespeeld worden.



Speel een "ge-arpeggieerd" akkoord, terwijl de synchro parameter ingeschakeld is (ON). De cyclus van de ingestelde LFO-frequentie begint bij elke gespeelde noot vanaf hetzelfde punt. Hierdoor ontstaat een "willekeurig" modulatie-patroon dat onze oren als "natuurlijk" ervaren (vergelijk het fenomeen met een aantal violisten die een vibrato effect aan een noot moeten toevoegen: het is zo goed als uitgesloten dat zij de vibrato allemaal op precies dezelfde manier zullen uitvoeren). Bij een "OFF" instelling daartegen is de modulatie-cyclus identiek voor alle gespeelde noten.

LFO Rate

Patch: Tone	[1---]
LFO1 rate=70	

Met deze parameter stelt u de modulatiesnelheid van de betreffende LFO in

Waarde: 0~127

Hoe groter de waarde hoe sneller de LFO moduleert

Relatief lage snelheden zijn geschikt voor vibrato en tremolo Met hogere snelheden kunt u ongewone, vervormde klanken of speciale effecten vervaardigen

LFO Offset

Patch: Tone	[1---]
LFO1 offset=+50	

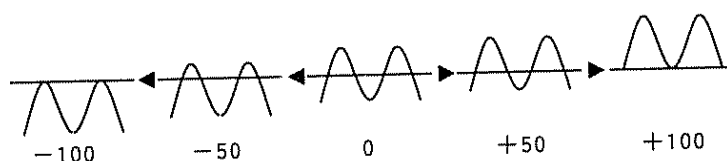
Met deze parameter bepaalt u in welke mate de centrale waarde van de LFO-golfvorm verschoven wordt

Instelling: -100/-50/0/+50/+100

Positieve (+) waarden : Door de laagste punten van de golfvormen als minimum-waarde te beschouwen, wordt deze "omhoog" geschoven t o v de X-as. Hierdoor komt de centrale waarde van de LFO golfvorm hoger te liggen als, bijvoorbeeld, de basisinstelling van de toonhoogte of de afsnijfrequentie

0 : De centrale waarde van de LFO wordt niet verschoven t o v de basis-instelling van de toonhoogte of de afsnijfrequentie

Negatieve (-) waarden : Door de hoogste punten van de golfvormen als maximum-waarde te beschouwen, wordt deze "omlaag" geschoven t o v de X-as. Hierdoor komt de centrale waarde van de LFO golfvorm lager te liggen als, bijvoorbeeld, de basisinstelling van de toonhoogte of de afsnijfrequentie



U kunt automatische "tweeton" effecten vervaardigen door de blokgolf LFO naar -/+100 te brengen. Vervolgens wijst u dit, met een passende Depth waarde, toe aan de toonhoogte

LFO Delay

Patch: Tone	[1---]
LFO1 delay=50R	

Met deze parameter stelt u de tijd in die verloopt tussen het starten van de Tone (noot-aan) en het starten van de LFO

Bereik: 0~127/KEY-OFF

0~127: het tijdsverloop voordat de LFO start, wordt groter naarmate de waarde stijgt

KEY-OFF: De LFO start pas als de noot/toets wordt losgelaten

Als u niet wil dat de LFO op hetzelfde moment start als de klank zelf, dient u een beroep te doen op de Delay parameter. Het voorgaande geldt eveneens als u een "bestaand" instrument wenst na te bootsen. Bij het merendeel der akoestische/elektrische instrumenten wordt, bijvoorbeeld, de vibrato pas enige tijd na aanvang van de klank ingezet. In dergelijke gevallen kunt u de modulatie diepte geleidelijk aan laten toenemen door gebruik te maken van de Fade Time parameter; hierdoor kunt u de authenticiteit van bijvoorbeeld tremolo- en vibrato-effecten verder verhogen.

LFO Fade

```
Patch: Tone          [1---]
LFO1 fade=IN
```

Met deze parameter bepaalt u of de LFO modulatie zal toe- of afnemen

Instelling: IN/OUT

IN:

Bij het indrukken van een toets (noot-aan) neemt (na de Delay tijd) de LFO modulatie geleidelijk aan toe in verhouding tot de waarde die u ingaf bij de LFO Fade Time parameter

OUT:

Bij het indrukken van een toets (noot-aan) start de LFO modulatie en blijft ze behouden totdat de ingestelde Delay tijd verstreken is. Vervolgens zal de modulatie gradueel afnemen in verhouding tot de tijdswaarde die u ingaf bij de LFO Fade Time parameter

Als de Delay tijd op KEY-OFF werd ingesteld, zal het effect pas toegepast worden na het loslaten van de noot

LFO Fade Time

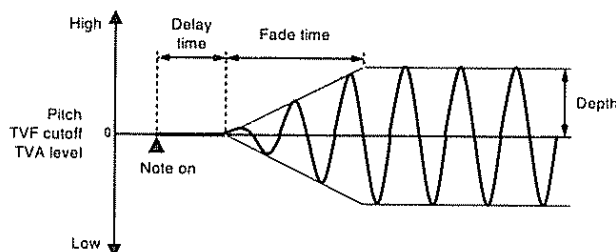
```
Patch: Tone          [1---]
LFO1 fade time=50
```

Met deze parameter stelt u de snelheid in van de toe- of afname van de modulatie.

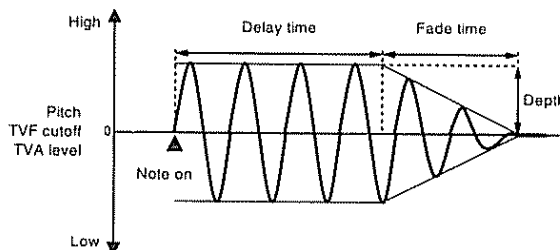
Bereik: 0~127

Hoe groter de waarde, hoe langer de LFO ertoe doet om de maximale modulatie te bereiken

Fade = IN



Fade = OUT



LFO Pitch Depth

```
Patch: Tone      [1---]
LFO1 Pitch depth=+20
```

Met deze parameter stelt u de intensiteit voor de toonhoogtemodulatie (vibrato) in

Bereik: -63~+63

Hoe meer u de waarde van "0" laat afwijken, des te groter worden de toonhoogtevariaties

LFO TVF Depth

```
Patch: Tone      [1---]
LFO1 TVF depth=+20
```

Met deze parameter stelt u de intensiteit voor de filtermodulatie in

Bereik: -63~+63

Hoe verder u de waarde van "0" laat afwijken, des te groter worden de variaties van het filter-afsnijpunt (vroeger werden dergelijke filter-modulaties vaak omschreven met een onomatopée: "Growl")

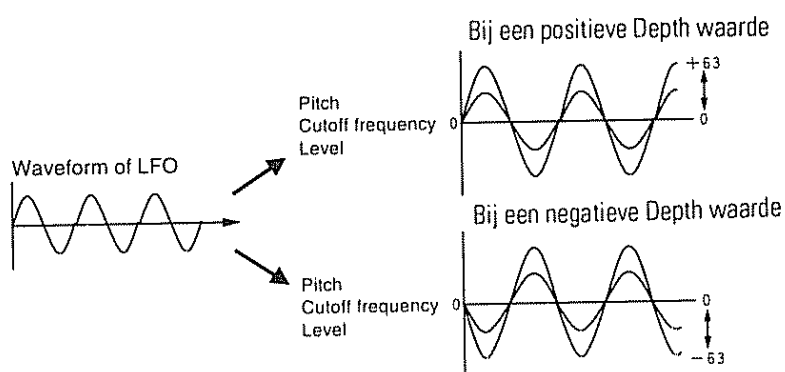
LFO TVA Depth

```
Patch: Tone      [1---]
LFO1 TVA depth=+20
```

Met deze parameter stelt u de intensiteit voor het volumemodulatie (tremolo) in

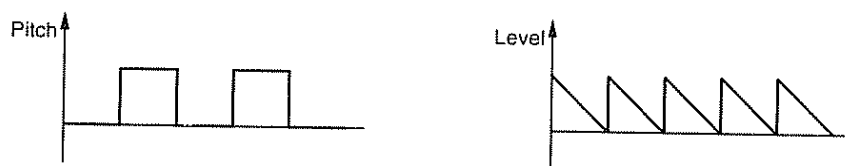
Bereik: -63~+63

Hoe meer u de waarde van "0" laat afwijken, des te groter worden de volume-variaties



Het effect van de modulatie hangt voor een groot stuk af van het feit of u positieve (+) of negatieve (-) waarden gebruikt; met dit laatste element (+/-) keert u wel de fase van de LFO golfvorm om. Dankzij deze voorziening is het bijvoorbeeld mogelijk om Tones te laten alterneren (volume-afname van een Tone, terwijl een andere met dezelfde verhouding in volume toeneemt). In combinatie met de Pan functie (zie verder) kunt u zelfs, in verhouding tot het stereobeeld, klanken naar links/rechts verplaatsen.

U kunt een bel-achtig effect programmeren door de Offset regeling van een zaagtand-golf naar 100 te brengen en negatieve Depth waarden voor de TVA en TVF in te stellen



Stel de volgende toonhoogte modulatie-waarden in voor het Sustain gedeelte van de klank Golfvorm: Blok, Offset: -100, Depth: +14

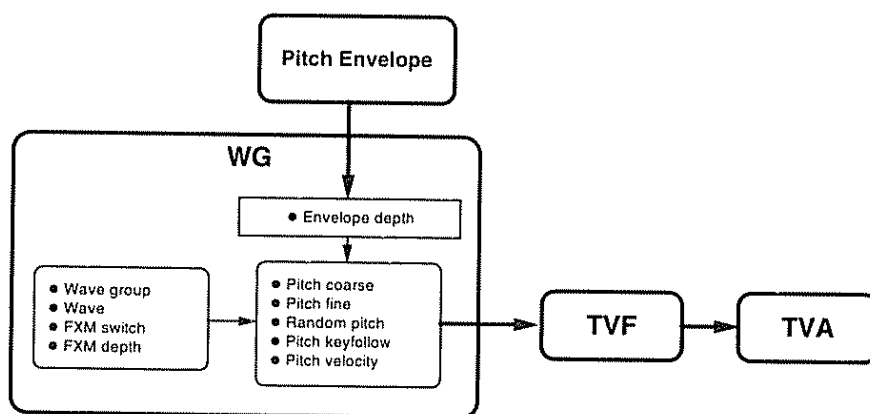
Deze instellingen resulteren in een "twee-toon" effect met een interval van een halve toon

Stel de volgende TVA modulatiewaarden in voor het Sustain gedeelte van de klank Golfvorm: zaagtand, Offset: +100, Depth: -63

De hierboven vermelde instellingen resulteren in een bel-achtig geluid

4.3 WG (Golfvormgenerator)

De golfvormgenerator (Wave Generator) verschaft toegang tot de golfvormdata van het interne geheugen, de PCM Cards en een expansie-bord De generator zal deze golfvormen in hun oorspronkelijke (onbewerkte) staat opwekken De hier beschikbare parametergroep laat dus, om te beginnen, toe om golfvormen te selecteren (de basis van iedere klank) Tevens bevat deze groep een aantal instellingen die verband houden met de toonhoogte



WG Wave Group

```
Patch: Tone      [1---]
WG wave group= INT
```

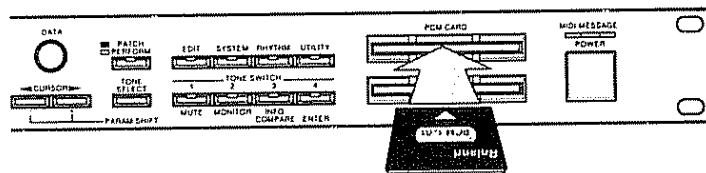
Met deze parameter selecteert u de golfvormgroep die u wenst te gebruiken Het interne geheugen van de JV-880 bevat 129 golfvormen

De golfvormen van PCM Cards en geheugenuitbreidingen (respectievelijk, uit de SO-PCM1 en SR-JV80 serie) zijn eveneens compatibel met deze module

Instelling: INT (internal)/EXP (expansion board)/PCM (PCM Card)

EXP of PCM kunnen niet geselecteerd worden als er geen expansie-bord werd geïnstalleerd, of indien een PCM Card niet op de korrekte wijze werd aangesloten.

Om de golfvormdata van een PCM Card (SO-PCM1 serie) te kunnen benutten, dient u deze (met het Label aan de bovenzijde) op de PCM Card-connector aan te sluiten



Zie blz 170 i v m de inbouw van een geheugenuitbreiding.

WG Wave

```
Patch: Tone          [1---]
WG wave=100 POWER Tom hi
```

Met deze parameter kiest u het nummer van de golfvorm die u wenst te gebruiken. Dit nummer wordt, samen met de bijbehorende naam, weergegeven in het display

WG FXM Switch

```
Patch: Tone          [1---]
WG FXM switch=OFF
```

Met deze parameter kunt u de FXM ("kruis-frequentiemodulatie") functie in- of uitschakelen. Deze functie laat toe om nieuwe golfvormen samen te stellen door de frequenties van twee golfvormen met elkaar te moduleren. FXM maakt het mogelijk om klankmateriaal met een zeer rijke en ongewone harmonische inhoud te vervaardigen. Dit is leuk voor effecten, maar daar blijft het dan ook bij.

Instelling: ON/OFF

WG FXM Depth

```
Patch: Tone          [1---]
WG FXM depth=05
```

Met deze parameter stelt u de intensiteit van de FXM modulatie in.

Instelling: 1-16

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker de FXM modulatie.

WG Pitch Coarse

Patch: Tone	[1---]
WG Pitch coarse=+02	

Met deze parameter stelt u, in stappen van een halve toon, de basistoonhoogte van een Tone in

Bereik: -48~+48

Met positieve (+) waarden transponeert u de Tone hoger en met negatieve lager.

WG Pitch Fine

Patch: Tone	[1---]
WG Pitch fine=+02	

Met deze parameter kunt u de toonhoogte aanpassen in stappen van 1/100ste halve noot

Bereik: -50~+50

Met positieve (+) waarden stemt u de Tone hoger en met negatieve lager

De "Pitch" grof- en fijn-regelingen bepalen samen de basistoonhoogte van een Tone (en dus ook van de noten die ermee gespeeld zullen worden)

Als u, bijvoorbeeld, twee Tones lichtjes "ontstemt", resulteert dit in een "vol" of "vet" geluidsbeeld

Het is eveneens mogelijk om speciale effecten, zoals bijvoorbeeld "één-toets"-akkoorden, te vervaardigen (voor het voorgaande effect volstaat het om, met de grof-regeling, de geschikte waarden in te stellen voor twee of meerdere Tones).

WG Random Pitch

Patch: Tone	[1---]
WG random Pitch =1200	

De toonhoogte van een Tone wordt, binnen de hier in te stellen grenswaarde, met willekeurige hoeveelheden gevarieerd. De waarde wordt aangegeven in stappen van 1/100ste halve noot

Instelling: 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker de variatie van de toonhoogte

De Random of willekeurige toonhoogteverschuiving die bij elke gespeelde noot plaatsheeft, maakt dat deze functie uitermate geschikt is voor een authentiekere reproductie van Fretless snaarinstrumenten en percussie-instrumenten. Maar ook "analoge synthesizers" varen er wel bij

WG Pitch KF

Patch: Tone	[1---
WG Pitch KF=+02	

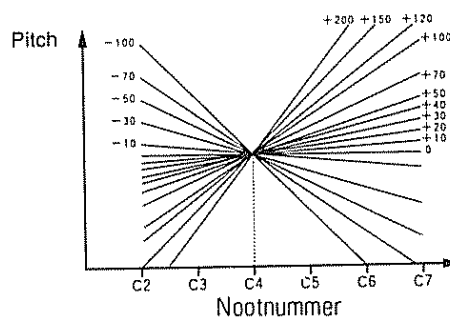
Met deze parameter bepaalt u de toonhoogte van een Tone t.o.v. de ontvangen MIDI-nootnummers. De C4 noot (of MIDI-nootnummer 60) vervult hierbij de rol van nulpunt. Instellingen: -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200. Bij een waarde van +100 is de toonhoogte-verschuiving over 12 noten gelijk aan het standaard-octaf.

Positieve (+) waarden: Hoe hoger het nootnummer, des te hoger de toonhoogte. Bovendien nemen bij hogere waarden de afstanden tussen de opeenvolgende noten toe.

0: Geen wijziging.

Negatieve (-) waarde: Hoe groter de waarde van het nootnummer, des te lager de toonhoogte.

De normale instelling voor de Key Follow parameter is +100.



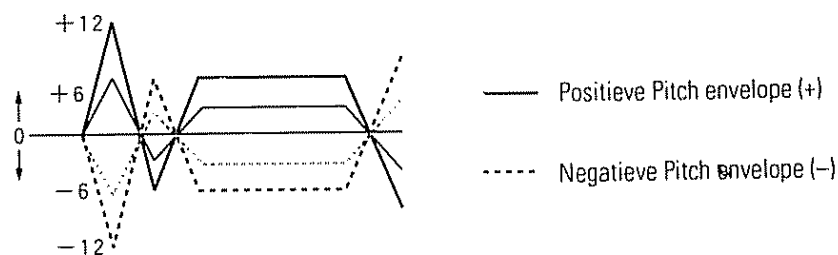
WG ENV Depth

Patch: Tone	[1---
WG ENV depth=+02	

Met deze parameter stelt u de diepte van de (toonhoogte-) Envelope generator in. Bereik: -12 ~ +12.

Positieve (+) waarden: Bij het stijgen van de waarde neemt de toonhoogte toe.

Negatieve (-) waarden: Bij het stijgen van de waarde neemt de toonhoogte af.



○ Envelope

De Envelope die aan de golfvorm generator is toegewezen, zorgt voor toonhoogte-wijzigingen gedurende het tijdsverloop van de klank en dit, binnen de grens die u vastlegde met de modulatie-intensiteit.

Het kan voorkomen dat u deze wijzigingen, ondanks de instelling van grote envelope parameterwaarden (zie verderop), niet groot genoeg acht. In dat geval is het aangewezen om de modulatie-intensiteit te verhogen. In tegengestelde zin, kunt u deze verlagen als blijkt dat, zelfs na de ingave van minieme envelope parameterwaarden, de toonhoogte wijzigingen toch nog te drastisch zijn.

Bij de simulatie van stemmen/koorklanken kunt u de authenticiteit verhogen door de aanvankelijke toonhoogte iets lager in te stellen t.o.v. de eigenlijke toonhoogte (u zou het hier beoogde effect kunnen vergelijken met een "opwaartse" Pitch Bend). Dergelijke parameters kunnen ook gebruikt worden voor de imitatie van akoestische blaasinstrumenten zoals, bijvoorbeeld, de Japanse Shakuhachi; dit instrument dankt z'n onmiskenbaar karakter immers grotendeels aan de typische toonhoogte-verschuivingen die (bij het "echte" instrument) een ver gevorderde speeltechniek vereisen.

WG Pitch Velocity

Patch: Tone [1---] WG Pitch Velocity=+50

Met deze parameter bepaalt u in welke mate de aanslag de Level waarden (L) van de Pitch EG kan beïnvloeden.

Bereik: -63~+63

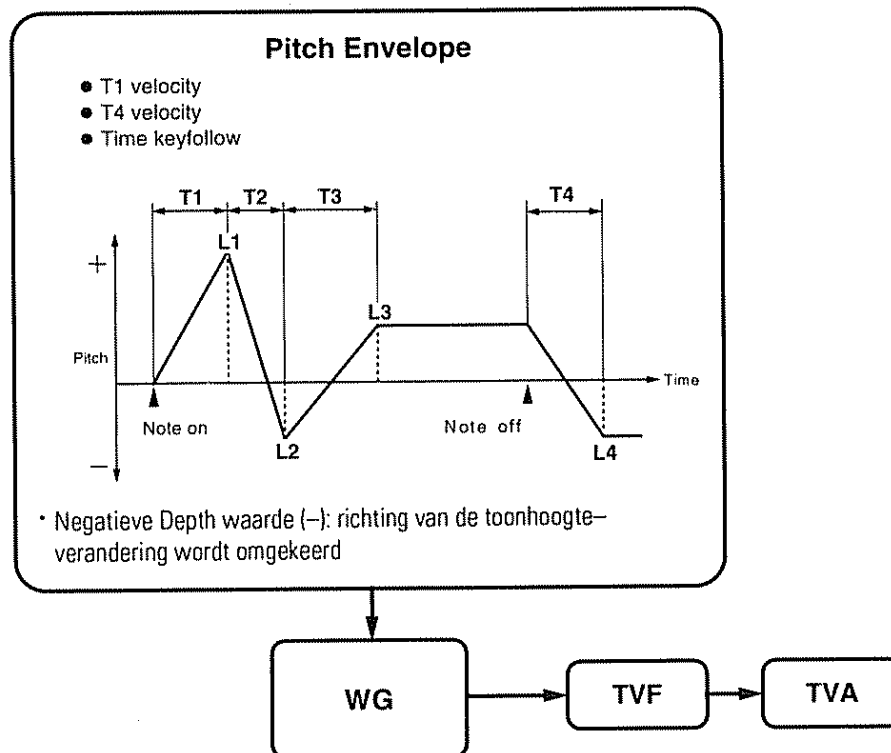
Positieve waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de invloed op de Level parameters vergroot.

0: Geen wijziging

Negatieve waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de invloed op het niveau kleiner.

4.4 P-ENV (Pitch Envelope)

De envelope van de toonhoogte bepaalt hoe de toonhoogte (ingesteld met de WG parameters) gewijzigd zal worden gedurende het tijdsverloop van de klank.



P-ENV T1 Velocity

```
Patch: Tone      [1---]
P-ENV T1 velocity=00
```

Deze parameter bepaalt in welke mate de T1 tijdswaarde van de Pitch EG wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de T1 waarde (de attack dus) langer

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de tijdsduur korter

P-ENV T4 Velocity

Deze parameter bepaalt in welke mate de T4 tijdswaarde van de Pitch EG wordt beïnvloed door de (noot-uit) aanslagdata. Sommige klavieren zenden een "Note Off Velocity" commando wanneer u een toets loslaat. Deze waarde zou dan de T4 parameter aansturen (de Release). Maar lang niet alle klavieren zenden dit soort "aanslagwaarden".

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de (Note Off) aanslagwaarde wordt de tijdsduur langer

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de (Note Off) aanslagwaarde wordt de tijdsduur korter

De instelling van deze parameter is niet van toepassing als de aangesloten MIDI-stuurbron geen Note Off aanslagwaarden kan verzenden

P-ENV Time KF

Patch: Tone	[1---
P-ENV time KF=+20	

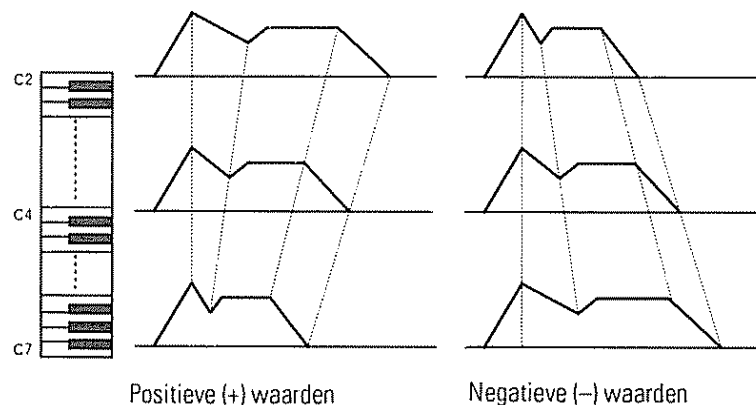
De T waarden van de Pitch EG kunnen variëren in functie van de toonhoogte. Een en ander betekent dat u bv. kunt zorgen dat de Pitch EG rechts op het klavier veel sneller wordt doorlopen dan in de bas. De C4 noot (of nootnummer 60) vervult hierbij de rol van nulpunt (geen wijziging).

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: Hoe hoger de noot, hoe korter T2~T4

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Hoe hoger de noot, hoe langer T2~T4 langer



P-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

Patch: Tone	[1---
P-ENV T1=00	L1=+40

Met deze parameters bepaalt u de tijdswaarden (T1~T4) en het niveau (toonhoogte: L1~L4) van de Pitch EG.

Elke tijdswaarde (T) vertegenwoordigt de tijd waarin de toonhoogte van het ene L punt naar het volgende verschuift (bijvoorbeeld: T1 bepaalt de tijd waarin de toonhoogte vanaf het noot-aan commando naar L1 verschuift).

De "L" parameters bepalen de intensiteit (de hoeveelheid) waarmee de toonhoogte bij elk punt gewijzigd wordt.

