# KAWAI

Bediening en functies

Basisbediening

SW toets

EFX/REVERB knoppen

Real time regelaar

MENU knoppen

Song recorder (intern geheugen)

Audio recorder (alleen met USB geheugen)

**STORE** knop

SYSTEM knop

USB knop

Referenties/informatie

**MIDI** implementatie



# Hartelijk dank voor de aanschaf van deze KAWAI Stage piano.

Deze gebruikershandleiding bevat belangrijke informatie over de bediening en de functies van de MP6. Lees alle hoofdstukken zorgvuldig door en bewaar deze handleiding als referen-

tie binnen handbereik.

Hartelijk dank voor de aanschaf van de KAWAI MP6. Dit instrument biedt 256 interne sounds van de hoogste kwaliteit en slaat ook als MIDI Masterkeyboard een goed figuur. Op het podium, thuis of in de studio, de MP& biedt een snelle en eenvoudige toegang tot vele handige features.

# Overzicht van de belangrijkste kenmerken

## Klavier

Het Responsive Hammer klavier van de MP6 biedt een realistisch ingedeelde gewichting met Ivory Touch oppervlak en authentieke drukpuntsimulatie.

## 4 vrije zones

De MP6 biedt 4 klavierzones waar bij elk ervan interne sounds, externe MIDI apparaten of beide gelijktijdig kunnen worden ingedeeld. De zones kunnen vrij gedefineerd worden om Split, Layer of andere combinaties te spelen.

## 256 Sounds, 256 Setups

De MP6 beschikt niet alleen over akoestische piano's, maar ook over andere klanken zoals orgels, blazers, strijkersklanken enz. Alle combinaties en instellingen voor deze sounds kunnen samen met instellingen voor externe MIDI apparaten in een van de 256 SETUP's worden opgeslagen. Eigen SETUP's en SOUNDs kunnen ook op een USB geheugen worden opgeslagen.

## Galm en effecten

De MP6 beschikt over 7 verschillende galm types en 23 verschillende effect types die aan de klanken typische eigenschappen en andere tonale verbeteringen toevoegen.

Bovendien biedt de MP6 een Amp simulator die de typische karakteristiek, indruk en zachte buisvervorming van een typische versterker/box combinatie voor elektronische keyboards simuleert.

## Recorder en USB aansluitingen

Tot 10 MIDI songs kunnen in de interne recorder van de MP6 worden opgenomen en weergegeven. De MP6 is zowel met USB-to-Host als met USB-to-Device aansluiting uitgerust. Bij aangesloten USB geheugen worden zo direct audio opnames en weergave van WAV en MP3 files mogelijk.

De USB to Host aansluiting vervangt een extra MIDI interface en legt een verbinding met een computer. Aan de USB to Device aansluiting wordt een USB geheugen gekoppeld en daar kunnen instellingen van sounds, setups, songgegevens enz. worden opgeslagen.

# Veiligheidsvoorschriften

# **Deze instructies goed bewaren**

# AANWIJZINGEN INZAKE BRANDGEVAAR, ELEKTRISCHE SCHOKKEN OF VERWONDINGEN VAN PERSONEN







# WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

# AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.

Om de kans op brand of elektrische schokken te verkleinen, mag u het apparaat nooit openen. Laat onderhoudswerken uitsluitend uitvoeren door gekwalificeerde personen.



Dit symbool geeft aan dat er een mogelijkheid bestaat dat u zware verwondingen oploopt of als u het apparaat niet correct behandelt.



Dit symbool geeft aan dat er een mogelijkheid bestaat dat het apparaat beschadigt als het niet correct wordt behandeld.

## Voorbeeld van beeldsymbolen

Geeft aan dat er voorzichtig gehandeld moet worden. Dit voorbeeld geeft aan dat delen niet met de vingers mogen worden aangeraakt.
Verbiedt een verboden handeling. Dit voorbeeld geeft aan dat het verboden is om het apparaat te demonteren.
Geeft aan dat er een handeling gedaan moet worden. Dit voorbeeld vraagt u om de stekker uit de wandcontactdoos te halen.

# Leest u deze handleiding volledig door voordat u het instrument gebruikt.

## WAARSCHUWING: wanneer u het apparaat gebruikt moet u onderstaande veiligheidsvoorschriften volgen:



Haal nooit met natte handen de stekker uit de wandcontactdoos en steek hem er ook niet in met natte handen.



Foute handelingen kunnen elektrische schokken veroorzaken.

Als u een koptelefoon gebruikt, moet u deze niet langdurig op hoog volume gebruiken.

Foute handelingen kunnen gehoorschade veroorzaken.

Open, repareer of modificeer het instrument niet.



Foute handelingen kunnen een defect, elektrische schokken of kortsluiting veroorzaken.

Als u de stekker uit de wandcontactdoos wilt trekken, trek dan altijd aan de stekker. nooit aan de draad.



 Trekken aan de kabel kan een defect aan de kabel veroorzaken. Daardoor kunnen elektrische schokken, vuur en kortsluiting ontstaan.

Dit product is nooit volledig uitgeschakeld. Ook niet wanneer de netschakelaar uit staat. Als het instrument voor langere tijd niet gebruikt wordt, trek dan de stekker uit de wandcontactdoos. Zie opmerking pag. 6.



 Foute handelingen kunnen vuur en oververhitting veroorzaken.

Leun of duw niet tegen het instrument.



Foute handelingen kunnen het instrument laten omvallen.

Stel het instrument in de buurt van een wandcontactdoos op en controleer of de stekker makkelijk te bereiken is zodat deze er snel kan worden uitgetrokken. Zolang de stekker er niet is uitgetrokken staat er nog steeds spanning op het instrument, ook al is het uitgeschakeld.



Plaats het instrument niet in de buurt van andere elektrische apparaten zoals televisie of radio.



Foute handelingen kunnen ruis en gekraak veroorzaken.
Mocht deze storing voorkomen, verplaats het instrument dan of sluit het op een andere

Bij het aansluiten van de snoeren moet u opletten dat deze niet in de knoop raken.



Foute handelingen kunnen de kabels beschadigen, vuur en elektrische schokken of kortsluiting veroorzaken.

Reinig het instrument NIET met een bijtende stof zoals wasbenzine of verdunner.



Foute behandeling kan kleurveranderingen of vervorming van het apparaat veroorzaken.
Reinigen kunt u het beste met een licht vochtige doek doen.

Ga niet op het apparaat staan en oefen ook geen zware druk en geweld uit.



• Anders kan het instrument vervormen of omvallen.

Dit product moet zo opgesteld worden dat er een goede luchtcirculatie gewaarborgd is. Er moet minstens 5 cm ruimte om het product heen wezen om een goede luchtcirculatie te hebben. Controleer of eventuele luchtopeningen niet afgedekt zijn.

Plaats geen open vuur, zoals bijvoorbeeld kaarsen, op het instrument.

Dit product mag alleen met de door de fabrikant bijgeleverde standaard worden gebruikt.

Het apparaat moet door gekwalificeerd personeel worden behandeld als:

- de netkabel of de netaansluiting beschadigd is.
- voorwerpen in het apparaat gevallen zijn.
- het apparaat in de regen is gezet.
- het apparaat niet meer normaal functioneert.
- het apparaat gevallen is of is beschadigd.

Dit apparaat moet zo opgesteld worden dat deze goed kan ventileren.

Dit product is eventueel met een netstekker uitgerust waarvan de contacten een verschillende grootte hebben. Dit is een veiligheidsvoorziening. Mocht de stekker om deze reden niet in uw stopcontact passen, neem dan contact op met een geautoriseerde technicus om de stekker te vervangen. Probeer nooit de stekker zelf te veranderen.

## Reparatie

Mocht er iets ongewoons optreden, schakel het apparaat dan uit, trek de netstekker er uit en neem contact op met de service afdeling van uw dealer.





## Informatie voor de gebruiker

Omdat dit product met dit recyclingsymbool is uitgerust, betekent dit dat dit aan het eind van zijn levenstijd naar een daarvoor bestemde verzamelplaats gebracht moet worden. U mag het product niet bij het normale huisvuil plaatsen. Juiste verwerking zorgt voor een schoner milieu en daardoor ook een betere gezondheid. Voor meer details, zie uw plaatselijke verordeningen.

(Alleen binnen de EU)

# Inhoudsopgave

Welkom bij de MP63
Veiligheidsinstructies4
1. Bediening en functies
2. Basisbediening15
2.1 Inschakelen       15         2.2 Sound keuze       16         2.3 Layer       17         2.4 Split       17         2.5 Piano Only       18         2.6 Metronome/Drum Rhythms       18         2.7 Transpose (transponeren)       19         2.8 De MP6 als MIDI keyboard       19         2.9 SETUP kiezen       21
3. SW knop22
3.1 Panel Lock       22         3.2 Touch Curve       22         3.3 Rotary Slow/Fast       23         3.4 EQ Bypass On/Off       23         3.5 Wheel Lock       24         3.6 Foot Switch Lock       24         3.7 Expression Pedal Lock       25         3.8 Amp Simulator On/Off (nur ZONE 1)       25
4. EFX/REVERB knoppen
4.1 EFX
5. Real time regelaar       28         5.1 EFFECT       28         5.2 EQ (EQUALIZER)       30         5.3 TONE MODIFY (klanken parameters)       31         5.4 ASSIGN       32         5.4.1 Amp Simulator parameters       32         5.4.2 MIDI CC# (Control Change)       32
6. MENU knoppen
6.1 Editeren en parameters.       35         6.2 Parameters       35         6.2.1 Zone Mode (zone modus)       35         6.2.2 Sound (soundkeuze) (alleen interne sounds)       35         6.2.3 Damper Resonance (demper resonantie effect) (alleen voor interne pianosounds)       36         6.2.4 String Resonance (snaren resonantie effect) (alleen voor interne pianosounds)       36         6.2.5 Key-off Effect (key-off effect)       36
6.2.6 Voicing (intonatie)

	6.2.7 KeyOff Noise (alleen voor interne E.pianos)	7
	6.2.8 KeyOff Delay (alleen voor interne E.Pianos)	7
	6.2.9 Tone Wheel Registration	
	(alleen voor ZONE 1 met Tone Wheel sound) 3	7
	6.2.10 Tone Wheel Percussion (alleen voor ZONE 1 met Tone Wheel sound)3	7
	6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (alleen ZONE 1 met Tone Wheel sound) 3	7
	6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay	/
	(alleen ZONE 1 met Tone Wheel sound)	8
	6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics (alleen ZONE 1 met Tone Wheel sound)	8
	6.2.14 Key Click Level	
	(alleen ZONE 1 met Drawbar Organ Sound) 3	8
	6.2.15 EFX Type (effecttypes)	8
	6.2.16 EFX parameters	8
	6.2.17 Amp Simulator On/Off (alleen ZONE 1)	8
	6.2.18 Amp Simulator Drive (alleen ZONE 1)	9
	6.2.19 Amp Simulator Level (alleen ZONE 1)	9
	6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (alleen ZONE 1)	9
	6.2.21 Irs Ch (alleen externe MIDI apparaten)	9
	6.2.22 Trs PRG# (alleen externe MIDI apparaten)	9
	6.2.23 Bank MSB/LSB (alleen ext. MIDI apparaten)4	0
	6.2.24 Keyboard On/Off (alleen ext. MIDI apparaten).4	0
	6.2.25 Velocity Dynamics	0
	6.2.26 Solo	0
	6.2.27 Solo Mode (Solo modus type)4	1
	6.2.28 Damper (demperpedaal)4	1
	6.2.29 Foot Switch (voetpedaal)	1
	6.2.30 Expression Pedal (expressiepedaal)4	1
	6.2.31 Modulatie	1
	6.2.32 Bender	2
	6.2.33 Bender Range (Pitch Bend bereik)	2
	6.2.34 Key Range Hi/Lo (zonenbegrenzing)	2
	6.2.35 Velocity Switch	2
	6.2.26 Volocity Switch Volue	2
	(soundwissel door aanslandvnamiek zwelwaarde)	13
	6 2 37 Zone Transnose (zone transnoperen)	.у Д
	6.2.37 Zone manspose (zone transponeren)	-т Д
	6.2.30 Volume	-т Д
	6.2.40 Fine Tune (filinafstemming)	4
	63 Common parameters	15
	6.3.1 Stretch Tuning	5
	6.3.2 Temperament (temperatuur)	5
	6.3.3 Key of Temperament (toonsoort)	6
	634 User Tuning	6
	6.3.5 Foot SW (C# (voetpedaal functietoewiizing) 4	6
	6.3.6 FXP CC# (expressionedaal toewijzing)	6
	637 Modulation Wheel CC# (modulatiewiel	5
	toewizing)47	
	6.3.8 Left Pedal Mode	7
	6.3.9 Master Volume	7
7. Sc	ong recorder (intern geheugen)4	8
71	Song oppemen 48	2
7.1	7.1.1 Oproepen song recorder modus	, 3

7.2 Song weergeven	49
7.2.1 Song weergave oproepen	49
7.2.2 Song weergeven	49
7.2.3 A-B herhaling	
7.2.4 Recorder verlaten	49
7.3 Song wissen	
7.3.1 Wismodus oproepen	
7.3.2 Song wissen	

# 8. Audio recorder (alleen met USB geheugen)...51

8.1	Audiofile opnemen	.5
	8.1.1 Audio recorder modus oproepen	.5
	8.1.2 Opname starten	.51
	8.1.3 Opname stoppen	.5
8.2	Audiofile weergeven	52
	8.2.1 Audio weergave modus oproepen	52
	8.2.2 Audiofile kiezen	52
	8.2.3 Audiofile weergeven	52
	8.2.4 Audio recorder modus verlaten	52

# 9. STORE knop......53

9.1 Instellingen als SOUND opslaan	.53
9.2 Instellingen als SETUP opslaan	.54
9.3 POWER ON instellingen opslaan	.55

# 10. SYSTEM knop .....56

10.1 Systeem menu	56
10.2 Systeem parameters	56
10.2.1 System Channel	
(systeem zend- en ontvangstkanaal)	56
10.2.2 Touch (aanslagsdynamiekcurve)	57
10.2.3 System Tuning (basisstemming)	58
10.2.4 Volume Slider Action (Volume Action voor	
Fader)	58
10.2.5 Reverb Offset (galm globaal instellen)	58
10.2.6 EQ Offset On/Off (EQ global On/Off)	58
10.2.7 EQ Offset (EQ globaal instellen)	58
10.2.8 Local Control (Local functie)	59
10.2.9 Program Change Mode	
(Programmawisselmodus)	59
10.2.10 MIDI Receive Mode (MIDI ontvangstmodu	s).59
10.2.11 MIDI Receive Channel (MIDI	
ontvangstkanaal)	60
10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode	
(MIDI SETUP zenden)	60
10.2.13 MIDI Transmit Program Change	
(MIDI programmawissel zenden)	60
10.2.14 MIDI Transmit Bank (MIDI Bank zenden)	60
10.2.15 MIDI Transmit Volume zenden	61
10.2.16 MIDI Transmit Control Change	61
(MIDI CONTROLET Zender)	01
	61
	01 60
10.2.10 MINC OT/OTT (MINC dat/uit)	0Z
10.2.19 MIMC Assign (MIMC LOEWIJZING)	02
10.2.20 MINC DEVICE ID	02
10.2.2.1 ECD Contrast (ECD Contrast)	02 62
10.2.22 LED DIGNINESS (LED Heidemeid)	05
10.2.23 OUT MODE	63
10.2.24 FOOT SWITCH MODE (FUISTASTERMODUS)	63
10.2.25 Wheel Mode	64

10.3 System Reset65
10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (Reset afzonderlijke SOUND/ SETUP) 65
10.3.2 Reset All (Komplett Reset) 65
11. USB k n o p66
11.1 Load (laden)
11.1.1 Keuze van laden/Load66
11.1.2a SETUP gegevens laden67
11.1.2b SOUND gegevens laden
11.1.2c SYSTEM gegevens laden67
11.1.2d SMF MIDI song files laden68
11.2 Save (beveiligen)68
11.2.1 Keuze van beveiligen68
11.2.2a SETUP gegevens beveiligen
11.2.2b SOUND gegevens beveiligen
11.2.2c SYSTEM gegevens beveiligen
11.2.2d SMF gegevens beveiligen
11.3 Rename (file andere naam geven)
11.3.1 Keuze van de functie (Kename)
11.3.2a SETUP file andere naam geven
11.2.20 SOUND file andere naam geven
11.3.20 SONG file andere naam geven
11.4 Delete (wissen)
11.4 Delete (Wissell)
11 4 2a SETLIP files wissen 73
11 4 2h SOLIND files wissen 73
11 4 2c SYSTEM files wissen 73
11.4.2d SONG files wissen
11.5 Format (formatteren) 74
11.5.1 Keuze van de Format functie
11.5.2 Formattering starten74

# 12. Referenties/informatie......75

12.1 MIDI IN	75
12.2 SETUP programmanummers lijst	.75
12.3 SOUND programmanummers li <b>j</b> st	76
12.4 Drum Rhythmus li <b>j</b> st	82
12.5 USB MIDI (USB to Host)	83
12.6 Specificaties	.84

# 13. MIDI implementatie ......85

93

# 1. Bediening en functies

# **1.1 VOORKANT**

### FADER ZONE

1. Master Volume fader

Deze fader regelt het totale volume van de MP6.

2. ZONE SELECT knoppen

Met deze knoppen kiest u die zone waaraan u wilt werken. Het lampje in de actieve knop gaat aan. Er kan steeds slechts een zone worden gekozen.

3. ZONE ON/OFF knoppen

Deze knoppen activeren zones. De knoppen van actieve zones gaan aan. Normaal gesproken is deze knop rood, maar wanneer de zone niet over het hele klavier loopt, schijnt de knop groen.

#### 4. FADER

ledere fader regelt het volume van de desbetreffende zone. Wanneer meerdere zones actief zijn, kan men deze fader ook als audiomixer benutten.

11



#### DRAAIREGELAAR ZONE

Deze 4 regelaars zijn multifunctionele real time regelaars. De betreffende functie wordt met de knoppen links van de regelaars bepaald. Wanneer een functie actief is, licht de toets op. Bij het draaien van de regelaars wisselt de display naar de indicatie van de betreffende waarden.

5. EFFECT knop

Activeert de functies EFX waarde, EFX intensiteit, galmtijd en galmintensiteit.

6. EQ knop

Activeert de 3-band equalizer.

#### 7. TONE MODIFY knop

Activeert de functies CUTOFF, ATTACK, DECAY en RELEASE voor de gekozen zone.

8. ASSIGN Taste

Wanneer de Amp Simulator actief is: de regelaars worden voor het regelen van de versterkerinstelling benut.

Wanneer de Amp Simulator gedeactiveerd is: aan de regelaars zijn MIDI Controller toegewezen die aangesloten MIDI apparaten kunnen sturen. Enkele controllers kunnen ook voor interne klanken worden gebruikt.



#### WIELTJES

#### 9. PITCH BEND

Kan de toonhoogte naar boven of beneden veranderen.

#### 10. MODULATION

De intensiteit van het vibrato wordt hiermee geregeld.

#### **EFFECT KNOPPEN**

11. SW knop

- Deze knop schakelt de toegewezen functie aan of uit. Aan deze knop kunnen meerdere functies worden toegewezen.
- In de Edit modus wordt deze knop voor het verlaten van de Edit functie gebruikt (Exit).
- 12. EFX knop

Deze knop schakelt het effect aan of uit voor de gekozen zone.

13. REVERB knop

Deze knop schakelt de galm aan of uit voor de gekozen zone.

Voor het veranderen van de functie of de typetoewijzing houdt u de betreffende knop ingedrukt om de functie of het type aan te duiden. Dan benut u de VALUE knoppen voor de verandering.

### **MENU KNOPPEN**

- 14. MENU knoppen
  - Met de MENU knoppen kunt van alle functies in de betreffende modus van de MP6 gebruik maken. Om te veranderen gebruikt u de VALUE knoppen.

#### DISPLAY

15. DISPLAY







#### **VALUE KNOPPEN**

16. VALUE knoppen

Benut deze knoppen om waarden in de display te veranderen.

#### **SOUND & SETUP KEUZE**

#### 17. SOUND knop

Deze knop activeert de SOUND modus. De SOUND SELECT knoppen kiezen nu een van de 256 interne klanken.

#### 18. SETUP knop

Deze knop activeert de SETUP modus. De SOUND SELECT knoppen kiezen nu een van de 256 SETUP's.

#### 19. SOUND SELECT knoppen

De SOUND SELECT knoppen zijn in twee regels á 8 knoppen en de 4 knoppen A - D georganiseerd. In de SOUND modus kiest u met de bovenste regel een soundcategorie, met de onderste regel een interne groep en met de knoppen A - D tot slot de sound. In de SETUP modus kiest u met de bovenste regel een bank, met de onderste regel een groep en met de knoppen A -D de SETUP.

#### **RECORDER SECTIE**

20. RECORDER CONTROL knoppen

De RECORDER CONTROL knoppen sturen de recorder in de recorder modus. Wanneer de recorder modus niet wordt gebruikt, zijn aan deze knoppen MMC bevelen toegewezen waarmee u uw DAW en sequencerprogramma's op afstand kunt bedienen.

#### 21. RECORDER knop

Met de RECORDER knop roept u de interne songs en de USB Audio recorder functies op.

## **OVERIGE KNOPPEN**

#### 22. METRONOME knop

Met de knop METRONOME wordt de metronoom gestart of gestopt.

## 23. TRANSPOSE knop

Gebruik deze knop om de transponering in- of uit te schakelen en te veranderen.

24. STORE knop

De knop STORE wordt benut voor het opslaan van de instellingen als SOUND of SETUP.

## 25. SYSTEM knop

De knop SYSTEM roept alle systeemparameters van de MP6 op.

#### 26. USB knop

De knop USB roept de USB functies zoals laden, beveiligen, wissen en formatteren op.

# **1.2 KOPTELEFOONBUS**

De koptelefoonbus bevindt zich aan de linker voorkant van het instrument. Gebruik een hoogwaardige koptelefoon met 6,3mm stereoklinkenstekker.



# **1.3 ACHTERKANT**

#### 1. Netschakelaar (POWER)

Dit is de netschakelaar.

### 2. Aansluiting netkabel

Sluit de meegeleverde netkabel hier aan.

## 3. MIDI aansluitingen

Sluit hier uw andere MIDI apparaten zoals sequencer, soundmodule enz. aan.

## 4. USB to Host aansluiting

Verbind hiermee de MP6 aan een computer. Details op pagina 83.

## 5. Pedalen (FOOT CONTROLLERS)

EXP aansluiting

Hier kan een expressiepedaal worden aangesloten.

