



Referenzhandbuch

3

Inhalt

WYAMAHA

So arbeiten Sie mit den MODX-Handbüchern2

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke	3
Klangerzeuger-Block (Tone Generator)	4
Klangerzeugungseinheit	4
A/D-Eingangs-Block	10
Sequenzer-Block	10
Arpeggio-Block	11
Arpeggio-Kategorien	11
Unterkategorien	11
Name des Arpeggio-Typs	
Arpeggio-Einstellungen	13
Arten der Arpeggio-Wiedergabe	14
Erstellen von Arpeggios	
Motion-Sequencer-Block	17
Effektblock	19
Effektblock	19 19
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen	19 19 20
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt	19 19 20 20
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block	19
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block	19
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur	19 20 20 21 21 22 22
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur Pitch-Bend-Rad	19 20 20 21 22 22 22
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur Pitch-Bend-Rad Modulationsrad	19 20 20 21 22 22 22 22
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur Pitch-Bend-Rad Modulationsrad Assignable (Zuweisbare Schalter)	19 20 21 21 22 22 22 22 22 22
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur Pitch-Bend-Rad Modulationsrad Assignable (Zuweisbare Schalter) Dreh- und Schieberegler	19 20 20 21 22 22 22 22
Effektblock Effektstruktur Effekt-Verschaltungen Der Vocoder-Effekt Envelope-Follower-Block Controller-Block Tastatur Pitch-Bend-Rad Modulationsrad Assignable (Zuweisbare Schalter) Dreh- und Schieberegler Super Knob	19 20 21 21 22 22 22 22 22 22 22 22

Referenz

Performance Play (Home)	27
Motion Control	33
Mixing	50
Scene (Szene)	55
Play/Rec	60
Bearbeiten von Normal Parts (AWM2)	66
Element Common Edit (Common)	66
Element Edit (Element bearbeiten)	107
Element All (Alle Elements)	130
Drum Part Edit (Drum-Part-Bearbeitung)	133
Key Common Edit (Common)	133
Key Edit (Key-Bearbeitung)	140
Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)	145
Operator Common Edit (Common)	145
Operator Edit (Operator-Bearbeitung)	155
Common/Audio Edit (Common/Audio)	159
Category Search (Kategoriesuche)	176
Kategoriesuche für Performances	176
Arpeggio-Kategoriesuche (Arp Category Search)	180
Waveform Category Search (Waveform-Suche)	182
Rhythmus-Pattern (Rhythm Pattern)	184
Utility	187
Live Set	212
Live Set	212
Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung)	213
Live Set Register (Register)	216
Anschließen eines iPhone oder iPad	217

25

So arbeiten Sie mit den MODX-Handbüchern

Ihr MODX6/MODX7/MODX8-Synthesizer wird mit vier verschiedenen Referenzdokumenten ausgeliefert – der Bedienungsanleitung, dem Referenzhandbuch (dieses Dokument), dem Synthesizerparameter-Handbuch und der Datenliste. Während die Bedienungsanleitung dem Synthesizer in gedruckter Form beiliegt, stehen dieses Referenzhandbuch, das Synthesizerparameter-Handbuch und die Datenliste als PDF-Dokumente auf unserer Web-Seite zur Verfügung.

📕 Bedienungsanleitung (gedruckte Broschüre)

Beschreibt, wie Sie Ihren MODX6/MODX7/MODX8 aufstellen und grundlegende Bedienvorgänge ausführen. Dieses Handbuch erläutert die folgenden Bedienvorgänge.

- Auswählen von Performances
- Spielen auf der Tastatur
- Erstellen Ihrer eigenen Live Sets
- Einstellungen bearbeiten
- Aufnahme und Wiedergabe
- Einsatz als Masterkeyboard
- Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte
- Globale Systemeinstellungen vornehmen
- Anschließen von externen MIDI-Instrumenten
- Einsatz eines angeschlossenen Computers
- Speichern/Laden von Daten

Referenzhandbuch (dieses PDF Dokument)

Beschreibt die innere Struktur Ihres MODX6/MODX7/MODX8 und die verschiedenen Parameter, die angepasst und eingestellt werden können.

Synthesizer-Parameter-Handbuch (PDF-Dokument)

Erläutert die Part-Parameter, Effekttypen, Effektparameter und MIDI-Meldungen, die für Synthesizer mit AWM2- und FM-X-Klangerzeugern von Yamaha verwendet werden. Lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung und das Referenzhandbuch, und verwenden Sie dann bei Bedarf dieses Handbuch, um mehr über Parameter und Begriffe im Zusammenhang mit Yamaha-Synthesizern zu erfahren.

Data List (Datenliste) (PDF-Dokument)

Enthält Listen wie die Liste der Waveforms, die Liste der Performances, die Liste der Effekttypen, die Liste der Arpeggio-Typen sowie Referenzmaterialien wie die MIDI-Implementierungstabelle.

Verwenden des Referenzhandbuchs

- Mit Hilfe der Display-Namen-Registerkarten am oberen Rand jeder Seite des Referenzteils können Sie zur Seite mit den Erläuterungen für die Parameter des entsprechenden Displays springen.
- Sie können auch auf Seitennummern im Inhaltsverzeichnis oder im Beschreibungstext klicken, um zu der entsprechenden Seite zu springen.
- Sie können auch im Index "Lesezeichen" links vom Hauptfenster auf die gewünschten Elemente und Themen klicken, um sofort zu der entsprechenden Seite zu springen. (Klicken Sie auf das Register "Lesezeichen", um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Funktion suchen, klicken Sie im Menü [Edit] (Bearbeiten) von Adobe Reader auf [Find] (Suchen) oder [Search] (Erweiterte Suche), und geben Sie ein Schlagwort ein, um im gesamten Dokument nach Textstellen mit diesem Wort zu suchen.
- **HINWEIS** Die aktuellste Version von Adobe[®] Reader[®] kann von der folgenden Internetseite heruntergeladen werden. http://www.adobe.com/products/reader/
- **HINWEIS** Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

Informationen

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
- iPhone, iPad und Lightning sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.

Display-Namen auswählen Network und seine seine

Funktion

Registerkarte mit dem



Die Funktionsblöcke

Das MODX6/MODX7/MODX8-System besteht aus acht Hauptfunktionsblöcken: Klangerzeuger, A/D-Eingang, Sequenzer, Motion Sequencer, Arpeggio, Controller, Effekt und Envelope Follower.



AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dieses Instrument ist mit einer AWM2-Klangerzeugungseinheit ausgestattet. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein auf gesampelten Wellenformen (Waves) basierendes Synthesesystem, das in vielen Yamaha-Synthesizern eingesetzt wird. Für einen besonders realistischen Klang benutzt jede AWM2-Voice mehrere Samples der Wellenform eines echten Instruments. Darüber hinaus können Sie viele weitere Parameter anwenden, wie Envelope Generator (Hüllkurvengenerator), Filter, Modulation.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

FM-X

Dieser Synthesizer bietet zusätzlich zur AWM2-Klangerzeugung eine FM-X-Klangerzeugung. Der Teil "FM" der Abkürzung "FM-X" steht für Frequenzmodulation. Bei dieser Klangerzeugung wird die Frequenz des Grundtons eines Sounds durch die Frequenz einer weiteren Wellenform moduliert, so dass eine völlig neue Wellenform entsteht. Dieser Synthesizer besitzt acht FM-Operators und einen kompletten Satz von 88 verschiedenen Algorithmen. Durch Änderung der Kombination der Operators, durch Steuerung der Modulation durch andere Parameter wie Pegel und Hüllkurven und durch Verwendung hochwertiger Filter, Effekte und EQs gemeinsam mit AWM2 können Sie füllige und detailreiche Sounds erzeugen, die sich in höchst komplexer Weise verändern.

Klangerzeuger-Block (Tone Generator)

Die Klangerzeugungs-Einheit ist der Teil des Instruments, der entsprechend der MIDI-Events, die er vom Sequencer-Block, vom Controller-Block, dem Arpeggio-Block oder externen MIDI-Instrumenten empfängt, die eigentlichen Sounds erzeugt. Die MIDI-Meldungen werden 16 unabhängigen Kanälen zugewiesen, und das Instrument kann über die 16 MIDI-Kanäle gleichzeitig 16 verschiedene Parts wiedergeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch den Einsatz weiterer MIDI-"Ports" umgangen werden, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt. Der Klangerzeugungs-Block dieses Instruments kann MIDI-Meldungen über Port 1 verarbeiten.

Klangerzeugungseinheit

Performances

Eine Performance besteht aus mehreren Parts und ist eine Zusammenstellung von Sounds. Durch Auswählen einer Performance können Sie die Sounds beliebig umschalten. Jede Performance hat zwei Arten von Parametern: Parameter für die einzelnen Parts sowie solche, die für alle Parts gemeinsam gelten. Sie können die gesamte Performance im Common/Audio-Edit-Display bearbeiten (Seite 159).

Part-Struktur einer Performance

Eine Performance besteht aus 16 Parts. Sie können die Performances am Instrument erstellen – es können mehrere Voices oder Parts überlagert oder anderweitig kombiniert werden.

Parts

Intern stehen drei Part-Typen zur Verfügung: Normal Parts (AWM2), Normal Parts (FM-X) und Drum Parts. Normal Parts (AWM2) stellen in der Regel Instrumentalklänge mit Tonhöhen dar, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Normal Parts (FM-X) sind ebenfalls meist tonal spielbare Musikinstrumentenklänge, die aber mittels FM-Synthese erzeugt wurden. Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten ("Keys") auf der Tastatur zugewiesen sind. Ein Normal Part (AWM2) kann aus bis zu acht Elements bestehen, ein Normal Part (FM-X) kann aus bis zu acht Operators bestehen, und ein Drum Part aus bis zu 73 Drum Keys (Schlagzeugtasten).

Ein Element, Operator oder Drum Key ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Durch Kombination mehrerer Elements/Operators/Keys können Parts erstellt werden, die einen noch realistischeren Klang oder verschiedene Arten von Klängen produzieren. Jeder Part wird durch die Bearbeitung der spezifischen Parameter des jeweiligen Elements/Operators/Keys (Element-Edit-/ Operator-Edit-/Key-Edit-Parameter) sowie von Parametern erstellt, die allen Elements/Operators/Keys gemein sind (Element-Common-Edit-/Operator-Common-Edit-/Key-Common-Edit-Parameter).

HINWEIS Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Parts (AWM2) finden Sie auf <u>Seite 66</u>. Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Parts (FM-X) finden Sie auf <u>Seite 145</u>. Anweisungen zur Bearbeitung eines Drum Parts finden Sie auf <u>Seite 133</u>.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Normal Parts (AWM2), Normal Parts (FM-X) und Drum Parts

Normal Parts (AWM2)

Dies ist ein Part mit AWM2-Klangerzeugung, der normal auf der Tastatur gespielt wird und der die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste aufweist. Ein Normal Part besteht aus bis zu acht Elementen. Je nach den Einstellungen im Part-Edit-Modus erklingen diese Elements gleichzeitig, oder sie erklingen je nach Notenbereich, Velocity-Bereich und den XA- (Expanded Articulation) Einstellungen (Seite 6).

Die Abbildung zeigt ein Beispiel für einen Normal Part

(AWM2). Da die sechs Elements hier über Tastaturbereiche und auch Velocity-Bereiche verteilt sind, erklingen verschiedene Elemente, je nachdem, welche Taste in welchem Bereich Sie anschlagen, und wie hart Ihr Anschlag erfolgt. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elemente 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elemente 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. Bezüglich der Notenverteilung erklingen die Elemente 1 und 2 im unteren Tastaturbereich, Elemente 3 und 4 im mittleren und Elemente 5 und 6 im oberen Tastaturbereich. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elements 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elements 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. In einem praktisch angewandten Beispiel könnte ein Klavier-Part ("Piano") aus sechs verschiedenen Samples bestehen. Die Elements 1, 3 und 5 wären Aufnahmen (Samples) sanft angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen), während Elements 2, 4 und 6 Aufnahmen hart angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen) wären. Dieses Instrument ist sogar noch vielseitiger, da es bis zu acht unabhängige Elements erlaubt.

Normal Parts (FM-X)

Diese Parts werden ebenfalls ganz normal auf der Tastatur gespielt und weisen die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste auf. Die Klangerzeugung ist allerdings die FM-Synthese. Der Klang für einen Normal Part (FM-X) wird erzeugt, indem eine Frequenz einer Grundton-Wellenform durch eine andere Wellenform moduliert wird. Ein Operator, der den Grundton erzeugt, wird "Carrier" (Träger) genannt, ein Operator, der diese Wellenform moduliert, wird als "Modulator" bezeichnet. Die Kombination

einer Anzahl von Operators wird "Algorithm" genannt. Wenn die vom Operator ausgegebene Wellenform eine einfache Sinuswelle ist, enthält sie keine Obertöne, sondern nur den Grundton. Sie können jedoch Obertöne erzeugen, indem Sie die Wellenform durch andere Operators modulieren. Wie die Obertöne erzeugt werden können, richtet sich nach den Ausgabepegeln und Frequenzen der Carrier und Modulatoren. Andererseits wird die Grundtonhöhe durch die Frequenz des Carriers festgelegt und der Ausgabepegel durch den Ausgabepegel des Carriers. Die nachstehende Abbildung zeigt eine einfache Methode, mit einem Analog-Synthesizer FM-Klänge zu erzeugen.



Hüllkurve des Verstärkers

Die oben beschriebene Abbildung beschreibt Waveforms, die aus zwei Operators erzeugt werden, der MODX besitzt jedoch acht Operators. Die Kombination einer Anzahl von Operators wird "Algorithm" genannt. Dieser Synthesizer besitzt Parameter zum Einstellen der Algorithmen.

Drum Parts

Drum Parts sind in der Regel Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind (C0 bis C6). Anders als bei den Elements entspricht ein Drum Key (eine Schlagzeugtaste) einer einzelnen zugewiesenen Note, was bedeutet, dass Sie seinen Notenbereich nicht ändern können. Jedem Drum Key sind Schlagzeug- oder Percussion-Sounds zugeordnet. Sie können



mehrere Arten von Drum Parts erstellen, indem Sie die den einzelnen Tasten zugeordneten Schlagzeugund Percussion-Klänge ändern und Parameter wie Tonhöhe und Hüllkurve bearbeiten.

Element 2 Element 4 Element 6 Velocity (Anschlag-Element 1 Element 3 Element 5 dynamik)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (Erweiterte Artikulation; XA) ist ein Klangerzeugungssystem, das höhere Flexibilität und akustische Realistik beim Spiel ermöglicht. Mit dieser Funktion können Sie auf effektive Weise realistische Klänge und natürliche Spieltechniken – wie legato und staccato – nachempfinden, und es bietet weitere, einzigartige Modi für zufällige und abwechselnde Klangänderungen während des Spiels.

Realistisches Legatospiel

Dieses Instrument reproduziert den legato-Effekt genauer, indem bestimmte Elemente beim Legatospiel erklingen und andere Elemente normal gespielt werden (mittels der XA-Control-Parametereinstellungen "Normal" und "Legato").

Authentische Ausklingvorgänge

Der MODX erzeugt diese speziellen charakteristischen Klänge losgelassener Noten bzw. Tasten, indem er den XA-Control-Parameter bestimmter Elemente auf "Key Off" (Loslassklang) setzt.

Subtile Klangvariationen bei jeder gespielten Note

Der MODX reproduziert diese subtilen Klangvariationen durch die XA-Control-Parametereinstellungen "Cycle" und "Random".

Umschalten zwischen verschiedenen Sounds zur Nachahmung des natürlichen Spiels auf einem akustischen Instrument

Akustische Instrumente haben ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter – und erzeugen auch bestimmte Klänge, die nur wenige Male während eines Vortrags ertönen. Dies sind zum Beispiel das Zungenflattern bei einer Flöte oder das Spielen bestimmter, sehr hoher Obertöne bei einer akustischen Gitarre. Der MODX erzeugt diese Klänge durch Umschalten zwischen den Sounds während des Spiels – mit Hilfe der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (zuweisbaren Funktionstasten) und der XA-Control-Parametereinstellungen "A.SW1 On", "A.SW2 On" und "A.SW Off".

HINWEIS Sie können die [ASSIGN 1]-/[ASSIGN 2]-Tasten auch ein- oder ausschalten, indem Sie die im Common/ Audio-Edit-Display festgelegte Controller-Nummer ([Control] → [Control Number]) (Seite 167) von einem externen Gerät aus senden.

Neue Sounds und neue Spielstile

Die oben beschriebenen, äußerst vielseitigen Funktionen können nicht nur bei akustischen Klängen, sondern auch bei Synthesizer-Sounds und elektronischen Parts wirksam eingesetzt werden. Die XA-Funktionen eröffnen ein enormes Potential zur Realisierung authentischen Klangs, ausdrucksvollen Spiels und Entwicklung neuer Stile und Spielweisen.

Motion Control System

Das Motion Control System ist ein völlig neues Leistungsmerkmal für die variable Steuerung von "Motions" (rhythmische, mehrdimensionale Klangänderungen) in Echtzeit. Dieses erstaunlich leistungsstarke System verändert die Klänge der Instrumente dramatisch und dynamisch auf neue, bisher nicht gekannte Weise – es ändern sich Klangstrukturen und rhythmische Strukturen für coole, farbenreiche Effekte einschließlich der Leuchtanzeigen am Instrument, die ausdrucksstark auf Ihre kreativen Eingebungen reagieren. Das Motion Control System hat drei Hauptfunktionen:

Super Knob:

Dieser "Superregler" erzeugt mehrdimensionale Klangänderungen und betont diese Änderungen durch farbenreiche, kontinuierlich veränderliche Änderung der Lichtsituation am Instrument. Es können gleichzeitig mehrere Parameter gesteuert werden.

Motion Sequencer:

Für kontinuierlich variable Klangänderungen. Mit der leistungsfähigen Funktion "Motion Sequencer" können Sie den Sound durch Parameteränderungen dynamisch beeinflussen, so wie Sie es in vorher erstellten Sequenzen festgelegt haben. Die Funktion bietet eine Echtzeitsteuerung für Klangänderungen auf Grundlage verschiedener Sequenzen wie Tempo, Arpeggio oder dem Rhythmus angeschlossener externer Geräte.

Envelope Follower:

Envelope Follower (Hüllkurve folgen) ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds.

HINWEIS Der Envelope Follower lässt sich nicht nur vom Audiosignal eines externen Geräts steuern, sondern auch von der Ausgabe aller Parts.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad



Einzelheiten zu Motion Control finden Sie auf der folgend angegebenen Website:

http://www.yamaha.com/modx/

MODX Referenzhandbuch

Elements, Drum Keys und Operators

Elements/Drum Keys/Operators sind die kleinsten "Bausteine" des MODX, aus denen ein Part besteht. Diese kleinen Klangeinheiten können mit einer Vielzahl traditioneller Synthesizer-Parameter erstellt, verfeinert und bearbeitet werden, z. B. Pitch EG, Filter EG, Amplitude EG und LFO (wie unten abgebildet).



Oscillator (Oszillator)

Mit dieser Einheit können Sie die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) jedem Element/ Operator/Key zuweisen. Die Oscillator-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] (Seite 107, Seite 140)
- Für normale Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] (Seite 155)

Pitch (Tonhöhe)

Mit dieser Einheit können Sie den zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern. Die Pitch-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] (Seite 107, Seite 140)
- Für Normal Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Pitch/Filter] (Seite 148)

Die Pitch-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für normale Parts (AWM2)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Pitch EG] (Seite 111)
- Für Normal Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Pitch/Filter] (Seite 148)

Filter

Diese Einheit beeinflusst den Klang des Sounds, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Durch Einstellen des FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie zusätzlich festlegen, wie sich die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters im Zeitverlauf ändert. Die Filter- und Filter-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Filter] (Seite 113, Seite 142)
- Für Normal Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Pitch/Filter] (Seite 148)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Amplitude

Diese Einheit regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) für jedes Element, jeden Drum Key oder Operator.

Die Amplitude- und Amplitude-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für normale Parts (AWM2)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] (Seite 121)
- Für Drum Parts
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Level/Pan] (Seite 143)
- Für normale Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] (Seite 157)

LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator)

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz. Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, den Filter oder die Amplitude jedes Elements/Operators variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Es gibt zwei LFO-Typen: Den Part LFO, der auf alle Elements/Operators wirkt, und den Element LFO, der auf einzelne Elements wirkt. Die Part-LFO-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] (Seite 96)
- Für Normal Parts (FM-X)
 [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] oder [2nd LFO] (Seite 152)

Die Element-LFO-Parameter lassen sich wie folgt einstellen. [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element LFO] (Seite 126)

Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie ist die Höchstzahl von Noten, die vom internen Klangerzeuger des Instruments gleichzeitig wiedergegeben werden kann.

Die maximale Polyphonie dieses Synthesizers ist 128 jeweils für AWM2 und 64 für FM-X. Wenn die interne Klangerzeugung mehr Noten empfängt, als gespielt werden könnten, werden die vorher gespielten Noten ausgeschaltet. Denken Sie daran, dass dies bei Parts ohne Decay (Abklingzeit) besonders auffallen kann.

Weiterhin gilt, dass die maximale Polyphonie sich nach der Anzahl der Elements/Drum Keys richtet, nicht nach der Anzahl der verwendeten Parts. Wenn Normal Parts (AWM2) mit bis zu acht Elementen verwendet werden, kann die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig wiedergegeben werden können, kleiner als 128 sein.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

konfig. Performance Play (Home) Motion Control Mixing Scene (Szene) Play / Rec
Performance Play (Home) Motion Control Mixing Scene (Szene) Play / Rec
Motion Control Mixing Scene (Szene) Play / Rec
Mixing Scene (Szene) Play / Rec
Scene (Szene) Play / Rec
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

A/D-Eingangs-Block

Diese Einheit verarbeitet die über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeisten Signale. Für das Audiosignal können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekt eingestellt werden, und der Klang wird zusammen mit den anderen Parts ausgegeben. Ein Insert-Effekt, die Systemeffekte, die Master-Effekte sowie der Master EQ können auf das über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendet werden.

Die Parameter des A/D-Eingangs-Blocks lassen sich wie folgt einstellen.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing] (Seite 50)

 $[EDIT] \rightarrow Part [Common] \rightarrow [Audio In] \rightarrow [Mixing] (Seite 161)$

Der Effekt, der auf das über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendet wird, lässt sich wie folgt einstellen.

 $[EDIT] \rightarrow Part [Common] \rightarrow [Audio In] \rightarrow [Routing] (Seite 162)$

Der Pegel des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] kann mit dem Drehregler A/D INPUT [GAIN] am Bedienfeld eingestellt werden. Darüber hinaus kann die Ein/Aus-Einstellung des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] mit der A/D-INPUT-Taste [ON/OFF] eingestellt werden.

 $[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Audio I/O] \rightarrow "A/D Input" (Seite 190)$

Sequenzer-Block

Hier können Sie Songs und Patterns erstellen, indem Sie Ihr Spiel als MIDI-Daten (von der Controller-Einheit oder einem externen Gerät) aufzeichnen und bearbeiten, die dann mit der Klangerzeugungseinheit wiedergegeben werden können.

Songs

Ein Song wird erzeugt, indem Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als MIDI-Sequenzdaten auf einzelnen Spuren aufzeichnen. Der MODX kann bis zu 128 Songs speichern.

Spuren

Dies ist ein Speicherort im Sequenzer, an dem Ihre Spieldaten aufgezeichnet werden. Jeweils ein Part kann auf einer Spur aufgenommen werden. Da der MODX 16 Spuren pro Song besitzt, können Sie eine Performance mit 16-Parts aufzeichnen.

MIDI-Aufnahme

Sie können Ihr Spiel auf der Tastatur als Song aufnehmen. Sie können Drehregler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen. Ihr Tastaturspiel sowie Controller- und Drehreglerbewegungen werden auf der Spur aufgenommen, wenn der entsprechende Keyboard Control Switch des Parts eingeschaltet ist.

HINWEIS Die Control-Change-Meldungen und Parameter-Change-Meldungen werden durch Betätigung der Drehregler aufgezeichnet. Einzelheiten zu Control-Change-Meldungen finden Sie in dem PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

HINWEIS Ausführliche Anweisungen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Arpeggio-Block

Mit den Funktionen dieses Blocks können Sie automatisch Musik- und Rhythmusphrasen starten, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend den Tönen oder Akkorden, die Sie spielen, so dass Sie eine Vielzahl anregender Phrasen und Ideen erhalten – beim Komponieren wie auch beim Spielen.

Arpeggio-Kategorien

Wie im Folgenden aufgelistet sind die Arpeggio-Typen (einschließlich "No Assign" und "Control/Hybrid Seq") in 18 Kategorien unterteilt. Die Kategorien basieren auf der Art des Instruments.

Kategorieliste der Arpeggio-Typen

Piano	Piano
Keys	Keyboard
Organ	Organ
Gtr	Guitar
Bass	Bass
Str	String
Brass	Brass
WW	Woodwind
SynLd	Syn Lead

Pad	Pad/Choir
SynCp	Syn Comp
CPerc	Chromatic Perc
Dr/Pc	Drum/Perc
S.FX	Sound FX
M.FX	Musical FX
Ethnc	Ethnic
	No Assign
Ct/Hb	Control/Hybrid Seq

Unterkategorien

Die Arpeggio-Typen sind in die nachstehend aufgelisteten Unterkategorien eingeteilt. Da die folgenden Unterkategorien nach Musikrichtung aufgeführt sind, lässt sich die passende Unterkategorie für den gewünschten Musikstil leicht auffinden.

Unterkategorieliste der Arpeggio-Typen

Rock	Rock	1	World	World
Pop Rock	Pop Rock		General	General
Ballad	Ballad		No Assign	No Assign
Chill	Chillout/Ambient		Filter	Filter *
Нір Нор	Нір Нор		Exprs	Expression *
Funk	Funk		Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B		Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B		PBend	Pitch Bend *
House	House/Dance Pop		Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno/Trance		Comb	Comb *
Jazz	Jazz/Swing		Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B/Breakbeats		Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin			

HINWEIS Im Category-Search-Display werden die mit einem Sternchen (*) markierten Unterkategorien nur angezeigt, wenn "Control/Hybrid Seq" als Kategorietyp gewählt ist.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Name des Arpeggio-Typs

Die Arpeggio-Typen sind entsprechend gewisser Regeln und Abkürzungen benannt. Sobald Sie diese Regeln verstanden haben, wird es Ihnen leicht fallen, die Arpeggio-Typen zu durchsuchen und den gewünschten Typ zu finden.

Arpeggio-Typen mit "_N" am Ende des Namens (Beispiel: HipHop1_N)

Diese Arpeggien werden mit Normal Parts verwendet; es können mit einer einzigen auslösenden Note komplexe Notenfolgen erzeugt werden (Seite 14).

Arpeggio-Typen mit "_C" am Ende des Namens (Beispiel: Rock1_C)

Diese Arpeggien werden mit Normal Parts verwendet; es können Arpeggien passend zu den gespielten Akkorden erzeugt werden (Seite 14).

Arpeggio-Typen mit normalem Namen (Beispiel: UpOct1)

Zusätzlich zu den obigen Typen gibt es weitere drei Wiedergabearten: die Arpeggien, die für Normal Parts vorgesehen sind und nur mit den gespielten Noten und deren Oktavnoten gespielt werden (Seite 14), die Arpeggien, die für Drum Parts vorgesehen sind (Seite 15), und Arpeggien, die hauptsächlich Nicht-Noten-Events enthalten (Seite 15).

Arpeggio-Typen mit "AF1", "AF2" oder "AF1&2" am Ende des Namens (Beispiel: Electro Pop AF1)

Wenn diese Arpeggien gespielt werden, sind die beiden Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] automatisch eingeschaltet, und die Phrasenwiedergabe wird gestartet.

Arpeggio-Typen mit "[Mg]" am Anfang des Namens (Beispiel: [Mg]HardRock1)

Diese Arpeggien werden in Verbindung mit einer Mega Voice verwendet.

MegaVoices und MegaVoice-Arpeggien

Normale Sounds verwenden Velocity Switching (Umschaltung per Anschlagsstärke), um zu erreichen, das sich Klangeigenschaften und/oder die Lautstärke einer Voice je nach Anschlagsstärke verändern; dies verleiht den Parts größere Authentizität und einen natürlichen Anschlag. MegaVoices besitzen eine sehr komplexe Struktur mit vielen verschiedenen Ebenen und eignen sich daher nicht für manuelles Spiel. Mega Voices wurden speziell für die Wiedergabe mit Mega-Voice-Arpeggien konzipiert, wodurch unglaublich realistische Ergebnisse erzielt werden. Sie sollten für Mega Voices ausschließlich Mega-Voice-Arpeggien verwenden.

Die Liste der Arpeggio-Typen im PDF-Dokument "Datenliste" enthält die folgenden Spalten.

0	0	0	4	6	6	0	8	9	Φ
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	SoundType
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock _ES	4/4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock _ES	4/4	1	130			1
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4/4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4/4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4/4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock _ES	4/4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock _ES	4/4	2	130			

HINWEIS Bedenken Sie, dass diese Liste nur Illustrationszwecken dient. Eine vollständige Auflistung der verfügbaren Arpeggio-Typen finden Sie im PDF-Dokument "Datenliste".

Main Category (Hauptkategorie)

Zeigt eine Arpeggio-Hauptkategorie an.

2 Sub Category (Unterkategorie)

Zeigt eine Arpeggio-Unterkategorie an.

ARP No (Arpeggio-Nummer)

Zeigt die Nummer des Arpeggio-Typs an.

ARP Name (Arpeggio-Name)

Zeigt den Namen des Arpeggios an.

5 Time Signature (Taktmaß)

Zeigt das Taktmaß des Arpeggios an.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

6 Length (Länge)

Zeigt die Länge (Taktanzahl) des Arpeggio-Typs an. Wenn der Loop-Parameter^{*1} auf "off" gestellt ist, läuft das Arpeggio entsprechend dieser Länge und stoppt.

Original Tempo (Originaltempo)

Zeigt den zugehörigen Tempowert des Arpeggio-Typs an. Beachten Sie, dass dieses Tempo nicht automatisch bei Auswahl eines Arpeggio-Typs eingestellt wird.

8 Accent (Akzent)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die Accent-Phrase-Funktion (Seite 14) verwendet.

Random SFX (zufällige Effektklänge)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die SFX-Funktion (Seite 14) verwendet.

Sound Type (Sound-Typ)

Zeigt den für den Arpeggio-Typ empfohlenen Sound-Typ an.

*1 Der Loop-Parameter wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] (Seite 82)

Arpeggio-Einstellungen

Es gibt verschiedene Methoden zur Triggerung (Auslösung) und zum Stoppen der Arpeggio-Wiedergabe. Zusätzlich können Sie einstellen, ob SFX-Sounds und spezielle Accent-Phrasen zusammen mit den normalen Sequenzdaten gestartet werden sollen.

Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe

Folgende drei Einstellungen zum Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe sind verfügbar.

Zur Arpeggio-Wiedergabe nur bei gehaltener Taste:	Stellen Sie den "Hold"-Parameter auf "Off" und den "Trigger Mode"-Parameter auf "Gate".
Zur Fortsetzung der Arpeggio-Wiedergabe auch bei losgelassener Taste:	Stellen Sie den "Hold"-Parameter auf "On" und den "Trigger Mode"-Parameter auf "Gate".
Zum Ein-/Ausschalten der Arpeggio- Wiedergabe bei jedem Tastenanschlag:	Stellen Sie den "Trigger Mode"-Parameter auf "Toggle" ein. Der "Hold"-Parameter kann auf "On" oder "Off" gestellt sein.

HINWEIS "Hold" wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] (Seite 82)
 HINWEIS Wenn eine MIDI-Sustain-Meldung (Control-Change-Nr. 64) empfangen wird, während "Arp Master" und "Arp Part" auf "On" gestellt sind, können Sie das gleiche Ergebnis erzielen, indem Sie "Hold" auf "On" stellen.
 HINWEIS "Trigger Mode" wird wie folgt eingestellt.
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (Seite 87)

Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Durch Drücken der Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] und Auswählen von "ARP/MS" können Sie mit den Drehreglern 1–2 die Arpeggio-Wiedergabe steuern. Probieren Sie es aus und hören Sie auf die Änderungen im Klang. Näheres zur Wirkung der Drehregler 1–2 finden Sie im Quick Edit (Seite 37).

Arpeggio-Funktionen, die über die Drehregler gesteuert werden können



Drehregler 1 Drehregler 2 Drehregler 3 Drehregler 4

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Accent Phrasen (Betonungsphrasen)

Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist.

Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Velocity zu spielen, stellen Sie den Parameter "Vel Threshold" (Accent Velocity Threshold) auf einen niedrigeren Wert.

HINWEIS Der Parameter "Vel Threshold" (Accent Velocity Threshold) wird wie folgt eingestellt.
 [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (Seite 87)
 HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen die diese Funktion nutzen finden Sie in der Liste der Arp

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der "Liste der Arpeggio-Typen" im PDF-Dokument "Datenliste".

Random SFX (zufällige Effektklänge)

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst (z. B. Bundgeräusche einer Gitarre), wenn die Taste losgelassen wird. Die folgenden Parameter sind verfügbar, um die Random-SFX-Funktion zu beeinflussen.

Zum Ein-/Ausschalten von Random SFX:	Parameter Random SFX
Zum Einstellen der Lautstärke des SFX- Klanges:	Velocity-Offset-Parameter (Velocity-Versatz für zufällige SFX)
Um festzulegen, ob die Lautstärke des SFX- Sounds durch die Velocity gesteuert wird:	Key-On-Ctrl-Parameter (Velocity-Steuerung des Zufallseffekts)

HINWEIS "Random SFX", "Velocity Offset" und "Key On Ctrl" werden wie folgt eingestellt. [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (Seite 87)

HINWEISDie SFX-Zufallsfunktion steht nicht für ein Arpeggio zur Verfügung, das beim Loslassen der Note stoppt.HINWEISNäheres zu den Arpeggio-Typen, welche die Random-SFX-Funktion nutzen, finden Sie in der "Liste der
Arpeggio-Typen" im PDF-Dokument "Datenliste".

Arten der Arpeggio-Wiedergabe

Es gibt drei Arten der Arpeggio-Wiedergabe, wie nachstehend beschrieben.

Arpeggios für Normal Parts

Arpeggio-Typen, die für Normal Parts vorgesehen sind (und allen Kategorien außer Drum/Perc und einigen Control/HybridSeq angehören), bieten folgende drei Wiedergabearten.

Wiedergabe nur der gespielten Noten

Das Arpeggio wird nur mit der/den gespielten Note(n) und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespielten Noten

Diese Arpeggio-Typen verfügen über mehrere Sequenzen, von denen jeweils eine für einen bestimmten Akkordtyp geeignet ist. Auch wenn Sie nur eine Taste anschlagen, wird das Arpeggio mit der programmierten Sequenz wiedergegeben. Das heißt, dass möglicherweise andere Tasten erklingen als diejenigen, die Sie anschlagen. Anschlagen einer weiteren Taste triggert eine transponierte Sequenz, wobei die angeschlagene Note als neuer Grundton verwendet wird. Anschlagen weiterer Tasten zusätzlich zu den gehaltenen ändert die Sequenz entsprechend. Arpeggien mit einem solchen Wiedergabetyp tragen "_N" am Ende des Namens.

Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkord

Diese Arpeggio-Typen, die für den Gebrauch mit Normal Parts vorgesehen sind, werden entsprechend dem erkannten Akkordtyp der angeschlagenen Tasten wiedergegeben. Arpeggien mit einem solchen Wiedergabetyp tragen "_C" am Ende des Namens.

- **HINWEIS** Wenn der "Key Mode"-Parameter auf "Sort" oder "Sort+Drct" gestellt ist, wird die gleiche Sequenz abgespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen. Wenn der "Key Mode"-Parameter auf "Thru" oder "Thru+Drct" gestellt ist, wird eine andere Sequenz abgespielt, je nachdem, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen.
- **HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Normal Parts programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Drum Parts möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Arpeggios für Drum Parts

Arpeggio-Typen der Kategorie Drum/Perc sind speziell für Drum Parts konzipiert. Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung:

Wiedergabe eines Drum-Patterns

Durch Anschlagen von beliebigen Tasten wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst.

Wiedergabe eines Drum-Patterns plus zusätzlich gespielter Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)

Durch Anschlagen einer beliebigen Note wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst. Wenn zu der gehaltenen Note noch weitere hinzugefügt werden, werden für das Drum-Pattern zusätzliche Klänge (zugewiesene Schlaginstrumente) erzeugt.

Wiedergabe nur der gespielten Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)

Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird ein Rhythmus-Pattern ausgelöst, das nur die gespielten Noten verwendet (zugewiesene Schlaginstrumente). Das ausgelöste Rhythmus-Pattern ändert sich je nachdem, in welcher Reihenfolge die Noten gespielt werden, auch wenn Sie dieselben Noten spielen. So können Sie, wenn der Parameter "Key Mode" auf "Thru" oder "Thru+Drct" steht, unterschiedliche Rhythmus-Patterns mit denselben Instrumenten erzeugen, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Tasten verändern.

- **HINWEIS** Die drei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategoriename oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.
- **HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Drum Parts programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Normal Parts möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

Arpeggien, die hauptsächlich nicht notenbezogene Daten enthalten

Arpeggio-Typen (der Hauptkategorie Control/HybridSeq und in den Unterkategorien Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend und Assign 1/2) sind in erster Linie mit Control-Change- und Pitch-Bend-Daten programmiert. Sie werden nicht zum Spielen von bestimmten Noten verwendet, sondern um die Klangfarbe oder die Tonhöhe zu verändern.

Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, stellen Sie den "Key Mode"-Parameter im jeweiligen Modus auf "Direct", "Sort+Drct" oder "Thru+Drct". **HINWEIS** Die Einstellungen für den Key Mode sind die folgenden.

 $[EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element/Operator [Common] \rightarrow [Arpeggio] \rightarrow [Common] (Seite 82)$

Tipps für die Arpeggio-Wiedergabe

Arpeggien bieten nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen, zu denen Sie spielen können, sondern geben Ihnen auch hochwertige MIDI-Daten, die Sie zum Erstellen von Songs verwenden können, oder voll ausgeformte Hintergrundparts für Ihre Live-Darbietungen. Informationen zur Verwendung des Arpeggios finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Erstellen von Arpeggios

Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggien können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Nehmen Sie zunächst eine Phrase auf den Song-Spuren auf (maximal vier). Dann wandeln Sie den Song (oder die MIDI-Sequenzdaten) im Display "Put Track to Arpeggio" in Arpeggio-Daten um.

1 Nehmen Sie in einem Song MIDI-Sequenzdaten auf.

2 Wandeln Sie die (im Song aufgenommenen) MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten um.



Festlegen, wie Song-/Pattern-Daten in ein Arpeggio konvertiert werden - Convert Type

MIDI-Sequenzdaten (von Song-Spuren) können je nach den nachstehenden Konvertierungstypen mit drei Methoden in Arpeggio-Daten konvertiert werden. Diese Typen können für jede Zielspur unabhängig ausgewählt werden – was Ihre Flexibilität und Steuermöglichkeiten enorm steigert.

Normal (Normales Arpeggio)	Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.	
Fixed	Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI- Sequenzdaten ausgelöst.	
OrgNotes (Original Notes)	Im Grunde identisch mit "Fixed", nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespieltem Akkord variieren.	

Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten in einem Song auf. Lesen Sie dazu ggf. die Anweisungen weiter vorn in diesem Kapitel. Im Folgenden sind einige Beispielmethoden aufgelistet.

Erstellen eines Rhythmus-Patterns (mit einer Drum-Voice)

Spur 1	Nehmen Sie mit verschiedenen Schlaginstrumenten ein Rhythmus- Grund-Pattern auf.	Konvertierung mit "Fixed".
Spur 2–4	Nehmen Sie mit einzelnen Schlaginstrumenten für die verschiedenen Spuren ein anderes Rhythmus-Pattern auf.	Konvertierung mit "Normal".

Erzeugen einer Basslinie (unter Verwendung einer Normal Voice)

Spur 1	Nehmen Sie mit einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) eine Basslinie auf.	Konvertierung mit "OrgNote", nachdem OrgNotes Root festgelegt wurde.
Spur 2–4		Aus

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Motion-Sequencer-Block

Mit der leistungsfähigen Funktion "Motion Sequencer" können Sie den Sound durch Parameteränderungen dynamisch beeinflussen, so wie es in vorher erstellten Sequences festgelegt haben.

Die Funktion bietet eine Echtzeitsteuerung für Klangänderungen auf Grundlage verschiedener Sequences wie Tempo, Arpeggio oder dem Rhythmus angeschlossener externer Geräte.

Sie können einer Lane bis zu acht beliebige Sequences zuweisen.

Außerdem können Sie für jeweils einen Part bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion einrichten. Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden. Der Einstellzustand der Lanes (Ein oder Aus) der gesamten Performance wird wie folgt angezeigt. [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] (Seite 44)

Die Parameter der einzelnen Lanes werden außerdem wie folgt angezeigt.