Bereik: T = 0~127/L = -63~+63

T: Bij het verhogen van de waarde wordt de tijdsduur, vóór het volgende L-niveau bereikt wordt, steeds langer.

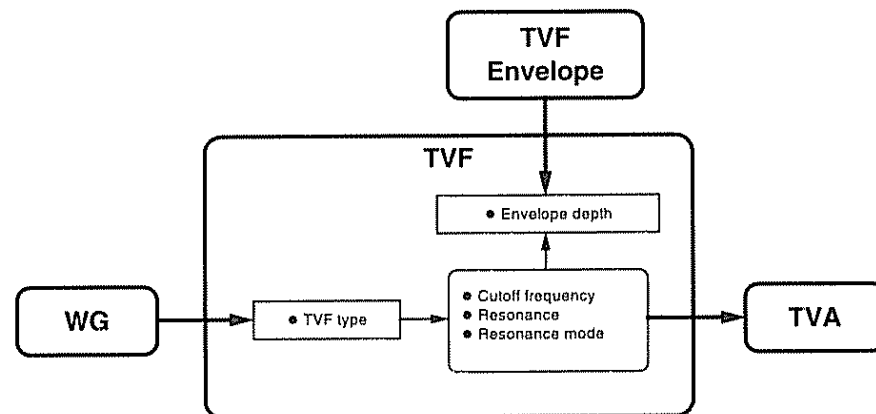
L: ... Bij positieve (+) waarden ligt de toonhoogte boven de standaard-toonhoogte (als u een negatieve waarde instelde voor de WG ENV Depth parameter] is dit juist omgekeerd). Zie ook blz. 91.

Bij negatieve (-) waarden ligt de toonhoogte lager (Indien u een positieve waarde instelde voor de WG ENV Depth parameter [zie P.6-29] is dit juist omgekeerd)

4.5 TVF parameters

TVF is de afkorting voor "Time Variant Filter"; een filter waarvan de parameters gewijzigd kunnen worden gedurende het tijdsverloop van de klank

Het filter verzwakt een specifiek frequentiegebied, en wijzigt daardoor de harmonische inhoud van een klank. In dit gedeelte van de handleiding tonen we hoe de "ruwe" klank van de golfvorm generator/Pitch EG verder te bewerken is met de TVF-sectie



TVF Type

```
Patch: Tone      [1---]
TVF type=LPF
```

Met deze parameter kiest u het filtertype. Anders geformuleerd, stelt u hier het basisfrequentiegebied in dat u wenst te verzwakken of te verwijderen bij de ingave van extreme waarden.

Instelling: OFF/LPF/HPF

OFF:

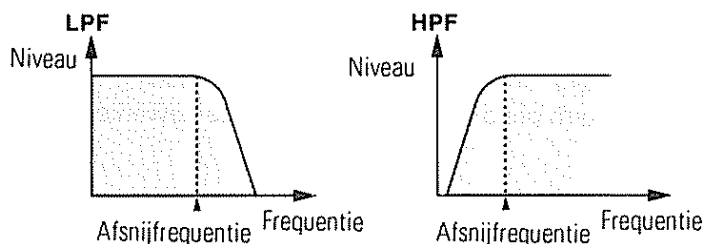
De TVF is buiten werking gesteld

LPF:

LPF is de afkorting van Low Pass Filter; dit is het meest gebruikelijke filtertype bij synthesizers. Bij het "LPF" filtertype worden de frequenties boven het ingestelde afsnijpunt (Cutoff, zie verderop) verzwakt of verwijderd. Aangezien deze filterinstelling de hoge(re) frequenties wegwerkt, kunt u grofweg stellen dat een golfvorm "doffer" wordt naarmate de waarde van het afsnijpunt verlaagd wordt. Anders omschreven, krijgt de harmonische inhoud van een klank een "zachtaardiger" karakter.

HPF:

HPF is de afkorting van High Pass Filter. Bij een aantal "oude", analoge synthesizer-modellen was dit filtertype als apart element aanwezig, zij het meestal in een "statische" vorm (= géén variabel afsnijpunt, noch modulatie-ingangen voor envelopes, LFO's, enz.). Omdat deze filterinstelling de lage(re) frequenties afzwakt, zou u in principe kunnen stellen dat een golfvorm/klank "lichter" (met minder lage tonen) wordt naarmate de waarde van het afsnijpunt verhoogd wordt. Door het (gedeeltelijk) wegvallen van de laagste frequenties dient u echter rekening te houden met het feit dat de harmonische inhoud meestal een "ijl" karakter krijgt.



TVF Cutoff Freq

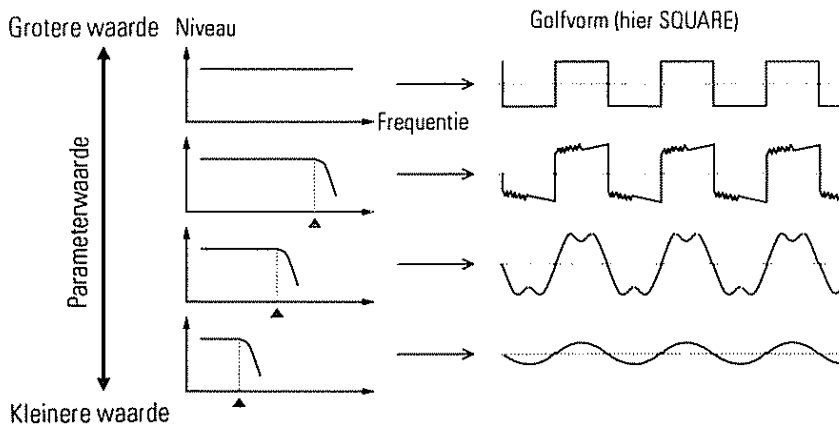
```
Patch: Tone      [1---]
TVF cutoff freq=70
```

Met deze parameter stelt u het filterafsnijpunt (de frequentiewaarde) in waarboven (LPF) of waaronder (HPF) de specifieke frequenties van een bepaalde golfvorm verzwakt worden.

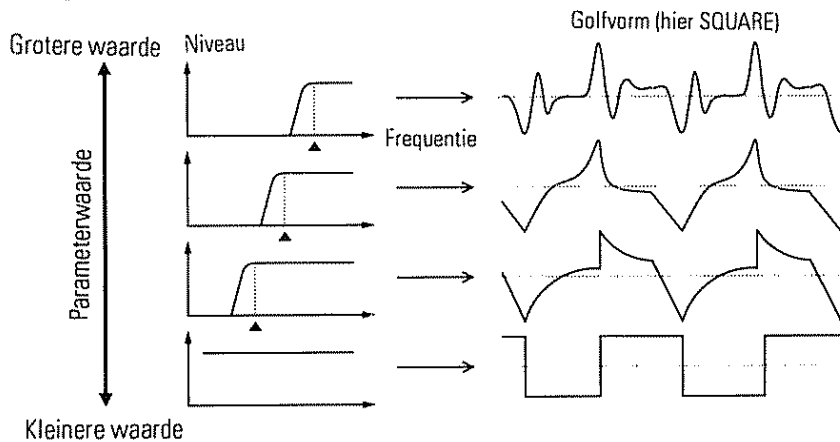
Bereik: 0~127

Bij hogere waarden neemt de basisfrequentie van het afsnijpunt toe.

Als u het LPF filtertype kiest, zal bij het verlagen van het afsnijpunt het bovenliggende frequentiegebied, dat u afzwakt, steeds groter worden. Als gevolg daarvan ervaart u de resulterende klank als "donkerder" en zwakker qua volume.



Als u het HPF filtertype kiest, zal bij het verhogen van het afsnijpunt het onderliggende frequentiegebied, dat u afzwakt, steeds groter worden. Afhankelijk van de gekozen golfvorm, kan de klank volledig komen te vervallen als diens harmonische inhoud weinig of geen hoge frequenties bevat



○ Filterafsnijpunt en envelope

De waarde die u inbrengt voor de Cutoff parameter vormt de basis afsnijfrequentie. Bij dit punt of frequentie staat het niveau (of invloed) van de envelope gelijk met "0"; de waarde van de basis afsnijfrequentie zal toe- of afnemen naar gelang de niveauwijzigingen (de modulatie) van de envelope generator

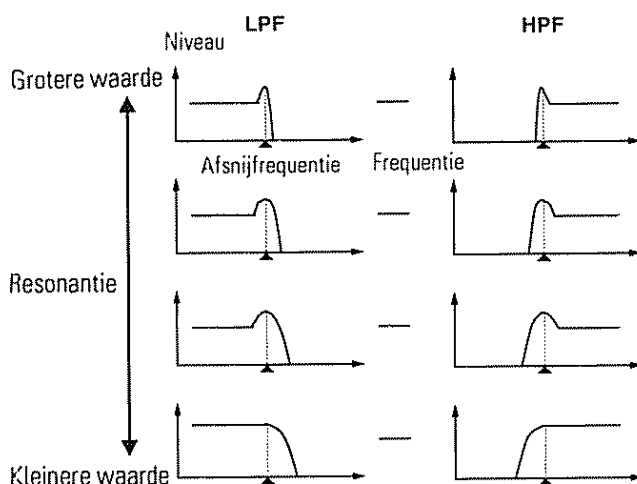
TVF Resonance

De Resonance parameter versterkt de frequenties die zich rond het gekozen afsnijpunt (Cutoff) bevinden; hierdoor ontstaat een specifiek klankkarakter dat men (bij gebrek aan beter) vaak als "synthesizer-achtig" omschrijft

De resonantiefrequenties schuiven samen met de afsnijfrequentie op, als deze laatste gemoduleerd wordt door de envelope generator

Bereik: 0-127

Hoe groter deze waarde, hoe uitdrukkelijker de resonantie



In sommige gevallen zal de hoorbaarheid van het resonantieëffect afnemen. Bijvoorbeeld: bij hoge Tone volumes, of als de Cutoff waarde zeer groot is

TVF Reso Mode

```
Patch: Tone      [1---]
TVF reso mode=HARD
```

Met deze parameter stelt u het resonantietype in

Instelling: SOFT/HARD

SOFT: deze optie levert een gematigd resonantieëffect op

HARD: deze optie levert een duidelijk resonantieëffect op

○ Resonantie mode

Als u de SOFT instelling kiest, krijgt de klank een "elektronisch" karakter. Bij de HARD instelling wordt het timbre van de klank vrij drastisch gewijzigd. Voor nadrukkelijke resonantieëffecten, die bijvoorbeeld net tegen het zelfoscillatie punt aanzitten, dient u de laatstgenoemde optie te kiezen (dergelijke "geluiden" werden vroeger vaak gebruikt bij analoge Synthesizers)

TVF Keyfollow

```
Patch: Tone      [1---]
TVF key follow=+70
```

Met deze parameter kunt u de afsnijfrequentie van de TVF wijzigen in functie van de ontvangen MIDI-nootnummers. De C4 noot (of MIDI-nootnummer 60) vervult hierbij de rol van nulpunt.

Instellingen: -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

Positieve (+) waarden: Hoe hoger het nootnummer, des te hoger de afsnijfrequentie. Bovendien neemt bij het stijgen van de waarde (de op-eenvolgende noten) de verhouding tussen de onderlinge afsnijfrequentie toe.

+100: De frequentie van de klank staat gelijk met de afsnijfrequentie (Cutoff)

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarde: Hoe groter de waarde van het nootnummer, des te lager de waarde van de afsnijfrequentie.

Stel, bijvoorbeeld, een Keyfollow waarde kleiner dan 100 in voor pianoklanken; het klankkarakter van een "echte" piano wordt immers minder fel naarmate u naar de hogere noten van het klavier gaat.

U kunt speciale effecten tot stand brengen als u voor elke Tone een andere Keyfollow waarde ingeeft.

TVF Envelope Depth

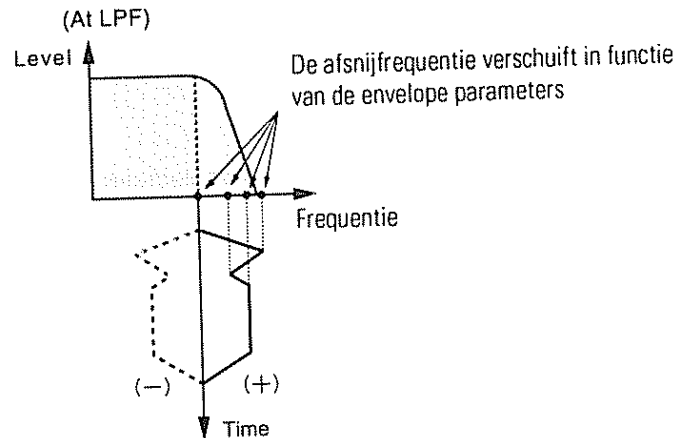
```
Patch: Tone      [1---]
TVF ENV depth=+10
```

Met deze parameter stelt u de modulatie-intensiteit van de TVF Envelope generator in. Of, in mensentaal: hiermee bepaalt u hoe sterk de TVF envelope de afsnijfrequentie beïnvloedt.

Bereik: -63~+63

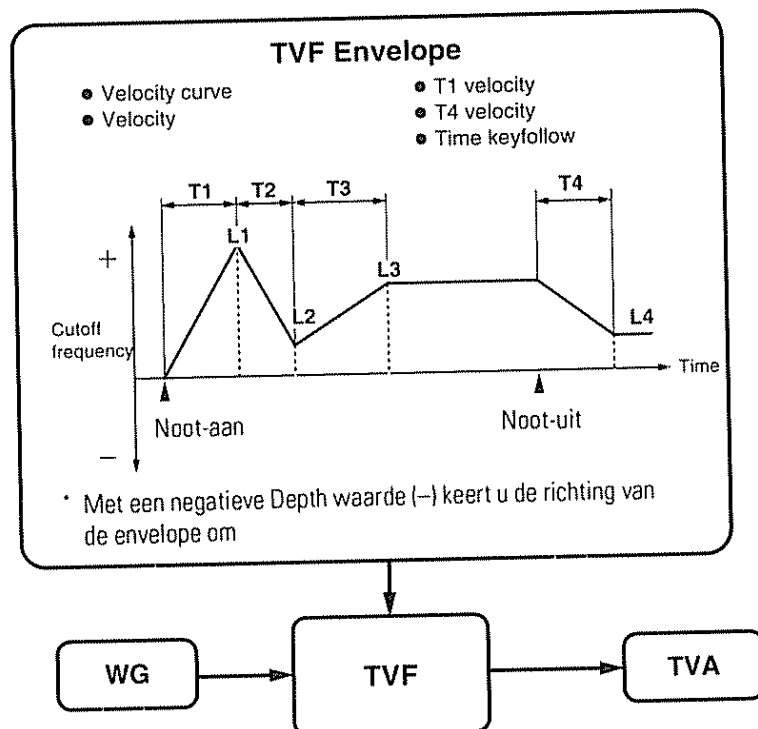
Positieve (+) waarden: Bij het stijgen van de waarde komt het filter afsnijpunt steeds hoger te liggen

Negatieve (-) waarden: Bij het stijgen van de waarde komt het filter afsnijpunt steeds lager te liggen



4.6 F-ENV (TVF Envelope parameters)

De TVF Envelope bepaalt hoe de afsnijfrequentie (Cutoff) verandert in de tijd



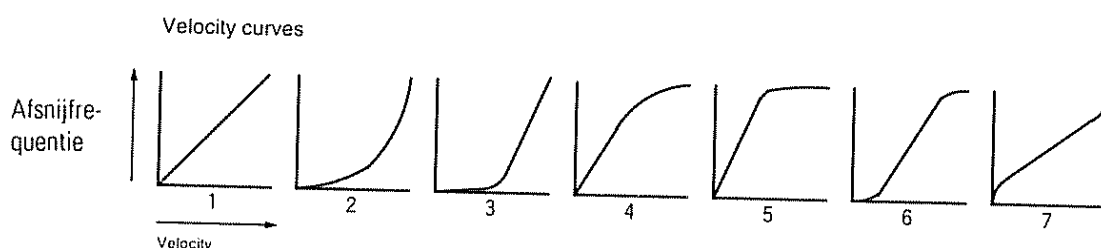
F-ENV Velo Curve

Patch: Tone [1---]
TVF ENV velo curve=2

Met deze parameter kunt u een curve toewijzen aan de ontvangen aanslagwaarden. Dat is handig om bv. te zorgen dat de maximale wijziging via de aanslag pas hoorbaar wordt wanneer u hard aanslaat. Bovendien laat deze parameter toe de aanslaggevoeligheid van het filter aan te passen aan de eenheden van het gebruikte Master Keyboard.

Bereik: 1~7

Samen met het nummer, wordt de geselecteerde curve grafisch in het Display weergegeven.



F-ENV Velocity

Patch: Tone [1---]
F-ENV velocity=+20

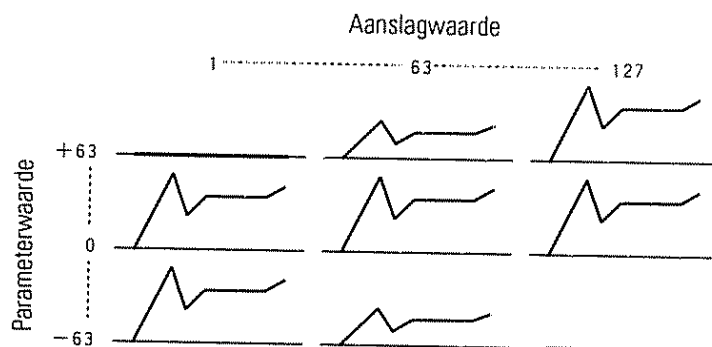
Deze parameter bepaalt in welke mate het niveau van de TVF Envelope wordt beïnvloed door de aanslagdata (deze data passeren echter eerst de verschillende curves).

Instelling: -63~+63

Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt het niveau (de invloed) van de TVF Envelope steeds groter.

0: Het envelope niveau blijft constant, ongeacht de aanslagwaarde.

Negatieve (-) waarden: Bij het afnemen van de aanslagwaarde wordt het niveau (de invloed) van de TVF Envelope steeds groter.



F-ENV T1 Velocity

Patch: Tone	[1---]
F-ENV velo curve=2	

Deze parameter bepaalt in welke mate de T1 waarde van de TVF envelope wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: ... Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de T1 tijdsduur langer (tragere Attack).

0: ... Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: ... Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de T1 tijd korter.

F-ENV T4 Velocity

Patch: Tone	[1---]
F-ENV T4 velocity=-20	

Deze parameter bepaalt in welke mate de T4 waarde van de TVF envelope wordt beïnvloed door de (noot-uit) aanslagdata

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: ... Bij het toenemen van de Note Off Velocity waarde (het sneller loslaten van de toets) wordt de T4 tijdsduur langer.

0: ... Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: ... Bij het toenemen van de Note Off Velocity waarde wordt de T4 tijdsduur korter

De instelling van deze parameter is niet van toepassing als de aangesloten MIDI-stuurbron geen Note Off Velocity kommando's kan verzenden

F-ENV Time Keyfollow

Patch: Tone	[1---]
F-ENV time KF=-20	

De functie van deze parameter kent u al van de Pitch EG. Zie ook blz 94

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: ... Hoge nootnummers zorgen dat T2-T4 alsmear korter worden

0: ... Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: ... Als het nootnummer stijgt, worden de tijdswaarden van T2-T4 langer

F-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

Patch: Tone	[1---
F-ENV T1=20	

Met deze parameters bepaalt u de tijdswaarden (T1~T4) en het niveau (afsnijfrequentie: L1~L4) van de TVF Envelope

Elke tijdswaarde (T) vertegenwoordigt de tijd waarin de afsnijfrequentie van het ene punt naar het volgende verschuift

De "L" parameters bepalen de intensiteit (de hoeveelheid) waarmee de afsnijfrequentie bij elk punt gewijzigd wordt

Bereik: T = 0~127/L = 0~127

T : Bij het verhogen van de waarde wordt de tijdsduur, vòòr het volgende L-niveau bereikt wordt, steeds langer

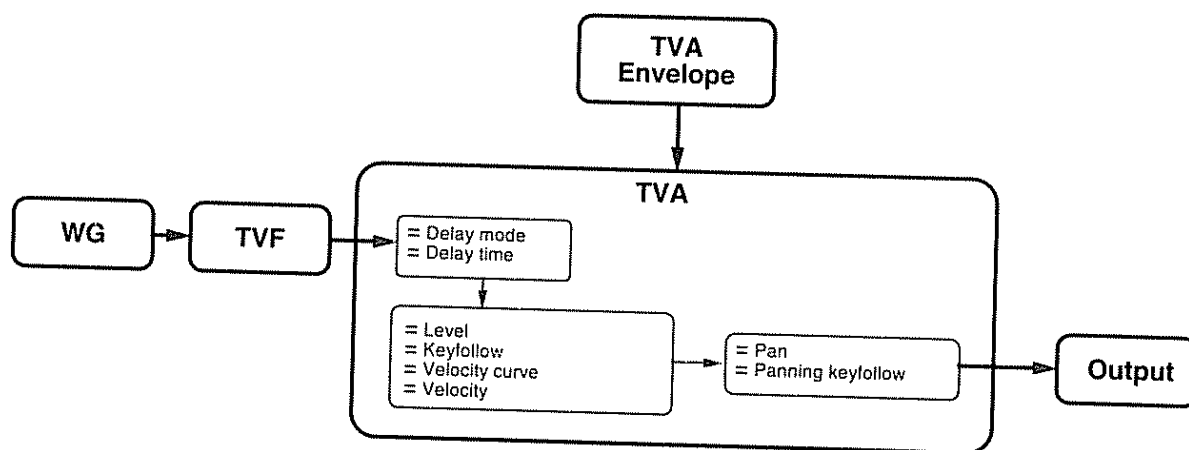
L : Bij het verhogen van de waarde komt de frekwentie van het afsnijpunt steeds hoger te liggen (indien u een negatieve waarde instelt voor de TVF ENV Depth parameter (zie blz 98) is dit juist omgekeerd)

De uiteindelijke wijziging van de filter afsnijfrequentie hangt af van de waarde-verhouding tussen de T/L- en de TVF ENV depth parameters

4.7 TVA parameters

TVA is de afkorting voor "Time Variant Amplifier"; een "versterker" waarvan de volume-parameters gewijzigd kunnen worden gedurende het tijdsverloop van de klank

Deze parameters bepalen het volume van de klank die opgewekt werd door de (WG) golfvorm-generator en die men, vervolgens, bewerkte met de Pitch EG, de TVF en de TVF Envelope



TVA Level

Patch: Tone	[1---]
TVA level=127	

Met deze parameter stelt u het basisvolume van elke Tone in. Als een Patch uit meerdere Tones is opgebouwd, kunt u met deze parameter de onderlinge volumebalans bepalen

Bereik: 0~127

Hoe groter deze waarde, hoe pittiger het volume

Het totaalvolume van een Patch bepaalt u met *Patch Level* op blz 71

TVA Keyfollow

Patch: Tone	[1---]
TVA keyfollow=+100	

Met deze parameter bepaalt u hoe het volume van een Tone zal veranderen in functie van de gespeelde/ontvangen MIDI-nootnummers

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: Hoe hoger het nootnummer, des te groter het volume. Bovendien neemt bij het stijgen van de nootnummers het verschil tussen de onderlinge volume-waarden toe

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Hoe groter de waarde van het nootnummer, des te lager het volume

TVA Velo Curve

Patch: Tone	[1---]
TVA velo curve=2	

Met deze parameter kunt u één van de zeven aanslagcurves selecteren; deze bepalen op welke wijze het volume zal veranderen naargelang de ontvangen aanslagdata. Bovendien houdt de JV-880 natuurlijk rekening met TVA Velocity parameter)

Bereik: 1~7

○ **Level Keyfollow en Velocity Curve**

Deze parameters laten toe om het volume te veranderen naargelang de ontvangen (MIDI) nootnummers of de aanslagdata

Eén praktische toepassing voor pianoklanken is om een negatieve Keyfollow waarde in te stellen, teneinde de karakteristieken van een akoestische piano na te bootsen; bij dit instrument klinken de hoge noten immers zachter dan de lage

Met de Keyfollow parameters is het tevens mogelijk om het timbre te laten veranderen naar gelang u naar rechts opschuift op het klavier; het voorgaande is tot stand te brengen door aan twee Tones tegengestelde Keyfollow waarden toe te kennen (+100~-100)

TVA Velocity

```
Patch: Tone      [1---]
TVA Velocity =-20
```

Deze parameter bepaalt in welke mate het volume van de TVA wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -63~+63

Positieve (+) waarden: ... Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt het TVA volume steeds groter

0: ... Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: ... Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt het TVA volume steeds kleiner.