Aan het expressiepedaal kunnen via het menu verschillende MIDI Controller of andere functies worden toegewezen.

## DAMPER aansluiting

Sluit hier het meegeleverde pedaal (KAWAI F-10H) aan.

## 6. FOOT SWITCH aansluiting

Hier kan nog een voetpedaal worden aangesloten (bijv. KAWAI F-1 of F-20). Aan dit voetpedaal kunnen verschillende MIDI Controller of functies in het menu worden toegewezen. Mocht u de KAWAI F-20 benutten, wordt aan het rechter pedaal de functie Footswitch en het linker pedaal de functie Soft toegewezen. Wanneer een Rotary effect wordt gebruikt, is de omschakeling snel-langzaam automatisch aan het linker pedaal toegewezen.

## 7. Line Out uitgangen

R, L/MONO OUTPUTS (OUTPUT R,L/MONO)

Gebruik aan deze uitgangen kabels met 6,3mm klinkenstekker om de MP6 aan een versterker, mengpaneel of iets dergelijks aan te sluiten.

#### 8. USB TO DEVICE aansluiting

Sluit hier een USB geheugen aan.



# 2. Basisbediening

# 2.1 Inschakelen



Daar de MP6 niet over een interne luidspreker beschikt, hebt u een mixer, keyboardversterker of koptelefoon nodig voor de weergave.

Schakel de MP6 met behulp van de netschakelaar in. We raden u aan de MP6 voor de aangesloten versterkers in te schakelen om eventuele schakelgeluiden te vermijden.

## Wat u voor de start moet weten:

Lees dit hoofdstuk om de structuur van de MP6 beter te begrijpen.

Eigenlijk is er geen verschil tussen SOUND en SETUP modus. In de SOUND modus kunt u dezelfde instellingen maken als in de SETUP modus.

Alleen het opslaan is anders. Terwijl in de SETUP modus eenvoudig de actuele SETUP met alle eventuele veranderingen wordt opgeslagen, kan men in de SOUND modus kiezen, of men alle instellingen van alle 4 zones als een SETUP wil opslaan dan wel eenvoudig slechts de actueel gekozen SOUND als Preset sound wil veranderen.

Daardoor kunt u afzonderlijke SOUNDS bewerken en aan de eigen wensen aanpassen.

Een verandering van een SOUND verandert de instellingen van de SETUP's niet die deze sound reeds gebruiken.

U kunt in beide modi steeds veranderingen met de 4 faders, 4 real time regalaars of in het menu (zie pag. 34) aanbrengen. Beide modi beschikken over dezelfde parameters.

De MP6 biedt zeer uiteenlopende combinatiemogelijkheden.

Bijvoorbeeld: klanken zoals vleugel of e-piano, Layersounds, Splitsounds met max. 4 zones, MIDI Master keyboard functionaliteit, verschillende effecten met pedaalbesturing enz.

Opslaan als SOUND beveiligt de veranderingen aan de zojuist gekozen SOUND en kan voor alle 256 SOUNDS worden verricht (zie pag. 53). Opslaan als SETUP beveiligt alle instellingen van de 4 zones incl. de 4 faders en de 4 real time regelaars als een van de 256 SETUP's (zie pag. 54).

Wanneer u in de SOUND modus werkt, gaan uw veranderingen na het uitschakelen verloren, indien u deze niet als SOUND of SETUP hebt opgeslagen! Vergeet dus het opslaan niet.

Mocht u van voren willen beginnen, gebruik dan de SOUND modus en druk eerst PIANO ONLY (zie pag. 18). Wanneer u een SETUP wilt veranderen, kies het uit, verander het en sla het opnieuw als SETUP op.

Mocht u vaststellen dat een sound in de SOUND modus merkwaardig klink, ligt de oorzaak vermoedelijk in het feit dat sommige parameters zoals bijv. de real time regelaar veranderd werden. In dit geval benut u de PIANO ONLY functie en kiest de gewenste klank opnieuw.

Hierdoor worden de parameters in de fabrieksinstelling teruggezet.

# 2.2 Sound keuze

De MP6 start na het inschakelen steeds in de SOUND modus. De knop SOUND licht op als aanwijzing.

#### Stap 1

Er zijn drie rijen Sound Select knoppen.

In de bovenste rij vindt u de sound categorieën, in de tweede rij de groepen en in de onderste rij de variatie.

Voorbeeld: om de "60's EP2" te kiezen drukt u eerst E.PIANO in de bovenste rij. Nu is de eerste sound van de E.PIANO categorie "Classic EP" gekozen. Indien een andere sound eerder werd gekozen, wordt dit in de groep aangegeven.

#### Stap 2

Kies nu de groep in de tweede rij met de knoppen 1 - 8. Wanneer u 3 drukt, wordt de sound "60's EP" gekozen. Indien een andere sound eerder werd gekozen, wordt dit in de groep aangegeven.

#### Stap 3

Kies nu een variatie met de knoppen A - D in de onderste rij. Wanneer u B drukt, wordt de sound "60's EP2" gekozen. In het kort dus: voor "60's EP2" drukt u 2-3-B of E.PIANO - 3 - B

De display geeft de naam van de actueel gekozen sound aan.

∎ Concert∎Grand

#### **Opmerking:**

# Interne sounds of setup's kunnen ook met de VALUE knoppen worden omgeschakeld.

Het is goed als u ook de voorgeprogrammeerde setup 's beluistert. Setup 's zijn in 8 banken van elk 32 nummers georganiseerd (in totaal 256 setup 's).

Druk de knop SETUP om in de setup modus te wisselen en kies een setup door het drukken van een bank knop in de bovenste rij, een nummerknop in de middelste rij en een letterknop in de onderste rij. De display geeft de actuele setup naam aan.

In de sound modus geeft de "1" in de display aan dat de zone 1 actueel is gekozen.

Probeer nu een tweede sound eronder te leggen. Activeer de zone 2 door het drukken van de ZONE ON/OFF knop van de zone 2. De ZONE SELECT knop van zone 2 wordt automatisch gekozen en de display geeft de soundnaam van de zone 2 aan.

Kies nu een sound voor zone 2 met de SOUND SELECT knoppen zoals hierboven beschreven.



Stel de volumebalans van de zones 1 en 2 met de faders van elke zone in.

# 2.4 Split

Nu verdeelt u het klavier, zodat u met de linkerhand een andere sound kunt spelen dan met de rechterhand.

Houd de ZONE SELECT knop voor zone 1 ingedrukt. De display geeft het actuele klavierbereik voor zone 1 als volgt aan.

iKey	IA−j	l∎>C7∎
Ran9e	<b>∎</b> A-j	l∎≻C7

Terwijl u nog steeds de knop ZONE SELECT van zone 1 ingedrukt houdt, slaat u de laagste noot voor zone 1 aan. De display geeft nu het volgende aan.



Terwijl u nog steeds de knop ZONE SELECT van zone 1 ingedrukt houdt, slaat u nu de hoogste toets voor zone 1 aan. Bijv.: B2 door aanslaan van de toets B2 op het klavier.



Nu herhaalt u deze procedure voor zone 2, terwijl u de ZONE SELECT knop van zone 2 ingedrukt houdt en stelt een klavierbereik van C3 tot C7 in.



Nu is het klavier als volgt ingedeeld:



#### **Opmerking:**

Bij deze methode wisselen de klavierbereiken van interne en externe sound van een zone gelijktijdig. Wanneer u verschillende instellingen wilt, moet u de Key Range Hi/Lo parameters in het menu benutten. Zie ook pagina 42.

# 2.5 Piano Only



Met deze functie kunt u de MP6 snel weer in zijn oorspronkelijke toestand terugzetten.

Druk de SOUND SELECT knoppen PIANO en 1 gelijktijdig. Alle actuele instellingen van de sound modus (behalve systeeminstellingen) worden teruggezet en de sound Concert Grand kan op het hele klavier worden gespeeld.

#### **Opmerking:**

U kunt deze functie ook als een soort paniek of reset knop benutten. Het is tevens een goed beginpunt om eigen setup 's te produceren.

# 2.6 Metronome/Drum Rhythms



De metronoom functie biedt een eenvoudige mogelijkheid om keurig in de maat in een constant tempo te oefenen. Behalve over de normale maatsoorten beschikt de MP6 ook over slagwerkritmes uit verschillende muziekstijlen.

Om de metronoom te starten drukt u de knop METRONOME. Een 1/4 maat begint en de knoppen STORE en SYSTEM knipperen in de maat als optische ondersteuning.

De maatsoort en het tempo worden in de display aangegeven. Met de VALUE knoppen verandert u het tempo.

\* Het tempo van de metronoom kan in een bereik van 30-300 bpm (slagen per minuut) worden ingesteld

(60-600 bpm voor achtste noten ritmes).

Met de MENU knoppen wisselt u tussen maatsoort resp. ritme en metronoomvolume.

## Metronoom maatsoort/ritme veranderen

Wanneer 'Pattern' in de display wordt aangegeven:

	Pattern
1/4	

Stel met de VALUE knoppen de gewenste maatsoort of het ritme in. \* Er staan 10 verschillende maatsoorten ter beschikking: 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8 en 12/8.

\* Een lijst met alle ritmen vindt u op pagina 82 van deze handleiding.

## Metronoomvolume veranderen

Wanneer 'Metro Volume' in de display wordt aangegeven:

1/4	
Metro∎Volume∎=10	

Stel met de VALUE knoppen het gewenste metronoomvolume in. \* Het volume kan van 0-10 worden ingesteld.

Druk de knop EXIT om naar het vorige beeldscherm terug te keren.

# 2.7 Transpose (transponeren)



Wanneer de TRANSPOSE functie is ingeschakeld (ON), kan de MP6 in halve toonsafstanden verhoogd of verlaagd worden. Het bereik is +/- 24 halve tonen.

Terwijl u de knop TRANSPOSE ingedrukt houdt, drukt u een willekeurige toets op het klavier in het bereik van +/- 2 octaven om de zogenaamde sleutel "C". Voorbeeld: het drukken van de toets "F" boven de middelste "C" transponeert de MP6 naar "F", dus +5 halve tonen).

De waarde van de transpositie kan ook met de VALUE knoppen worden ingesteld.

Verander de waarde, terwijl u de TRANSPOSE knop ingedrukt houdt.



De display geeft de waarde aan, terwijl de knop TRANSPOSE vastgehouden wordt. Bij de waarde "0" vindt geen transpositie plaats en de knop licht niet op.

+1Ø	MAS	TER∎1	RANS
		+10	

# 2.8 De MP6 als MIDI keyboard

De MP6 kan externe MIDI apparaten en instrumenten via MIDI besturen.

## MIDI verbinding

Verbind de MIDI OUTPUT van de MP6 met de MIDI IN van het externe MIDI apparaat met een MIDI kabel.

## Instelling van de MIDI kanalen

De MIDI zendkanalen van de MP6 dienen met de ontvangstkanalen van de aangesloten MIDI apparaten overeen te komen.

Kies de zone 3 door het drukken van de betreffende ZONE SELECT knop. (Zone 3 is door Kawai op extern ingesteld.)

Benut de MENU ▲ knoppen tot "TrsChannel"(Transmit Channel) verschijnt.

Externel	
ETrsChannel∎=∎	1

Benut de VALUE knoppen om een gewenst MIDI kanaal van 1-16 in te stellen.

Om het MENU te verlaten drukt u de knop EXIT(SW). Alle gespeelde noten of bewegingen van de regelaars, faders enz. worden via de MIDI OUT van de MP6 op het gekozen MIDI kanaal gezonden.

## Zenden van programmawisselnummers

----

De MP6 kan MIDI programmawisselnummers (Program Changes) van 1 tot 256 en Bank Select LSBs 0 en 1 in de SOUND modus zenden. Druk eenvoudig een van de SOUND SELECT knoppen en het betreffende nummer wordt gezonden. Zie ook volgende tabel.

UPPER	SECOND	THIRD	PROG#: MSB-LSB
1	1	А	001:000-000
1	1	В	002:000-000
1	1	С	003:000-000
1	1	D	004:000-000
1	2	A~D	005:000-000 ~ 008:000-000
1	3	A~D	009:000-000 ~ 012:000-000
1	4	A~D	013:000-000 ~ 016:000-000
1	5	A~D	017:000-000 ~ 020:000-000
1	6	A~D	021:000-000 ~ 024:000-000
1	7	A~D	025:000-000 ~ 028:000-000
1	8	A~D	029:000-000 ~ 032:000-000
2	1~8	A~D	033:000-000 ~ 064:000-000
3	1~8	A~D	065:000-000 ~ 096:000-000
4	1~8	A~D	097:000-000 ~ 128:000-000
5	1~8	A~D	001:000-001 ~ 032:000-001
6	1~8	A~D	033:000-001 ~ 064:000-001
7	1~8	A~D	065:000-001 ~ 096:000-001
8	1~8	A~D	097:000-001 ~ 128:000-001

Het gezonden programmanummer wordt in de display aangegeven.

#### 8 001:000-000∎01

U kunt ook nummers met behulp van de VALUE knoppen zenden.

#### **Opmerking:**

Volledige programmanummers inclusief banknummers kunnen worden gezonden, wanneer ze in het MENU zijn ingesteld en als SETUP werden opgeslagen. Details vindt u op pagina 39/40.

# 2.9 SETUP kiezen

De MP6 biedt 256 voorgeprogrammeerde combinaties die SETUP's worden genoemd.

Om een SETUP te kiezen drukt u de knop SETUP. Nu kan met de SOUND SE-LECT knoppen een setup worden gekozen. Gebruik combinaties uit nummers in de bovenste en middelste rij en letters uit de onderste rij voor het kiezen van de gewenste setup. De display geeft de betreffende SETUP naam aan.

# GrandPno1+Str1

Om die bij de betreffende zones ingedeelde sounds of programmanummers (extern) te controleren drukt u eenvoudig de betreffende ZONE SELECT knop. De display geeft kort de toegewezen namen resp. programmanummers aan en schakelt automatisch na een paar seconden terug. Wanneer u een ZONE SELECT knop minstens 2 seconden drukt, wordt het klavierbereik van deze zone aangegeven. U kunt hier dan ook het bereik zoals in de SOUND modus beschreven veranderen.



De SW knop is een programmeerbare real time knop die met een van 8 functies kan worden belegd.

Houdt u de SW knop ingedrukt, geeft de display de actuele functie aan. Drukt u de knop nogmaals, vindt er geen verandering van de functie plaats en komt u terug.



Benut u echter de VALUE knoppen, wordt de functie veranderd. Na de verandering drukt u de SW knop opnieuw en de nieuwe functie is geactiveerd. Deze functie kan met de knop STORE worden opgeslagen (zie pagina 53). Binnen het MENU werkt de knop SW als EXIT knop voor het verlaten van het menu.

# 3.1 Panel Lock

Met deze functie kunt u het bedieningsveld compleet tegen onopzettelijk drukken van knoppen en toetsen blokkeren. Wanneer de SW knop oplicht, is Panel Lock ingeschakeld.

Panel Lock On: alle functies behalve klavier, wieltjes, pedalen en de SW knop zijn geblokkeerd. De display geeft dit aan.

Pane	1	Lock
>Press	Ľ	SW]button

Panel Lock Off: alle functies zijn weer beschikbaar.

# 3.2 Touch Curve

U kunt tussendoor de aanslagdynamiek uitschakelen, bijv. voor orgel sounds.

Touch Curve On: de display geeft kort de in het systeem ingestelde curve aan en activeert deze. Wanneer de curve in het systeem op Off staat, wordt de normale curve geactiveerd.

Touch Curve Off: de display geeft kort volgende mededeling aan en de aanslagdynamiek wordt uitgeschakeld.



# 3.3 Rotary Slow/Fast

U kunt de snelheid van het Rotary effect tussen snel en langzaam omschakelen, wanneer een van de Rotary effecten actief is. Wanneer de SW knop aan is, is de snelheid op snel (fast) ingesteld.



Wanneer de SW knop uit is, wisselt het Rotary effect op langzaam (slow).

Rotary <b>B</b> Speed	
Slow	

#### **Opmerking:**

Wanneer geen Rotary effect wordt benut, verschijnt een mededeling hieromtrent in de display.

F	lo?	tar	ÿ	lis		
ľ	not	: <b> </b> s	el	ec	ted	

# 3.4 EQ Bypass On/Off

U kunt tussendoor de EQ door het drukken van SW knop uitschakelen. Wanneer de SW knop aan is, is de EQ uitgeschakeld (Bypass). EQ Bypass On: de display geeft volgende melding aan en de EQ is



EQ Bypass Off: de EQ is weer actief en het signaal wordt niet meer omgeleid.

EQ	89разз∎	
	Off	

#### **Opmerking:**

Indien de EQ op Bypass is ingesteld en u de EQ controlereglaar benut, verschijnt volgende melding.



# 3.5 Wheel Lock

Met deze functie kunt u de Pitch Bend en het modulatie wieltje blokkeren en zo onopzettelijk gebruik verhinderen.

Wanneer de SW knop aan is, zijn de wieltjes geblokkeerd.

Wheel Lock On: de wieltjes zijn geblokkeerd en hebben geen functie.



Wheel Lock Off: de wieltjes zijn geblokkeerd en hebben geen functie.

Whee	1		oc	k	
	0	ff			

#### **Opmerking:**

Wanneer Wheel Lock is ingeschakeld en u desondanks de wieltjes benut, verschijnt volgende melding.

Whee	1	Lock
>Press	Ľ	SW]button

# **3.6 Foot Switch Lock**

Een aangesloten voetschakelaar kan tegen onopzettelijk gebruik worden beveiligd.

Eerst moet u een voetschakelaar aan de FOOT SWITCH bus aan de achterkant van de MP6 aansluiten.

Wanneer de SW knop aangaat, is de voetschakelaar zonder functie.

Foot Switch Lock On: de voetschakelaar is zonder functie.

FSW <b>E</b> Lock	
0n	

Foot Switch Lock Off: de voetschakelaar functioneert normaal.

FSWELock	
Off	

**Opmerking:** 

Wanneer Foot Switch Lock is ingeschakeld en u desondanks de voetschakelaar bedient, verschijnt volgende mededeling.

FSW∎Lock∎	
<pre>&gt;Press[SW]but</pre>	ton

# **3.7 Expression Pedal Lock**

Een aangesloten expressiepedaal kan tegen onopzettelijk gebruik worden beveiligd.

Eerst moet u een expressiepedaal aan de EXP bus aan de achterkant van de MP6 aansluiten.

Wanneer de SW knop aangaat, is het expressiepedaal zonder functie.

Expression Pedal Lock On: het expressiepedaal is zonder functie.

EXPELock	
On	

Expression Pedal Lock Off: het expressiepedaal functioneert.



#### **Opmerking:**

Wanneer Expression Pedal Lock is ingeschakeld en u desondanks het expressiepedaal bedient, verschijnt volgende mededeling.



# 3.8 Amp Simulator On/Off (alleen ZONE 1)

De Amp Simulator op zone 1 kan met de SW knop in- of uitgeschakeld worden.

Wanneer de SW knop aangaat, is de Amp Simulator geactiveerd.

Amp Simulator On (aan): de display geeft kort volgende melding aan en de Amp Simulator wordt geactiveerd.



Amp Simulator Off (uit): de display geeft kort volgende melding aan en de Amp Simulator wordt uitgeschakeld.

Amp <b>e</b> Simulator	
Off	

#### Opmerking:

De Amp Simulator kan uitsluitend voor songs worden gebruikt, wanneer deze aan de zone 1 zijn toegewezen.

\* Lees ook de details over de Amp Simulator op pagina 38.

# 4. EFX/REVERB knoppen



De interne sounds van de MP6 kunnen met behulp van de ingebouwde galm en effect processors nogmaals worden verfijnd.

Er staan 7 galmtypes en 23 verschillende effecttypes ter beschikking. Voor iedere zone staat er een onafhankelijke EFX processor die een van de 23 effecttypes genereert ter beschikking, zodat u max. 4 verschillende effecten gelijktijdig in de setup kunt benutten.

# 4.1 EFX

De MP6 beschikt over 23 hoogwaardige effecten waarmee u de sounds kunt bewerken. Aan iedere sound is een effect door Kawai toegewezen. De knop EFX schakelt de EFX processor in of uit voor de gekozen sound.

Om de EFX nu uit te schakelen drukt u eenvoudig de knop EFX die nu aangaat. U hoort het effect met de sound.

Om de EFX weer uit te schakelen drukt u de knop EFX opnieuw. De knop is nu niet meer aan.

## Effecttypes/EFX type

Houd de knop EFX ingedrukt tot de display het EFX type aangeeft.

	EFXTTYPE
18:	∎Rotary∎i

Met de VALUE knoppen verandert u het type. leder type heeft vooraf ingestelde waarden voor RATE en DEPTH, d.w.z. wanneer u het type wilt veranderen, worden deze waarden automatisch aangepast. U kunt deze waarden met de regelaars EFX RATE en EFX DEPTH in de bovenste rij van de zone CONTROL KNOBS op het bedieningsveld veranderen. Om een andere zone te kiezen drukt u de betreffende ZONE SELECT knop.

Chorus	Chorus produceert een ontstemming van de klanken en daardoor een "verbreding" van de sounds.	
Flanger	Flanger produceert een zich verschuivende kamfilter en daardoor een beweging en een iets "holle" sound.	
Celeste	Het Celeste effect is ook een Chorus in drie fasen die echter alleen verschillende fasen heeft.	
Ensemble	Het Ensemble effect is een Chorus in drie fasen waarbij ieder van de drie Chorus eenheden verschillende fasen en frequenties heeft.	
Delay 1/2/3/4	Produceert echo´s, alleen dit.	
AutoPan 1/2/3	AutoPan beweegt de klank in het stereo klankbeeld van links naar rechts en omgekeerd. AutoPan3 heeft bovendien Overdrive effect.	
Tremolo 1/2/3/4	Tremolo verandert het volume van de sound in een golfbeweging op en neer. Tremolo 3 heeft bovendien Overdrive effect.	
Phaser 1/2	De Phaser produceert een cyclische verschuiving van de fasen en daar- door veel beweging bij de sound.	

Rotary 1/2	Een simulatie van zich draaiende luidsprekers. Rotary 2 is bovendien met Overdrive effect.
Auto Wah	AutoWah produceert een automatische filterbeweging bij aanslag van een noot.
Pedal Wah	Pedal Wah simuleert een WahWah effect, dat met een aan de MP6 aangesloten expressiepedaal geregeld wordt.
Enhancer	De Enhancer betoont verschillende tonen, om de sound meer te betonen.
Overdrive	Het Overdrive effect simuleert de vervorming over een buizenversterker.