 $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element/Operator [Common] \rightarrow [Motion Seq] \rightarrow [Lane] (Seite 91)$

			Lane-E	instellung		Sequence Pat	terns der Lane
A	上 Edit	- Part1 - Comm	ion	Ľ	x	🕁 🚽 140	
Part Settings	Common	Motion Seq Master SW	Lane LaneSW	MS FX Trigg	er Sequence Selec	ct 3 4 5	6 7 8
Effect	Lane	ON Motion Sea	2 ON	ON OF	1 2	3 4 5	6 7 8
Arpeggio		Part SW	3 OFF]			
Motion Seq		Sync	4 OFF Speed	Key On Reset	Loop	Velocity Limit	
Mod / Control		Off	64	Off	ON	1	127
		교 Load Sequence	묘 Edit Sequence	Cycle 16			11 12 13 14 15 16
▼ Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem7	Elem8 A	ai I

Einstellung der aktuellen Sequence

Lane-Einstellung

Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

Die folgenden Einstellungen stehen zum Ein-/Ausschalten des Motion Sequencers zur Verfügung.

Wiedergabe der Motion Sequence bei gehaltener Note:	Stellen Sie den "LaneSW"-Parameter auf "On", den "Trigger"-Parameter auf "Off" und den "Sync"- Parameter auf "Off".
Wiedergabe der Motion Sequence bei gedrückter [MOTION SEQ TRIGGER]-Taste:	Stellen Sie den "LaneSW"-Parameter auf "On", den "Trigger"-Parameter auf "On" und den "Sync"- Parameter auf "Off".

HINWEIS "LaneSW" und "Trigger Mode" werden wie folgt eingestellt.

 $(EDIT) \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element/Operator [Common] \rightarrow [MOTION Seq] \rightarrow [Lane] (Seite 91)$

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Steuern des Motion Sequencers mit den Drehreglern

Durch Drücken der Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] und Auswählen von "ARP/ MS" können Sie mit den Drehreglern 3-4 die Motion-Sequencer-Wiedergabe steuern. Probieren Sie es aus und hören Sie auf die Änderungen im Klang. Näheres zur Wirkung der Drehregler 3-4 finden Sie im Quick Edit (Seite 37).



Drehregler 1 Drehregler 2 Drehregler 3 Drehregler 4

Bearbeiten von Motion Sequences

Sie können eine benutzerdefinierte Motion Sequence erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann. Näheres zur Bearbeitung siehe Seite 93.

Einstellen von Motion-Sequencer-Parametern

Bei diesem Instrument wird der Motion Sequencer als virtueller Controller behandelt und lässt sich mit dem "Source"-Parameter auswählen. Der mit dem Motion Sequencer zu steuernde Zielparameter wird unter "Destination" eingestellt. Näheres siehe Seite 100.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
 Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem

iPhone/iPad

Effektblock

Dieser Block wendet Effekte auf die Ausgabe des Klangerzeuger-Blocks sowie des Audio-Eingangs-Blocks an und bearbeitet und verbessert den Klang. Effekte werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, in der Sie den Klang beliebig verändern können.

Effektstruktur

Systemeffekte – Variation und Reverb

Systemeffekte werden auf den Gesamtklang angewendet. Bei den Systemeffekten wird der Klang jedes Parts entsprechend des eingestellten "Effect Send Level" (Ausspielpegel) an den Effekt gesendet. Der bearbeitete Sound (als "wet" – nass – bezeichnet) wird entsprechend der Einstellung des "Return Level" (Effektrückweg-Pegel) an die Mischstufe zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten ("dry" – trockenen) Sound zusammengemischt wurde. Dieses Instrument ist mit Variation und Reverb als Systemeffekten ausgestattet. Zusätzlich können Sie den Ausspielpegel vom Variation- an den Reverb-Effekt einstellen. Dieser Parameter wird verwendet, um den Reverb-Effekt auf die vom Variation-Effekt ausgegebenen Signale anzuwenden. Eine natürliche Wirkung erhalten Sie, wenn der Variation-to-Reverb-Anteil genau so groß ist wie der Variation-Anteil des unbearbeiteten Sounds.

Insert-Effekte

Insert-Effekte können einzeln auf gewünschte Parts angewendet werden, bevor die Signale sämtlicher Parts zusammengeführt werden. Sie sollten für Sounds verwendet werden, deren Charakter Sie drastisch ändern möchten. Für die Insert-Effekte A und B jedes Parts können Sie verschiedene Effekttypen einstellen. Diese Einstellungen lassen sich im Part Edit → [Effect] (Seite 75, Seite 136, Seite 150) vornehmen.

Dieser Synthesizer besitzt 13 Sätze von Insert-Effekten. Sie können auf die Parts 1–8 und auf vier der Parts 9–16 sowie den A/D-Input-Part angewendet werden.

Master Effect

Diese Einheit wendet Effekte auf das gesamte Stereo-Ausgangssignal aller Sounds an. Es stehen mehrere Effekttypen zur Verfügung.

Element EQ

Der Element EQ wird auf die einzelnen Elements des Normal Parts (AWM2) und die einzelnen Tasten (Keys) des Drum Parts angewendet. Sie können eine von drei verschiedenen EQ-Verläufen festlegen, darunter Shelving (Niveauregelung) und Peaking (Glockenform).

HINWEIS Der Element EQ wirkt nicht auf die Eingangssignale von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

Part EQ

Dieser EQ wird vor und nach dem Insert-Effekt auf den Part angewendet.



Master EQ

Der Master EQ wird (nach den Effekten) auf den Gesamtklang des Instruments angewendet. Bei diesem EQ können alle fünf Bänder auf Peaking eingestellt werden; für das unterste und das oberste Band steht auch Shelving zur Verfügung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set

Verbindung mit einem iPhone/iPad

Effekt-Verschaltungen

Jeder EQ und jeder Insert-Effekt werden auf jeden Part angewendet

2 Parameter für Variation und Reverb

Einstellungen: Part Edit → [Effect] → [Routing] (Seite 75, Seite 136, Seite 150) Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (Seite 169)

O Parameter f ür den Master-Effekt

Einstellungen: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (Seite 172)

Parameter f ür den Master EQ

Einstellungen: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (Seite 173)

HINWEIS Der Effekt für das Audioeingangssignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] wird im Common/Audio Edit → [Audio In] eingestellt.



Der Vocoder-Effekt

Der MODX besitzt einen Vocoder-Effekt. Ein Vocoder ist ein typischer "Roboterstimmen"-Effekt, der die Klangeigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals herausfiltert und auf den Kang der Voice anwendet, die Sie auf der Tastatur spielen. Die menschliche Stimme besteht aus Klängen, die von den Stimmbändern erzeugt und durch Rachen, Nase und Mund gefiltert werden. Diese resonanten Bereich haben bestimmte Frequenzcharakteristiken und arbeiten letztlich als Filter, die viele Formanten (Verstärkungen von Obertönen) erzeugen. Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofonsignal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpassfiltern nach. Die maschinenartige "Roboterstimme" wird dadurch erzeugt, dass tonale Klänge von Musikinstrumenten (z. B. ein Synthesizer-Sound) durch die Filter geleitet werden.



Über Effektkategorien, Effekttypen und Effektparameter

Informationen über die Effektkategorien dieses Instruments und die in den Kategorien enthaltenen Effekttypen finden Sie in der "Liste der Effekttypen" im PDF-Dokument "Datenliste". Informationen über die Effektparameter, die bei den einzelnen Effekttypen eingestellt werden können, finden Sie in der "Liste der Effektparameter" im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibende Informationen zu den einzelnen Effektkategorien, Effekttypen und Effektparameter finden Sie in der PDF-Dokumentation "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Die Preset-Einstellungen

Für die Parameter jedes Effekttyps gibt es Presets als Vorlage, die im Effect-Type-Auswahldisplay ausgewählt werden können. Um den gewünschten Effektklang zu erhalten, probieren Sie zunächst eines der Presets aus, das Ihren Vorstellungen nahe kommt, und ändern Sie dann die Parameter wie gewünscht. Preset-Einstellungen können durch Einstellen von "Preset" in den einzelnen Effektparameter-Displays festgelegt werden. Informationen zu den einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Datenliste".

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke Klangerzeugungseinheit A/D-Eingangs-Block Sequenzer-Block Arpeggio-Block Motion-Sequencer-Block Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	
Klangerzeugungseinheit A/D-Eingangs-Block Sequenzer-Block Arpeggio-Block Motion-Sequencer-Block Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	Die Funktionsblöcke
A/D-Eingangs-BlockSequenzer-BlockArpeggio-BlockMotion-Sequencer-BlockEffektblockEnvelope-Follower-BlockController-EinheitInterner Speicher	Klangerzeugungseinheit
Sequenzer-Block Arpeggio-Block Motion-Sequencer-Block Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	A/D-Eingangs-Block
Arpeggio-Block Motion-Sequencer-Block Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	Sequenzer-Block
Motion-Sequencer-Block Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	Arpeggio-Block
 Effektblock Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher 	Motion-Sequencer-Block
Envelope-Follower-Block Controller-Einheit Interner Speicher	Effektblock
Controller-Einheit Interner Speicher	Envelope-Follower-Block
Interner Speicher	Controller-Einheit
	Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Envelope-Follower-Block

Der "Envelope Follower" (Hüllkurve folgen) ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds. Mit dieser Funktion können Sie nicht nur die Part-Ausgabe, sondern auch Eingangssignale von externen Geräten steuern, die an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] angeschlossen sind.

Die Eingangsquelle jedes Envelope Followers ist festgelegt, z. B. Part 1 für EnvFollower 1, Part 2 für EnvFollower 2 und der Audio Part für EnvFollower AD. Das von jedem Envelope Follower ausgegebene Signal kann jedoch wiederum eine "Eingangsquelle" für jedes beliebige Ziel sein, z. B. ein beliebiger Part oder sogar die gesamte Performance. Sie können z. B. den Sound von Part 2 verändern, indem Sie den Envelope Follower von Part 1 (EnvFollower 1) als "Source" verwenden. Der Envelope Follower als "Source" und der durch den Envelope Follower zu steuernde Zielparameter (der "Destination" genannt wird) werden im Control-Assign-Display eingestellt (Seite 100).



Eingangssignal zum Envelope Follower (festgelegt)

Ausgangssignal vom Envelope Follower (die Destination ist wählbar)



Gewählter Envelope Follower

[EDIT] → Common/Audio Edit → [Audio In] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower AD)

[EDIT] → Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower MST) [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower 1–16)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Zu diesem Block gehören die Tastatur, Pitch-Bend- und Modulationsräder, die Assignable-Schalter, Drehregler, Control-Schieberegler und der Super Knob. Indem Sie diese Bedienelemente betätigen, können Sie MIDI-Meldungen an den Tonerzeuger senden, um diesen zu spielen oder dessen Klang zu beeinflussen. Dieselben MIDI-Meldungen können auch an eine DAW-Software übertragen werden, um dort weiteren Einfluss auf den Klang zu nehmen.

Tastatur

Die Tastatur sendet Note-On/Off-Meldungen an den Klangerzeuger-Block (zur Erzeugung des Klangs) und an den Sequenzer-Block (für die Aufnahme). Sie können die Oktavlage der Tastatur mit den OCTAVE-Tasten [+]/[–] ändern, die Töne bei gehaltener [SHIFT]-Taste mit den TRANSPOSE-Tasten [+]/[–] transponieren und einstellen, wie die tatsächlichen Velocity-Werte in Relation zu Ihrer Anschlagstärke erzeugt werden.

Pitch-Bend-Rad

Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Rollen Sie das Rad nach oben bzw. nach unten, um die Tonhöhe zu heben bzw. zu senken. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Die Pitch-Bend-Range-Einstellung lässt sich unter Part Edit \rightarrow [Part Settings] \rightarrow [Pitch] (Seite 68) einstellen. Andere Funktionen als Pitch Bend lassen sich

unter Part Edit \rightarrow [Mod/Control] \rightarrow [Control Assign] (Seite 100, Seite 153) dem Pitch-Bend-Rad zuweisen.

Modulationsrad

Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Klang einen Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Performances oft mit anderen Funktionen und Effekten belegt.

Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Klang angewendete Effekt. Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Performance zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in

Minimalstellung befindet. Dem Modulationsrad können Sie im Part Edit \rightarrow [Mod/Control] \rightarrow [Control Assign] (Seite 100, Seite 153) auch verschiedene andere Funktionen zuweisen.

Assignable (Zuweisbare Schalter)

Entsprechend den Einstellungen bei XA Control (Expanded Articulation) im OSC-Display (Seite 6) in Element Edit \rightarrow [Osc/Tune] (Seite 107) können Sie bestimmte Elements des aktuellen Parts abrufen, indem Sie eine dieser Tasten während des Tastaturspiels drücken. Sie können im Common/Audio Edit \rightarrow [General] (Seite 159) wählen, wie diese Tasten zwischen den Zuständen Ein und Aus umgeschaltet werden. Weiterhin können Sie diesen Tasten unter Part Edit \rightarrow [Mod/Control] \rightarrow [Control Assign] (Seite 100, Seite 153) verschiedene andere Funktionen zuweisen (außer dem Aufrufen von Elements).

Dreh- und Schieberegler

Mit Hilfe dieser Dreh- und Schieberegler können Sie verschiedene Klangaspekte des Parts in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Anweisungen zur Verwendung der Drehregler und Control-Schieberegler finden Sie in der Bedienungsanleitung. Anweisungen zur Verwendung der Drehregler 1–4 (5–8) finden Sie im "Quick Edit" (Seite 35).

Super Knob

Mit diesem "Superregler" steuern Sie gleichzeitig die gemeinsamen Parameter der Parts (Assign 1–8), die den acht Reglern zugewiesen sind. Anweisungen zur Verwendung des Super Knob finden Sie in der Bedienungsanleitung. Die einstellbaren Werte des Super Knob finden Sie im Super-Knob-Display (Seite 45). Für Anweisungen zum Einstellen der Assign-Regler 1–8 können Sie außerdem das Control-Assign-Display (Seite 166) im Common/Audio Edit aufrufen.

Pitch-Bend-Rad zuweisen.

Pitch

höher

Pitch

tiefer

(Tonhöhe)

(Tonhöhe)

Grundstruktur

	Die Funktionsblöcke
	Klangerzeugungseinheit
	A/D-Eingangs-Block
	Sequenzer-Block
	Arpeggio-Block
	Motion-Sequencer-Block
	Effektblock
	Envelope-Follower-Block
	Controller-Einheit
_	

Interner Speicher

- Display (Touchscreen) konfig. Performance Play (Home) Motion Control Mixing Scene (Szene) Play / Rec Normal Part (AWM) Edit Drum Part Edit Normal Part (FM-X) Edit Common/Audio Edit Category Search Utility Live Set
- Verbindung mit einem iPhone/iPad





Der MODX erzeugt eine Vielzahl an verschiedenen Daten, darunter die Performances, Live Sets und die Songs. In diesem Abschnitt wird der Umgang mit den verschiedenen Datentypen erläutert, und wie Sie die

Grundstruktur

	Die Funktionsblöcke
	Klangerzeugungseinheit
	A/D-Eingangs-Block
	Sequenzer-Block
	Arpeggio-Block
	Motion-Sequencer-Block
	Effektblock
	Envelope-Follower-Block
	Controller-Einheit
	Interner Speicher
Ref	erenz

R

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Entspricht dem "Fur den Benutzer"-Bereich, mit Ausnahme der folgenden: Die Utility-Einstellungen und das Quick Setup sind hier nicht enthalten. Außerdem besteht das mitgelieferte Live Set aus nur einer Bank pro importierter Datei.

Preset-Speicher

Interner Speicher

Der Preset-Speicher ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, z. B. für Preset-Performances, Arpeggien und Audition Phrases. Sie können keine Daten im Preset-Speicher speichern.

Edit Buffer

Der Edit-Puffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Performance, Live Set und Song. Obwohl der Edit-Puffer speziell zum Schreiben und Lesen von Daten vorgesehen ist, gehen die darin enthaltenen Daten verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird. Sie sollten vor dem Bearbeiten einer Performance oder vor dem Ausschalten des Instruments stets alle bearbeiteten Daten im User-Speicherbereich sichern. Daten außer Performance- und Motion-Sequence-Daten werden automatisch gespeichert.

User-Speicher

Bearbeitete User-Daten im Edit-Puffer sowie Utility-Einstellungen für das gesamte System werden im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher abgelegt. Bis zu acht Library-Dateien (.X8L), die vom USB-Flash-Laufwerk geladen wurden, werden in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher geladen.

Dies ist ein wiederbeschreibbarer Speicherbereich, der auch beim Ausschalten des Instruments erhalten bleibt.

Recall-Pufferspeicher und Compare-Pufferspeicher

Falls Sie eine andere Performance ausgewählt haben, ohne vorher die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen, da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird. Zusätzlich besitzt das Instrument einen Compare-Pufferspeicher, in dem zu Vergleichszwecken die Sound-Einstellungen gespeichert werden, die jeweils vor der Bearbeitung vorhanden waren. Sie können zwischen dem soeben bearbeiteten Sound und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat. Beide Speicherbereiche sind wiederbeschreibbaren Typs. Achten Sie jedoch darauf, die Sequenzdaten vor dem Ausschalten zu speichern, da sonst alle neu erstellten Sequenzdaten beim Ausschalten verlorengehen. Für nähere Anweisungen zum Einsatz der Compare-Funktion lesen Sie die Bedienungsanleitung.

Grundstruktur

-	
	Die Funktionsblöcke
	Klangerzeugungseinheit
	A/D-Eingangs-Block
	Sequenzer-Block
	Arpeggio-Block
	Motion-Sequencer-Block
	Effektblock
	Envelope-Follower-Block
	Controller-Einheit
	Interner Speicher

Display (Touchscreen)
konfig.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene (Szene)
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem
iPhone/iPad

Referenz

Edit

Search

Live Set

Referenz

Display (touch panel)

Konfiguration des Displays (Touchscreen)

Dieser Abschnitt beschreibt die Navigationsleiste, die in allen Displays vorhanden ist.

000	Navigationsleist	^{te} 4 5	Ģ Ģ Ģ
Live Set		FX IIII 🗠	J 140 🏢 Ö
Bank Preset	✓ Page Best of MO	DX 1	~
CFX + FM EP 2	Creation	Pearly Gates	Plastic Beat
	SYN PAD w/ Auto SK Runz 📰 🖾 SSS	CHILL OUT Style ARP	DANCE Style ARP
Rd 1 Gallery 2	Ocean Pad	FM Sweeping Poly	Start The Machine
E.PIANO RD	SYN PAD Runz III SSS	SYN PAD	DANCE Style ARP
Wr Gallery 2	Romance Strings	FM Linear Synth	Whip Motion
E.PIANO WR	STRINGS Ensemble	SYN PAD	SYN PAD
All 9 Bars!	Texas Chicken Pick	Multi Saw MW DA	Turn It On
	E.GUITAR Clean	SYN COMP Rum2 THE SSS	SYN COMP w/ M.SEQ
교 Category	Freaky	Dancer	(Amusters)
Search	DANCE St	yle ARP	

1 HOME-Symbol

Springt zum Performance-Play-Display (Seite 27).

2 EXIT-Symbol

Identisch mit der [EXIT-Taste auf dem Bedienfeld. Tippen Sie auf dieses Symbol, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

③ [INFORMATION]-Bereich

Zeigt nützliche Informationen an, einschließlich des Namens des aktuell ausgewählten Displays.

4 EFFECT-Symbol

Berühren Sie das Symbol, um das Effect-Switch-Display aufzurufen (Seite 209). Das Symbol ist ausgeschaltet, wenn einer der Effektblöcke (Insert, System oder Master) ausgeschaltet ist.

G QUICK-SETUP-Symbol

Zeigt die Einstellungen für Local Control ON/OFF und MIDI IN/OUT.

Das Tastatursymbol leuchtet, wenn Local Control eingeschaltet ist (ON) und leuchtet nicht, wenn Local Control ausgeschaltet ist (OFF).

Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT "MIDI" eingestellt ist, erscheint ein MIDI-Steckersymbol. Wenn bei der Einstellung USB IN/OUT "USB" eingestellt ist, erscheint ein USB-Steckersymbol. Tippen Sie auf das gewünschte Symbol, um das entsprechende Quick-Setup-Display aufzurufen (Seite 188).

6 TEMPO-SETTINGS-Symbol

Hier wird das Tempo der aktuell ausgewählten Performance angezeigt. Tippen Sie auf das Symbol, um das Tempo-Setting-Display aufzurufen (Seite 207).

LIVE-SET-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das Live-Set-Display aufzurufen (Seite 212).

3 UTILITY-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das zuletzt aufgerufene Display der Utility-Displays aufzurufen.

Referenz	R	ef	e	re	nz	
----------	---	----	---	----	----	--

Search

Live Set

Display (touch panel)



Bildlauftasten

Display All

n te	dit - Common/A	udio	Εž	K IIIII 🎕) J	90		¢.
	_		\times	Envelope Follow	er	F	Page 1	
AsgnKnob 1	MS Lane 1	EnvFollow 6	EnvFollow 15					
AsgnKnob 2	MS Lane 2	EnvFollow 7	EnvFollow 16					
AsgnKnob 3	MS Lane 3	EnvFollow 8	EnvFollowAD					_
AsgnKnob 4	MS Lane 4	EnvFollow 9	EnvFollowMst					
AsgnKnob 5	EnvFollow 1	EnvFollow 10	All	Patio	Daram1			
AsgnKnob 6	EnvFollow 2	EnvFollow 11		+32	Faranir	5		
AsgnKnob 7	EnvFollow 3	EnvFollow 12		- 52		,		D
AsgnKnob 8	EnvFollow 4	EnvFollow 13					Del	ete
SuperKnob	EnvFollow 5	EnvFollow 14						

9 Einblendliste

Zeigt die einstellbaren Werte der Parameter an. Wenn die einstellbaren Werte auf mehrere Seiten verteilt sind, müssen Sie die Scroll-Tasten verwenden, um durch die Seiten zu scrollen, oder Sie betätigen die Display-All-Taste, so dass alle Einstellwerte angezeigt werden.

Search

Live Set

Performance Play (Home)

Im Performance-Play-Display können Sie die ausgewählte Performance spielen und einige Einstellungen dieser Performance bearbeiten.

HOME



1 Performance-Name

Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Performance an. Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Category Search (Kategoriesuche), Edit (Bearbeitung) und Recall (Abruf). HINWEIS Sobald Sie einen der Parameter der ausgewählten Performance bearbeiten, erscheint ein blaues Flaggensymbol rechts im Performance-Namen.

2 Part-Anzeige

Wenn der Cursor sich auf dem Performance-Namen oder auf den Parts 1–8 befindet, wird hier angezeigt, ob die Parts 9–16 verwendet werden oder nicht.

Wenn der Cursor sich auf den Parts 9–16 befindet, wird hier angezeigt, ob die Parts 1–8 verwendet werden oder nicht. Wenn die Parts 9–16 nicht in Verwendung sind, erscheint diese Anzeige nicht.

Image Flag

Zeigt die Attribute der Klangerzeugung der aktuell ausgewählten Performance an. (Siehe folgende Tabelle.)

Flag	Definition
AWM2	Performance, bestehend nur aus AWM2-Parts
FM-X	Performance, bestehend nur aus FM-X-Parts
AWM2+FM-X	Performance, bestehend aus AWM2- und FM-X-Parts
MC	Performance mit aktiver Motion Control
SSS	Performance mit Seamless Sound Switching

④ Funktionen der Drehregler

Zeigt die Funktionen an, die aktuell den Drehreglern 1-4 (5-8) zugewiesen sind.

Performance

	Home Motion Control						
	Overview						
		Quick Edit					
	Arpeggio						
	Motion Seq						
	Super Knob						
	Knob Auto						
	Mixing						
	Scene						
	Play / Rec						
	MIDI						
	Audio						

Search

Utility

Live Set

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene Play / Rec

MIDI

Audio

5 Type/Name-Schalter

Schaltet zwischen den beiden Anzeigen Part Type/Category und Part Name um. **Einstellungen:** Type, Name

6 Part-Typen/Part-Namen

Zeigt Typen und Kategorien von Parts oder ihre Namen an. Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Category Search (Kategoriesuche), Edit (Bearbeitung) und Copy (Kopieren). Um einen weiteren Part hinzuzufügen, tippen Sie auf das "+"-Symbol.

Schalter "Common Motion Sequencer"

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die Common/AD-Parts aktiv ist oder nicht. Wenn alle Lane-Schalter der Common/AD-Parts ausgeschaltet sind, wird dieser Schalter nicht angezeigt. **Einstellungen:** OFF, ON

Schalter "Part Arpeggio On/Off"

Legt fest, ob das Arpeggio des jeweiligen Parts ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn die Parameter Arpeggio und Arpeggio Hold auf "on" gestellt sind, wird "Arp Hold On" angezeigt.

HINWEIS Sie können Arpeggio Hold für den Part ein- und ausschalten, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste und diese Schaltfläche antippen.

Einstellungen: OFF, ON

Schalter "Part Motion Sequencer"

Legt fest, ob der Motion Sequencer des jeweiligen Parts ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn alle Lane-Schalter des Parts ausgeschaltet sind, wird dieser Schalter nicht angezeigt. **Einstellungen:** OFF, ON

Note Limit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für den Part. Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von "C5–C4" können Sie den Part hören, indem Sie Tasten in den beiden Bereichen von C–2 bis C4 und C5 bis G8 anschlagen; die zwischen C4 und C5 angeschlagenen Tasten erklingen nicht. Genaue Informationen zur Note-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung. **Einstellungen:** C–2–G8

Schalter "Keyboard Control"

Legt fest, ob Keyboard Control (Tastatursteuerung) für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, erklingt der Part nicht, wenn Sie auf der Tastatur spielen (es sei denn, der Part ist ausgewählt).

Einstellungen: OFF, ON

Ein- und Ausschalten der Stummschaltung für die Parts

Legt fest, ob die Stummschaltung für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** OFF, ON

B Ein- und Ausschalten der Solo-Schaltung für die Parts

Legt fest, ob Solo für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** OFF, ON

Lautstärke der Parts

Bestimmt die Lautstärke des Parts.

Einstellungen: 0-127

HINWEIS Wenn die dreieckigen Markierungen für die Lautstärke in Blau angezeigt werden, wird die durch die Control-Schieberegler erzeugten Lautstärkeänderungen nicht auf den Gesamtklang angewendet. Wenn der Wert, der mit dem Control-Schieberegler geändert wird, den Wert erreicht, der durch ein blaues Dreieck markiert ist, wird die Dreiecksmarkierung weiß und die durch die Control-Schieberegler erzeugte Lautstärkeänderung ist im Gesamtklang zu hören.

Pegelanzeige

Zeigt den Audio-Ausgabepegel des Parts an.

Search

Utility

Live Set

Performance

Home

Mixing

Scene

Play / Rec MIDI

Audio

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob Knob Auto

View

Dieser Parameter bestimmt, ob die Detailinformationen für jeden Part angezeigt werden (On) oder nicht (Off). Die angezeigten Informationen hängen von der Cursorposition oder den Einstellungen der Control-Funktion ab.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Wenn sich der Cursor auf dem Performance-Namen im Performance-Play-Display (Home) befindet, können Sie die angezeigten Informationen auch durch Drücken der [PERFORMANCE (HOME)]-Taste umschalten.

Dieser Abschnitt beschreibt die Situation, wenn "View" eingeschaltet ist.

Elementdarstellung

Dies erscheint nur dann, wenn der aktuell ausgewählte Part der Normal Part ist (AWM2), und wenn die Schaltfläche Motion Control \rightarrow Overview \rightarrow Slider Function [Elem/Op Control] eingeschaltet ist.



Element Level Element Switch (Elementschalter)

Element SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Element Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Elements. **Einstellungen:** 0–127

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
■ Drum-Ke	y-Darstellung				Performance
Dies erscheint Motion Control	nur dann, wenn der aktue \rightarrow Overview \rightarrow Slider Fur	ell ausgewählte Part der E action [Elem/Op Control]	Drum Part ist, und wenn e eingeschaltet ist.	die Schaltfläche	Home Motion Control
•	Performance	FX	🚛 🛶 🖌 140	= o	Overview
					Quick Edit
					Arpeggio



	Home						
	Motion Control						
	Overview						
		Quick Edit					
Arpeggio							
	Motion Seq						
	Super Knob						
		Knob Auto					
	xing						
	Scene						
	Play / Rec						
	MIDI						
	Audio						

Drum Key Level

Drum Key Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Drum-Keys. **Einstellungen:** 0–127

Referenz	- I	Performance	E	Edit	Search	Utility		Live Set
Algorith	nmuso	darstellung					Perfor	mance
Dies erschein Schaltfläche N	it nur d Motion	ann, wenn der akti Control \rightarrow Overvie	uell ausgewä w → Slider F	ählte Part Function [der Normal Part ist (FM- Elem/Op Control] einges	X), und wenn die schaltet ist.	► Ho	ome otion Control
A	Per	formance		E	X J 140			Overview
								Quick Edit
Home	View	Freaky D	ancer			+ AMWICH EM-X		Arpeggio
		Treaky D	uncer					Motion Seq
Motion Control	Part	1-4 5-8	9-12	13-16	Part5 Algorithm View			Super Knob
		5 6		8		₽ Algorithm		Knob Auto
Mixing	Name	Bass FMX Dr/Pc DR Synth Drums	ML			67	Mi	xing
		Arp Arp Hold					Sc	ene
Scene		On On	2		1 3 5 7	Feedback	Pla	ay / Rec
		• <u>•</u> •	•		2 4 6 8	6		MIDI
Play	капде	1 127 1 12	′. [∔]	$\left[+ \right]$				Audio
/ Rec					1 2 9 3 1 4 1 5	6 7 8 8		
	Kbd Ctrl							
	Volume	Mute Mute						
	Mute							

Operator Level

0 0 0

Algorithm (Algorithmus-Nummer)

Schaltet zwischen Algorithmen um.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

HINWEIS Durch Antippen der Algorithmusdarstellung wird das Algorithm-Search-Display aufgerufen.

Feedback (Feedback Level)

Wellenformen lassen sich ändern, indem ein Teil des von einem Operator erzeugten Signals zurück an den Eingang dieses Operators geführt wird. Hier können Sie den Feedback-Anteil einstellen. **Einstellungen:** 0–7

Operator Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Operators. **Einstellungen:** 0–99

Referenz

Edit

Search

Utility

Live Set

Part – Notendarstellung

Dies erscheint nur, wenn die Taste [PART CONTROL] eingeschaltet ist oder wenn sich der Cursor auf dem Note-Limit-Parameter befindet. Das ist hilfreich, um die Layer/Split-Einstellungen der Parts ein- oder auszuschalten.



Note Limit

Velocity – Notendarstellung

Dies erscheint nur, wenn der Cursor sich im auf einem Velocity Limit der Parts befindet. Das ist hilfreich, um den Velocity-Split der Parts einzustellen.



Velocity Limit

Home					
Motion Control					
Overview					
Quick Edit					
Arpeggio					
Motion Seq					
Super Knob					
	Knob Auto				
Mixing					
Scene					
Play / Rec					
MIDI					
	Audio				

Search

Utility

Live Set

Performance

Home

Mixing Scene Play / Rec

> MIDI Audio

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Motion Control

Im Motion-Control-Display können Sie alle Motion-Control-Einstellungen bearbeiten, z. B. allgemeine Sound-Einstellungen, das Arpeggio und den Motion Sequencer der aktuell ausgewählten Performance. Der Motion-Control-Bereich enthält die folgenden verschiedenen Displays.

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

Motion Control

Overview

Bedienung

Das Overview-Display ist eine Abbildung der Verbindungen zwischen Controllern und Parts. Hier können Sie die folgenden Einstellungen ablesen.

HINWEIS Zeilen zwischen dem zuletzt verwendeten Controller und dem Part sind fettgedruckt.

 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{Motion} \ \mathsf{Control}] \rightarrow [\mathsf{Overview}]$ oder

[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]



Part

Zeigt den aktuell ausgewählten Part an. Um die Verbindungen eines Parts abzulesen, wählen Sie den Part hier aus.

Einstellungen: Common, Part 1-16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

Ruft das Control-Assign-Display für den ausgewählten Part auf. Für "Common" siehe Seite 166. Für Part 1–16 siehe Seite 100.

Slider Function

Schaltet um zwischen Performance-Steuerung, Part-Steuerung und Element-/Operator-Steuerung. **Einstellungen:** Part Control, Elem/Op Control

HINWEIS Sie können die Einstellungen der Schiebereglerfunktionen als Performance-Daten speichern.

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set		
Controller					Performance		
Bestimmt, ob o	gt wird oder nicht.	Home					
Pitch-Bend-I	Pitch-Bend-Bad						
Modulations	Overview						
 Tasten [ASS 	Quick Edit						
Taste [MOTI		Arpeggio					
 Taste [MOT] 	Motion Seq						
Einstellungen:	Off, On				Super Knob		
Assignable					Knob Auto		
Bestimmt, ob c	gt wird oder nicht.	Mixing					
Mit "Assignabl	Scene						
• Zuweisbare	Play / Rec						
Einstellungen: OFF, ON MIDI							
Fader					Audio		

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen "Fader" und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit "Fadern" sind hier gemeint:

• Control-Schieberegler 1-4 (5-8/9-12/13-16)

Einstellungen: OFF, ON

Super Knob

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen "Super Knob" und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit "Super Knob" ist hier gemeint:

• Super Knob

Einstellungen: Off, On

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Quick Edit

Im Quick-Edit-Display können Sie allgemeine Sound-Einstellungen vornehmen. Sie können festlegen, ob die Einstellungen gemeinsam auf alle Parts oder nur auf den gewählten Part angewendet werden.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Performance

MIDI

Audio

Part

Zeigt den aktuell ausgewählten Part an. Hier wählen Sie den Part aus, den Sie für Quick Edit verwenden möchten.

Einstellungen: Common, Part 1-16

Wenn "Part" auf "Common" gestellt ist

Sie können die Parameter bearbeiten, die auf alle Parts angewendet werden.

Performance Name

Hier wird der gewünschte Name für die Performance eingegeben. Der Performance-Name kann bis zu 20 Zeichen enthalten. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

FEG Atk (FEG-Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Grenzfrequenz. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG (Seite 118) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 - +63

FEG Decay (FEG-Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Grenzfrequenz vom maximalen Anfangswert auf den Sustain-Pegel abfällt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG-Parameters (Seite 118) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 - +63

FEG Rel (FEG-Ausklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Grenzfrequenz vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für den FEG-Parameter (Seite 118) des Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 - +63

Edit Master EQ (Master EQ bearbeiten)

Ruft das Master-EQ-Display (Seite 173) im Common/Audio Edit auf.

Search

Utility

Live Set

Performance

Home				
Motion Control				
	Overview			
	Quick Edit			
	Arpeggio			
	Motion Seq			
	Super Knob			
	Knob Auto			
Mixing				
Scene				
Play / Rec				
	MIDI			
	Audio			

Edit All Arp (Alle Arpeggien bearbeiten)

Ruft das Arpeggio-Display auf (Seite 41) für Motion Control.

Edit Common MS (Gemeinsame Bearbeitung des Motion Sequencers)

Ruft das Motion-Sequence-Lane-Display (Seite 165) im Common/Audio Edit auf.

Cutoff (Grenzfrequenz)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters, wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist. Beispiel: Je höher der Wert, desto heller ist der Abklingvorgang. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für die Filter-Grenzfrequenz (Seite 115) für das Element/Drum Key/Operator Common. **Einstellungen:** -64 – +63

Resonance (Resonanz)

Bewirkt einen erhöhten Pegel im Bereich der Grenzfrequenz. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für die Filter-Resonanz (Seite 116) für das Element/Drum Key/Operator Common. **Einstellungen:** -64 – +63

FEG Depth (FEG-Anteil)

Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Filter-Hüllkurve die Grenzfrequenz beeinflussen soll. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG Depth (Seite 118) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 - +63

Portamento (Portamento-Zeit)

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Der gleich lautende Parameter in der Common/Audio-Edit-Einstellung ist mit diesem Parameter synchronisiert. **Einstellungen:** -64 – +63

Attack (AEG-Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke nach Anschlagen einer Taste bis zum maximalen Anfangspegel der AEG-Hüllkurve ansteigt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 123, Seite 143, Seite 157) für Element/Drum Key/Operator. **Einstellungen:** -64 – +63

Decay (AEG-Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 123, Seite 143, Seite 157) für Element/ Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 - +63

Sustain (AEG-Haltepegel)

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase). Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 123, Seite 143, Seite 157) für Element/Drum Key/Operator. **Einstellungen:** -64 – +63

Release (AEG-Loslasszeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 123, Seite 143, Seite 157) für Element/Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 - +63

Low Gain (Anhebung/Absenkung der Tiefen des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Tiefen (Master EQ Low). **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

Lo Mid Gain (Anhebung/Absenkung der unteren Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der tiefen Mitten (Master EQ Low Mid). **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

Mid Gain (Anhebung/Absenkung der Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Mitten (Master EQ Mid). **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB
ferenz	Performance	Edit	Search	Utility		Live Set
Hi Mid Gai	n (Anhebung/Absenk	ung der oberen Mitte	en des Master EQ)		Perfor	mance
Bestimmt die Verstarkung (Gain) der oberen Mitten (Master EQ High Mid).		Home				
Einstellunger	U: -12 0B - +12 0B				Mc	tion Control
High Gain	(Anhebung/Absenku	ng der Höhen des M	aster EQ)			Overview
Bestimmt die	Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Höhen (Master EQ High).					Quick Edit
Einstellungen: -12 dB - +12 dB						Arpeggio
Pan (Pan-F	Pan (Pan-Position der Performance)					Motion Seq
Legt die Ster	reo-Panoramaposition de	r ausgewählten Perform	ance fest. Der gleich lauten	ide Parameter		Super Knob
in der Part-E	in der Part-Edit-Einstellung wird um den Wert dieses Parameters versetzt.					Knob Auto
Einstenunger	I. L05-C (Mille)-N05				Mixing	
Var Return	(Variation-Rückwegp	egel)			Sc	ene
Bestimmt de	Bestimmt den Return-Pegel des Variation-Effekts.				Play / Rec	
Einstellunger	Einstellungen: 0–127					MIDI
Rev Return	n (Reverb-Rückwegpe	egel)				Audio
Bestimmt de Einstellunger	en Rückwegpegel des Re n: 0–127	verb-Effekts.				

Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für jeden Part. **Einstellungen:** -120 – +120

Common Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die gemeinsame Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter für Arpeggio/ Motion Sequencer des Parts auf "Common" eingestellt ist. Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50%-400%

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.100%: Normale Wiedergabedauer.50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common Arp Gate Time (Gemeinsame Arpeggio-Gate-Zeit)

Bestimmt die "Gate Time Rate" (Dauer) des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part. **Einstellungen:** -100 - +100

Common Arp Velocity (Gemeinsame Arpeggio-Velocity-Rate)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100 - +100

Common Motion Seq Amplitude (Gemeinsame Motion-Sequencer-Amplitude)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Amplitude" beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Amplitude" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Amplitude". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist). **Einstellungen:** -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Pulse Shape" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Pulse Shape". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist und "Control" für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: -100 - +100

Search

Utility

Live Set

Common Motion Seq Smooth (Gemeinsame Motion-Sequencer-Sanftheit)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Smoothness" ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Smoothness" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Smoothness". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 - +63

Common Motion Seq Random (Gemeinsame Motion-Sequencer-Zufallsfunktion)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Random" ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für "Motion Seq Random" des Parts, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist. **Einstellungen:** -64 – +63

Wenn "Part" auf Part 1–16 gestellt ist

Sie können die Parameter des ausgewählten Parts bearbeiten.



Part Category Main (Part-Hauptkategorie) Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und Unterkategorie des Parts.

Die Kategorien sind Schlüsselbegriffe, welche den allgemeinen Charakter der verschiedenen Parts repräsentieren. Bei richtiger Angabe der Kategorie wird die Suche nach dem gewünschten Part erleichtert.

Es gibt 17 Hauptkategorien, welche die Instrumentengattungen darstellen. Für jede Hauptkategorie gibt es bis zu neun Unterkategorien, die den Instrumententyp noch genauer angeben.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Performance

Но	Home			
Motion Control				
	Overview			
	Quick Edit			
	Arpeggio			
	Motion Seq			
	Super Knob			
	Knob Auto			
Mi	xing			
Sc	Scene			
Play / Rec				
	MIDI			
	Audio			

Referenz

Part Name

Cutoff

ResonanceFEG Depth (FEG-Anteil)

FEG Atk (FEG-Anstiegszeit)
FEG Decay (FEG-Abklingzeit)
FEG Rel (FEG-Ausklingzeit)

• Portamento (Portamento-Zeit) Die eingestellten Werte weichen von denen ab, bei denen "Part" auf "Common" eingestellt ist. **Einstellungen:**0–127

Edit

Hier wird der gewünschte Name für den Part eingegeben. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen

Die folgend angegebenen Parameter stimmen mit denjenigen überein, die bearbeitet werden können,

bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

- Attack (AEG-Anstiegszeit)
- Decay (AEG-Abklingzeit)
- Sustain (AEG-Haltepegel)
- Release (AEG-Loslasszeit)

FEG Sus (FEG-Haltepegel)

Bestimmt den FEG-Haltepegel des Parts. Dies ist ein Versatzwert für den FEG Decay2 Level für Element/Operator Common (Seite 118). **Einstellungen:** -64 – +63

Edit Part EQ (Part-EQ bearbeiten)

Ruft das Part-EQ-Display (Seite 78) im Part Edit auf.