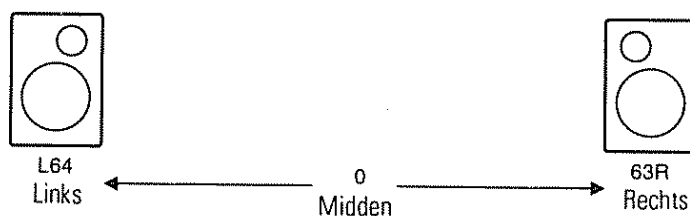
TVA Pan

```
Patch: Tone      [1---]
TVA Pan=RND
```

Met deze parameter bepaalt u de L/R positie van een Tone in het stereobeeld

Bereik: L64~0~63R/RND

L64 is uiterst links, de "0"-waarde impliceert een centrale positie en 63R is uiterst rechts. Bij RND (Random) wordt de Tone, bij elke gespeelde noot, naar een willekeurige positie in het stereobeeld verplaatst.



Het algehele panorama van een Patch wordt mede bepaald door een combinatie van de Pan parameter (zie blz. 72) en de ontvangen MIDI Pan-data

TVA Panning Keyfollow

```
Patch: Tone      [1---]
TVA Panning KF=+100
```

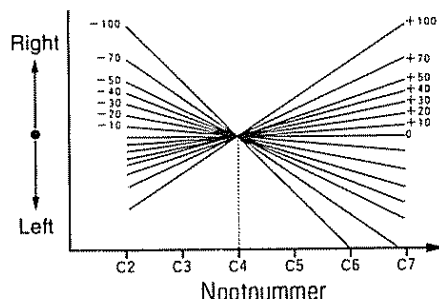
Met deze parameter zorgt u dat de stereopositie in functie staat van de toonhoogte, zodat u bv. de noten in de bas links hoort, terwijl de hoge noten via het rechterkanaal worden uitversterkt.

De stereo-positie van de C4 toets (nootnummer 60) vervult hierbij de rol van nulpunt.

Instellingen: -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Positieve (+) waarden: Hoe hoger het nootnummer, des te verder wordt de Tone naar rechts geschoven in het stereobeeld.

- 0: De stereopositie van de Tone blijft constant, ongeacht de waarden van de nootnummers
- Negatieve (-) waarden: Hoe hoger de waarde van het nootnummer, des te verder wordt de Tone naar links opgeschoven in het stereobeeld.



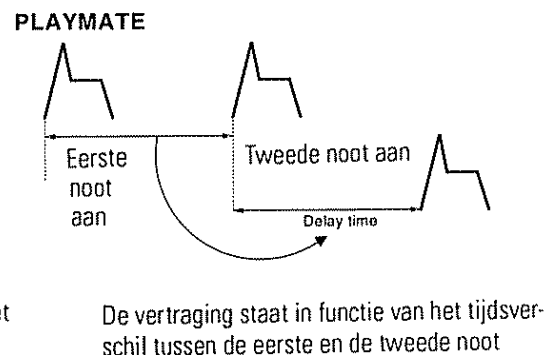
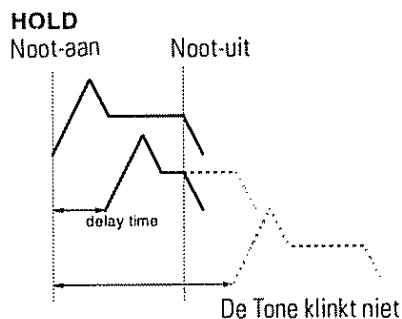
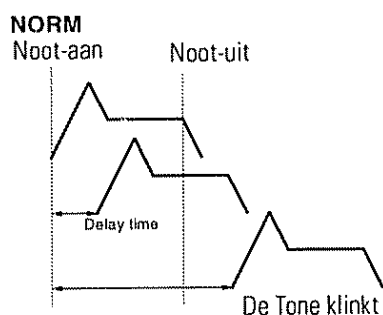
TVA Delay Mode

```
Patch: Tone      [1---]
TVA delay mode=NORMAL
```

Met deze parameter stelt u het vertragingstype voor de TVA/Tone in, dat betrekking heeft op het begin van de noten

Instelling: NORMAL/HOLD/PLAYMATE

- NORMAL:** De Tone Delay procedure wordt uitgevoerd ook als, vóór het verstrijken van de ingestelde Delay tijd, de toets wordt losgelaten
- HOLD:** De Tone Delay procedure wordt enkel uitgevoerd als de toets/noot ingedrukt is. Als, vóór het verstrijken van de ingestelde Delay tijd, de toets wordt losgelaten, zal de Tone niet weerklinken
- PLAYMATE:** De tijd die verstrijkt tussen twee noot-aan kommando's geldt als vertragingstijd voor de weergave van de derde noot, met dien verstande dat de vertragingstijd tussen de eerste twee noot-aan commando's kleiner moet zijn dan twee seconden



De vertragingstijd varieert naar gelang het tijdsinterval tussen de eerste twee noot-aan commando's

TVA Delay Time

Patch: Tone [1---]
 TVA delay time=KEY-OFF

Met deze parameter stelt u de tijd in die verstrijkt tussen een noot-aan commando en de weergave van een Tone

Bereik: 0~127/KEY-OFF

Bij het toenemen van de waarde stijgt de vertragingstijd

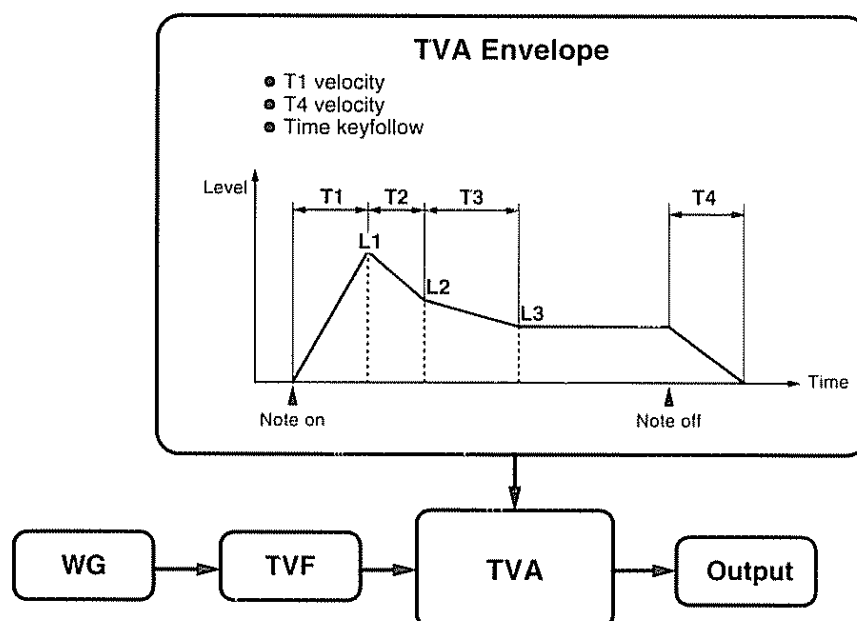
Kiest u KEY-OFF, begint de Tone zodra de toets wordt losgelaten (noot-uit). De ingestelde TVA Delay mode is hierbij niet van belang

In de PLAYMATE mode is de vertragingstijd gelijk aan het interval tussen twee Note On kommando's als de waarde (Delay Time) 64 bedraagt. Bij de maximale waarde (127) zal de vertragingstijd ongeveer tweemaal zo lang zijn t o v de noot-aan intervalen

U kunt echo effecten nabootsen door verschillende vertragingstijden in te stellen voor Tones met éénzelfde klank. U kunt deze functie tevens aanwenden om, met één toets, arpeggio's te spelen. Hiervoor dient u, samen met de afwijkende vertragingstijden, verschillende toonhoogtes (Pitch Coarse) aan de Tones (met éénzelfde klank) toe te kennen

4.8 A-ENV (TVA envelope parameters)

De TVA envelope bepaalt hoe het volume (ingesteld met de TVA parameters) in de tijd verandert



A-ENV T1 Velocity

Patch: Tone	[1---]
A-ENV T1 Velocity	=-70

Zie *F-ENV T1 Velocity* op blz 101. Hier heeft de parameter echter betrekking op het volume

A-ENV T4 Velocity

Patch: Tone	[1---]
A-ENV T4 velocity	=+20

Zie *F-ENV T4 Velocity* op blz 101

A-ENV Time Keyfollow

Patch: Tone	[1---]
A-ENV time KF	=+20

Zie *F-ENV Time Keyfollow* op blz 101

U kunt deze parameter bijvoorbeeld gebruiken om, bij snaarinstrumenten, de authenticiteit van de klank te verhogen. Hiervoor dient u positieve Keyfollow waarden in te geven, zodat de noten sneller uitsterven in de hogere registers

A-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3

Patch: Tone	[1---]
A-ENV T1	=05 L1=20

Met deze parameters bepaalt u de tijdswaarden (T1~T4) en het volume (L1~L3) van de TVA envelope. Slechts hier is de "L" (afkomstig van *Level*) terecht omdat we hier te maken hebben met volumewaarden. Bij de Pitch EG ging het eigenlijk om toonhoogte waarden en bij de TVF om de afsnijfrequentie. Meer informatie over de envelope vindt u op blz 102.

Let er echter wel op dat u hier geen L4 parameter hebt. De aanwezigheid van deze parameter zou er namelijk voor zorgen dat de betreffende Tone gewoon blijft doorklinken, wat dus niet de bedoeling is. Aangezien L4 van de TVA EG altijd gelijk moet zijn aan 0, hebben we deze parameter weggelaten.

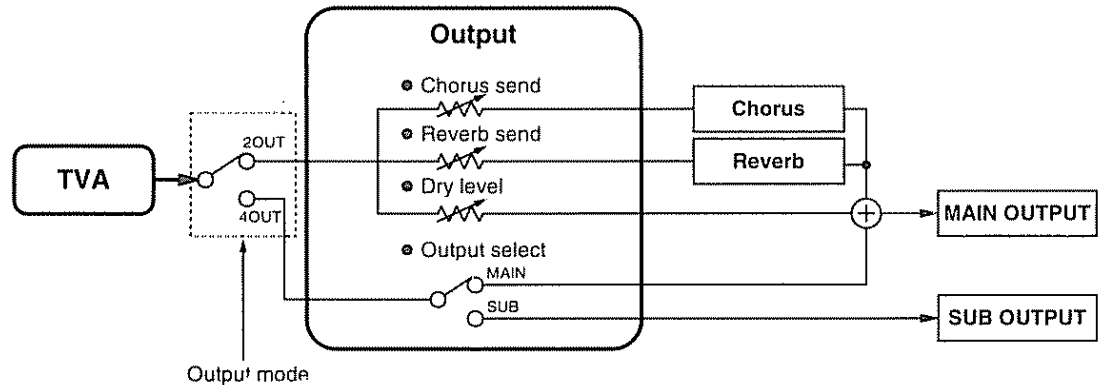
Bereik: T = 0~127/L = 0~127

○ Envelope

De waarde van de L3 parameter moet vrij laag ingesteld worden voor klanken die relatief kort zijn (bv. piano's, gitaren, enz.). Voor instrumenten waarbij u de noten kunt aanhouden (bv. violen, klarinet, enz.) dient u dan weer vrij grote waarden voor de L3 parameter te hanteren.

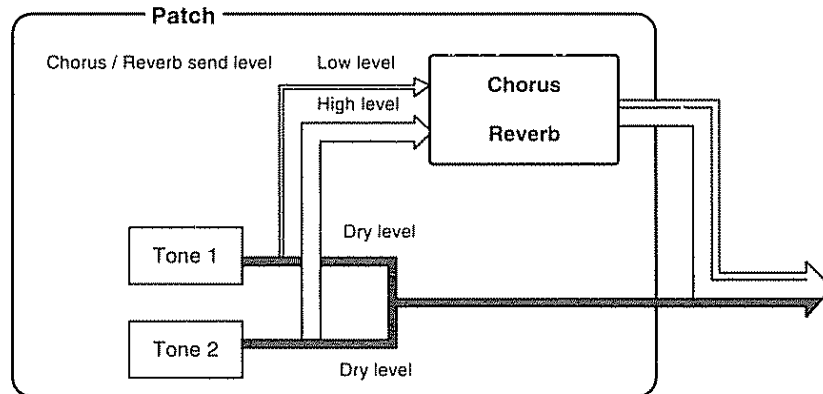
4.9 Uitgangsparameters

Met deze parameters stelt u, voor iedere Tone, het uitgangsvolume voor de effecten en de toewijzing aan de uitgangen in



○ Send Level

De verhouding van het droog/effect-volume (balans tussen effect en oorspronkelijk signaal) van de Tones is in te stellen met de Chorus en Reverb *Send Level* parameters. Het volume van het droge signaal (zonder effecten) wordt bepaald door de Dry Level parameter. Dankzij deze onderverdeling kunt u klanken vervaardigen waarbij het effect-volume groter is dan dat van de Tone zelf.



Output Dry Level

```
Patch: Tone      [1---]
Output dry level=127
```

Met deze parameter stelt u het uitgangsvolume in van de Tone in. Indien er geen effect aan een Tone werd toegevoegd, dient u deze parameter op de maximale waarde in te stellen (127) en het eigenlijke volume van de Tone met de Level parameter van de TVA (zie blz. 103) te bepalen.

Bereik: 0~127

Hoe groter deze waarde, hoe pittiger het volume.

Output Chorus Send

```
Patch: Tone      [1---]
Output chorus send=40
```

Enkel als Output mode = 2OUT Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het signaal-niveau in dat naar de Chorus-unit gestuurd moet worden

Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde, stijgt het signaalniveau dat naar de Chorus wordt gestuurd. Verhoog het Send Level om de klank een soort zachte "glans" mee te geven. Houd daarentegen de waarde laag, als een scherpe Attack en de algehele helderheid een belangrijke rol spelen voor het klankkarakter.

Output Reverb Send

```
Patch: Tone      [1---]
Output reverb send=100
```

Enkel als Output mode = 2OUT Reverb Switch = ON

Met deze parameter stelt u het signaalniveau in dat naar de Reverb gestuurd wordt.

Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde, stijgt het signaal-niveau dat naar de nagalm/Delay wordt gestuurd.

Output Select

```
Patch: Tone      [1---]
Output select=MAIN
```

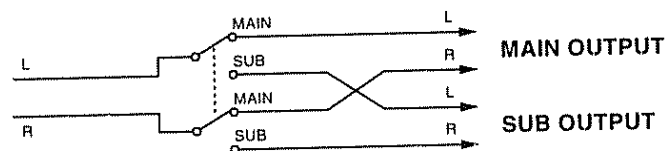
Output mode = 4OUT

Met deze parameter kunt u de stereo-uitgang kiezen (MAIN/SUB) als, in het System Common gedeelte (zie blz 56), de "4OUT" mode geselecteerd werd.

Instelling: MAIN/SUB

MAIN: Het signaal wordt uitgestuurd via de MAIN uitgangen.

SUB: Het signaal wordt uitgestuurd via de SUB uitgangen.



In de Performance Play mode wordt de uiteindelijke uitgangstoewijzing van een Patch bepaald met de Output Select parameter.



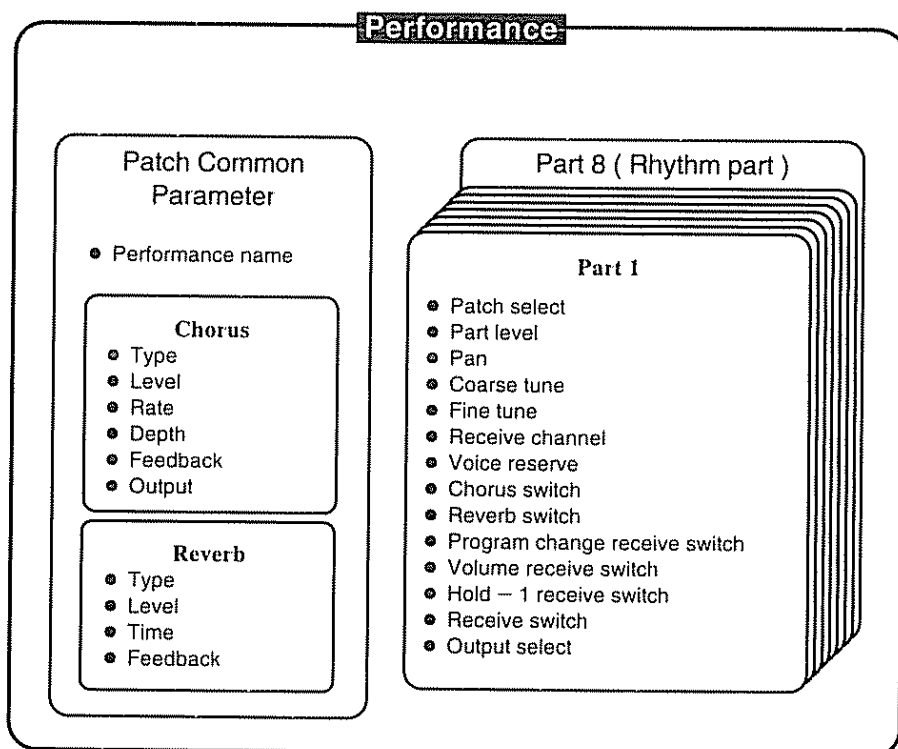
Deel 7: Performances *editen*

PERFORMANCE EDIT mode

1. Performance Edit mode

In de Performance mode kunt u een Performance selecteren en de inhoud ervan wijzigen. Aan 7 Parts kunt u "melodische" Patches toe wijzen (1~7) toe wijzen, terwijl Part 8 voorbehouden is aan de Rhythm Set.

Bij het instellen van een Performance richten we ons op de manier waarop elke Part gebruikt zal worden en op de bijbehorende balansregelingen (bv het volume, de stereopositie, enz.) Het editen van de Patch of Rhythm Set parameters is hier niet aan de orde



De parameters die deel uit maken van een Patch zijn onderverdeeld in de hieronder beschreven categorieën. Zie ook blz. 152 voor een belangrijke opmerking

1.1 Performance Common parameters

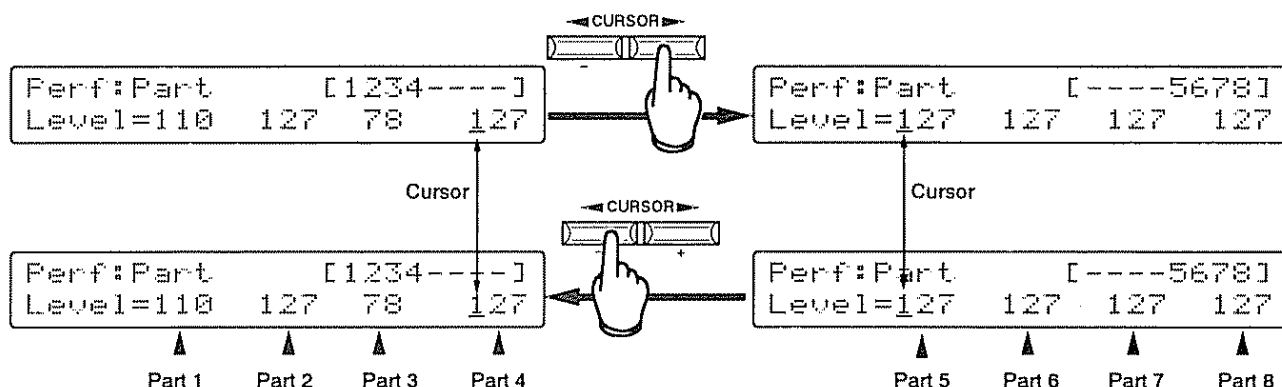
In dit gedeelte zijn de parameters ondergebracht die voor de gehele Performance gelden en die niet beïnvloed worden door de instellingen van de individuele Patches.

1.2 Part parameters

Deze parameters (MIDI-ontvangstkanaal, volume, enz.) zijn voor elke Part apart in te stellen. Zie blz. 22 voor meer informatie omtrent het gebruik van Performances.

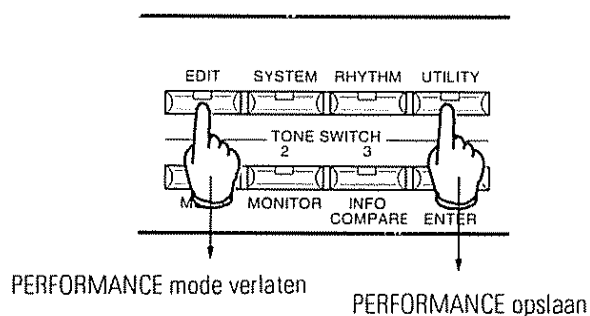
2. Bediening

1. Kies de Performance Edit mode
Druk, eerst op [PATCH/PERFORM] en zorg dat de indicator dooft en daarna op de [EDIT] knop (indicator licht op)
2. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de parameter achter Perf (bovenste regel)
3. Kies de groep (Common/Part) of de parameter, die u wenst te wijzigen, met het DATA wiel
4. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) in het display naar het naam-veld van de parameter(s)
5. Kies de parameter die u wilt editen. Door aan het DATA wiel te draaien, kunt u de parameters stapsgewijs overlopen.
Wanneer u tijdens het draaien het DATA wiel indrukt, dan kunt u meteen naar een (veel) verder gelegen parameter overspringen; de tussenliggende parameters worden overgeslagen
6. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het waardeveld naast de parameter.
Als u een Part parameter selecteert, worden de waarden in twee groepen weergegeven: Part 1~4 en Part 5~8
Om naar Part 5~8 over te schakelen, drukt u op de [CURSOR▶] knop als, in het display, de cursor "onder" de 4de Part is geplaatst
Om naar Part 1~4 terug te schakelen, drukt u op de [◀CURSOR] knop als, in het display, de cursor "onder" de 5de Part is geplaatst

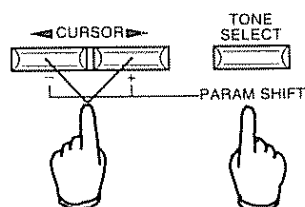


7. Verander de waarde Door enkel aan het DATA wiel te draaien kunt u de waarde in kleine stappen laten veranderen
Als u een bepaalde waarde met een aanzienlijke hoeveelheid wil laten toe- of afnemen, dient u tijdens het draaien tegelijkertijd op het DATA wiel te drukken
U kunt de oorspronkelijke waarde opnieuw oproepen door tweemaal snel op het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling om weer over te schakelen naar de zelf ingestelde waarde

8. Herhaal de stappen 2~7 zo vaak als nodig
9. Sla de nieuwe waarden in het geheugen op. Druk opnieuw op [EDIT] om de Performance Edit mode te verlaten

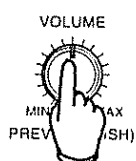


Ongeacht de positie van de cursor zijn parameters, die tot een bepaalde menu pagina behoren, ook als volgt op te roepen:
 Houd de [PARAM SHIFT] knop ingedrukt terwijl u de gewenste parameter (stap 5) kiest met de [+] / [-] knoppen



2.1 Preview functie

Om klanken te beluisteren als u een Part parameter kiest, dient u de cursor naar het waardeveld van de gewenste Part te brengen en vervolgens op de VOLUME knop te drukken



3. Performance parameters

Opgelet: Sommige parameters die in dit onderdeel aan bod komen, zijn misschien niet actief. Dit heeft te maken met de System Common instellingen. De niet beschikbare parameters worden niet in het display weergegeven. We wijzen u er wel op als dat voor een bepaalde parameter het geval is.

3.1 Performance Common parameters

Perf Name

```
Perf: Common
Perf name=San Lead
```

Aan een gewijzigde Performance kan men, met maximaal 12 karakters, een nieuwe naam toekennen.

Verplaats de cursor (◀CURSOR▶) naar het naamveld in het display. Kies vervolgens de gewenste tekens met het DATA wiel.

Gebruik de [CURSOR▶] knop om over te schakelen naar de positie van het volgende karakter. Herhaal deze procedure totdat de naam volledig is ingegeven.

Beschikbare karakters: spatie, A-Z, a-z, 1-9, 0 + - * / # ! ,

U kunt ook van de ene groep (bv. a-z) naar de andere (bv. A-Z) springen door het DATA wiel in te drukken terwijl u er aan draait.

Chorus Type

```
Perf: Common
Chorus type=CHORUS1
```

Enkel als Output mode = 2OUT Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het Chorus effecttype in.

Instelling: Chorus 1~3

Chorus1	Gewone Chorus
Chorus2	Chorus met een langzame modulatiesnelheid. Met de Feedback parameter kunt u zelfs Flanger effecten programmeren.
Chorus3	Chorus met een zeer "diepe" modulatie, waardoor een zeer brede variatie van de toonhoogte ontstaat.