#### Opmerking: Het EFX type en de EFX DEPTH gelden individueel voor elke zone. U kunt dus verschillende types en waarden per zone instellen. U kunt bovendien de EFX bij iedere zone individueel in- of uitschakelen.

# 4.2 REVERB (galm)

De MP6 biedt 7 hoogwaardige galmtypes waarmee u de sound kunt verfijnen. Aan iedere sound is door Kawai een galm toegewezen. De knop REVERB schakelt de galmprocessor in of uit voor de gekozen sound.

Om de galm nu in te schakelen drukt u eenvoudig de knop REVERB die nu aan gaat. U hoort de sound met galmeffect.

Om de galm weer uit te schakelen drukt u de knop REVERB opnieuw. De knop is niet meer aan.

## Galmtypes/REVERB type

Houd de knop REVERB ingedrukt tot de display het galmtype aangeeft.

Met de VALUE knoppen verandert u het type. leder type heeft vooraf ingestelde waarden voor RATE en DEPTH, d.w.z. wanneer u het type verandert, worden deze waarden automatisch aangepast.

Hall 1	produceert de ruimteklank van een zaal	
Hall 2	produceert de ruimteklank van een kleine zaal	
Stage 1	produceert de klank van een zeer grote zaal	
Stage 2	produceert de klank van een grote zaal	
Room 1	produceert de klank van een kamer	
Room 2	produceert de klank van een kleine kamer	
Plate	produceert de klank van een studio	

Opmerking: Het REVERB type geldt globaal voor alle interne zones. U kunt niet verschillende REVERB types per zone instellen. Maar u kunt verschillende REVERB DEPTH instellen en het effect per zone in- of uitschakelen.

Kies de gewenste functie van de regelaars met de knoppen links en rechts en benut de regelaar voor veranderingen. U kunt dan ook de cursor met de MENU knoppen bewegen en de VALUE knoppen voor het ingeven gebruiken.



# 5.1 EFFECT

Wees zeker dat de knop EFFECT oplicht. Indien niet drukt u de EFFECT knop.

De draairegelaars wachten nu op uw bevel en zijn aan de effectparameters toegewezen voor de gekozen zone. Het drukken van de EFFECT knop of het draaien van de regelaars activeert de display om u de waarden te tonen.

## Efr∎EfD∎Rut∎Rud 4<u>1</u>∎ 64∎ 96∎127

EfR (EFX Rate) verandert de frequentie of het karakter van de EFX (alleen intern). EfD (EFX Depth) verandert de intensiteit van de EFX.

RvT (REVERB Time ) verandert de galmtijd (alleen intern).

RvD (REVERB Depth) verandert de intensiteit van het galmeffect.

## EFX parameter lijst

		EfR (EF	<sup>-</sup> X Rate)	DfD (EFX Depth)
1.	CHORUS	rate	0 - 12,7Hz	mix
2.	FLANGER	rate	0 - 12,7Hz	mix
3.	CELESTE	rate	0 - 12,7Hz	mix
4.	ENSEMBLE	rate	0 - 12,7Hz	mix
5.	DELAY 1	delay time	0 - 650ms	niveau
6.	DELAY 2	delay time	0 - 650ms	niveau
7.	DELAY 3	delay time	0 - 325ms	niveau
8.	DELAY 4	delay time	0 - 650ms	niveau
9.	AUTO PAN 1	rate	0 - 12,7Hz	mix
10.	AUTO PAN 2	rate	0 - 12,7Hz	mix
11.	AUTO PAN 3	rate	0 - 12,7Hz	mix
12.	TREMOLO 1	rate	0 - 12,7Hz	mix
13.	TREMOLO 2	rate	0 - 12,7Hz	mix
14.	TREMOLO 3	rate	0 - 12,7Hz	mix
15.	TREMOLO 4	rate	0 - 12,7Hz	mix
16.	PHASER 1	rate	0 - 12,7Hz	mix
17.	PHASER 2	rate	0 - 12,7Hz	mix
18.	ROTARY 1	langzaam/snel		mix

19.	ROTARY 2	langzaam/sne	2 -	drive
20.	Auto Wah	resonantie	0 -127	mix
21.	Pedal Wah	resonantie	0 -127	mix
22.	ENHANCER	intensiteit	0 -127	niveau
23.	OVERDRIVE	drive	0 -127	mix

## Hall Parameter lijst

		RvT	(REVERB Time)	RvD (REVERB Depth)
1.	HALL 1	tijd	0,3 - 8,0s	niveau
2.	HALL 2	tijd	0,3 - 8,0s	niveau
3.	STAGE 1	tijd	0,3 - 5,0s	niveau
4.	STAGE 2	tijd	0,3 - 5,0s	niveau
5.	ROOM 1	tijd	0,3 - 3,0s	niveau
6.	ROOM 2	tijd	0,3 - 3,0s	niveau
7.	PLATE	tijd	0,3 - 3,0s	niveau

### **Opmerking:**

Wanneer voor EFX of REVERB de Depth op 0 is ingesteld en de EFX of REVERB knop actief is, zal deze knop knipperen om aan te geven dat EFX of REVERB is inegschakeld, de Depth echter op 0 staat.

EFX Rate en REVERB Time beïnvloeden alleen zones met interne sounds.

Wanneer de gekozen zone op BOTH is ingesteld, beïnvloeden veranderingen aan EFX depth of REVERB zowel de interne sound als ook de externe MIDI sound. Als u verschillende waarden voor interne en externe sounds wilt instellen, moet u eerst in het menu met de MENU knoppen wisselen. Dan drukt u de EFFECT knop en kunt nu met de ZONE SELECT knop tussen interne en externe sound wisselen. Zie ook pagina 35.

## Galmintensiteit voor de hele MP6 snel veranderen

Met deze functie kan de galmintensiteit globaal worden veranderd. Dit is bijzonder zinvol, wanneer live snel de galm voor de hele MP6 moet worden aangepast. Houd hiertoe eenvoudig de knop EFFECT ingedrukt. De knop begint te knipperen en de volgende display van de Reverb Offset (zie pagina 58) verschijnt, zolang u de knop ingedrukt houdt. Stel dan met de regelaar REV DEPTH de Offset in.

#### Rev.Offset 10<u>0</u>%

Deze instelling wordt automatisch opgeslagen, wanneer u deze functie weer verlaat.

# 5.2 EQ (EQUALIZER)

De MP6 beschikt over een 3-band equalizer met parametrische middenzones. De EQ beïnvloedt alle zones gelijktijdig. Toch kan iedere SETUP zijn eigen EQ instelling hebben die natuurlijk alleen op de interne sounds uitwerking heeft.

Schakel de knop EQ in, zodat deze aan is.

De draairegelaars wachten nu op uw bevel en zijn aan de EQ parameters toegewezen. Het drukken van de EFFECT knop of het draaien van de regelaars activeert de display om u de waarden te tonen. ledere regelaar heeft een bereik van -9 tot +9 dB. Een positieve waarde versterkt het frequentiebereik, een negatieve dempt het frequentiebereik.

De MFreq parameter biedt een bereik van 355 Hz tot 2500 Hz.

Lo∎Mid∎MFra∎Hi∎		-9 - +9
+9∎ -9∎2240∎+9	MFrq (Hz)	355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500

## EQ instellingen voor de hele MP6 snel veranderen

Houd hiertoe de knop EQ ingedrukt. De knop begint te knipperen en in de display verschijnt de instelling van de EQ Offset (zie pagina 58), zolang u de knop ingedrukt houdt.

	EQ <b>I</b> O4	°fset∎
+0	-1∎	+9

De instellingen worden automatisch opgeslagen, wanneer u deze functie weer verlaat.

Wanneer EQ Offset bij de systeemparameters is uitgeschakeld, wordt deze pagina niet getoond.

# 5.3 TONE MODIFY (klanken parameters)

De MP6 biedt de mogelijk om de karakteristiek van de klanken aan verschillende behoeften aan te passen. Deze functie kan ook worden gebruikt om klanken zeer sterk te vervreemden. TONE MODIFY instellingen kunnen voor iedere zone individueel worden ingesteld. De volgende parameters staan ter beschikking:

CUTOFF, ATTACK, DECAY en RELEASE.

Kies de zone die u wilt bewerken met behulp van de SELECT knoppen. Schakel de knop TONE MODIFY in, zodat deze oplicht.

De draairegelaars wachten nu op uw bevel en zijn aan de TONE MODIFY parameters toegewezen.

Het drukken van de TONE MODIFY knop of het draaien van de regelaars activeert de display om u de waarden te tonen voor de gekozen zone. Iedere regelaar heeft een bereik van -50 tot +50. De waarde 0 komt overeen met de fabrieksinstelling.

### CUTEATKEDCYERLS +50=-50=+40=-20

CUTOFF:	Het verhogen van het Cutoff niveau opent de filter en de klank wordt briljanter, omgekeerd wordt de klank doffer.	
ATTACK:	Wanneer de waarde verhoogd wordt, verlengt de tijd zich tot de klank zijn ingestelde volume bereikt en omgekeerd.	
DECAY:	Deze parameter controleert de tijd die de klank nodig heeft to hij van het eerste beginvolume op het Sustain niveau is gedaa	
RELEASE:	Deze parameter regelt de uitklinktijd van een sound, nadat de knop werd losgelaten.	

Volume level



#### Opmerking:

Wanneer de gekozen zone op BOTH is ingesteld, beïnvloeden veranderingen aan TONE MODIFY zowel de interne sound als ook de externe MIDI sound. Indien u verschillende waarden voor interne en externe sounds wilt instellen, moet u eerst in het menu met de MENU knoppen wisselen. Dan drukt u de TONE MODIFY knop en kunt nu met de ZONE SELECT knop tussen interne en externe sound wisselen. Zie ook pagina 35. De ASSIGN knop wijst aan de draairegelaars MIDI Controller functies toe om externe MIDI apparaten te sturen of controleert de MP6 Amp simulator.

## 5.4.1 Amp Simulator parameters

Indien de Amp simulator is gedeactiveerd, drukt u de knop ASSIGN en kunt nu met de draairegelaars de Amp simulator parameters veranderen.

Drv∎Lvl∎	Lo	Hi
0∎127∎	0	0

Opmerking:

De Amp simulator kan alleen voor zone 1 worden benut.

\* Lees hiertoe ook pagina 38.

## 5.4.2 MIDI CC# (Control Change)

Is de Amp simulator niet actief, zijn aan de draairegelaars MIDI Controller functies toegewezen die na het drukken van de ASSIGN knop door het draaien van de regelaars worden gezonden.

De MP6 kan iedere MIDI Controller informatie aan aangesloten MIDI compatibele instrumenten zenden. Deze optie maakt het editeren van hun sounds in real time mogelijk of het opnemen van controllers in real time in de sequencer. Sommige controllers kunnen ook voor interne sounds worden benut.

De knop ASSIGN moet aangaan. Indien niet drukt u deze knop.

De draairegelaars wachten nu op uw bevel en zijn aan de MIDI Controller parameters toegewezen. Ieder regelaar heeft een bereik van 0 tot 127.

Wanneer de gekozen zone op INT of BOTH is ingesteld, geeft de display de parameternamen i.p.v. de nummers aan.

IPANS'	TN∎U	JBR3V	bD
0	0	0	0

Wanneer de gekozen zone op EXT is ingesteld, geeft de display de Controllernamen aan.

<b>8</b> 010	070	076 <b>-</b>	077
64	64	64	64

Door de fabriek zijn de volgende parameters voor iedere regelaar ingesteld:

A: A: #10 Panpot (PAN) B: B: #70 Sustain Level (STN) C: C: #76 Vibrato Rate (VbR) D: D: #77 Vibrato Depth (VbD)

#### **Opmerking:**

Wanneer de gekozen zone op BOTH is ingesteld, beïnvloeden veranderingen aan de MIDI CC# parameters zowel de interne sound als ook de externe MIDI sound. Indien u verschillende waarden voor interne en externe sounds wilt instellen, moet u eerst in het menu met de MENU knoppen wisselen. Dan drukt u de MIDI CC# knop en kunt nu met de ZONE SELECT knop tussen interne en externe sound wisselen. Zie ook pagina 35.

## MIDI CC parameters veranderen

Houd de knop ASSIGN kort ingedrukt. De ASSIGN knop begint nu te knipperen en de cursor beweegt zich in de bovenste regel van de display op de parameternaam.

<b>i</b> pay <b>i</b> s	TN∎V	ŀbR∎V	bD
0	0	0	0

Benut nu de CONTROL KNOBS of VALUE knoppen om het controllertype te veranderen.

Na het veranderen van de parameter drukt u de knop ASSIGN opnieuw. Deze licht nu constant op en de cursor beweegt zich op een waarde in de onderste regel.

#### **Opmerking:**

Wanneer de gekozen zone auf INT is ingesteld, kunnen uitsluitend volgende controllers worden benut:

10	Panpot	Panorama/Pan
70	Sustain Level	STN
71	Resonance	RSN
76	Vibrato Rate	VbR
77	Vibrato Depth	VbD
78	Vibrato Delay	VbY
93	Chorus Depth	ChD

Wanneer de gekozen zone op BOTH staat en de interne zone voor de bewerking is gekozen, worden niet beschikbare controllers met XXX aangeduid.

1015 S	TNEU	bR∎V	bD
∐×××∎	0	0	0

# 6. MENU knoppen

Met de MENU knoppen kunt u gebruik maken van alle parameters van de MP6 behalve die van de real time regelaars. Deze parameters, samen met alle andere mogelijke veranderingen, kunnen als SETUP worden opgeslagen. De MP6 biedt 256 geheugenplaatsen voor SETUPS aan die allemaal kunnen

worden overgeschreven. Een SETUP bestaat uit 4 zones. ledere zone kan als intern, extern of allebei worden gekozen. ledere zone biedt talrijke mogelijkheden waarmee u opwindende combinaties kunt maken. In totaal 256 SETUPS kunnen zo worden opgeslagen.

Het menu bestaat uit parameters voor de interne zones, externe zones en globale parameters.

Globale (common) parameters beïnvloeden alle zones, dus intern en extern in gelijke mate. Wanneer een zone op BOTH is ingesteld, staan zowel Internal Edit als ook External Edit ter beschikking.

Benut de MENU knoppen om de verschillende parameters op te roepen.

In de sound modus worden parameters die alleen bij SETUPS een rol spelen met een inverse "S" voor SETUP aangegeven. Deze worden niet in de sound opgeslagen, maar alleen in de SETUP. Zie pagina 53.

De Int zone parameters kunnen met elk van de 256 sounds worden opgeslagen. Common parameters kunnen als standaard voor het SOUND modus geheugen worden opgeslagen.

#### Zone parameters (Int)

Zone Mode Sound (Int only) Damper Resonance (Int Piano only) String Resonance (Int Piano only) KeyOff Effect (Int Piano only) Voicing (Int Piano only) KeyOff Noise (Int EP only) KeyOff Delay (Int EP only) Tone Wheel Registration (ZONE1 Int Tone Wheel only) Tone Wheel Percussion (ZONE1 Int Tone Wheel only) Tone Wheel Percussion Level (ZONE1 Int Tone Wheel only) Tone Wheel Percussion Decay (ZONE1 Int Tone Wheel only) Tone Wheel Percussion Harmonics (ZONE1 Int Tone Wheel only) Key Click Level (Int Drawbar Organ only) **EFX** Type **EFX** parameter Amp Simulator On/Off (ZONE1 Int only) Amp Simulator Drive (ZONE1 Int only) Amp Simulator Level (ZONE1 Int only) Amp Simulator EQ Hi/Lo (ZONE1 Int only) Velocity Dynamics Solo On/Off Solo Mode Damper Pedal On/Off/Hold Foot Switch On/Off **Expression Pedal On/Off** Modulation On/Off Bender On/Off Bender Range Key Range Hi/Lo Velocity Switch On/Off Let op: Velocity Switch Value Zone Transpose Volume Pan **Fine Tune** 

# Zone parameters (Ext)

Zone Mode Trs Channel Trs PRG# Trs Bank Select MSB LSB Keyboard On/Off Velocity Dynamics Solo On/Off Solo mode Damper Pedal On/Off/Hold Footswitch On/Off **Expression Pedal On/Off** Modulation On/Off Bender On/Off Bender Range Key Range Hi/Lo Velocity Switch On/Off Velocity Switch Value Zone Transpose Volume Pan Fine Tune

#### **Common parameters**

Stretch Tuning Temperament Key of Temperament User Tuning Foot SW CC# EXP CC# Modulation Wheel CC# Left Pedal Mode Master Volume

Alle veranderingen worden gewist, wanneer u de MP6 uitschakelt zonder deze eerst als SETUP op te slaan of wanneer u een andere SOUND resp. andere SETUP oproept. Om uw instellingen op te slaan als SETUP benut u de STORE knop (zie pag. 54).

# 6.1 Editeren en parameters



Druk de SELECT knop van de zone die u wilt bewerken. Benut nu de knoppen MENU om de gewenste parameter in te stellen. Wanneer een zone op BOTH is ingesteld, kunt u met de ZONE SELECT knop tussen intern en extern omschakelen. De menuparameters worden dan dienovereenkomstig gewisseld.

Benut de VALUE knoppen om de waarde van de parameter te veranderen. Daar iedere parameter een ander waardebereik heeft, dient u de paragrafen 6.2.1 tot 6.3.9 hiertoe te lezen. Herhaal deze procedure voor iedere willekeurige parameter in iedere zone die moet worden bewerkt.

Beveilig uw instellingen met de STORE knop. Zie pagina 53.

#### **Opmerking:**

Wanneer u door het indrukken van de MENU knoppen in de Edit modus wisselt, wordt ook automatisch in de SOUND modus geschakeld, zodat de SOUND SELECT knoppen de sound van de gekozen zone veranderen en niet de SETUP wisselen.



U kunt de Edit modus door het indrukken van de knop EXIT(SW) verlaten. Alle veranderingen blijven behouden tot u de SOUND wisselt. Indien u de Edit modus door het indrukken van de knop SOUND of SETUP verlaat, worden alle veranderingen verworpen en de tot dusver opgeslagen instellingen weer gebruikt.

# 6.2 Parameters



Zonenparameters kunnen individueel voor iedere zone worden veranderd. Er zijn twee verschillende parametergroepen, een voor Internal en een voor External. Het menusysteem herkent automatisch op welke zone u werkt en geeft dan alleen de daarvoor aanwezige parameters aan. Bij zones die op BOTH zijn ingesteld, kan tussen Internal en External met behulp van de SELECT knop van de zone worden omgeschakeld.

# 6.2.1 Zone Mode (zone modus)



Stel hier de zonemodus in. Het voorbeeld toont dat zone 2 op intern is ingesteld.

# 6.2.2 Sound (soundkeuze) (alleen voor interne sounds)

Internal Sound Stel hier de sound voor de gekozen zone in. =∎Concert∎Grand

## 6.2.3 Damper Resonance effect (alleen interne pianosounds)

### I Concert∎Grand∎ Damper∎Reso.=∎1

Stel hier de gewenste intensiteit van de demperresonantie in die optreedt wanneer u met ingedrukt sustainpedaal speelt. U kunt de intensiteit van de simulatie van 0 (uit) tot 10 instellen.

\* Wanneer geen pianosound is gekozen, wordt deze parameter niet aangegeven.

## 6.2.4 String Resonance effect (alleen interne pianosounds)



De sterkte van de snarenresonantie kan hier worden ingesteld. U kunt de intensiteit van de simulatie van 0 (uit) tot 10 instellen.

#### Over de snarenresonantie

Bij akoestische piano's beïnvloeden de snaren elkaar. Wanneer er een toets wordt aangeslagen, worden snaren van andere toetsen die in een harmonisch verband met de gespeelde toets staan in trilling gebracht. Deze zog. snarenresonantie is een vast bestanddeel van een typische pianoklank.

\* Wanneer geen pianosound is gekozen, wordt deze parameter niet aangegeven.

## 6.2.5 Key-off Effect (key-off effect) (alleen interne pianosounds)



Bij de vleugel worden lage tonen na korte en sterke aanslag niet meteen gedempt, maar hebben een uitklinkfase. Het key-off effect simuleert dit fenomeen. U kunt de intensiteit van de simulatie van 0 (uit) tot 10 instellen.

\* Wanneer geen pianosound is gekozen, wordt deze parameter niet aangegeven.

### 6.2.6 Voicing (intonatie) (alleen interne pianosounds)

#### ∎ Concert∎Grand∎ Voicin9=∎Normal

Deze parameter simuleert langs elektronische weg een intonatie resp. bewerking van de hamerkoppen van een echte piano/vleugel. Hiermee kan men de piano zijn eigen karakter geven en de pianoklank aan de eigen behoeften aanpassen.

Dit effect staat alleen voor de interne pianosounds ter beschikking. Andere sounds kunnen dit effect niet benutten. Het wordt daarom eventueel niet aangegeven.

Normal	Simuleert een normale hamerkop.
Mellow 1/2	Simuleert een zachte hamerkop.
Dynamic	Deze instelling is met een akoestische piano onmogelijk. Ze simuleert bij lichte aanslag een zachte hamerkop en bij harde aanslag een harde hamerkop.
Duinht 1/2	Cincularyt oon maay havda hamaykan

**Bright 1/2** | Simuleert een zeer harde hamerkop.

\* Wanneer geen pianosound is gekozen, wordt deze parameter niet aangegeven.
### 6.2.7 KeyOff Noise (alleen interne E.Piano´s)



Oude elektrische piano's produceren een typische klank, wanneer een toets wordt losgelaten. De MP6 simuleert dit fenomeen en met de KeyOff Noise parameter kunt u het volume van deze klank instellen. De waarden reiken van 0 (uit) tot 10.

\* De display toont deze parameter alleen, wanneer een E.Piano sound is gekozen.

### 6.2.8 KeyOff Delay (alleen interne E.Piano's)



Deze parameter stelt de vertraging van de KeyOff sound in. De waarden reiken van 0 tot 127.

\* De display toont deze parameter alleen, wanneer een E.Piano sound is gekozen.

### 6.2.9 Tone Wheel Registration (alleen voor ZONE 1 met Tone Wheel Sound)

De MP6 Tone Wheel simulatie produceert de klank van oude toonwielorgels en maakt het mogelijk om ieder toonwiel separaat in te stellen.

#### **Opmerking:**

De Tone Wheel simulatie staat alleen bij de sounds DRAWBAR-6-A tot DRAWBAR-8-D ter beschikking. Drawbar sounds van DRAWBAR-1-A tot DRAWBAR-5-D gebruiken daarentegen PCM Samples en de Tone Wheel simulatie functie wordt niet aangegeven. Bovendien is de maximale polyfonie tot 96 noten beperkt.