Performance

wenn "Part" auf "Common" gestellt ist (Seite 35).

Edit Part Arp (Part-Arpeggio bearbeiten)

Ruft das Arpeggio-Display (Seite 82) im Part Edit auf.

Edit Part MS (Bearbeitung des Motion Sequencers des Parts)

Ruft das Motion-Sequence-Lane-Display (Seite 91) im Part Edit auf.

EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung des Bandes "Low". **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

EQ Mid Freq (Mitten-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "Mid". **Einstellungen:** 139,7 Hz–10,1 kHz

EQ Mid Gain (Mittenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung des Bandes "Mid". **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

EQ Mid Q (Mitten-Bandbreite des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes "Mid". **Einstellungen:** 0.7–10.3

EQ High Gain (Höhenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "High". **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest. **Einstellungen:** L63–C (Mitte)–R63

Var Send (Variation Send)

Bestimmt den Ausspielpegel des zur Variation-Effekteinheit gesendeten Signals. **Einstellungen:** 0–127

Performance

Home				
Mo	Motion Control			
	Overview			
	Quick Edit			
	Arpeggio			
	Motion Seq			
	Super Knob			
	Knob Auto			
Mi	xing			
Sc	Scene			
Pla	Play / Rec			
	MIDI			
	Audio			

Live Set

Utility

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Performance

Bestimmt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals. Einstellungen: 0-127

Part Clock Swing (Clock-Swing-Faktor des Parts)

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 - +120

Part Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die Part-Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios/des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Einstellungen: 50%-400%, Common

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.

100%: Normale Wiedergabedauer.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Part Arp Gate Time (Klingende Notenlänge für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht.

Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate (Seite 86) jeder Arpeggio-Select-Einstellung. Einstellungen: 0%–200%

Part Arp Velocity (Velocity-Verhältnis für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Dies ist ein Versatzwert für die Velocity Rate (Seite 85) jeder Arpeggio-Select-Einstellung. Einstellungen: 0%–200%

Part Motion Seg Amplitude (Amplitude für den Motion Seguencer des Parts)

Bestimmt die Amplitude (Seite 93) des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für die "Lane Motion Seq Amplitude" des Parts, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 - +63

Part Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für den "Step Curve Parameter" (Seite 94) des Lane-Motion-Sequencers, wenn "MS FX" für die Lane und "Control" für den Parameter eingeschaltet sind.

Einstellungen: -100 - +100

Part Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die "Smoothness" (Sanftheit) des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für die "Lane Motion Seg Smoothness" des Parts (Seite 93), wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 - +63

Part Motion Seg Random (Zufallswert für den Motion Seguencers des Parts)

Bestimmt den Random-Anteil des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. "Random" ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird. Einstellungen: 0-127

Performance

Ho	Home			
Mo	Motion Control			
	Overview			
	Quick Edit			
	Arpeggio			
	Motion Seq			
	Super Knob			
	Knob Auto			
Mixing				
Scene				
Play / Rec				
	MIDI			
	Audio			

Live Set

Edit

Search

Utility

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Arpeggio

Im Arpeggio-Display können Sie Arpeggio-Parameter für mehrere Parts einstellen. Durch Antippen des Arpeggio-Typ-Namens in diesem Display (oder durch Drücken der [CATEGORY]-Taste auf dem Bedienfeld) wird ein Menü aufgerufen. Tippen Sie im angezeigten Menü auf [Search] (Suche), um das Kategoriesuche-Display für Arpeggios aufzurufen und tippen Sie auf [Number] (Nummer), um den Arpeggio Type durch Eingabe der Arpeggio-Nummer anzugeben.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio]

View (Ansicht) Arpeggio Type (Arpeggio-Typ)

A	Perfo	ormanc	e			FX		$\varphi \overset{0}{\underset{q}{\overset{1}{\overset{1}{\overset{1}{\overset{1}{\overset{1}{\overset{1}{\overset{1}{\overset$	J 140		• •
Home	Overview	Part 9-16] м	Arp aster	Quantize Off		Category	,	Number		Range
		Part	Arp	Ca	ategory	S	ub		N	ame	U
Motion Control	Quick Edit		ON	Control	/ HybridSeq	General		Mut	e 4/4		
		2	OFF	No Assig	gn	No Assign		off			
Mixing	Arpeggio		ON	Syn Lea	d	Techno / T	rance	MA_	LayerHoo	ok1-0	03 _N
Scono	Motion		ON	Syn Lea	d	Techno / T	rance	MA_	_Simple Le	ead O	1
Scene	Seq	5	ON	Bass		House / Da	ance Pop	MA_	lbiza		
Play / Rec	Super Knob		ON	Drum/P	erc	House / Da	ance Pop	MA_	EDM Dru	m 12	
	Knoh		OFF	Drum/P	Drum/Perc		Pop Rock		MD_Pop Rock 2		
	Auto	8	OFF	No Assig	gn	No Assign		off			
		Arp Sel	ect								
		1			3	4		6	7		8

Performance

Home Motion Control		
Motion Control		
Oversien		
Overview		
Quick Edit		
Arpeggio		
Motion Seq		
Super Knob		
Knob Auto		
Mixing		
Scene		
Play / Rec		
MIDI		
Audio		

Part 9-16/Part 1-8

Wechselt zwischen den Displays der Parts 9-16 oder Parts 1-8. Im Fall wie in obiger Abbildung tippen Sie auf "Part 9-16", um die Arpeggio-Typen für "Part 9-16" anzuzeigen. Einstellungen: Part 9-16/Part 1-8

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Bestimmt für die gesamte Performance, ob das Arpeggio aktiviert ist oder nicht. Diese Einstellung wird auf die Taste [ARP ON/OFF] am Bedienfeld angewendet. Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt, an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe mehrerer Parts auslösen. In der Einstellung "off" startet das nächste Arpeggio, sobald Sie es auslösen. Die Zahl zeigt die Clock an.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Arp (Arpeggio-Schalter für den Part)

Legt fest, ob das Arpeggio für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. Einstellungen: OFF, ON

Arp Select (Arpeggio-Auswahl)

Bestimmt die Arpeggio-Typen. Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Arpeggien kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Arpeggio kopieren oder tauschen" (Seite 86). Einstellungen: 1-8

Search

Utility

Live Set

View

Legt fest, welche Informationen über den Arpeggio-Typ angezeigt werden. **Einstellungen:** Category (Kategorie), Number (Nummer), Range (Oktavumfang)

■ Wenn "View" auf "Category" steht

Category (Arpeggio-Kategorie)

Einstellungen: Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Kategorien (Seite 11).

Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Einstellungen: Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Unterkategorien (Seite 11).

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

■ Wenn "View" auf "Number" steht

Performance B							×		140	≡ ¢	
Home	Overview	Part 9-16	м	Arp aster Off		•	Category Number			Range	
		Part	Arp		Bank		Number		Name	0=	
Motion Control	Quick Edit		ON	Preset			10221	Mute 4,	/4		
		2	OFF	Preset			0	off			
Mixing	Arpeggio	3	ON	Preset	Preset		4999	MA_La _y	MA_LayerHook1-03 _N		
Scene	Motion	4	ON	Preset			5016	MA_Sim	nple Lead O		
	Seq		ON	Preset			3673	MA_lbi:	za		
Play / Rec	Super Knob		ON	Preset	Preset			MA_EDI	MA_EDM Drum 12		
	Knob		OFF	Preset	Preset		6576	MD_Pop	MD_Pop Rock 2		
	Auto	8	OFF	Preset			0	off			
		Arp Se	lect								
		1				4	5		7	8	

Bank (Arpeggio Bank)

Einstellungen: Preset, User, Library 1-8

Number (Arpeggio-Nummer)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Performance								
	Нс	Home						
	Мо	otion Control						
		Overview						
		Quick Edit						
		Arpeggio						
		Motion Seq						
		Super Knob						
		Knob Auto						
	Mi	xing						
	Sc	ene						
-	Pla	ay / Rec						
		MIDI						
		Audio						

Search

Utility

Live Set

■ Wenn "View" auf "Range" steht

A	Perf	ormanc	e			Đ	K	, 	140	a o
Home	Overview	Part 9-16	/ Ma	Arp Ister	^{antize} ▼		Category	y Nun	nber	Range
		Part	Arp		Name	0=	Velocit	y Limit	Note	Limit
Motion Control	Quick Edit		ON	Mute 4/4			<u> </u>	127	C -2	G 8
		2	OFF	off				127	<u>C-2</u>	<u>G 8</u>
Mixing	Arpeggio	3	ON	MA_Layer	Hook1-03 _	N	_1	127	C -2	G 8
Scene	Motion	4	ON	MA_Simpl	e Lead 01		_1	127	C -2	G8
	Seq		ON	MA_lbiza			_1	127	C -2	G8
Play / Rec	Super Knob		ON	MA_EDM	Drum 12		_1	127	C -2	G8
	Knob		OFF	MD_Pop R	ock 2		_1	127	C -2	G8
	Auto	8	OFF	off			_1	127	C -2	G 8
		Arp Sel	ect							
		1		2	3	4	5	6	7	8

Perfo	rma	nce

Home					
Motion Control					
	Overview				
	Quick Edit				
	Arpeggio				
	Motion Seq				
	Super Knob				
	Knob Auto				
Mi	xing				
Sc	ene				
Play / Rec					
	MIDI				
	Audio				

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Velocity Limit (Arpeggio-Anschlagstärkegrenzen)

Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Genaue Informationen zur Velocity-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: 1–127

Note Limit (Arpeggio-Notengrenze)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Genaue Informationen zur Note-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: C -2 - G8

Search

Utility

Live Set

Motion Seq (Motion Sequencer)

Im Motion-Sequencer-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers für mehrere Parts festlegen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq]

•	Perf	ormar	nce				F	K		<⇒ J	140		0
Home	Overview		MS Active Master 2/8			Commo	Common/Audio			OFF	OFF	OFF	
		Part	PartSW		2	3	4	Part	PartS\	V 1	2		4
Motion Control	Quick Edit		ON	OFF	OFF	OFF	OFF		ON	OFF	OFF	OFF	OFF
		2	ON	ON	ON	OFF	OFF	10	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
Mixing	Arpeggio	3	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	11	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
Scene	Motion	4	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	12	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
	seq		ON	OFF	OFF	OFF	OFF	13	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
Play / Rec	Super Knob		ON	OFF	OFF	OFF	OFF	14	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
	Knob		ON	OFF	OFF	OFF	OFF	15	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
	Auto	8	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	16	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
		Motio	on Seq Se	lect									
			1	2 3 4				5			7		

Performance

I	Hc	ome					
	Mo	otion Control					
		Overview					
		Quick Edit					
		Arpeggio					
J		Motion Seq					
		Super Knob					
		Knob Auto					
	Mi	xing					
	Sc	ene					
I	Pla	ay / Rec					
		MIDI					
		Audio					

MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die gesamte Performance ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird auf die Taste [MS ON/OFF] am Bedienfeld angewendet. **Einstellungen:** OFF, ON

Active (Aktiver Motion Sequencer)

Zeigt die Nummer der aktiven Lane an. Die Zahl nach dem Schrägstrich zeigt die maximale Anzahl von Lanes an, die gleichzeitig aktiviert werden können.

PartSW (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Legt fest, ob der Motion Sequencer eines/aller Parts ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** OFF, ON

Lane Switch (Lane-Schalter)

Legt fest, ob die jeweilige Lane ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können pro Part bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion einrichten. Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Auswahl der Motion Sequence)

Bestimmt die Art der Motion Sequence.

Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95). **Einstellungen:** 1–8

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Super Knob

Im Super-Knob-Display können Sie Parameter festlegen, die mit dem Super Knob eingestellt werden.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Super Knob]



Per	for	mance
	Нс	ome
	Mo	otion Control
		Overview
		Quick Edit
		Arpeggio
		Motion Seq
		Super Knob
		Knob Auto
	Mi	xing
	Sc	ene
	Pla	ay / Rec
		MIDI
		Audio

Assignable Knob 1–8 Destination Value 1

Assignable Knob 1–8 Destination Value 2

MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein/aus. Diese Einstellung wird auf die Taste [MS ON/OFF] am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: OFF, ON

Super Knob MS (Master-Schalter für den Super Knob Motion Sequencer)

Schaltet den auf den Super Knob angewendeten Motion Sequencer ein und aus. **Einstellungen:** OFF, ON

Edit Super Knob Motion Seq (Motion Sequence für den Super Knob bearbeiten)

Zeigt das Knob-Auto-Display an, in dem Sie den Motion Sequencer für den Super Knob einstellen können.

Edit Super Knob (Super Knob bearbeiten)

Zeigt das Control-Assign-Display für Common/Audio Edit an, in dem Sie die Parameter einstellen können, die mit dem Super Knob bedient werden sollen.

LED Pattern (LED-Muster für den Super Knob)

Legt das Leuchtmuster für den Super Knob fest. **Einstellungen:** Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Super Knob (Super-Knob-Wert)

Legt den Wert für den Super Knob fest. Einstellungen: 0–127

Super Knob Link (Kopplung zwischen Super Knob und Assignable Knob)

Schaltet die Kopplung zwischen dem Assignable Knob und dem Super Knob ein/aus. Wenn dies ausgeschaltet ist, ändert sich der dem entsprechenden Regler zugewiesene Funktionswert auch dann nicht, wenn der Super Knob betätigt wird.

Einstellungen: OFF, ON

Search

Utility

Live Set

Assignable Knob 1–8 Value (Wert der zuweisbaren Regler 1–8)

Legt den Wert für die zuweisbaren Drehregler 1–4 (5–8) fest. **Einstellungen:** 0–127

Assignable Knob 1–8 Destination Value 1 (Zielwert 1 für Assignable Knob 1–8) Assignable Knob 1–8 Destination Value 2 (Zielwert 2 für Assignable Knob 1–8)

Bestimmt den niedrigsten (Assignable-Wert 1) und den höchsten Wert (Assignable-Wert 2) für den entsprechenden Knob.

Wenn Sie den Super Knob bedienen, ändert sich der zugewiesene Wert innerhalb des angegebenen Bereichs.

Einstellungen: 0-127

Knob Auto (Super-Knob-Automatik)

Im Knob-Auto-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers festlegen, die auf den Super Knob angewendet werden (Super Knob Motion Sequencer). Der Parameterwert des Super Knob kann automatisch durch den Motion Sequencer gesteuert werden.

Sie können nur eine Lane für den Super Knob Motion Sequencer einstellen.

HINWEIS Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden. Die für den Super Knob verwendete Lane ist jedoch nicht in den hier beschriebenen acht Lanes enthalten.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto]

•	Perfo	ormance		FX	(¢-⊂*	J 1	40			¢ –
Home	Overview	MS Master	Super Knob MS	MS FX Trigger	Seque	Sequence Sele						
		ON	OFF	ON OFF	1	2	3	4	5	6		8
Motion Control	Quick Edit	Sync Part	Arp/MS Grid	Random								
		Part 1	₿ 120	0								
Mixing	Arpeggio											
Scene	Motion											
	Seq	Sync	Speed	Key On Reset	Loop		Ve	locity	Limit			
Play / Rec	Super Knob	Off	63	Off		ON		1			12	7
		P	P	Cycle	1 2	34	56	78	9 10	11 12	13 14	15 16
	Knob Auto	Load Sequence	Edit Sequence	16	al al		<u>.</u>	الر.			اله. اله	.1

MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein/aus. Diese Einstellung wird auf die Taste [MS ON/OFF] am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: OFF, ON

Super Knob MS (Master-Schalter für den Super Knob Motion Sequencer)

Schaltet den auf den Super Knob angewendeten Motion Sequencer ein und aus. **Einstellungen:** Off, On

MS FX (FX-Empfang für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer von Reglerbetätigungen betroffen ist, wenn mit der entsprechenden Knob-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] "ARP/MS" gewählt wurde. **Einstellungen:** OFF, ON

Performance

Home								
Motion Control								
Overview								
	Quick Edit							
	Arpeggio							
	Motion Seq							
	Super Knob							
	Knob Auto							
Mi	xing							
Sc	ene							
Play / Rec								
	MIDI							
	Audio							

Dat	aranz
пе	erenz

Search

Utility

Live Set

Trigger (Trigger-Empfang für den Super Knob Motion Sequencer)

Legt fest, ob das durch die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] erzeugte Signal empfangen wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, beginnt die Motion Sequence, sobald Sie die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Auswahl des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Art der Motion Sequence.

Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95). Einstellungen: 1-8

Sync Part (Synchronisierter Part des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt den Part für die Synchronisierung zum Super Knob Motion Sequencer. Die Einstellung wird auf die Note-On-Einstellung und die "Arp/Motion Seg Grid"-Einstellung des ausgewählten Parts angewendet. Einstellungen: Part 1 - Part 16

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter "Quantize" oder "Swing" verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.

Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt. Diese Einstellung wird auf den Part angewendet, der als Sync Part ausgewählt ist (siehe oben).

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 12 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Random (Zufallsänderungen für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird. Einstellungen: 0-127

Sync Part (Synchronisation des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die auf den Super Knob angewendete Wiedergabe der Motion Sequence mit dem Tempo, Rhythmus oder Arpeggio der Performance synchronisiert wird oder nicht.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: Der Super Knob Motion Sequencer läuft gemäß seiner eigenen Clock und wird nicht zu einer externen Clock synchronisiert.

Tempo: Der Super Knob Motion Sequencer wird zum Tempo der Performance synchronisiert.

Beat: Der Super Knob Motion Sequencer wird zum Rhythmus der Performance synchronisiert.

Arp: Der Super Knob Motion Sequencer wird mit dem 1. Schlag des Taktes des aktuell wiedergegebenen Arpeggios synchronisiert.

Speed (Geschwindigkeit des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Wiedergabe der Motion Sequence. Dieser Parameter ist aktiv, wenn "Super Knob Motion Sequencer Sync" ausgeschaltet ist (Off). Einstellungen: 0-127

Unit Multiply (Zählzeiten-Vervielfachung für den Super Knob Motion Sequencer)

Reguliert die Wiedergabedauer des Super Knob Motion Sequencers. Dieser Parameter ist aktiv, wenn "Super Knob Motion Sequencer Sync" ausgeschaltet ist (Off). Einstellungen: 50%-6400%, Common

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.

100%: Normale Wiedergabedauer.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Key On Reset (Reset bei Tastenanschlag für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob die Wiedergabe der Motion-Sequenz gestoppt wird oder nicht, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Dieser Parameter ist aktiv, wenn der Parameter "Super Knob Motion Sequencer Sync" auf etwas anderes als "Arp" eingestellt ist.

Dieser Parameter ist außerdem nicht verfügbar, wenn "Trigger" auf "On" eingestellt ist.

Einstellungen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Die Sequenz wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. 1st-On: Die Sequenz wird bei der ersten angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. Wenn Sie zusätzlich zur ersten, gehaltenen Taste eine weitere Taste spielen, setzt die Sequenz ihren Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort - d. h. die Sequenz wird erst dann zurückgesetzt, wenn nach dem Anschlagen der zweiten die erste Taste losgelassen wird.

Performance Home **Motion Control Overview Quick Edit**

Arpeggio **Motion Seq** Super Knob Knob Auto Mixing Scene Play / Rec MIDI **Audio**

Bestimmt die Art der Motion Sequence.

Einstellungen: 1-16

Einstellungen: 0-127

Einstellungen: 0-127

Einstellungen: 1-8

Referenz

Loop (Schleifenwiedergabe des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die Motion Sequence nur einmal oder wiederholt gespielt wird. Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, innerhalb derer die Motion Sequence reagiert. Einstellungen: 1-127

Cycle (Schrittlänge des Super Knob Motion Sequencers)

Cycle (Schrittlänge des Super Knob Motion Sequencers) Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus.

Beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Amplitude (Amplitude für den Super Knob Motion Sequencer)

Smooth (Sanftheit für den Super Knob Motion Sequencer) Bestimmt, wie langsam die Zeitänderung der Motion Sequence erfolgt.

Sequence Select (Auswahl des Super Knob Motion Sequencers)

oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95).

Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus. Einstellungen: 1-16

Load Sequence (Sequenz laden)

Lädt Motion-Sequence-Daten in den User-Speicherbereich. Weitere Informationen zum Laden finden Sie unter "Load" (Seite 198).

Edit Sequence (Bearbeitungsreihenfolge)

Ruft das Display für die Motion-Sequence-Einstellungen auf. Sie können eine benutzerdefinierte Sequenz erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann.

FX J 140 Ö n Edit - Knob Automation - Sequence1 Sequence Select Cvcle Amplitude Smooth 4 5 6 13 14 15 16 Unipolar Pulse A ON 1 ₽ Pulse B Prm1 Control Direction Forward

Motion Seq Step Type

Motion Seq Step Value

Performance

Ho	ome								
Мо	otion Control								
	Overview								
	Quick Edit								
	Arpeggio								
	Motion Seq								
	Super Knob								
	Knob Auto								
Mi	xing								
Sc	ene								
Play / Rec									
	MIDI								
	Audio								



Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Search

Utility

Live Set

Polarity (Polarität des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Polarität der Motion Sequence.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert der Sequenz nur in positiver Richtung.

Bipolar: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Motion Seq Step Value (Schrittwert für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die Schrittweite der Motion Sequence. Je nach Cursorposition im Display können Sie die Schrittweite 1–4, 5–8, 9–12 oder 13–16 mit den Control-Schiebereglern 1–4 einstellen. **Einstellungen:** 0–127

Motion Seq Step Type (Schritttyp für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Step Type der einzelnen Motion Sequences. Je nach der Cursor-Position im Display können Sie mit den SCENE-Tasten [1/5]–[4/8] zwischen den Schritttypen A und B für Schritte 1–4, 5–8, 9–12 oder 13–16 wählen.

Einstellungen: A, B

Pulse A/Pulse B (Art der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Curve Type des Parameters für "Pulse A" und "Pulse B". Der oben beschriebene "Motion Seq Step Type" legt fest, welche der hier eingestellten Kurven für jeden Step verwendet wird. Die vertikale Achse repräsentiert den Step Value, die horizontale Achse die Zeit. Einzelheiten zu den Kurvenformen finden Sie auf Seite Seite 102.

Einstellungen: Für die Preset Bank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold Für die User Bank: User 1–32

Wenn eine Library-Datei gelesen wird: Kurven der Library 1-8

Direction (Richtung der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die Richtung der Step Curve der Motion Sequence. Einstellungen: Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (Parameter der Step-Kurvenform für den Super Knob Motion Sequencer)

Verändert die Step-Kurvenform der Motion Sequence. Dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar. Auch der Umfang der verfügbaren Parameterwerte ist vom ausgewählten Kurventyp abhängig.

Control (Schalter für die Form der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob die Form der Step Curve für die Motion Sequence durch Reglerbewegungen gesteuert werden soll oder nicht. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn "MS FX" eingeschaltet ist. Auch dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar. **Einstellungen:** "Aus", "Ein"

Store Sequence (Motion Sequence speichern)

Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten. Weitere Informationen zum Speichern von Daten siehe "Store/Save" (Seite 201).

Но	Home							
Mo	otion Control							
	Overview							
	Quick Edit							
	Arpeggio							
	Motion Seq							
	Super Knob							
	Knob Auto							
Mi	xing							
Sc	ene							
Play / Rec								
	MIDI							
	Audio							

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Motion Control

Overview Quick Edit

Arpeggio Motion Seq

Super Knob Knob Auto

Performance Home

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI Audio

Mixing

Im Mixing-Display können Sie die Lautstärke und die Effekte für jeden Part einstellen. **HINWEIS** Die Einstellungen im Mixing-Display werden als Teil der Performance-Daten gespeichert.

Mixing

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing]



Part 1–16/Audio Switch

Part 1–16/Audio Switch

Schaltet zwischen den Displays der Mischeinstellungen für Parts 1–16 und den Mischeinstellungen für Parts 1–8, den Audio Part, den Digital Part und den Master um.

Einstellungen: Part 1-16, Audio

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
Wenn ein	ner der Parts 1–16 a	usgewählt ist			Performance
Bestimmt of	die Mischeinstellunger	n der Parts 1–16.			Home
Functi	ion Switch Part Cat	egory			Motion Contro
	Derformance	EX	I IIIII ↔ I 140		Overview
	Performance			<u>~</u>	Quick Edit
Home	0■ 0■ 0■ Svnld M.FX SvnCn		0 0	0 Mst	Arpeggio
nome	Mute Mute Mute	Mute Mute Mute			Motion Seq
Motion	/Solo				Super Knol
Control	Ctrl Solo Solo Solo	Solo Solo			Knob Auto
	3-band 0= 0= 0=				Mixing
Mixing	2-band				Scene
	Rev Send 0 0 20		$\bigcirc \bigcirc$	Rev Return 64	Play / Rec
Scene	Var Send 16 24 32	24 0 0	$\bigcirc \bigcirc$	Var Return 96	MIDI
Play					Audio
/ Rec	Dry Level (127) (127) (127)		(127) (127)		
	Pan C C C		ĊĊ	Pan C	
	Part 1 2 3 3 1 1-16				
	Audio 100 110 123	97 117 112	100 100	92	

Part Category (Part-Kategorie)

Zeigt die Hauptkategorie des Parts an. Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Function Switch (Funktionsschalter)

Legt die Mute-/Solo-Einstellungen und die Tastatursteuerung für den ausgewählten Part 1–16 fest. **Einstellungen:** Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Wenn "Mute/Solo" ausgewählt ist

n	Perf	ormance					FX	$0 \xrightarrow{\sim 0}{\leq t}$	J 14	0	¢.
Home		0= 0 SynLd M.FX	SynCp Sy	0= 0= ynCp Bass	0∎ Dr/Pc	+ +	-	∎ AD	0≡ Digi		0∎ Mst
Motion Control	Kbd Ctrl	Mute Mute	Mute M Solo S	1ute Mute Solo Solo	Mute Solo						
Mixing	<mark>3-band</mark> 2-band										
Scene	Rev Send							\bigcirc	\bigcirc	Rev Return	64
Play / Rec	Dry Level	(127) (127)	(³²)	127 (127)	127			.0 (127)	127	var Return	90
	Pan	Ċ Ċ		$\hat{\mathbf{O}}$	\bigcirc			\bigcirc	Ċ	Pan	Ċ
	Part 1-16 Audio	1 2 1 10 100 110	³ ⁴ 123 ⁴	97 117	6 1 1 112	7 8		100	100		92

Mute/Solo (Stumm-/Solo-Schaltung für den Part)

Schaltet die Mute/Solo-Funktion für den ausgewählten Part 1–16 ein/aus. Wenn die Funktion eingeschaltet ist, leuchtet diese Schaltfläche.

Einstellungen: Off, On

Search

Utility

Live Set

• Wenn "Kbd Ctrl" ausgewählt ist

A	Perf	ormance						E	X III		J	140		0
Home	Mute	0■ SynLd M.F.	0 0 K SynCr	I []∎ DSynCp	0∎ Bass	l∎ Dr/Pc	+	+		∎ AD	0∎ Digi	-		0∎ Mst
Motion Control	/Solo Kbd Ctrl													
Mixing	<mark>3-band</mark> 2-band													
	Rev Send	$\bigcirc \bigcirc$	20	12	0	0				0	0		Rev Retur	n (64
Scene	Var Send	(16) (24	32	24	0	0				\bigcirc	0		Var Retur	n (96)
Play / Rec	Dry Level	(127) (12	7) (127)	127	(127)	(127)				(127)	(127)			
	Pan	00		C	C	C				Ċ	C		Pan	Ċ
	Part 1-16 Audio	1 2 		4 1 97	⁵	6 112				100	100			92

Performance								
	Home							
	Motion Control							
		Overview						
		Quick Edit						
		Arpeggio						
		Motion Seq						
		Super Knob						
		Knob Auto						
	Mixing							
	Scene							
	Play / Rec							
		MIDI						
		Audio						

Kbd Ctrl (Tastatursteuerung)

Schaltet die Keyboard-Control-Funktion für den ausgewählten Part 1–8 ein/aus. Wenn die Funktion eingeschaltet ist, leuchtet diese Schaltfläche.

Einstellungen: Off, On

3-band/2-band Switch

EQ



3-band/2-band Switch (Umschalter 3-Band-EQ/2-Band-EQ)

Schaltet zwischen den Displays für den 3-Band-EQ/2-Band-EQ der Parts 1–16 um. **Einstellungen:** 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Zeigt je nach Einstellung bei "3-band/2-band" den 3-Band-EQ/2-Band-EQ an. Durch Antippen dieser Taste erscheint das Part-EQ-Edit-Menü.

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Stellt für den ausgewählten Part 1–16 den Reverb-Ausspielpegel ein. **Einstellungen:** 0–127

Search

Utility

Live Set

Performance

Var Send (Variation-Aussnie	(Inonal)
val Sellu	variation-Ausspie	ipegei)

Stellt für den ausgewählten Part 1–16 den Variation-Ausspielpegel ein. **Einstellungen:** 0–127

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) des ausgewählten Parts 1–16. **Einstellungen:** 0–127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts 1–16 fest. **Einstellungen:** L63–C–R63

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts 1–16. **Einstellungen:** 0–127

Wenn der Audio Part ("AD") oder der Digital Part ("Digi") ausgewählt ist

Bestimmt die Mischeinstellungen für den Audio/Digital Part.



A/D Part EQ (Klangregelung des A/D Parts)

Zeigt den parametrischen 2-Band-EQ an. Durch Antippen dieser Taste erscheint das Common/Audio-Part-EQ-Edit-Menü.

A/D Part Rev Send (Reverb-Ausspielpegel des Audio Parts) Digital Part Rev Send (Reverb-Ausspielpegel des Digital Parts)

Stellt für den Audio Part/Digital Part den Reverb-Ausspielpegel ein. **Einstellungen:** 0–127

A/D Part Var Send (Variation-Ausspielpegel des Audio Parts) Digital Part Var Send (Variation-Ausspielpegel des Digital Parts)

Stellt für den Audio Part/Digital Part den Variation-Ausspielpegel ein. Einstellungen: 0–127

A/D Part Dry Level

(Direktsignalanteil des Audio Parts)

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) des Audio Parts/Digital Parts. **Einstellungen:** 0–127

Home						
Motion Control						
	Overview					
	Quick Edit					
	Arpeggio					
	Motion Seq					
	Super Knob					
	Knob Auto					
Mi	xing					
Scene						
Pla	ay / Rec					
	MIDI					
	Audio					

Search

Utility

Live Set

Performance

A/D Part Pan (Panoramaposition des Audio Parts) **Digital Part Pan (Panoramaposition des Digital Parts)**

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Audio Parts/Digital Parts. Einstellungen: L63–C–R63

A/D Volume (Lautstärke des Audio Parts) Digital Part Volume (Lautstärke des Digital Parts)

Bestimmt den Ausgangspegel des Audio Parts/Digital Parts. Einstellungen: 0-127

Wenn "Mst" (Master Part) ausgewählt wurde

Bestimmt die Master-Mixing-Einstellungen.

A	Performance	FX IIIII +<- J 140 IIII 🔅
Home	SynLd M.FX SynCp SynCp Bass Dr/Pc	- + AD Digi
Motion Control	Zsolo Kbd Ctrl	
Mixing	3-band 0 <td></td>	
Scene	Rev Send 0 0 20 12 0 0 Var Send 16 24 32 24 0 0	000 Rev Return 64
Play / Rec	Dry Level (127) (127) (127) (127) (127) (127)	
	Pan C C C C C C C C	8 Al Al
	1-16 Audio 100 110 123 97 117 112	100 100 92

Master EQ (Master-Klangregelung)

Zeigt den parametrischen 5-Band-EQ an. Durch Antippen dieser Taste erscheint das Master-EQ-Edit-Menü.

Rev Return (Reverb-Rückwegpegel)

Var Return (Variation-Rückwegpegel)

Bestimmt den Effektrückwegpegel (Return Level) des Reverb/Variation-Effekts. Einstellungen: 0-127

Pan (Pan-Position der Performance)

Legt die Stereo-Panoramaposition der gesamten Performance fest. Der gleich lautende Parameter in der Part-Edit-Einstellung wird um den Wert dieses Parameters versetzt. Einstellungen: L63-C-R63

Performance Volume (Lautstärke der Performance)

Legt den Ausgangspegel der gesamten Performance fest. Einstellungen: 0-127

Master EQ

Home **Motion Control** Overview **Quick Edit** Arpeggio **Motion Seq** Super Knob **Knob Auto** Mixing Scene Play / Rec MIDI

Audio

Search

Utility

Live Set

Scene (Szene)

Mit der Scene-Funktion können Sie alle Parametereinstellungen wie Arpeggio-Typ, Motion-Sequencer-Typ und die Part-Parameterwerte gemeinsam als eine "Scene" (Szene) speichern. Es sind acht Scenes vorhanden, und Sie können diese mit der [SCENE]-Taste auswählen. Im Scene-Display können Sie Parameter der Scene-Funktion einstellen.

Wenn [Memory] für die Funktion, den Motion-Sequencer-Typ oder Arpeggio-Typ eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert. Hinweise zur Verwendung der Scene-Funktion finden Sie in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Sie können Scene-Einstellungen auch aus allen anderen Displays heraus umschalten. Hierzu stellen Sie den in der Scene verfügbaren Parameterwert mit dem entsprechenden Drehregler/Control-Schieberegler ein, und drücken Sie dann bei gehaltener [SHIFT]-Taste die SCENE-Tasten [1/5]–[4/8]. Die Scenes 1 bis 8 sind den entsprechenden Tasten zugewiesen.

Scene

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Scene Select (Szenenauswahl)

Schaltet Scenes mittels Registerkarten um. Diese Einstellung wird auf die SCENE-Tasten [1/5]–[4/8] am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1-8

Memory (Speicherschalter)

Bestimmt für jeden Parameter (z. B. Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG, und Arp/MS FX) innerhalb einer Scene gespeichert werden soll oder nicht. Wenn ausgeschaltet, wird der Parameter auch dann nicht angezeigt, wenn die entsprechende Registerkarte ausgewählt wird. **Einstellungen:** Off, On

Wenn die "Arp/Motion Seq"-Registerkarte gewählt ist und beide Speicherschalter für "Arp" und "Motion Seq" eingeschaltet sind

Motion Seq Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob in der ausgewählten Scene der Motion Sequencer für die gesamte Performance einoder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Auswahl der Motion Sequence)

Bestimmt den Motion-Sequencer-Typ für die ausgewählte Scene. Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95). **Einstellungen:** 1–8

MODX Referenzhandbuch

Performance

Home					
Mo	otion Control				
	Overview				
	Quick Edit				
	Arpeggio				
	Motion Seq				
	Super Knob				
	Knob Auto				
Mi	xing				
So	Scene				
Play / Rec					
	MIDI				
	Audio				

Referenz

Edit

Search

Utility

Live Set

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Bestimmt, ob in der ausgewählten Scene das Arpeggio für die gesamte Performance ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Arp Select (Arpeggio-Auswahl)

Bestimmt den Arpeggio-Typ für die ausgewählte Scene. **Einstellungen:** 1–8

Wenn die "Super Knob"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

A	Perf	ormance			G	x	i ≪⇒ – J	90	• •
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	ON	C	FF	OFF	0	FF
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scene									
Play / Rec							Supe	er Knob 64	
			. \						

Super Knob (Super-Knob-Wert)

Bestimmt den Super-Knob-Wert für die ausgewählte Scene. **Einstellungen:** 0–127

Wenn die "Mixing 1"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

A	Perf	ormance			F	× "	¢ <dr> i</dr>	140	i o
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	OFF	c	N	OFF	o	FF
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scene	Rev Send Var Send		20 12 32 24						
Play / Rec	Dry Level	(127) (127)	(127) (127)	(127) (127)					
	Pan								
		1 00 1 10	1 23 97	ш () ш () 117 112					

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Stellt für die ausgewählte Scene den Reverb-Ausspielpegel für jeden Part ein. **Einstellungen:** 0–127

Performance

	Home Motion Control						
		Overview					
		Quick Edit					
		Arpeggio					
		Motion Seq					
		Super Knob					
		Knob Auto					
	Mi	xing					
	Scene						
	Pla	ay / Rec					
		MIDI					
		Audio					

MODX Referenzhandbuch

Var Send (Variation-Ausspielpegel)
Stellt für die ausgewählte Scene den Variation-Ausspielpegel für jeden Part ein.
Einstellungen: 0–127
Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) für die ausgewählte Scene. **Einstellungen:** 0–127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Performance

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition für jeden Part der ausgewählten Scene. **Einstellungen:** L63–C–R63

Volume (Part-Lautstärke)

Referenz

Bestimmt die Lautstärken der einzelnen Parts für die ausgewählte Scene. **Einstellungen:** 0–127

Wenn die "Mixing 2"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

n	Perf	ormance			F	X III	l ⊷⊖ – J	140	•
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	OFF	C	ON	OFF	o	FF
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scene	Cutoff	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$					
	Res	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$					
Play / Rec	FEG Depth	+0 +0	+0 +0	(+0) $(+0)$					
	Mute	Mute Mute	Mute Mute	Mute Mute					
		100 110	123 97	117 112					

Cutoff (Grenzfrequenz)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Grenzfrequenz des Filters. **Einstellungen:** -64 – +63

Res (Resonanz)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Resonanz. **Einstellungen:** -64 – +63

FEG Depth (FEG-Anteil)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Wirkungstiefe des FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Grenzfrequenz.

Einstellungen: -64 – +63

Mute (Part-Stummschaltung)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Stummschaltungseinstellung. **Einstellungen:** Off, On

Pei	formance
	Home
	Motion Control

	Overview
	Quick Edit
	Arpeggio
	Motion Seq
	Super Knob
	Knob Auto
Mi	xing
Sc	ene
Pla	ay / Rec
	MIDI
	Audio

57

Search

Live Set

Edit

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
	^				

Wenn die "AEG"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

A	Perf	ormance			F	× 111111	¢ <u>≺</u> , J	140	≡ ¢
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	OFF	0	N	ON	0	FF
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scono	Attack	+15 +15	+15 +15	+15 +15					
scene	Decay	+0 +0	+10 +0	+0 +0					
Play / Rec	Sustain	+25 +25	+25 +0	(+0) $(+0)$					
	Release	(+0) $(+0)$	+0 $+40$	+40 +40					
		1 2	3 4	5 6					

Pei	for	mance
	Но	ome
	Мо	otion Control
		Overview
		Quick Edit

Arpeggio Motion Seq Super Knob Knob Auto

Mixing Scene Play / Rec MIDI Audio

Attack (AEG-Anstiegszeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Anstiegszeit. **Einstellungen:** -64 – +63

Decay (AEG-Abklingzeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Abklingzeit. **Einstellungen:** -64 – +63

Sustain (AEG-Haltepegel)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene den AEG-Haltepegel. **Einstellungen:** -64 – +63

Release (AEG-Loslasszeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Loslasszeit. **Einstellungen:** -64 – +63

Wenn die "Arp/MS FX 1"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

A	Perf	ormance			E	X IIIII	i en de la comunicación de la c	140 🏢	¢ I
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	OFF	C	N	ON	•	N
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scene	Swing	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$	(+0) $(+0)$					
Play	Unit	50% (00%							
/ Rec	Gate Time Velocity	100% 100%	100% 100%	100% 100%					
		1 ²	³ ⁴	5 6					

Referenz

Search

Utility

Live Set

Swing

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios und des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zum Swing-Faktor finden Sie unter "Quick Edit" (Seite 40). **Einstellungen:** -120 – +120

Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für den Part)

Bestimmt die Unit-Multiply-Einstellung des Arpeggios und des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene.

Einstellungen: 50%-400%, Common

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert. **100%:** Normale Wiedergabedauer.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Gate Time (Rate der klingenden Notenlänge)

Bestimmt die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part in der ausgewählten Scene. **Einstellungen:** 0%–200%

Velocity (Velocity-Rate)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part in der ausgewählten Scene. **Einstellungen:** 0%–200%

Wenn die "Arp/MS FX 2"-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist

A	Perf	ormance			E	X IIIII	en de la constante de la cons	140	•
Home		Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8
Motion Control	Memory	ON	ON	OFF	C	DN	ON	C	DN
Mixing		Arp	Motion Seq	Super Knob	Mixing 1	Mixing 2	AEG	Arp/MS FX1	Arp/MS FX2
Scene	Amp	+20 +0	+0 +52	(+0) $(+0)$					
Play	Shape Smooth	(+0) $(+0)$ (-21) (-10)	+0 $+0$ $+0$ $+21$ $+0$	(+0) $(+0)$ $(+0)$					
/ Rec	Random								
		1 ²	³ ⁴	5 6					

Amp (Amplitude des Motion Sequencers)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zur "Amplitude"-Funktion siehe "Quick Edit" (Seite 37).