Chorus Volume

```
Perf: Common
Chorus level=50
```

Enkel als Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het volume van het Chorus effect in

Bereik: 0~127

Hoe groter deze waarde, hoe luider de Chorus

Chorus Rate

Perf: Common
Chorus rate=70

Enkel als Output mode = 2OUT Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de modulatiesnelheid van het Chorus effect in

Bereik: 0~127

Hoe groter deze waarde, hoe sneller de Chorus moduleert

Chorus Depth

Perf: Common
Chorus depth=60

Enkel als Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de diepte of intensiteit van het Chorus effect in

Bereik: 0~127

Chorus Feedback

Perf: Common
Chorus Feedback=50% Lead

Enkel als Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de hoeveelheid her-injectie (Feedback) van het signaal naar de Chorus gedeelte in

Bereik: 0~127

Chorus Output

Perf: Common
Chorus output=REVERB

Enkel als Output mode = 2OUT Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u de manier in waarop de Chorus-klank in de signaalketen opgenomen en uitgestuurd zal worden

Instellingen: MIX/REVERB

MIX: De Chorus passeert niet het Reverb effect, maar wordt "naast" (parallel) de galm naar de uitgangen gestuurd

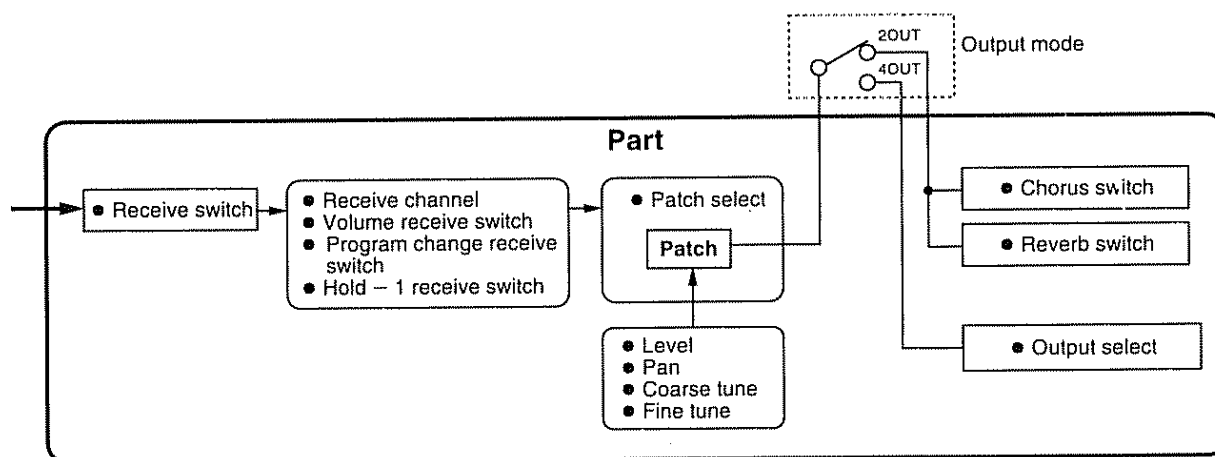
REVERB: De Chorus passeert eerst de galm

Reverb Type~Reverb Feedback

Zie ook blz 74~blz. 76

3.2 Part parameters

Met deze parameters bepaalt u het gebruik van elke Part en de manier waarop de 7 toegewezen Patches en de Rhythm Set met elkaar gecombineerd worden.



Patch# (Patch keuze)

```
Perf: Part      [1234----]
Patch#=I11 A21 B88 C11
```

Met deze parameter wijst u Patches toe aan de Parts 1~7. In dezelfde zin kiest u hier, voor de 8ste Part, de gewenste Rhythm Set (waarvan er 3 in het interne geheugen zitten).

Er is keuze uit een totaal van 256 Patches: 64 van het interne geheugen (I), 64 van een Data Card (C) en 2 x 64 van de Preset geheugenbanken A & B. De Rhythm Set kan eveneens uit de voornoemde "bronnen" gekozen worden (Preset A/PRA, Preset B/PRB, intern/INT en Data Card/CRD).

Instelling: A01-64/B01-64/I01-64/C01-64/Rhythm Set (PRA/PRB/INT/CRD)

Part Level

```
Perf: Part      [1234----]
Level= 50 100 100 80
```

Met deze parameter stelt u het volume van elke Part in. Als er geen specifieke balans tussen de Parts tot stand moet worden gebracht, verdient het de aanbeveling om voor elke Part de maximale waarde (127) in te stellen.

Bereik: 0~127

Het uiteindelijke volume voor elke Part wordt bepaald door de combinatie van de Tone TVA niveaus en de via MIDI ontvangen volumedata.

Part Pan

```
Perf: Part      [1234----]
Pan= L10 0 0 20R
```

Met deze parameter bepaalt u de L/R positie van elke Part in het stereobeeld. Houd hierbij rekening dat de uiteindelijke Pan positie ook in functie staat van de Pan parameter instellingen van de Patches

Bereik: L64~0 - 63R

L64 is uiterst links, de "0" waarde betekent dat de Part zich in het midden bevindt

Part Tune

```
Perf: Part      [1234----]
Tune=00 +03 -20 00
```

Met deze parameter stelt u, in stappen van een halve toon, de basistoonhoogte van een Part in

Bereik: -48~+48

Bij positieve "0" waarden zal de basistoonhoogte stijgen, bij negatieve (-) waarden zal ze dalen

Part Fine

```
Perf: Part      [1234----]
Fine= -50 0 0 -02
```

Met deze parameter kunt u de basistoonhoogte van een Part aanpassen in stappen van 1/100ste halve noot

Bereik: -50~+50

Met positieve waarden stemt u de Part iets hoger en met negatieve waarden iets lager

De Coarse en Fine parameters veranderen de basistoonhoogte van een Part in verhouding tot de instellingen van de toegewezen Patch. Anders geformuleerd, hangt de uiteindelijke toonhoogte af van de combinatie tussen de betrokken Part en Patch parameters

Nu is het echter zo dat het bereik van de meeste golfvormen niet onbeperkt is, wat ook helemaal geen zin zou hebben, omdat een contrabas nu eenmaal niet hoger kan klinken dan een piccolofluit. Vergeet dat niet tijdens het programmeren van de twee Coarse parameters (Patch en Part)

Part Rx Ch

```
Perf: Part      [1234----]
Rx ch= 01 02 03 04
```

Met deze parameter stelt u het MIDI ontvangstkanaal van elke Part in

Bereik: 1~16

Houd hierbij rekening met het feit dat de MIDI commando's voor het Control Channel (System Common gedeelte) voorrang hebben. Een Part die op hetzelfde kanaal zou moeten ontvangen, hoort u dus in de regel niet. Bij de ontvangst van programmekeuze-commando's op het Control Channel zullen de Performance nummers veranderen.

Voice Reserve

Perf: Part	[1234----
Reserve=00	03 10 04

Met deze parameter kunt u, voor elke Part, het aantal stemmen bepalen die de Part altijd toebedeeld krijgt. Daar de maximale polyfonie van de JV-880 28 stemmen/noten bedraagt, mag de som van de Voice reserve-instellingen voor de respectievelijke Parts dit cijfer nooit overschrijden.

Bereik: 0~28

○ Voice Reserve

De JV-880 beschikt over een maximale polyfonie van 28 stemmen. Elke Tone doet beroep op één stem. Derhalve is het gemakkelijk te begrijpen dat één Patch, opgebouwd met meerdere Tones, al een flinke hoeveelheid van de beschikbare polyfonie opeist (bv. een Patch van vier Tones vergt al 12 stemmen voor een drieklank).

Als u de maximale polyfonie overschrijdt, worden de oudst gespeelde noten "opgeheven" ten voordele van de laatst ontvangen MIDI nootcommando's.

Dankzij de Voice Reserve functie bestaat echter de mogelijkheid om, voor belangrijke Parts, een minimaal aantal stemmen te reserveren; hierdoor kunt u voorkomen dat bij een belangrijk Part (bv. de melodie) plots noten wegvallen. De juiste Voice Reserve waarde kunt u als volgt berekenen: stel dat een Patch uit drie Tones is opgebouwd en er twee noten tegelijk mee gespeeld worden. In dat geval dient u de Voice Reserve waarde op 6 in te stellen (3 x 2).

Part Chorus

Perf: Part	[1234----
Chorus=OFF	OFF OFF ON

Enkel als Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter bepaalt u of de signalen (klanken) al dan niet naar de Chorus gezonden worden.

Instelling: ON/OFF

Het volume van het Part-sigitaal naar de Chorus-unit worden gezonden, stelt u in met de Chorus Send Level parameter. Deze waarde is voor elke Tone apart regelbaar.

Part Reverb

Perf: Part	[1234----
Reverb=OFF	OFF OFF ON

Enkel als Output mode = 2OUT, Reverb Switch = ON

Met deze parameter bepaalt u of de signalen (klanken) al dan niet naar de Reverb gezonden worden

Instelling: ON/OFF

De signaal-volumes die naar de nagalm-unit worden gezonden, stelt u in met de Reverb Send Level parameter (zie blz 109) Deze waarde is voor elke Tone apart regelbaar

Rx P Chg

Perf: Part	[1234----
Rx P.chg=	ON OFF OFF ON

Enkel als Program Change Receive Switch = ON

Met deze parameter bepaalt u of de respectievelijke Parts al dan niet op programma-keuze-commando's zullen reageren

Instelling: ON/OFF

Het kan voorkomen dat Performances niet op de verwachte manier zullen veranderen als de Program Change en/of de Bank Select Receive schakelaars uitgezet werden

Rx Vol

Perf: Part	[1234----
Rx vol=	ON OFF OFF ON

Enkel als Volume Receive Switch = ON

Met deze parameter bepaalt u of de respectievelijke Parts al dan niet op MIDI volume-data zullen reageren

Instelling: ON/OFF

In de MIDI standaard zijn de volumecommando's toegewezen aan het controlenummer 7

Rx Hold

Perf: Part	[1234----
Rx vol=	ON OFF OFF ON

Enkel als Control change Receive Switch = ON

Met deze parameter bepaalt u of de respectievelijke Parts al dan niet op MIDI Hold-1 data zullen reageren

Instelling: ON/OFF

In de MIDI standaard zijn de Hold-1 commando's toegewezen aan het controlenummer 64

Rx Sw

Perf: Part	[1234----
Rx sw=ON	OFF OFF ON

Met deze parameter bepaalt u of de respectievelijke Parts al dan niet op MIDI-data zullen reageren

Instelling: ON/OFF

Output

Perf: Part	[1234----
Output=FAT	MN SB PAT

Enkel als Output mode = 4OUT

Met deze parameter stelt u de uitgangsassignatie voor elke Part in

Instelling: MN/SB/PAT

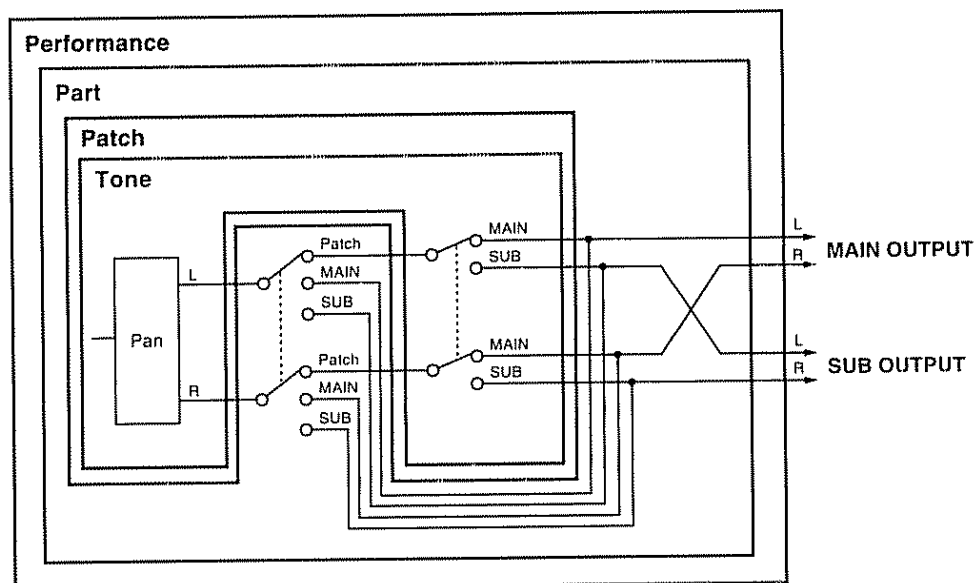
MN: Het Part-sigitaal wordt toegewezen aan de MAIN uitgang

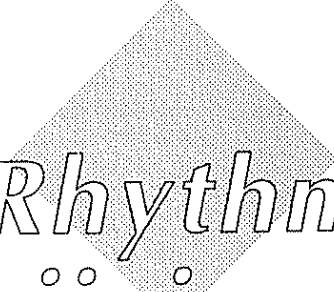
SB: Het Part-sigitaal wordt toegewezen aan de SUB uitgang

PAT: Het Part-sigitaal wordt toegewezen volgens de uitgangsassignatie van de Patch

Voor de Rhythm Set hangt de uitgangstoewijzing af van de waarde die u in de Patch Edit mode toekent

De uitgangstoewijzing van een Patch (Patch Edit) wordt genegeerd als u de hier omschreven schakelaar op MN of SB instelt



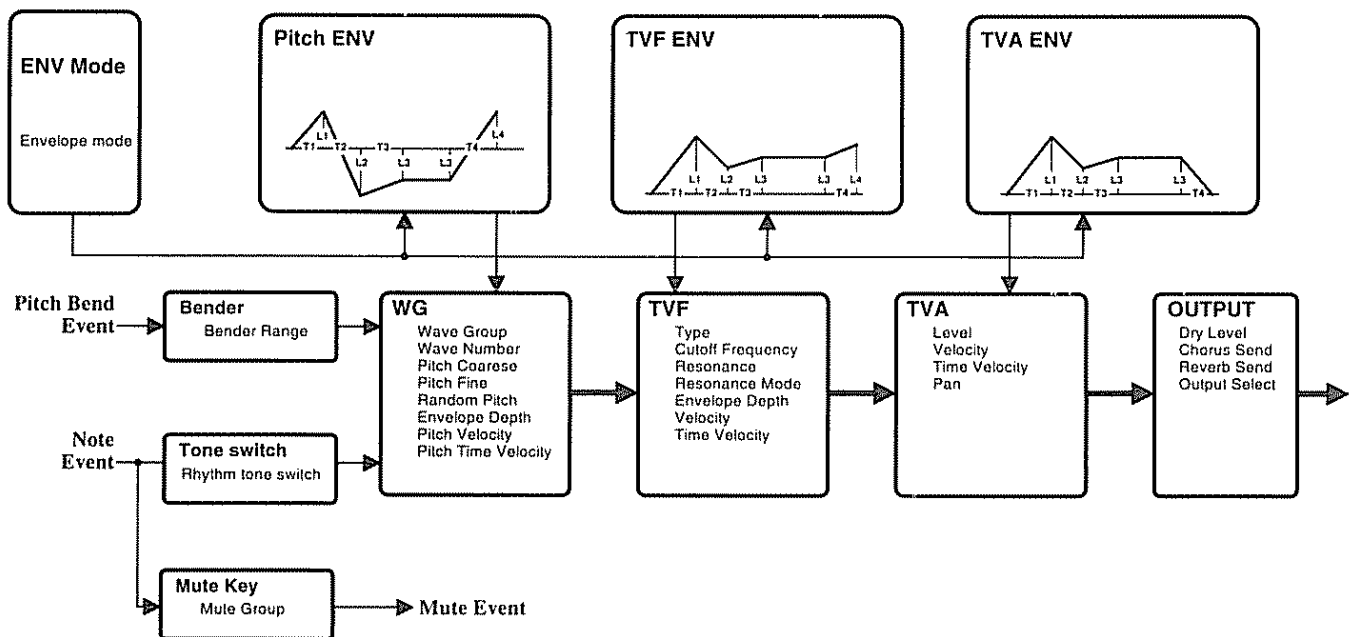


Deel 8: Rhythm *Tones wijzigen*

RHYTHM EDIT mode

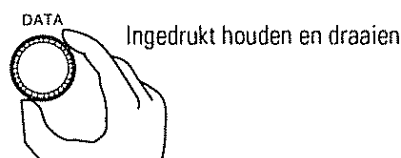
1. Wat is de Rhythm Edit mode?

In deze mode kunnen Rhythm Tones (slagwerkklinken), die aan een Rhythm Set zijn toegewezen, gewijzigd worden. Zo'n gewijzigde Rhythm Set is in het interne geheugen (INT) of op een Data Card (CARD) op te slaan
[Structuur van de Parameters]



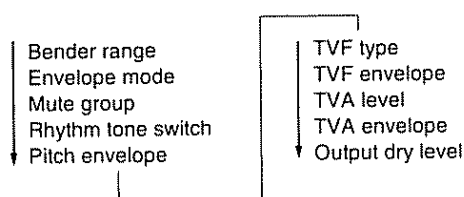
2. Bediening

1. Kies de Rhythm Edit mode
Druk op de [RHYTHM] knop (de indicator van de Rhythm knop gaat aan).
De Rhythm Set die u selecteerde, voordat u overschakelde naar de Rhythm Edit mode, is ook diegene wiens parameters hier geëdit kunnen worden.
Om een andere Set te kiezen, dient u terug te gaan naar de Performance Play mode. Na het selecteren van de gewenste Set (toegewezen aan Part 8) schakelt u opnieuw over naar de Rhythm Edit mode.
2. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het bovenste gedeelte in het display.
3. Kies het nootnummer waaraan de Tone is toegewezen die u wilt editen.
Door aan het DATA wiel te draaien, kunt u de nootnummers stapsgewijs overlopen.
Als u, tijdens het draaien, het DATA wiel indrukt, verspringen de nootnummers per octaaf.
Voorbeeld: C2~C3~C4~C5~C6~C7



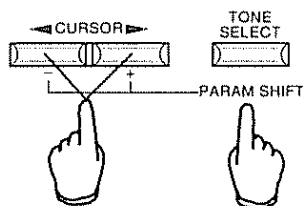
Druk het wiel in tijdens het draaien

4. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het naamveld van de parameter(s)
5. Kies de parameter die u wenst te veranderen.
Door aan het DATA wiel te draaien, kunt u de parameters stapsgewijs overlopen.
Als u, tijdens het draaien, het DATA wiel indrukt, kunt u meteen naar een (veel) verder gelegen parameter overspringen.



6. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het waardeveld naast de parameter
7. Verander de waarde. Door enkel aan het DATA wiel te draaien kunt u de waarde in kleine stappen laten veranderen.
Als u een bepaalde waarde met een aanzienlijke hoeveelheid wil laten toe- of afnemen, dient u tijdens het draaien tegelijkertijd op het DATA wiel te drukken.
U kunt de oorspronkelijke waarde opnieuw oproepen door tweemaal snel op het DATA wiel te drukken. Herhaal deze handeling om weer over te schakelen naar de zelf ingestelde waarde.
8. Herhaal de stappen 2~7 zo vaak als nodig
9. Sla de wijzigingen op in het interne geheugen. Druk op [RHYTHM] om de Rhythm Edit mode te verlaten.

Ongeacht de positie van de cursor zijn parameters ook als volgt op te roepen;
Houd de [PARAM SHIFT] knop ingedruwd terwijl u de gewenste parameter (stap 5) selecteert met de [+] / [-] knoppen



Indien bovenaan in het display de melding INT & MIDI te zien is, kunt u, ongeacht de positie van de cursor de nootnummers via het aangesloten MIDI-klavier veranderen

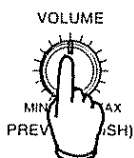
Breng het MIDI zend- (het MIDI-klavier) en ontvangstkanaal (Part 8 van de Performance) met elkaar in overeenstemming

Als het display de melding INT weergeeft, zijn de nootnummers niet via een externe MIDI-stuurbron te veranderen. U kunt dit wijzigen (INT & MIDI) met de Rhythm Edit Key parameter uit het System Common gedeelte.

2.1 Preview functie

U kunt Rhythm Tones (toegewezen aan het nootnummer dat in het display wordt weergegeven) beluisteren/kontrolleren door op de VOLUME knop te drukken

De toonhoogte van de klank wordt niet gewijzigd



3. Rhythm parameters

Opgelet: Sommige parameters die in dit onderdeel aan bod komen zijn misschien niet actief; het al dan niet werken van deze parameters hangt af van de instellingen die u in het System Common gedeelte geprogrammeerd hebt. De niet actieve parameters worden niet in het display weergegeven

Bender Range

```
Rhythm: C2          [INT]
Bender range= 02
```

Enkel als Pitch bend Receive Switch = ON

Als er Pitch Bend data van een externe MIDI-unit worden ontvangen, bepaalt u met deze parameter het bereik of de hoeveelheid waarmee de toonhoogte zal veranderen.

Bereik: 0–12

Hoe groter deze waarde, hoe groter Pitch Bend bereik. Samen met de BENDER/MODULATION hendel wijzigt deze parameter de toonhoogte met ± 1 octaaf als de maximum-waarde (12) is ingesteld

Env mode (Envelope mode)

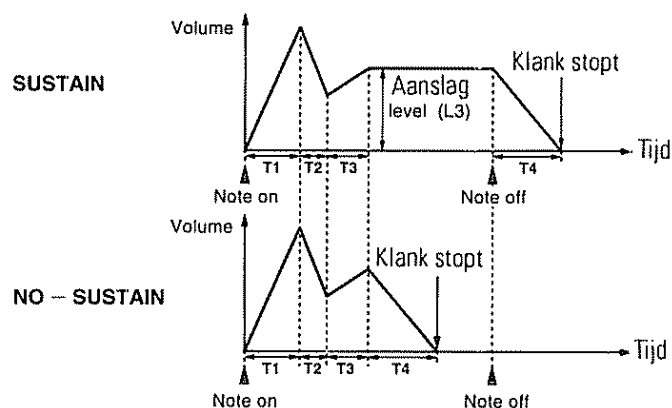
```
Rhythm: C2          [INT]
ENV mode=NO-SUSTAIN
```

Met deze parameter bepaalt u hoe de Rhythm Tone op Note Off data zal reageren

Instelling: NO-SUSTAIN/SUSTAIN

NO-SUSTAIN: De tijd die verstrijkt vanaf het Sustain niveau (L3) tot aan een Note Off commando wordt genegeerd door de TVA envelope van de Rhythm Tone; de Decay fase start onmiddellijk. De klank stopt na de ingestelde tijdsduur ($T1 + T2 + T3 + T4$)

SUSTAIN : Deze instelling laat toe om een Rhythm Tone "af te kappen" (muting) door de daaraan toegewezen toets los te laten; het L3 Sustain niveau blijft hier immers behouden totdat u de toets loslaat (de snelheid waarmee de klank stopt/uitsterft hangt wel af van de ingegeven Release waarde -zie verder voor meer info)



Stel de NO-SUSTAIN Env mode in voor klanken die snel "uitsterven" (bv castagnetten, Snare drums, enz.) Zo voorkomt u dat de Decay of uitsterftijd gewijzigd wordt door noot-uit commando's of het gebruik van een Sustain pedaal

Voor instrumenten met een lange Decay tijd (bv pauken, cymbalen, enz.) wordt de klank vaak voortijdig gestopt/gedempt. Bij dit type klanken (en als u van plan bent om "Mutings" uit te voeren) dient u de SUSTAIN mode aan te wenden

Mute Group

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
Mute group= OFF
```

Rhythm Tones met hetzelfde Mute nummer worden behandeld als één Mute groep. Als binnen zo'n Mute groep een bepaalde Tone gespeeld wordt, is het onmogelijk om tegelijkertijd de andere Tone(s) te laten weerklinken. U kunt maximaal 31 Mute groepen instellen.

Instelling: OFF/1~31

U stelt de Mute groep buiten werking door de OFF stand te kiezen.

Een Mute groep is uiterst interessant bij het gebruik van HiHat klanken. Wijs de open en gesloten HiHat klanken aan hetzelfde Mute-nummer toe. Hierdoor wordt bij het spelen van de ene klank (bv de gesloten HH) de andere (bv de open HH) automatisch "gedempt".

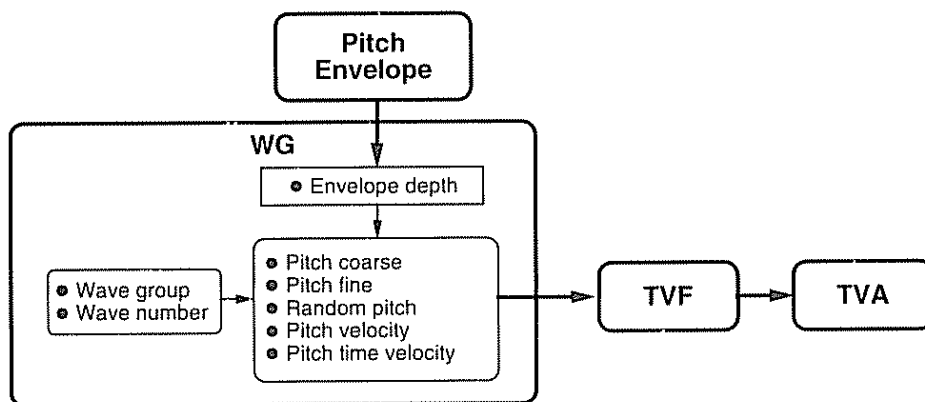
Tone Switch

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
Tone switch= OFF
```

Met deze parameter bepaalt u of de betreffende Rhythm Tone al dan niet bespeeld kan worden. Anders geformuleerd is dit een aan/uit schakelaar voor de respectievelijke Rhythm Tones.