Druk de knop VALUE om in de Tone Wheel Registration modus te komen.

TWEA-1 888444200

Met de MENU knoppen kiest u het gewenste toonwiel en met de VALUE knoppen verandert u de waarde (positie).

Druk EXIT om in het vorige menu te komen.

#### 6.2.10 Tone Wheel Percussion (alleen voor ZONE 1 met Tone Wheel Sound)

T. Whee 1 A-1 Hiermee schakelt u het percussie aandeel van de Tone Wheel simulatie in of Percussion auit. Met de VALUE knoppen verandert u de instelling.

#### 6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (alleen ZONE 1 met Tone Wheel Sound)

I T. WheelIA-1I Hiermee stelt u het volume van de Tone Wheel percussie in. Kies met de PercsLevelI=Soft VALUE knoppen tussen Normal of Soft.

### 6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay (alleen ZONE 1 met Tone Wheel sound)



Stel hiermee de vertraging van de Tone Wheel percussie in. Met de VALUE knoppen wisselt u tussen langzaam (slow) en snel (fast).

#### 6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics(alleen ZONE 1 met Tone Wheel sound)



Hier wordt het soort Tone Wheel percussie tussen 2nd (4') of 3rd (2 2/3') met de VALUE knoppen ingesteld.

#### 6.2.14 Key Click Level (alleen ZONE 1 met Drawbar Organ sound)

I T.Wheel∎A-1∎ KeyClick∎ =∎100 Het volume van de Drawbar Organ Key Click kan hier met de VALUE knoppen worden ingesteld. Het bereik gaat van 0 (uit) tot 127.

#### 6.2.15 EFX Type (effecttypes)



Stel hiermee het gewenste effecttype in. De VALUE knoppen veranderen het type.

\* De beschrijving van de steeds beschikbare effecttypes vindt u op pagina 26.

#### 6.2.16 EFX parameters



Hiermee stelt u de betreffende effectparameter in. Gebruik de VALUE knoppen voor veranderingen.

\* De beschrijving van de steeds beschikbare effectparameters vindt u op pagina 28.

#### 6.2.17 Amp Simulator On/Off (alleen ZONE 1)

De MP6 biedt een Amp simulator die de typische karakteristiek, aanspraak en zachte buisvervorming van een typische versterker/boxen combinatie voor elektronische keyboards simuleert.



Deze parameter schakelt de Amp simulator in of uit. Gebruik hiertoe de VALUE knoppen.

\* Wanneer de Amp simulator is ingeschakeld, kunt u met de ASSIGN knop en de daarbij behorende draairegelaars de Amp simulator instellen.

### 6.2.18 Amp Simulator Drive (alleen ZONE 1)

I Concert∎Grand∎ Amp∎Drive∎ =∎ 0

Hier wordt de graad van de vervorming van de Amp simulator ingesteld. Met de VALUE knoppen reiken de waarden van 0 (uit) tot 127.

### 6.2.19 Amp Simulator Level (alleen ZONE 1)

I Concert∎Grand∎ Amp∎Level∎ =∎90 Het volume van de Amp simulator wordt hier met de VALUE knoppen van 0 tot 127 ingesteld.

### 6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (alleen ZONE 1)



De Amp simulator beschikt ook over een eigen EQ. Hier stelt u de sterkte van de lage frequenties met de VALUE knoppen van 0 tot 127 in.



Dit is de parameter voor de hoge frequenties. Verander de waarden met de VALUE knoppen van 0 tot 127.

\* Wanneer de Amp simulator is ingeschakeld, kunt u deze parameter ook met de draairegelaars in het bereik ASSIGN regelen.

#### 6.2.21 Trs Ch (alleen externe MIDI apparaten)

<b>E</b> xtern	al∎	
TrsChai	nnel <b>I=I</b>	1

Hier stelt u het MIDI zendkanaal van de gekozen zone in. Alle MIDI gegevens van deze zone worden op dit kanaal gezonden. Wees zeker dat het zendkanaal van deze zone overeenkomt met het ontvangstkanaal van het gewenste MIDI apparaat.

### 6.2.22 Trs PRG# (alleen externe MIDI apparaten)



Stel hier het programmanummer van de gewenste sound in. Wanneer de instelling MIDI Transmit Program Change op Off is ingesteld (zie ook pagina 60), wordt dit menupunt niet aangegeven. Stel hier het programmanummer van de gewenste sound van uw MIDI apparaat in.

### 6.2.23 Bank MSB/LSB (alleen externe MIDI apparaten)



Stel hier MSB en LSB van de gewenste bank in. Indien MIDI Transmit Bank op OFF werd ingesteld, wordt deze pagina niet meer getoond. De MIDI Standard biedt 128 programmanummers. Dit aantal mogelijkheden wordt door het bankselect bevel duidelijk uitgebreid. Dit is noodzakelijk, wanneer instrumenten meer dan 128 sounds hebben.



Deze afbeelding toont de uitbreiding van het programmawisselbevel met behulp van MSB en LSB (Bankselect). Om het Bankselect bevel te gebruiken moet u de handleiding van de aangesloten MIDI apparaten lezen.

#### 6.2.24 Keyboard On/Off (alleen externe MIDI apparaten)



U kunt een externe zone ook alleen voor het omschakelen van aangesloten apparaten benutten zonder daarbij een deel van het klavier te gebruiken en zodoende zonder noten te zenden. Dit is zeer nuttig, wanneer u meer dan een keyboard gelijktijdig gebruikt.

Wanneer de parameter op OFF (uit) staat, worden geen notengegevens gezonden, wel echter indien gewenst programmawisselbevelen, modulatiewieltje, Pitch Bend of MIDI controllers met de draairegelaars.

### 6.2.25 Velocity Dynamics



Met deze parameter kunt u de aanslagsterkte t.o.v. de aanslagcurve in het systeemmenu comprimeren. Dit kan zinvol zijn, wanneer u bijv. een strijkersklank wilt onderleggen en deze niet met dezelfde dynamiek klinken moet als de hoofdklank.

Wanneer de waarde 10 is, reageert de klank normaal in zijn volle dynamiekomvang. Is de waarde kleiner, reduceert de dynamiekomvang en bij een waarde van 0 is de dynamiek compleet uitgeschakeld.



#### 6.2.26 Solo

‼ Concert∎Grand Solo∎ =∎On Hiermee schakelt u de Solo modus in of uit.

Wanneer Solo is ingeschakeld, klinkt slechts één noot onafhankelijk van het feit hoevele noten u aanslaat. Dit kan zinvol voor typisch monofone synthesizersounds worden gebruikt. De Solo modus is afhankelijk van de zone, zodat u hem voor elke zone kunt activeren.

### 6.2.27 Solo Mode (Solo modus type)

I Concert∎Grand∎
Solo∎Mode∎ =Last

Stel hier het type Solo modus in, mits die is ingeschakeld. Ieder type heeft verschillende manieren in de omgang met het opslaan van de noten.

Last	Zendt altijd de laatst gespeelde noot.
Hi	Zendt altijd de hoogste noot.
Low	Zendt altijd de laagste noot.

\* Wanneer Solo op "Off" is ingesteld, wordt deze pagina niet getoond.

### 6.2.28 Damper (demperpedaal)

l Concert	Grand
Damper	=∎0n

Hiermee kan het demperpedaal voor de gekozen zone geactiveerd (On, met normaal uitklinken), uitgeschakeld (Off) of op HOLD (On, zonder uitklinken) ingesteld worden.

Benut de HOLD instelling, wanneer u niet wilt dat een klank uitklinkt. HOLD staat voor interne sounds ter beschikking.

#### 6.2.29 Foot Switch (voetpedaal)

🛚 Concert Grand	
Foot∎SW∎ =∎On	

Activeer hier het voetpedaal voor de gekozen zone. De soort controller (Controllernummer), die aan het voetpedaal is toegewezen, wordt globaal in de SETUP gedefinieerd en is dan voor alle zones van deze SETUP in gelijke mate geldig.

#### 6.2.30 Expression Pedal (expressiepedaal)

1 Cond	:ert∎0	irand
Exp <b>∎</b> Pe	edal	=∎0n

Activeer hier het expressiepedaal voor de gekozen zone. De soort controller (Controllernummer), die aan het expressiepedaal is toegewezen, wordt globaal in de SETUP gedefinieerd en is dan voor alle zones van deze SETUP in gelijke mate geldig.

### 6.2.31 Modulatie

I Concert∎Grand∎ Modulation∎=∎On Activeer hier het modulatiewieltje voor de gekozen zone.

### 6.2.32 Bender

I Concert∎Grand∎ Bender∎ =∎On Activeer hier het Pitch Bend wiel voor de gekozen zone.

### 6.2.33 Bender Range (Pitch Bend bereik)

1 Concert∎Grand∎ Bendr∎Rng∎ =∎ 2	Int	Stel het bereik in 0-7 halve tonen in.
	Ext	Hiermee zendt u de informatie over het bender bereik aan een aangesloten MIDI apparaat. Wanneer het zenden van MIDI controller gegevens op "On" staat, wordt deze waarde gezonden, zodra een SETUP wordt opgeroepen. Het waardebereik gaat van 0 tot 12 halve tonen. Gebruikelijk zijn 2.

\* Wanneer Bender op "Off" is ingesteld, wordt deze pagina niet getoond.

### 6.2.34 Key Range Hi/Lo (zonebegrenzing)



Deze twee parameters stellen de zonegrenzen in om een verdeling van het klavier voor verschillende sounds te bereiken. Eerst stelt u bij K.Range Hi de bovenste punt op het klavier met de VALUE knoppen in.

Daarna stelt u bij K.Range Lo de onderste punt op het klavier van de zone in.



#### **Opmerking:**

Een andere snellere methode voor het ingeven van de klavierzone is: de ZONE SE-LECT knop van de betreffende zone ingedrukt houden en dan met de toetsen na elkaar eerst de laagste noot en dan de hoogste noot aanslaan. De display geeft de gekozen noten aan.

1 Concert	t∎Grand∎
∎Vel∎SW∎	=Loud

Deze functie is zeer nuttig en een creatieve mogelijkheid voor de performance.U kunt tussen klanken door verschillende aanslagsterkte wisselen. Of u kunt aan een sound bij sterke aanslag een tweede sound toevoegen. Ook de omkering is mogelijk; u hoort twee sounds bij lichte aanslag en bij sterke aanslag is slechts een aanslag hoorbaar.

De volgende parameters stellen het wisseltype in.

Off	Geen omschake	eling. De functie is uitgeschak	eld.
Loud	De gekozen so gende parame	und klinkt pas na een ingestel ter.	de aanslagsterkte. Zie vol-
Soft	De gekozen so gende parame	ound klinkt tot een ingestelde ter.	aanslagsterkte. Zie vol-
volume	Off	volume	olume geen sound sound
licht	aanslagsterkte	licht sterk aanslagsterkte	licht sterk

### 6.2.36 Velocity Switch Value (soundwissel dooraanslagdynamiek zwelwaarde)

### ∎ Concert∎Grand∎ ≣Vel∎SW∎Val=∎80

Deze parameter stelt de zwelwaarde voor de schakelaar in.

Bij een wissel met de instelling Loud komt de waarde overeen met de minimale aanslagsterkte vanaf waar een sound klinkt.

Bij een wissel met de instelling Soft komt de waarde overeen met de maximale aanslagsterkte tot waar een sound klinkt.

Wanneer de functie Velocity Switch is uitgeschakeld, wordt deze parameter niet getoond.

#### **Opmerking:**

ledere zone kan een eigen zwelwaarde hebben. Is de zwelwaarde voor de Soft zone hoger dan de zwelwaarde voor de Loud zone, kan een dynamisch spel worden geproduceerd waarbij beide zones gelijktijdig spelen. Men kan natuurlijk ook tussen interne en externe zones schakelen.

Opmerking 2: Velocity Switch = Loud/Velocity Switch Value = 1 Met deze instelling kan men een toets zeer langzaam aanslaan en desondanks geen sound horen. Dit kan nuttig zijn voor het piano spelen.

### 6.2.37 Zone Transpose (zone transponeren)



Deze parameter maakt het transponeren van de zone mogelijk. Een transpositie is in 3 octaven omhoog of omlaag mogelijk (+/-36 halve tonen).

#### **Opmerking:**

Om de hele MP6 te transponeren moet u de TRANSPOSE knop drukken en de waarde veranderen.

#### 6.2.38 Volume



Stel hier het volume van de zone in. De waarde kan met de FADER of de VALUE knoppen worden ingesteld.

Wanneer het zenden van MIDI controllers voor externe zones op "Off" staat, wordt deze pagina niet getoond.

### 6.2.39 Pan (panorama)

1 Concert∎Grand∎ Pan∎ =∎R10	Int	Stelt de links-rechts balans in.
,	Ext	Hiermee zendt u de informatie voor de panorama (L-R) instelling aan een aangesloten MIDI apparaat. Wanneer het zenden van MIDI controller gegevens op "On" staat, wordt deze waarde gezonden, zodra een SETUP wordt opgeroepen. Wanneer het zenden van MIDI controllers op "Off" staat, wordt deze pagina niet getoond.

\* De waarden reiken van L64 tot R63.

### 6.2.40 Fine Tune (tuning)

I Concert∎Grand∎ SFine∎Tune=■ 0	nd∎Int	Tuning voor waarden die kleiner zijn dan halve tonen.
	Ext	Hiermee zendt u de informatie voor de Fine Tune instelling aan een aangesloten MIDI apparaat. Wanneer het zenden van MIDI controller gegevens op "On" staat, wordt deze waarde gezonden, zodra een SETUP wordt opgeroepen. Wanneer het zenden van MIDI controllers op "Off" staat, wordt deze pagina niet aangegeven.

\* De waarde gaat van -63 tot +63.

De volgende globale parameters beïnvloeden alle zones in gelijke mate.

### 6.3.1 Stretch Tuning

COMMON ∰Strtch=∎Piano\_w

COMMON ∎Tempr∎=Pure∎Maj Het luistervermogen van een mens is bij bas- en hoge frequenties niet hetzelfde als bij de middelste frequenties. De stemming van een akoestische piano wordt daarom in de bas iets omlaag en in de discant iets omhoog gecorrigeerd om dit effect te compenseren.

Off:	De stemming is gelijkblijvend (flat).
On:	De stemming is steeds aangepast (stretched).
Piano:	De stemming wordt alleen aangepast bij gespeelde sounds.
On W:	Net als "On", maar de strekking is groter.
Piano W:	Net als "Piano", maar de strekking is groter.

### 6.3.2 Temperament (temperatuur)

Deze parameter	stelt de temperatuur (stemming) van de MP6 in.
Equal	Dit is de gelijkzwevende getempereerde stemming. Het is de tegenwoordig gebruikelijke standaardstemming. Ze produceert voor het gehoor gecorrigeerde intervallen tussen de 12 halve tonen.
Pure Maj/min.	Deze stemming wordt graag voor koormuziek gebruikt vanwege haar zuiverheid. Wanneer u in majeur speelt, kiest u "Pure Maj" en wanneer u in mineur speelt, kiest u "Pure Min".
Pythagor	Bij deze temperatuur worden mathematische verhoudingen ingezet om de dissonanten bij kwinten te verwijderen. Dit leidt bij ac- coorden tot problemen, maar er kunnen zeer attractieve melodieën mee worden bereikt.
Meantone	Hier wordt een middentoon tussen een hele en een halve toon gebruikt om dissonanten bij tertsen te verwijderen. Daarbij worden accoorden geproduceerd die beter klinken dan bij de gelijkzwevende temperatuur.
Werkmeis/ Kirnberg	Deze beide temperaturen liggen tussen de middentoons- en de stemming van Pythagoras. Bij toonsoorten met weinig voortekens leveren ze de fraai klinkende accoorden van de mid- dentoonsstemming, maar bij meer voortekens groeit het aantal dissonanten, zodat dan de attractieve melodien van de stemming van Pythagoras mogelijk worden. Beide temperaturen zijn wegens hun bijzondere eigenschappen het beste voor barokmuziek geschikt.
User	U kunt ook een eigen stemming door het veranderen van de toon- hoogte van iedere halve toon produceren.

### 6.3.3 Key of Temperament (toonsoort)

#### COMMON∎ TemprKey∎=∎ C

Een onbeperkt moduleren tussen alle toonsoorten werd pas na de invoering van de gelijkzwevende getempereerde stemming mogelijk. Voor alle andere stemmingen moet u de toonsoort waarin u het stuk wilt spelen goed uitkiezen.

Voorbeeld: Wanneer het stuk in D majeur staat, moet u "D" als toonsoort aangeven.

Wanneer Temperament op Equal of Stretch is ingesteld, wordt deze pagina niet weergegeven.

#### 6.3.4 User Tuning

Wanneer de temperatuur op "User" is ingesteld, stelt u hier de waarden voor elke halve toon in en produceert zo uw eigen stemming. De waarde gaat van -50 tot +50. Deze pagina's worden alleen getoond, wanneer "User" als temperatuur is ingesteld.

Opmerking: De waarde wordt in "cent" aangegeven. Een halve toon is 100 cents.

### 6.3.5 Foot SW CC# (voetpedaal functietoewijzing)



Wijs hiermee aan het voetpedaal dat aan de FOOT SWITCH bus op de achterkant kan worden aangesloten, een gewenst controllernummer toe. Lees hiertoe ook de lijst van de controllers op pagina 93. Wanneer "SW" wordt gekozen, schakelt het voetpedaal de knop SW in of uit. Wanneer de functie FootSW op "Setup+" staat, wordt deze parameter niet weergegeven.

### 6.3.6 EXP CC# (expressiepedaal toewijzing)

COMMON	
ExpPd1 <b>E</b> CC <b>#E=E</b> E	XF

Wijs hiermee aan het expressiepedaal dat u aan de achterkant van de MP6 kunt aansluiten, een gewenst controllernummer toe.
Lees hiertoe ook de lijst van de controllers op pagina 93.
Wanneer "AFT" wordt gekozen, kan het expressiepedaal benut worden voor het zenden van After Touch gegevens.
Wanneer "RTR" is gekozen, wordt het expressiepedaal als omschakelaar tussen langzaam of snel Rotary effect benut, indien dit is ingeschakeld.
Wanneer "Pedal Wah" als EFX actueel is gekozen, werkt het pedaal als Wah pedaal onafhankelijk van de instellingen van deze parameter.

### 6.3.7 Modulation Wheel CC# (modulatiewiel toewijzing)

COMMON M.WheelCC#∎=∎Mod Wijs hiermee aan het modulatiewiel een willekeurige controller toe. Lees hiertoe ook de lijst van de controllers op pagina 93.

#### **Opmerking:**

De toegewezen controllers van het modulatiewiel en het voetpedaal worden per MIDI aan de aangesloten apparaten gezonden. De volgende controllers worden ook aan de interne zones gezonden:

1	Modulatiewiel (MOD)
7	Volume (VOL)
10	Panorama (PAN)
11	Expression Controller (EXP)
64	Demperpedaal (HLD)
66	Sostenuto (SST)
67	Soft Pedal (SFT)

### 6.3.8 Left Pedal Mode



Deze parameter definieert de functie van het linker pedaal als Soft of Sostenuto (Sost).



Soft	Het linker pedaal werkt als soft pedaal.(Standard) Wanneer het EFX Rotary wordt benut, wisselt de functie automatisch op de Slow/Fast omschakeling voor dit effect.
Sost	Het linker pedaal werkt nu als Sostenuto pedaal. Wanneer de demper instelling (zie pagina 41) op Off of Norm staat, is het uitklinken natuurlijk. Is de waarde Hold ingesteld, wordt de klank zo lang gehouden als het pedaal wordt gebruikt.

### 6.3.9 Master Volume

COMMON∎ S ©Master∎Vol=∎127 I

Stel hier het totale volume van de SETUP in. De waarden gaan van 0 tot 127.

## 7. Song Recorder (intern geheugen)

Met het interne song recorder geheugen van de MP6 kunnen tot 10 verschillende songs opgenomen en weergegeven worden. De interne song recorder werkt op MIDI basis.

### 7.1 Opname van een song

### 7.1.1 Song recorder modus oproepen



Druk de knop RECORDER. Het beeldscherm MIDI/AUDIO REC/PLAY wordt in de display aangegeven.



Stel met de knop VALUE ▼ het type MIDI in en druk dan de knop ●.

Het beeldscherm van de interne recorder wordt getoond en de knop • knippert.

De MP6 recorder is nu klaar voor de opname.

Kies met de knoppen ◀ of ▶ een songgeheugen voor de opname en stel dan met de VALUE knoppen het gewenste tempo in.

De MP6 recorder is nu klaar voor de opname.

### 7.1.2 Opname starten

Begin eenvoudig op het klavier te spelen. De LED's van de knoppen  $\bullet$  en  $\triangleright/\blacksquare$  lichten nu op en de opname begint.

- \* De opname kan ook door het indrukken van de knop ►/■ gestart worden, waardoor u de mogelijkheid hebt om een lege maat in te voegen.
- \* Wanneer de metronoom voor de opname is ingeschakeld, wordt een maat voorgeteld, wanneer de knop ►/■ wordt ingedrukt.

### 7.1.3 Opname stoppen

Druk de knop ►/■.

De LEDs van de knoppen ● und ▶/■ gaan uit, de opname is gestopt en wordt in het interne geheugen opgeslagen.

Na een paar seconden wordt het weergave beeldscherm in de display getoond. Nu kan de song worden weergegeven.

- \* De maximale opnamecapaciteit bedraagt ca. 90.000 noten, waarbij ook het gebruik van knoppen en pedalen als noten wordt geteld.
- \* Indien de maximale opnamecapaciteit tijdens de opname wordt bereikt, stopt de recorder automatisch.
- \* Songs in de recorder blijven ook na het uitschakelen van de MP6 in het geheugen opgeslagen.

### 7.2 Song weergeven

### 7.2.1 Song weergave oproepen

	Т	у	P	e		=		М	Ι	D	Ι		
E	R	Ε	С	]	o	r	Ľ	Ρ	L	Ĥ	γ	]	

Druk de knop RECORDER. Het beeldscherm MIDI/AUDIO REC/PLAY wordt in de display aangegeven.

1	:	Ι	NT	S	ON	G	1	1	20	
								τ.	40	

Stel met de knop VALUE ▼ het type MIDI in en druk dan de knop ►/■. Het beeldscherm van de interne recorder wordt nu getoond.

Kies met de knoppen ◀ of ▶ een songgeheugen voor de weergave en stel dan met de VALUE knoppen het gewenste tempo in.