Einstellungen: -64 – +63

Shape (Impulsform des Motion Sequencers)

Bestimmt die Impulsform des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zu "Pulse Shape" siehe "Quick Edit" (Seite 37). Einstellungen: -100 – +100

Smooth (Sanftheit des Motion Sequencers)

Bestimmt die Sanftheit des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zu "Smoothness" siehe "Quick Edit" (Seite 38). **Einstellungen:** -64 – +63

Random (Zufallsfunktion des Motion Sequencers)

Bestimmt die Zufallsfunktion des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zur "Random"-Funktion siehe "Quick Edit" (Seite 38). **Einstellungen:** 0–127

Per	for	mance
	Нс	ome
	Мо	otion Control
		Overview
		Quick Edit
		Arpeggio
		Motion Seq
		Super Knob
		Knob Auto
	Mi	xing
	Sc	ene
	Pla	ay / Rec
		MIDI
		Audio

Search

Utility

Song Length

Live Set

Play/Rec

Sie können MIDI-Daten als Songs auf diesem Instrument wiedergeben/aufnehmen oder Ihr Spiel als Audiodaten auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen/wiedergeben.

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

MIDI

Im MIDI-Display können Sie Ihr Tastaturspiel mit der ausgewählten Performance als Song aufzeichnen/ wiedergeben. Sie können Drehregler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen und wiedergeben.

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung Drücken Sie die Taste [▶] (Wiedergabe). oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]





Track Play Switch

Song Name

Zeigt den Namen des gewählten Songs an. Durch Tippen auf den Song-Namen erscheint ein Menü zur Auswahl von Load (Laden), Rename (Umbenennen), New Song (Neuer Song) und User Arpeggio.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

Click Settings (Metronomeinstellungen)

Zeigt das Tempo-Settings-Display an.

Time Signature (Taktart)

Zeigt das Taktmaß des Songs an.

Position (Song-Position)

Bestimmt die Startposition für Aufnahme/Wiedergabe. Die Markierung zeigt während der Wiedergabe auch die aktuelle Position an.

Die Zahl im linken Feld ist die Taktnummer, im rechten Feld werden die Nummer des Schlags und die Anzahl der Clock-Impulse angezeigt.

Search

Utility

Live Set

Tempo

Bestimmt das Song-Tempo.

Einstellungen: 5-300

HINWEIS Das Tempo kann wie folgt eingestellt werden. [PERFORMANCE (HOME)] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (Seite 207)

Store Song & Perf Settings (Song und Performance-Einstellungen speichern)

Ändert die aktuellen Einstellungen des Song-Tempos, der Loop-Einstellungen und der gemeinsam mit dem Song aufgerufenen Performance.

- Dieser Parameter ist nicht verfügbar bei:
- Neuaufnahme (keine zuvor aufgezeichneten Song-Daten)
- Wiedergabe
- Aufnahmebereitschaft
- Aufnehmen

Loop (Schleife)

Legt fest, ob der Song einmal oder fortwährend wiederholt wird. Wenn dies eingeschaltet ist, wird der Song zwischen "Loop Start" und "Loop End" abgespielt (siehe unten). **Einstellungen:** Off, On

Loop Start/End (Anfang/Ende der Schleife)

Bestimmt die Startposition und die Endposition der Schleifenwiedergabe. Die Zahl im linken Feld ist die Taktnummer, im rechten Feld wird die Nummer des Schlags angezeigt. Dies steht nicht zur Verfügung, wenn "Loop" ausgeschaltet ist.

Save As .mid File (Als .mid-Datei speichern)

Ruft das Store/Save-Display auf, in dem der Song als Datei gespeichert werden kann. Diese Taste ist nicht verfügbar bei:

- Neuaufnahme (keine zuvor aufgezeichneten Song-Daten)
- Wiedergabe
- Aufnahmebereitschaft
- Aufnehmen
- Nicht angeschlossenem externen Speicher wie z. B. einem USB-Flash-Laufwerk.

Song Length (Länge des Songs)

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Track Play Switch (Spur-Wiedergabeschalter)

Schaltet die Wiedergabe für die jeweilige Spur ein und aus. **Einstellungen:** Off, On

MODX	Referenzhandbuch	

Perf	for	mance
	Hc	ome
	Mo	otion Control
		Overview
		Quick Edit
		Arpeggio
		Motion Seq
		Super Knob
		Knob Auto
	Mi	xing
	Sc	ene
	Pla	ay / Rec
		MIDI
		Audio

Search

Utility

Live Set

Performance

Home

Mixing Scene Play / Rec MIDI Audio

Motion Control

Overview Quick Edit Arpeggio Motion Seq Super Knob Knob Auto

Record und Record Standby (Aufnahme und Aufnahmebereitschaft)

Be	edi	en	un	g

Drücken Sie die Taste [●] (Aufnahme). oder

 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{Play/Rec}] \rightarrow [\mathsf{MIDI}] \rightarrow \mathsf{Taste} [\bullet] (\mathsf{Record})$

A	Perfo	ormano	ce						F	K			J	140			Ö
Home	MIDI	Song N	Song Name NewSong1						0=	Performance Name Freaky Dancer					Click Settin	ر <mark>لا</mark> igs	
Motion	مناسم	Time S	ignat	ure	Positio	n				Temp	00						
Control	Audio	4	1/4		001 :01:00			00	140								
Mixing		Rec Qu	antiz	e	Record	cord Type Punch In				Punch (Dut						
Scene		F 6	6 0			Punch 001 :01			0	02		:01					
Play / Rec				+ + +												00:2	2
	Play	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
		1 2 100 2	²	³ 123	4 97	⁵	6 112	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Time Signature (Taktart)

Bestimmt das Taktmaß des Songs. **Einstellungen:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Aufnahmequantisierung)

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen.

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote), Off

Record Type (Aufnahmeart)

Bestimmt die Aufnahmeart. Dieser Parameter steht bei der ersten Aufnahme nicht zur Verfügung. **Einstellungen:** Replace, Overdub, Punch (Ersetzen, Überschreiben, Ein-/Aussteigen)

Replace: Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren in Echtzeit mit neuen Daten überschreiben. Die bestehenden Daten werden gelöscht.

Overdub: Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit weitere Daten hinzufügen. Bereits aufgenommene Daten bleiben erhalten.

Punch: Mit dieser Methode können Sie in einem angegebenen Bereich einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit "einsteigen" und die Daten ab diesem Zeitpunkt ersetzen. Dadurch werden die bestehenden Daten vom Startpunkt bis zu Endpunkt (Takt/Schlag) überschrieben, so wie es vor der Aufnahme angegeben wurde.

Punch In (Aufnahmeeinstieg)

Legt den Startzeitpunkt (Takt/Schlag) für die Aufnahme fest. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn "Punch" ausgewählt ist bei "Record Type".

Punch Out (Aufnahmeausstieg)

Legt den Endzeitpunkt (Takt/Schlag) für die Aufnahme fest. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn "Punch" ausgewählt ist bei "Record Type".

HINWEIS Genaue Informationen zur Einstellung für Punch In/Out finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Undo (Rückgängig)

Mit Undo werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt.

Redo (Wiederherstellen)

Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

Search

Utility

Live Set

Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

Diese Funktion kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notennummern aufgenommen werden. Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notennummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie mehrere Spuren verwenden.

	Taste
Padianung	oder
Declenting	

ste [▶] (PLAY)

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → Auf den Song-Namen tippen, um im Menü → [User Arp] aufzurufen

n t	Put T	rack to Arpegg	io	FX		► J 130	
Arp	Categor	-y	Sub Cat	egory	▼ Name		[7]
1		No Assign		No Assign		UserArp1	
			-	-		-	
		Song Track	Arp Track 1	Arp Track 2	Arp Track 3	Arp Track 4	
			1	2	Off	Off	
		Convert Type	Arp Track 1	Arp Track 2			Org Notes Root
			Org Notes	Normal			C 3
		Measure	Start	End			
				2			
						Store As	User Arp

Arp No (Arpeggio-Nummer)

Legt die Nummer des User-Arpeggios fest. Eine der aktuell nicht verwendeten Nummern wird automatisch zugewiesen. Wenn einer bereits verwendete Nummer gewählt wird, werden die früheren Arpeggio-Daten auf dieser Nummer überschrieben.

Einstellungen: 1-256

Category (Arpeggio-Kategorie)

Bestimmt die Category-Einstellung (Haupt- und Unterkategorie) der erzeugten Arpeggio-Daten. **Einstellungen:** Beachten Sie die Kategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Name (Arpeggio-Name)

Legt den Namen des User-Arpeggios fest. Der Arpeggio-Name kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen.

Song Track (Song-Spur)

Bestimmt die Spur des Quell-Songs für jede Arpeggio-Spur.

Convert Type (Konvertierungsmethode)

Bestimmt, wie die MIDI-Sequenzdaten (von Song-Spuren) je nach den nachstehenden Konvertierungsarten auf dreierlei Weise zu Arpeggio-Daten konvertiert werden. Dieser Parameter lässt sich für jede Spur einstellen.

Einstellungen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.
Fixed: Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.
Org Notes (Originalnoten): Im Grunde identisch mit "Fixed", nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespieltem Akkord variieren.

Original Notes Root (Originalgrundton)

Bestimmt den Grundton, wenn der Umwandlungstyp einer Spur auf "Org Notes" gestellt ist. Nur verfügbar, wenn eine Spur auf "Org Notes" gestellt ist. **Einstellungen:** C–2 bis G8

MODX Referenzhandbuch

	Home		
	М	otion Control	
		Overview	
		Quick Edit	
		Arpeggio	
		Motion Seq	
		Super Knob	
		Knob Auto	
	Mi	xing	
	Scene		
	Pla	ay / Rec	
		MIDI	
		Audio	
_			

Referenz Performance Edit Search Utility Live Set	Measure (Tak	ct)			F	Performance
	Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set

Gibt den Bereich der Daten an, die in die Arpeggio-Daten kopiert werden sollen. **Einstellungen:** 001–999

Store As User Arp (Speichern als User Arpeggio)

Speichert alle Einstellungen im Display als User Arpeggio. Nicht verfügbar, wenn alle Spuren ausgeschaltet sind.

Audio

Im Audio-Display können Sie Ihr Spiel auf dem Instrument als Audio-Dateien im WAV-Format (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen. Sie können bis zu 74 Minuten Audio aufnehmen (vorausgesetzt das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause





Aktuelle Wiedergabeposition in Bezug auf die gesamten Audiodaten

Audio Name (Name der Audiodatei)

Zeigt den Namen der gewählten Audio-Datei an.

Position (Audio-Position)

Bestimmt die Startposition für die Wiedergabe. Die Markierung zeigt während der Wiedergabe auch die aktuelle Position an.

Audio Volume (Audio-Lautstärke)

Bestimmt die Lautstärke der Audio-Wiedergabe. Dieser Parameter lässt sich während der Aufnahme nicht ändern.

Einstellungen: 0-255

Audio Length (Audio-Länge)

Zeigt die Länge der gesamten Audio-Daten an.

Level Meter (Pegelanzeige)

Zeigt den aktuellen Wert des Audio-Ein-/Ausgangspegels an.

Home

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI Audio

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio Motion Seq

Super Knob Knob Auto

Search

Utility

Live Set

Record und Record Standby (Aufnahme und Aufnahmebereitschaft)





Recordable (Audio-Aufnahmedauer)

Zeigt die verfügbare Aufnahmedauer an. Dieser Parameter wird nur während der Aufnahmebereitschaft angezeigt.

Trigger Level (Trigger-Pegel)

Bestimmt die Methode des Aufnahmestarts. Dieser Parameter wird nur während der Aufnahmebereitschaft angezeigt.

Wenn Sie den Trigger-Pegel auf "manual" eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die [▶]-Taste drücken. Wenn Sie stattdessen einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, wenn die Taste [▶] (Wiedergabe) gedrückt wird und der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von blauen Dreiecken dargestellt. Stellen Sie diesen Parameter niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch Rauschsignale gestartet wird.

Einstellungen: manual, 1-127

Но	Home		
M	otion Control		
	Overview		
	Quick Edit		
	Arpeggio		
	Motion Seq		
	Super Knob		
	Knob Auto		
Mi	ixing		
So	Scene		
PI	Play / Rec		
	MIDI		
	Audio		

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Commo	on/Audio	

Bearbeiten von Normal Parts (AWM2)

Ein normaler Part (AWM2) (mit den Klängen von tonal spielbaren Musikinstrumenten) kann aus bis zu acht Elements bestehen.

Ein Element ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für normale Parts (AWM2): "Element Common Edit" zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Elements gleich sind, und "Element Edit" zur Bearbeitung einzelner Elements.

Element Common Edit (Common)

Part Settings

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter wie Part-Name, Lautstärke und Panorama einstellen.



[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Part Settings] → [General]

A	🛍 Edit	- Part1 - Comn	non		FX IIIII ~	J 140	iii o
Part Settings	General	Part Category Ma Syn Leac	ain TPart Catego Elec	ory Sub 🔻 I tronic	Part Name Fr	eaky Dancer	[7]
P/fach	Ditat	Volume	Pan	Dry Level	VarSend	RevSend	Part Output
Επεсτ	Pitch	100	С	127	16	0	MainL&R
Arpeggio	Zone Settings	Mono/Poly		Key Assign			
Motion	Zone	Mono	Poly	Single	Multi		
Seq	Transmit	Arp Play Only	Element Pan				
Mod / Control		OFF	ON				
		Velocity Limit		Note Limit		Velocity Offset	Velocity Depth
		1	127	C -2	G 8	64	64
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem7	Elem8 All	

Part Category Main (Part-Hauptkategorie) Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie des ausgewählten Parts. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Part Name

Bestimmt den Part-Namen des ausgewählten Parts. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts. **Einstellungen:** 0–127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest. **Einstellungen:** L63–C–R63

Normal Part (AWM2) Edit

Co	omm	ion
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Eff	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Мс	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	nt
	Os	c / Tune
	Pit	ch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	l Ele	ement
	Os	6C
	Ba	lance

Kopieren oder Tauschen von Elements

Referenz	erenz Performance Edit Search		Search	Utilit	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/A	udio
Dry Level (Peg Bestimmt den Pe steht nur zur Verfi	el des Direktsignals gel des Direktanteils (S ügung, wenn "Part Out	ig nalanteil ohne Effektb put" auf "MainL&R" eing	earbeitung) des a gestellt ist.	ausgewählten Parts. [Norm Dies Com	al Part (AWM2) Edit Imon Part Settings
Var Send (Varia Bestimmt den Persteht nur zur Verfi Einstellungen: 0-	a tion-Ausspielpege gel des Signals des au ügung, wenn "Part Out 127	l) sgewählten Parts, der z put" auf "MainL&R" einç	um Variation-Effe gestellt ist.	kt gesendet wird. Die	s	General Pitch Zone Settings Zone Transmit
Rev Send (Rev Bestimmt den Per steht nur zur Verfr Einstellungen: 0	erb-Ausspielpegel) gel des Signals des au ügung, wenn "Part Out 127	sgewählten Parts, der z put" auf "MainL&R" eing	um Reverb-Effek gestellt ist.	t gesendet wird. Dies		Effect Routing Ins A Ins B
Part Output (Au Legt fest, welcher Einstellungen: Ma US US	uswahl des Part-Au r Audioausgang für der inL&R, USB1&2USB7&8, inL&R: Ausgabe in stereo B1&2USB7&8: Ausgab B1USB8: Ausgabe in r	sgangs) n ausgewählten Part ver USB1USB8, Off (zwei Kanäle) an die OUTPI ve in stereo (Kanäle 1&2–7&4 nono (Kanäle 1–8) am [USB	rwendet wird. UT-Buchsen [L/MON 3) am [USB TO HOS TO HOST]-Anschluse	O]/[R]. T]-Anschluss. 3.		EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced
Mono/Poly (Mo Hier legen Sie für monophonem Sp gespielt werden. Einstellungen: Mo	idus) den ausgewählten Par iel wird nur eine Stimm	rt den Wiedergabe-Moc e gespielt, bei polyphor	lus fest (monopho n können mehrere	on oder polyphon). Be Noten gleichzeitig)) 	Notion Seq Common Lane Nod / Control Part LFO
Key Assign (Ke Legt die Wiederge Meldungen empfa Einstellungen: Sin erk Mu naa	ey-Zuweisungsmod abemethode fest, wenn angen werden. Näheres igle, Multi ngle: Die doppelte Wiederg lingt die nächste Note. Ilti: Alle Noten erklingen gle cheinander gespielt wird (b sklingen sollten auch wen	us) kontinuierlich dieselber finden Sie im PDF-Doki gabe derselben Note ist nich eichzeitig. Dies erlaubt die V esonders für Instrumente wie sie mehrfach hintereinande	n Noten ohne dazı ument "Synthesize t möglich. Die erste l viedergabe derselbe e Tamburin und Beck r gespielt werden)	ugehörige Note-Off- er-Parameter-Handbud Note wird gestoppt, dann n Note, wenn sie mehrfac en, die am besten vollstä	ch". Elen 	Control Assign Receive SW nent Disc / Tune Pitch EG Filter Type
Arp Play Only (Legt fest, ob der Parameter einges Klangerzeuger-Bl Einstellungen: Off	(Nur Arpeggio-Wied aktuelle Part nur die No schaltet ist, werden nur lock geleitet.	l ergabe) oten-Events der Arpegg die Noten-Events der A	io-Wiedergabe sı ırpeggio-Wiederg	oielen soll. Wenn dies jabe an den	ser /	Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG
Element Pan (E Legt fest, ob die i Auswahl → Eleme Wenn ausgescha Einstellungen: Off	Element-Pan-Schalte individuellen Pan-Einste ent-Auswahl → [Amplit Itet, ("off"), ist die Stere , On	er) ellungen für jedes Elem ude] → [Level/Pan] → " eoposition jedes Elemer	ent (vorgenomme Pan") angewende Its des Parts auf I	en über [EDIT] → Part et werden oder nicht. Mitte eingestellt.		Scale Element LFO Element EQ Element Dsc
Velocity Limit (Legt die obere ur wird. Jeder Part e an erster Stelle de werden die Veloc Velocity Limits les	Anschlagstärkegre ad untere Grenze des V erklingt nur für Noten, d en höchsten und an zw ity-Bereiche "1 bis 34" sen Sie nach in der Bec	nzen) /elocity-Bereichs fest, in ie innerhalb des festgel /eiter Stelle den tiefsten und "93 bis 127" abged dienungsanleitung.	dem der jeweilig legten Velocity-Be Wert angeben, z eckt. Für Anweisi	e Part wiedergegebe ereichs liegen. Wenn . B. "93 bis 34", dann ungen zum Einstellen	n Sie des <mark>Kop</mark>	Balance ieren oder Tauschen Elements

Note Limit (Notengrenzen)

Einstellungen: 1-127

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Jeder Part wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb seines eingestellten Tastaturbereiches liegen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. "C5 bis C4", werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: "C–2 bis C4" und "C5 bis G8".

Einstellungen: C -2 - G8

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part No	ormal Part (FM-X) Comm	on/Audio

Velocity Depth (Anschlagsempfindlichkeit)

Legt das Ausmaß fest, in dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert. Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion Effektive Velocity auf die Anschlagstärke aus (siehe unten). Einstellungen: 0-127

Wenn "Offset" (siehe unten) auf 64 steht:



Velocity Offset (Versatz der Anschlagsempfindlichkeit)

Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte entsprechend diesem Wert nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen. Einstellungen: 0-127



In folgenden Displays können Sie einen Part mit Touch-Bedienvorgängen auswählen: Normal Part Edit (AWM2), Drum Part Edit, Normal Part Edit (FM-X) und Common/Audio Edit. Diese Anweisungen zeigen als Beispiel das Display "Normal Part (AWM2) Edit".

Part

Zeigt einen aktuell gewählten Part. Indem Sie einen Part antippen, erscheint eine Einblendliste, in der Sie einen anderen Part zur Bearbeitung auswählen können.

Einstellungen: Common, Part 1-16

Pitch

Im Pitch-Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für den ausgewählten Part festlegen.



A	🖒 Edit	- Part1 - Comn	างก	Ð	< ₩₩ ~	→ J 140	≡ ¢
Part Settings	General						
Effort	Ditch	Portamento	Master SW	Part SW			
Ellect	Pitti		ON	ON			
Arpeggio	Zone Settings		Mode		Time	Time Mode	Legato Slope
Motion	Zone		Fingered	Full-time	9	Rate 1	0
Seq	Transmit	Note Shift	Detune	Pitch Bend ↓	Pitch Bend ↑		
Mod / Control		+0	+0.0Hz	-2	+2		
		Micro Tuning Nam	ie 🔻		년 Edit		
		Equal Tem	perament		User Tuning		
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem7	Elem8 All	

Normal Part (AWM2) Edit

omn	hon			
Pa	Part Settings			
	General			
	Pitch			
	Zone Settings			
	Zone Transmit			
Ef	fect			
	Routing			
	Ins A			
	Ins B			
	EQ			
	Ins Assign			
Ar	peggio			
	Common			
	Individual			
	Advanced			
Mo	otion Seq			
	Common			
	Lane			
М	od / Control			
	Part LFO			
	Control Assign			
	Receive SW			
eme	ent			
09	sc / Tune			
Pi	tch EG			
Fil	ter			
	Туре			
	Filter EG			
	Scale			
Ar	nplitude			
	Level / Pan			
	Amp EG			
	Scale			
El	ement LFO			
El	ement EQ			
Ele	ement			
09	SC			
Ba	lance			

I

Kopieren oder Tauschen von Elements

Normal Part (XWM2) Drum Part Normal Part (FM-X) Common/Audio Portamento Master SW (Portamento-Master-Switch begrang der Torhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der., Portamento Master Switch bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der., Portamento Master Switch bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf der Tornöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der., Portamento-Master-Switch bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf der Torhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der., Portamento-Madues Part BMC Bradentinut, Ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. Einstellungen: OH, On Portamento-Madues Part BMC Bradentinut, Ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. Einstellungen: Fingered: Fortamento-Modues Borting Bradentingen Bergenet Fortamento-Modues Bradentingen Bergenet Fortamento-Wird auf dar Noten angewendet. Portamento Time Mode (Portamento-Zeit) Bestimmt ub Einstellungen: Engenet Einstellungen: Engeleten die Dauer bzw. das Werhählten des Torhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Einstellungen: Engelet. Time 1: Die Torhöhe andert sich in der angegeberen Geschwindigket. Time 1: Die Torhöhe andert sich in der angegeberen Geschwindigket. Einstellungen: 0: 12 Mortin Advanced Baitment die Attabe Hort on gespeberen Geschwindigket. Einstellungen: 0: -12 Time 1: Die Torhöhe andert sich in der angegeberen Zeit um eine Oktave. Mort O contro Baitme	eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
Cortamento Master SW (Portamento-Master-Schalter) Normal Part (AWA Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatt espielten Noten erzeugt. Der "Portamento Master Switch" bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf der seamte Performance angewendet wird oder nicht. Cemmen Der der Dortamento-Part SW (Portamento-Part-Schalter) Cemmen Part Settings Portamento Node (Portamento-Modus) Cemmen Cemeral Linstellungen: Of, On Progree: Frankento wird on adativet, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschagen, instellungen: Of, On Ins & B Portamento Tome Order Modus. Instellungen: Charteneto-Wodus Ins & B Instellungen: Order wordinge loggebasen wird). Retrief Status wird on addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschagen, instellungen: Charteneto wird on addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschagen, instellungen: Charteneto wird on addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschagen, instellungen: Charteneto wird on addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschagen, instellungen: Charteneto Word addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschangen, instellungen: Charteneto Status Charteneto addivert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Nate wird angeschangen, instellungen: Charteneto Status Cha			Normal Part (AWM2)	Drum Part N	Iormal Part (FM-X)	Common/Audio
Vortramento Master SW (Portamento-Master-Schalter) Normal Part KWW vortramento Master Switch* bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf die asante Partomance angewendet wird oder nicht. Common instellungen: Oft. On Part Settings General vortamento Part SW (Portamento-Part-Schalter) Lessimuti, ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. Effect instellungen: Oft. On Portamento-Modus. Effect Routing instellungen: Oft. On Portamento-Modus. Effect Routing restimution der Portamento-Modus. Funderschalter) Ins A Ins A restimution der oftenseto-Modus. Funderschalter) Ins A Ins B restimution de postamento-Zeit Modus). Full-time: Portamento-Zeit Modus). Common Ins A restimution de auder sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die fonthe ander sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Modion Seq. restimution de Atack-Geschwindigkeit vn is des angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Part LEPO Common restimutiongen: -127 Portamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Common Individual gestim Trincheneinstellungen: -0-128 Time 2: Die Tonthe andert sich in der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. T						
espielen Noten erzeugt. Der. Portamento Master Switch' bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf die samte Performance angewendet wird oder nicht. instellungen: 01: 0n ortamento Part SW (Portamento-Part-Schalter) estimmt, ob der Portamento-Modus. instellungen: 01: 0n ortamento Mode (Portamento-Modus) estimmt die Portamento-Modus. instellungen: 01: 0n Progered: Portamento-Modus. instellungen: 01: 0n etimeter die verheigte lengelassen wird. Full-time: Portamento-Word us. instellungen: 01: 0n etimeter die verheigte lengelassen wird. Full-time: Portamento-Word us. instellungen: 01: 0n etimeter die verheigte lengelassen wird. Full-time: Portamento-Zeit-Modus) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 0-127 ortamento Time (Portamento-Zeit-Modus) estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf andert. Instellungen: 0-127 ortamento Legato Slope (Portamento-Zeit-Modus) estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. agato-Nichen "Ubergalenen darket sich in der angegebenen Zeit un eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Dietweit. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit weine Zeitweit der Mitcher Zeit Performationen zu den ange zu die Tonhöhenenistellung zu - 4.0 + 742 etter Ed Statisch-Geschwindigkeit von Legato-Notau. ange zu die Tonhöhe anstellung zu - 4.0 + 742 etter Ed Statisch-Geschwindigkeit von Legato-Notau. ange zu die Tonhöhe anger zu	ortamento Ma urch den Portan	ister SW (Portamer nento-Effekt wird ein a	nto-Master-Schalter) Ilmählicher Übergang de	er Tonhöhe zwische	n zwei auf der Tastatur	Normal Part (AWM2) E
esamte Performance angewendet wird oder nicht. instellungen: Of, On Ortamento Part SW (Portamento-Part-Schalter) estimmt, ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. Instellungen: Of, On Ortamento Mode (Portamento-Modus) estimmt den Portamento-Modus. Instellungen: Engered: Protamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgielassen wird). Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet. Instellungen: Common Engered: Portamento-Zeit) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 0:127 Vortamento Time (Portamento-Zeit-Modus) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 0:127 Vortamento Time (Portamento-Zeit-Modus) estimmt wie als 1: Die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Time 1: Die Tonhöhe ind zeitverlauf ändert. Time 1: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit wird, bevor die orhergehende losgelassen wird.) Instellungen: -0: -7 Iotel Shift (Transponierung) egit die Tonhöhen (Iransponierung) egit die Tonhöh	espielten Noten	erzeugt. Der "Portame	ento Master Switch" best	immt, ob der Portar	nento-Effekt auf die	Common Dert Oettinge
instellangen: 0f, 0n ortamento Part SW (Portamento-Part-Schalter) estimut, ob de Portamento-Modus. instellangen: 0f, 0n ortamento Mode (Portamento-Modus) estimut den Portamento-Modus. instellangen: Of, 0n ortamento Mode (Portamento-Modus. instellangen: Of, 0n Protamento Mode (Portamento-Modus. instellangen: Ortamento Word auf alle Noten angewendet wird. Eurore die vorheige lesgelassen wird.) Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet. ortamento Time (Portamento-Zeit) estimut die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellangen: 0-127 ortamento Time (Portamento-Zeit-Modus) estimut, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Instellangen: e. 11, Time 1; Rab 2, Time 2 metal: Die Tonhöhe ändet sich mit der angegebenen Geschwindigket. Time 1: Die Tonhöhe ändet sich mit der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich mit der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe ändet sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe Bender Sich Nort, Northonen, Northonen, Northore, Northonen, Schler Part LFO Comtrol A Receive S Element I Oge Statist (Transponierung) egt die Tonhöhen (Transponierung) jedes Parts in Halbtöhen. Instellungen: -24 + -0 + +24 Herten Herten Herte. Herten LFO Element	esamte Performa	ance angewendet wird	d oder nicht.			Part Settings
ortamento Part SW (Portamento-Part-Schalter) estimuit, ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. instellungen: OR, On ortamento Mode (Portamento-Modus) estimuit den Portamento-Modus. instellungen: Pingered, Pulktme Fingered, Pulktme Fingered, Pulktme Fingered, Pulktme Fulltmie: Portamento wird auf alle Noten angewendet. Ortamento Time (Portamento-Zeit) estimmt die Dauer bzw. das Vorhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. instellungen: 0-127 ortamento Linge (Portamento-Zeit-Modus) estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Time 1: Die Tonhöhe andert sich mid er angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mid er angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mid er angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mid er angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich im der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich im der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich im der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Geschwindigket. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Reschwindigket. <	instellungen: Off,	, On				General
estimmt, ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht. Instellungen: Oft. On ortamento Mode (Portamento-Modus) estimmt den Portamento-Modus. Instellungen: Fingered. Portamento wird nur addiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). Erfletimet (Portamento-Zeit) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 0-127 ortamento Time (Portamento-Zeit-Modus) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 0-127 ortamento Time (Mode (Portamento-Zeit-Modus) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Instellungen: 8:et 1, Time 1, Bale 2, Time 2 Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkoit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Mod / Control A Receive S Element Destimmt die Attack-Geschwindigkeit von eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Mod / Control A Receive S Element Destimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Instellungen: -2-7 bote Shift (Transponierung) get die Tonhöhen (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. Instellungen: -2, 8Hz + 40. +22 Element 4D- 40. Hz- +12.7Hz Itch Bend f.// (Pitch-Bend-Bereich auf-Jabwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-Jabwärts] Estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-Jabwärts get die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Part fest. Informationen zu den rachichenen Stimmsystemen finden Sie in PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: -24.9Hz + 40. +24 Element LOO Element LOO El	ortamento Pa	rt SW (Portamento	-Part-Schalter)			Pitch
instellungen: Ort, On ortamento Mode (Portamento-Modus) estimuti den Portamento-Modus. instellungen: Engered: Portamento-Wodus. Fugered: Portamento wird auf alle Noten angewendet. ortamento Time (Portamento-Zeit) estimuti die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. instellungen: 0-127 ortamento Time (Mode (Portamento-Zeit-Modus) estimuti, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf andert. instellungen: 0-127 ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus) estimuti, wie sich die Tonhöhe ander sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) estimut die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. agati-Noten, überlappen" zuget Ement barteilungen: -1-7 bet die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itch Bend 1/V (Pitch-Bend-Bereich 1 Halbtönen fest. instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itch Bend 1/V (Pitch-Bend-Bereich 1 In Halbtönen. instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itch Bend 1/V (Pitch-Bend-Bereich 1 In Halbtönen. instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itch Bend 1/V (Pitch-Bend-Bereich 1 In Halbtönen. instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itgetheidenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument, Synthesizer-Parametor-Handbuch". Instellungen: -12.8 Hz =+00-Hz =+12.7 Hz itgetheitigen: Eigat Benzenten, Fuw Major, Werckmeister, Kimberger, Valtott & Young, 14 shit, 1/4 tone, 18 Goz Balance Instellungen: -12.	estimmt, ob der	Portamento-Effekt auf	den ausgewählten Part	angewendet wird o	der nicht.	Zone Settings
EffectRoutingestimmt den Portamento-Modus.Instellungen: Fingered, FulkineFingered, FulkineFingered, FulkineContamento wird auf alle Noten angewendet.ortamento Time (Portamento-Zeit)estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.instellungen: 0-127ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus)estimmt wis sich die Tonhöhe in Zeitverlauf ändert. Imme 1: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit um eine Ottave. Time 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit um eine Ottave.Ortamento Legato Stope (Portamento-Legato-Verlauf)estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Legato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachtolegende Note gespielt wird, bevor die Dritergehende logelassen wird.)Die Shift (Transponierung) egit die Tonhöhe-neinstellung des ausgewählten Parts in 0, 1-Cent-Schritten fest. Instellungen: -2.8 Hz -4.0 $+2.4$ Pitch EGFilter EGScaleElement LPODie Shift (Transponierung) egit die Tonhöhe-Barderich auf-fabwärts) estimmt die maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-fabwärts) estimmt die maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-fabwärts) estimmt die maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-fabwärts) estimmt die maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtöne	instellungen: Off,	, On				Zone Transmit
Financial indext Portamento-Modus. instellungen: Fingered: Fortamento-Modus. instellungen: Fingered: Fortamento wird nur aktiviet, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). Ins A Big ortamento Time (Portamento-Zeit) estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Ins Assig ortamento Time (Portamento-Zeit) estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Arpeggle estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Ins Assig instellungen: enter 1: Die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Motton Seq instellungen: enter 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Motton Seq instellungen: eta 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control A Ret 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control A Receive S egato-Noten, überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die Orschreiden Sig sig die Tonhöhen Ellungen: :-24 - e + 24 Element Ellungen: :-24 - e + 24 Element Ellungen: :-24 + e - e + 24 etume (Verstimmung) gid das Stimstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Scale Scale gid das Stimmungssystemen finden Sie im PDF-Dokument .S	ortamento Ma	de (Portemento-M	odue)			Effect
instellunger: Fingered, Full-time instellunger: Fingered, Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legate spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorhreige losgelassen wird). Ins A ins B Fingered, Full-time: Forgered; Portamento wird auf alle Noten angewendet. Ins A ortamento Time (Portamento-Zeit) Statum (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevord die vorhreige losgelassen wird). Ins A Assign ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus) Statum (d. h. die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Ins A davanced settimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Ims A Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control A Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control A regetart. Flagered, Full-time Statum die Mature, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die orheregebeneide losgelassen wird.) Part LFO ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlau) Statum die maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) Statum die maximalen agt die Tonhöheneinstellunger: -0-7 Statum die maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) Statum die Mature Augereen Zeit.	estimmt den Por	rtamento-Modus	ouusj			Routing
Fingered: Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nåchate Note wird angeschlagen, bevor die vorhenige loegelassen wird). Ins B Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet. EQ ortamento Time (Portamento-Zeit) assign estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Ins Assign ortamento Time (Mode (Portamento-Zeit-Modus) assign estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Im 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Lane Mod / Control Arzegato Seitmmt die Attack-Geschwindigkeit von eine Oktave. Part LFO Control A Rete 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Mod / Control Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit um eine Oktave. Part LFO Cotamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlau) Mod / Control Seitmmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Belement Legato Slope (Portamento-Legato-Verlau) Pitch EG Filter Type git die Tonhöheneinstellungen: -2-7 Element EO Edit benhöhe (Krassponierung) gedes Ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schri	instellungen: Fin	aered. Full-time				Ins A
bewordinge losspelassen wird). EQ rotamento Time (Portamento wird auf alle Noten angewendet. Ins Assign ortamento Time (Portamento-Zeit) Common estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Arpegglo instellungen: 0-127 Ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus) Advanced estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Instellungen: Rate 1: Die Tonhöhe indert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Motion Seq Time 1: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Dortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Mod / Control A estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Belment Oosc / Tune vibregehende losgelassen wird.) instellungen: 0-7 Ots Shift (Transponierung) God / Control A agt die Tonhöhe (Transponierung) ggt die Tonhöhe (Transponierung) God / Scale Amplitude agt die Tonhöhe (Instellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude Amplitude ggt die Tonhöhe einstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude Amplitude ggt die Tonhöhe einstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude Amplitude <	Fin	igered: Portamento wird n	ur aktiviert, wenn Sie legato s	pielen (d. h. die nächst	e Note wird angeschlagen,	Ins B
Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet.Ins Assignortamento Time (Portamento-Zeit)Arpeggioestimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.Insi Assigninstellungen: 0-127Ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus)estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.Instellungen: Rate 1: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit.Time 1: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave.CommonTime 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit.Mod / ControlRate 2: Die Tonhöhe andert sich mit der angegebenen Zeit.Mod / ControlRate 2: Die Tonhöhe andert sich in der angegebenen Zeit.Mod / ControlPart LFOControl Argesto Stope (Portamento-Legato-Verlauf)estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist.Mod / Controlote Shift (Transponierung)gid die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.Typenstellungen: -24 - +0 - +24FilterScalegid die Tonhöhe (Iransponierung)gid die Tonhöhe Inder Tonskala)Scalegid die Tonhöhe einstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest.Amp EGScaleScaleScalegid das Stimmungssystem (die Tonskala)GrGosgid das Stimmungssystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".Gosmstellunger: Equal Timperament, Pure Major, Pure Minor, Werkmeister, Kirnborger, Valotit & Young, 1/4 shift, 1/4 ione, 1/8BalanceOscElement LEOapt	bev	vor die vorherige losgelass	sen wird).			EQ
ortamento Time (Portamento-Zeit) Arpeggio estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Individual instellungen: 0-127 Ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus) estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Individual instellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2 Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Motion Seq Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Part LFO ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) estimmt, überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die Mod / Control Part LFO common Mod / Control Receive Stelement egato-Noten juberlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die Part LFO osc / Tune Pitch EG Filter Scale agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Marpeggio nstellungen: -12,8 Hz -+0,0 Hz -+12,7 Hz Amp EG itch Bend 1/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) Scale scale Scale git das Stimmungssystem (die Tonskala) Dir Onskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den rschiedenen	Ful	II-time: Portamento wird a	uf alle Noten angewendet.			Ins Assign
estimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. nstellungen: 0-127 ortamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus) estimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. instellungen: Rate 1; Die Tonhöhe ändert sich nit der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich nit der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Receive S Element Destimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Vorlauf) estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. egato-Noten "Überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die orhereghende losgelassen wird.) nstellungen: -24 - +0 - +24 etune (Verstimmung) agt die Tonhöhenenistellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Instellungen: -42 - +0 - +24 licro Tuning Name (Name der Tonskala) agt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den rschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: -40 - +24 Element EQ All Element Osc Balance Vienn die Library-Datei gelesen wird)	ortamento Tir	ne (Portamento-Ze	it)			Arpeggio
Instellungen: 0-127 Individual Advanced Motion Seq Individual Advanced Motion Seq Individual Advanced Motion Seq Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Zeit um eine Oktave. Ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. egato-Noten "Überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die ortergehende losgelassen wird.) instellungen: -27 ote Shift (Transponierung) egt die Tonhöhe einstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz itch Bend /\// (Pitch-Bend-Bereich auf./abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. instellungen: -48 + 40 - +24 Element LFO Element EQ Amp EG Scale Element EQ Aump EG Scale Element EQ Aump EG Scale Element EQ Aump EG Scale Element EQ Aut Element Osc Balance Instellungen: -48 + 40 - +24 Element EQ Aut Element Osc Balance	estimmt die Dau	ier bzw. das Verhältnis	des Tonhöhenübergang	gs, wenn Portament	o angewendet wird.	Common
Advanced settimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. instellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2 Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 3: Die Tonhöhe ändert sich in Halbtönen fest. Instellungen: -12.8 Hz - +0.0 Hz - +12.7 Hz Rate 1: Po - +24 Receive 3: Rate 1: Die Tonhöhe für förskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den rschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: -48 - +0 - +24 Rate 1: Die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den rschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: -201 Tongerament. Pure Maior, Pure Minor, Verer Minor, Krinberger, Valloti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 Balance Krein die Library-Datei gelesen wird)	instellungen: 0-1	127				Individual
Motion Seq Settimut, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. nstellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2 Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Time 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Motion Seq Ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Motion Seq estimmt, die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Receive S estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Receive S estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO ofter Shift (Transponierung) gd die Tonhöhe (Transponierung) Gos / Tune gd die Tonhöhe einstellunge des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Type Filter EG stilter Scale Amp EG Scale Amp EG gd die Tonhöhe einstellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Level / Pa Amp EG Scale Element EQ All Element EQ ag	ortomonto Tir	na Mada (Bartama)	nto Zoit Moduo)			Advanced
Solariant, wie sicht in die funktionen für Zehrechneid andert: Immer 1, Rate 2, Time 1, Rate 2, Time 2 Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. Immer 1, Rate 2, Time 2 Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Immer 2 Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Mod / Control Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Mod / Control Sestimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO optimisetilungen: 0-7 Oote Shift (Transponierung) Gommon ote Shift (Transponierung) ged die Tonhöhe (Transponierung) Gommon Gos / Tune sitellungen: -24 - 40 - +24 Filter EG Scale Filter EG sitellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Mod / Chrohöhe Scale Amp EG Scale sitellungen: -48 - +0 - +24 Level / Pa Amp EG Scale Amp EG Scale agt das Stimmungssystem (die Tonskala) Bid men Stimmsystemen finden Sle im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Osc All Element EQ agt das Stimmungssystem (Lie Tonskala) Gr den ausgewählten Part fest		h die Tonhöhe im Zeit.	verlauf ändert			Motion Seg
Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit.LaneTime 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit.Mod / ControlRate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit.Mod / ControlRate 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave.Part LFOCortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf)estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist.egato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor diePart LFOcote Shift (Transponierung)egato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor dieote Shift (Transponierung)gd die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.nstellungen: $-24 - +0 - +24$ Filteretune (Verstimmung)gd die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest.nstellungen: -12.8 Hz $- +0.0$ Hz $- +12.7$ Hztich Bend $1/\sqrt{V}$ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts)estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen.nstellungen: $-48 - +0 - +24$ licro Tuning Name (Name der Tonskala)gd da Stimmungssystem (die Tonskala)gd da Stimmungssystem (fide Tonskala)gd ta Stimmungssystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".nstellungen:eyal Charlen eicher wird)ScaleAmp EdScaleMent Conscillationscale eicher eich wird)Store provide eicher ein PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".nstellungen:eyal Charlen eicher wird)	nstellungen: Rat	te 1 Time 1 Bate 2 Time 2				Common
Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. ortamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. egato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die orhergehende losgelassen wird.) instellungen: -7 ote Shift (Transponierung) egt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. instellungen: $-24 - +0 - +24$ etune (Verstimmung) agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. instellungen: -12.8 Hz $- +0.0$ Hz $- +12.7$ Hz itch Bend $^{1}\sqrt{^{1}}$ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Instellungen: $-48 - +0 - +24$ licro Tuning Name (Name der Tonskala) agt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den arschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: Equal Temperament, Pure Mijor, Vure Minor, Werckmeister, Kimberger, Valloti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 balance tone , Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	Rat	te 1: Die Tonhöhe ändert s	- sich mit der angegebenen Ge	eschwindigkeit.		Lano
Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave. Mod / Control A Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Part LFO Control A Control A Bastimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Vortauf) Beceive S Bastimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO Control A Receive S Betrack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO optime Control A Receive S Betrack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Part LFO optime Control A Receive S Betrack Control A Rec	Tin	ne 1: Die Tonhöhe ändert	sich in der angegebenen Zeit	t.		
Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave. Part LFO Control A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocotrol A Receive S Element Ocot / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Scale Amplitude Element LFO Control A Receive S Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Amplitude Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Amplitude Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Amplitude Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Amplitude Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Element LFO Element Ocot / Tune Pitch EG Scale Element LFO Element EQ All Element Osc Balance	Ra	te 2: Die Tonhöhe ändert s	sich mit der angegebenen Ge	eschwindigkeit um eine	Oktave.	Mod / Control
contramento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf) Control A estimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn "Mono/Poly" auf "Mono" eingestellt ist. Receive S egato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die orhrergehende losgelassen wird.) Scienter A nstellungen: 0-7 ote Shift (Transponierung) Beceive S agt die Tonhöhe (Transponierung) Bedes Parts in Halbtönen fest. Type nstellungen: -24 - +0 - +24 Filter EG Scale etune (Verstimmung) Scale Amplitude agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude nstellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Level / Pa htch Bend 1/V (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) Scale estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Scale nstellungen: -48 - +0 - +24 Element LFO Element EQ Amp EG scale Element LFO Balance Scale etune (uam e Library-Datei gelesen wird) Sus nungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1	Tin	ne 2: Die Tonhöhe ändert	sich in der angegebenen Zeit	t um eine Oktave.		Part LFO
Receive S Receive S	ortamento Le	gato Slope (Portam	nento-Legato-Verlauf)		Control Assign
Legato-Noten "überlappen" einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die Drhergehende losgelassen wird.) Instellungen: 0-7 Tote Shift (Transponierung) egt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. Instellungen: -24 - +0 - +24 etune (Verstimmung) egt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Instellungen: -48 - +0 - +24 Hicro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	estimmt die Atta	ick-Geschwindigkeit v	on Legato-Noten, wenn	, "Mono/Poly" auf "Mo	ono" eingestellt ist.	Receive SW
Osc / Tune instellungen: 0-7 Note Shift (Transponierung) egt die Tonhöhe (Transponierung)) jedes Parts in Halbtönen fest. instellungen: -24 - +0 - +24 Petune (Verstimmung) egt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. instellungen: -48 - +0 - +24 licro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) instellungen: -48 - +0 - +24 licro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (Jie Tonskala) instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	egato-Noten "ül	berlappen" einander, s	so dass die nachfolgend	e Note gespielt wird	d, bevor die	Element
nstellungen: 0-7 Pitch EG ote Shift (Transponierung) agt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. nstellungen: -24 - +0 - +24 Type etune (Verstimmung) agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude scale Amplitude agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Amplitude nstellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Level / Pa itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) Scale estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Amp EG scale Scale icro Tuning Name (Name der Tonskala) Element LFO ergt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den prschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Osc nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1-8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 - 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird) Balance	orhergehende lo	sgelassen wird.)				Osc / Tune
Filteragt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.instellungen: -24 - +0 - +24etune (Verstimmung)agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest.instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hzitch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts)astimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts)astimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen.instellungen: -48 - +0 - +24icro Tuning Name (Name der Tonskala)agt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".OscBalanceUwen die Library-Datei gelesen wird)	nstellungen: 0–7					Pitch EG
agt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. Instellungen: -24 - +0 - +24 etune (Verstimmung) agt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. Instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Instellungen: -48 - +0 - +24 icro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8	ote Shift (Trar	nsponierung)				Filter
nstellungen: -24 - +0 - +24 etune (Verstimmung) egt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. nstellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. nstellungen: -48 - +0 - +24 icro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 kone, Indian, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	egt die Tonhöhe	(Transponierung) jede	es Parts in Halbtönen fes	st.		Туре
etune (Verstimmung) egt die Tonhöheneinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest. nstellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. nstellungen: -48 - +0 - +24 licro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8	nstellungen: -24	-+0-+24				Filter EG
Amplitude action (1000000000000000000000000000000000000	etune (Verstir	nmuna)				Scale
Instellungen: -12,8 Hz - +0,0 Hz - +12,7 Hz Itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Instellungen: -48 - +0 - +24 Itcro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	egt die Tonhöhe	neinstelluna des ausa	ewählten Parts in 0.1-Ce	nt-Schritten fest.		Amplitude
 itch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts) estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. instellungen: -48 - +0 - +24 licro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird) 	nstellungen: -12	2,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 H	Iz			Level / Pan
 Scale Estimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. nstellungen: -48 - +0 - +24 Hicro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 	-					Amp EG
 Instellungen: -48 - +0 - +24 Icro Tuning Name (Name der Tonskala) Eegt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 	ITCN Bend 个/\	V (Pitch-Bend-Bere	eich aut-/abwärts)			Scale
 Instellungen: -40 - +0 - +24 Iicro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Instellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 	estimmt den ma	XIMAIEN PICCN-BENG-B	ereich in Halbtonen.			Element LFO
Iicro Tuning Name (Name der Tonskala) egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". All Element nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 Balance	instenungen: -40	-+0-+24				Element EQ
egt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den erschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". nstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	icro Tuning N	lame (Name der To	nskala)			All Flement
Balance Summa Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch". Summa Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 Summa Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument Sie im PDF-D	egt das Stimmur	ngssystem (die Tonska	ala) für den ausgewählte	n Part fest. Informat	ionen zu den	
Instellungen: Equal lemperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)	erschiedenen St	Immsystemen finden S	Sie im PDF-Dokument "S	ynthesizer-Paramete	er-Handbuch".	Belence
	nstellungen: Equ ton (we	ual Iemperament, Pure Ma e, Indian, Arabic 1, Arabic ann die Library-Datei geles	Jor, Pure Minor, Werckmeister, 2, Arabic 3, User 1–8 (wenn een wird)	Kırnberger, Vallotti & Yo die User-Bank ausgewä	oung, 1/4 shitt, 1/4 tone, 1/8 åhlt ist), Library 1-1 – 8-8	Balance
lieve Tuning Deet (Cyundten der Tenelvele)		a at (Ominaltana al an	Tenekala)			
incro running noor (Grundioni der ronskala) Kestimmt den Grundton für die Micro-Tuning-Funktion. Diese Grundtoneinstellung ist ie nach. Micro Tuning	Restimmt den Gru	Indton für die Micro Tu	IUIISKAIA) Ining-Funktion Diese Cru	Indtoneinstellung is	tienach Micro Tuning	Kopieren oder Tausch