Instelling: ON/OFF

3.1 WG parameters



WG Wave Group

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
Wave group= INT
```

Met deze parameter selecteert u het golfvormgeheugen dat de benodigde golfvorm bevat. Het interne geheugen van de JV-880 bevat 129 golfvormen. Hebt u echter een SO-PCM kaart of een geheugenuitbreiding op de JV-880 aangesloten, dan kunt u ook een golfvorm van een van deze media kiezen. Voorwaarde hiervoor is wel dat u de JV-880 hier vertelt waar u de golfvorm vandaan wilt halen: intern geheugen, geheugenuitbreiding (Expansion Board) of PCM (kaart).

De golfvormen van PCM Cards en geheugenuitbreidingen (respektievelijk, uit de SO-PCM1 en SR-JV80 serie) zijn eveneens compatibel met deze module.

Instelling: INT (internal)/EXP (Expansion Board)/PCM (PCM Card)

○ Aansluiten van PCM Cards

Om de golfvormdata van een PCM Card (SO-PCM1 serie) te kunnen benutten, dient u deze (met het label aan de bovenzijde) op de PCM Card-connector aan te sluiten.

Zie blz. 170 i.v.m. de inbouw van een geheugenuitbreiding.

WG Wave

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
WG wave= INT
```

Met deze parameter selecteert u de golfvorm die u wenst te gebruiken. Dit nummer wordt, samen met de bijbehorende naam, weergegeven in het Display.

WG Pitch Coarse

```
Rhythm:C2          [INT&MIDI]  
WG Pitch coarse= C#-1
```

Met deze parameter stelt u, in stappen van een halve noot, de basistoonhoogte van een Tone/ in

Bereik: C1~G9

Sommige golfvormen hebben, voor wat het bereik betreft, een bovengrens. Als u, met de Coarse parameter, een toonhoogtewaarde instelt die deze grens overschrijdt, dan zal de hoogst mogelijke noot voor desbetreffende golfvorm weergegeven worden.

WG Pitch Fine

```
Rhythm:C2          [INT&MIDI]  
WG Pitch fine= +2
```

Met deze parameter kunt u de golfvorm in stappen van 1/100ste halve noot stemmen.

Bereik: -50~+50

Bij positieve (+) waarden zal de toonhoogte stijgen, bij negatieve waarden zal ze zakken.

WG Random Pitch

```
Rhythm:C2          [INT&MIDI]  
WG wave= INT
```

De toonhoogte van een Tone wordt, binnen de hier in te stellen waarde, met willekeurige hoeveelheden veranderd. De waarde wordt aangegeven in stappen van 1/100ste halve noot.

Instelling: 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

Hoe groter deze waarde, hoe groter de intervallen (de "sprongen"). Deze parameter kan ook als effect worden gebruikt. Voorwaarde hiervoor is dan wel dat u een grote waarde (bv. 800) instelt.

WG ENV Depth

```
Rhythm:C2          [INT&MIDI]  
WG ENV depth= =10
```

Met deze parameter stelt u de diepte van de Pitch EG (de envelope voor de toonhoogte) in.

Bereik: -12~+12

Positieve (+) waarden: De toonhoogte stijgt (in functie van de envelope).

Negatieve(-) waarden: De toonhoogte daalt (ook weer in functie van de Pitch EG).

WG Pitch Velocity

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
WG Pitch velocity= +50
```

Met deze parameter bepaalt u in welke mate de Pitch EG aanslaggevoelig is, wat natuurlijk zijn weerslag heeft op de toonhoogte. Hier kunt u dus zorgen dat de toonhoogte toeneemt naarmate u aanslaat (positieve waarden) of net zakt (negatieve waarden). Het maximum zijn echter steeds de voor de L parameters ingestelde waarden (zie verderop)

Bereik: -63~+63

Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslag wordt de invloed op het niveau vergroot (toonhoogte stijgt)

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de invloed op het niveau kleiner

WG Pitch Time Velo

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
WG Pitch time velo= +100
```

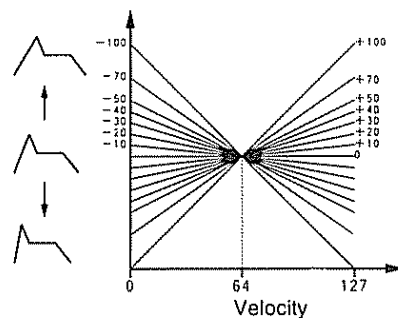
Deze parameter bepaalt in welke mate de T1 waarde van de Pitch EG wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

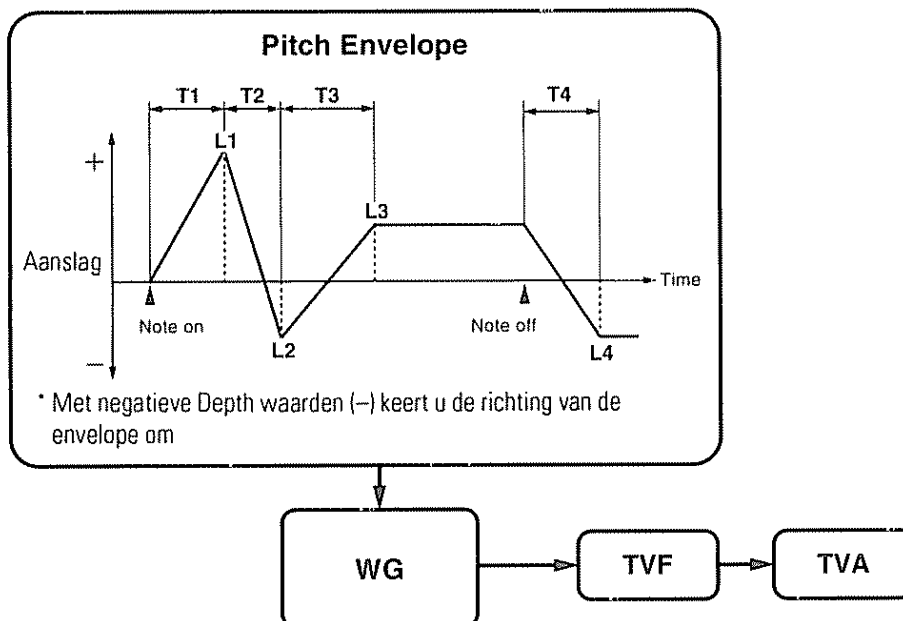
Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de tijdsduur langer

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de tijdsduur korter (snellere overgang)



3.2 P-ENV (Pitch Envelope parameters)



P-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

Rhythm: C2	[INT&MIDI]
P-ENV T1= 05	L1=+60

Met deze parameters bepalen we de tijdswaarden (T1~T4) en de toonhoogte (L1~L4) van de Pitch Envelope (EG)

Elke tijdswaarde (T) vertegenwoordigt de tijd waarin de toonhoogte van het ene punt naar het volgende verschuift (bv T1 bepaalt de tijd waarin de toonhoogte vanaf het noot-aan commando naar L1 verschuift)

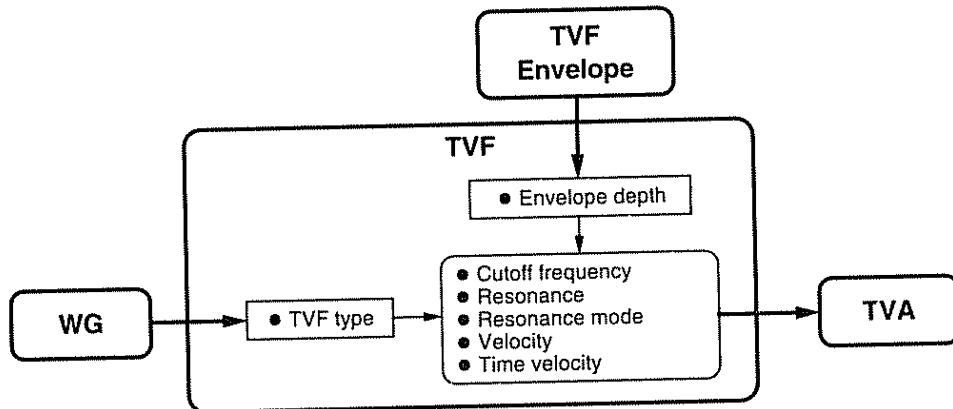
De "L" parameters bepalen de intensiteit (de hoeveelheid) waarmee de toonhoogte bij elk punt gewijzigd wordt

Bereik: T = 0~127/L = -63~+63

T: Bij het verhogen van de waarde wordt de tijdsduur, vóór het volgende L-niveau bereikt wordt, steeds langer

L: Bij positieve (+) waarden ligt de toonhoogte boven de standaard-toonhoogte (indien u een negatieve waarde instelde voor de WG ENV Depth parameter is dit juist omgekeerd)
Bij negatieve (-) waarden ligt de toonhoogte onder de standaard-toonhoogte (indien u een positieve waarde instelde voor de WG ENV Depth parameter is dit juist omgekeerd)

3.3 TVF parameters



TVF Type

```
Rhythm: C2          [INT&MIDI]
TVF type= LFF
```

Met deze parameter kiest u het filtertype. Anders geformuleerd, stelt u hier het basisfrequentiegebied in dat u wenst te verzwakken of te verwijderen bij de ingave van extreme waarden.

Instelling: OFF/LPF/HPF

OFF: De TVF is buiten werking gesteld

LPF: Low Pass Filter. Bij dit filtertype (het meest gebruikte) worden de frequenties boven het ingestelde afsnijpunt (Cutoff, zie verderop) verzwakt of opgehaald. Doordat deze filterinstelling de hoge(re) frequenties wegwerkt, kunt u grofweg stellen dat een klank "doffer" wordt naarmate de waarde van het afsnijpunt verlaagd wordt.

HPF: High Pass Filter. Dit filtertype verzwakt de frequenties onder het afsnijpunt. Hierdoor zou u in principe kunnen stellen dat een golfvorm/klank "helderder" wordt naarmate de waarde van het afsnijpunt verhoogd wordt. Door het (gedeeltelijk) wegvallen van de laagste frequenties dient u echter rekening te houden met het feit dat de harmonische inhoud meestal een "ijl" karakter krijgt.

TVF Cutoff Freq

```
Rhythm: C2          [INT&MIDI]
TVF cutoff freq=70
```

Met deze parameter stelt u het filterafsnijpunt (de frequentie) in waarboven (LPF) of waaronder (HPF) een bepaalde golfvorm moet worden gefilterd.

Bereik: 0~127

Bij het verhogen van de waarde neemt de basis-frequentie van het afsnijpunt toe.

TVF Resonance

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVF resonance=20	

De Resonance parameter versterkt de frequenties die zich juist rond het gekozen afsnijpunt (Cutoff) bevinden

De resonantie frequenties schuiven mee op met de afsnijfrequentie, als deze laatste gemoduleerd wordt door de Envelope generator

Bereik: 0~127

Bij het verhogen van de waarde nemen de resonantie-frequenties toe

In sommige gevallen zal de hoorbaarheid van het Resonance effect afnemen. Bijvoorbeeld bij hoge Tone volumes of als de ingestelde waarde van het afsnijpunt (Cutoff) zeer groot is

TVF Reso Mode

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVF reso mode=HARD	

Zie ook blz 98

TVF ENV Depth

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVF ENV depth=+10	

Zie ook blz 98

TVF Velocity

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVF velocity=+20	

Zie F-ENV Velocity op blz 100

TVF Time Velocity

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVF time velocity=+70	

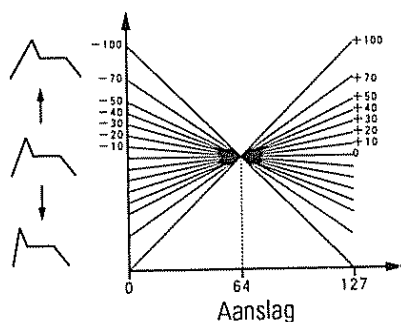
Deze parameter bepaalt in welke mate de T1 waarde van de TVF envelope wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

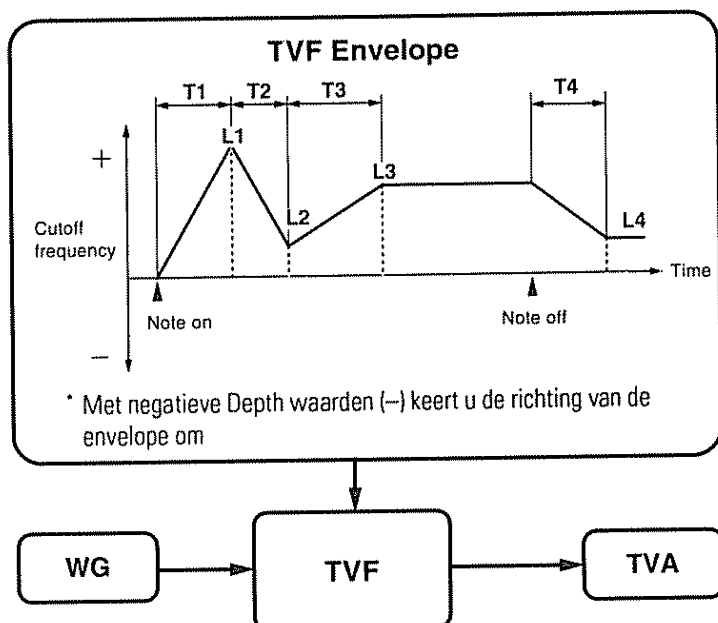
Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de T1 tijdsduur langer

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt de T1 tijdsduur korter



3.4 F-ENV (TVF envelope parameters)



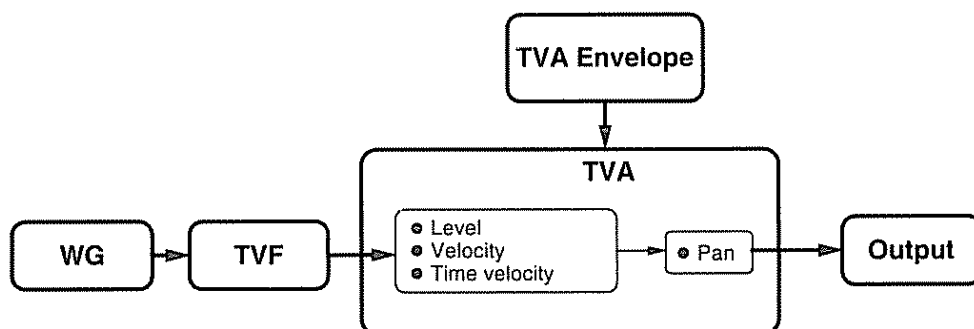
F-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
F-ENV T1=10	L1=16

Zie F-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4 op blz 102 Hier hebben de parameters echter betrekking op de Rhythm Tones (slagwerkklanken)

Bereik: T = 0~127/L = 0~127

3.5 TVA parameters



TVA Level

```

Rhythm:C2      [INT&MIDI]
TVA level=127
    
```

Met deze parameter stellen we het volume van de Rhythm Tones in
Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde stijgt het volume

TVA Velocity

```

Rhythm:C2      [INT&MIDI]
TVA velocity=-10
    
```

Deze parameter bepaalt in welke mate het volume van de Rhythm Tone wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -63~+63

Positieve (+) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt het TVA volume steeds groter

0: Geen wijziging

Negatieve (-) waarden: Bij het toenemen van de aanslagwaarde wordt het TVA volume steeds kleiner

TVA Time Velocity

```

Rhythm:C2      [INT&MIDI]
TVA level=127
    
```

Deze parameter bepaalt in welke mate de T1 waarde van de TVA Envelope wordt beïnvloed door de aanslag

Instelling: -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Zie ook blz 107, A-ENV T1 Velocity

TVA Pan

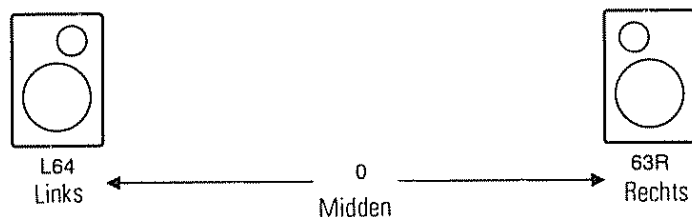
Rhythm:C2	[INT&MIDI]
TVA Pan=RND	

Met deze parameter bepaalt u de L/R positie van een Tone in het stereobeeld.

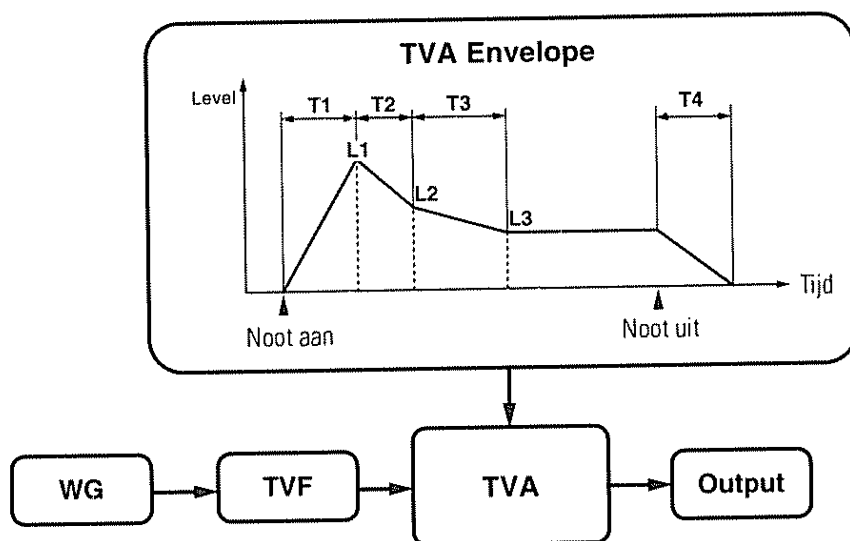
Bereik: L64 ~ 0 ~ 63R/RND

L64 is uiterst links, de "0" waarde impliceert een centrale positie en 63R is uiterst rechts

Bij RND (Random) wordt de Tone, bij elk gespeelde noot, naar een willekeurige positie in het stereobeeld verplaatst



3.6 A-ENV



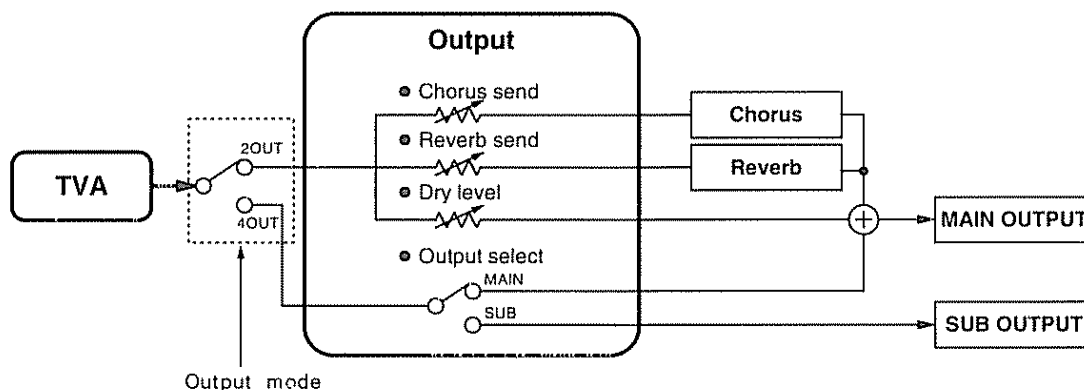
A-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
A-ENV T2=05	L2=30

Met deze parameters bepalen we de tijdswaarden (T1~T4) en het volume (L1~L3) van de TVA Envelope

3.7 Output parameters

Met deze parameters stelt u, voor iedere Rhythm Tone, het uitgangsvolume en de toewijzing naar de uitgangen in



Output Dry Level

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
Output dry level=127
```

Met deze parameter stelt u het uitgangsvolume in van de niet met effecten bewerkte Rhythm Tone in. Indien er geen effect aan een Tone werd toegevoegd, dient u deze parameter op de maximale waarde in te stellen (127) en het eigenlijke volume van de TVA Level parameter te controleren.

Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde stijgt het uitgangsvolume van het droge signaal.

Output Chorus Send

```
Rhythm:C2      [INT&MIDI]
Output chorus send=25
```

Enkel als Output mode = 2OUT, Chorus Switch = ON

Met deze parameter stelt u het signaalniveau in dat naar de Chorus (van de Performance) gestuurd moet worden.

Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde, stijgt het signaalniveau dat naar de Chorus wordt gestuurd.

Output Reverb Send

```
Rhythm: C2      [INT&MIDI]
Output reverb send=127
```

Enkel als Output Mode = 2OUT, Reverb Switch = ON

Met deze parameter stelt u het signaalniveau in dat naar de Reverb gestuurd moet worden

Bereik: 0~127

Bij het toenemen van de waarde, stijgt het signaalniveau dat naar de nagalm/Delay wordt gestuurd

Output Select

```
Rhythm: C4      [INT&MIDI]
Output select=MAIN
```

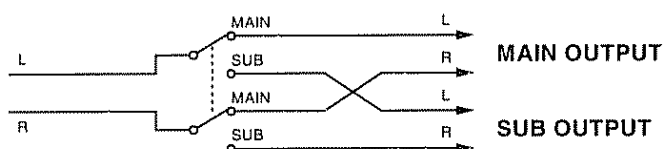
Enkel als Output mode = 4OUT

Met deze parameter kunt u de stereouitgang kiezen (MAIN/SUB) als, in het System Common de "4OUT" uitgangsmode geselecteerd werd

Instelling: MAIN/SUB

MAIN: Het audiosignaal wordt uitgestuurd via de MAIN uitgangen.

SUB: Het audiosignaal wordt uitgestuurd via de SUB uitgangen.



***Deel 9: Opslag
en bijkomende
functies***

1. Utility mode

Druk op de [UTILITY] knop om de Utility mode te kiezen (de indicator van de Utility knop gaat aan)

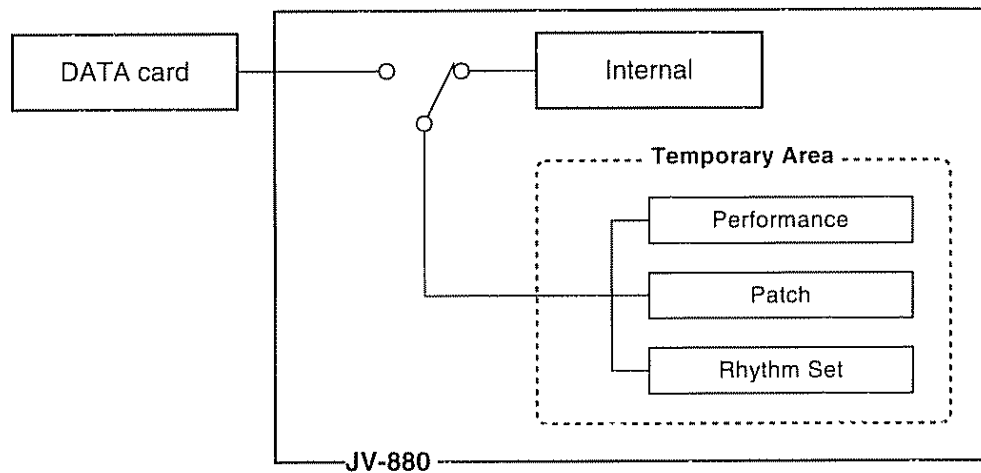
Write	Met deze procedures kunt u gewijzigde data (Patches, Performances of Rhythm Sets) opslaan in het interne geheugen of op Data Cards
Copy Data	Met deze functie kunt u Patch, Performance, en Rhythm Set data naar het tijdelijke geheugen (Temp. Area) kopiëren
Initialize	Met deze functie kunt u Patch, Performance, en Rhythm Set parameters uit het tijdelijke geheugen initialiseren/terugbrengen naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen
Data	Deze functie laat toe om gegevens uit het interne geheugen te transfereren ("over te hevelen") naar een Data Card. Bovendien formateert u met deze functie tevens Data Cards
Bulk Dump	Deze procedure laat toe om JV-880 gegevens te transfereren naar een externe MIDI-unit (bv. een sequencer of computer)
Temporary Dump	Deze procedure laat toe om de gegevens van het tijdelijke geheugen te transfereren naar een externe MIDI-unit (bv. een sequencer of computer)
Load Patch Single	Met deze functie kunt u de Patch data (maar niet de golfvormen) van een PCM Card (SO-PCM1 serie) of een geheugenuitbreiding (SR-JV-80 serie), naar het interne geheugen, het tijdelijke geheugen of een Data Card kopiëren
Load Patch Group	Met deze functie kunt u Patch data van een PCM Card (SO-PCM1 serie) of een geheugenuitbreiding (SR-JV-80 serie), in groepen naar het interne geheugen, het tijdelijke geheugen of een Data Card kopiëren
Memory Protect	Met deze functie kunt u voorkomen dat data uit het interne geheugen per ongeluk gewist wordt
Factory Preset	Met deze procedure kunt u de fabrieksinstellingen voor het interne geheugen, het tijdelijke geheugen en de System mode opnieuw laden
ROM Play	Deze functie laat toe om de demonsongs te beluisteren. Zie blz. 13 voor meer details omtrent de uit te voeren handelingen

2. Write (data opslaan)

Gewijzigde Patches, Performances, en Rhythm Sets kunnen in het interne geheugen of in een Data Card opgeslagen worden

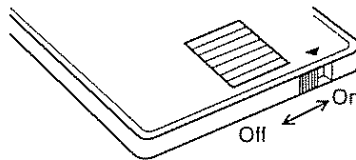
De aard van de data die u opslaat, hangt af van de mode die u kiest voordat u overschakelt naar de Utility mode

Patch Play/Edit mode:	Opslag van Patches
Performance Play/Edit mode:	Opslag van Performances
Rhythm Edit mode:	Opslag van Rhythm Tone/Rhythm Set instellingen



De opslag van data in het interne geheugen kan alleen uitgevoerd worden als de Memory Protect functie (zie blz 159) uitgeschakeld is

U kunt alleen naar een Data Card wegschrijven als de PROTECT schakelaar ervan niet op ON staat. Zet hem dus op OFF. Zet, na een opslagprocedure, de PROTECT schakelaar meteen weer in de "On" positie. Op deze wijze voorkomt u dat gegevens per ongeluk gewist worden.



2.1 Opslag van Patches (Patch Write)

```
Util:Patch write
TEMP → C01          [ENTER]
```

1. Druk op [PATCH/PERFORM] om de Patch mode te kiezen (de indicator moet oplichten)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop licht op)
3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies Patch write met het DATA wiel
U zou ook [PARAM SHIFT] ingedrukt kunnen houden, terwijl u op [+] of [-] drukt
5. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display.
6. Kies de bestemming (geheugenbank) en het nummer voor de data met het DATA wiel Bestemming → I01-64, C01-64

Tijdens het draaien aan het DATA wiel dient u er tegelijkertijd op te drukken om over te schakelen van het interne (I) naar het Card (C) geheugen

“Data Card” is niet beschikbaar als deze niet naar behoren werd aangesloten op de daarvoor voorziene connector

○ Compare

U kunt de inhoud van het Patch geheugen van bestemming controleren door de [COMPARE] knop in te drukken. Druk deze opnieuw in na het beluisteren van de Patch die u gaat wissen (of toch liever niet?)