### 7.2.2 Weergave van de song

Druk de knop ►/■. De gekozen song wordt nu gespeeld.

Met de knoppen ◀ of ▶ kunt u terug- en naar voren spoelen.

Om te stoppen drukt u de knop ►/■ opnieuw.

\* Drukken van de knop I springt naar het begin van de song.

### 7.2.3 A-B herhaling

Met de A-B herhaalfunctie kunt u een deel van een song eindeloos herhalen. Dit is bijv. zinvol om bepaalde passages te oefenen.

Gedurende de weergave:

Druk de knop  $\mathbf{A} \leftrightarrow \mathbf{B}$  om het beginpunt vast te leggen. Druk de knop  $\mathbf{A} \leftrightarrow \mathbf{B}$  opnieuw om het eindpunt vast te leggen. De LED van de knop  $\mathbf{A} \leftrightarrow \mathbf{B}$  knippert nu en het gekozen deel wordt eindeloos herhaald.

Om de eindeloze herhaling te stoppen drukt u de knop  $A \leftrightarrow B$  opnieuw. De LED van de knop  $A \leftrightarrow B$  knippert nu niet meer en de weergave gaat normaal verder.

### 7.2.4 Recorder verlaten

Druk de knop RECORDER om de recorder te verlaten. De knop gaat uit.

De MP6 bevindt zich nu weer in de normale speelmodus en de naam van de gekozen sound verschijnt in de display.

### 7.3 Song wissen

Deze functie wist niet meer benodigde of foute opnamen.

### 7.3.1 Wismodus oproepen

Type∎=∎MIDI∎	Druk de knop RECORDER.
[REC]or[PLAY]	Het beeldscherm MIDI/AUDIO REC/PLAY wordt in de display getoond.
1:INT∎SONG∎1∎	Stel met de knop VALUE ▼ het type MIDI in en druk dan de knop ●.
↓=120	Het beeldscherm van de interne song recorder wordt in de display getoond.
	Houd nu de knoppen ● en ▶/■ gelijktijdig ingedrukt.
Erase∎ →	De LED's van de knoppen ● en ▶/■ beginnen te knipperen en het
Song∎1	beeldscherm 'wissen' wordt met de actuele song getoond.

### 7.3.2 Song wissen



Kies met de knoppen ◀ of ▶ een songgeheugen voor het wissen.

Druk nu de knop VALUE ▲. Een bevestigingsvraag verschijnt in de display.

E	Sure?	÷
1	Son9∎1	

Druk nu de knop VALUE ▲ opnieuw om met wissen te beginnen of druk de knop VALUE ▼ om het wissen te onderbreken of te stoppen.

### Alle songs uit het geheugen wissen



Deze procedure zal alle songs uit het geheugen wissen en kan niet ongedaan worden gemaakt.

Houd de knoppen ● en ►/■ gelijktijdig ingedrukt en schakel de MP6 in.

Alle recorder songs zijn nu gewist.

De MP6 maakt het weergeven en opnemen van audiofiles mogelijk die hetzij als MP3 of WAV formaat op een USB geheugen kunnen worden opgeslagen. Deze nuttige functie maakt professionele opnamen direct in het instrument zonder externe apparaten mogelijk. De opnamen kunnen dan bijv. als email worden verzonden of als song op een MP3 speler worden overgespeeld. Ook kunt u met een MP3 song oefenen of MP3 songs afspelen.

### 8.1 Audiofile opnemen

### Audio recorder opname formaat specificaties

MP3	44.1kHz, 16 bit, stereo 192kbit/s (constante Bitrate)
WAV	44.1kHz, 16 bit, stereo

\* MPEG Layer-3 Audio codering is gelicenseerd door Fraunhofer IIS en Thomson. \* MP3 Codec is Copyright (c) 1995-2007, SPIRIT

\* USB geheugens moeten met 'FAT' of 'FAT32' filesysteem geformatteerd worden.

### 8.1.1 Audio recorder modus oproepen

Sluit een USB geheugen aan.

Recording <b></b>
Format∎=∎MP3

[REC]or[PLAY]

Type∎=∎AUDIO∎

Druk de knop RECORDER. Het beeldscherm MIDI/AUDIO REC/PLAY wordt in de display getoond.

Stel met de knop VALUE ▲ het type AUDIO in en druk dan de knop ●.

Het beeldscherm van de audio recorder wordt nu getoond en de knop ● knippert. Stel met de knoppen VALUE ▲ en VALUE ▼ het gewenste audio formaat in.

De MP6 recorder is nu klaar voor de opname.

#### 8.1.2 Opname starten



Begin eenvoudig te spelen of druk de ▶/■ knop.

De LED's van de knoppen ►/■ en ● zijn nu aan en de opname begint.

- \* De opname kan ook door het drukken van de knop ►/■ gestart worden, wat u de mogelijkheid geeft om een lege maat in te voegen.
- \* Wanneer de metronoom voor de opname is ingeschakeld, wordt een maat voorgespeeld, wanneer de knop ►/■ wordt ingedrukt.
- \* De filenaam voor audio-opnamen is Audio\_000. Bestaat een file met deze naam reeds op het USB geheugen, wordt het nummer van de file automatisch verhoogd. Om de naam later te veranderen, benut u de functie ´andere naam geven´ (pagina 70).

### 8.1.3 Opname stoppen

Druk de knop ►/■ opnieuw. De LED van de knop ►/■ gaat uit en de opname stopt.



Na een korte wachttijd verschijnt het Audio Player beeldscherm. De opname is automatisch op het USB geheugen beveiligd.

### 8.2 Audiofile weergeven

### De audio player ondersteunt volgende formaten:

MP3 32/44.1/48 kHz, mono/stereo, 8-320 kbit/s (constante & variabele Bitrate)

WAV 32/44.1/48 kHz, mono/stereo, 8 bit/16 bit

\* USB moeten met 'FAT' of 'FAT32' filesysteem geformatteerd worden

#### 8.2.1 Audio weergave modus oproepen

Sluit een USB geheugen aan.

Тур	>e <b>∎</b> =∎	IAUDI	0
[RE	ClorD	PLAY	]

Druk de knop RECORDER. Het beeldscherm MIDI/AUDIO REC/PLAY wordt in de display getoond.

>Get∎Back∎ MP3 Hold∎On∎ MP3 Stel met de knop VALUE ▲ het type AUDIO in en druk dan de knop ►/■.
De file ´laden beeldscherm´ van de audio recorder wordt nu getoond.

### 8.2.2 Audiofile kiezen



Kies met de knoppen VALUE ▲ of VALUE ▼ de gewenste song.

### Voorbeeld:

[Parent Dir ]	Terug naar hogere ordner
<classical></classical>	Ordner
Audio_001 MP3	File (MP3 formaat)
Audio_002 WAV	File (WAV formaat)

### 8.2.3 Audiofile weergeven



Druk de knop ►/■.

De LED van de knop ►/■ gaat aan en de weergave begint.

Met de knoppen ◀ of ▶ kunt u de song terug- of naar voren spoelen. Met de VALUE knoppen kunt u het weergavevolume veranderen.

Om te stoppen drukt u de knop ►/■ opnieuw. Om naar de file laden beeldscherm te wisselen drukt u een van de MENU knoppen.

\* Drukken van de knop I springt naar het begin van de song.

### 8.2.4 Audio recorder modus verlaten

Druk de knop RECORDER om de recorder te verlaten. De knop gaat uit.

De MP6 bevindt zich nu weer in de normale speelmodus en de naam van de gekozen sound verschijnt in de display.

## 9. STORE knop



U kunt alle veranderingen aan SOUNDS of SETUPs opslaan. Hiervoor staan u 256 SETUPs en 256 SOUNDs ter beschikking.

Bovendien kunt u met de POWER ON functie uw favoriete paneelinstellingen opslaan, zodat ze bij het volgende inschakelen automatisch worden geladen.

De volgende parametergroepen worden opgeslagen.

#### SOUND

Instellingen van de sounds van de gekozen zone:

- \* EFX/REVERB instellingen (zie pagina 26)
- \* instellingen draairegelaars behalve EQ (zie pagina 28)
- \* interne zoneparameters van het menu (zie pagina 34)
- behalve de met een omgekeerde "S" aangeduide parameters

#### SETUP

Alle instellingen van de 4 zones:

- \* soundkeuzs, Zone On/Off status (zie pagina 10)
- \* EFX/REVERB instellingen (zie pagina 26)
- \* faderposities, instellingen real time regelaars (zie pag. 10, 28)
- \* SW toetseninstellingen (zie pagina 22)
- \* alle MENU instellingen (zie pagina 34)

### 9.1 Instellingen als SOUND opslaan

Om een enkele sound op te slaan drukt u de knop STORE. De display toont het volgende:

<setup< th=""><th>SOUND&gt;</th></setup<>	SOUND>
<pre><poweron< pre=""></poweron<></pre>	

Druk de VALUE A knop. De display toont het volgende:

SOUND	Sure?
Press <b>E</b> VAL	_UE <b>E</b> UP

Nu drukt u de knop VALUE A om te bevestigen. U kunt de STORE procedure altijd door het indrukken van een willekeurige andere knop afbreken.

	200	
auprec		
1.1	1.00.0000000000000000000000000000000000	
- WI I V	/THI2 <b>B</b> HGUNN 21	
1 110	smalatadi <b>ba</b>	
	wirteveu.	

**Opmerking:** 

STORE overschrijft de instellingen voor de gekozen SOUND. Indien een externe zone is gekozen, kunt u niets opslaan.

### 9.2 Instellingen als SETUP opslaan

Voor het opslaan van een enkele SOUND drukt u de knop STORE. De display toont het volgende:

< SETUP	SOUND>
<pre><pre>POWERON</pre></pre>	

Kies SETUP met de MENU ▲ knop uit. Indien u zich in de SETUP modus bevindt, toont de display u het SETUP nummer.

Store∎to∎1-	1-A∎
=∎GrandPno+S	tr1

Benut de SOUND SELECT knoppen om een ander SETUP nummer te kiezen, indien gewenst. Voorbeeld: om SETUP 2-3-A te kiezen drukt u 2 in de bovenste regel en 3 in de middelste en A in de onderste regel. Nu drukt u de knop STORE opnieuw.

Set	
=∎GrandPno+Str	·1

Nu kunt u een naam geven resp. de voorhanden naam veranderen. Benut daartoe de MENU en VALUE knoppen. Na het ingeven van de naam drukt u de knop STORE opnieuw.

Are∎You∎s	ure?
Press∎VAL	UE∎UP

Nu moet u met de VALUE knop ▲ bevestigen en de SETUP is opgeslagen. U kunt de STORE procedure altijd door het indrukken van een willekeurige andere knop afbreken.

Wr	i	t	i	n	9		М	e	M	or	۰y	2	Ì
	С	o	M	P	1	e	t,	e	d	!			

Opmerking: Opslaan overschrijft de gekozen SETUP.

## 9.3 POWER ON instellingen opslaan

Om een enkele SOUND op te slaan drukt u de knop STORE. De display toont het volgende:

<setup< th=""><th>SOUND&gt;</th></setup<>	SOUND>
< POWERON	

Druk de VALUE ▼ knop. De display toont het volgende:

POWERON	Sure?
Press <b>E</b> VAL	UE <b>E</b> UP

Nu drukt u de knop VALUE ▲ om te bevestigen. U kunt de STORE procedure altijd door het indrukken van een willekeurige andere knop afbreken.

Wr	i	t	i	n	g		М	e	m	o	ry,	
	C	O	M	P	1	e	t	e	d	!		

## 10. SYSTEEM knop

$\mathbf{)}$	(
SYS	TEM

In de SYSTEM modus kunnen verschillende globale parameters van de MP6 worden ingesteld. Druk de knop SYSTEM om in de SYSTEM modus te komen.

### 10.1 Systeem menu

Benut de MENU knoppen om de volgende menupunten te kiezen.

#### Systeem parameters System Channel Touch System Tuning **Volume Slider Action** Reverb Offset EO Offset Local Control On/Off Program Change Mode **MIDI Receive Mode MIDI Receive Channel MIDI Transmit SETUP Mode MIDI Transmit Program Change MIDI Transmit Bank MIDI Transmit Volume MIDI Transmit Control Change MIDI Transmit Recorder** MMC On/Off **MMC** Assign MMC Device ID LCD Contrast LED Brightness Out Mode Foot Switch Mode Wheel Mode

#### System Reset

Reset One Sound/Setup Reset All

Wees zeker dat de knop SYSTEM oplicht en benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste functie.

Benut de VALUE knoppen om de waarde van de parameter te veranderen. Het waardebereik kan afhankelijk van de parameter variëren.

### **10.2 Systeem parameters**

De systeem menu parameters zijn globaal en worden automatisch opgeslagen, wanneer het SYSTEM menu wordt verlaten.

### 10.2.1 System Channel (systeem zend- en ontvangstkanaal)



Dit kanaal wordt gebruikt voor het zenden van de systeemgegevens zoals DUMPs enz.

### 10.2.2 Touch (curve aanslagdynamiek)



Stel hier een aanslagdynamiek curve in die het beste bij uw speelgevoel past.



Heavy+	Dit is de hardste curve. Ze verlangt veel kracht. Zie 1.
Heavy	Ook hier is meer kracht dan normaal nodig. Zie 2.
Normal	Deze curve komt overeen met die van een akoestische piano. Ze is ook de standaard instelling. Zie 3.
Light	De curve voor de keyboarder. Met minder kracht bereikt u het maximale volume. Zie 4.
Light+	Minimale kracht voor spelers, die slecht hebben ontbeten. Zie 5.
Off	De dynamiek is uitgeschakeld. U krijgt een steeds gelijk volume, onafhankelijk van de aanslagsterkte. Zie 6.
User1,2	U kunt een eigen aan uw spel aangepaste curve instellen. Twee van deze curven kunnen worden opgeslagen.

#### **User Touch**

De aanslagdynamiek curve is de belangrijkste component tussen klavier en sound. Met deze UserTouchCurvefunctie kunt u de MP6 aan uw speelgewoontes aanpassen. Na de functie "Touch" met de MENU knoppen te hebben gekozen kiest u met de VALUE knoppen User 1 of User 2. Nu is de gekozen curve actief.

Press <b></b> REC	
Touch <b>∎=∎</b>	User∎i

Om uw persoonlijke aanslagdynamiek curve in te stellen drukt u de knop REC.

Start	:∎pl	ayin9	
Soft	÷∎	oud	

Begin nu eenvoudig met uw normale vingerkracht te spelen en speel zowel zachte als ook luide passages, opdat de MP6 uw speelwijze leert kennen. Wees zeker dat u werkelijk realistisch speelt en concentreer u op uw vingers en niet op de sound. Soms bereikt u betere resultaten, wanneer u van tevoren het volume op 0 instellen.

Press	REC	
when	finis	shed

Druk de knop REC opnieuw, wanneer u met het spel klaar bent.



De MP6 analyseert uw spel en produceert de passende aanslagdynamiek curve. De nieuwe curve is automatisch opgeslagen en wordt benut, zo lang u geen andere curve instelt of een nieuwe analyse maakt.

### 10.2.3 System Tuning (basisstemming)

SYSTEM∎ SysTune∎ =∎440.0 Hier stelt u de basisstemming van de MP6 in. Voor de kamertoon A staan waarden van 427.0 tot 453.0 (Hz) ter beschikking.

### 10.2.4 Volume Slider Action (Volume Action voor faders)

SYSTEM
VolAction=Catch

Hier kunt u instellen hoe de faders moeten reageren, wanneer u het volume verandert.

Normal	De fader neemt de waarde van de actuele positie meteen en ver- andert dienovereenkomstig het volume.
Catch	Het volume verandert pas dan, wanneer u de fader op de in de SETUP opgeslagen waarde bewegen. Deze instelling is voor live bijzonder interessant, daar ze ongewenste sprongen in het volume verhindert.

### 10.2.5 Reverb Offset (galm globaal instellen)

	SYSTEPI
Rev.	Offset∎=100%

Deze parameter stelt globaal de galmintensiteit in. Daarmee kunnen alle SETUPs of SOUNDs in een keer worden veranderd. 100% komt daarbij overeen met de reeds geprogrammeerde instellingen. D.w.z. het kan alleen verminderd worden.

### 10.2.6 EQ Offset On/Off (EQ global On/Off)



Deze parameter schakelt de globale EQ in of uit.

 
 On
 De globale EQ beïnvloedt de EQ instellingen van de SETUPs en SOUNDs

 Off
 De globale EQ is uitgeschakeld.

### 10.2.7 EQ Offset (EQ globaal instellen)

SYSTE EQ∎Hi9h∎	EM <b>ete</b> = <b>1</b>	0
SYSTE EQ∎Mid∎	EM <b>EE</b> E	<b>0</b>
SYSTE EQ∎Low∎	EM <b>BER</b>	0

Wanneer de EQ Offset is ingeschakeld, kunt u hier de waarden voor de globale EQ instellen. Het bereik gaat van -9 tot +9 (dB).

Benut de knoppen MENU en VALUE om de EQ in te stellen. De waarden worden bij de reeds opgeslagen waarden opgeteld of ervan afgetrokken.

Indien de som de grens van +-9dB overschrijdt, wordt tot +-9dB beperkt.

Wanneer EQ Offset On/Off op Off is ingesteld, wordt deze pagina niet getoond.

### 10.2.8 Local Control (Local functie)

SYSTEM∎ Local∎ =∎On	On	Klavier en klankopwekking zijn direct met elkaar verbonden. Stel "ON" voor de normale modus in.
	Off	Het klavier en de klankopwekking zijn gescheiden. Deze functie kan worden benut om in de sequencermodus eventuele "dubbele noten" en MIDI-vervormingen te verhinderen.

### 10.2.9 Program Change Mode (programmawisselmodus)

SYSTEM
Pr9∎Mode∎=Panel

Deze parameter stelt in, in welk nummerformaat de interne sounds aangestuurd moeten worden, wanneer een MIDI programmawisselbevel wordt ontvangen.

Panel	De programmanummers zijn in dezelfde volgorde als de interne sounds gesorteerd.
GM	Programmanummers worden volgens GM specificatie bij de passende sounds ingedeeld. Benut deze instelling voor het gebruiken van GM compatibele songs.

### 10.2.10 MIDI Receive Mode (MIDI ontvangstmodus)

SYSTEM∎ Rcv∎Mode∎=Panel	Hier wordt de MIDI ontvangstmodus ingesteld.	
	Panel	Alleen MIDI informatie op het systeemkanaal wordt ontvangen. Alle instellingen van de MP6 zijn beschikbaar.

Multi De MP6 kan nu op alle 16 MIDI kanalen ontvangen. Bovendien kan aan een MIDI ook bij een interne zone worden ingedeeld. Zie ook 10.2.11.

### 10.2.11 MIDI Receive Channel (MIDI ontvangstkanaal)

SYSTEM Rcv**E**Ch**E**1**E**=Zone1 Wanneer de MIDI Receive modus (10.2.10) op 'Multi' is ingesteld, wordt hier het betreffende MIDI kanaal voor de ontvangst geactiveerd en toegewezen.

Zone1-4	Zendt MIDI gegevens over de ingestelde zone.
On	Het kanaal ontvangt MIDI gegevens.
Off	Het kanaal ontvangt geen MIDI gegevens.

#### **Opmerking:**

- \* Deze parameter wordt alleen getoond, indien de MIDI Receive modus (10.2.10) op 'Multi' staat.
- \* Mogelijke ontvangstkanalen zijn 1-16.

#### 10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode (MIDI SETUP zenden)

SYSTEM Trs.Setup∎ =Off Stel hier in, of MIDI informaties moeten worden gezonden, wanneer een SETUP wordt opgeroepen.

On	MIDI informaties worden gezonden.
Off	MIDI informaties worden niet gezonden.

#### 10.2.13 MIDI Transmit Program Change (MIDI programmawissel zenden)

SYSTEM
Set <b>T</b> Pro9ram <b>T</b> =On

Wanneer de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat, kan deze parameter beslissen, of programmawisselinformaties bij het oproepen van een SETUP worden gezonden of niet.

On	MIDI Program Change informaties worden gezonden.

Off MIDI Program Change informaties worden niet gezonden.

#### **Opmerking:**

\* Deze parameter wordt alleen getoond, indien de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat.

#### 10.2.14 MIDI Transmit Bank (MIDI bank zenden)

SYSTEM	
Set∎Bank∎	=0n

Wanneer de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat, kan deze parameter beslissen, of bankwisselbevelen worden gezonden of niet.

On	MIDI Bank informaties worden gezonden.
Off	MIDI Bank informaties worden niet gezon

MIDI Bank informaties worden niet gezonden.

**Opmerking:** 

\* Deze parameter wordt alleen getoond, indien de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat.

### 10.2.15 MIDI Transmit Volume (MIDI volume zenden)

SYSTEM
Set∎Volume∎ =On

Wanneer de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat, kan deze parameter beslissen, of volumebevelen worden gezonden of niet.

On	MIDI volume informaties worden gezonden.
Off	MIDI volume informaties worden niet gezonden.

**Opmerking:** 

\* Deze parameter wordt alleen getoond, indien de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat.

### 10.2.16 MIDI Transmit Control Change (MIDI controller zenden)

SYSTEM	
Set∎Control∎=On	

Wanneer de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat, kan deze parameter beslissen, of controllerbevelen worden gezonden of niet.

On	MIDI controller informaties worden gezonden.
Off	MIDI controller informaties worden niet gezonden.

#### **Opmerking:**

\* Deze parameter wordt alleen getoond, indien de MIDI Transmit SETUP modus (10.2.12) op 'On' staat.

### 10.2.17 MIDI Transmit Recorder (MIDI recorder zenden)

	SYSTEM
Trs.	Recorder=On

Hiermee kunt u bepalen, of de MIDI gegevens van de interne recorder via MIDI OUT moeten worden uitgegeven of niet.

On	MIDI informaties worden gezonden.
Off	MIDI informaties worden niet gezonden.

### 10.2.18 MMC On/Off (MMC aan/uit)

SYSTEM MMCtransport=On Stel hier in, of de recorderknoppen zogenaamde MMC (MIDI Machine Control) bevelen moeten zenden, wanneer ze ingedrukt worden.

On Off

MMC bevelen worden via MIDI gezonden. MMC bevelen worden niet gezonden.

#### 10.2.19 MMC Assign (MMC toewijzing)

SYSTEM PLAY∎=Play

Wanneer de MMC bevelen moeten worden gezonden, moeten ze ook eerst worden aangegeven, daar hiervoor de meest uiteenlopende doeleinden bestaan.