Bestimmt den Grundton für die Micro-Tuning-Funktion. Diese Grundtoneinstellung ist je nach "Micro Tuning Name" evtl. nicht erforderlich.

Einstellungen: C-B

-

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Edit User Tuning (Tonskala bearbeiten)

Ruft das User-Micro-Tuning-Setting-Display auf.

	h t e	dit - User	Micro ⁻	Tuning				FX		<⇒ J	140		ø
Tun	ning No.	Tuning Na	ime		[7]								
	1		User	1									
	C#		D#				F#		G#		A#		
		+0	+	0			-	+0	-	+0	-	+0	
с		D		E		F		G		A		в	
	+0	+	-0	+(C	+	0	+	0	+	0	+	D
									_				_
													D
												Init	ialize

Tuning No. (Nummer der Tonskala)

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (der selbstdefinierten Tonskala) an. **Einstellungen:** 1–8

Tuning Name (Name der Tonskala)

Bestimmt den Namen des ausgewählten User Micro Tunings. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Legt die Tonhöhe jeder Note in 1-Cent-Schritten fest. Die Werte für alle 12 Noten bilden die Tonskala. **Einstellungen:** -99 – +99

Initialize (Initialisieren)

Initialisiert die ausgewählte User-Tonskala.

-		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,								
Co	mm	ion								
_	Ра	rt Settings								
		General								
		Pitch								
		Zone Settings								
_		Zone Transmit								
_	Effect									
		Routing								
		Ins A								
		Ins B								
		EQ								
_		Ins Assign								
_	Ar	peggio								
		Common								
		Individual								
_		Advanced								
_	Мо	otion Seq								
		Common								
_		Lane								
_	Mod / Control									
		Part LFO								
		Control Assign								
		Receive SW								
Ele	eme	nt								
-	Os	c / Tune								
-	Pit	ch EG								
-	Filt	ter								
		Туре								
		Filter EG								
-		Scale								
-	An	nplitude								
		Level / Pan								
		Amp EG								
-		Scale								
-	Ele	ement LFO								
	Ele	ement EQ								
All	Ele	ement								
	Os	с								
	Ва	lance								

Kopieren oder Tauschen von Elements

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part No	rmal Part (FM-X) Commo	on/Audio

Zone Settings

Im Zone-Settings-Display können Sie Parameter für die "Zones" festlegen.

Sie können die Tastatur in bis zu acht unabhängige Bereiche unterteilen, die als "Zones" bezeichnet werden. Jeder Zone kann ein anderer MIDI-Kanal zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Parts dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Parts eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MODX praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen.

Um dieses Display aufzurufen, wählen Sie [UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Advanced] und stellen Sie dann "Zone Master" auf "ON".

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Element} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Part} \mathsf{Settings}] \rightarrow [\mathsf{Zone} \mathsf{Settings}]$

A	🛍 Edit	- Part1 - Comn	างท	FΣ	< ₩₩ ~<	J 140	¢
Part Settings	General						
F.H. a.h	Ditch	Zone	Int SW	Note Limit		Octave Shift 🔻	Transpose
Enect	Pitten	ON	ON	C -2	G 8	+0	+0
Arpeggio	Zone Settings	Transmit Ch	Bank Select	Pgm Change	Vol/Exp	Pan	
Motion	Zone	Ch2	ON	ON	ON	ON	
Seq	Transmit		MIDI Bank MSB	MIDI Pgm Num	MIDI Volume	MIDI Pan	
Mod / Control			000	001	100	С	
			MIDI Bank LSB				MIDI Send
			000				OFF
-							
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem7	Elem8 All	

Zone (Zonenschalter)

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). Wenn ausgeschaltet, stehen die folgenden Parameter nicht zur Verfügung. **Einstellungen:** Off, On

Int SW (Internal-Schalter)

Bestimmt, ob MIDI-Meldungen, die auf der Tastatur im gewählten Zone-Bereich erzeugt wurden, an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. **Einstellungen:** OFF, ON

Transmit Ch (Sendekanal)

Bestimmt den MIDI-Sendekanal für die ausgewählte Zone. **Einstellungen:** Ch1–Ch16, Off

Note Limit (Notengrenzen)

Legt die tiefste (Low) und die höchste Note (High) für die ausgewählte Zone fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. "C5 bis C4", werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: "C–2 bis C4" und "C5 bis G8".

Einstellungen: C-2-G8

Octave Shift (Oktavverschiebung)

Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu drei Oktaven auf- oder abwärts einstellen. **Einstellungen:** -3 – +0 (Vorgabe) – +3

Normal Part (AWM2) Edit

Cc	omm	non								
	Ра	rt Settings								
		General								
		Pitch								
		Zone Settings								
		Zone Transmit								
	Effect									
		Routing								
		Ins A								
		Ins B								
		EQ								
		Ins Assign								
	Ar	peggio								
		Common								
		Individual								
		Advanced								
	Мс	otion Seq								
		Common								
		Lane								
	Мс	od / Control								
		Part LFO								
		Control Assign								
		Receive SW								
Ele	eme	nt								
	Os	sc / Tune								
	Pit	ch EG								
	Fil	ter								
		Туре								
		Filter EG								
		Scale								
	An	nplitude								
		Level / Pan								
		Amp EG								
		Scale								
	Ele	ement LFO								
	Ele	ement EQ								
All	Ele	ement								
	Os	SC .								
	Ba	lance								

Kopieren oder Tauschen von Elements

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	ommon/Audio
Turney and (Tur					Normal Part (AW/M2) Edi
Iranspose (Ira	nsponierung) trag in Halbtöpon, um i	dan dar Zananharaiah i	aab aban adar u	ntan varaababan wird	Normal Part (AWW2) Eu
Finstellungen: -11	$=\pm 0$ (Vorgabe) = ± 11		lach oben oder u	nten verschoben wird.	Common
Enistentingen.	ro (vorgabe) - rri				Part Settings
Bank Select (B	ank-Select-Meldung	gen senden)			General
Bestimmt, ob Ban	ik-Select-MSB/LSB-Me	Idungen an den extern	en Klangerzeuger	r gesendet werden oder	Pitch
Finstellungen: Off	ni venugbai, wenn "na : On	Institut Chamiler ausges	Schallet ISL		Zone Settings
Eniotenungen. on,	, 011				Zone Transmit
Pgm Change (F	Programmwechseln	neldungen senden)			Effect
Bestimmt, ob Prog	grammwechselmeldun	gen an den externen K	langerzeuger ges	endet werden oder nicht.	Routing
Finstellungen: Off	On	Charmer ausgeschalte	. 151.		Ins A
	, 011				Ins B
Vol/Exp (Volum	e-/Expression-Melo	lungen senden)			EQ
Bestimmt, ob Lau	tstärkemeldungen an o	den externen Klangerze	euger gesendet w	erden oder nicht. Dies ist	Ins Assign
Finstellungen: Off		ausgeschallet ist.			Arpeggio
	, 011				Common
Pan (Pan-Meldu	ungen senden)				Individual
Bestimmt, ob Pan	oramameldungen an c	len externen Klangerze	euger gesendet we	erden oder nicht. Dies ist	Advanced
Einstellungen: Off		ausgeschallet ist.			Motion Seq
	, 011				Common
MIDI Bank MSE	3/LSB (Bank Select	MSB/LSB)			Lane
Bestimmt die Ban	ik-Nummern, die an de	n externen Klangerzeu	ger gesendet wer	rden, wenn Sie eine	Mod / Control
"Transmit Bank Se	elect" ausgeschaltet is	t.	Werten. Dies ist n	licht vehugbal, wehn	Part LFO
Einstellungen: 000)–127				Control Assign
	/D	I			Receive SW
Rectiment dia Proc		e inummer) arn, die an den avterne	n Klangorzougor	accondat wordon, wonn	Flement
Sie eine Performa	ance auswählen. Dies i	st nicht verfügbar, wen	n "Transmit Progra	am Change"	Osc / Tune
ausgeschaltet ist.			"		Pitch EG
Einstellungen: 001	1–128				Filter
MIDI Volume (N	/IDI-I autstärke)				Type
Bestimmt die an o	den externen Klangerz	euger gesendete Lauts	tärke. wenn Sie ei	ine Performance	Filtor EC
auswählen.	<u> </u>				Filler EG
Dies ist nicht verf	ügbar, wenn "Transmit	Volume/Expression" au	sgeschaltet ist.		Amplitude
Einstellungen: 0–1	127				Amplitude
MIDI Pan (MIDI-	-Panorama)				Level / Pan
Bestimmt die Pan	oramaposition, die an	den externen Klangerz	euger gesendet w	vird, wenn Sie eine	Amp EG
Performance aus	wählen.	D "			Scale
Dies ist nicht verfi	ugbar, wenn "Iransmit	Pan" ausgeschaltet ist.			Element LFO
					Element EQ
MIDI Send (MID)I-Daten senden)				All Element
Wenn Sie diesen	Parameter einschalten	, werden MIDI-Bank, M	IDI-Programmwed	chsel, MIDI-Lautstärke	Osc
oder MIDI-Panora Transmit Switch"	ıma an den externen K	langerzeuger gesende	t, entsprechend d	ier Einstellung bei	Balance
Dies ist nicht verfü	ügbar, wenn "Transmit (Channel" ausgeschalte	t ist oder wenn alle	e vier "Transmit Switches"	
ausgeschaltet sin	id.	2			
Einstellungen: Off.	, On				Kopieren oder Tausche

Kopieren oder Tauschen von Elements

-
Referenz	Performance	Edit	Search	Utilit	y	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio		

Zone Transmit

Im Zone-Transmit-Display können Sie einstellen, wie die einzelnen Zonen das Senden von MIDI-Event-Arten (wie z. B. Control-Change- und Program-Change-Events) beeinflussen. Wenn der jeweilige Parameter auf "on" gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Daten übertragen.

Alle in diesem Display vorgenommenen Einstellungen sind nicht verfügbar, wenn im Zone-Setting-Display "Transmit Ch" auf "Off" gestellt ist.

Um dieses Display aufzurufen, wählen Sie [UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Advanced] und stellen Sie dann "Zone Master" auf "ON".

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Part Settings] → [Zone Transmit]

A	🛍 Edit	- Part1 - Coi	nmon			FX		÷	140		0
Part	General	Pgm Change	Change Bank Select Pitch Bend		Pitch Bend						
Settings		ON	0	N	ON						
Effect	Pitch										
Arpeggio	Zone Settings	cc	Vol/Exp	Pan	мw	s	ustain	FC1	FC2	F	S
Motion	Zone	ON	ON	ON	ON		ON	ON	ON		ON
Seq	Transmit	A. SW1	A. SW2	MS Hold	l MS Trig	jger					
Mod / Control		ON	ON	ON	ON						
		A. Knob1	A. Knob2	A. Knob	3 A. Knot	54 A	. Knob5	A. Knob6	A. Knob7	A	. Knob8
		ON	ON	ON	ON		ON	ON	ON		ON
-											
Part 1	Common	Elem1 Ele	m2 Elem	3 Eler	m4 Elem5	Elei	m6 Elen	n7 Elem	All		

Pgm Change (Programmwechselmeldungen senden)

Bestimmt, ob Programmwechselmeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Bank Select (Bank-Select-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Transmit Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Pitch Bend (Pitch-Bend-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Pitch-Bend-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

CC (Control-Change-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Control-Change-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Vol/Exp (Volume-/Expression-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Lautstärkemeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Transmit Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Pan (Pan-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Panoramameldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Transmit Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

MODX Referenzhandbuch

Normal Part (AWM2) Edit

Con	nn	hon							
	Pa	rt Settings							
		General							
		Pitch							
		Zone Settings							
		Zone Transmit							
	Effect								
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
_		Ins Assign							
	Ar	peggio							
		Common							
		Individual							
_		Advanced							
	Motion Seq								
		Common							
_		Lane							
_	Mod / Control								
		Part LFO							
		Control Assign							
		Receive SW							
Eler	me	ent							
	05	sc / Tune							
	Pil	ich EG							
	Fil	ter							
		Туре							
		Filter EG							
_		Scale							
	An	nplitude							
		Level / Pan							
		Amp EG							
_		Scale							
_	Ele	ement LFO							
	Ele	ement EQ							
All	Ele	ement							
	0s	SC							
	Ba	lance							

Referenz	Performance	Edit	Search	Utili	ity	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio	2
MW (Modulatio Bestimmt, ob die Klangerzeuger g Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	MIDI-Meldungen, die vo esendet werden oder nie fügbar, wenn "Transmit G	enden) om Modulationsrad erz cht. Control Change" ausge	eugt wurden, an schaltet ist.	den externen	Normal F Commo Part	Part (AWM2) Edit n Settings General
Sustain (Susta Bestimmt, ob Su Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	ain-Meldungen sende stain-Meldungen an den fügbar, wenn "Transmit C f, On	e n) externen Klangerzeug Control Change" ausge	ler gesendet wer schaltet ist.	den oder nicht.	Effe	Pitch Zone Settings Zone Transmit ct
FC1/FC2 (Foot Bestimmt, ob die Klangerzeuger g Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	-Controller-Meldung MIDI-Meldungen, die vo esendet werden oder nie fügbar, wenn "Transmit C f, On	en senden) on einem optionalen Fu cht. Control Change" ausge	ıßregler erzeugt v schaltet ist.	wurden, an den exter	rnen	Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign
FS (Foot-Swite Bestimmt, ob die externen Klange Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	ch-Meldungen sender MIDI-Meldungen, die vor rzeuger gesendet werde fügbar, wenn "Transmit C f, On	n) on einem optionalen Fu en oder nicht. Control Change" ausge	ıßschalter erzeug schaltet ist.	jt wurden, an den	Arp	eggio Common Individual Advanced
A. SW1/A. SW Bestimmt, ob die wurden, an den Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	2 (Assignable-Schalt MIDI-Meldungen, die d externen Klangerzeuger fügbar, wenn "Transmit (f, On	er-Meldungen send urch Drücken der Taste gesendet werden oder Control Change" ausge	l en) en [ASSIGN 1] ur r nicht. rschaltet ist.	าd [ASSIGN 2] erzeu	gt Mod	Common Lane I / Control Part LFO
MS Hold (Moti Bestimmt, ob die externen Klange Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	on-Sequencer-Hold-I MIDI-Meldungen, die vo rzeuger gesendet werde fügbar, wenn "Transmit C f, On	Meldungen senden) on der [MOTION SEQ H n oder nicht. Control Change" ausge) HOLD]-Taste erze schaltet ist.	eugt wurden, an den	Elemen Osc Bito	Control Assign Receive SW t / Tune
MS Trigger (Me Bestimmt, ob die externen Klange Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	otion-Sequencer-Trig MIDI-Meldungen, die vo rzeuger gesendet werde fügbar, wenn "Transmit G f, On	Iger-Meldungen ser on der [MOTION SEQ] on oder nicht. Control Change" ausge	n den) [RIGGER]-Taste schaltet ist.	erzeugt wurden, an c	Jen	rr Type Filter EG Scale
A.Knob1–8 (Tr Bestimmt, ob die externen Klange Dies ist nicht ver Einstellungen: Of	ansmit Assignable K MIDI-Befehle, die von c rzeuger gesendet werde fügbar, wenn "Transmit (f, On	t nob) len Assignable-Drehreg n oder nicht. Control Change" ausge	glern 1–4 (5–8) e schaltet ist.	rzeugt wurden, an de	ən Elei	olitude Level / Pan Amp EG Scale ment LFO
					Eler All Eler Osc Bala	nent EQ nent ance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X) Co	mmon/Audio

Effect

Routing

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für die Parts einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element [Common] \rightarrow [Effect] \rightarrow [Routing]



Insertion FX B Switch

Element 1-8 (Element Connection Switch)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung "Thru" können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen. **Einstellungen:** Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht. Bei Parts 9–16 wird der Ins FX SW in der Mitte der Seite angezeigt, und der Inserti-Effekt des aktuell bearbeiteten Parts lässt sich ein- oder ausschalten. **Einstellungen:** OFF, ON

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Normal Part (AWM2) Edit

	mai						
Co	omn	hon					
	Ра	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Ef	lect					
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Mo	otion Seq					
		Common					
		Lane					
	Мо	d / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	05	sc / Tune					
	Pit	ich EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	An	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
All	l Ele	ement					
	05	SC					
	Ba	lance					

Referenz	Performance	Edit	Search		Utility		L	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Norm	al Part (FM-X)	0	Common/Audio		

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Side Chain/Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekttyp angeben zur Aktivierung der Funktion, so dass Eingangssignale für andere als den ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Abhängig vom jeweiligen Effekttyp kann es sein, dass diese Funktion nicht zur Verfügung steht. Hier legen Sie den Part fest, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den "Master" als Modulator-Part gewählt haben. **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt "Effektverschaltungen" (Seite 20) im Kapitel "Grundstruktur".

Einstellungen: Parallel, Ins $A \rightarrow B$, Ins $B \rightarrow A$

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist.

Einstellungen: 0-127

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Variation-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist.

Einstellungen: 0-127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den bzw. die Audio-Ausgänge.

Einstellungen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].
USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 ... 7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss.
USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am [USB TO HOST]-Anschluss.
Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf. Näheres zum Envelope Follower siehe "Envelope Follower Block" (Seite 21) unter "Grundstruktur".



Part (Eingangsquelle)

Zeigt den Part als "Input Source" für den ausgewählten Envelope Follower an. **Einstellungen:** Master, AD, Part 1–Part 16

Normal Part (AWM2) Edit

_	_									
Co	omn	non								
	Pa	rt Settings								
		General								
		Pitch								
		Zone Settings								
		Zone Transmit								
	Effect									
		Routing								
		Ins A								
		Ins B								
		EQ								
		Ins Assign								
	Ar	peggio								
		Common								
		Individual								
		Advanced								
	Mo	otion Seq								
		Common								
		Lane								
	Mod / Control									
		Part LFO								
		Control Assign								
		Receive SW								
Ele	eme	ent								
	09	sc / Tune								
	Pi	tch EG								
	Fil	ter								
		Туре								
		Filter EG								
		Scale								
	Ar	nplitude								
		Level / Pan								
		Amp EG								
		Scale								
	El	ement LFO								
	El	ement EQ								
All	Ele	ement								
	05	SC								
	Ba	lance								

		enormance		Edit	S	earch	Uti	lity	Live Set
			Nor	mal Part (AWM2	2) Drum P	art No	mal Part (FM-X)	Comm	non/Audio
i n (Verst It die Einç stellungen	t ärkung (gangsvers 1: -24dB – 0	des Envelo stärkung der odB – +24dB	pe Follow unter "Part'	vers) " eingestellten	"Input Source	e" (Eingang	squelle) ein.	Ν	lormal Part (AWM2) Common
ack (Ans It die Anst	stiegszei tiegszeit (/	it des Enve Attack Time)	l ope Follo des Envelo	owers) ope Followers t	fest.				Part Settings General Pitch
stellungen	1-40 ms	,							Zone Setting
ease (Lo It die Losi stellungen	oslassze lasszeit de 10-680 m	e s Envelope I S	Followers fe	owers) est.					Zone Transm Effect Routing
ut Level gt den Ein	l (Eingan ngangspe	i gspegel) gel des Signa	als der unte	er "Part" einge	stellten "Inpu	t Source" ar	ì.		 Ins A Ins B EQ
relope F at den Au	follower (Output (Au	i sgangspe elope Follov	egel des Env	elope Follo	owers)			Ins Assign
i t (Edit-N t das Con	/lodus) htrol-Assign	n-Display für	den Ziel-P	art auf.					Common Individual Advanced
s A (Ins	sertion E	Effect A)							Motion Seq
s B (Ins		ект В)							Common
s в (Ins Display In	sertion Eff	fect A/Inserti	on Effect B	können Sie di	e Parameter (der Insert-E	ffekte einsteller	٦.	Lane Mod / Control
з в (Ins Display In dienung	PERFO	fect A/Inserti	on Effect B ME)] → [EDI'	können Sie di T] → Part-Auswa	e Parameter (Ihl → Element [der Insert-E Common] → [ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/	ı. [Ins B]	Lane Mod / Control Part LFO Control Assi
s ь (Ins Display In edienung	ISERTION Eff	fect A/Inserti RMANCE (HO	on Effect B ME)] → [EDI' ritch	können Sie di T] → Part-Auswa	e Parameter (.hl → Element [der Insert-E Common] → [ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/	n. [Ins B]	Lane Mod / Control Part LFO Control Assi Receive SW
s ь (Ins Display In edienung	(PERFO	fect A/Inserti RMANCE (HO Issertion FX Sw Part1 - Comm	on Effect B ME)] → [EDI' ⁄itch	können Sie di T] → Part-Auswa F	e Parameter (hl → Element [X WWW ↔	der Insert-E Common] → 	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/[n. [Ins B]	Element Osc / Tune
S B (INS Display In edienung Part	(PERFO In L Edit -	fect A/Inserti RMANCE (HO asertion FX Sw Part1 - Comm	on Effect B ME)] → [EDI' ritch ron	können Sie di T] → Part-Auswa F	e Parameter (hl → Element [X IIIIII ↔ Preset	der Insert-E Common] → [140	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ IIII © Side Chain ▼	n. [Ins B]	Element Osc / Tune Pitch EG
S B (INS Display In edienung Part Settings	(PERFO In Counting	Fect A/Inserti RMANCE (HO asertion FX Sw Part1 - Comm ON Categor Con	on Effect B ME)] → [EDI /itch ion y Type ip VCN	können Sie di T] → Part-Auswa I 1 Compressor	e Parameter o uhl → Element [X WW ← 276 H	der Insert-E Common] → [ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Off	n. [Ins B]	Element Osc / Tune Pitch EG Filter
S B (INS Display In edienung Part Settings	(PERFO In L Edit -	FREE A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm ON Categor Com	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type np VCN Ratio	können Sie di T] → Part-Auswa I 1 Compressor	e Parameter o hl → Element [X Preset 376 H Release	der Insert-E Common] → [J 140 ard Basic Output Level	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ iiii © Side Chain ▼ Side Chain Lvl	n. [Ins B]	Element Osc / Tune Pitch EG Filter Type
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect	(PERFO In Counting	FRE A/Inserti RMANCE (HO asertion FX Sw Part1 - Comm ON Categor Com Input Level -16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI vitch vitch p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa I Compressor Attack 2.304ms	e Parameter of hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [- J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain ▼ Off Side Chain LvI +0.0dB	n. [Ins B]	Element OSC / Tune Pitch EG Filter EG Filter EG
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect	IPERFO	FRE A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Categor Com Input Level -16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type NP VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa I 1 Compressor Attack 2.304ms	e Parameter (hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Side Chain Lvl Side Chain Lvl +O.OdB	n. [Ins B]	Element Pitch EG Filter EG Scale
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio	(PERFO In Routing	Fect A/Inserti RMANCE (HO asertion FX Sw Part1 - Comm ON Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch vitch p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa	e Parameter o hI → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [- J 140 ard Basic Output Level - 20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Off Side Chain LvI +0.0dB	n. [Ins B]	Element Part LFO Control Assi Receive SW Element Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion	ISERTION Efformation (PERFO)	Fect A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Categor Com Input Level -16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type vCN Ratio	können Sie di T] → Part-Auswa 4 Compressor Attack 2.304ms	e Parameter o hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Side Chain Lvl Side Chain Lvl +0.0dB	1. [Ins B]	Element OSC / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq	Ins B EQ	FRE A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Com Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch vitch p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa	e Parameter (hI → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → (J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain ▼ Off Side Chain LvI +0.0dB	n. [Ins B]	Element
S B (Ins Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq Mod /	Ins B EQ Insertion Effort Information In	FRE A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa F 4 Compressor Attack 2.304ms	e Parameter (hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Side Chain Lv1 +0.0dB	η. [Ins Β]	Element L EQ Amp Element L EQ Filter EG Scale Amp EG Scale Element L EQ
S B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq Mod / Control	Ins A Ins A Ins A Ins A Ins A Ins A	FRE B) fect A/Inserti RMANCE (HO asertion FX Sw Part1 - Comm Com Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch vitch p VCN Ratio 2 12	können Sie di T] → Part-Auswa	e Parameter (hI → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → (J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Side Chain +0.0dB	n. [Ins B]	Element LFO Scale Element LFO Element LFO Element FO Element FO Element FO Element FO Element FO Element FO
S B (Ins Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq Motion	Ins A Ins B EQ Ins Assign	FRE A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm ON Categor Com Input Level -16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type NP VCN Ratio	können Sie di T] → Part-Auswa 1 Compressor Attack 2.304ms	e Parameter (hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → [J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller Effect] → [Ins A]/ Side Chain Side Chain LvI Side Chain LvI +0.0dB	1. [Ins B]	Element LFO Scale Element LFO Scale Element LFO Scale Element LFO Scale Amp EG Scale Element LFO Element EQ All Element LFO Element EQ
IS B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq Mod / Control	Ins A EQ Ins A Ins B Ins A Ins C Ins C	fect A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Com Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch non y Type p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa 4 Compressor Attack 2.304ms	e Parameter (hl → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms	der Insert-E Common] → (J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller	n. [Ins B]	Element LFO Scale Element LFO Element EQ All Element EQ
IS B (INS Display In edienung Part Settings Effect Arpeggio Motion Seq Mod / Control	Ins A EQ Ins Common	FRE B) fect A/Inserti RMANCE (HO Insertion FX Sw Part1 - Comm Categor Com Categor Com Input Level - 16.54dB	on Effect B ME)] → [EDI' vitch y Type p VCN Ratio 12	können Sie di T] → Part-Auswa 4 Compressor Attack 2.304ms 	e Parameter o hI → Element [X Preset 376 H Release 497.30ms Elem6 Elem7	der Insert-E Common] → (J 140 ard Basic Output Level -20.23dB	ffekte einsteller	n. [Ins B]	Element LFO Element LFO Element LFO Element LFO Element LFO Element LFO Element EQ Elem

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der ausgewählte Insert-Effekt aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** OFF, ON

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	on/Audio	

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Typ des ausgewählten Insert-Effekts.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Side Chain/Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekttyp angeben zur Aktivierung der Funktion, so dass Eingangssignale für andere als den ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Abhängig vom jeweiligen Effekttyp kann es sein, dass diese Funktion nicht zur Verfügung steht. Hier legen Sie den Part fest, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den "Master" als Modulator-Part gewählt haben. **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Effektparameter)

Die aktiven Effektparameter hängen von den ausgewählten Effekttypen ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

EQ (Part-Klangregelung)

Im Part-Equalizer-Display können Sie die Parameter für den Part EQ einstellen.



Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element [Common] \rightarrow [Effect] \rightarrow [EQ]

A	1_ Edit	- Part1	- Cor	nmon				FX	H		J 1	40		0
Part Settings	Routing	3-band EQ 2-band	+24 +12											
Effect	Ins A	EQ	0 -12 -24	20	50	100	20	0 500	1k	2k	5k	4 10k	20k	
Arpeggio	Ins B				EQ	Low Gain		EQ Mid Gain		EQ Hi Gain				
Motion	FO				-	+0.75dl	В	+5.63dB	;	+7.50d8	3			
Seq	EQ				EQ	Low Freq		EQ Mid Freq		EQ Hi Freq				
Mod / Control	Ins Assian				6	506.6H	z	1.67kHz		10.1kHz	Z			
								EQ Mid Q						
								0.7						
-							_							
Part 1	Common	Elem1	Elei	m2 Ele	m3	Elem4	EI	em5 Elem6		Elem7 Ele	•m8	AII		

Normal Part (AWM2) Edit

Cc	omn	non						
	Pa	rt Settings						
		General						
		Pitch						
		Zone Settings						
	Zone Transmit							
	Effect							
		Routing						
		Ins A						
		Ins B						
		EQ						
		Ins Assign						
	Ar	peggio						
		Common						
		Individual						
	Advanced							
	Motion Seq							
		Common						
		Lane						
	Mod / Control							
		Part LFO						
		Control Assign						
		Receive SW						
Ele	eme	ent						
	05	sc / Tune						
	Pit	tch EG						
	Fil	ter						
		Туре						
		Filter EG						
		Scale						
	An	nplitude						
		Level / Pan						
		Amp EG						
		Scale						
	Ele	ement LFO						
	Ele	ement EQ						
All	l Ele	ement						
	05	SC						
	Ba	lance						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	l Part (FM-X) Commo	n/Audio

3-band EQ/2-band EQ (Umschalter 3-Band-EQ/2-Band-EQ)

Schaltet zwischen den Displays für den 3-Band-EQ/2-Band-EQ um. **Einstellungen:** 3-band EQ, 2-band EQ

Wenn "3-band EQ" ausgewählt ist

In diesem Display können Sie Einstellungen für den 3-Band-EQ vornehmen.

A	🛍 Edit	- Part1	- Cor	nmon				6	X	111		¢ → ×	J	140	=		0
Part Settings	Routing	3-band EQ 2-band	+24 +12														
Effect	Ins A	EQ	0 -12 -24	20		50 1	00 20)0	500	1k		2k		5k	10k	20k	
Arpeggio	Ins B					EQ Low	Gain	EQ Mio	d Gain		EQ H	li Gain					
Motion	50					+0.7	75dB	+5	.63dB		+	7.50c	ΙB				
Seq	EQ					EQ Low	Freq	EQ Mio	d Freq		EQ H	li Freq					
Mod /	Ins					606	.6Hz	1.6	57kHz			0.1k⊦	lz				
Control	Assign							EQ Mic	зQ	T							
								(0.7								
		1															
Part 1	Common	Elem1	Eler	m2	Elem	13 Ele	em4 E	lem5	Elem6		Elen	n7 E	lem8	·	AII		

EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "Low".

Einstellungen: -12 dB - +12 dB

EQ Mid Gain (Mittenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "Mid". **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

EQ Hi Gain (Höhenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "High". **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

EQ Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "Low". **Einstellungen:** 50,1 Hz–2,00 kHz

EQ Mid Freq (Mitten-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "Mid". **Einstellungen:** 139,7 Hz–10,1 kHz

EQ Hi Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "High". **Einstellungen:** 503,8 Hz–14,0 kHz

EQ Mid Q (Mitten-Bandbreite des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes "Mid". **Einstellungen:** 0.7–10.3

Normal Part (AWM2) Edit

	_	
Co	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Eff	iect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мо	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pit	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
AI	I Ele	ement
	05	6C
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Wenn "2-band EQ" ausgewählt ist

In diesem Display können Sie Einstellungen für den 2-Band-EQ vornehmen.

A	1_ Edit	- Part1	- Commo	n			FX	L		J 1	140	•
Part Settings	Routing	3-band EQ <mark>2-band</mark>	+24 +12									
Effect	Ins A	EQ	0 -12 -24 20	50	0 100	20	0 50	D 1k	k 2k	51	k 10k	20k
Arpeggio	Ins B		EQ 1 Type	•	EQ 1 Gain		EQ 2 Type		EQ 2 Gain			
Motion	50	l	Hi She	lf	+0.0d	В	Peak/	Dip	+0.0dl	3		
Seq	EQ			1	EQ 1 Freq				EQ 2 Freq			
Mod /	Ins Assign				63.0H	z			63.0H:	z		
control	rissign								EQ 2 Q		Output Leve	a .
									0.1		+0.0dE	3
Part 1	Common	Elem1	Elem2	Elem3	Elem4	E	em5 El	em6	Elem7 E	lem8	All	

EQ1 Type (2-Band-EQ Typ 1)/EQ2 Type (2-Band-EQ Typ 2)

Bestimmt den Equalizer-Typ.

Einstellungen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Diese Einstellung umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

LPF/HPF: Diese Einstellung lässt nur Signale unterhalb oder oberhalb der Arbeitsfrequenz durch. Low Shelf/Hi Shelf: Mit dieser Einstellung können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



Peak/Dip: Mit dieser Einstellung können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



EQ 1 Gain (2-Band-EQ-Anhebung/Absenkung 1)/EQ 2 Gain (2-Band-EQ-Anhebung/ Absenkung 2)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung bei der unter "EQ1 Freq" oder "EQ2 Freq" eingestellten Arbeitsfrequenz.

Dies ist nicht aktiv, wenn "EQ Type" auf "Thru", "LPF" oder "HPF" eingestellt ist. **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

EQ 1 Freq (2-Band-EQ-Arbeitsfrequenz 1)/EQ 2 Freq (2-Band-EQ-Arbeitsfrequenz 2)

Legt die Arbeitsfrequenz fest, bei der abgesenkt/angehoben wird. Dies ist nicht aktiv, wenn "EQ Type" auf "Thru" eingestellt ist. **Einstellungen:** 63 Hz–18,0 kHz

Normal Part (AWM2) Edit

0		
	Ра	
		General
		Zone Settings
	= (Zone Transmit
	Eff	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мс	otion Seq
		Common
		Lane
	Мс	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	nt
	Os	c / Tune
	Pit	ch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	l Ele	ement
	Os	iC
	Ba	lance

eferenz	Performance	Edit	Searcl	Util	Utility			Live Set		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/	Audio		

EQ 1 Q (2-Band-EQ-Bandbreite 1)/EQ 2 Q (2-Band-EQ-Bandbreite 2)

Legt die EQ-Bandbreite bei der unter "EQ 1 Freq/EQ2 Freq" eingestellten Arbeitsfrequenz fest. Dies ist nur verfügbar, wenn "EQ Type" auf "Peak/Dip" eingestellt ist. **Einstellungen:** 0.1–12.0

HINWEIS Näheres zur EQ-Struktur finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Output Level (Ausgangspegel des 2-Band-EQs)

Bestimmt den Ausgangspegel des 2-Band-EQs. **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

Ins Assign (Insertion Assign)

Im Insertion-Assign-Display können Sie die Insert-Effekte für die Parts 9-16 einstellen.