```
Util:Patch compare
      C01          [COMPARE]
```

7. Druk de [ENTER] knop in om de opslagprocedure (Write) uit te voeren
Als u het interne geheugen als bestemming koos, terwijl de Memory Protect functie actief is (geheugenbeveiliging), verschijnt in het display de volgende melding:

```
Turn Protect off once?
                        [ENTER]
```

Door nogmaals op [ENTER] te drukken, wordt de Memory Protect functie *tijdelijk* uitgeschakeld

Druk voor de derde maal op [ENTER] om de opslagprocedure definitief uit te voeren

Als de opslag beëindigd is, beeldt het display de Complete prompt af. De unit keert automatisch terug naar de Patch Play mode

2.2 Opslag van Performances (Perf Write)

```
Util:Perf write
TEMP → I-01      [ENTER]
```

1. Druk op [PATCH/PERFORM] om de Performance mode te kiezen (de indicator dooft)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop licht op)
3. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies Perf write met het DATA wiel
5. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
6. Kies de bestemming (geheugenbank) en het nummer voor de data met het DATA wiel

Bestemming → I01 ~ 16, C01 ~ 16

Tijdens het draaien aan het DATA wiel dient u er tegelijkertijd op te drukken om over te kunnen schakelen van het interne (I) naar het Card (C) geheugen.

“Data Card” is niet beschikbaar als deze niet naar behoren werd aangesloten op de daarvoor voorziene connector

7. Druk de [ENTER] knop in om de Performance op te slaan (Write). Als het interne geheugen beveiligd is, beeldt het display onderstaande prompt af:

```
Turn Protect off once?
                        [ENTER]
```

Door nogmaals op [ENTER] te drukken, wordt de Memory Protect functie tijdelijk uitgeschakeld

Druk voor de derde maal op [ENTER] om de Performance op te slaan

Als de opslagprocedure beëindigd is, beeldt het display de Complete prompt af. De unit keert automatisch terug naar de Performance Play mode

2.3 Opslag van Ritme data (Rhythm Write)

```
Util:Rhythm write
TEMP → INT      [ENTER]
```

1. Druk op [RHYTHM] om de Rhythm Edit mode te kiezen (de bijbehorende indicator gaat aan)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies Rhythm write met het DATA wiel
U zou ook [PARAM SHIFT] ingedrukt kunnen houden, terwijl u op [+] of [-] drukt
5. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
6. Kies de bestemming (geheugenbank) met het DATA wiel

Bestemming → INT (intern) CRD (Data Card)

Tijdens het draaien aan het DATA wiel dient u er tegelijkertijd op te drukken om over te kunnen schakelen van het interne (I) naar het Card (C) geheugen

7. Druk de [ENTER] knop in om de opslag-procedure (Write) uit te voeren

Als u het interne geheugen als bestemming koos (en de Memory Protect functie actief is), verschijnt in het display de volgende melding:

Turn Protect off once?
[ENTER]

Door nogmaals op [ENTER] te drukken, wordt de Memory Protect functie tijdelijk uitgeschakeld

Druk voor de derde maal op [ENTER] om de opslag definitief uit te voeren

Als de opslagprocedure beëindigd is, zal het display dit bevestigen met de melding Complete. De unit keert automatisch terug naar de Rhythm Edit mode

3. Data kopiëren

De aard van de data die u kunt kopiëren (Patches, Tones, Performances enz.), hangt af van de gekozen mode voordat u overschakelt naar de Utility mode

Patch Play/Edit mode	Kopiëren van Tones en Patch Common parameters
Performance Play/Edit mode	Kopiëren van Parts en Performances
Rhythm Edit mode	Kopiëren van ritme Tones

3.1 Kopiëren van Patches (Patch Copy)

Met deze procedure kopieert u de parameters van één Tone naar een Tone in het tijdelijke geheugen. Hierbij maakt het verder niet uit waar de te kopiëren Tone zich bevindt (intern geheugen, kaart, buffer)

1. Druk op [PATCH/PERFORM] om de Patch mode te kiezen (de indicator licht op)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)

```
Util:Patch copy
TEMP T1 → TEMP T2 [ENTER]
```

3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display en kies Patch Copy met het DATA wiel
U zou ook [PARAM SHIFT] ingedrukt kunnen houden, terwijl u op [+] of [-] drukt
4. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het eerste veld in de onderste regel
5. Kies de Patch die de te kopiëren Tone bevat met het DATA wiel
Kopieerbare Patches → TEMP (buffer) A01~64, B01~64, I01~64, C01~64
Tijdens het draaien aan het DATA wiel dient u er tegelijkertijd op te drukken om over te kunnen schakelen tussen de respectievelijke Patch groepen (TEMP, A, B, I en C)
6. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het Tone nummer dat gekopieerd moet worden
7. Kies het te kopiëren Tone nummer met het DATA wiel
Kopieerbare Tones → T1~4, COM (Patch Common parameters)
Kies COM om de gegevens van de Patch Common parameters te kopiëren en ga meteen naar stap 10
8. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het Tone nummer waar u de data naartoe wenst te kopiëren
9. Kies het Tone nummer dat de data zal ontvangen met het DATA wiel
10. Druk op [ENTER] om de data te kopiëren. Als de procedure beëindigd is zal het Display dit aangeven met een Complete melding

3.2 Kopiëren van Performances (Perf Copy)

Met deze procedure kopieert u de gegevens van een Part naar een Part in de buffer. In dit gedeelte kunt u tevens de Performance Common parameters naar het tijdelijke geheugen transfereren.

```
Util:Perf copy
A-01 P1 → TEMP P2 [ENTER]
```

1. Druk op [PATCH/PERFORM] om de Performance mode te kiezen (de indicator dooft)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies *Perf copy* met het DATA wiel of door [PARAM/SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u op de [+] / [-] knoppen drukt
5. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het te kopiëren Performance nummer
6. Kies de te kopiëren Performance met het DATA wiel
Kopieerbare Performances → TEMP (buffer), A01~16, B01~16, I01~16, C01~16
Tijdens het draaien aan het DATA wiel dient u er tegelijkertijd op te drukken om over te kunnen schakelen tussen de respectievelijke Performance groepen
7. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het te kopiëren Part nummer
8. Kies de Part die u wilt kopiëren
Kopieerbare Parts → P1~8, COM (Performance Common parameters)
Kies COM om de gegevens van de Performance Common parameters te kopiëren en ga meteen naar stap 11
9. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het Part nummer waar u de data naartoe wenst te kopiëren
10. Kies het Part nummer dat de data zal ontvangen met het DATA wiel
11. Druk de [ENTER] knop in om de data te kopiëren. Bij beëindigen van deze procedure, zal het display dit weergegeven met de melding Complete

3.3 Rhythm-data kopiëren (Rhythm Copy)

Met deze procedure kunt u de data van een Rhythm Tone (uit een bepaalde Rhythm Set) kopiëren naar een Rhythm Tone die deel uitmaakt van de Rhythm Set in de buffer.

```
Util:Rhythm copy
TEMP C3 → TEMP C4 [ENTER]
```

1. Druk op [RHYTHM] om de Rhythm Edit mode te kiezen (de indicator licht op)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies Rhythm copy met het DATA wiel

U kunt ook [PARAM/SHIFT] ingedrukt houden, terwijl u op de [+] / [-] knoppen drukt

5. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de Rhythm Set van waaruit u een ritme Tone wil kopiëren.
6. Kies het Rhythm Set nummer (van waaruit u wil kopiëren) met het DATA wiel
Rhythm Sets→ TEMP (buffer) PRA (Preset A) PRB (Preset B) INT (Internal) CRD (Data Card)
7. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de te kopiëren noot
Kopieerbare noten→ C2~C7. Bij het gelijktijdig indrukken van en draaien aan het DATA wiel verspringen de noten per octaaf
8. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de noot waar u naartoe kopieert
9. Kies de noot waar u naartoe kopieert met het DATA wiel
Bestemming→ C2~C7
10. Druk de [ENTER] knop in om de Copy procedure uit te voeren

Indien bovenaan in het display de melding INT & MIDI te zien is, kunt u, als de cursor "onder" de nootnaam staat, de noten via het aangesloten MIDI-klavier kiezen. Vergeet echter niet te zorgen dat het klavier op hetzelfde kanaal zendt als het ontvangstkanaal van de Rhythm Set (waarschijnlijk kanaal 10)

4. Initialize

De aard van de data die u initialiseert, hangt af van de gekozen mode voordat u overschakelt naar de Utility mode: Patch, Performance of Rhythm

Zie blz 178 voor meer informatie omtrent geïnitieerde data

4.1 Patch of Performance initialiseren

1. Druk op [PATCH/PERFORM] om de Patch mode (de indicator licht op) of de Performance mode (indicator dooft) te kiezen
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)

```
Util:Patch initialize
                        [ENTER]
```

3. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
4. Kies Patch/Perf initialize met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
5. Druk de [ENTER] knop in om de initialisatie procedure uit te voeren. Vervolgens beeldt het display de Complete prompt af, waarna de JV-880 teruggaat naar de Patch of Performance mode

4.2 Rhythm- Set initialiseren

Met deze procedure roept u weer de fabrieksinstellingen voor de gekozen Rhythm Tone op

```
Util:Rhythm initialize
C#4                        [ENTER]
```

1. Druk op [RHYTHM] om de Rhythm Edit mode te selecteren (de indicator licht op)
2. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
3. Kies Rhythm initialize met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-] knoppen
4. Verplaats de Cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
5. Kies de te initialiseren noot met het DATA wiel

C2-C7	De Rhythm Tone die toegewezen werd aan de gekozen noot zal geïnitieerd worden
ALL	Alle ritme Tones zullen geïnitieerd worden

Bij het gelijktijdig indrukken van en draaien aan het DATA wiel verspringen de noten per octaaf

6. Druk de [ENTER] knop in om de initialisatie procedure uit te voeren

5. Data Card

Voor het werken met Data Cards beschikt u over de volgende functies:

5.1 INT→CARD

Alle data van het interne geheugen (Performance, Patch en Rhythm Set) worden naar een Data Card gekopieerd

5.2 CARD→INT

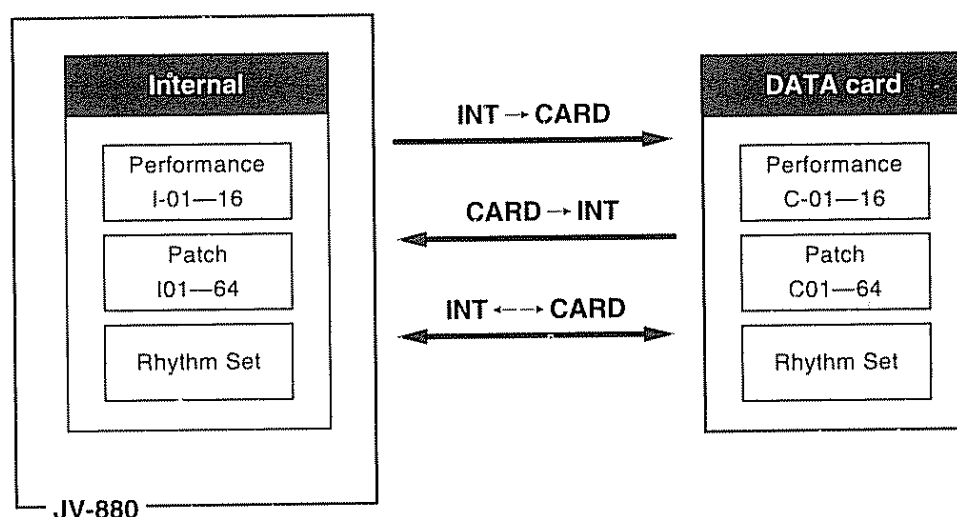
Alle gegevens op een Data Card (Performance, Patch en Rhythm Set) worden naar het interne geheugen gekopieerd

5.3 INT↔CARD

Met deze functie worden alle gegevens (Performance, Patch, Rhythm Set) van het interne geheugen naar de kaart gekopieerd. Tegelijkertijd worden de data van de kaart naar het interne geheugen gekopieerd.

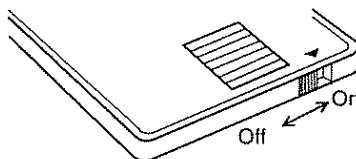
5.4 Initialize

Alle gegevens op een Data Card worden geïnitieerd



Voor het kopiëren van gegevens naar een Data Card (of voor een initialisatie-procedure), dient u, na aansluiting van de Card, diens PROTECT schakelaar op "Off" te zetten (opslag van data is niet mogelijk als de PROTECT schakelaar actief is). Zet, na de op-

slagprocedure, de PROTECT schakelaar direct weer in de "On" positie. Op deze manier voorkomt u dat gegevens per ongeluk gewist worden.



1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)

```
Util:Data card
INT → CARD          [ENTER]
```

2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display.
3. Kies Data Card met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Breng de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
5. Kies de gewenste functie met het DATA wiel
INT→CARD, CARD→INT, INT↔CARD, INITIALIZE
6. Druk de [ENTER] knop in om de gekozen functie uit te voeren
Deze procedure zorgt er ook voor dat een nieuwe Card (of een Card die voordien voor een ander instrument gebruikt werd) compatibel is met het data-formaat van de JV-880

CARD→INT en INT↔CARD lukken alleen als het interne geheugen niet beveiligd is. Daarom gebeurt het soms dat het display de volgende prompt afbeeldt:

```
Turn protect off once?
[ENTER]
```

De Memory Protect functie zal tijdelijk uitgeschakeld worden als u nogmaals op de [ENTER] knop drukt.

7. Druk een derde maal op de [ENTER] knop om de procedure uit te voeren.

○ Opgelet met Performances

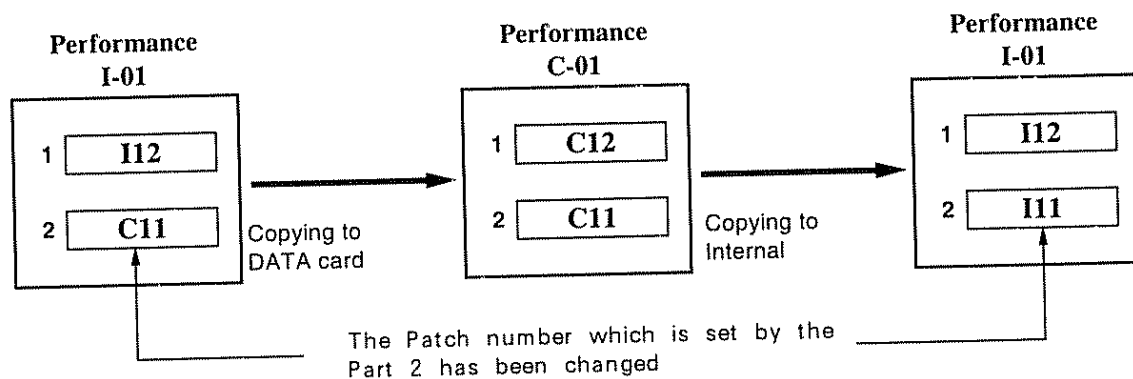
Het is mogelijk om Performances samen te stellen waarbij Patches uit het interne geheugen en die van een Data Card met elkaar gecombineerd worden. Als u dergelijke Performance gegevens van het interne geheugen naar een Card wil kopiëren (of vice versa), dient u rekening te houden met de hieronder omschreven hiërarchie die bij opslag of kopie gevolgd wordt.

Voorbeeld:

U hebt net een Performance (met I-01 als nummer) vervaardigd. In deze Performance zijn de Patches I12 en C11 respectievelijk naar de eerste en tweede Part toegewezen. Als u deze Performance van het interne geheugen naar de Data Card kopieert, wordt deze als C-01 op de Card opgeslagen. Bij deze operatie wordt de eerste Patch als C12 opgeslagen. De tweede Patch blijft hetzelfde (C11).

Als deze gekopieerde Performance nogmaals gekopieerd wordt –ditmaal van de Card naar het interne geheugen–, worden de Performance en de eerste Part respectievelijk

opgeslagen als: I-01 en I12. De tweede Part wordt echter opgeslagen als I11. Anders geformuleerd, werd het Patch nummer dat aan het tweede Part is toegewezen, gewijzigd. En dit ondanks het feit dat het Performance nummer hetzelfde blijft t.o.v. de oorspronkelijke instelling.

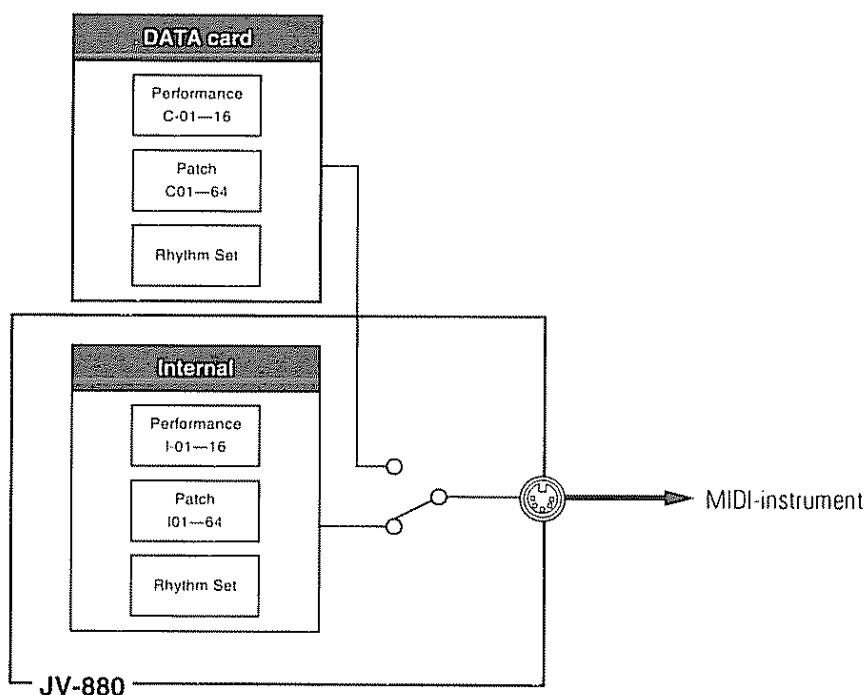


Gebruik de Bulk Dump functie (zie blz 154) voor externe opslag van de data als u deze in hun oorspronkelijke vorm wenst te herladen.

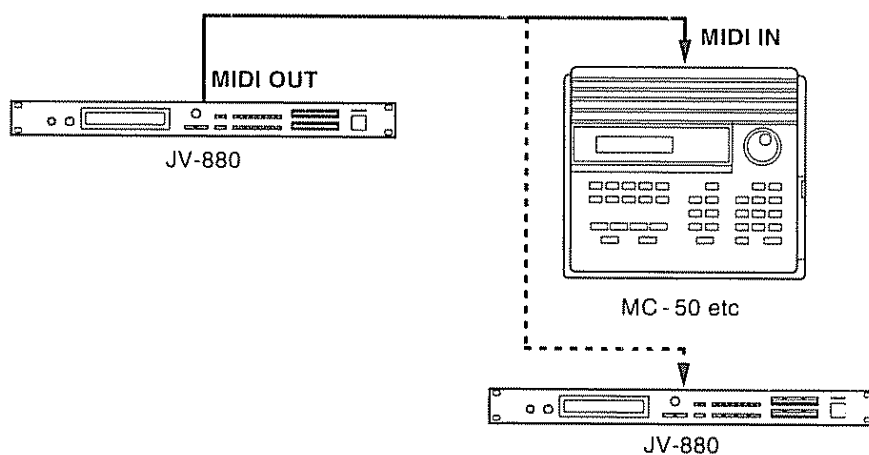
6. Bulk Dump

De JV-880 is in staat om gegevens (Performance, Patch, Rhythm Set data, enz) te verzenden via z'n MIDI OUT connector. U kunt, via MIDI, klank-data tussen twee JV-880's uitwisselen (of met een JV-80), of naar een externe unit sturen (bv Roland's MC-50/ MkII) die in staat is om MIDI bulk-informatie op te slaan.

Deze voorziening is uitermate belangrijk, daar ze toelaat om "Backups" van belangrijke data te maken.



6.1 Aansluitingen



Zorg ervoor dat de Unit nummers (zie blz 58) van de zender en de ontvanger met elkaar overeenstemmen.

De data worden verzonden volgens de "One Way" methode. Bijgevolg wacht de zender (in casu de JV-880) niet op een bevestiging van de ontvanger (wat bij de *Handshake* methode wel het geval is)

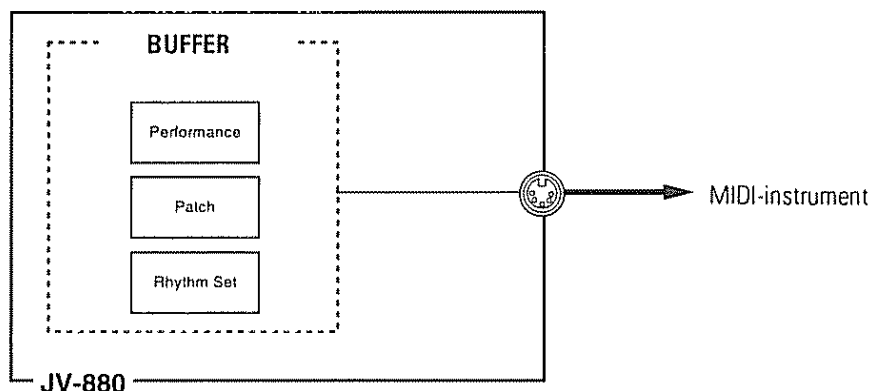
Houd rekening met het feit dat, bij het onderbreken van de overdracht, de reeds doorgezonden gegevens onbruikbaar zijn

Util: Bulk dump INT → MIDI	[ENTER]
-------------------------------	---------

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop licht op)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
3. Kies Bulk Dump met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
5. Kies de data die verzonden moeten worden met het DATA wiel
 INT→MIDI: MIDI-transfer van de interne data
 CARD→MIDI: MIDI-transfer van de Card data
6. Druk de [ENTER] knop in om de Bulk Dump procedure uit te voeren. Bij het starten van de data-transfer verschijnt de melding Now Sending in het display.
 Als de datatransfer beëindigd is, verschijnt de melding Complete in het display.
 Ga daarna terug naar één van de volgende modes: Patch Play, Performance Play of Rhythm Edit

7. Temporary Dump

De Temporary Dump functie laat toe om de gegevens van de buffer (Temporary Area) via de MIDI OUT connector te verzenden



Zie de Bulk Dump instructies voor de benodigde aansluitingen