Кпор	MMC bevel
PLAY/STOP	Play Pause Record Strobe
REC	Record Pause Record Exit
RESET	Stop
FF	Fast Forward Pause
REW	Rewind Pause
LOOP	Deferred Play

**Opmerking:** 

\* Deze parameter wordt niet getoond, indien de MMC (10.2.18) op 'Off' staat.

### 10.2.20 MMC Device ID



Hier wordt een Device ID voor de MMC (MIDI Machine Control) vrijgegeven.

#### 10.2.21 LCD Contrast (LCD contrast)



Regelt het contrast van de LC-display van 1 tot 10.

### 10.2.22 LED Brightness (LED helderheid)



Stel hier de helderheid van de toets LED's in. Kies tussen High en Low.

De Low instelling is zeer geschikt voor donkere podia, terwijl High voor lichte omgevingen geschikt is.

### 10.2.23 Out Mode

SYS	STEM
Out∎Mode	e∎=Stereo

Soms is het nuttig om 2 mono signalen i.p.v. een stereo signaal te hebben.

In dit geval kan een mono signaal voor uw monitorsysteem worden benut, terwijl het andere mono signaal aan de mixer gaat.

Stereo	Het signaal aan de line-outs is normaal stereo.
2x mono	Het signaal aan de line-outs is mono aan beide bussen.

#### **Opmerking:**

\* Om ongewenste soundeffecten te vermijden, worden enkele stereo effecten zoals AutoPan uitgeschakeld, indien 2x mono als out modus is gekozen.

### 10.2.24 Foot Switch Mode (voetpedaalmodus)

SYSTEM∎ FootSW∎ =Normal	Deze parameter stelt de modus voor het voetpedaal in.	
	Normal:	De aan het voetpedaal in de betreffende setup met FootSW CC# toegewezen controller wordt ook gebruikt. Zie pagina 46.
	Setup+:	Het voetpedaal wordt als setup omschakelaar gebruikt. ledere druk schakelt naar de volgende hogere setup.

#### **Opmerking:**

\* Wanneer "Setup+" is ingesteld, verschijnt het menupunt FootSW CC# niet meer.

### 10.2.25 Wheel Mode

#### SYSTEM∎ WheelMode=Normal

Hiermee kunt u tussen het modulatiewiel de functie als invoermogelijkheid toewijzen.

Normal:	Het modulatie wiel werkt als modulatie controller of met de in de SETUP ingegeven controller.(standaard).
Edit	Het wiel dient voor het ingeven van waarden tijdens het editeren. De waarde verandert pas, wanneer het wiel de waardepositie van de tevoren ingestelde waarde heeft bereikt. Het kan worden gebruikt voor het editeren van de volgende parameters.
Euit.	* setup parameter in het MENU behalve zones modus en sound * naam geven bij het opslaan * SW knoppentoewijzing, EFX/REVERB type * metronoomtempo

#### **Opmerking:**

\* Wanneer de Wheel modus op "Edit" staat, is de normale functie van het wiel uitgeschakeld. De Wheel parameters krijgen dan als opmerking een sterretje.



### 10.3 System Reset

### 10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (reset afzonderlijke SOUND/SETUP)

Keset∎6-4-H	
Proce <b>l</b> i OI I IF	

Deze functie zet een afzonderlijke SOUND of SETUP weer in de door Kawai voorgeprogrammeerde instelling terug.

Druk de knop SYSTEM. Benut de knoppen MENU ▼ en kies "Reset X-X-X" (X-X-X betekent SOUND of SETUP nummer). Nu benut u de SOUND SELECT knoppen Tasten, om die SOUND of SETUP uit te kiezen die u weer in de fabrieksinstelling wilt terugzetten.



Druk de knop VALUE ▲. De display wisselt.

Om deze procedure af te breken drukt u de knop VALUE  $\checkmark$ . Anders bevestigt u met de knop VALUE  $\blacktriangle$ .

In de display verschijnt "Completed!!" als bevestiging.



#### Opmerking:

\* De gekozen SOUND/SETUP wordt met de fabrieksgegevens overgeschreven.

### 10.3.2 Reset All (complete reset)

Reset∎Al	1
Press∎VA	LUEUUP

Deze functie maakt een globale RESET van alle 256 SOUNDs, 256 SETUPs en SYS-TEM instellingen. Het instrument bevindt zich daarna weer in de leveringstoestand.

Druk de knop SYSTEM. Kies "Reset All" met de MENU knoppen.

Druk de knop VALUE ▲. De display wisselt.

Om deze procedure af te breken drukt u de knop VALUE  $\checkmark$ . Anders bevestigt u met de knop VALUE  $\blacktriangle$ .



In de display verschijnt "Completed!!" als bevestiging.

#### **Opmerking:**

\* Alle gegevens van de MP6 worden met de fabrieksinstellingen overgeschreven.

# 11. USB knop

De knop USB roept een menu op dat functies zoals laden en beveiligen van sounds, setups en systeeminstellingen alsmede het laden en beveiligen van songs uit de interne MIDI recorder op een USB geheugenmedium bevat. Bovendien kunt u hier files een andere naam geven of wissen en het USB geheugenmedium formatteren.

Load	laadt gegevens van het USB geheugen in de MP6.
Save	beveiligt gegevens op het USB geheugen
Rename	benoemt files op het USB geheugen.
Delete	wist gegevens op het USB geheugen.
Format	formatteert het USB geheugen en wist daarmee alle opgeslagen gegevens.

### ■ Keuze van het USB menu

Sluit eerst een USB geheugen aan de USB to Device aansluiting aan.



Druk de knop USB.

Het USB menu wordt getoond.



Kies met de knoppen MENU  $\blacktriangle$  of MENU  $\checkmark$  de gewenste functie en druk de knop VALUE  $\bigstar$  voor de keuze.

#### Filekeuze voorbeelden:

[Parent Dir ]	terug naar de grotere ordner
<classical></classical>	ordner
Audio_001.MP3	file (MP3 formaat)
Audio_002.WAV	file (WAV formaat)

### 11.1 Load (laden)

### 11.1.1 Keuze van laden/load

Press <b>U</b> AL	UE∎UP

Volg de aanwijzingen hierboven om de functie load in het USB menu te kiezen.



Het USB Load menu wordt getoond. Benut de knoppen MENU of VALUE voor de keus van de gewenste USB Load functie.

SETUP	laadt SETUP gegevens van het USB geheugen.
SOUND	laadt SOUND gegevens van het USB geheugen.
SYSTE	M laadt SYSTEM gegevens van USB geheugen.
SMF	laadt SMF MIDI song gegevens van USB geheugen.

**Opmerking:** 

\* Het laden van SETUP, SOUND, of SYSTEM gegevens overschrijft de interne gegevens van de MP6.

### 11.1.2a Laden van SETUP gegevens

Nadat u de functie load SETUP heeft gekozen:

≺A11∎ ≺Current	Het USB Load SETUP menu wordt getoond. Kies met de knoppen MENU de gewenste functie uit.	
All	laadt een file die alle 256 SETUPs bevat van het USB geheugen.	
Current	laadt een file die een enkele SETUP bevat op het actueel ingestelde SETUP geheugen.	
≻ALSetu⊧001∎ ALSetu⊧002	Het ´file laden´ beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ om een file te kiezen.	
ALSetup001∎ Sure?	Een veiligheidsvraag verschijnt. Bevestig door het drukken van de knop VALUE ▲.	

### 11.1.2b Laden van SOUND gegevens

Deze functie laadt een file die alle instellingen van alle 256 sounds bevat.

Nadat u de functie load SOUND heeft gekozen:

>ALSound001
ALSound002

Het 'file laden' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ om een file te kiezen.

01 C	
ны хонломинн	
	C
	- Sure/

Een veiligheidsvraag wordt getoond. Bevestig door het drukken van de knop VALUE ▲.

### 11.1.2c Laden van SYSTEM gegevens

Nadat u de functie load SYSTEM heeft gekozen:

<allbackup <systemsettin9s< th=""><th>Het USB Load SYSTEM menu wordt getoond. Kies met de knoppen MENU de gewenste functie uit.</th></systemsettin9s<></allbackup 	Het USB Load SYSTEM menu wordt getoond. Kies met de knoppen MENU de gewenste functie uit.
Allbackup	laadt een file die alle SETUP, SOUND en SYSTEM gegevens bevat van het USB geheugen.
SystemSettings	laadt een file die systeem instellingen bevat van het USB geheugen.
≻ALBckup001 ALBckup002	Het ´file laden´ beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ om een file te kiezen.
ALBckup001 Sure?	Een veiligheidsvraag verschijnt. Bevestig door het drukken van de knop VALUE ▲.

### 11.1.2d Laden van SMF MIDI song files

Hiermee laadt u SMF MIDI songs van het USB geheugen in het interne recorder geheugen van de MP6.

Nadat u de functie load SMF heeft gekozen:

5 m
Соронии
/_0012001
Кораииии
and the first of the first state

Het 'file laden' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ om de file te kiezen.



Benut de VALUE knoppen voor het kiezen van een songgeheugen waarin de song moet worden geladen en bevestig dit met de knop STORE.

Wanneer u een SMF file met meerdere kanalen/sporen laadt, verschijnt het volgende beeldscherm:



Kies met de knoppen VALUE ▲ of VALUE ▼ het spoor/kanaal dat de klavierinformatie bevat en bevestig dit met de knop STORE.



 Kies met de knoppen VALUE ▲ of VALUE ▼ het spoor/kanaal dat eventuele slagwerkgegevens bevat en bevestig dit met de knop STORE.

Son9001 Sure? Een veiligheidsvraag verschijnt. Bevestig door het drukken van de knop VALUE ▲.

### 11.2 Save (beveiligen)

#### 11.2.1 Keuze van beveiligen



Volg de aanwijzingen hierboven om de functie Save in het USB menu te kiezen.

<setup∎ :<="" th=""><th>SOUND&gt;I</th></setup∎>	SOUND>I
<system∎< td=""><td>SMF&gt;</td></system∎<>	SMF>

Het USB Save menu wordt getoond.

Benut de knoppen MENU of VALUE voor het kiezen van de gewenste USB Save functie.

SETUP	beveiligt SETUP gegevens op het USB geheugen.		
SOUND beveiligt SOUND gegevens op het USB geheugen.			
SYSTEM beveiligt SYSTEM gegevens op het USB geheugen.			
SMF	beveiligt SMF song gegevens op het USB geheugen.		

**Opmerking:** 

\* Het beveiligen van SETUP, SOUND of SYSTEM gegevens op een USB geheugen kan reeds voorhanden gegevens overschrijven, indien de namen identiek zijn.

### 11.2.2a SETUP gegevens beveiligen

Nadat u de functie Save SETUP heeft gekozen:

<all <current< th=""><th>Het USB Save SETUP menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Save SETUP functie.</th></current<></all 		Het USB Save SETUP menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Save SETUP functie.
<b>All</b> beveiligt alle 256 SETUPs in een file op het USB geheugen.		beveiligt alle 256 SETUPs in een file op het USB geheugen.
Current		beveiligt de actueel gekozen SETUP op het USB geheugen.
Name =ALSe	e∎ →[STORE] etup003	Het file beveiligen beeldscherm wordt getoond. Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE ▲ en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE voor het beveiligen.

### 11.2.2b SOUND gegevens beveiligen

Deze functie beveiligt de instellingen van alle 256 SOUNDs in een file op een USB geheugen.

Nadat u de functie Save SOUND heeft gekozen:

Name	÷[	ST	OR	Е	]
=ALSound	199	2			

Het USB Save SOUND menu wordt getoond.
Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE
▲ en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE voor het beveiligen.

#### 11.2.2c SYSTEM gegevens beveiligen

Deze functie beveiligt de SYSTEM instellingen in een file op een USB geheugen.

Nadat u de functie Save SYSTEM heeft gekozen:

<allbackup<b>∎∎∎∎∎ <systemsettin9s< th=""><th>Het USB Save SYSTEM menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Save SYSTEM functie.</th></systemsettin9s<></allbackup<b>	Het USB Save SYSTEM menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Save SYSTEM functie.
Allbackup	beveiligt SETUP, SOUND en SYSTEM gegevens in een file op het USB geheugen. (complete-backup)
SystemSettings	beveiligt alleen de systeeminstellingen op het USB geheugen.
Name∎ →[STORE] =ALBckup003	Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE ▲ en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE voor het beveiligen.

### 11.2.2d SMF gegevens beveiligen

Deze functie beveiligt songs uit de interne recorder in het Standard MIDI File formaat SMF op een USB geheugen.

Nadat u de functie Save SMF heeft gekozen:



Het USB Save SMF menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de op te slaan interne song en bevestig dit met de knop VALUE ▲.



Het 'file beveiligen' beeldscherm wordt getoond.

Druk nu de knop STORE voor het beveiligen.

### File overschrijven

Wanneer de filenaam reeds bestaat:



Er verschijnt een vraag op het beeldscherm. Druk om te bevestigen de knop VALUE ▲ wordt de file overgeschreven. Mocht u de procedure hier willen afbreken, druk dan de knop VALUE ▼.

### 11.3 Rename (file andere naam geven)

### 11.3.1 Keuze van de functie rename



Volg de aanwijzingen hierboven om de functie Rename in het USB menu te kiezen.



Het USB Rename menu wordt getoond.

Benut de knoppen MENU of VALUE voor het kiezen van de gewenste USB Save functie.

SETUP	andere naam van SETUP gegevens op het USB geheugen.
SOUND	andere naam van SOUND gegevens op het USB geheugen.
SYSTEM	andere naam van SYSTEM gegevens op het USB geheugen.
SONG	andere naam van SMF, MP3 of WAV song gegevens op het USB geheugen.

### 11.3.2a SETUP file andere naam geven

Nadat u de functie Rename SETUP heeft gekozen:

<all∎ <current< th=""><th></th><th>Het USB Rename SETUP menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB SETUP functie.</th></current<></all∎ 		Het USB Rename SETUP menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB SETUP functie.
	All	geeft file andere naam die alle 256 SETUPs bevat.
Cu	urrent	geeft file andere naam die een enkele SETUP bevat.
>ALSetup001∎ ALSetup002		Het ´file kiezen´ beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.
Rename∎→[ST( =ALSetup001	ORE]	Het ´file andere naam geven´ beeldscherm verschijnt. Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE ▲ en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE om een andere naam te geven.

### 11.3.2b SOUND file andere naam geven

Deze functie geeft een file op het USB geheugen een andere naam die instellingen van alle 256 SOUNDs bevat.

>ALSound001	
ALSound002	

Het 'file kiezen' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.

Rename∎→[STORE	]	Ì
=ALSound001		

Het 'file andere naam geven' beeldscherm verschijnt. Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE ▲en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE om een andere naam te geven.

### 11.3.2c SYSTEM file andere naam geven

Nadat u de functie Rename SYSTEM heeft gekozen:

(Allbackup <b>etting</b> (SystemSettings		Het USB Rename SYSTEM menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Rename SYSTEM functie.	
	Allbackup	geeft file andere naam die SETUP, SOUND en SYSTEM gegevens bevat. (complete-backup)	
	SystemSettings	geeft file andere naam die alleen de systeeminstellingen bevat.	



Het 'file kiezen' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.

Rename∎→ESTORE	]	I
=ALBckup002		

Het 'file andere naam geven' beeldscherm verschijnt.

Druk nu de knop STORE om een andere naam te geven.

### 11.3.2d SONG file andere naam geven

Met deze functie kunt u een song file op het USB geheugenmedium een andere naam geven.

Nadat u de functie Rename Song heeft gekozen:



Het 'file kiezen' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.



Het 'file andere naam geven' beeldscherm verschijnt.
Met de knoppen MENU ▲ en MENU ▼ beweegt u de cursor en met VALUE ▲ en VALUE ▼ wordt het teken veranderd.

Druk nu de knop STORE om een andere naam te geven.

### File overschrijven

Wanneer reeds een filenaam bestaat.



Het 'file overschrijven' beeldscherm wordt getoond. Druk de knop VALUE  $\blacktriangle$  om het overschrijven te bevestigen of VALUE  $\blacktriangledown$  om de procedure af te breken.

### 11.4 Delete (wissen)

### 11.4.1 Selecting Delete



Volg de aanwijzingen hierboven om de functie in het USB menu te kiezen.

<setup∎ <system∎< th=""><th>SOUND&gt; SONG&gt;</th><th></th></system∎<></setup∎ 	SOUND> SONG>	
		1

Het USB Delete menu wordt getoond. Benut de knoppen MENU of VALUE voor het kiezen van de gewenste USB Delete functie.

#### **Opmerking:**

\* Het wissen van SETUP, SOUND of SYSTEM files op het USB geheugen wist deze permanent van het USB geheugen.
#### 11.4.2a SETUP files wissen

Nadat u de functie Delete SETUP heeft gekozen:

<all∎ <current< th=""><th><ul> <li>Het USB Delete SETUP menu wordt getoond.</li> <li>Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Delete SETUP functie.</li> </ul></th></current<></all∎ 	<ul> <li>Het USB Delete SETUP menu wordt getoond.</li> <li>Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Delete SETUP functie.</li> </ul>
All	wist een file die alle 256 SETUPs bevat.
Current	wist een file die een enkele SETUP bevat.
>ALSetup001∎ ALSetup002	<ul> <li>Het 'file keuze' beeldscherm wordt getoond.</li> <li>Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.</li> </ul>
ALSetup001 Sure?	Een bevestigingsbeeldscherm wordt getoond. Bevestig het wissen met de knop VALUE ▲.

#### 11.4.2b SOUND files wissen

Deze functie wist een file op het USB geheugen die instellingen van alle 256 sounds bevat.

Nadat u de functie Delete SOUND heeft gekozen:

>ALSound001∎	
ALSound002	

Het 'file keuze' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.

ALSound00	1
	Sure?

Een bevestigingsbeeldscherm wordt getoond. Bevestig het wissen met de knop VALUE ▲.

#### 11.4.2c SYSTEM files wissen

Nadat u de functie Delete SYSTEM heeft gekozen:

<all <s95< th=""><th>backup<b>uttung</b> temSettings</th><th>Het USB Delete SYSTEM menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Delete SYSTEM functie.</th></s95<></all 	backup <b>uttung</b> temSettings	Het USB Delete SYSTEM menu wordt getoond. Benut de MENU knoppen voor het kiezen van de gewenste USB Delete SYSTEM functie.
	Allbackup	wist een file die SETUP, SOUND en SYSTEM instellingen bevat.
SystemSettings		wist een file die SYSTEM instellingen bevat.
>ALB ALB	ckup001 ckup002	Het ´file keuze´ beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.
ALBc	kup001 Sure?	Een bevestigingsbeeldscherm wordt getoond. Bevestig het wissen met de knop VALUE ▲.

#### 11.4.2d SONG files wissen

Deze functie wist voorhanden SONG files van het USB geheugen.

Nadat u de functie Delete SONG heeft gekozen:

25009447	
n ann an t-t-ann an 🖬	
Caangga7	
1 20113882	

Het 'file keuze' beeldscherm wordt getoond. Benut de VALUE knoppen om binnen de lijst te bewegen en druk dan de knop MENU ▲ voor het kiezen van de file.

Son9002	
	Sure?

Een bevestigingsbeeldscherm wordt getoond. Bevestig het wissen met de knop VALUE ▲.

# 11.5 Format (formatteren)

Opmerking: Deze functie wist alle gegevens op het USB geheugen!

#### 11.5.1 Formaat functie kiezen



Volg de aanwijzingen hierboven voor het kiezen van de FORMAT functie in het USB menu.

## 11.5.2 Starten van de formattering



Een bevestigingsbeeldscherm wordt getoond. Bevestig het formatteren met de knop VALUE ▲.

# 12. Referenties/informatie

# 12.1 MIDI IN

Wanneer de MIDI Receive Mode SYSTEM parameter op 'Panel'is ingesteld, ontvangt de MP6 MIDI informatie alleen op het systeemkanaal. Zie pagina 56.

Om de interne sounds via MIDI te veranderen benut u de soundnummerlijst op de volgende pagina.

**Opmerking:** 

\* Wanneer de MP6 op het systeemkanaal (zie pag. 56) programmanummers van 1 tot 128 en Bank Select bevelen met LSB 2 tot 3 ontvangt, worden de setups aangesproken. Zie ook onderstaande tabel. Zo opgeroepen setups kunnen dan direct op het klavier worden gespeeld.

Wanneer de MIDI Receive Mode SYSTEM parameter op 'Multi' is ingesteld, kan de MP6 als 16 kanaal soundmodule worden gebruikt dat op 16 MIDI kanalen tot 16 verschillende instrumenten kan spelen.