•	🛍 Edit	- Part1 - Comr	non	F	< ₩₩ ←	⇒ J 90	≡≡ ¢
Part Settings	Routing	Active 1/4					
Effect	Ins A	Part 9 ON	Part 10 OFF	Part 11 OFF	Part 12 OFF		
Arpeggio	Ins B	Part 13	Part 14	Part 15	Part 16		
Motion Seq	EQ	OFF	OFF	OFF	OFF		
Mod / Control	Ins Assign						
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem7	Elem8 All	

Active (Active Part)

Zeigt die Anzahl der Parts an, bei denen Ins FX Sw eingeschaltet ist. Die Zahl nach dem Schrägstrich (/) ist die maximale Anzahl von Insert-Effekten, die gleichzeitig eingeschaltet werden können.

Part9–Part16

Schaltet den Insert-Effekt für Parts 9-16 ein oder aus.

Einstellungen: OFF, ON

HINWEIS Der Insert-Effekt für Parts 1-8 ist immer eingeschaltet.

Normal Part (AWM2) Edit

Co	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мо	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
El	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
AI	I Ele	ement
	05	SC
	Ba	llance

Referenz	Performance	Edit	Search		Utilit	Utility			Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Audio		

Arpeggio

Common

Im Common-Display können Sie die Arpeggio-Parameter für den Part festlegen.



[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Arpeggio] → [Common]

A	🕇 Edit	- Part1 - Comn	างท	F	< ₩₩ ~	- J 140	¢
Part Settings	Common	Arp Arp Part Mast	Sync Quantize	→			
		Hold			Key Mode 🔻	Velocity	Gate Time
Effect	Individual	Sync-Off	Off	On	Sort	100%	100%
Arpeggio	Advanced	Change Timing		Loop	Arp Play Only	Arp/MS Grid	Qntz Strength
Motion		Real-time	Measure	ON	OFF	₿ 120	0%
Seq						Unit	Swing
Mod / Control						50%	+0
		Velocity Limit		Note Limit		Octave Shift	Octave Range
		1	127	C -2	G 8	+0	+0
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6	Elem8 All	

Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part)

Legt fest, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Legt fest, ob das Arpeggio für die gesamte Performance aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe von Parts auslösen. In der Einstellung "off" startet das nächste Arpeggio, so bald Sie es auslösen. Die Zahl rechts neben jedem Wert zeigt die Auflösung in Clock-Impulsen an.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Hold (Halten)

Legt fest, ob das Arpeggio auch dann weiterläuft, wenn die Tasten losgelassen werden. **Einstellungen:** Sync-off, Off, On

Sync-off: Die Arpeggio-Wiedergabe wird unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten Ioslassen. Durch Drücken einer beliebigen Klaviertaste wird das Arpeggio wieder eingeschaltet, und das Arpeggio ist von diesem Punkt an zu hören.

Off: Das Arpeggio wird nur solange abgespielt, wie Sie die Tasten gedrückt halten.

On: Das Arpeggio wird automatisch im Kreis abgespielt, auch dann, wenn Sie die Klaviertasten loslassen.

Normal Part (AWM2) Edit

INOI	mai	Fait (AVVIVIZ) Eult					
Co	omn	non					
	Pa	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Eff	lect					
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Мо	otion Seq					
		Common					
		Lane					
	Mo	od / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	Os	sc / Tune					
	Pit	ich EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	An	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
AI	l Ele	ement					
	05	SC SC					
_	Ba	lance					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Key Mode (Tastenmodus)

Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird immer dieselbe Sequenz gespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Noten spielen.

Thru: Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z.B. die Noten eines Akkords), variiert die Sequenz je nach Reihenfolge der Noten.

Direct: Die Noten-Events der Arpeggio-Sequenz werden nicht gespielt; nur die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, sind zu hören. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden Events wie Pan und Brightness auf den Klang Ihres Tastaturspiels angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategorietyp Control ausgewählt ist.

Sort+Drct: Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten Sort-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagenen Noten erklingen ebenfalls.

Thru+Drct: Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten Thru-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagenen Noten erklingen ebenfalls.

Velocity (Velocity-Rate)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt; wenn er höher als 128 ist, wird er auf 127 gesetzt.

Einstellungen: 0%–200%

Gate Time (Rate der klingenden Notenlänge)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Gate-Time-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt. **Einstellungen:** 0%–200%

Change Timing (Umschaltzeitpunkt)

Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. In der Einstellung "Real-time" wird der Arpeggio-Typ sofort umgeschaltet. In der Einstellung "Measure" wird der Arpeggio-Typ am Anfang des nächsten Taktes umgeschaltet.

Einstellungen: Real-time, Measure

Loop (Schleife)

Legt fest, ob das Arpeggio einmal oder fortwährend durchläuft, während Noten ausgehalten werden. **Einstellungen:** Off, On

Arp Play Only (Nur Arpeggio-Wiedergabe)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

Einstellungen: Off, On

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter "Quantize" oder "Swing" verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.

Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt.

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Qntz Strength (Quantisierungsstärke)

Dieser Parameter stellt die Stärke ("strength") ein, mit der Noten-Events in Richtung der bei "Arp/MS Grid" eingestellten Quantisierungszählzeiten gezogen werden. Eine Einstellung von 100% erzeugt ein exaktes Timing gemäß der Einstellung bei "Arp/MS Grid". Eine Einstellung von 0% bewirkt keine Quantisierung. **Einstellungen:** 0%–100%

Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für den Part)

Reguliert die Wiedergabezeit für das Arpeggio. Mit diesem Parameter können Sie ein anderes Arpeggio aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.

100%: Normale Wiedergabedauer.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

83

Type Filter EG

Scale

Normal Part (AWM2) Edit

Part Settings

Pitch

Effect

General

Routing

Ins Assign

Individual Advanced

Common

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Motion Seq

Lane Mod / Control

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Element

Zone Settings

Zone Transmit

Common

Amplitude Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

Kopieren oder Tauschen

All Element

Balance

von Elements

Osc

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Swing

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 - +120

Velocity Limit (Arpeggio-Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, bei denen ein Arpeggio reagiert. Jedes Arpeggio kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. "93 bis 34", dann werden die Velocity-Bereiche "1 bis 34" und "93 bis 127" abgedeckt. **Einstellungen:** 1–127

Note Limit (Arpeggio-Notengrenze)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Jedes Arpeggio wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. "C5 bis C4", werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: "C–2 bis C4" und "C5 bis G8". **Einstellungen:** C –2 – G8

Octave Shift (Oktavverschiebung für Arpeggio-Ausgabe)

Transponiert die Tonhöhe des Arpeggios in Oktavschritten nach oben oder unten. **Einstellungen:** -10 - +0 - +10

Octave Range (Oktavenumfang des Arpeggios)

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest. **Einstellungen:** -3 - +0 - +3

Normal Part (AWM2) Edit

Co	Common						
	Pa	art Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Effect						
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Motion Seq						
		Common					
		Lane					
	Mod / Control						
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	05	sc / Tune					
	Pi	tch EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	Ar	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
All	Ele	ement					
	05	SC					
	Balance						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part No	rmal Part (FM-X) Comm	on/Audio

Individual

Im Individual-Display können Sie Parameter für die Arpeggio-Auswahl 1–8 einstellen. Durch Antippen von Arpeggio Type Setting wird ein Menü aufgerufen. Tippen Sie im angezeigten Menü auf [Search], um das Kategoriesuche-Display für Arpeggios aufzurufen (Seite 180) und tippen Sie auf [Number], um den Arpeggio Type durch Eingabe der Arpeggio-Nummer anzugeben.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Element} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Arpeggio}] \rightarrow [\mathsf{Individual}]$

A	1 Edit	- Part1	- Common		FX •←	٦	140	• •
Part Settings	Common	Arp Part	Arp Master	nc Quantize 80	3			
		Arp	Category	Sub	Name	0	Velocity	Gate Time
Effect	Individual	1	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2 _N		+0%	+0%
_		2	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2 _N		+0%	+0%
Arpeggio	Advanced	3	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2 _N		+0%	+0%
Motion		4	Ct/Hb	General	Mute 4/4		+0%	+0%
Seq		5	Ct/Hb	General	Mute 4/4		+0%	+0%
Mod / Control		6	M.FX	D&B	MA_ComplxtroSQ12 _N		+0%	+0%
		7	SynLd	House	MA_SynthRiff2-07		+0%	+0%
		8	SynLd	Techno	MA_Simple Lead 01		+0%	+0%
Part 1	Common	Elem1	Elem2 El	em3 Elem4	Elem5 Elem6 Elem7 El	lem8	AII	

Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part) Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master) Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Entspricht dem Common-Display.

Arp (Arpeggio-Auswahl)

Wählt das gewünschte Arpeggio aus, das als Arpeggio Select gespeichert wurde. Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Arpeggien kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Arpeggio kopieren oder tauschen" (Seite 86). **Einstellungen:** 1–8

Category (Arpeggio Category)

Zeigt die ausgewählte Arpeggio-Kategorie an. **Einstellungen:** Siehe die "Liste der Arpeggio-Kategorien" auf <u>Seite 11</u>.

Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Zeigt die ausgewählte Arpeggio-Unterkategorie an. **Einstellungen:** Siehe die "Liste der Arpeggio-Unterkategorien" auf <u>Seite 11</u>.

Name (Arpeggio-Name)

Zeigt den Namen des ausgewählten Arpeggios an. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Velocity (Anschlagstärkeverhältnis)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt; wenn er höher als 128 ist, wird er auf 127 gesetzt.

Einstellungen: -100% - +100%

Einstellen des Arpeggio-Typs

Pitch Zone Settings Zone Transmit	
Zone Settings Zone Transmit	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Ins Assign	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Osc / Tune Pitch EG	
Osc / Tune Pitch EG Filter	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG	
Osc / Tune Pitch EG Filter Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale Element LFO	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale Element LFO Element EQ	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale Element LFO Element EQ All Element	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale Element LFO Element EQ All Element Osc	
Osc / Tune Pitch EG Filter Type Filter EG Scale Amplitude Level / Pan Amp EG Scale Element LFO Element EQ All Element EQ Balance	

Normal Part (AWM2) Edit

Part Settings

Common

eferenz	Performance	Performance Edit Search Utility		Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
Gate Time (\	Verhältnis der klingend	en Notenlänge)			Normal Part (AWM2) Edi
Wert abweicht	wie viei die Gate Time (kiir t Wenn der sich ergebend	igende Notenlange) de e Gate-Time-Wert 0 ist	r Arpeggio-Note wird er auf 1 ge	en vom ursprunglichen	Common
Einstellungen:	-100% - +100%		wird of dar i ge		Part Settings
-					General
	e konieren oder taur	sehen			Pitch
Sie können Ar	neggiotypen konjeren ode	rtauschen			Zone Settings
					Zone Transmit
	[PERFORMANCE (HOME)]	\rightarrow [EDIT] \rightarrow Auswahl des :	zu kopierenden Pa	$rts \rightarrow [Arpeggio] \rightarrow$	Effect
Bedienung	[Individual] → [SHIFT] + [ED oder	T]			Routing
Dealerrang	[PERFORMANCE (HOME)]	→ [Motion Control] → [Arpe	eggio] → Auswahl	des zu kopierenden Parts	→ Ins A
	[SHIFT] + [EDIT]				Ins B
		Kopieren Vertausche	n		EQ
					Ins Assign
					Arpeggio
		Copy Exchange			Common
					Individual
	Part	Part			Advanced
0	1		2		3 Motion Seq
			2		Common
	Arp Selec	t Arp S	elect		Lane
0	2	•••••	2		4 Mod / Control
			2		Part LFO
					Control Assign
					Receive SW
					Element
					Osc / Tune
					Pitch EG
	Cance		Сору		Filter
					Туре
					Filter EG
HINWEIS Sie k	önnen bei Arp Select "All" ang	jeben, wenn Sie zwischen	verschiedenen P	arts kopieren möchten.	Scale
Сору (Коріє	eren)				Amplitude
Mit dieser Sch	altfläche wird die Kopierfu	nktion für Arpeggiotype	n aktiviert.		Level / Pan
Exchange (\	/ortauschon)				Amp EG
Mit dieser Sch	altfläche wird die Tauschfu	nktion für Arpeaaiotvpe	en aktiviert.		Scale
					Element LFO
• -		schender) Part			Element EO
1 Zu kopier	render (oder zu vertaus				
1 Zu kopier HINWEIS	render (oder zu vertaus Der aktuell ausgewählte Part w werden	ird automatisch eingestell	t; diese Einstellun	g kann nicht geändert	All Element
D Zu kopien HINWEIS C	render (oder zu vertaus Der aktuell ausgewählte Part w werden.	ird automatisch eingestell	t; diese Einstellun	g kann nicht geändert	All Element Osc

Ziel-Arpeggio-Auswahl f
 Kopier- oder Tauschvorgang

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Commo	n/Audio

Advanced

Im Advanced-Display können Sie erweiterte Parameter für die Arpeggio-Funktion einstellen.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Element} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Arpeggio}] \rightarrow [\mathsf{Advanced}]$



Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part) Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master) Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Entspricht dem Common-Display.

Accent Vel Threshold (Velocity-Schwellenwert für die Accent Phrase)

Dieser Parameter bestimmt die minimale Velocity, welche die Accent Phrase auslöst. Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist. Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Anschlagstärke zu spielen, stellen Sie den Parameter "Accent Vel Threshold" (Accent Velocity Threshold) auf einen niedrigeren Wert.

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie im PDF-Dokument "Datenliste". **Einstellungen:** Aus, 1–127

Accent Start Quantize (Startquantisierung für die Accent Phrase)

Bestimmt das Start-Timing der Accent Phrase, wenn die unter Accent Velocity Threshold (s. o.) angegebene Velocity erreicht wurde. Wenn ausgeschaltet, beginnt die Accent Phrase, sobald eine Note mit dieser Velocity empfangen wird. Wenn eingeschaltet, beginnt die Accent Phrase auf dem bei jedem Arpeggio-Typ festlegten, nächsten Schlag, nachdem eine Note mit dieser Velocity empfangen wurde. **Einstellungen:** off, on

Random SFX (Zufallseffekte)

Legt fest, ob Random SFX eingeschaltet ist oder nicht.

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst (z. B. Bundgeräusche einer Gitarre), wenn die Taste losgelassen wird.

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der "Liste der Arpeggio-Typen" im PDF-Dokument "Datenliste".

Einstellungen: off, on

Random SFX Velocity Offset (zufälliger SFX-Velocity-Versatz)

Legt einen Versatzwert fest, um den die ursprüngliche Velocity der Random-SFX-Noten verändert wird. **Einstellungen:** -64 – +0 – +63

Normal Part (AWM2) Edit

NOI	mai	Fait (Avviviz) Euli						
Cc	Common							
	Pa	rt Settings						
		General						
		Pitch						
		Zone Settings						
		Zone Transmit						
	Effect							
		Routing						
		Ins A						
		Ins B						
		EQ						
		Ins Assign						
	Arpeggio							
		Common						
		Individual						
		Advanced						
	Мо	otion Seq						
		Common						
		Lane						
	Мо	od / Control						
		Part LFO						
		Control Assign						
		Receive SW						
Ele	eme	ent						
	05	sc / Tune						
	Pi	ich EG						
	Fil	ter						
		Туре						
		Filter EG						
		Scale						
	Ar	nplitude						
		Level / Pan						
		Amp EG						
		Scale						
	Ele	ement LFO						
	El	ement EQ						
All	Ele	ement						
	05	GC						
	Ba	lance						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commor	1/Audio

Random SFX Key On Ctrl (Anschlagstärke für Random-SFX-Effekt)

Wenn hier "on" eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der Velocity gespielt, die der Anschlagsstärke entspricht. Wenn hier "off" eingestellt ist, wird ein spezieller Random-SFX-Klang mit vorprogrammierter Velocity gespielt.

Einstellungen: off, on

Velocity Mode (Velocity-Modus)

Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.

Einstellungen: Original, Thru

Original: Das Arpeggio wird mit der im Arpeggio-Typ eingestellten Velocity wiedergegeben. **Thru:** Das Arpeggio entspricht den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur.

Trigger Mode (Trigger-Modus)

Wenn hier "Gate" eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und durch Loslassen gestoppt. Wenn hier "Toggle" eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt; beim Loslassen passiert nichts. **Einstellungen:** Gate, Toggle

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Im Common-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers ("Bewegungs-Sequenzer") für den Part festlegen.



[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Motion Seq] → [Common]

A	🛍 Edit	- Part1 - C	ommon		Ð	×	ethe state↓	140	•
Part Settings	Common	Common	ock	A	rp		Moti	on Seq	
Effect	Lane	Swing	Unit	Gate Time	Velocity	Amplitude	Shape	Smooth	Random +0
Arpeggio		Part	ork		rn		Moti	on Seg	
Motion Seq		Swing	Unit	Gate Time	Velocity	Amplitude	Shape	Smooth	Random
Mod / Control		+0	50%	100%	100%	+0	+0	+0	\bigcirc
								Ar	р/MS Grid 🔭 120
-									
Part 1	Common	Elem1 E	lem2 Elem	3 Elem4	Elem5	Elem6 Ele	m7 Elem8	All	

Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für jeden Part. **Einstellungen:** -120 – +120

Common Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die gemeinsame Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter für Arpeggio/Motion Sequencer des Parts auf "Common" eingestellt ist.

Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50%-400%

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.100%: Normale Wiedergabedauer.50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Normal Part (AWM2) Edit

		. ,					
Co	omn	non					
	Pa	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Effect						
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Mo	otion Seq					
		Common					
		Lane					
	Mo	od / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	09	sc / Tune					
	Pi	tch EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	Ar	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
All	Ele	ement					
	05	SC					
	Ba	lance					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio

Common Arp Gate Time (Gemeinsame Arpeggio-Gate-Zeit)

Bestimmt die "Gate Time Rate" (Dauer) des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part. **Einstellungen:** -100% – +100%

Common Arp Velocity (Gemeinsames Arpeggio-Anschlagstärkeverhältnis)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100% - +100%

Common Motion Seq Amplitude (Gemeinsame Amplitude für den Motion Sequencer)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Amplitude" beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Amplitude" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Amplitude". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist). **Einstellungen:** -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Pulse Shape" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Pulse Shape". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist und "Control" für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: -100 - +100

Common Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Smoothness" ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seq Smoothness" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Smoothness". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 - +63

Common Motion Seq Random (Zufallsfunktion für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Random" ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für "Motion Seq Random" des Parts, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist. **Einstellungen:** -64 – +63

Part Clock Swing (Clock-Swing-Faktor des Parts)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios/Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dieser Parameter verzögert Noten an geradzahligen Beats (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 - +120

Part Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die Part-Clock)

Dies bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios/des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. **Einstellungen:** 50%–400%, Common

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.

100%: Normale Wiedergabedauer.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Normal Part (AWM2) Edit

IOIIII	ai Part (Avviviz) Eult
Com	mon
F	Part Settings
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
E	Effect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
A	rpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
Ν	Iotion Seq
	Common
	Lane
Ν	lod / Control
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Elen	nent
C)sc / Tune
F	Pitch EG
F	ilter
	Туре
	Filter EG
	Scale
A	mplitude
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
E	lement LFO
E	lement EQ
All E	lement
C)sc
E	Balance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norm	nal Part (FM-X) Co	ommon/Audio		
		•					
Part Arp Gate	Time (Klingende Not	enlänge für das Ar	peggio des Parts)	una a año a lí a la su	Normal Part (AWM2) Edi	it	
Wert abweicht. D	e viel die Gate Time (klin Dies ist ein Offset-Wert für	dende Notenlange) de die Gate Time Rate (S	er Arpeggio-Noten vom Seite 86) jeder Arpeggio	o-Select-Einstellung.	Common		
Einstellungen: 09	%–200%				Part Settings		
Part Arn Veloc	hity (Velocity-Verhältr	nie für das Arneggi	dee Parte)		General		
Bestimmt um wi	e viel die Velocity der Ari	neggio-Wiedergabe vo	om ursprünglichen Wert	t abweicht. Dies ist	Pitch		
ein Versatzwert f	ür die Velocity Rate (Seit	e 85) jeder Arpeggio-S	Select-Einstellung.		Zone Settings		
Einstellungen: 09	%–200%				Zone Transmit		
Part Motion Se	ea Amplitude (Amplit	ude für den Motion	Sequencer des Par	rte)	Effect		
Bestimmt die Am	plitude des Motion Seau	iencers für den ausge	wählten Part.	(3)	Routing		
Dies ist ein Versa	atzwert für die "Lane Mot	ion Seq Amplitude" de	s Parts (Seite 93), wen	n "MS FX" für die	Ins A		
Lane eingeschal	tet ist.				Ins B		
Einstellungen: -6	4 - +63				EQ		
Part Motion Se	eg Shape (Impulsforn	n für den Motion Se	quencer des Parts))	Ins Assign		
Bestimmt die Pu	lse Shape des Motion Se	quencers für den aus	, gewählten Part.		Arpeggio		
Dies ist ein Versa	atzwert für den "Step Cur	ve Parameter" (Seite 9	4) des Lane-Motion-Se	equencers, wenn	Common		
"MIS FX" fur die L	Lane und "Control" fur de	en Parameter eingesch	altet sind.		Individual		
Einstenungen	00 - + 100				Advanced		
Part Motion Se	eq Smooth (Sanftheit	für den Motion See	quencer des Parts)		Motion Seq		
Bestimmt die "Sr	moothness" (Sanftheit) de	es Motion Sequencers	für den ausgewählten	Part.	Common		
Lane eingeschal	atzwert für die "Lane Mot tet ist	ion Seq Smoothness	des Parts (Seite 93), we	enn "IVIS FX" fur die	Lane		
Einstellungen: -6	4 - +63				Mod / Control		
	/_ /				Part LFO		
Part Motion Se	eq Random (Zufallsa	nderungen fur den	Motion Sequencer of	des Parts)	Control Assign		
mit dem der Ster	p-Wert der Motion Seque	nce zufällig geändert	usgewaniten Part. "Ran wird.	idom ist der Antell,	Receive SW		
Einstellungen: 0-	-127	noo zarang goarraorr	and.		Element		
					Osc / Tune		
Arp/INS Grid (I	Haster für Arpeggio/N	viotion Sequencer)	uantiza" adar Swina" y	orwondot wird Dor	Pitch EG		
Parameterwert w	Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.						
Für den Motion S	Sequencer wird dieser Pa	arameterwert als eine S	Step-Länge eingestellt.		Туре		

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 12 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Filter EG

Level / Pan Amp EG Scale Element LFO Element EQ

Kopieren oder Tauschen

Scale Amplitude

All Element Osc Balance

von Elements

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	al Part (FM-X) Commo	n/Audio

Lane

Im Lane-Display können Sie Parameter für jede Lane des Motion Sequencers einstellen.

 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Element} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Motion} \ \mathsf{Seq}] \rightarrow [\mathsf{Lane}]$

•	1_ Edit	- Part1 - Comn	non			FX			⊧ ⊂ ‡	J 1	40			¢
Part	Common	Motion Seq	Lane	LaneSW	MS FX	Trigger	Seque	nce Sel	ect					
Settings	Common	Master SW	1	ON	ON	OFF	1	2						8
Effect	Lane	ON Motion Sea	2	ON	ON	OFF	1	2	3	4	5	6	7	8
Arpeggio		Part SW	3 0	OFF										
Motion			4	OFF										
Seq		Sync	Unit Mu	ltiply 🔻	Key On R	eset 🔻	Loop		Ve	locity	Limit			
Mod / Control		Tempo	10	0%	Of	ff		ON		1			127	7
			Edit So		Cycle		12	34	56	78	9 10	11 12	13 14	15 16
		Loud Sequence	Eart Se	quence	10	6		. b .	<i>.</i>	4	al al			4.4
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem	3 Eler	m4 Ele	em5 E	lem6		7	lem8	A			

Motion Seq Master SW (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die gesamte Performance aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Motion Seq Part SW (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für den ausgewählten Part aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Lane SW (Lane-Schalter)

Legt fest, ob die jeweilige Lane eingeschaltet ist oder nicht. Bis zu vier Lanes des Motion Sequencers können für einen Part verwendet werden, bis zu acht Lanes gleichzeitig für die gesamte Performance. Wenn dies ausgeschaltet ist, werden die Parameter der entsprechenden Lane nicht angezeigt. **Einstellungen:** Off, On

MS FX (FX-Empfang für die Lane des Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die ausgewählte Lane von Reglerbetätigungen betroffen ist, wenn mit der entsprechenden Knob-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] "ARP/MS" gewählt wurde. **Einstellungen:** OFF, ON

Trigger (Trigger-Empfang für die Lane des Motion Sequencers)

Legt fest, ob die ausgewählte Lane das durch die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] erzeugte Signal empfängt oder nicht. Wenn eingeschaltet, beginnt die Motion Sequence, sobald Sie die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence der Lane)

Wählt die gewünschte Motion Sequence aus. Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95). **Einstellungen:** 1–8

Normal Part (AWM2) Edit

	mai	Fait (AVVIVIZ) EUIt
Co	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
AI	I Ele	ement
	05	50
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	Il Part (FM-X) Comm	on/Audio
Sync (Synchr	onisation des Motio	n Sequencers der La	ane)	N	ormal Part (AWM2) Edit

Bestimmt, ob (die auf "Destination" angewendete Wiedergabe der Motion Sequence (eingestellt im	Comm	ion
synchronisiert	wird oder nicht.	Par	rt Settings
Einstellungen:	Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (wenn Lane 2-4 ausgewählt ist)		General
-	Off: Der Lane Motion Sequencer läuft gemäß seiner eigenen Clock und wird nicht zu einer externen Clock synchronisiert.		Pitch
	Tempo: Der Lane Motion Sequencer wird zum Tempo der Performance synchronisiert.		Zone Settings
	Beat: Der Lane Motion Sequencer wird zum Rhythmus der Performance synchronisiert.		Zone Transmit
	Arp: Der Lane Motion Sequencer wird mit dem 1. Schlag des Taktes des aktuell wiedergegebenen Arpeggios synchronisiert.	Eff	ect
	Lane 1: Der Lane Motion Sequencer wird zur Lane 1 synchronisiert.		Routing
			Ins A
Speed (Geso	chwindigkeit des Motion Sequencers der Lane)		Ins B
Bestimmt die \	Viedergabegeschwindigkeit der Motion Sequence.		EQ
Dies steht nur	zur Verfügung, wenn der "Lane Motion Sequencer Sync" auf "Off" steht.		Ins Assian
Einstellungen:	0–127		ino Assign
Linit Multinh	(Zählzeiten-Vervielfachung für den Motion Sequencer der Lane)	Arp	peggio
Stallt dia Wiad	orgahadayar das Matian Sagyanaars für die ausgewählten Lana ein		Common
Dies steht zur	Verfügung, wenn der Parameter. Lane Motion Sequencer Sync" auf etwas anderes als. Off"		Individual
oder "Lane 1"	eingestellt ist.		Advanced
Einstellungen:	50%–6400%, Common, Arp	Мо	tion Seq
	200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.		Common
	100%: Normale Wiedergabedauer.		Lane
	Sommen: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Barte gemeineeme Wert wird engewondet	Mo	d / Control
	Arp: Der im Arbenneit Multiply eingestellte Wert für den auegewöhlten Bert wird angewendet.		Devid I EQ
	Arp. Der im Arpeggio Unit Multiply eingesteine wert für den ausgewahlten Fart wird angewendet.		Part LFO
Key On Res	et (Reset bei Tastenanschlag für den Motion Sequencer der Lane)		Control Assigr
Bestimmt, ob o	die Wiedergabe der Motion-Sequenz gestoppt wird oder nicht, wenn Sie auf der Tastatur		Receive SW
spielen.		Eleme	nt
Dieser Parame "Arp" oder "La	eter ist aktiv, wenn der Parameter "Lane Motion Sequencer Sync" auf etwas anderes als ne 1" eingestellt ist.	Os	c / Tune
,, ,,, - 0		Pit	ch FG

Dieser Parameter ist außerdem nicht verfügbar, wenn "Trigger" auf "On" eingestellt ist.

Einstellungen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Die Sequenz wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. 1st-On: Die Sequenz wird bei der ersten angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. Wenn Sie zusätzlich zur ersten, gehaltenen Taste eine weitere Taste spielen, setzt die Sequenz ihren Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort - d. h. die Sequenz wird erst dann zurückgesetzt, wenn nach dem Anschlagen der zweiten die erste Taste losgelassen wird.

Loop (Schleifenwiedergabe für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, ob die Motion Sequence nur einmal oder wiederholt gespielt wird. Dies steht zur Verfügung, wenn der Parameter "Lane Motion Sequencer Sync" auf etwas anderes als "Lane 1" eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, bei denen die Motion Sequence reagiert. Dies steht zur Verfügung, wenn der Parameter "Lane Motion Sequencer Sync" auf etwas anderes als "Lane 1" eingestellt ist.

Einstellungen: 1-127

Cycle (Schrittlänge für den Motion Sequencer der Lane)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus. Einstellungen: 1-16

Load Sequence (Sequenz laden)

Lädt Motion-Sequence-Daten in den User-Speicherbereich. Weitere Informationen zum Laden finden Sie unter "Load" (Seite 198).

Kopieren oder Tauschen von Elements

Filter

Туре

Scale

Amplitude

Filter EG

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Referenz	Performance	Edit	Search		Util	ity		L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Norma	l Part (FM-X)		Common/A	Audio	

Edit Sequence (Sequenz bearbeiten)

Ruft das Display für die Motion Sequence auf. Sie können eine benutzerdefinierte Sequenz erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann.



Motion Seq Step Type

Lane (Aktuell ausgewählte Lane)

Zeigt die gegenwärtig ausgewählte Lane an. Wenn der entsprechende Lane Switch ausgeschaltet ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

Einstellungen: 1-4

Cycle (Schrittlänge für den Motion Sequencer der Lane)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus. **Einstellungen:** 1–16

Amplitude (Amplitude für den Motion Sequencer der Lane)

Beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence. **Einstellungen:** 0–127

Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, wie langsam die Zeitänderung der Motion Sequence erfolgt. **Einstellungen:** 0–127

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence der Lane)

Bestimmt die Auswahl der Motion Sequence. Indem Sie einen Typ auswählen und [SHIFT] + [EDIT] drücken, können Sie Motion Sequences kopieren oder tauschen. Näheres siehe "Motion Sequences kopieren oder tauschen" (Seite 95). **Einstellungen:** 1–8

Polarity (Polarität für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die Polarität der Motion Sequence.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert der Sequenz nur in positiver Richtung.

Bipolar: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Motion Seq Step Value (Schrittwert für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die Schrittweite der Motion Sequence. Je nach der Cursorposition im Display können Sie die Schrittweite 1–4, 5–8, 9–12 oder 13–16 mit den Schiebereglern 1–4 (5–8/9–12/13–16) bedienen. **Einstellungen:** 0–127

Normal Part (AWM2) Edit

		. ,
Co	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	09	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	El	ement LFO
	El	ement EQ
All	Ele	ement
	09	SC
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norm	al Part (FM-X) Com	mon/Audio
Motion Seq St Bestimmt den Ste Sie mit den SCEN	ep Type (Schritttyp 1 ep Type der einzelnen N NE-Tasten [1/5]–[4/8] zv	für den Motion Seque Motion Sequences. Je na vischen den Step Types .	encer der Lane) ch der Cursor-Position A und B für Step 1–8 og	im Display können der 9–16 einstellen.	Normal Part (AWM2) Edit Common
Einstellungen: A,	В		·		Part Settings
Pulse A/Pulse	B (Lane Motion Sec	uencer Step Curve T	vpe)		General
Bestimmt den Cu	urve Type des Paramete	ers für "Pulse A" und "Pu	lse B". Der oben besch	nriebene "Motion	Zone Settings
Seq Step Type" I	egt fest, welche der hie	r eingestellten Kurven fü	r jeden Step verwende	et wird.	Zone Transmit
Einstellungen: Fü Tri	ir die Preset Bank: Standard iangle, Square, Trapezoid, Ti	, Sigmoid, Threshold, Bell, Do ilt Sine, Bounce, Resonance,	ogleg, FM, AM, M, Discrete Sequence, Hold	Saw, Smooth Saw,	Effect
Nä	äheres finden Sie im PDF-Do	kument "Synthesizer-Parame	ter-Handbuch".		Routing
Fü	ir die User Bank: User 1–32		0		Ins A
VVe	enn eine Library-Datei geles	en wird: Kurven der Library 1	-8		Ins B
Direction (Rich	htung der Step-Kurv	e für den Motion Seq	uencer der Lane)		EQ
Bestimmt die Ric	htung der Step Curve c	der Motion Sequence.			Ins Assign
Einstellungen: Fo	orward, Reverse				Arpeggio
Prm1/Prm2 (Pa	arameter der Step-K	urvenform für den Me	otion Sequencer)		Common
Verändert die Ste	ep-Kurvenform der Moti	on Sequence.			Individual
Dieser Paramete	r ist für einige Curve Tyj ist vom ausgewählten K	pes nicht verfügbar. Auc Jurventyp abhängig	h der Umfang der verfü	ügbaren	Advanced
		and an angle.			Motion Seq
Control (Schal	lter für die Form der	Step-Kurve für den M	Notion Sequencer d	ler Lane)	Common
Bestimmt, ob die werden soll oder	e Form der Step Curve fi nicht. Dieser Paramete	ür die Motion Sequence r wird nur angezeigt, wei	durch Reglerbewegung nn MS FX" eingeschal	gen gesteuert tet ist. Auch dieser	Lane
Parameter ist für	einige Curve Types nic	ht verfügbar.			Mod / Control
Einstellungen: Of	ff, On				Part LFO
Store Sequence	ce (Sequenz speiche	ern)			Control Assign
Speichert die bei	arbeiteten Sequence-D	aten. Weitere Informatior	nen zum Speichern vor	n Daten siehe	Receive SW
"Store/Save" (Sei	ite 201)				Element
					Osc / Tune
					Pitch EG
					Filter
					Туре
					Filter EG
					Scale
					Amplitude
					Level / Pan
					Amp EG

Scale Element LFO Element EQ

All Element Osc Balance

Kopieren oder Tauschen von Elements

	Performance	Edit	Search	1 Utility	Live Set	1
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio	
Motion Seque	ences kopieren o	oder tauschen			Normal Part (AWM	I2) Edit
Sie konnen Motion a	sequences kopieren o	oder lauschen.			Common	
[PER	FORMANCE (HOME)] -	→ [EDIT] → Zu kopierende	n Part auswählen	$r \rightarrow$ [Motion Seq] \rightarrow [Lane] \rightarrow	Part Settings	
[SHIF	⁻ T] + [EDIT]				General	
Bedienung [PER	FORMANCE (HOME)] -	→ [Motion Control] → [Mot	ion Seq] $ ightarrow$ Zu ko	pierenden Part auswählen →	Pitch	
[SHIF	⁻ T] + [EDIT]				Zone Setti	ngs
[PER	FORMANCE (HOME)]	→ [Motion Control] → [Knd	b Auto] → [SHIF	Γ] + [EDIT]	Zone Trans	smit
					Effect	
		Kopieren Tauschen			Routing	
					Ins A	
		Copy Exchange			Ins B	
					EQ	
					Ins Assign	1
0	Part	Part			Arpeggio	
	4		4		Common	
	Im	l en e			Individual	
0	Lane	Lane			Advanced	
	1		1		Motion Seq	
	MS Solori		lact		Common	
8	MS Select	•••••>	nect	6	Lane	
	1		2		Mod / Control]
					Part LFO	
					Control As	ssign
	Cancel		Сору		Receive S	W
					Element	
					Osc / Tune	
HINWEIS Sie können möchten.	bei "Lane" und "MS Se	lect" "All" angeben, wenn	Sie zwischen ver	schiedenen Parts kopieren	Pitch EG	
_					Filter	
Copy	he wind die Kensienfu	alition für Mation Coorse			Туре	
viit dieser Schaithad	che wird die Kopieriui	nktion für Motion Seque	ences aktiviert.		Filter EG	
Exchange					Scale	
Ait dieser Schaltfläc	che wird die Tauschfu	nktion für Motion Seque	ences aktiviert.		Amplitude	
1 Zu konjerende	or (odor zu vortaus	chander) Part			Level / Par	n
HINWEIS Der akt	uell ausgewählte Part w	ird automatisch eingestell	t [.] diese Finstellur	na kann nicht geändert	Amp EG	
werden	l.			ig Kann niont geandert	Scale	
7. konjerende	odor zu vortouo	abanda) Lana			Element LFO	
	e (ouer zu vertaus)	Literiue) Larie			Element EQ	
3 Zu kopierende	e (oder zu vertaus	chende) Motion Seq	uence		All Element	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Osc					
🕒 Ziei-Part fur K	opier- oder Tausc	nvorgang			Delence	

3 Ziel-Motion-Sequence für Kopier- oder Tauschvorgang

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio	

Mod/Control (Modulation/Control)

Part LFO

Im Part-LFO-Display können Sie die Parameter für den LFO für ausgewählten Part festlegen.



[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO]

A	🖍 🛍 Edit - Part1 - Common				F	х		$\phi \xrightarrow{-4}{4}$	J	140			Ö
Part Settings	Part LFO	LFO Wave Triang	le 🔨	Edit Us	⊑ er LFO			\searrow	/		\checkmark		
Effect	Control Assign	Tempo Sync	Tempo Speed Tempo April 1/4			Dela	y O	Fade	In O	Hold He	old	Fade 6	0ut 54
Arpeggio	Receive sw	Key On Reset 🔻	Loop		Phase		_	Eler	nent Pl	ase Of	fset	_	
	511	Off	ON		0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°
Motion Seq		Destination		-	Depth		2	3 Ele	4 ment D	5 epth Ra	6 atio		
Mod /			Cutoff		0	127	127	127	127	127	127	127	127
Control			Pan		0	127	127	127	127	127	127	127	127
			Pan		0	127	127	127	127	127	127	127	127
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Eler	m4 El	em5	Elem6	Ele	m7	Elem8	•	AII		

LFO Wave (LFO-Wellenform)

Wählt die LFO-Wellenform aus.

Einstellungen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (LFO-Temposynchronisation)

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Songs synchronisiert wird. **Einstellungen:** Off (nicht synchronisiert), On (synchronisiert)

mon	/Auc	lio							
Nor	mal	Part (AWM2) Edit							
Co	omm	ion							
	Ра	rt Settings							
		General							
		Pitch							
		Zone Settings							
		Zone Transmit							
	Eff	ect							
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
		Ins Assign							
	Ar	peggio							
		Common							
		Individual							
		Advanced							
	Motion Seq								
		Common							
		Lane							
	Мс	od / Control							
		Part LFO							
		Control Assign							
		Receive SW							
Ele	eme	nt							
	Os	c / Tune							
	Pit	ch EG							
	Fil	ter							
		Туре							
		Filter EG							
		Scale							
	An	nplitude							
		Level / Pan							
		Amp EG							
		Scale							
	Ele	ement LFO							
	Ele	ement EQ							
Al	l Ele	ement							
	Os	C							
	Ba	lance							

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Commo	n/Audio	

■ Wenn "Tempo Sync" ausgeschaltet ist ("OFF")

A	🖍 🛍 Edit - Part1 - Common				F	Х		$\varphi \xrightarrow{i}_{q}$	J	140			¢
Part Settings	Part LFO	LFO Wave Triang	le 🔨	Edit Us	⊑ er LFO	1₩	\mathbb{N}	\mathbb{N}	\mathbb{N}	\mathbb{N}	\mathbb{W}	\mathbb{N}	W
Effort	Control	Tempo Sync	Speed	Random	Speed	Dela		Fade	In	Hold		Fade	Out
Lilect	Assign	OFF	32	()		0		0	Н	old	6	64
Arpeggio	Receive	Key On Reset 🔻	Loop		Phase			Eler	nent Pl	ase Of	fset _		
	244	Off	ON		0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°
Motion		0				1	2	3	4	5	6	7	8
Seq		Destination		•	Depth			Ele	ment D	epth Ra	atio		
Mod /			Cutoff		0	127	127	127	127	127	127	127	127
Control		Pan			0	127	127	127	127	127	127	127	127
		Pan			0	127	127	127	127	127	127	127	127
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 El	em5	Elem6	Ele	m7	Elem8	• •	A11		

Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Schwingung fest. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Parameter "Tempo Sync" eingeschaltet ist. **Einstellungen:** 0–63

Random Speed (Stärke der Zufallsänderung der LFO-Geschwindigkeit)

Bestimmt, in welchem Umfang sich die LFO-Geschwindigkeit zufällig ändert. **Einstellungen:** 0–127

Wenn "Tempo Sync" eingeschaltet ist ("ON")

n L Edit - Part1 - Common					F	Х			J	140	==		¢.
Part Settings	Part LFO	LFO Wave Triang	le V	Edit Us	<mark>ر</mark> er LFO			\checkmark	/		$\overline{}$	/	
Effect	Control Assign	Tempo Sync ON	Tempo Speed			Dela	y O	Fade	n O	Hold H	old	Fade 6	0ut 54
Arpeggio	Receive	Key On Reset 🔻	Loop		Phase			Eler	nent Pl	nase Of	fset _		
	511	Off	ON		0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°	0°
Motion						1	2	3	4	5	6	7	8
Seq		Destination		•	Depth			Ele	ment D	epth Ra	atio		
Mod /			Cutoff		0	127	127	127	127	127	127	127	127
Control		Pan			0	127	127	127	127	127	127	127	127
		Pan			0	127	127	127	127	127	127	127	127
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Eler	m4 El	lem5	Elem6	Ele	m7	Elem8	,	AII		

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn "Tempo Sync" (siehe oben) auf "ON" eingestellt wurde. Hier können Sie genaue Einstellungen der Notenwerte vornehmen, die bestimmen, wie der LFO synchron zum Arpeggio oder zum Sequenzer läuft.

Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 × 4 (Viertelnoten-Quartole; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelnoten-Quintoler; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertel-Sextoler; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelnoten-Septole; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Viertelnoten-Oktoler; acht Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 16 (sechzehn Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 32 (32 Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 64 (64 Viertelnoten pro Schlag)

Normal Part (AWM2) Edit

		·							
Co	mn	hon							
-	Pa	rt Settings							
		General							
		Pitch							
		Zone Settings							
		Zone Transmit							
-	Eff	lect							
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
		Ins Assign							
Arpeggio									
-		Common							
		Individual							
		Advanced							
	Motion Seq								
		Common							
		Lane							
-	od / Control								
-		Part LFO							
		Control Assign							
		Receive SW							
Ele	eme	ent							
	0s	sc / Tune							
	Pit	ich EG							
-	Fil	ter							
-		Туре							
		Filter EG							
		Scale							
	An	nplitude							
-		Level / Pan							
		Amp EG							
		Scale							
	Ele	ement LFO							
-	Ele	ement EQ							
All	Ele	ement							
	05	SC							
-	Ba	lance							

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part N	lormal Part (FM-X)	Common/Audio
Delay (LFO-Ve Bestimmt die Ver Zeitpunkt, an der Einstellungen: 0-	rzögerungszeit) zögerung (Delay) zwisc n die LFO-Modulation b 127	hen dem Anschlagen e eginnt.	iner Taste auf der Ta	astatur und dem	Normal Part (AWM2) Edit Common Part Settings
Fade In (LFO-E Bestimmt, über w Zeit verstrichen is Einstellungen: 0-	Einblenddauer) relchen Zeitraum der LF st. 127	O eingeblendet werden	soll, nachdem die k	bei "Delay" eingestell	te General Pitch Zone Settings Zone Transmit
Hold (LFO-Hal Bestimmt die Zei Einstellungen: 0– Ho	tedauer) tspanne, für die der LFC 126, Hold DId: Kein Ausblenden	D auf maximalem Pegel	gehalten wird.		Effect Routing Ins A Ins B EQ
Fade Out (LFO Hier können Sie o Einstellungen: 0-	- Ausblenddauer) die Ausblendzeit für der 127	n LFO-Effekt einstellen (nachdem die "Hold	"-Zeit verstrichen ist)	Ins Assign Arpeggio
Key On Reset Bestimmt, ob die Einstellungen: Of Ea Ph 1s	(LFO-Reset bei Tast Wellenform des LFO b f, Each-On, 1st-On hch-On: Der LFO wird bei je ase, die bei dem Parameter t-On: Der LFO wird bei iede	enanschlag) ei jedem Anschlagen ei der angeschlagenen Taste z Phase eingestellt ist. r angeschlagenen Taste zurü	ner neuen Note wie urückgesetzt und starte ckaesetzt und startet se	der von vorne beginr et seine Wellenform in de eine Wellenform in der	Common Individual Advanced Motion Seq Common
Ph we LF	ase, die bei dem Parameter itere Taste spielen, setzt der O wird erst dann zurückgese	Phase eingestellt ist. Wenn S LFO seinen Zyklus in der dur Itzt, wenn nach dem Anschla	ie zusätzlich zur ersten, ch die erste Note ausge gen der zweiten die ers	gehaltenen Taste eine lösten Phase fort – d. h. d te Taste losgelassen wird.	Ier Mod / Control Part LFO
Loop (LFO-Sci Legt fest, ob die ausgehalten werd	hleifenwiedergabe) LFO-Wellenform einmal den.	(off) oder fortwährend o	durchläuft (on), wäh	rend Noten	Receive SW
Einstellungen: Of Phase (LFO-PI	f, On 1ase)				Osc / Tune Pitch EG
Bestimmt die Pha Einstellungen: 0°,	ase, mit der die LFO-We 90°, 120°, 180°, 240°, 270°	ellenform beim Zurückse	etzen startet.		Filter Type
Element Phase Bestimmt die Ver Einstellungen: 0°,	e Offset (LFO-Phase satzwerte des Paramete .90°, 120°, 180°, 240°, 270°	nversatz für das Ele ers "Phase" (siehe oben	ment)) für die jeweiligen	Elements.	Filter EG Scale Amplitude
Destination (L Hier können Sie o Einstellungen: Ins	FO-Ziel) die Funktionen einstelle sertion Effect A Parameter 1-	n, die durch die LFO-We -24, Insertion Effect B Param	ellenform gesteuert eter 1–24, Level, Pitch,	werden. Cutoff, Resonance, Pan,	Level / Pan Amp EG Scale
E.t Depth (LFO-Ar Stellt die LFO Wa	_FO Speed hteil) ive Depth (Amplitude) fi	ür den "Destination"-Par	ameter ein (siehe o	ben).	Element LFO Element EQ All Element
Einstellungen: 0-	¹²⁷ I Ratio (LFO-Anteil f	ür das Element)			Osc Balance
Bestimmt die Ver In der Einstellung "Destination" ein Einstellungen: Au	satzwerte des Paramete 9 "Off" ist der LFO-Effek Element-relevanter Par 19, 0–127	ers "Depth" (siehe oben t nicht verfügbar. Dies s ameter eingestellt ist.) tür die jeweiligen l teht nur zur Verfügu	Elements. Ing, wenn bei	Kopieren oder Tauschen von Elements

-

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio	

Edit User LFO (User-LFO bearbeiten)

Ruft das User-LFO-Setting-Display auf. Sie können eine benutzerdefinierte LFO-Wellenform erstellen, die aus bis zu 16 Schritten bestehen kann.



Cycle (Schrittlänge)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für den LFO aus. **Einstellungen:** 2 Schritte, 3 Schritte, 4 Schritte, 6 Schritte, 8 Schritte, 12 Schritte, 16 Schritte

Slope (Verlauf)

Bestimmt den Verlauf der LFO-Wellenform. **Einstellungen:** Off (kein Verlauf), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value (Schrittwert des User-LFOs)

Bestimmt den Pegel für jeden Schritt. **Einstellungen:** -64 – +63

Template (Vorlage)

Diese Vorlage enthält vorprogrammierte Einstellungen für die Erstellung eines eigenen LFO.

	Part Settings									
		General								
		Pitch								
		Zone Settings								
		Zone Transmit								
	Ef	fect								
		Routing								
		Ins A								
		Ins B								
		EQ								
		Ins Assign								
Arpeggio										
		Common								
		Individual								
		Advanced								
	Мо	Motion Seq								
		Common								
		Lane								
	Mo	od / Control								
		Part LFO								
		Control Assign								
		Receive SW								
El	eme	ent								
	05	sc / Tune								
	Pi	tch EG								
	Fil	ter								
		Туре								
		Filter EG								
		Scale								
	Ar	nplitude								
		Level / Pan								
		Amp EG								
		Scale								
Element LFO										
_	El	ement EQ								
AI	I Ele	ement								
	05	SC .								

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Kopieren oder Tauschen von Elements

Balance

MODX Referenzhandbuch

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	on/Audio

Control Assign (Reglerzuweisungen)

Im Control-Assign-Display können Sie Controller-Zuweisungen für den Part vornehmen. Sie können den Sound beliebig verändern, indem Sie den gewünschten Controller als "Source" und den gewünschten Parameter als "Destination" angeben. Es können nicht nur physische Controller wie Pitch-Bend-Rad angegeben werden, sondern auch virtuelle Controller wie Motion Sequencer oder Envelope Follower lassen sich als "Source" angeben.

Jedem Part können bis zu 16 Controller-Sets zugewiesen werden.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element [Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]

A	1_ Edit	- Part1 - Comm	ion		Ð	X		- J	140		ø
Part Settings	Part LFO	Auto Display Select	Filter ModWheel	•						Page 1	
Effect	Control Assign	Destination 1 Cutoff	Destin	nation 2 Resonar	ıce		+				
Arpeggio	Receive SW	Source	Element SW	1	2	3	4	5	6	7	8
Motion		ModWheel		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Seq		Curve Type		Polarit		Ratio		Param '	1		
Mod / Control		Standard		Uni	Bi	-	20		5		
			ی Edit User Curve	Edit C Cor Set	⊡ common ntrol tings					Del	Dete D
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 E	lem4 E	ilem5	Elem6	Elem7	Elem8	AI	I	

Auto Select (Auto Select Switch)

Legt fest, ob die automatische Auswahlfunktion des Display Filter (siehe unten) aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird der betätigte Controller automatisch bei "Display Filter" ausgewählt. Dasselbe Ergebnis können Sie auch durch Betätigen der [CONTROL ASSIGN]-Taste erzielen.

Einstellungen: Off, On

Display Filter (Darstellungsfilter)

Legt fest, welcher Controller angezeigt wird. Wenn der "Super Knob" ausgewählt ist, werden alle Assignable-Knob-Einstellungen angezeigt, die durch den Super Knob beeinflusst werden. **Einstellungen:** PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Display Name

Legt den Namen jedes Assignable-Reglers 1–8 fest, der im Performance-Play-Display angezeigt wird (Seite 27). Dies ist nur verfügbar, wenn "AsgnKnob 1–8" als "Source" gewählt ist.

Normal Part (AWM2) Edit

Co	mm	hon					
	Pa	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
	Zone Transmit						
	Ef	lect					
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Arpeggio						
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Motion Seq						
		Common					
		Lane					
	Мо	od / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	05	sc / Tune					
	Pit	tch EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	An	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
All	Ele	ement					
	05	SC					
	Ba	lance					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Destination (Ziel)

Legt den zu steuernden Zielparameter fest. Um bei "Destination" ein weiteres Ziel hinzuzufügen, tippen Sie auf das "+"-Symbol. Informationen zu Einstellungsbeispielen für "Destination" finden Sie weiter unten. **Einstellungen:** Siehe Abschnitt "Controller-Liste" im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Einstellungsbeispiele für "Destination"

Hier finden Sie einige nützliche Beispiele dafür, wie Sie die "Destination"-Zuordnungen (Modulationsziele) vornehmen können.

Steuerung der Lautstärke:	Part Param \rightarrow Volume
Ändern der Tonhöhe:	Part Param \rightarrow Pitch
Ändern der Geschwindigkeit des Rotor-Lautsprechers:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl ^{*1}
Zur Anwendung eines Wah-Pedaleffekts:	Ins A/B \rightarrow InsA/B PdICtrI ^{*2}

Für *1 und *2 sind zusätzlich zu den obigen die folgenden Einstellungen notwendig.

*1 "Ins A/B Type" = "Rotary Speaker" im Effect-Display des Part Edit

*2 "Ins A/B Type" = "VCM Pedal Wah" im Effect-Display des Part Edit

Source (Quelle)

Hier können Sie den gewünschten Controller einstellen, mit dem der unter "Destination" eingestellte Parameter gesteuert werden kann.

Einstellungen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (Element-Schalter)

Hier können Sie angeben, ob der Controller jedes einzelne Element steuern soll (On) oder nicht (Off). Dies steht nur zur Verfügung, wenn bei "Destination" ein Element-relevanter Parameter eingestellt ist. **Einstellungen:** Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Co	mm	ion		
	Pa	rt Settings		
		General		
		Pitch		
		Zone Settings		
		Zone Transmit		
	Eff	ect		
		Routing		
		Ins A		
		Ins B		
		EQ		
		Ins Assign		
	Ar	peggio		
		Common		
		Individual		
		Advanced		
	Мс	otion Seq		
		Common		
		Lane		
	Мо	od / Control		
		Part LFO		
		Control Assign		
		Receive SW		
Ele	eme	nt		
	Os	sc / Tune		
	Pit	ch EG		
	Fil	ter		
		Туре		
		Filter EG		
		Scale		
	An	nplitude		
		Level / Pan		
		Amp EG		
		Scale		
	Ele	ement LFO		
	Ele	ement EQ		
All	Ele	ement		
	Os	С		
	Ва	lance		

Referenz	Performance	Edit	Search Utility		/ Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
		· · · ·	: :		
0	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				Normal Part (AMM2) Edit
Bestimmt den C	. urventyp) urve Type des unter De	estination" angegebene	n Parameters. In	n den folgenden	Normal Part (Avvivi2) Eult
Abbildungen zei	gt die vertikale Achse c	len eingestellten Wert d	es bei "Destinat	ion" angegebenen	Common
Controllers an, d	ie horizontale Achse ze	igt den Wert des bei "So	ource" eingestel	Ilten Parameters an.	Part Settings
Tr	apezoid, Tilt Sine, Bounce, F	Resonance, Sequence, Hold	, User 1–32 (wenn	die User-Bank ausgewählt is	st), General
Li	brary 1–8 (wenn die Library-	Datei gelesen wird)	and the One of the One		Pitch
	Standard	Sm	looth Saw		Zone Settings
					Zone Transmit
					Effect
	Sigmoid		anglo		Routing
	Sigmold		angle		Ins A
					Ins B
					EQ
	Threshold	Sa	liare		Ins Assign
					Arpeggio
					Common
					Individual
	Bell		anezoid		Advanced
	Den		apezoid		Motion Seq
					Common
					Lane
	Dogleg		Sine		Mod / Control
	Dogleg		One		Part LFO
					Control Assign
					Receive Sw
	FM	Bo	unce		
					Osc / Tune
					Filter
					Filter
	AM	Re	sonance		
					Filter EG
					Scale
	М	Se	quence		Level / Pan
			A		Scalo
					Element I EO
					Element EO
	Discrete Saw	Ho	ld		
					Balance

Polarity (Polarität der Kurve)

Bestimmt die Kurvenpolarität des bei "Curve Type" eingestellten Kurventyps. **Einstellungen:** Uni, Bi

Uni: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert anhand der Kurvenform nur in eine positive Richtung oder eine negative Richtung.

Bi: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Ratio (Kurvenverhältnis)

Bestimmt das Kurvenverhältnis. **Einstellungen:** -64 – +63

Referenz	Performance	Edit	Sear	ch	Utility	L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)	Common/Audio	
Param 1/Param	2 (Kurvenparamete	er)				Normal Pa	rt (AWM2) Edit
Stellt die Form de	r Kurve ein.					Common	

Destination to Name (Ziel als Namen wählen)

Kopiert den Parameternamen von "Destination" in den "Display Name". Dies ist nur verfügbar, wenn "Source" auf "AsgnKnob 1–8" eingestellt ist.

Edit Common Control Settings (Einstellungen für die gemeinsame Steuerung)

Ruft das Control-Assign-Display für Common/Audio Edit auf.

Delete (Löschen)

Löscht das ausgewählte Ziel ("Destination").

Edit User Curve (User-Kurve bearbeiten)

Ruft das User-Curve-Setting-Display auf. Sie können "Linear" wählen (Kurve durch lineare Interpolation von acht Koeffizienten) oder "Step".



Curve No. (Kurvennummer)

Zeigt die Nummer der ausgewählten Kurve an. **Einstellungen:** 1–32

Curve Name (Name der Kurve)

Benennt die ausgewählte Kurve. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Curve Type (Kurventyp)

Legt den Kurventyp fest. Einstellungen: Linear, Step

Input (Eingang)

Legt den Eingangspegel der Kurve fest. "Input 1" wird auf "0" festgelegt. "Input 8" wird auf 127 festgelegt, wenn der Curve Type "Linear" ist.

Einstellungen: 0-127

Output (Ausgang)

Legt den Ausgangspegel der Kurve fest. Einstellungen: 0-127

Kopieren	oder	Tauscher

General

Routing

Ins Assign

Individual

Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO Control Assign Receive SW

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio Common

Element

Osc / Tune

Туре

Amplitude

Filter EG Scale

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pitch EG Filter

Zone Settings Zone Transmit

Pitch

Effect

von Elements

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

■ Auswählen von Controllern in einem anderen Display außer Control Assign

Während andere Displays als das Control-Assign-Display gezeigt werden, können Sie Controller mit der [CONTROL ASSIGN]-Taste am Bedienfeld auswählen. Wenn sich der Cursor über einem Parameter befindet, der als Ziel ausgewählt werden kann, leuchtet die Taste [CONTROL ASSIGN] am Bedienfeld auf. Wenn Sie die Taste [CONTROL ASSIGN] drücken, während sie leuchtet, erscheint das Display für den Ziel-Parameter (Destination). Bewegen Sie den Controller am Bedienfeld oder tippen Sie auf eine Nummer, die im Display angezeigt wird, um eine Quelle auszuwählen. Das Control-Assign-Display erscheint, wobei die Quelle bereits im Destination-Parameter-Display als "Source" vorgewählt ist.



HINWEIS Eine Fehlermeldung erscheint, wenn Sie den Super Knob betätigen und es keine Regler mehr gibt, die zugewiesen werden könnten.

Normal	Part	(AWM2)) Edi

Сс	omn	non				
	Pa	rt Settings				
		General				
		Pitch				
		Zone Settings				
		Zone Transmit				
	Ef	fect				
		Routing				
		Ins A				
		Ins B				
		EQ				
		Ins Assign				
	Ar	peggio				
		Common				
		Individual				
		Advanced				
	Motion Seq					
		Common				
		Lane				
	Мо	Mod / Control				
		Part LFO				
		Control Assign				
		Receive SW				
Ele	eme	ent				
	05	sc / Tune				
	Pit	tch EG				
	Fil	ter				
		Туре				
		Filter EG				
		Scale				
	An	nplitude				
		Level / Pan				
		Amp EG				
		Scale				
	Ele	ement LFO				
	Ele	ement EQ				
AI	I Ele	ement				
	05	SC				
	Ba	lance				

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio

Receive SW (Empfangs-Schalter)

Im Receive-Switch-Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet ist ("ON"), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. **HINWEIS** Wenn hier CC (Receive Control Change) ausgeschaltet ist ("OFF"), sind keine Controller-Parameter verfügbar.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Element} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Mod}/\mathsf{Control}] \rightarrow [\mathsf{Receive} \; \mathsf{SW}]$



Pgm Change (Programmwechselmeldungen empfangen)

Legt fest, ob Programmwechsel-Meldungen empfangen werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Bank Select (Bank-Select-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen empfangen werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Receive Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Pitch Bend (Pitch-Bend-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Pitch-Bend-Rad erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

After Touch (After-Touch-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob MIDI-Meldungen des Typs After Touch empfangen werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

CC (Controller-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Controller-Meldungen empfangen werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Volume-Meldungen (Lautstärke) empfangen werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Receive Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Pan (Pan-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Pan-Meldungen empfangen werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Receive Control Change" ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Normal Part	(AWM2)) Edit

Common					
	Part Settings				
		General			
		Pitch			
		Zone Settings			
		Zone Transmit			
	Ef	fect			
		Routing			
		Ins A			
		Ins B			
		EQ			
		Ins Assign			
	Ar	peggio			
		Common			
		Individual			
		Advanced			
	Мо	otion Seq			
		Common			
		Lane			
	Мо	od / Control			
		Part LFO			
		Control Assign			
		Receive SW			
Ele	eme	ent			
	05	sc / Tune			
	Pitch EG				
	Filter				
		Туре			
		Filter EG			
		Scale			
	Ar	nplitude			
		Level / Pan			
		Amp EG			
		Scale			
	Ele	ement LFO			
	Ele	ement EQ			
All	Ele	ement			
	05	SC			
	Ba	lance			
Dalative					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
MW (Modulat Bestimmt, ob ve Dies ist nicht ve Einstellungen :	t ionsrad-Meldungen er om Modulationsrad erzeug erfügbar, wenn "Receive C Off, On	npfangen) yte MIDI-Meldungen er ontrol Change" ausges	npfangen werden o schaltet ist.	oder nicht.	Normal Part (AWM2) Edit Common Part Settings
Sustain (Sus Legt fest, ob Su Dies ist nicht ve Einstellungen: (tain-Meldungen empfa ustain-Meldungen empfang erfügbar, wenn "Receive C Off, On	ngen) gen werden oder nicht. ontrol Change" ausges	schaltet ist.		General Pitch Zone Settings Zone Transmit
FC1/FC2 (Foo Bestimmt, ob ve Dies ist nicht ve Einstellungen: o FS (Foot-Swir	ot-Controller-Meldunge om Fußregler erzeugte MII erfügbar, wenn "Receive C Off, On tch-Meldungen empfar	en empfangen) DI-Meldungen empfang ontrol Change" ausges	gen werden oder n schaltet ist.	icht.	Effect Routing Ins A Ins B EQ
Bestimmt, ob ve Dies ist nicht ve Einstellungen:	om Fußschalter erzeugte N erfügbar, wenn "Receive C Off, On	/IDI-Meldungen empfa ontrol Change" ausges	ingen werden oder schaltet ist.	r nicht.	Arpeggio Common Individual
A. SW1/A. SV Bestimmt, ob vo oder nicht. Dies ist nicht ve Einstellungen:	V2 (ASSIGNADIE-TASTEN on den Tasten [ASSIGN 1] erfügbar, wenn "Receive C Off, On	-Meldungen empfal und [ASSIGN 2] erzeu ontrol Change" ausges	ngen) Igte MIDI-Meldung Ischaltet ist.	en empfangen werde	Advanced Motion Seq Common Lane
MS Hold (Mo Bestimmt, ob vo Dies ist nicht vo Einstellungen:	tion Sequencer Hold e on der Taste [MOTION SEQ erfügbar, wenn "Receive C Off, On	mpfangen) HOLD] erzeugte MIDI- ontrol Change" ausges	Meldungen empfa schaltet ist.	ngen werden oder nic	Mod / Control Control Assign Receive SW
MS Trigger (N Bestimmt, ob vo oder nicht. Dies ist nicht ve Einstellungen:	Notion Sequencer Trig on der Taste [MOTION SE(erfügbar, wenn "Receive C Off, On	g er empfangen) Q TRIGGER] erzeugte ontrol Change" ausges	MIDI-Meldungen e schaltet ist.	mpfangen werden	Element Osc / Tune Pitch EG Filter
RB (Gleitban Legt fest, ob M Dies ist nicht ve Einstellungen :	d-Meldungen empfang IDI-Meldungen für den Rib erfügbar, wenn "Receive C Off, On	l en) bon Controller (Gleitba ontrol Change" ausges	and) empfangen w schaltet ist.	erden oder nicht.	Type Filter EG Scale Amplitude
BC (Blaswan Legt fest, ob M Dies ist nicht ve Einstellungen:	dler-Meldungen empfa IDI-Meldungen für den Bre erfügbar, wenn "Receive C Off, On	n gen) eath Controller (Blaswa ontrol Change" ausges	ndler) empfangen schaltet ist.	werden oder nicht.	Level / Pan Amp EG Scale Element LFO
A.Knob 1–8 (Bestimmt, ob vo oder nicht. Dies ist nicht ve Einstellungen: (Receive Assignable Ki on den Assignable-Regler erfügbar, wenn "Receive C Off, On	nob) n 1–4 (5–8) erzeugte M ontrol Change" ausges	IIDI-Meldungen en schaltet ist.	npfangen werden	Element EQ All Element Osc Balance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Element Edit (Element bearbeiten)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Im Oscillator/Tune-Display können Sie die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) jedem Element zuweisen. Hier können Sie den Notenbereich des Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die Anschlagsempfindlichkeit (Velocity Response, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune]



Bank (Waveform-Bank) Number (Waveform-Nummer) Category (Waveform-Kategorie) Sub Category (Waveform-Unterkategorie) Name (Waveform-Name)

Zeigt die Informationen der Waveform an, die im ausgewählten Element verwendet wird. "Bank" zeigt an, welcher Waveform-Speicherbereich (Preset, User und Library) dem Element zugewiesen ist. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Element Switch (Element-Schalter)

Bestimmt, ob das ausgewählte Element ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

XA Control (XA-Steuerung)

Bestimmt die Funktionsweise der Funktion Expanded Articulation (XA) eines Elements. Die XA-Funktion ist ein ausgeklügeltes Klangerzeugersystem, mit dem realistischere Klänge und natürliche Spieltechniken nachgebildet werden können. XA bietet auch andere einzigartige Modi für zufällige und sich abwechselnde Klänge während des Spiels. Näheres zur XA-Funktion siehe "Tone Generator Block" unter "Grundstruktur" auf <u>Seite 6</u>.

Einstellungen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Sie können jedes Element einstellen auf:

Normal: Das Element erklingt normal bei jedem Notenanschlag.

Legato: Wenn der Mono/Poly-Parameter auf Mono gestellt ist, wird beim Legatospiel auf der Tastatur anstelle des Elements, bei dem der XA-Control-Parameter auf "Normal" eingestellt ist, dieses Element gespielt. ("Legatospiel" bedeutet, dass Sie die nächste Note einer einstimmigen Notenlinie oder Melodie spielen, bevor Sie die vorherige loslassen.)

Key Off: Das Element erklingt bei jedem Loslassen der Note.

Cycle (für mehrere Elements): Jedes Element erklingt alternativ entsprechend seiner numerischen Ordnungszahl. Beim Anschlagen der ersten Note erklingt also Element 1, bei der zweiten Note Element 2, usw.

Random (für mehrere Elements): Jedes Element erklingt zufällig bei jedem Notenanschlag.

A.SW1 On: Wenn die Taste [ASSIGN 1] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW2 On: Wenn die Taste [ASSIGN 2] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW Off: Wenn beide Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ausgeschaltet sind (Off), erklingt das Element.

Normal Part (AWM2) Edit

Co	Common					
	Part Settings					
		General				
		Pitch				
		Zone Settings				
		Zone Transmit				
-	Ef	iect				
-		Routing				
		Ins A				
		Ins B				
		EQ				
		Ins Assign				
	Ar	peggio				
		Common				
		Individual				
		Advanced				
-	Мо	otion Seq				
-		Common				
		Lane				
-	Мо	od / Control				
		Part LFO				
		Control Assign				
		Receive SW				
Ele	eme	ent				
	05	sc / Tune				
-	Pit	tch EG				
-	Fil	ter				
		Туре				
		Filter EG				
		Scale				
	An	nplitude				
-		Level / Pan				
		Amp EG				
		Scale				
-	Ele	ement LFO				
-	Ele	ement EQ				
All	Ele	ement				
	Osc					
-	Balance					

eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part N	Jormal Part (FM-X)	ommon/Audio
Elem Group (E	Element-Gruppe)				Normal Part (AWM2) Edit
Bestimmt die Gruppe	uppe für die XA-Steuer	ung. Alle Elements mit d a Einstellung gilt nicht w	lerselben Art von XA	 Features müssen Parameter aller 	Common
Elements auf No	rmal eingestellt sind.	e Einstenung gilt nicht, v			Part Settings
Einstellungen: 1-	-8				General
					Pitch
Element Conn	ect (Element-Verbi	ndungsschalter)		to up much plat wind Mit	Zone Settings
Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung "Thru" können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen. Einstellungen: Thru, InsA, InsB				Zone Transmit	
				Effect	
	<i></i>				Routing
New Waveform	n (Neue Waveform)				Ins A
siehe unter Loa	I, die auf dem USB-Flas d" (Seite 198)	sh-Lautwerk als "Waveto	rm" gespeichert sin	d. Naneres zum Laden	Ins B
Nachdem die Wa	aveform geladen wurde	e, ist der Edit-Waveform-	Parameter verfügba	ar (siehe unten).	FQ
					Ins Assian
Coarse (Grobs	stimmung)				Arpeggio
Bestimmt die Tor	none jedes Elements i	n Halbtonschritten.			Common
Einstenungen: -4	8 - +48				Common
Fine (Feinstim	imung)				Individual
Dient der Feinsti	mmung der Tonhöhe fü	r jedes einzelne Elemen	t.		Advanced
Einstellungen: -6	4 - 63				Motion Seq
Pitch/Vel (Ans	chlagsempfindlich	eit der Tonhöhe)			Common
Bestimmt, wie se	ehr die Tonhöhenhüllku	ve des ausgewählten E	lements auf Velocity	reagiert.	Lane
Einstellungen: -6	4 - 63				Mod / Control
P	ositive Werte: Je stärker S	ie anschlagen, desto höher i	st die Tonhöhe.		Part LFO
Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.			Control Assign		
0.	Keine ionnonenanderung.				Receive SW
Fine/Key (Emp	ofindlichkeit der Ska	alierung der Feinstim	imung)		Element
Bestimmt den G	rad, um den die gespie	elten Noten (insbesonde	re ihre Position oder	ihr Oktavenbereich)	Osc / Tune
die bei der Feins	stimmung die Ionhöhe	beeinflussen.			Pitch EG
Einstenungen: -o	4 – 63 ositive Werte: Die Tonhöh	e tieferer Noten fällt und die	höherer Noten steigt an		Filter
N	egative Werte: Die Tonhöh	ne tieferer Noten steigt an, un	d die höherer Noten fäll	lt.	Туре
/					Filter EG
Random (Ante	ell zufalliger Tonnor	ienanderungen)	e e e te le e e le le ree 7. if		Scale
arößer der Wert.	desto größer die Variat	ion der Tonhöhe.	nents hach dem zur	alisprinzip variieren. Je	Amplitude
Einstellungen: 0-	-127				Level / Pan
					Amp EG
Vel Cross Fad	e (Velocity-Uberble	ndung) Lautatärka sinsa Ossilla		Islasity Orenzan	Scale
abnimmt und zv	gelegt, wie schnell die var im Verhältnis zur Fr	tfernung von dieser Gre	lors aubernaid der v inze	elocity-Grenzen	Element LFO
Einstellungen: 0-	-127		120.		Element EQ
Je	e höher der Wert, desto lang	samer nimmt der Pegel ab.			All Element
0:	Kein Ton				Osc
Tempo Sync (Tempo-Synchronis:	tionsschalter für Ta	stenanschlagsve	rzögerung)	Balance
Bestimmt. ob de	r ParameterKev On D	elay" (siehe unten) zum	Tempo svnchronisie	ert wird.	Building
Einstellungen: O	ff, On				
Length (Daue	r der Tastenanschla	gsverzogerung)			kopieren oder Tauschen von Elements
Legt die Verzöge tatsächlichen Wi Verzögerungsze Delay Tempo Sy	erung ("Delay") zwische edergabestart des Eler iten einstellen. Dieser F nc" eingeschaltet ist.	en dem Anschlagen eine ments fest. Sie können fü Parameter steht nicht zur	er Taste auf der Tast ür jedes Element un Verfügung, wenn d	atur und dem terschiedliche Ier Parameter "Key On	

Einstellungen: 0-127
Referenz	Performance	Edit	Searc	Utilit	Utility		Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Audio	

Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt das Timing von "Key On Delay", wenn "Delay Tempo Sync" eingeschaltet ist.

Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 x 4 (Viertelguartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 5 (Viertelguintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. "93 bis 34", dann werden die Velocity-Bereiche "1 bis 34" und "93 bis 127" abgedeckt. Einstellungen: 1-127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Jedes Element wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. "C5 bis C4", werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: "C-2 bis C4" und "C5 bis G8". Einstellungen: C –2 – G8

Pitch/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Tonhöhen)

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Tonabstand zwischen benachbarten Noten), wobei die Tonhöhe der mittleren Taste (Center Key; siehe unten) als Standard angenommen wird.

Einstellungen: -200% - +0% - +200%

+100% (Normaleinstellung): Benachbarte Noten sind in der Tonhöhe einen Halbtonschritt voneinander entfernt. 0%: Alle Noten haben die gleiche Tonhöhe wie die mittlere Taste. Negative Werte: Die Einstellungen sind vertauscht.

Center Key (Mittlere Note für Tonhöhenskalierungsempfindlichkeit)

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe. Einstellungen: C-2-G8

Edit Waveform (Waveform bearbeiten)

Ruft das Waveform-Edit-Display auf.

In diesem Display können Sie Parameter für die Key Banks einstellen, welche die Waveform verwenden.

Key Bank

Eine Key Bank besteht aus digitalen Audiodaten, die durch direkte Aufnahme eines elektrischen Signals im Instrument entstanden sind, z. B. Gesang oder E-Gitarre.

In dieser Anleitung werden die Begriffe "Key Bank" und "Wave" abwechselnd verwendet; es sollte jedoch deutlich unterschieden werden zwischen der "Key Bank" (den reinen Audiodaten) und der "Waveform" (die gesammelten Audio-Daten, aus denen ein Part besteht).

Key Bank und Waveform

Key Banks werden im MODX als "Waveforms" gespeichert.

Jede Waveform kann mehrere Key Banks enthalten. Um diese Key Banks bestimmten Orten oder Containern zuzuordnen, können Sie den Tastaturbereich (Note Limit) und den

Anschlagstärkebereich (Velocity Limit) jeder Key Bank einstellen. Durch diese Einstellung werden unterschiedliche Key Banks abgespielt, je nach gespielter Note und deren Velocity-Wert.



Normal Part (AWM2) Edit

Com	nmon
F	Part Settings
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
E	Effect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
1	Arpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
I	Notion Seq
	Common
	Lane
ľ	Mod / Control
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Elen	nent
	Osc / Tune
F	Pitch EG
F	Filter
	Туре
	Filter EG
	Scale
/	Amplitude
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
E	Element LFO
E	Element EQ
All E	Element
(Dsc
E	Balance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	on/Audio	

• Part und Waveform

Sie können die Waveform spielen, indem Sie diese einem Part zuweisen und dann den Part auf der Tastatur spielen. Sie können die Waveform einem Element des Parts zuweisen: im "Element Edit" für Normal Parts (AWM2) (Seite 107) und im "Key Edit" für Drum Parts (Seite 140).

n t	Ed	it - User Wave	form3		FX		🕂 🚽 140	i o
Waveform	Cate	•gory 🔻	Sub Category	Name		[7]	Total	
3		No Assign	No Assign	NewA	AudioR	ec.wav	1 keybank	1.8MB
	Vel			Nc	ote			
Keybank		Size	Channel	Velocity I	Limit		Note Limit	
1		1.8MB	Stereo	1		127	C -2	G 8
		Delete Keybank	교 Add Keybank	Volume 25	5	Pan C	Tune Coarse +0	Tune Fine +0

Gesamtspeichergröße Anzahl der Key Banks der Waveform

Notengrenzen und Anschlagstärkegrenzen für jede Key Bank

Waveform (Wellenform)

Zeigt die ausgewählte Waveform an.

Category (Waveform-Hauptkategorie)

Sub Category (Waveform-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Waveform. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Name (Name der Waveform)

Bestimmt die ausgewählte Waveform. Waveform-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Number of Keybank (Anzahl der Key Banks)

Zeigt die Anzahl von Key Banks in der ausgewählten Waveform an.

Waveform Total Size (Gesamtspeichergröße der Waveform)

Zeigt die gesamte Datengröße der ausgewählten Waveform an.

Keybank (Key Bank)

Zeigt die ausgewählte Key Bank an.

Size (Speichergröße der Key Bank)

Zeigt die Größe der gespeicherten Daten der ausgewählten Key Bank an.

Channel (Key-Bank-Kanal)

Zeigt den Kanal (Stereo oder Mono) der ausgewählten Key Bank an.

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt die Grenzen des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Key Banks reagieren sollen. **Einstellungen:** 1–127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs der ausgewählten Key Bank. **Einstellungen:** 1–127

Routing	
Ins A	

Ins B EQ Ins Assign

Normal Part (AWM2) Edit

Part Settings

Pitch

Effect

Arpeggio

General

Zone Settings Zone Transmit

Common

Common Individual Advanced

Motion Seq Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

	Receive	SW
me	ent	

Ele

Osc / Tune								
Pi	Pitch EG							
Filter								
	Туре							
	Filter EG							
	Scale							
Ar	nplitude							
	Level / Pan							

Amp EG Scale

Element LFO Element EQ

All Element

Osc

Balance

eferenz	Perfor	mance	Edit		5	Search	Utilit	y Live Set
			Normal Part ((AWM2)	Drum F	Part No	rmal Part (FM-X)	Common/Audio
Volume (Lauts	tärke)							Normal Part (AWM2) E
Bestimmt die Aus	gangslauts	tärke der	ausgewählten Ko	ey Bank.				Common
instellungen: 0-2	255							Part Settings
Pan (Panorama	a)							General
Bestimmt die Ster	reo-Panorar	mapositior	n der ausgewähl	ten Key E	Bank.			Pitch
instellungen: L63	3–C–R63							Zone Settings
une Coarse (0	Grobstimn	ոսոզ)						Zone Transmi
estimmt die Ton	höhe der al	usgewählt	en Key Bank in H	Halbtonso	chritten.			Effect
instellungen: -64	- +63	0						Routing
uno Eino (Eoir	etimmun	a)						Ins A
ient der Feinstin	nmuna der	97 Tonhöhe (der ausgewählte	n Kev Ba	nk			Ins B
instellungen: -64	- +63			,				EQ
alata Kayban		nk lässh	a m)					Ins Assign
öscht die ausge	к (пеу ра wählte Кеу	Rank	en)					Arpeggio
oborn ale adoge	warnto rtoy	Barin.						Common
dd Keybank (Key Bank	hinzufü	gen)					Individual
ügt der ausgewä	ählten Wave	eform eine	e neue Key Bank	hinzu.				Advanced
								Motion Seq
Pitch EG (To	nhöhen-	Hüllkurv	vengenerator	r)				Common
		Cio oömtli		ovel Dere	motor do		ainatallan	Lane
ie bestimmen, w	ie sich die	Tonhöhe d	der Oszillatoren i	.evel-Para m Zeitver	lauf ände	ert. So könne	en Sie die	Mod / Control
onhöhenänderur	ng vom Ans	chlag eine	er Note auf der T	astatur b	is zum Au	Ifhören des	Klangs steuern.	Part LFO
								Control Assig
Bedienung [P	ERFORMAN	ICE (HOME	$()] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Par$	rt-Auswahl	→ Elemen	t-Auswahl →	[Pitch EG]	Receive SW
								Element
\land 🛍	Edit - Part1	- Element1		FX		🕂 🚽 140	iii ¢	Osc / Tune
								Pitch EG
Usc 7 Tune								Filter
		• •						Туре
Pitch EG								Filter EG
				1	1			Scale
Filter	Time	Hold	Attack Decay1	Decay2	Release	Center Key	Time/Key	Amplitude
		0	40 64	64	64	С 3	+0	Level / Pan
Amplitude	Loval	Hold	Attack Decay1	Decay2	Release			Amp EG
	Lever	noiu	Actack Decayl	Decayz	Release			Scale
Element LFO		+0	+0 +0	+0	+0			Element LFO
	Time/Ve	l Seg	ment PEG Dep	th De	pth/VeI	Curve		Element EQ
Element EQ	+	0	All +2	20	+0	2		All Element
					10		authuuuuuuu	Osc
								Balance

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

Elem2 Elem3 Elem4 Elem5 Elem6

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level

Einstellungen: Time: 0–127 Level: -128 – +127

eterenz	Performance	Edit	Search	1 Util	ty	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common	/Audio
Time/Key (Em	ofindlichkeit der Sk	alierung der PEG-Ze	iten)	NI . .	Nor	mal Part (AWM2) Edi
Bestimmt den Gr Paramotor dos P	ad, mit dem die Tastat	urposition bzw. Oktavlag	je der gespieltei d daboi der Par	n Noten die Time-	Co	ommon
(der folgende Pa	rameter) angenommer	ns Ausgangstonnone wir 1.		ameter Center Rey		Part Settings
Einstellungen: -64	4-+63					General
Po	sitive Werte: Hohe Taste	n führen zu einer hohen PEG-	Übergangsgeschw	vindigkeit, tiefe Tasten zu e	einer	Pitch
lar	igsamen Geschwindigkeit.			aaahuuindialuoit tiafa Taata		Zone Settings
eir	er hohen Geschwindigkeit	t.	PEG-Obergangsg	escriwindigkeit, tiele taste	in zu	Zone Transmit
0:	Die PEG-Übergangszeite	n ändern sich nicht und sind	unabhängig von de	er gespielten Note.		Effect
Contor Kov (M	ittlara Taata dar Em	nfindlichkoit dar Ska	liorung dor D	EC Zaitan)		Routing
Center Key (M Bostimmt wie die		mo Poromotor) dos PEC	auf die Apsehle	EG-Zeilen)		Ins A
reagieren. Wenn	die als Center Kev ein	gestellte Note gespielt w	/ird. verhält sich	der PEG genau		Ins R
entsprechend de	n eingestellten Werter).	in a, vernale elen	aon n Eongoniaa		
Einstellungen: C-	2–G8					EQ
						Ins Assign
Time/Vel (Anso	chlagsempfindlich	(eit der PEG-Zeiten)				Arpeggio
Segment (Ans	cniagsemptindlich	Keit der PEG-Zeiten d	les Segments) Halaa DEO Miählaa Oid		Common
Segment aus un	d stellen Sie dann des	(velocity Sensitivity) der	nme-Parameter Priein	des PEG. Wanten Sie	3 ein	Individual
Einstellungen: Tir	ne/Vel: -64 – +63					Advanced
Po	sitive Werte: Hohe Veloc	ity-Werte führen zu einer schr	elleren Amplitude-I	EG-Übergangsgeschwind	igkeit,	Motion Seq
nie	edrige Velocity-Werte zu ein	ner langsamen Geschwindigk	eit.			Common
Ne	egative Werte: Hohe Velo	city-Werte führen zu einer lan	gsameren PEG-Ub	ergangsgeschwindigkeit,		Lane
0:	Die PEG-Übergangszeiter	n ändern sich nicht und sind u	ınabhängig von der	r Velocity.		Mod / Control
Einstellungen: Se	gment: Attack, Atk+Dcy (A	Attack+Decay), Decay, Atk+R	ls (Attack+Release)), All		Part I FO
At	tack: Der Time/Vel-Parame	eter beeinflusst die Anstiegsz	eit.			
At	k+Dcy: Der Time/Vel-Wert	beeinflusst die Attack/Decay	1 Time.			Control Assign
De	cay: Der Time/Vel-Parame	eter beeinflusst die Decay-Zei	it. 			Receive SW
Ατ	K+RIS: Der Time/Vel-Wert	beeinflusst die Attack/Releas	e lime. er des PEG		El	ement
			er des r Ed.			Osc / Tune
PEG Depth (PE	EG-Anteil)					Pitch EG
Bestimmt den To	nhöhenbereich für der	n Pitch EG.				Filter
Einstellungen: -64	1 - +63					Туре
Denth/Vel (And	chlagsempfindlich	keit des PFG-Anteils	.)			Filter EG
Curve (Anschl	agsempfindlichkeit	iskurve des PFG))			Scale
Bestimmt, in weld	chem Verlauf sich der	Hüllkurvenanteil der Tont	nöhe mit der Vel	ocitv (Anschlagsstärk	e)	Amplitude
ändert. Mit dem (Curve-Parameter könn	en Sie aus fünf untersch	iedlichen vorein	gestellten	- /	Level / Pan
Anschlagstärkek	urven (im Display grap	bhisch dargestellt) auswä	ählen, die bestim	nmen, wie die Velocity	/ die	Amp EG
Pitch EG Depth b	peeinflusst. In den folg	enden Abbildungen stell	t die vertikale A	chse den PEG-		Scalo
Finstellungen: De	uar, und nonzontale Ad	chse die Anschlagslarke				
Enistenungen: De Pr	spunyven04 – +03 Insitive Werte: Hohe Veloc	itv-Werte bewirken eine Frwe	iteruna des FG-Hül	Ikurvenanteils und niedrig	e	
Ve	locity-Werte eine Verringer	ung.		and modify	-	Element EQ
Ne	gative Werte: Hohe Velo	city-Werte bewirken eine Verr	ingerung des EG-H	lüllkurvenanteils und niedi	ige Al	Element
Ve O-	locity-Werte eine Erweiteru	ing.	ängig von der Are-	ablagastärka		Osc
	Die Tormonen-Hulikurve al	iden sich nicht und ist unabh	angig von der Anso	unagsstarke.		Balance

HINWEIS Näheres zum PEG finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Referenz	Performance	Edit	Search		Utility		L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Norm	al Part (FM-X)	(Common/Audio	

Filter

Туре

Im Type-Display können Sie umfassende Einstellungen für den Filterblock vornehmen. Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.