```
Util:Temporary dump
PERFORMANCE          CENTER
```

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop licht op)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
3. Kies Temporary dump met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
5. Kies de data die verzonden moeten worden met het DATA wiel
 - Performance: Performance data
 - Patch: Patch data
 - Rhythm: Rhythm Set data
 - ALL: Performance, Patches die aan elke Performance Part werden toegewezen en de Rhythm Set
6. Druk de [ENTER] knop in om de Temporary Dump procedure uit te voeren. Bij het starten van de dataoverdracht verschijnt de melding Now Sending in het display
 - Als de data-transfer beëindigd is, verschijnt de melding Complete in het display
 - Keer daarna terug naar een van de volgende modes: Patch Play, Performance Play of Rhythm Edit

8. Load Patch (van een geheugenuitbreiding of PCM kaart)

8.1 Laden van één Patch (Load Patch Single)

Deze procedure laat toe om één Patch, afkomstig van een PCM Card (SO-PCM1 serie) of een geheugenuitbreiding (SR-JV80 serie) naar één van de volgende lokaties te kopiëren: buffer (Temp Area), intern geheugen of Data Card

Let wel: hier gebruikt u dus niet alleen de golfvormen (zie ook Patch Edit), maar ook de Patch Common instellingen. U weet misschien al dat een SO-PCM kaart en een SR-JV80 geheugenuitbreiding niet alleen golfvormen bevatten, maar ook Patches die aan de hand van deze golfvormen zijn geprogrammeerd

```
Util:load patch single
PCM 001 → TEMP    [ENTER]
```

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display.
3. Kies Load Patch Single met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het medium of de "bron" van waaruit u een Patch wenst te kopiëren.
PCM (PCM Card) of EXP (geheugenuitbreiding)
5. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het te kopiëren Patch nummer
6. Kies de Patch die gekopieerd moet worden met het DATA wiel
Hier kunt u de inhoud van de te kopiëren Patch beluisteren/bespelen via het aangesloten MIDI-klavier
Als er geen PCM Card werd aangesloten, zal het Display dit weergeven met een "—" prompt
7. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het "ontvangst" Patch nummer
8. Kies het ontvangst Patch nummer met het DATA wiel
TEMP (buffer), I01~64, C01~64
9. Druk de [ENTER] knop in om de Patch Copy procedure uit te voeren. Als de Copy procedure beëindigd is, verschijnt de melding Complete in het display. Keer daarna terug naar een van de volgende modes: Patch Play, Performance Play of Rhythm Edit

8.2 Laden van een Patch groep (Load Patch Group)

Deze procedure laat toe om, tegelijkertijd, een aantal Patches (Patch groep), afkomstig van een PCM Card (SO-PCM1 serie) of een geheugenuitbreiding (SR-JV80 serie), naar het interne geheugen of een Data Card te kopiëren

Een PCM Card of een geheugenuitbreiding bevat, maximaal, 255 Patches. Voor het kopiëren zijn deze in te delen in vier groepen die elk ± 64 Patches bevatten.

```
Util:load Patch single  
PCM 001 → TEMP [ENTER]
```

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
3. Kies Load Patch Group met het DATA wiel of met [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van het medium of de "bron" van waaruit u een Patch groep wenst te kopiëren.
Als er geen PCM Card werd aangesloten, zal het Display dit weergeven met een "—" prompt
5. Kies met het DATA wiel het medium/de "bron" waarvan u een Patch groep wil kopiëren.
PCM (PCM Card) EXP (geheugenuitbreiding)
6. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het veld van de groep die u wenst te kopiëren
7. Kies de groep die gekopieerd moet worden met het DATA wiel (het aantal te kopiëren Patches wordt tussen [haakjes] aangegeven).
In sommige gevallen zal een groep minder dan 64 Patches bevatten; dit is immers afhankelijk van de PCM Cards en geheugenuitbreiding die u gebruikt.
8. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar het "ontvangst"-veld van het geheugen
9. Kies de "ontvangst" geheugenlokatie met het DATA wiel.
INT (intern), CRD (Data Card) "CRD" (Data Card) kunt u niet kiezen als u de kaart niet of niet goed hebt aangesloten
10. Druk de [ENTER] knop in om de data te kopiëren.
Als u een Copy-procedure naar het interne geheugen probeert uit te voeren terwijl de Memory Protect functie actief is, verschijnt de volgende melding in het display:

```
Turn Protect off once?  
[ENTER]
```

De Memory Protect functie zal tijdelijk uitgeschakeld worden als u, na het verschijnen van voorgaande melding, nogmaals op de [ENTER] knop drukt.

Druk een derde maal op de [ENTER] knop om de procedure uit te voeren.

9. Memory Protect

Met deze functie kunt u voorkomen dat gegevens in het interne geheugen per ongeluk gewist worden

De Protect functie wordt automatisch ingeschakeld bij het inschakelen

Schakel de Protect functie uit als u Patch en/of Tone data transfereert van de buffer (Temporary Area) naar het intern geheugen

Util: Memory Protect On

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display
3. Kies Memory Protect met het DATA wiel of [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de onderste regel in het display
5. Kies ON of OFF met het DATA wiel
ON: u kunt geen data in het intern geheugen opslaan
OFF: u kunt data in het intern geheugen opslaan
6. Druk op de [UTILITY] knop om terug te keren naar één van de volgende modes:
Patch Play, Performance Play of Rhythm Edit

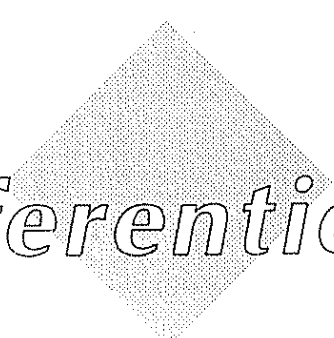
10. Factory Preset

Met deze functie worden de fabrieksinstellingen opnieuw geladen
Zie blz 178 voor meer informatie omtrent de fabrieksinstellingen

Util: Factory preset [ENTER]

1. Druk op [UTILITY] (de indicator van de Utility knop gaat aan)
2. Verplaats de cursor ([◀CURSOR▶]) naar de bovenste regel in het display.
3. Kies Factory Preset met het DATA wiel of [PARAM/SHIFT] en [+] / [-]
4. Druk op [ENTER] In het display verschijnt de melding Are You Sure?
5. Druk op [ENTER] om de procedure uit te voeren
Druk op [UTILITY] om de procedure te annuleren

Ga terug naar één van de volgende modes: Patch Play, Performance Play of Rhythm Edit



Deel 10: Referentie

1. Foutmeldingen (diverse meldingen)

Als bepaalde handelingen niet korrekt werden uitgevoerd, of als er zich een onverwachte omstandigheid voordoet, zal het display dit weergeven met een foutmelding. Controleer de aangegeven foutmelding en probeer het probleem op te lossen aan de hand van de hieronder gegeven suggesties.

Alle, hieronder aangegeven foutmeldingen verschijnen gedurende ± 15 seconden in het display. Na deze periode keert het display terug naar de vorige display-pagina.

Internal battery low

Probleem: De interne batterij is bijna leeg (deze batterij houdt de data van het interne geheugen in stand).

Oplossing: Laat de batterij zo snel mogelijk vervangen door een Roland dealer.

EXP board not ready

Probleem: Zonder een geheugenuitbreiding zijn Tones of Patches, die een beroep doen op de golfvormen van dit bord, niet op te roepen.

Oplossing: Installeer de geheugenuitbreiding.

Card battery low

Probleem: De batterij van de Data Card is bijna uitgeput (deze batterij houdt de data van de Card in stand).

Oplossing: Sla de data eerst elders (bv. in de vorm van een Bulk Dump) op en vervang de batterij van de kaart.

Improper data card

Probleem: De aangesloten Data Card is niet geformatteerd voor gebruik met een JV-880.

Oplossing: Roep de Utility mode op (blz. 151) en initialiseer de Data Card.

Data card not ready

Probleem: U hebt geen Data Card aangesloten, of de Card niet helemaal in de connector geschoven.

Oplossing: Sluit de Data Card op een degelijke manier aan (duw de Card ver genoeg in, zonder evenwel te forceren).

Improper PCM card

Probleem: Er werd een PCM Card aangesloten die niet gebruikt kan worden voor de JV-880.

Oplossing: Gebruik enkel de geschikte PCM kaarten.

PCM Card not ready

Probleem: Er werd geen PCM Card aangesloten, of niet goed op de connector aangesloten.

Oplossing: Sluit de PCM Card op een degelijke manier aan (duw de Card ver genoeg in, zonder evenwel te forceren).

Improper EXP board

Probleem: Er werd een geheugenuitbreiding geïnstalleerd die niet gebruikt kan worden voor de JV-880.

Oplossing: Installeer alleen een voor de JV-880 geschikte geheugenuitbreiding.

Data card write protect

Probleem: De Protect schakelaar van de Data Card staat aan
Derhalve kunnen er geen data in de Card opgeslagen worden
Oplossing: Zet de Protect schakelaar uit en herhaal de opslag-procedure

Data card write error

Probleem: Er kunnen geen data op de Card opgeslagen worden
Oplossing: Controleer of de kaart korrekt werd aangesloten
Het is ook mogelijk dat de Card defect is; probeer de data in een andere Card op te slaan

Internal write error

Probleem: U kunt geen data in het interne geheugen opslaan
Oplossing: Neem contact op met uw Roland dealer (een reparatie zal wellicht nodig zijn)

Data card read error

Probleem: De Card-data werden op één of andere manier gedeeltelijk of volledig vernietigd/gewist
Oplossing: neem contact op met uw Roland dealer

Internal read error

Probleem: De data in het interne geheugen werd op één of andere manier gedeeltelijk of volledig vernietigd/gewist
Oplossing: neem contact op met uw Roland dealer (een reparatie zal wellicht nodig zijn)

Wave number error

Probleem: U selecteerde een Patch waarvan de golfvormen niet beschikbaar zijn (het expansie-bord werd niet geïnstalleerd, of het betreft een ander model uit de serie. De PCM Card werd niet aangesloten, of het betreft een ander model uit de serie)

Oplossing: Installeer het juiste expansie-bord, sluit de korrekte PCM Card aan
Kies een Patch waarvan de golfvormen wel beschikbaar zijn

Wave number error

Probleem: Ofwel werd er een te grote hoeveelheid data tegelijkertijd doorgestuurd, ofwel werd de Active Sensing functie onderbroken

Oplossing: Probeer het continu doorsturen van grote hoeveelheden data (bv. Program Change kommando's) te vermijden die, bij ontvangst, verwerkt moeten worden en dus meer tijd vergen. Controleer tevens of alle MIDI kabels korrekt werden aangesloten

MIDI Buffer full

Probleem: Er werd (door de zender) een te grote hoeveelheid Bulk Dump informatie tegelijkertijd doorgestuurd

Oplossing: Probeer de MIDI exclusive data aan te passen zodat ze in meerdere, kleine "packets" verzonden worden naar de JV-880

MIDI check sum error

Probleem: De Checksum waarde van de verzonden Bulk Dump informatie klopt niet

Oplossing: Corrigeer de MIDI exclusive data (meestal gaat het hier immers om zelf geschreven data-strings)

Andere meldingen

MIDI:data card not ready

Probleem: Er werd geen PCM Card aangesloten, of ze werd niet goed op de connector aangesloten

Oplossing: sluit de PCM Card op een korrekte en degelijke manier aan (drukt de Card ver genoeg in, zonder evenwel te forceren)

MIDI:Improper data card

Probleem: De aangesloten Data Card werd niet geformatteerd voor gebruik met een JV-880 Bulk Dump data kan derhalve niet ontvangen of doorgestuurd worden

Oplossing: Roep de Utility mode op en initialiseer de Data Card. Herhaal daarna de Bulk Dump procedure

MIDI:Card write protect

Probleem: De Protect schakelaar van de Data Card staat aan. Derhalve kan er geen Bulk dump data in de Card opgeslagen worden

Oplossing: Zet de Protect schakelaar uit en herhaal de Bulk dump-procedure

Util:Load Patch single
PCM --- → TEMP [ENTER]

Probleem: Bij het laden van Patch data kan de Patch niet geselecteerd worden omdat de PCM Card niet werd aangesloten

Oplossing: Sluit de PCM Card aan

Turn protect off once?

Probleem: De interne Memory Protect functie staat aan. Derhalve kunnen er geen data opgeslagen worden

Oplossing: Druk op [ENTER] om de Protect functie tijdelijk uit te schakelen. Druk vervolgens nogmaals op [ENTER] om de opslag-procedure uit te voeren

Complete

Dit wordt weergegeven wanneer in de Utility mode een procedure beëindigd is

Util:Factory preset
Cancel

Tijdens het initialiseren van het interne geheugen hebt u deze functie onderbroken

2. Opsporen & verhelpen van “fouten”

Zie naar de onderstaande lijst als de JV-880 niet naar behoren werkt

Geen klank

1. Controleer of alle apparaten (JV-880, versterker, mengtafel, enz.) ingeschakeld zijn
2. Controleer of alle apparaten op de juiste manier werden aangesloten
3. Controleer de kabels (audio, MIDI) op eventuele defecten
4. Ga na of de klank wél wordt uitgestuurd via de hoofdtelefoon aansluiting. Als dit het geval is, zal de oorzaak van het probleem hoogst waarschijnlijk bij het versterkingssysteem of de kabels liggen
5. Ga na of het volume van het versterkingssysteem op een aanvaardbaar niveau werd ingesteld
6. Ga na of het volume van de JV-880 op een aanvaardbaar niveau werd ingesteld. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
De positie van de VOLUME knop
De waarden van de Part volumes (Part parameter)
De waarde van het Patch volume (Patch Common parameter)
De waarde van het TVA volume (Tone parameter; Rhythm Tone parameter)
De waarde van de volume data die via MIDI werd ontvangen
7. Controleer of de MIDI Receive Switch bij de Part parameters (Performance) werd aangezet
8. Ga na of het goede MIDI kanaal werd ingesteld. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
De waarde van het Patch ontvangstkanaal (System Common parameter)
De waarde van het ontvangstkanaal (Part parameter)
9. Het kan voorkomen dat er geen klank wordt voortgebracht als: 1) voor een Tone de TVF Cutoff parameter op “0” werd gezet en u een LPF filtertype koos, of 2) als de Cutoff parameter op “127” werd gezet en u een HPF filtertype koos. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
(Tone parameters)
TVF afsnijfrequentie waarde (Cutoff)
TVF Envelope modulatie diepte-waarde (Depth)
De aanslagwaarde en de Keyfollow instelling van de TVF Envelope
De volume-instellingen (“L”-waarden) van de TVF-Envelope
De Depth waarde wanneer de modulatie/drukgevoeligheid/expressie-controle aan de TVF afsnijfrequentie (Cutoff) werd toegewezen
10. Controleer of het TVA volume van een Patch Tone of een Rhythm Tone niet op “0” werd gezet. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
(Tone parameters)
De waarde van het droge signaal (Dry Level)
TVA volume-waarde
De aanslagwaarde en de Keyfollow instelling van de TVA Envelope
De volume-instellingen (“L”-waarden) van de TVA-Envelope
De TVA Delay instelling

De Depth instelling wanneer de modulatie/drukgevoeligheid/expressie-controle aan het Tone-volume (Level) werd toegewezen

11. Het bereik van een klank kan beperkt zijn; dit hangt af van de gekozen golfvorm
Kontroleer de parameterwaarden van de volgende secties:
Toonhoogte grof-regeling waarde (Coarse Tune)
12. Controleer of de JV-880 zich in de ROM Play mode bevindt; in dat geval kan de JV-880 immers geen MIDI-data ontvangen
13. Als u voor de Output mode "4OUT" koos en de Output Select parameter op SUB OUTPUT werd ingesteld:
De klank die aan de SUB OUTPUT werd toegewezen, kan niet beluisterd worden via de hoofdtelefoon-uitgang
De klank wordt uitgestuurd via de MAIN uitgang als er geen kabels op SUB OUT Jacks werden aangesloten

Het volume laat zich niet wijzigen

1. Ga na of de Volume Receive Switch niet uitgeschakeld werd. Controleer de parameter-waarden van de volgende secties:
Instelling van de volume Receive Switch voor: System Common, Part(s), Tones

De aanslag verandert de klank niet zoals verwacht

1. Ga de volgende aanslaginstellingen na:
De waarden van de TVA Velocity & Velocity Curve parameters (Tone parameter)
2. Controleer, indien aanwezig, de Velocity Curve instelling van het aangesloten MIDI-klavier

De klank is vervormd

1. Ga na of de verhouding tussen het JV-880 uitgangsvolume en de regelingen van het versterkingssysteem klopt
2. Een te hoge volumewaarde voor een Part, kan vervorming tot gevolg hebben (Part Level parameter)
3. Te hoge TVA volume en/of Resonantie waarden voor een (Rhythm) Tone, kunnen vervorming tot gevolg hebben (TVA Level, Resonance)

De toonhoogte is verkeerd of verandert niet

1. Controleer of de volgende toonhoogte-parameters korrekt werden ingesteld:
Master Tune waarde (System Common)
Grof- en fijn-regelingen (Coarse/Fine, Part parameter)
Grof-/fijn- en Random regelingen (Tone parameter)
Toonhoogte Keyfollow waarde (Tone parameter)
Toonhoogte Envelope waarden (Tone, Rhythm Tone)
Stemming van de externe MIDI-stuur/klankbron
2. Ga na of het Pitch Bend wiel niet werd bewogen
Kontroleer de Pitch Bend-waarde die via MIDI ontvangen wordt

3. Ga de instellingen van de volgende Pitch Bend parameters na:
Bender bereik: Patch Common, Rhythm Tone
4. Controleer of de Pitch Bend Receive-Switch (ontvangst-schakelaar) aangezet werd (Patch Common)
5. Ga na of de effecten en de LFO's korrekt werden ingesteld. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
Chorus waarde (Performance, Patch Common)
Analog Feel waarde (Patch Common)
(Tone parameters)
FXM Switch en modulatiewaarde
LFO toonhoogte modulatiewaarde
De diepte instelling wanneer de modulatie/drukgevoeligheid/expressie-controle aan Pitch LFO werd toegewezen (Tone Parameter)
6. Het kan voorkomen dat het toonhoogte bereik beperkt is, een Tone niet afwijkt van een bepaalde toonhoogte, of dat de klank "ontstemd" lijkt. Al het voorgaande hangt af van de gekozen golfvorm
7. Controleer de stemmingsinstelling (Scale Tune)

De Controllers werken niet

1. Controleer de Receive Switch (ontvangstschakelaar) van de desbetreffende Controller (Bend/modulatie-wiel, voetpedaal, enz.). De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
De instelling van elke MIDI Receive Switch (System Common)
De instelling van de volgende ontvangst-schakelaars: volume, Hold-1, Program Change (Part parameter)
2. Ga de instellingen van de modulatie/drukgevoeligheid/expressie-controles na; de Controller-data wordt niet doorgestuurd als deze parameters op "0" staan, of uitgeschakeld zijn
3. De JV-880 ontvangt alleen Channel aftertouch ("monofone" drukgevoeligheid); als de aangesloten MIDI-stuurbron polyfone drukgevoeligheid doorstuurt, zal de JV-880 daar niet op reageren (zelfs niet onder de vorm van monofone drukgevoeligheid)

De JV-880 kiest geen andere Patches/Performances

1. Controleer of de Program Change Receive Switch is aangezet bij de volgende secties:
System Common, Part(s)
2. Ga na of de instellingen voor de MIDI-kanalen korrekt zijn. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
(System Common parameter)
Kanaal-instelling van het Control Channel
Kanaal-instellingen van de Patches
Kanaal-instellingen van de Parts (Part parameter)
3. Ga na of er een Bank Select commando verzonden wordt, voordat het Program Change commando verstuurd wordt
4. Vergewis u ervan dat er geen Edit mode werd geselecteerd:

Het veranderen van Performance nummers, of het ontvangen van Program change kommando's is niet mogelijk in de Performance Edit mode

Het veranderen van Patch nummers, of het ontvangen van Program Change kommando's is niet mogelijk in de Patch Edit mode

Het veranderen van Rhythm Sets, of het ontvangen van Program Change kommando's is niet mogelijk in de Rhythm Edit mode

De effecten werken niet

1. Controleer of de effecten naar behoren werden ingesteld. De volgende elementen kunnen hierbij een rol spelen:
(System Common parameters)
Instelling van de Chorus/Reverb schakelaars
Instelling van de Output mode
Chorus/Reverb instellingen voor een Patch
Chorus/Reverb instellingen voor een Performance (Performance Common)

Portamento werkt niet

1. Controleer of de Portamento parameters naar behoren werden ingesteld
Instelling van de Portamento schakelaar (Patch Common)
Als Portamento bij de Patch Common parameters ingesteld op legato, werkt het Portamento effect enkel bij een legato speeltechniek; m a w dient u een toets pas los te laten nadat de volgende werd ingedrukt
2. Portamento is niet van toepassing op de Rhythm Tones

De klank wordt volledig gedempt (Muting) of "afgekapt"

1. De maximale polyfonie van de JV-880 bedraagt 28 stemmen (voices). Verminder het aantal Tones dat tegelijkertijd gebruikt wordt, of pas de Voice Reserve instellingen aan (Part parameter)
2. Als de Key Assign functie van het Patch Common gedeelte op "solo" werd ingesteld, zal er slechts één noot klinken; zelfs als er meerdere toetsen worden ingedrukt
3. Indien een Rhythm Tone tot een bepaalde Mute-groep behoort, dan zal deze, zodra er een andere Tone van dezelfde Mute groep gespeeld wordt, afkappen/dempen

Een Tone kan niet gewijzigd worden zoals voorzien

1. Controleer of de Tone die u hoort en het Tone nummer dat u wenst te wijzigen met elkaar overeenstemmen
2. De klank zal niet veranderen als u een Tone probeert te wijzigen waarvan de Tone schakelaar uitgezet werd

Een Rhythm Tone kan niet gewijzigd worden zoals voorzien

1. Controleer of het Tone nummer dat u hoort en het Tone nummer dat u wenst te wijzigen met elkaar overeenstemmen
2. De klank zal niet veranderen als u een Tone probeert te wijzigen waarvan de Tone-schakelaar uitgezet werd

Data of PCM Card kan niet gebruikt worden

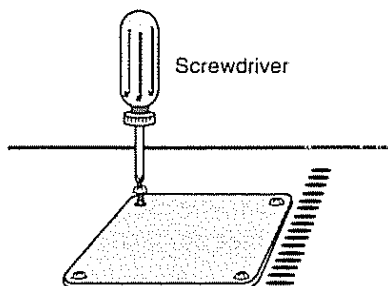
1. Cards die niet geformateerd werden voor het JV-880 dataformaat zijn niet te gebruiken. Initialiseer de Data Card met de daarvoor voorziene functie in de Utility mode
2. PCM Cards die niet compatibel zijn met het JV-880 dataformaat kunnen niet gebruikt worden

SysEx informatie kan niet verzonden worden

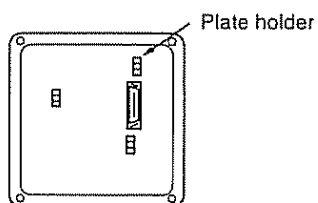
1. Ga na of de Exclusive Receive schakelaar in de System Common sectie aangezet werd
2. Controleer of het Unit nummer (System Common) korrekt is; dit nummer moet hetzelfde zijn als het nummer dat u gebruikte tijdens de overdracht naar een externe opslagunit
3. De data van het tijdelijke geheugen worden niet gewijzigd, hoewel de verzonden SysEx data wél ontvangen worden door het interne of Card geheugen. Zend de (ontvangen) data naar de buffer; of schakel, door middel van programmeercommando's, naar het juiste Patch of Performance nummer na ontvangst van de MIDI exclusive data
4. Controleer of de Data Card goed werd aangesloten. Er kunnen geen data op de Card worden opgeslagen als deze (evenwel zonder te forceren) niet ver genoeg in de connector werd geschoven
5. Controleer of de Data Card geformateerd werd voor de JV-880. Als u deze procedure niet uitvoerde, kan de Card geen data opslaan. Initialiseer de Data Card met de daarvoor voorziene functie in de Utility mode
6. Controleer de positie van de Data Card Protect schakelaar. Er kan alleen data op de Card opgeslagen worden als deze schakelaar in de "Off"-stand staat

3. Installeren van een geheugenuitbreiding

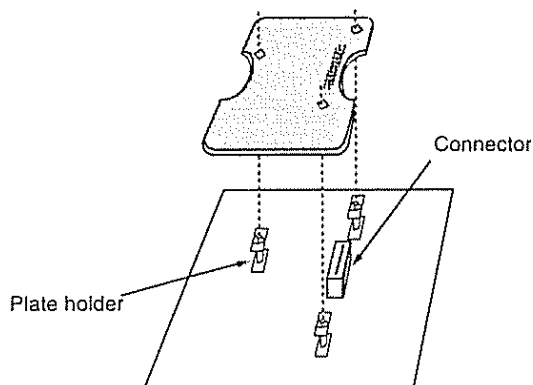
1. Verwijder het deksel op de bovenzijde van de JV-880 (vier schroeven).



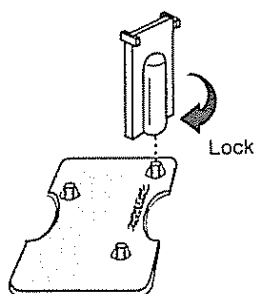
2. Plaats de bordklemmen in de richting zoals aangegeven in de illustratie



3. Druk, met enige kracht, de bordconnector in de connector van de JV-880. Vergewis u ervan dat de uiteindes van de bordklemmen boven de geheugenuitbreiding uitsteken.

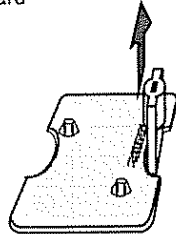


4. Gebruik het bijgeleverde stuk gereedschap om de bordklemmen naar hun vergrendelingsrichting te draaien, zodat de geheugenuitbreiding vastgezet wordt



Ontgrendel de bord-klemmen als u de geheugenuitbreiding wenst te verwijderen. Verwijder ze met behulp van het bijgeleverde stuk gereedschap (zie afbeelding)

Removing the expansion board



5. Controleer of de geheugenuitbreiding korrekt werd geïnstalleerd. Als u voor de WG Wave Group EXP niet kunt kiezen, is het bord niet goed aangesloten. Herhaal dan de installatie-procedure

4. System Common parameters

Parameter Name				Value	Page	
Master tune				427.4Hz—452.6Hz	5-4	
Output mode				2OUT, 4OUT		
Chorus switch				OFF, ON	5-5	
Reverb switch				OFF, ON		
MIDI	Rx channel (Patch Mode)			1—16	5-6	
	Control channel (Performance Mode)			1—16, OFF		
	Unit number			17—32		
	Rx switch	Program change			OFF, ON	5-7
		Program bank sel			OFF, ON	
		Control change			OFF, ON	
		Volume			OFF, ON	5-8
		Modulation			OFF, ON	
		Pitch bend			OFF, ON	5-9
		Aftertouch			OFF, ON	
Exclusive			OFF, ON			
Scale tune switch				OFF, ON	5-10	
Scale tune (Patch mode)			C	—64—0—+63 (cent)		
			C#	—64—0—+63		
			D	—64—0—+63		
			D#	—64—0—+63		
			E	—64—0—+63		
			F	—64—0—+63		
			F#	—64—0—+63		
			G	—64—0—+63		
			G#	—64—0—+63		
			A	—64—0—+63		
			A#	—64—0—+63		
			B	—64—0—+63		
Part 1~8	Scale Tune (Performance mode)	C	—64—0—+63			
		C#	—64—0—+63			
		D	—64—0—+63			
		D#	—64—0—+63			
		E	—64—0—+63			
		F	—64—0—+63			
		F#	—64—0—+63			
		G	—64—0—+63			
		G#	—64—0—+63			
		A	—64—0—+63			
		A#	—64—0—+63			
		B	—64—0—+63			
		Rhythm edit key				INT & MIDI, INT
Display contrast				0—10		
Power up				DEFAULT, LAST SET		
Preview			Note (1)	C -1—G9, OFF	5-13	
			Note (2)	C -1—G9, OFF		
			Note (3)	C -1—G9, OFF		
			Note (4)	C -1—G9, OFF		
			Velocity (1)	1—127		
			Velocity (2)	1—127		
			Velocity (3)	1—127		
			Velocity (4)	1—127		

5. Patch parameters

Parameter Name			Value	Page
Common	Patch name		(Space) A—Z a—z 1—0 + — * / # ! . .	6-7
	Level		0—127	6-8
	Pan		L64—0—63R	
	Velocity switch		OFF, ON	
	Chorus	type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3	6-9
		level	0—127	
		rate	0—127	
		depth	0—127	6-10
		feedback	0—127	
		output	MIX, REVERB	
	Reverb	type	ROOM1—2, STAGE1—2, HALL1—2, DELAY, PAN—DLY	6-11
		level	0—127	6-12
		time	0—127	
		feedback	0—127	
	Analog feel depth		0—127	6-13
	Key assign		POLY, SOLO	
	Legato		OFF, ON	
	Bend Range	U (Up)	0—+12	6-14
		D (Down)	—48—0	
	Porta (Portamento)	switch	OFF, ON	
		mode	LEGATO, NORMAL	6-15
		type	TIME, RATE	
		time	0—127	
Tone 1~4	Tone switch (※)		OFF, ON	6-16
	Volume switch		OFF, ON	
	Hold — 1 switch		OFF, ON	
	Velo range	(Upper)	0—127	6-17
		(Lower)	0—127	
	Mod1 (Modulation 1)	(Depth)	—63—0—+63	6-18
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	Mod2	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	Mod3	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	Mod4	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	After1 (Aftertouch 1)	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	After2	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	After3	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
	After4	(Depth)	—63—0—+63	
		(Destination)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	

Exp1 (Expression 1)	(Depth)		— 63—0—+ 63	6-18
	(Destination)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2 TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
Exp2	(Depth)		— 63—0—+ 63	
	(Destination)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
Exp3	(Depth)		— 63—0—+ 63	
	(Destination)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2 TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
Exp4	(Depth)		— 63—0—+ 63	
	(Destination)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE	
LFO1	waveform		TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2	6-20
	synchro		OFF, ON	6-21
	rate		0—127	6-22
	offset		— 100, — 50, 0, + 50, + 100	
	delay		0—127, KEY — OFF	
	fade		IN, OUT	6-23
	fade time		0—127	
	pitch depth		— 63—0—+ 63	6-24
	TVF depth		— 63—0—+ 63	
	TVA depth		— 63—0—+ 63	
LFO2	waveform		TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2	6-20
	synchro		OFF, ON	6-21
	rate		0—127	6-22
	offset		— 100, — 50, 0, + 50, + 100	
	delay		0—127, KEY — OFF	
	fade		IN, OUT	6-23
	fade time		0—127	
	pitch depth		— 63—0—+ 63	6-24
	TVF depth		— 63—0—+ 63	
	TVA depth		— 63—0—+ 63	
WG	wave	group	INT, EXP, PCM	6-26
		(Number)	01—256	6-27
	FXM	switch	OFF, ON	
		depth	01—16	
	pitch	coarse	— 48—0—+ 48	6-28
		fine	— 50—0—+ 50	
	random pitch		0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200	
	pitch KF (Pitch Keyfollow)		— 100, — 70, — 50, — 30, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100, + 120, + 150, + 200	6-29
	ENV depth		— 12—0—+ 12	6-30
	pitch velocity		— 63—0—+ 63	
P — ENV (Pitch ENV)	T1 velocity		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	6-31
	T4 velocity		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	6-32
	time KF (Time Keyfollow)		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	
	T1 (Time 1)		0—127	6-33
	L1 (Level 1)		— 63—0—+ 63	
	T2 (Time 2)		0—127	
	L2 (Level 2)		— 63—0—+ 63	
	T3 (Time 3)		0—127	
	L3 (Level 3)		— 63—0—+ 63	
	T4 (Time 4)		0—127	
	L4 (Level 4)		— 63—0—+ 63	

TVF	type	OFF, LPF, HPF	6-34
	cutoff freq (Cutoff frequency)	0—127	6-35
	resonance	0—127	6-36
	reso mode (Resonance Mode)	SOFT, HARD	
	keyfollow	—100, —70, —50, —30, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200	6-37
	ENV depth	—63—0—+63	6-38
F — ENV (TVF ENV)	velo curve (Velocity Curve)	1—7	6-39
	velocity	—63—0—+63	6-40
	T1 velocity	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	T4 velocity	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	time KF (Time Keyfollow)	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-41
	T1 (Time 1)	0—127	6-42
	L1 (Level 1)	0—127	
	T2 (Time 2)	0—127	
	L2 (Level 2)	0—127	
	T3 (Time 3)	0—127	
	L3 (Level 3)	0—127	
	T4 (Time 4)	0—127	
	L4 (Level 4)	0—127	
TVA	level	0—127	6-43
	keyfollow	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	velo curve (Velocity Curve)	1—7	6-44
	velocity	—63—0—+63	6-45
	pan	L64—0—63R, RND	6-46
	panning KF	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	delay mode	NORMAL, HOLD, PLAYMATE	6-47
	delay time	0—127, KEY—OFF	
A — ENV (TVA ENV)	T1 velocity	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-48
	T4 velocity	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-49
	time KF (Time Keyfollow)	—100, —70, —50, —40, —30, —20, —10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	T1 (Time 1)	0—127	6-50
	L1 (Level 1)	0—127	
	T2 (Time 2)	0—127	
	L2 (Level 2)	0—127	
	T3 (Time 3)	0—127	
	L3 (Level 3)	0—127	
	T4 (Time 4)	0—127	
Output	dry level	0—127	6-52
	chorus send	0—127	
	reverb send	0—127	
	select	MAIN, SUB	6-53

The parameters marked with a "※" are not displayed in the LCD as a parameter. They are set by the **[[TONE SWITCH]]** operation.

6. Performance parameters

Parameter Name		Value	Page
Common	Perf name (Performance Name)	(Space) A—Z a—z 1—0 + — * / # ! , .	7-6
	Chorus	type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3
		level	0—127
		rate	0—127
		depth	0—127
		feedback	0—127
		output	MIX, REVERB
	Reverb	type	ROOM1—2, STAGE1—2, HALL1—2, DELAY, PAN—DLY
		level	0—127
		time	0—127
		feedback	0—127
Part 1–8	Patch# (Patch Select)	(Part 1—8) A01—C64 (Part 8) PRA, PRB, INT, CRD	7-10
	Level	0—127	
	Pan	L64—0—63R	
	Tune (Coarse Tune)	—48—0—+48	7-11
	Fine (Fine Tune)	—50—0—+50	
	Rx ch	1—16	7-12
	Reserve (Voice Reserve)	0—28	
	Chorus (Chorus Switch)	OFF, ON	7-13
	Reverb (Reverb Switch)	OFF, ON	
	Rx P.Chg (Rx Program change)	OFF, ON	
	Rx vol (Rx Volume)	OFF, ON	7-14
	Rx hold (Rx Hold — 1)	OFF, ON	
	Rx sw	OFF, ON	7-15
	Output (Output Select)	MN, SB, PAT	

7. Rhythm Tone parameters

Parameter Name			Value	Page
Bender range			0—12	8-6
ENV mode			NO — SUSTAIN, SUSTAIN	
Mute group			OFF, 1—31	8-7
Tone switch			OFF, ON	
WG	wave	group (Number)	INT, EXP, PCM	8-8
			01—256	
	pitch	coarse	C -1—G9	
		fine	— 50—0—+ 50	8-9
	random pitch		0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200	
	ENV depth		— 12—0—+ 12	
	pitch velocity		— 63—0—+ 63	8-10
	pitch time velo (Pitch Time Velocity)		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	
P — ENV (Pitch ENV)	T1 (Time 1)		0—127	8-11
	L1 (Level 1)		— 63—0—+ 63	
	T2 (Time 2)		0—127	
	L2 (Level 2)		— 63—0—+ 63	
	T3 (Time 3)		0—127	
	L3 (Level 3)		— 63—0—+ 63	
	T4 (Time 4)		0—127	
	L4 (Level 4)		— 63—0—+ 63	
TVF	type		OFF, LPF, HPF	8-12
	cutoff freq (Cutoff Frequency)		0—127	8-13
	resonance		0—127	8-14
	reso mode (Resonance Mode)		SOFT, HARD	8-15
	ENV depth		— 63—0—+ 63	
	velocity		— 63—0—+ 63	8-16
	time velocity		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	
F — ENV (TVF ENV)	T1 (Time 1)		0—127	8-17
	L1 (Level 1)		0—127	
	T2 (Time 2)		0—127	
	L2 (Level 2)		0—127	
	T3 (Time 3)		0—127	
	L3 (Level 3)		0—127	
	T4 (Time 4)		0—127	
	L4 (Level 4)		0—127	
TVA	level		0—127	8-18
	velocity		— 63—+ 63	
	time velocity		— 100, — 70, — 50, — 40, — 30, — 20, — 10, 0, + 10, + 20, + 30, + 40, + 50, + 70, + 100	8-19
	pan		L64—63R	
A — ENV (TVA ENV)	T1 (Time 1)		0—127	8-20
	L1 (Level 1)		0—127	
	T2 (Time 2)		0—127	
	L2 (Level 2)		0—127	
	T3 (Time 3)		0—127	
	L3 (Level 3)		0—127	
	T4 (Time 4)		0—127	
Output	dry level		0—127	8-21
	chorus send		0—127	
	reverb send		0—127	8-22
	select		MAIN, SUB	

8. *Fabrieksinstellingen*

Zie blz 10-14~10-17 van de Engelstalige handleiding

Op de daarop volgende bladzijden vindt u eveneens nuttige gegevens.

MIDI Implementation Chart

Model: JV-880

14 juli 1992

Versie: 1.0

Functie		Verzonden	Ontvangen	Opmerkingen
Basiskanaal	Fabrieksinstelling Veranderbaar	X X	1~16 1~16	Wordt opgeslagen
Mode	Fabrieksinstelling Prompt Veranderbaar	X X	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Nootnummer	Daadwerkelijk nummer	X	0~127 0~127	
Aanslag	Noot-aan Noot-uit	X X	O O	
Aftertouch	Polyfoon Kanaal	X X	X O	*1
Pitch Bend		X	O	9-bit resolutie
Controlecommando's	0.32	X	O (enkel MSB) *1	Bankkeuze
	1	X	O *1	Modulatie
	5	X	O *1	Portamento tijd
	6.38	X	O *1	Data ingave (MSB, LSB)
	7	X	O *1	Volume
	10	X	O *1	Parameter
	11	X	O *1	Expressie
	64	X	O *1	Hold 1
	65	X	O *1	Portamento
	91	X	O *1	Effect 1 diepte (Reverb)
	93	X	O *1	Effect 3 diepte (Chorus)
	110. 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
	121	X	O *1	Alle controlecommando's 0
Programmakeuze	Daadwerkelijk nummer	X	O *1 0~127	Programmanummers 1~128
SysEx		O	O *1	
Systeemcommando's	Song positie	X	X	
	Song keuze	X	X	
	Stemmen	X	X	
Realtime commando's	Clock commando's	X	X	
		X	X	
Andere commando's	Local aan/uit	X	X	
	Alle noten uit	X	O (123~127)	
	Active Sensing	X	O	
	Alle weer op 0	X	X	
Opmerkingen	*1: kunt u zelf aan (O) of uit (X) zetten *2: is altijd M=1, ook al wordt er een andere waarde ontvangen MSB: belangrijkste byte. LSB: minder belangrijke byte RPN: geregistreerd parameternummer			

 Mode 1: OMNI ON, POLY
 Mode 3: OMNI OFF, POLY

 Mode 2: OMNI ON, MONO
 Mode 4: OMNI OFF, MONO

 O: Ja
 X: Nee

9. Specificaties

JV-880: Multitimbrale synthesizermodule

Parts	Part 1~7, Rhythm Part (8)	
Polyfonie	28 stemmen	
Effecten	Reverb/Delay, Chorus	
Geheugen	Preset A:	64 Patches 16 Performances 1 Rhythm Set
	Preset B	64 Patches 16 Performances 1 Rhythm Set
	Intern geheugen	64 Patches 16 Performances 1 Rhythm Set
	DATA kaart	64 Patches 16 Performances 1 Rhythm Set
Golfvormen	129 (uitbreidbaar via PCM kaarten of geheugenuitbreiding)	
Display	24 tekens x 2 regels (verlicht)	
Aansluitingen	MAIN OUT (L/R), SUB OUT (L/R), MIDI IN, OUT, THRU, Card (kaart), Phones (hoofdtelefoon)	
Voeding	AC220V	
Opgenomen vermogen	20W	
Afmetingen	482 (B) x 358 (D) x 45 (H) mm	
Gewicht	4,2kg	
Accessoires	Handleiding, MIDI-kabel	
Opties	PCM kaarten	SO-PCM1 serie
	ROM kaarten (Data)	PN-JV80 serie
	Geheugenuitbreiding	SR-JV-80 serie
	RAM kaarten (Data)	M-256E
	Hoofdtelefoon	RH-20, 80, 120
	Rack systeem	SYR serie
Wijzigingen van de specificaties zijn voorbehouden zonder voorafgaande kennisgeving		

10. Index

A

A-ENV
 T1, 107
 T1 Velocity, 107
 T1/L1, 137
 T4 Velocity, 107
 Time Keyfollow, 107
 After, 51, 82
 Analog Feel, 76
 Analooq, 90
 Arabische toonladder, 61
 Attack, 93

B

Backups, 154
 Bank Select, 30
 Bender Range, 77, 127
 Buffer, 25
 Bulk Dump, 154

C

Chorus
 Depth, 73, 116
 Feedback, 73
 Level, 73, 115
 Output, 74, 116
 Rate, 73, 116
 Sw, 43
 Switch, 57
 Type, 72, 115
 Compare, 144
 Complete, 144
 Control Channel, 30, 58
 Controlecommando, 59
 Copy, 147

D

Data Card, 40
 Display Contrast, 62
 Dry, 138
 Dump, 154

E

Echo effecten, 106
 Effecten, 26
 Gebruik van 4 uitgangen, 27
 EXP, 129
 Exp, 51
 Exp (expressie), 82
 Expansion Board, 129

F

Factory Preset, 160
 Feedback, 73, 76
 F-ENV, 99
 T1, 135
 T4 Velocity, 101

Velo Curve, 100
 Velocity, 100
 Filter, 95
 Fine, 118
 Foutmeldingen, 162

G

Geheugenbeveiliging, 145, 146
 Geheugenuitbreiding, 129, 157
 Gelijkzwevende temperatuur, 61

H

Hold-1 Switch, 80
 HPF, 96, 133

I

INFO, 7, 51
 Initialiseren (JV-880), 160
 Initialize, 150
 Instellen (waarden), 40

J

JV-80, 154

K

Kaart, 40
 Key Assign, 44, 77
 KEY-OFF, 106
 KF, 91
 Kleurcodes, 36
 Kopiëren, 147

L

Legato, 77
 Level, 71, 103
 LFO
 Algemeen, 83
 Delay, 85
 Fade, 86
 Offset, 85
 Pitch Depth, 87
 Synchro, 84
 TVF Depth, 87
 Waveform, 84
 Load Patch, 157
 LPF, 95, 133

M

Master Tune, 56
 MIDI
 Commando's, 31
 Controle, 29
 ImplementationChart, 179
 Mod, 51
 Modulatiesnelheid, 73
 MONITOR, 7
 Monitor, 49

Mute, 49
 Mute (Tone Switch 1), 7
 Mute Group, 128

N

Naam, 71
 NO-SUSTAIN, 127
 Note (Preview), 63
 Note Off Velocity, 93
 Now Sending, 155

O

One Way, 155
 Ontvangstkanaal, 29, 118
 Opslaan, 143
 Output, 121
 Chorus Send, 138
 Dry Level, 108, 138
 Parameters, 138
 Reverb Send, 109, 139
 Select, 109
 Output Mode, 56

P

Pan, 51, 72, 104
 Parameterwaarden, 40
 Part
 Chorus, 119
 Fine, 118
 Information, 50
 Level, 117
 Monitor, 49
 Mute, 49
 Pan, 118
 Parameters, 117
 Rx Ch, 118
 toewijzen, 49
 Tune, 118
 Patch
 # (nummer), 117
 Common, 71
 Editen, 68
 kiezen, 29
 Level, 43
 Play mode, 37
 volume, 71
 PCM, 129

P-ENV

Algemeen, 93
 T1, 132
 T1 Velocity, 93
 T4 Velocity, 93
 Time KF, 94
 Perf Copy, 148
 Performance
 Aansturen, 45
 Edit mode, 111
 Name, 115

Patch/Part toewijzing, 49
 Play, 46
 Pitch Coarse, 90, 130
 Pitch Envelope, 93
 Pitch Envelope (T & L), 94
 Pitch Fine, 130
 PLAYMATE, 106
 POLY, 44
 Polyfonie, 119
 Porta Mode, 78
 Porta Switch, 78
 Porta Type, 78
 Portamento, 44, 78
 Power Up, 63
 Preview, 41, 50, 63
 Programmakeuze, 30

R

RAM kaart, 40
 Random, 130
 Rate, 78
 Reserve, 119
 Resonance, 134
 Resonantie, 98
 Reverb
 Feedback, 76
 Perform parameters, 117
 Sw, 43
 Switch, 57
 Type, 74
 Rhythm Edit Key, 62
 RND, 104
 Rx
 Hold, 120
 P Chg, 120
 Sw, 121
 Vol, 120
 Rx Channel, 29, 57
 Rx Switch
 Aftertouch, 60
 Control Change, 59
 Modulation, 60
 Program Bank, 60
 Program Bank Select, 59
 Program Change, 58
 Scale Tune, 60
 Volume, 59
 RxCH, 43

S

Scale Tune, 60
 Send, 108, 138
 SOLO, 44
 SUSTAIN, 127
 System
 Common, 53
 Edit, 53

T

Temporary Dump, 156
 Time (Porta), 78
 Tone
 Aan/uit, 41, 70

Toonhoogte, 118
 Transpositie, 118
 Tremolo, 85, 87
 Turn protect off once, 144, 145, 146
 TVA

 Delay Mode, 105
 Delay Time, 106
 Envelope, 106
 Keyfollow, 103
 Level, 103, 136
 Pan, 104
 Panning Keyfollow, 104
 Time Velocity, 136
 Velo Curve, 103
 Velocity, 104, 136

TVF, 95

 Cutoff Freq, 96, 133
 ENV Depth, 134
 Envelope Depth, 98
 Keyfollow, 98
 Reso Mode, 98, 134
 Resonance, 97, 134
 Time Velocity, 134
 Type, 95, 133
 Velocity, 134

U

Uitgangen, 27
 Uitschakelen (mute), 49
 Unit Number, 58
 Utility, 142

V

Velocity Range, 81
 Velocity Switch, 72
 Vergelijken, 144
 Vibrato, 85, 87
 Voice, 119
 Volume, 71, 117
 Volume Switch, 80

W

Wave Group, 129
 WG

 Algemeen, 88
 ENV Depth, 91, 130
 FXM Switch, 89
 Parameters, 129
 Pitch Coarse, 90, 130
 Pitch Fine, 90, 130
 Pitch Keyfollow, 91
 Pitch Time Velo, 131
 Pitch Velocity, 131
 Pitch velocity, 92
 Random Pitch, 90, 130
 Wave, 89, 129
 Wave Group, 129
 Wave group, 88

Write, 143

 Patch, 144
 Perf, 145
 Rhythm, 145