## 12.2 SETUP Programma nummer lijst

Devenate vii	ببه المامامة مينا	andavata vii	Programmanummer:
Bovenste rij	middeiste rij	onderste rij	BankSelect MSB-LSB
1	1	А	001:000-002
1	1	В	002:000-002
1	1	С	003:000-002
1	1	D	004:000-002
1	2	A~D	005:000-002 ~ 008:000-002
1	3	A~D	009:000-002 ~ 012:000-002
1	4	A~D	013:000-002 ~ 016:000-002
1	5	A~D	017:000-002 ~ 020:000-002
1	6	A~D	021:000-002 ~ 024:000-002
1	7	A~D	025:000-002 ~ 028:000-002
1	8	A~D	029:000-002 ~ 032:000-002
2	1~8	A~D	033:000-002 ~ 064:000-002
3	1~8	A~D	065:000-002 ~ 096:000-002
4	1~8	A~D	097:000-002 ~ 128:000-002
5	1~8	A~D	001:000-003 ~ 032:000-003
6	1~8	A~D	033:000-003 ~ 064:000-003
7	1~8	A~D	065:000-003 ~ 096:000-003
8	1~8	A~D	097:000-003 ~ 128:000-003

			Program of	change Moo	de = Panel	Program change Mod		de = Multi
				Bank	Bank		Bank	Bank
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
Piano			5			5		
1	А	Concert Grand	1	0	0	1	121	0
	В	Studio Grand	2	0	0	1	121	1
	С	Mellow Grand	3	0	0	1	121	2
	D	Jazz Grand	4	0	0	1	95	8
2	A	Concert Grand 2	5	0	0	1	95	16
	В	Studio Grand 2	6	0	0	1	95	17
	С	Mellow Grand 2	7	0	0	1	95	18
	D	Jazz Grand 2	8	0	0	1	95	19
3	А	Pop Piano	9	0	0	2	95	10
	В	BrightPopPiano	10	0	0	2	95	13
	С	Pop Piano 2	11	0	0	2	95	11
	D	Pop Piano 3	12	0	0	2	95	12
4	А	Mono Piano	13	0	0	2	121	0
	В	Mono Piano 2	14	0	0	1	95	3
	С	Mono Piano 3	15	0	0	1	95	21
	D	Mono Piano 4	16	0	0	1	95	24
5	А	Piano Vari.	17	0	0	2	121	1
	В	Piano Vari. 2	18	0	0	4	121	0
	С	Piano Vari. 3	19	0	0	2	95	6
	D	Piano Vari. 4	20	0	0	2	95	7
6	А	Piano Oct.	21	0	0	1	95	1
	В	Piano Oct. 2	22	0	0	1	95	2
	С	Piano & EP	23	0	0	2	95	1
	D	Piano & EP 2	24	0	0	2	95	2
7	А	New Age Piano	25	0	0	1	95	9
	В	New Age Piano2	26	0	0	1	95	10
	С	New Age Piano3	27	0	0	1	95	11
	D	New Age Piano4	28	0	0	1	95	15
8	А	Harpsichord	29	0	0	7	121	3
	В	Harpsichord2	30	0	0	7	121	0
	С	Harpsi. Octave	31	0	0	7	121	1
	D	Harpsi & Clavi	32	0	0	7	95	5
E.Piano	٨		22	0	0	~	101	0
1	A D		33 24	0	0	5 F	121	0
	D C		24 25	0	0	5	95	5
			25 26	0	0	5	95 101	5
2	D ^	Classic EP 4 Modorn ED	0C 7C	0	0	5	121	1
2	R	Modern EP 2	30	0	0	6	121	1
	ь С	Modern EP 2	30	0	0	6	121	ו ר
		Modern EP 4	40	0	0	6	05	5
3	Δ		40	0	0	5	95 121	3
5	R	60's EP 2	41	0	0	5	95	2 2
	Ċ	Flectric Grand	<del>т</del> ∠ ДЗ	0	0	2	101	4
		Flectric GP 2	45 AA	0	0	2	121	1
4	Δ	Dolce FP	45	0	0	5	95	י כ
-	B	Legend FP	46	0	0	6	121	∠ २
	Ċ	Phase FP	40	0	0	6	121	2 2
	D	Classic FP 5	48	0	0	5	121	- 2
	-				-	2	· •	-

# 12.3 SOUND Programmanummerlijst

			Program change Mode = Panel Program change Mc		hange Mo	de = Multi		
			-	Bank	Bank	-	Bank	Bank
			Proa#	MSB	LSB	Proa#	MSB	LSB
5	А	Crystal FP	49	0	0	6	95	1
	B	New Age FP	50	Õ	Õ	6	95	2
	Ċ	New Age EP2	51	Õ	Õ	6	95	3
	D	New Age EP3	52	Õ	Õ	6	95	4
6	Δ	Clavinet	52	0	0	8	121	0
C C	R	Synth Clavinet	54	0	0	8	121	1
	C	Clavi & Marim	55	0	0	8	95	1
	р	Clavi Phaser	56	0	0	8	95	י כ
7	Δ	Vibranhone	57	0	0	12	121	0
-	R	Octave Vibes	58	0	0	12	95	2
	C	Celesta	59	0	0	9	121	0
	р	Bolls	60	0	0	15	05	3
8	Δ	Marimba	61	0	0	13	121	0
Ũ	R	Hard Marimba	67	0	0	13	05	1
	C	Yylonhono	63	0	0	17	121	0
		Stool Drums	64	0	0	14	121	0
	D	Steer Druins	04	0	0	115	121	U
Drawb	oar							
1	А	Be More	65	0	0	17	95	2
	В	Jazzer	66	0	0	18	95	1
	С	Be 3	67	0	0	17	95	1
	D	Be Nice	68	0	0	17	95	7
2	А	Mellow	69	0	0	17	95	5
	В	Drawbar 2	70	0	0	17	121	3
	С	Odd Man	71	0	0	17	95	6
	D	Hi-Lo	72	0	0	17	95	3
3	А	Soft Solo	73	0	0	17	95	8
	В	Full Organ	74	0	0	18	95	4
	С	Jazz Organ 2	75	0	0	18	95	12
	D	Hollow	76	0	0	18	95	6
4	А	Rock Organ 2	77	0	0	19	121	0
	В	Drawbar 3	78	0	0	17	121	1
	С	Screamin'	79	0	0	17	95	4
	D	Drawbar	80	0	0	17	121	0
5	А	Jazz Organ	81	0	0	18	121	0
	В	Rock Organ	82	0	0	18	95	13
	С	Perc. Organ	83	0	0	18	95	15
	D	Perc. Organ 2	84	0	0	18	121	1
6	А	T.Wheel A-1	85	0	0	18	95	112
	В	T.Wheel A-2	86	0	0	18	95	113
	С	T.Wheel A-3	87	0	0	18	95	114
	D	T.Wheel A-4	88	0	0	18	95	115
7	А	T.Wheel B-1	89	0	0	17	95	112
	В	T.Wheel B-2	90	0	0	17	95	113
	С	T.Wheel B-3	91	0	0	17	95	114
	D	T.Wheel B-4	92	0	0	17	95	115
8	А	T.Wheel C-1	93	0	0	20	95	112
	В	T.Wheel C-2	94	0	0	20	95	113
	С	T.Wheel C-3	95	0	0	20	95	114
	D	T.Wheel C-4	96	0	0	20	95	115

			Program of	hange Moo	de = Panel	Program of	hange Mo	de = Multi
			-	Bank	Bank	-	Bank	Bank
			Proa#	MSB	LSB	Proa#	MSB	LSB
Organ						J		
1	А	Church Organ	97	0	0	20	121	0
	В	Full Pipes	98	0	0	20	95	9
	С	Full Ensemble	99	0	0	21	95	10
	D	Church Organ 2	100	0	0	20	121	1
2	А	PrincipleChoir	101	0	0	20	95	23
	В	Small Ensemble	102	0	0	20	95	8
	С	Small Ens. 2	103	0	0	20	95	25
	D	Baroque	104	0	0	20	95	19
3	А	Chiffy Tibia	105	0	0	20	95	17
	В	8'&4'Principle	106	0	0	20	95	24
	С	Stopped Pipe	107	0	0	20	95	21
	D	Principle Pipe	108	0	0	20	95	22
4	A	8' Celeste	109	0	0	20	95	5
	В	Diapason	110	0	0	20	95	6
	C	Voice Celeste	111	0	0	20	95	39
	D	Baroque Mix	112	0	0	20	95	7
5	A	Reeds	113	0	0	20	95	10
	В	8' Reed	114	0	0	21	95	1
	C	Reed Pipes	115	0	0	20	95	26
	D	Posaune	116	0	0	20	95	27
6	A	Theater Organ	117	0	0	20	95	2
	В	Theater Organ2	118	0	0	20	95	3
	C	Theater Organ3	119	0	0	20	95	4
	D	Theater Tibia	120	0	0	20	95	36
7	A	Elec. Organ	121	0	0	17	95	9
	В	Elec. Organ 2	122	0	0	17	95	10
	С	60's Organ	123	0	0	17	121	2
	D	Pump Organ	124	0	0	20	95	40
8	А	Fr. Accordion	125	0	0	22	121	0
	В	TangoAccordion	126	0	0	24	121	0
	С	Harmonica	127	0	0	23	121	0
	D	Kenban Harmo.	128	0	0	23	95	4
Strings/	Vocal							
1	А	String Pad	1	0	1	49	95	8
	В	Warm Strings	2	0	1	49	95	1
	С	Warm Strings 2	3	0	1	51	121	0
	D	Synth Strings	4	0	1	52	121	0
2	А	Beautiful Str.	5	0	1	45	95	1
	В	String Ens.	6	0	1	49	121	0
	С	String Ens. 2	7	0	1	50	121	0
	D	Full Orchestra	8	0	1	49	95	12
3	А	Small Str. Ens	9	0	1	49	95	13
	В	Quartet	10	0	1	49	95	11
	С	Str. Bass Ens.	11	0	1	44	121	0
	D	Str. Sustain	12	0	1	49	95	10
4	А	Pizzicato	13	0	1	46	121	0
	В	TremoloStrings	14	0	1	45	121	0
	С	Str. Sforzando	15	0	1	49	95	9
	D	Orchestra Hit	16	0	1	56	121	0

			Program of	hange Moo	de = Panel	Program change Mod		de = Multi
				Bank	Bank		Bank	Bank
			Prog#	MSB	LSB	Proa#	MSB	LSB
5	А	Passionate VIn	17	0	1	41	121	0
	В	Classic Violin	18	0	1	41	95	3
	C	Passionate Vc	19	0	1	43	121	0
	D	Classic Cello	20	0	1	43	95	4
6	A	Choir	21	Õ	1	53	121	0
	B	Breathy Choir	22	Õ	1	53	95	1
	Ċ	Pop Aabs	23	Õ	1	53	121	1
	D	Slow Choir	24	Õ	1	53	95	2
7	A	Jazz Ensemble	25	Õ	1	54	95	2
	B	Female Scat	26	Õ	1	54	95	22
	Ċ	Pon Ensemble	20	Õ	1	54	121	0
	D	Contemp Ens	28	Õ	1	54	95	10
8	Δ	Itonia	20	0	1	92	121	0
-	R	Halo Pad	30	0	1	95	121	0
	C	Halo Pad 2	31	0	1	95	95	1
	р	Synth Vocals	37	0	1	55	121	0
	U	Synth Vocals	52	0	1	55	121	U
Brass	/Wind							
1	A	Exp Brass	33	0	1	62	95	8
	B	Exp Saxes	34	Õ	1	66	95	11
	Ċ	Tp&Bone&Tenor	35	Õ	1	58	95	11
	D	Flugel & Tenor	36	Õ	1	57	95	18
2	A	Brass Section	37	Õ	1	62	121	0
	B	Synth Brass	38	Õ	1	63	121	0
	C	Synth Brass 2	39	0	1	64	121	0
	D	lumn Brass	40	Õ	1	63	121	3
3	Δ	Exp Trumpet	40	0	1	57	121	0
	B	PlungerTrumpet	42	Õ	1	57	95	7
	C	Trumpet Shake	42	0	1	57	95	6
	D	Harmon Mute Tn	45	0	1	60	121	0
4	Δ	Exp Trombone	45	0	1	58	121	0
-	R	Lead Trombone	45	0	1	58	95	2
	C	PlungerTrombon	40	0	1	58	95	2 1
		ClosedMuteBone	18	0	1	58	95	ч 0
5	Δ	Evo Alto	40	0	1	50 66	121	0
2	R	Logd Alto	50	0	1	66	95	2
	C	Soft Alto	51	0	1	66	95	7
		Lead Sonrano	52	0	1	65	121	, 0
6	Δ	Eedu Soprano Evo Tenor	53	0	1	67	121	0
Ũ	R	Ballad Topor	57	0	1	67	05	6
	C	Growl Topor	55	0	1	67	95	1
		Baritono Say	55	0	1	60	121	4
7		Evo Eluto	50	0	1	00 74	05	10
,	A D	Exp Flute Ballad Eluto	5/	0	1	74 71	25 101	12
	D	Eluto Overblow	50	0	1	74	121	0
			59	0	1	/4 74	95 07	9
8	D	riule Flutter	60	0	1	/4	95 121	10
U	A	Oppe		0	1	09 71	121	0
	С В	Bassoon	62	0	1	/	121	U
	C	Jazz Clarinet	63	0	1	/2	121	0
	υ	Pan Flute	64	U	1	/6	121	0

			Program o	hange Moo	de = Panel Program change Moo		de = Multi	
				Bank	Bank		Bank	Bank
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
	C th							
1 Pad &		Now Ago Dad	65	0	1	00	101	0
	A D	New Age Pad 2	66	0	1	09 00	121	0
	D C	New Age Pad 2	67	0	1	09 00	95	ו ר
		New Age Pad 5	69	0	1	09	95	2
2		New Age Pau 4	60	0	1	09 100	95 101	5
2	A D	Rrightnoss	70	0	1	100	121	0
	D C	Brightness	70	0	1	101	05	1
		Goblin	71	0	1	101	95 121	0
З		Classic Synth	72	0	1	02	121	0
5	A D	Classic Synth 2	73	0	1	02 02	121	1
	D C	Pig Sow	74	0	1	02 02	05	1
		Dig Saw Saw Dad	75	0	1	02 02	95	ו כ
4		Dulco Lood	70	0	1	02 02	95	2
-	A D	Pulse Lead 2	77	0	1	02 02	95	4
	D C	Fuise Leau Z	70	0	1	02	95 101	0
		Square Lead	79	0	1	01	121	0
5		Caliana	00 01	0	1	02	121	2
5	A D	Callope	01	0	1	00	121	0
	D C	Encomble Load	02	0	1	04 04	05	1
		Plaw load	00	0	1	04 02	95	ו כ
6		Diow iedu Pright WarmDad	04 05	0	1	00	95	2
0	A D	Marm Dad	05	0	1	90	95 101	1
	D C	VVdTTT PdU Sing Dad	00	0	1	90	121	1
		Sille Pau Bowed Dad	07	0	1	90	121	1
7		DOWED Pau Brace Dad	00	0	1	95 67	121	0
,	A D	Didss Pdu Motallic	09	0	1	02	95 101	2
	D C	Multi Swoon	90	0	1	94	121	0
		Soundtrack	91	0	1	90	121	0
8		Applog Proce	92	0	1	90	121	2
0	A D	Analog Brass	93	0	1	64	121	2
	D C	Analog Brass 2	94	0	1	64	05	2 1
		Analog Brass J	95	0	1	64	95	ו כ
	D	Analog blass 4	90	0	I	04	95	2
Bass/	Guitar							
1	А	Acc. Bass	97	0	1	33	121	0
	В	Acc. Bass&Ride	98	0	1	33	95	1
	С	Electric Bass	99	0	1	34	95	1
	D	Electric Bass2	100	0	1	34	95	4
2	А	Finger Bass	101	0	1	34	121	0
	В	FingerSlapBass	102	0	1	34	121	1
	С	Pick Bass	103	0	1	35	121	0
	D	Fretless Bass	104	0	1	36	121	0
3	А	Synth Bass	105	0	1	39	121	0
	В	Synth Bass 2	106	0	1	40	121	0
	С	Rubber Bass	107	0	1	40	121	2
	D	Warm SynthBass	108	0	1	39	121	1
4	А	Exp. Nylon Gtr	109	0	1	25	121	0
	В	Pick Nylon Gtr	110	0	1	25	95	3
	С	Exp Guitar	111	0	1	26	121	0
	D	Exp Guitar 2	112	0	1	26	95	11

			Program of	hange Moo	de = Panel	Program of	change Mo	de = Multi
				Bank	Bank		Bank	Bank
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
5	А	Rhythm Guitar	113	0	1	28	121	0
	В	Overdrive	114	0	1	30	121	0
	С	Distortion	115	0	1	31	121	0
	D	Muted Electric	116	0	1	29	121	0
6	Α	Pedal Steel	117	0	1	27	121	1
	В	HawaiianGuitar	118	0	1	27	95	1
	С	Jazz Guitar	119	0	1	27	121	0
	D	Jazz Guitar 2	120	0	1	27	95	2
7	Α	Banjo	121	0	1	106	121	0
	В	Mandolin	122	0	1	26	121	2
	С	Sitar	123	0	1	105	121	0
	D	Harp	124	0	1	47	121	0
8	А	Ambience Set	125	0	1	33	120	0
	В	Plutinum Set	126	0	1	1	120	0
	С	Room Set	127	0	1	9	120	0
	D	Analog Set	128	0	1	26	120	0

# 12.4 Drum ritme lijst

No.	Ritme
1	Funk Shuffle 1
2	Funk Shuffle 2
3	Нір Нор 1
4	Hip Hop 2
5	Hip Hop 3
6	Hip Hop 4
7	16 Shuffle 1
8	16 Shuffle 2
9	16 Shuffle 3
10	Funky Beat 1
11	Funky Beat 2
12	Funky Beat 3
13	Funk 1
14	Funk 2
15	Funk 3
16	Jazz Funk
17	16 Beat 1
18	16 Beat 2
19	16 Beat 3
20	16 Beat 4
21	Ride Beat 4
22	Rim Beat
23	Roll Beat
24	Light Ride 1
25	Dixie Rock
26	Surdo Samba
27	Latin Groove
28	Light Samba
29	Songo
30	Samba
31	Merenge
32	Funky Beat 4
33	16 Beat 5
34	Disco 1
35	Disco 2
36	Techno 1
37	Techno 2
38	Techno 3
39	HeavyTechno
40	Ballad 1
41	Ballad 2
42	Ballad 3
43	Ballad 4
44	Ballad 5
45	Light Kide 2
46	
47	Electro Pop 2
48	
49	Slow Jam
50	Triplet50sBallad

No.	Ritme
51	TripletR&BBallad
52	8 Beat 1
53	8 Beat 2
54	Smooth Beat
55	Pop 1
56	Pop 2
57	Ride Beat 1
58	Ride Beat 2
59	Ride Beat 3
60	Slip Beat
61	Jazz Rock
62	8 Beat 3
63	Rock Beat 1
64	Rock Beat 2
65	Rock Beat 3
66	Rock Beat 4
67	Blues/Rock
68	Heavy Beat
69	Hard Rock
70	Surf Rock
71	R&B
72	Motown 1
73	8th East Shuffle
74	Motown 2
75	Country 2 Beat
76	Triplet Bock 1
77	Triplet Bock 2
78	Bembe
79	Rock Shuffle 1
80	Rock Shuffle 2
81	Boogie
82	Triplet 1
83	Triplet ?
84	Require
85	Gospel Ballad
86	Waltz
87	
88	Ride Swing
89	Fast 4 Beat
90	Afro Cuban
91	lazz Waltz 1
92	Jazz Waltz 2
02	5/4 Swing
95 Q/	
05	Ride Rossa Nova
95	Requine
90	Mambo
97	
90 00	Тардо
100	Hahapera
100	navancia

## 12.5 USB MIDI (USB to Host)

De MP6 biedt een 'USB to Host' interface waarmee men het instrument als MIDI apparaat aan een computer kan aansluiten. Afhankelijk van computertype en bedrijfssysteem kan een extra driver nodig zijn, opdat de MIDI communicatie functioneert.

#### **USB MIDI driver**

Bedrijfssysteem	USB MIDI driver ondersteuning
Windows ME Windows XP (geen SP, SP1, SP2, SP3) Windows XP 64-bit Windows Vista (SP1, SP2) Windows Vista 64-bit (SP1, SP2) Windows 7 Windows 7 64-bit	<b>Een extra USB MIDI driver is NIET nodug.</b> De standaard (geïntegreerde) Windows USB MIDI driver wordt automatisch geïnstalleerd, wanneer het instrument wordt aangesloten. Wees zeker dat 'USB Audio Device' (Windows ME/Windows XP) of 'USB-MIDI' (Windows Vista/ Windows 7) werd herkend en in uw MIDI software wordt gebruikt.
Windows 98 se Windows 2000 Windows Vista (No SP)	<b>Een extra USB MIDI driver is nodig.</b> Laad de USB MIDI driver van de KAWAI website: <u>http://</u> <u>www.kawai.co.jp/english</u> Wees zeker dat'KAWAI USB MIDI' als apparaat herkend is en aangetoond wordt.
Windows Vista 64-bit (geen SP)	<b>USB MIDI wordt niet ondersteund.</b> Laad het actuele Service Pack 1 of 2.
Mac OS X	<b>Een extra USB MIDI driver is NIET nodig.</b> De standaard (geïntegreerde) MAC OSX USB MIDI driver wordt automatisch geïnstalleerd, wanneer het instrument wordt aangesloten.
Mac OS 9	<b>USB MIDI wordt niet ondersteund.</b> Gebruik de normale MIDI IN/OUT aansluitingen.

#### USB MIDI informatie

- Wanneer u zowel de MIDI IN/OUT bussen als ook de USB MIDI aansluiting hebt aangesloten, zijn de MIDI bussen gedeactiveerd.
- Uw instrument moet uitgeschakeld zijn, voordat u de USB MIDI aansluiting maakt.
- Wanneer het instrument aan een computer wordt aangesloten, kan een kleine vertraging ontstaan, voordat de communicatie begint.
- Het gebruik van USB Hubs kan de MIDI communicatie negatief beïnvloeden. Benut indien mogelijk direct de USB poort van de computer.

- Een plotselinge onderbreking van de USB MIDI verbinding kan een instabiliteit van de computer in volgende situaties veroorzaken:
  - tijdens de USB MIDI driver installatie
  - terwijl de computer bootet
  - terwijl MIDI programma's lopen
  - terwijl de computer in de energiespaarmodus is.
- Bij verdere problemen controleert u eerst alle kabelverbindingen en relevante MIDI instellingen in de computer.

\*'MIDI' is een geregistreerd merk van de Association of Manufacturers of Electronic Instruments (AMEI).

\* 'Windows' is een registreerd merk van de Microsoft Corporation.

\* Andere genoemde namen van firma's en producten kunnen geregistreerde merken van andere eigenaren zijn.

<sup>\* &#</sup>x27;Mac' en 'Mac OS' zijn geregistreerde merken van de Apple Inc.

# 12.6 Specificaties

Klavier	88 toetsen met gewicht Responsive Hammer Action met Ivory Touch en Let-Off				
Klankopwekking	Progressive Harr	nonic Imaging™ (PHI)			
Interne sounds	256 sounds				
Zonen	4				
Polyfonie	max. 192 noten				
Effecten	7 galmtypes, 23 effecttypes, 3-Band equalizer (met MID frequentie-instelling), Amp simulator				
Intern geheugen	256				
Display	16 x 2 tekens LC	D			
Interne recorder					
USB functies	Audio weergave	MP3: 32 kHz/44,1 kHz/48 kHz, mono/stereo, Bitrate: 8-320 kbit/s (fixed & variable)			
		WAV: 32 kHz/44,1 kHz/48 kHz, mono/stereo			
	Audio	MP3: 44,1 kHz, 16 bit, stereo, 192 kbit/s (fixed)			
	opname	WAV: 44,1 kHz, 16 bit, stereo, 1.411 kbit/s (uncompressed)			
	Andere	Load/Save: SETUP/SOUND/SYSTEM BACKUP/SMF, Rename, Delete, Format			
Opslaan	USB geheugena	ansluiting			
Metronoom	maatsoorten: 1/-	4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8 ritmen: 100			
Aansluitingen	MIDI (IN/OUT/THRU), USB to Host, USB to Device, LINE OUT (L/MONO, R), koptelefoon, Foot Controller (Damper, EXP (Assignable), Foot Switch (Assignable)				
Opnamevermogen	25W				
Afmetingen (bxdxh)	1355 x 347 x 181	l mm (53 1/8" x 13 3/4" x 7 1/8")			
Gewicht	21,5kg (47,4 lbs)				
Accessoires incl.	demperpedaal (	F-10H), lessenaar, netkabel, gebruikershandleiding			

\* Specificaties kunnen zonder aankondiging worden veranderd.

# 13. MIDI implementatie

## Inhoud

Version 1.0 June 2010

#### 13.1 Recognized data

- 13.1.1 Channel Voice Message 13.1.2 Channel Mode Message
- 13.1.3 System Real time Message

#### 13.2 Transmitted data

- 13.2.1 Channel Voice Message
- 13.2.2 Channel Mode Message
- 13.2.3 System Real time Message

#### 13.3 Exclusive data

13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

#### 13,4 Control Change Number (CC#) Table

#### **13,5 MIDI Implementation Chart**

# 13.1 Recognized Data

# 13.1.1 Channel Voice message

Nc	ote off			
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	8nH	kkH	vvH	
	9nH	kkH	00H	
	n = MIDI channel n	umber	: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
	kk = Note Number		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	
			(00H - 7fH (0 ~ 127))	
	vv – velocity		:0011 /111(014 127)	
No	toop			
INC	Status	and Puto	2rd Puto	
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	9nH	ккн	VVH	
	n – MIDI channol n	umbor	$\cdot 0 \downarrow f \downarrow (ch 1 \dots ch 16)$	
		umber	$-101 - 10 (01.1 \sim 01.10)$	
	KK = Note Number		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	
	vv = Velocity		: 00H - 7fH(0 ~ 127)	
6	ntrol Change			
CU	introl change			
Ва	nk Select (MSB)			
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	BnH	00H	mmH	
	DnH	2011		
	ЫП	2011	ША	
	n = MIDI channel n	umber	: 0H - fH(ch.1 ~ ch.16)	
	mm – Bank Numbe	ar MSR	(0) $(0)$	
		םכואר וו	-00H - 7fH (0 - 127)	
	II = Dankinumber La	D	: 00H - 71H (0 ~ 127)	
М	dulation			
IVIC	Statuc	and Puto	2rd Puto	
	Sidius	2nd byte	Sid Byle	
	BNH	OTH	VVH	
	n – MIDI channal n	umbor	$f = (ch 1 \dots ch 16)$	
		umber	$(01.1 \sim (11.16))$	Default 0011
	vv = wodulation de	epth	:00H - 71H (0 ~ 127)	Default = 00H
Da	ta Futur			
Da	la Entry			
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	BnH	06H	mmH	
	BnH	26H	IIH	
	n = MIDI channel n	umber	: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
	mm,II = Value indic	ated in RPN/NRPN	: 00H - 7fH (0 ~ 127)	
	*see RPN/N	IRPN chapter		
Vo	lume	2 1 5 4		
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	BnH	07H	vvH	
	n = MIDI channel n	umber	: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
	vv = Volume		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 7fH
~				
Pa	npot			
	Status	2nd Byte	3rd Byte	
	BnH	0aH	vvH	
	n = MIDI channel n	umber	: 0H-fH(ch.1 - ch.16)	
	vv = Panpot		: 00H - 40H - 7fH(left ~center~right)	Default = 40H(center)

Exp	pression				
	Status	2nd Byte	3rd Byte		
	BnH	0bH	vvH		
	n = MIDI channel nu	ımber	:0H - fH (ch.1 - ch.16	5)	
	vv = Expression		: 00H - 7fH (0 - 127)		Default = 7fH
Da	mper Pedal				
Du	Status	2nd Byte	3rd Byte		
	BnH	40H	vvH		
	n = MIDI channel nu	Imber	:0H - fH (ch.1 ~ ch.1	6)	
	vv = Control Value		:00H - 7fH (0 ~ 127)	-,	Default = 0.0H
			0 - 63 = OFF. 64 - 12	7 = ON	
			0 00 011/01 12		
So	stenuto Pedal				
50.	Status	2nd Byte	3rd Byte		
	BnH	42H	vvH		
		1211			
	n = MIDI channel nu	Imber	·0H - fH (ch 1 ~ ch 1)	6)	
	vv = Control Value		00H - 7fH (0 ~ 127)	0)	Default = 0.0H
			$0 - 63 = OFF 64 - 12^{\circ}$	7 – ON	Delidate obli
			0 05 - 011, 04 12	/ = 011	
Sof	ft Pedal				
501	Status	2nd Byte	3rd Byte		
	BnH	73H	JNU Dyte		
	DIIII	1164	VVII		
	n = MIDI channel nu	Imber	• 0H - fH (ch 1 ~ ch 1	6)	
	yy = Control Value		$\cdot 00H - 7fH (0 \sim 127)$	0)	Default = 00H
			$0 - 63 = OFF 64 - 12^{\circ}$	7 – ON	
			0 05 - 011, 04 12	/ = 011	
Sol	und controllers #1-	٥			
500	Status	2nd Byte	3rd Byte		
	BnH	26H	VVH	Sustain Loval	
	BnH	4011 47H		Posonanco	
	BnH	4711 48H	VVII VVH	Release time	
	BnH	40H	VVII VVII	Attack time	
	Dili i Doll	4911		Cutoff	
	BnH	4an 4bu		Decay time	
	BnH	4011 4cH		Vibrato Pate	
		4CH 4dH		Vibrato Dopth	
		40H 40H		Vibrato Deptri	
	DIILL	400	VVI	VIDIALO Delay	
	n – MIDI channel nu	umbor	• 0H - fH (ch 1 - ch 1	6)	
	w-Control Value	iniber	:00H - 7fH (-64 ~ 0 -	u +63)	Default – 40H
			.0011 /111(04**0*	- 105)	Delault - for
Eff.	act Control				
EIR		2nd Byte	3rd Buto		
	Draus Drau	zhu byte		Povorb donth	
	Dili i Doll			Reverb depth Retary speaker speak	d (0.,62.Slow 64, 127.East)
			VVI	*Only when retary a	noskor soloctod
	PnU	EAU	<u>лад</u>	Chorus donth	peaker selected
	BnH	50H		Effect depth	
	חווט	JEIT	VVII	Lilect depth	
	n – MIDI channel nu	Imber	· 0H - fH (ch 1 ~ ch 1	6)	
	vv = Control Value		· 00H - 7fH (0 ~ 127)	0,	

NRPN MSB/LSB 2nd Byte 3rd Byte Status BnH 63H mmH IIH **BnH** 62H n = MIDI channel number :0H - fH (ch.1 ~ ch.16) mm = MSB of the NRPN parameter number II = LSB of the NRPN parameter number NRPN numbers implemented in MP6 are as follows NRPN # Data MSB LSB **MSB** Function & Range 01H 08H Vibrato Rate mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H mmH 01H 09H mmH Vibrato Depth mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H 01H 0aH mmH Vibrato Delav mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H01H 20H Cutoff mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H mmH 01H 21H mmH Resonance mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40Hmm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H 01H 63H mmH Attack time 01H 64H Decay time mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H mmH 01H 66H Release time mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40HmmH \* Ignoring the LSB of data Entry \* It is not affected in case of modifying cutoff if tone does not use the DCF. **RPN MSB/LSB** Status 2nd Byte 3rd Byte BnH 65H mmH BnH 64H IIH n = MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) mm = MSB of the RPN parameter number II=LSB of the RPN parameter number RPN number implemented in MP6 are the followings RPN # Data MSB LSB MSB I SB unction & Range 00H 00H mmH IIH Pitch bend sensitivity mm:00H-0cH (0~12 [half tone]),ll:00H Default=02H 00H 01H mmH IIH Master fine tuning mm,ll :20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent]) 00H 02H mmH IIH Master coarse tuning mm:28H - 40H - 58H(-24 ~ 0 ~ +24 [half tone]), ll:Ignored(as 00H) 7fH 7fH **RPN NULL Program Change** Status nd Byte CnH ppH n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :00H - 7fH(0 ~- 127) pp=Program number Default = 00H**Pitch Bend Change** 2nd Byte Status 3rd Byte EnH IIH mmH n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) mm,ll=Pitch bend value :00 00-7f 7fH(-8192~0~+8192) Default = 40 00H

# 13.1.2 Channel Mode Message

AII	Sound OFF		
	Status	2nd Byte	3rd Byte
	BnH	78H	00H
	n=MIDI channel nun	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
Res	et All Controller		
	Status	2nd Byte	3rd Byte
	BnH	79H	00H
	n=MIDI channel nun	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
AII	Note Off		a 1a i
	Status	2nd Byte	3rd Byte
	BnH	7bH	00H
	n=MIDI channel nun	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
мо	n=MIDI channel nun	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
мо	n=MIDI channel nun NO Status	nber 2nd Byte	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte
мо	n=MIDI channel nun NO Status BnH	nber 2nd Byte 7eH	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH
MC	n=MIDI channel nun NO Status BnH	nber 2nd Byte 7eH	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH
MO	n=MIDI channel nun NO Status BnH n=MIDI channel nun	nber 2nd Byte 7eH nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
MC	n=MIDI channel nun NO Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number	nber 2nd Byte 7eH nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1)
MC	n=MIDI channel nun NO Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number	nber 2nd Byte 7eH nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1)
MC	n=MIDI channel nun NO Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number	nber 2nd Byte 7eH nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1)
MO	n=MIDI channel nun Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number LY Status	nber 2nd Byte 7eH nber 2nd Byte	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1) 3rd Byte
MC	n=MIDI channel nun Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number LY Status BnH	2nd Byte 7eH nber 2nd Byte 7fH	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1) 3rd Byte 00H
MC	n=MIDI channel nun NO Status BnH n=MIDI channel nun mm=mono number LY Status BnH n=MIDI channel nun	nber 2nd Byte 7eH nber 2nd Byte 7fH	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) 3rd Byte mmH :0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1) 3rd Byte 00H :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

## 13.1.3 System Real time Message

Status FEH Active sensing

# 13.2 Transmitted Data

## 13.2.1 Channel Voice Message

No	te off		
	Status	2nd Byte	3rd Byte
	9nH	kkH	00H
	n=MIDI channel nur kk=Note Number	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :00H - 7fH(0 ~ 127)
No	te on		
	Status	2nd Byte	3rd Byte
	9nH	kkH	vvH
	n=MIDI channel number kk=Note Number vv=Velocity		:0H - fH(ch.1 ~ ch.16) :00H - 7fH(0 ~ 127) :00H - 7fH(0 ~ 127)

**Control Change** 

Bank	Select						
S	Status	2nd Byte	3rd Byte				
E	BnH	00H	mmH				
B	3nH	20H	IIH				
r	n=MIDI channel nur	nber	$:0H-fH(ch, 1 \sim ch, 16)$				
r. r	nm=Bank Number	MSB	(00H - 7fH(0 ~ 127))				
I	I=Bank Number LSE	3	:00H - 7fH(0 ~ 127)				
Mod د	lulation	2nd Byte	3rd Byte				
R	RnH	01H	N/H				
L		UIII					
n	n=MIDI channel nur	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)				
v	vv = Modulation de	pth	:00H - 7fH(0 ~ 127)				
Data	Fntry						
S	Status	2nd Byte	3rd Byte				
B	3nH	06H	mmH				
E	BnH	26H	ШН				
n	n = MIDI channel nu	ımber	: 0H-fH(ch.1 ~ ch.16)				
n	nm,ll = Value indica	ted in RPN/NRPN	: 00H - 7fH(0 ~ 127)				
	*see RPN/N	RPN chapter					
Valu							
voiu	ine Status	and Buto	ard Byte				
2	2nH						
C	סווח	078	VVH				
n	n=MIDI channel nur	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)				
v	/=Volume		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 64H			
D							
Panp	DOT	Dural Duration					
2	status	2nd Byte	3rd Byte				
E	SNH	UaH	VVH				
r	n = MIDI channel nu	umber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)				
	v = Pannot		00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 40H(center)			
•	i i inpot			Delaure Torricerrier)			
Expr	ession						
S	Status	2nd Byte	3rd Byte				
E	BnH	0bH	vvH				
r	n = MIDI channel nu	ımber	:0H-fH(ch 1 ~ ch 16)				
v	v=Expression		(00H - 7fH(0 ~ 127))	Default = 7fH			
Dam	iper Pedal						
S	Status	2nd Byte	3rd Byte				
B	BnH	40H	vvH				
r	=MIDI channel nur	nber	:0H-fH(ch 1 ~ ch 16)				
	/v=Control Value		$(00H - 7fH(0 \sim 127))$	Default = 00H			
v			0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON				
~							
Sost	enuto Pedal	Dural Dura					
S	status	2nd Byte	3ra Byte				
E	SUL	42H	VVI				
r	n=MIDI channel nur	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)				
v	v=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H			

So	ft Pedal					
	Status		2nd Byte	3rd Byte		
	BnH		43H	vvH		
	n=MIDI cha	nnel nu	mber	:0H-fH(cl	h.1 ~ ch.16)	
	vv=Control	Value		:00H - 7f	H(0 ~ 127)	Default = 00H
				0 - 63 =C	DFF, 64 - 127=ON	
So	und contro	llers #1	-9			
	Status		2nd Byte	3rd Byte		
	BnH		46H	vvH	Sustain Level	
	BnH		47H	vvH	Resonance	
	BnH		48H	vvH	Release time	
	BnH		49H	vvH	Attack time	
	BnH		4aH	vvH	Cutoff	
	BnH		4bH	vvH	Decay time	
	BnH		4cH	vvH	Vibrato Rate	
	BnH		4dH	VVH	Vibrato Depth	
	BnH		4eH	WH	Vibrato Delav	
	Dini		Herr	••••	Vibrato Delay	
	n=MIDI cha	nnel nu	mber	:0H-fH(cl	$h_1 \sim ch_1 = 6$	
	vv=Control	Value		·00H - 7f	$H(-64 \sim 0 \sim \pm 63)$	Default = 40H
	vv control	value				Dendit for
Fff	ect Control					
	Status		2nd Byte	3rd Byte		
	BnH		56H	July 10	Poverb depth	
	BnH		5cH	WH	Botary speaker speed(0~63.5	$low 64 \sim 127$ (East)
	DIIII		Jen	VVII	*Only when rotary speaker se	lected
	PnU				Charus dopth	lected
	BnH		50H	VVH VVH	Effect depth	
	DIIII		Jen	VVII	Lifect depth	
	n=MIDI cha	nnel nu	mher	·0H-fH(cl	$h 1 \sim ch 16$	
	vv=Control	Value		:00H - 7f	H(0 ~ 127)	
RP	N MSB/I SB					
	Status		2nd Byte	3rd Byte		
	BnH		65H	mmH		
	BnH		64H	ШН		
	DIIII		0411			
	n=MIDI cha	nnel nu	mber	:0H-fH(cl	h.1~ch.16)	
	mm=MSB c	of the RP	N parameter num	iber		
	II=LSB of th	e RPN p	arameter number			
	RPN numbe	er implei	mented in MP6 ar	e the followin	qs	
					-	
	RPN #	Data				
	MSB LSB	MSB	LSB	Function & I	Range	
	00H 00H	mmH	IIH	Pitch bend	sensitivity	Default=02H
				mm:00H-0c	H(0~12 [half tone]), II:00H	
	00H 01H	mmH	ШН	Master fine	tuning	
				mm.ll:20 00	H - 40 00H - 60 00 (-8192x50/81	92 ~ 0 ~+8192x50/8192 [cent])
	7fH 7fH			RPN NULL		
Pro	ogram Char	nge				
	Status	-	2nd Byte			
	CnH		ppH			
	n=MIDI cha	nnel nu	mber	:0H-fH(cl	h.1 ~ ch.16)	
	pp=Program	n numb	er	:00H - 7f	н	Default = 00H

After Touch			
Status	2nd Byte		
DnH	ррН		
n=MIDI chanr	nel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
pp=Value		:00H - 7fH	Default = 00H
*Sending only	y when EXP CC#=AFT		
Pitch Bend Char	nge		
Status	2nd Byte	3rd Byte	
EnH	ШН	mmH	
n=MIDI chanr	nel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
mm,ll=Pitch b	oend value	:00 00 - 7f 7fH(-8192~0~+8192)	Default = 40 00H(center)

## 13.2.2 Channel Mode Message

#### MONO

	Status	2nd Byte	3rd Byte				
	BnH	7eH	mmH				
	n=MIDI channel nur mm=mono number	nber	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16) :01H(M=1)				
POLY							
	Status	2nd Byte	3rd Byte				
	BnH	7fH	00H				
	n=MIDI channel nur	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)					

# 13.2.3 System Real time Message

Status					
F8H	Clock				
FAH	Start				
FCH	Stop				
*Sending [SW] External Seq. Start/Stop					

# 13.3 Exclusive Data

## 13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

Master Volume Format:F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 mm=MSB of Master Volume II=LSB of Master Volume

# 13.4 Control Change Number (CC#) Table

Control Number		Control Function			
Decimal Hex					
0	0	Bank Select (MSB)			
1	1	Modulation Wheel or lever			
2	2	Breath Controller			
3	3	(undefined)			
4	4	Foot Controller			
5	5	Portament Time			
6	6	Data Entry (MSB)			
7	7	Channel Volume			
8	8	Balance			
9	9	(undefined)			
10	A	Panpot			
11	В	Expression Controller			
12	C	Effect Controller1			
13	D	Effect Controller2			
14	E	(undefined)			
15	F	(undefined)			
16-19	10-13	General Purpose Controller1~4			
20-31	14-1F	(undeifined)			
32	20	Bank Select (LSB)			
33-63	21-3F	(LSB of Control Number 1-32)			
64	40	Hold1 (Damper Pedal or Sustain)			
65	41	Poratament On/Off			
66	42	Sostenuto			
67	43	Soft Pedal			
68	44	Legato Footswitch			
69	45	Hold2 (freez etc)			
70	46	Sound Controller1 (Sound Variation)			
/1	4/	Sound Controller2 (Filter Resonance/Harmonic Intensity)			
72	48	Sound Controller3 (Release Time)			
/3	49 Sound Controller4 (Attack Time)				
74	4A	Sound Controller5 (Brightness/Cutoff)			
75	4B	Sound Controllero (Decay Time)			
76	40	Sound Controller? (Vibrato Rate)			
77	4D Sound Controller8 (Vibrato Depth)				
78 4E Sound Controlle		Sound Controller9 (Vibrato Delay)			
80-83	4F 50-53	Sound Controller IU			
84	50-55	Bertament Centrol			
85-90	55-54	(undefine)			
91	55 5A	Effect1 Denth (Reverb Send Level)			
92	50	Effect? Depth (nevel) Send Level)			
93	5D	Effect3 Depth (Chorus Send Level)			
94	5E	Effect4 Depth			
95	5F	Effect5 Depth			
96	60	Data Increment			
97	61	Data Decrement			
98	62	Non Registered Parameter Number (LSB)			
99	63	Non Registered Parameter Number (MSB)			
100	64	Registered Parameter Number (LSB)			
101	65 Registered Parameter Number (MSB)				
102-119	)2-119 66-77 (undefined/reserved)				
120-127	78-7F	Channel Mode Message			

# **MIDI Implementation Chart**

Date: June 2010
Varsion: 1.0

Model:	KAWAI MP6				Version: 1.0		
Function		Transmit	Receive		Remarks		
			Multi Off(*5)	Multi On			
Basic	Default	1-16	1-16	1-16			
Channel	Changed	1-16	1-16	1-16			
	Default	3	3	3			
Mode	Messages	3, 4 (M=1)	Х	3, 4 (M=1)			
	Altered	****					
Note		0-127	0-127	0-127			
Number:	True Voice	****					
Velocity	Note ON	O 1-127	0 1-127	0 1-127			
-	Note OFF	Х	Х	x			
Afer Touch	Key's	Х	Х	Х			
Touch	Ch's	O (*1)	Х	x			
Pitch Bend		0	0	0			
	0, 32	0	0	0	Bank Select		
	1	0	O (*2)	0	Modulation		
	6, 38	0	0	0	Data Entry		
	3,33 7	0	0	0	Volume		
	10	0	0	0	Panpot		
	11	0	O (*2 3)	0	Expression (EXP)		
	64	0	O (*2)	0	Hold1 (Damper)		
	66	0	O(*2.3)	0	Sostenuto (FootSW)		
	67	0	0	0	Soft		
Control	70 71	0	0	0	Sustain Resonance		
Change	70,71	0	0	0	BLS ATK CTE DCY		
	76 77 78	0	0	0	Vibrato (Bate Depth Delay)		
	, 0, <i>1</i> , 70	0	0	0	REVERB Depth		
	97	0	0 (*4)	x	Rotary Speed		
	92	0	0(4)	^ 0	Profondour do chorus		
	95	0	0	v	Effect Depth		
	00 00	0	0	^ 0			
	100,101	0	0	0			
	0,110	0 (*1)	U V	0	RPIN LOD/IVIOD		
Due e	0-119	0(*1)	<u>^</u>	^			
Prog	Tuun #	0	0 127	0 127			
Change:	True #	0	0-127	0-127			
System Excit	Sive	0	0	0			
<b>C</b>	: Song Position	X	X	X			
Common	: Song Select	X	X	X			
<u> </u>	: Tune	X	X X	X			
System	: CIOCK	0	X	X			
Real Time	: Commands	0	<u> </u>	X			
		X	0	0			
	: Reset All Controller	X	0	0			
Aux	: Local ON/OFF X	X	X	X			
Messages	: All Note OFF	X	0 (123-127)	0 (123-127)			
	: Active Sense	X	0	0			
	: Reset	X	Х	X			
Notes		<ul> <li>*1: Toegewezen aan Modulation Wheel, EXP, FootSW of Knob A-D.</li> <li>*2: On/Off instellingen voor elke zone worden in het MENU ingesteld.</li> <li>*3: Deze functie wordt aan EXP/FootSW in het MENU toegewezen. (Standaard #11.Exp/#66.Soste)</li> <li>*4: Alleen wanneer het Rotary effect is gekozen.</li> <li>*5: a. Als MultiON en SysChMode=Panel is ingesteld,kan op het SYSTEM CH worden ontvangen.</li> <li>b. Controllers werken alleen op de gekozen zone. (Behalve controllers van [*2])</li> <li>c. Knob A-D parameters worden alleen ontvangen, wanneer ze zijn toegewezen.</li> </ul>					

"Mode1: OMNI ON, POLY" "Mode3: OMNI OFF, POLY"

[STAGE PIANO]

"Mode2: OMNI ON, MONO" "Mode4: OMNI OFF, MONO"

94

13. MIDI implementatie



Gebruikershandleiding KMSZ-0030 : 816869 OM1041D-S1008 Versie 1 Printed in Indonesia Copyright © 2010 Kawai Musical Instruments Mfg. All Rights Reserved.