Filter Type

Bestimmt den Filtertyp des aktuellen Elements. Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filter: LPF (Tiefpassfilter), HPF (Hochpassfilter), BPF (Bandpassfilter) und BEF (Bandsperrfilter). Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Einstellungen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualBPF, DualBF, LPF12+BPF6, Thru



LPF24D: Ein dynamischer Tiefpassfilter mit –24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Verglichen mit dem Typ LPF24A kann dieser Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



LPF24A: Ein digitaler, dynamischer Tiefpassfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoger Synthesizer-Filter vierter Ordnung.

LPF18: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit -18 dB/Okt.

LPF18s: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit –18 dB/Okt. Dieser Filter hat einen glatteren Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.

Normal Part (AWM2) Edit

Co	mn	lon
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мо	otion Seq
		Common
		Lane
	Мо	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	El	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	Ele	ement
	05	SC
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Commo	on/Audio

HPF



Normal Part (AWM2) Edit

Common							
	Pa	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Effect						
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
	Common						
		Individual					
		Advanced					
	Motion Seq						
	Common						
		Lane					
	Mod / Control						
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
El	eme	ent					
	Os	sc / Tune					
	Pit	ich EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	An	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
AI	I Ele	ement					
	05	SC					
	Ва	lance					

Kopieren oder Tauschen von Elements

LPF12+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter und einem Hochpassfilter mit jeweils –12 dB/ Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff und HPF Key Follow Sensitivity eingestellt werden. LPF6+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter mit –6 dB/Oktave und einem Hochpassfilter mit –12 dB/Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff und HPF Key Follow Sensitivity eingestellt werden.

HPF24D: Ein dynamischer Hochpassfilter mit –24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Dieser Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.



HPF12: Digitaler Hochpassfilter mit -12 dB/Okt.

BPF



BPF12D: Kombination eines HPF und eines LPF mit –12 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound.







BPF6: Eine Kombination aus einem HPF und einem LPF mit -6 dB/Okt.



eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
					Normal Part (AWM2) Edit
	BEF	Diese Frequenze	n passieren" den Filte	sr	Common
	Anhebung/	Diese Tiequelize			Part Settings
	Absenkung		•		General
					Pitch
					Zone Settings
			Fraguan		Zone Transmit
		Arbeitsfrequenz	Trequenz		Effect
	BEF12: Bandsperrfilter mit -12	2 dB/Okt.			Routing
	BEF6: Bandsperrfilter mit -6 c	IB/Okt.			Ins A
	DualLPF: Zwei parallel gesch	altete Tiefpassfilter mit –12 c	B/Oktave. Sie könne	n den Abstand zwischen d	en Ins B
	beiden Grenzfrequenzen einste	ellen.			EQ
	Anhebung/	Abstand	_		Ins Assign
	Absenkung		\backslash		Arpeggio
			. \		Common
					Individual
	2		Frequenz		Advanced
	Die (die	höhere Cutoff-Frequenz wird a	d direkt im Display ein automatisch eingestell	gestellt :).	Motion Seq
					Common
	DualHPF: Zwei parallel gesch	altete Hochpassfilter mit –12 altete Bandpassfilter mit –6	dB/Oktave.		Lane
	DualBEF: Zwei in Reihe gesch	haltete Bandsperrfilter mit -6	dB/Oktave.		Mod / Control
		Abstand —			Part LFO
	Absenkung	\neg \frown \neg			Control Assign
					Receive SW
			\bigvee		Element
			Frequenz		Osc / Tune
	Di (di	e niedrigere Cutoff-Frequenz w e höhere Cutoff-Frequenz wird	ird direkt im Display ei automatisch eingeste	ngestellt llt).	Pitch EG
		/			Filter
	Bandpassfilter mit –6dB/Oktav	Combination aus einem Tiefp e. Sie können den Abstand z	assfilter mit –12 dB/ wischen den beider	Oktave und einem 1 Grenzfrequenzen einstelle	n. Туре
	Anhahung (1		Filter EG
	Absenkung		\frown		Scale
			$\langle \rangle$		Amplitude
					Level / Pan
		🛶 Abstand 🛶	Frequenz		Amp EG
	Die I (die	niedrigere Cutoff-Frequenz wird	I direkt im Display eing	gestellt	Scale
	(uio				Element LFO
Cutoff (Cuto	off Frequency)				Element EQ
Bestimmt die	Cutoff-Frequenz des Filters	. Diese wird als Grundfi	requenz für den g	gewählten Filtertyp	All Element
verwendet.	0.255				Osc
Emstenungen:	. U-200				Balance
Cutoff/Vel (A	Anschlagsempfindlichk	eit der Filter-Grenzf i ie Anschlagstärke bzw	requenz)		
Einstellungen	64 - +63	ie Ansoniaysialke DZW.	velocity reagient.		
	Positive Werte: Je härter Sie	die Tasten anschlagen, dest	o höher ist die Gren	zfrequenz.	Kopieren oder Tauscher von Elements
	0: Die Grenzfrequenz ändert s	ich nicht und ist unabhängig	von der Anschlagss	stärke.	

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	I Part (FM-X) Commo	n/Audio

Resonance (Resonanz)

Width (Breite)

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonanz eingestellt. Beim Filtertyp BPFw wird hiermit die Frequenzbandbreite angegeben. Mit Hilfe dieses Parameters stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem "Cutoff"-Parameter einen speziellen Charakter. Beim BPFw wird dieser Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt.

Einstellungen: 0-127

Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Filter-Grenzfrequenz)

Bestimmt den Anteil, mit dem die Tastatur- bzw. Oktavlage der Noten die Grenzfrequenz beeinflusst (siehe oben). Als Ausgangsnote für die Grenzfrequenz wird dabei der Wert von "Center Key" (der folgende Parameter) angenommen.

Einstellungen: - 200% - +200%

Positive Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten fällt, und die höherer Noten steigt an. **Negative Werte:** Die Grenzfrequenz tieferer Noten steigt an, und die höherer Noten fällt.

Center Key (Mittlere Note für die Skalierungsempfindlichkeit der Grenzfrequenz)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für "Cutoff/Key" die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert lässt sich nicht ändern.

Gain (Anhebung/Absenkung)

Hier können Sie den "Gain" (die Verstärkung, die das an die Filter-Einheit gesendete Signal erfährt) einstellen.

Bei einem Filtertyp mit den Parametern "Distance" und "Res/Vel"



Distance (Abstand)

Bestimmt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der Filtertypen Dual und LPF12+BPF6. Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt. **Einstellungen:** -128 – +127

Res/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der Filterresonanz)

Bestimmt, in welchem Grad die Resonanz auf die Anschlagstärke bzw. Velocity reagiert. Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt.

Einstellungen: -64 - +63

Positive Werte: Je größer die Velocity, desto stärker die Resonanz.Negative Werte: Je kleiner die Velocity, desto größer die Resonanz.0: Der Resonance-Wert ändert sich nicht.

Normal Part (AWM2) Edit

		- a (/
Co	omn	hon
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	I Ele	ement
	05	SC .
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

■ Bei einem Filtertyp mit den Parametern "HPF Cutoff" und "HPF Cutoff/Key"



HPF Cutoff (Grenzfrequenz des Hochpassfilters)

Bestimmt die Arbeitsfrequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Dieser Parameter ist nur verfügbar bei Auswahl eines der Filtertypen "LPF12+HPF12" oder "LPF6+HPF12". **Einstellungen:** 0–255

HPF Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der HPF-Filter-Grenzfrequenz)

Bestimmt, zu welchem Anteil die Tastatur- bzw. Oktavlage der Noten die Grenzfrequenz des HPF beeinflusst. Dieser Parameter ist nur verfügbar bei Auswahl eines der Filtertypen "LPF12+HPF12" oder "LPF6+HPF12".

Einstellungen: -200% - +200%

Positive Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten fällt, und die höherer Noten steigt an. **Negative Werte:** Die Grenzfrequenz tieferer Noten steigt an, und die höherer Noten fällt.

Normal Part (AWM2) Edit

Сс	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	09	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	El	ement LFO
	El	ement EQ
All	Ele	ement
	09	SC
	Ba	alance

Referenz	Performance	Edit	Searc	ch	Utili	ty		I	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Au	udio		

Filter EG (Filterhüllkurve)

Im Filter-EG-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe der Elements im Zeitverlauf ändert. So können Sie die Klangänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Ausklingen des Sounds steuern.



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release	
Time	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
Level	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	

Einstellungen: Time: 0-127

Level: -128 - +127

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der FEG-Zeiten)

Bestimmt den Grad, mit dem die Tastaturposition bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Filter EGs beeinflusst. Die Basis-Änderungsgeschwindigkeit für den FEG liegt bei der im Center Key-Parameter angegebenen Note (s. u.).

Einstellungen: -64 - +63

Positive Werte: Hohe Tasten führen zu einer hohen FEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer langsamen Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Tasten führen zu einer langsamen FEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer hohen Geschwindigkeit.

0: Die FEG-Übergangszeiten ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Center Key (Mittlere Taste der Empfindlichkeit der Skalierung der FEG-Zeiten)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter "Time/Key". **Einstellungen:** C–2–G8

Normal Part (AWM2) Edit

Co	omn	non						
	Pa	rt Settings						
		General						
		Pitch						
		Zone Settings						
	Zone Transmit							
	Effect							
		Routing						
		Ins A						
		Ins B						
		EQ						
		Ins Assign						
	Ar	peggio						
		Common						
		Individual						
		Advanced						
	Mo	otion Seq						
		Common						
		Lane						
	Mo	od / Control						
		Part LFO						
		Control Assign						
		Receive SW						
El	eme	nt						
	Os	sc / Tune						
	Pit	tch EG						
	Fil	ter						
		Туре						
		Filter EG						
		Scale						
	An	nplitude						
		Level / Pan						
		Amp EG						
		Scale						
	Ele	ement LFO						
	Ele	ement EQ						
AI	I Ele	ement						
	05	SC						
	Ва	lance						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Time/Vel (Ar	Normal	Normal Part (AWM2)	
Segment (A	Comm	Common	
Bestimmt, wie die Übergangszeiten (Time-Parameter) des FEG auf die Anschlagsstärke (Velocity) reagieren. Wählen Sie ein Segment" aus und stellen Sie dann dessen. Time/Vel"-Parameter ein		Part Settings	
Einstellungen:	Time/Vel: -64 – +63		General
-	Positive Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer schnelleren Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit,		Pitch
	Negative Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer langsameren EEG-Übergangsgeschwindigkeit		Zone Setting
	niedrige Velocity-Werte zu einer hohen Geschwindigkeit.		Zone Transm
	0: Die Übergangszeiten des Filter EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der Velocity.	Eff	fect
Einstellungen:	Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All		Routing
	Attack: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Anstiegszeit.		
	Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.		Ins A
	Decay: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Decay-Zeit.		Ins B
	Atk+RIs: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.		EQ
	All: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst alle Time-Parameter des FEG.		Ins Assign

FEG Depth (Grenzfrequenzbereich der Filterhüllkurve)

Bestimmt den Grenzfrequenzbereich des Filter EGs.

Einstellungen: -64 - +63

Depth/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des FEG-Anteils) Curve (Anschlagsempfindlichkeitskurve des FEG)

Bestimmt, wie der Grenzfrequenzbereich auf die Anschlagstärke bzw. Velocity der auf der Tastatur angeschlagenen Tasten reagiert. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity die Filter EG Depth beeinflusst. In den folgenden Abbildungen stellt die vertikale Achse die Änderung der Grenzfrequenz dar, und horizontale Achse die Anschlagstärke.

Einstellungen: Depth/Vel: -64 - +63 Einstellungen: Curve: 0-4



HINWEIS Näheres zum FEG finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Edit

	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Eff	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мс	otion Seq
		Common
		Lane
	Мс	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	nt
	Os	sc / Tune
	Pit	ch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	Ele	ement
	Os	6C
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Scale (Filterskalierung)

Im Filter-Scale-Display können Sie Parameter für die Filterskalierung von Elements einstellen. Bei der Filterskalierung wird die Filter-Grenzfrequenz je nach Lage der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert.



Break Point 1–4 (Übergangspunkt 1–4)

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

Einstellungen: C-2-G8

HINWEIS Die Übergangspunkte 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Cutoff Offset 1-4 (Grenzfrequenz-Versatzwert 1-4)

Bestimmt den Versatzwert für die Grenzfrequenz an jedem Übergangspunkt.

Einstellungen: -128 - +127

HINWEIS Unabhängig von den eingestellten Versatzwerten können die minimalen und maximalen Amplitude-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

HINWEIS Jede Note, die unterhalb des Übergangspunktes Nr. 1 gespielt wird, hat die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge. Ebenso hat jede Note, die oberhalb des Übergangspunktes Nr. 4 gespielt wird, die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge.

HINWEIS Informationen zu Einstellbeispielen der Filterskalierung finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Normal Part (AWM2) Edit

Co	omn	hon					
	Ра	rt Settings					
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Effect						
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Mo	otion Seq					
		Common					
		Lane					
	Mo	od / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
El	eme	ent					
	05	sc / Tune					
	Pit	tch EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	An	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
AI	I Ele	ement					
	05	SC					
	Ba	lance					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norm	nal Part (FM-X) Commo	n/Audio

Amplitude

Bedienuna

Level/Pan (Pegel/Panorama)

Im Level/Pan-Display können Sie Pegel- und Panorama-Einstellungen für jedes einzelne Element einstellen.

 $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element-Auswahl \rightarrow [Amplitude] \rightarrow [Level/Pan]$



Level (Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Elements. **Einstellungen:** 0–127

Level/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des Pegels) Offset (Versatz der Anschlagempfindlichkeit des Pegels) Curve (Kurve der Anschlagempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, welcher Velocity-Wert entsprechend der tatsächlichen Anschlagsstärke der Tasten auf der Tastatur erzeugt wird. Der Parameter "Offset" hebt oder senkt den bei "Level/Vel" angegebene Pegel. Wenn das Ergebnis höher ist als 127, wird die Velocity auf 127 eingestellt. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Amplitude EG beeinflusst. In den folgenden Abbildungen stellt die vertikale Achse die resultierende Velocity dar, und horizontale Achse die Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: Level/Vel: -64 - +63

Positive Werte: Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.Negative Werte: Je sanfter Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.0: Der Ausgangspegel ändert sich nicht.

Einstellungen: Offset: 0-127



- A: Level Velocity Sensitivity = 0
- B: Level Velocity Sensitivity = 32
- C: Level Velocity Sensitivity = 64

X: Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Y: Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)







Normal Part (AWM2) Edit

Com	non
Pa	art Settings
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
E	ffect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Α	rpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
M	otion Seq
	Common
	Lane
M	od / Control
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Elem	ent
0	sc / Tune
P	itch EG
Fi	lter
	Туре
	Filter EG
	Scale
A	mplitude
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
E	lement LFO
E	lement EQ
All El	ement
0	sc
B	alance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
Einstellungen: C	Curve (Kurve): 0–4 1	2	3	4	Normal Part (AWM2) Edit
					Common Part Settings General
Pan (Element Bestimmt die St Einstellungen: L	- Panorama) ereo-Panoramaposition d 63–C (Mitte)–R63	es ausgewählten Elemer	its.		Pitch Zone Settings Zone Transmit
Alternate Pan Bestimmt den B links positioniert verwendet. Einstellungen: L	(Abwechseinde Pan- etrag, um den das Tonsig wird. Als Grundeinstellun 64-C-R63	Position) gnal bei jedem neuen Tas ng für die Stereoposition	stenanschlag ab wird die Einstel	owechselnd rechts und lung unter Pan (oben)	Effect Routing Ins A Ins B EQ
Random Pan Legt den Betrag Zufallsprinzip na Grundeinstellun Einstellungen: 0	(Zufällige Pan-Positic g fest, um den der Klang ach rechts und links verso g verwendet. -127	n) des ausgewählten Eleme choben wird. Die Pan-Ein	nts für jede ges stellung (siehe	spielte Note nach dem oben) wird als	Ins Assign Arpeggio Common Individual
Scaling Pan (Panorama-Skalierung)			Advanced Motion Seq

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – Links und Rechts – des ausgewählten Elements beeinflussen. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird bei der Note C3 als Grundeinstellung verwendet.

Einstellungen: -64 - +0 - +63

Positive Werte: Die Pan-Position wird für niedrigere Noten nach links und für höhere Noten nach rechts verschoben.

Negative Werte: Die Pan-Position wird für niedrigere Noten nach rechts und für höhere Noten nach links verschoben.

Level/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Pegel)

Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Lautstärke des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den LevelSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet.

Einstellungen: -64 - +0 - +63

MODX Referenzhandbuch

Positive Werte: Niedrigerer Ausgangspegel bei tieferen Noten und höherer Ausgangspegel bei höheren Noten.

Negative Werte: Höherer Ausgangspegel bei tieferen Noten und niedrigerer Ausgangspegel bei höheren Noten.

Center Key (Mittlere Note für die Pegelskalierungsempfindlichkeit)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für "Level/Key" die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert lässt sich nicht ändern.

Kopieren oder Tauschen

Common

Lane

Osc / Tune

Туре

Scale

Amplitude
Level / Pan

Filter EG

Amp EG

Scale Element LFO Element EQ

All Element Osc Balance

von Elements

Pitch EG

Filter

Element

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Referenz	Performance	Edit		Sear	ch	Util	ity		L	.ive Set
		Normal Part (AWM2)	Dru	m Part		Normal Part (FM-X)		Common	Audio	

Amp EG (Amplituden-Hüllkurvengenerator)

Im Amplitude-EG-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Klangs über die Zeit ändert. Mit Hilfe des AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist, steuern.



 $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element-Auswahl \rightarrow [Amplitude] \rightarrow [Amp EG]$



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Time	-	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	—

Einstellungen: Time: 0–127

Level: 0-127

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt den Anteil, mit dem die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Amplitude EGs beeinflusst. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (siehe unten) angenommen.

Einstellungen: -64 - +63

Positive Werte: Hohe Noten bewirken eine hohe Amplituden-EG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Noten eine langsame Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Noten bewirken eine langsame Amplituden-EG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Noten eine hohe Geschwindigkeit.

0: Die Übergangszeiten des Amplitude EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Center Key (Mittlere Taste der Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter "Time/Key". Wenn die als Center Key eingestellte Note gespielt wird, verhält sich der AEG genau entsprechend den eingestellten Werten. **Einstellungen:** C–2–G8

Release Adj (Release-Anpassung für die Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt die Empfindlichkeit von "AEG Time Key Follow Sensitivity" auf die AEG-Loslasszeit. Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Empfindlichkeit.

Einstellungen: 0-127

127: Stellt die EG Time Key Follow Sensitivity auf den Wert von Decay1 oder Decay2 ein.**0:** Erzeugt keine Wirkung auf AEG Time Key Follow Sensitivity.

Normal Part (AWM2) Edit

	_	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					
Co	omn	non					
	Part Settings						
		General					
		Pitch					
		Zone Settings					
		Zone Transmit					
	Ef	fect					
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
		Common					
		Individual					
		Advanced					
	Мо	otion Seq					
		Common					
		Lane					
	Мо	od / Control					
		Part LFO					
		Control Assign					
		Receive SW					
Ele	eme	ent					
	05	sc / Tune					
	Pi	tch EG					
	Fil	ter					
		Туре					
		Filter EG					
		Scale					
	Ar	nplitude					
		Level / Pan					
		Amp EG					
		Scale					
	Ele	ement LFO					
	Ele	ement EQ					
All	Ele	ement					
	05	SC .					
	Ba	llance					

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Time/Vel (A	nschlagsempfindlichkeit der AEG-Zeiten)	Normal I
Segment (A	nschlagsempfindlichkeit der AEG-Zeiten des Segments)	Commo
Bestimmt, wie Tasten (Veloci Parameter ein	e die Übergangszeiten (Geschwindigkeit) des Amplitude EG auf die Anschlagsstärke der ty) reagieren. Wählen Sie ein "Segment" aus, und stellen Sie dann dessen "Time/Vel"-	Par
Einstellungen:	Time/Vel: -64 – +63	
	Positive Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer hohen Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer langsamen Geschwindigkeit.	
	Negative Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer langsameren Amplitude-EG- Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer hohen Geschwindigkeit.	Effe
	0: Die Übergangszeiten des Amplitude EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der Velocity.	_
Einstellungen:	Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All	
	Attack: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Anstiegszeit.	
	Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.	
	Decay: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Decay-Zeit.	
	Atk+RIs: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.	
	All: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst alle Time-Parameter des AEG.	Arp

Half Damper (Halbdämpfer-Schalter)

Wenn "Half Damper Switch" (Halbdämpferschalter) eingeschaltet ist, können Sie in Verbindung mit dem Pedal FC3 von Yamaha, das an der FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist, einen Halbpedal-Effekt wie bei einem akustischen Klavier/Flügel erzeugen. **Einstellungen:** off, on

Time (Halbdämpfer-Zeit)

Bestimmt, wie schnell nach dem Loslassen einer Tastaturtaste der Klang bis auf Null ausklingt, während das Pedal FC3 bei eingeschaltetem Half-Damper-Switch-Parameter gehalten wird. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Half Damper Switch" ausgeschaltet ist.

Einstellungen: 0-127

HINWEIS Näheres zum AEG finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

lorn	nal	Part (AWM2) Edit
Cor	nm	ion
	Pa	rt Settings
_		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Eff	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мc	otion Seq
		Common
_		Lane
	Mc	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Elei	me	nt
	Os	c / Tune
_	Pit	ch EG
_	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
_		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
_		Scale
_	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	Ele	ement
	Os	C
	Ba	lance

I

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	l Part (FM-X) Commo	n/Audio	

Scale (Amplitudenskalierung)

Im Amplitude-Scale-Display können Sie Einstellungen der Amplitudenskalierung für jedes Element einstellen.

Mit der Amplitudenskalierung wird die Ausgangslautstärke (Amplitude) je nach Tastaturlage der gespielten Tasten verändert.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element-Auswahl \rightarrow [Amplitude] \rightarrow [Scale]



Break Point 1–4 (Übergangspunkt 1–4)

Bestimmt die vier Übergangspunkte für die Amplitudenskalierung anhand der jeweiligen Notennummern. **Einstellungen:** C –2 – G8

HINWEIS Die Übergangspunkte 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Cutoff Offset 1–4 (Grenzfrequenz-Versatzwert 1–4)

Bestimmen die Versatzwerte für die Amplitudenskalierung an jedem Übergangspunkt der Amplitudenskalierung. **Einstellungen:** -128 – +127

HINWEIS Näheres zu Einstellbeispielen der Amplitudenskalierung finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Normal Part (AWM2) Edit

Co	mn	non								
	Pa	rt Settings								
		General								
		Pitch								
		Zone Settings								
	Zone Transmit									
	Ef	fect								
		Routing								
		Ins A								
		Ins B								
		EQ								
		Ins Assign								
	Ar	peggio								
		Common								
		Individual								
		Advanced								
	Mo	otion Seq								
		Common								
		Lane								
	Mo	od / Control								
		Part LFO								
		Control Assign								
		Receive SW								
Ele	eme	ent								
	09	sc / Tune								
	Pi	tch EG								
	Fil	ter								
		Туре								
		Filter EG								
		Scale								
	Ar	nplitude								
		Level / Pan								
		Amp EG								
		Scale								
	El	ement LFO								
	El	ement EQ								
All	Ele	ement								
	0	SC								
	Ba	alance								

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part N	ormal Part (FM-X) Com	imon/Audio

Element LFO

Im Element-LFO-Display können Sie LFO-Parameter für jedes Element einstellen. Die LFO-Einheit (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator) des Elements erzeugt ein tieffrequentes Signal. Das Signal des LFO wird benutzt, um die Tonhöhe, die Filterfrequenz oder die Amplitude (Lautstärke) eines Klanges zu modulieren.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Element-Auswahl \rightarrow [Element LFO]

•	🛍 Edit	- Part1 - Eleme	ent1	Ð	× """	⊷÷ J1	140	• •
Osc / Tune		LFO Wave Triang	le V		\mathbb{W}	\mathbb{N}	\mathbb{N}	\mathbb{W}
D 111 FC		Speed			Delay	Fade In		
PitchEG		38			0	0		
Filter		Key On Reset			Pitch Mod	Filter Mod	Amp Mod	
		ON			0	0	0	
Amplitude								
Element LFO								
Element EQ								
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Ele	m4 Elem5	Elem6 Elem	n7 Elem8	AII	Mute Solo

LFO Wave

Hier können Sie die LFO-Wellenform auswählen, mit welcher der Klang moduliert wird. **Einstellungen:** Saw, Triangle, Square

Saw (Sawtooth Wave)







Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest. Je größer der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

Einstellungen: 0-63

Key On Reset (LFO-Reset bei Tastenanschlag)

Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.

Einstellungen: Off, On



Delay (LFO-Verzögerungszeit)

Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Empfang einer Note-On-Meldung und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Wirkung beginnt, einstellen. **Einstellungen:** 0–127

Normal Part (AWM2) Edit

		, ,
Co	mm	non
_	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
_		Zone Transmit
_	Eff	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
-	Ar	peggio
-		Common
		Individual
		Advanced
-	Mc	otion Seq
-		Common
		Lane
-	Mc	od / Control
-		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	Os	sc / Tune
-	Pit	ch EG
-	Fil	ter
-		Туре
		Filter EG
		Scale
-	An	nplitude
-		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
-	Ele	ement EQ
All	Ele	ement
	Os	iC
	Ва	lance

Referenz	eferenz Performance		Search	Utility	/ Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
Fade In (LFO-	Einblenddauer)				Normal Part (AWM2) Edit
Zeit verstrichen	weichen Zeitraum der LF ist.	O eingeblendet werden	soll, nachdem d	ie bei "Delay" eingeste	Common
Einstellungen: 0	-127				Part Settings
					General
Pitch Mod (LF	O-Pitch-Modulation	stiefe)			Pitch
Hier konnen Sie	einstellen, wie stark die	LFO-Wellenform die Tor	nhohe des Klang	es moduliert.	Zone Settings
	-127				Zone Transmit
Filter Mod (LF	O-Filter-Modulation	stiefe)			Effect
Bestimmt, wie st	tark die LFO-Wellenform	die Grenzfrequenz des	Filters moduliert		Routing
Einstellungen: 0	–127				Ins A
Amp Mod (LF	O-Amplituden-Modu	lationstiefe)			Ins B
Hier können Sie	einstellen, wie stark die	LFO-Wellenform die Am	nplitude (Lautstäi	rke) des Klanges	EQ
moduliert.					Ins Assign
Einstellungen: 0	–127				Arpeggio
					Common
					Individual
Element EC	(Element-Klangre	gelung)			Advanced
Im Element-EQ-	Display können Sie EQ-I	Parameter für jedes Eler	nent einstellen.		Motion Seq
					Common
Bedienung [PERFORMANCE (HOME)]	\rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl	→ Element-Auswa	hI → [Element EQ]	Lane



EQ Type (EQ-Typ des Elements)

Bestimmt den Equalizer-Typ.

Einstellungen: 2-band, P.EQ (Parametrischer EQ), Boost6 (6-dB-Anhebung), Boost12 (12-dB-Anhebung), Boost18 (18-dB-Anhebung), thru

2-band: Dies ist ein "Shelving"-Equalizer (Niveauregelung), der ein hohes und ein tiefes Frequenzband einstellt.

P.EQ: Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz (Freq) abgesenkt oder angehoben werden (Gain).

Boost6, Boost12, Boost18: Diese Einstellungen heben den Pegel des gesamten Signals um 6 dB, 12 dB bzw. 18 dB an.

Thru: Diese Einstellung umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

Kopieren oder Tauschen von Elements

Mod / Control Part LFO

Osc / Tune

Туре

Element EQ All Element

Osc

Balance

Filter EG Scale Amplitude

Level / Pan Amp EG Scale Element LFO

Pitch EG

Filter

Element

Control Assign

Receive SW

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio	

■ Wenn "EQ Type" auf "2-band" eingestellt ist



A	🛍 Edit - Part1	- Element1		FX		J 140		0
Osc / Tune		+24 +12						
Pitch EG		-12 -24 20	50 100 200	500 1	k 2k	5k 10)k 20k	
Filter		EQ Type	EQ Low Gain		EQ Hi Gain			
Amplitude		2-band	+0.00dB EQ Low Freq		+0.00dl EQ Hi Freq	B		
Element LFO			62.5Hz		7.40kH:	z		
Element EQ								
Part 1	Common Elem1	Elem2 Elem	3 Elem4 Ele	m5 Elem6	Elem7 Ele	em8 All	Mut	e Solo

EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "Low". **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

EQ Hi Gain (Höhenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes "High". **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

EQ Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "Low". **Einstellungen:** 50,1 Hz–2,00 kHz

EQ Hi Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes "High". **Einstellungen:** 139,7 Hz–12,9 kHz

Normal Part (AWM2) Edit

Com	mon
P	art Settings
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
E	ffect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
A	rpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
M	otion Seq
	Common
	Lane
M	od / Control
	Part LFO
	Control Assign
_	Receive SW
Elem	ent
0	sc / Tune
P	itch EG
F	ilter
	Type
	Filter EG
	Scale
A	mplitude
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
E	
AILE	
0	SC
B	alance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio	

■ Wenn "EQ Type" auf "P.EQ" eingestellt ist



A	Ł	Edit - Part1	- Ele	ment1				FX		$0 \xrightarrow{-1}_{-1}$	J 140		0
Osc / Tune			+24 +12										
Pitch EG			0 -12 -24	20	50	100	200	500	1k	2k	5k 1	l0k 20k	
Filter			EQ T	уре	EQ	Gain			Τ				
Amplitude				P.EQ	-I EQ	-0.00dl Freq	B						
Element LFO					1	I.02kH:	z						
Element EQ	l				EQ	Q 0.7							
▼ Part1	Col	mmon Elem1	Ele	m2 Ele	em3	Elem4	Elem5	Elem6	Ele	m7 E	lem8 A	All Mut	e Solo

EQ Gain (Anhebung/Absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung bei der unter "EQ Freq" eingestellten Arbeitsfrequenz. **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Legt die Arbeitsfrequenz fest, bei der abgesenkt/angehoben wird. **Einstellungen:** 139,7 Hz–12,9 kHz

EQ Q (Bandbreite des Element-EQs)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen.

Einstellungen: 0.7-10.3

HINWEIS Näheres zur EQ-Struktur finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Normal	Part	(AWM2)	Edi

1101	mai	
Co	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	ect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мс	otion Seq
		Common
		Lane
	Мс	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	nt
	0s	sc / Tune
	Pit	ch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	An	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
Al	Ele	ement
	05	6C
	Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Element All (Alle Elements)

Osc (Oszillator)

Im Oscillator-Display können Sie für die acht Elements diejenigen Parameter einstellen, die den Oszillator betreffen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow [AII] \rightarrow [Osc]

A	🛍 Edit	t - Part1 - All	Element	t FX IIII	e c ∼	J 140		ø
Osc								
	SW	XA Control 🔻	Group	Waveform 🛛	Veloci	ty Limit	Note	Limit
Balance	1	Normal	1	NewAudioRec.wav	1	127	C -2	G 8
	2	A.SW Off	1	Grain3 St	1	127	C -2	G 8
	3	A.SW Off	1	Vocal Res	1	127	C -2	G 8
	4	Normal	1	Neo Seq Em All	1	127	C -2	G 8
	5	A.SW Off	1	JP Short Seq L	1	127	C -2	G 8
	6	A.SW2 On	1	Saturation	1	127	C -2	G 8
	7	Normal	1	JP Short Seq L	1	127	C -2	G 8
	8	Normal	1	Bubble	1	127	C -2	G 8
Part 1	Common	Elem1 Ele	m2 El	em3 Elem4 Elem5 Elem6 El	em7 El	lem8		

SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

XA Control (XA-Steuerung)

Bestimmt die Funktionsweise der Funktion Expanded Articulation (XA) eines Elements. Die XA-Funktion ist ein ausgeklügeltes Klangerzeugersystem, mit dem realistischere Klänge und natürliche Spieltechniken nachgebildet werden können. XA bietet auch andere einzigartige Modi für zufällige und sich abwechselnde Klänge während des Spiels. Näheres zur XA-Funktion siehe "Tone Generator Block" unter "Grundstruktur" auf <u>Seite 6</u>.

Einstellungen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (Assignable Switch 1 ON), A.SW2 On (Assignable Switch 2 ON), A.SW Off (Assignable Switch 1 OFF)

Normal: Das Element erklingt normal bei jedem Notenanschlag.

Legato: Wenn der Mono/Poly-Parameter auf Mono gestellt ist, wird beim Legatospiel auf der Tastatur anstelle des Elements, bei dem der XA-Control-Parameter auf "Normal" eingestellt ist, dieses Element gespielt. ("Legatospiel" bedeutet, dass Sie die nächste Note einer einstimmigen Notenlinie oder Melodie spielen, bevor Sie die vorherige loslassen.)

Key Off: Das Element erklingt bei jedem Loslassen der Note.

Cycle: Jedes Element erklingt alternativ entsprechend seiner numerischen Ordnungszahl. Beim Anschlagen der ersten Note erklingt also Element 1, bei der zweiten Note Element 2, usw.

Random: Jedes Element erklingt zufällig bei jedem Notenanschlag.

A.SW1 On: Wenn die Taste [ASSIGN 1] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW2 On: Wenn die Taste [ASSIGN 2] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW Off: Wenn beide Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ausgeschaltet sind (Off), erklingt das Element.

Group (Element-Gruppe)

Bestimmt die Gruppe für die XA-Steuerung. Alle Elements mit derselben Art von XA-Features müssen dieselbe Gruppennummer haben. Diese Einstellung gilt nicht, wenn die XA-Control-Parameter aller Elements auf Normal eingestellt sind.

Einstellungen: 1-8

Waveform (Name der Waveform)

Zeigt den Namen der Waveform für jedes Element an. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Normal Part (AWM2) Edit

Co	Common							
	Pa	rt Settings						
		General						
		Pitch						
		Zone Settings						
		Zone Transmit						
	Ef	fect						
		Routing						
		Ins A						
		Ins B						
		EQ						
		Ins Assign						
	Ar	peggio						
		Common						
		Individual						
		Advanced						
	Мо	otion Seq						
		Common						
		Lane						
	Мо	od / Control						
		Part LFO						
		Control Assign						
		Receive SW						
Ele	eme	ent						
_	05	sc / Tune						
	Pi	tch EG						
	Fil	ter						
		Туре						
		Filter EG						
		Scale						
	Ar	nplitude						
		Level / Pan						
		Amp EG						
		Scale						
	El	ement LFO						
	El	ement EQ						
All	Ele	ement						
	05	SC						
-	Ba	lance						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. "93 bis 34", dann werden die Velocity-Bereiche "1 bis 34" und "93 bis 127" abgedeckt. **Einstellungen:** 1–127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Jedes Element wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. "C5 bis C4", werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: "C–2 bis C4" und "C5 bis G8".

Einstellungen: C -2 - G8

Balance

Im Balance-Display können Sie für die acht Elements diejenigen Parameter einstellen, die Lautstärke, Tonhöhe und Panorama betreffen.

A	🛍 Edit	t - Part1 - All Elen	nent	FX	🛄 < 🖌 J 140	¢
Osc						
	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	С	98
	4	+0	+0	106	С	63
	5	+0	+0	106	С	127
	6	+0	+0	106	С	100
	7	+0	+0	106	С	127
	8	+0	+0	106	С	113
-						
Part 1	Common	Elem1 Elem2	Elem3 Elem4	Elem5 Elem6	Elem7 Elem8	All

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow [AII] \rightarrow [Balance]

SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten. **Einstellungen:** -48 – +48

Fine (Feinstimmung)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element. **Einstellungen:** -64 – +63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Legt die Grenzfrequenz für jedes Element fest. **Einstellungen:** 0–255

Pan (Element-Panorama)

Legt für jedes Element die Stereo-Panoramaposition fest. **Einstellungen:** L63 (ganz links)–C (Mitte)–R63 (ganz rechts)

Level (Pegel)

Bestimmt den Pegel für jedes Element. **Einstellungen:** 0–127

MODX Referenzhandbuch

Normal	Part	(AWM2)) Edit

		()
Co	mn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Pitch
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Мо	otion Seq
		Common
		Lane
	Мо	od / Control
		Part LFO
		Control Assign
		Receive SW
Ele	eme	ent
	05	sc / Tune
	Pi	tch EG
	Fil	ter
		Туре
		Filter EG
		Scale
	Ar	nplitude
		Level / Pan
		Amp EG
		Scale
	Ele	ement LFO
	Ele	ement EQ
All	Ele	ement
	05	SC
	Ba	lance

eferenz Perform	mance	Edit	Search	Utili	ty	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Auc	lio
						_
Elements kopieren	oder tausc	hen			Normal	Part (AWM2) Edit
Sie können Elements kopiere	en oder tausc	hen.			Comm	ion
		FDIT] → Zu konjeren	des Flement auswä	hlan → [SHIET] + [EDIT]	Pa	rt Settings
						General
	I	Kopieren Tausc	hen			Pitch
						Zone Settings
						Zone Transmit
					Eff	ect
			_			Routing
		Copy Exchange				Ins A
			<u> </u>			Ins B
					•	EQ
	Part	Par	t		U	Ins Assign
	1		1		Ar	peggio
	Flement	Fler	ment		•	Common
3		•••••>			U	Advanced
	1		2		Ma	Advanced
						Common
						Lane
	Cancel		Сору		Mc	d / Control
						Part I FO
				nlich (- Dviechen Flor		Control Assign
und Operators).	oder vertausch	en zwischen Parts versc	niedenen Typs mog	JIICH (Z. B. ZWISCHEN EIEM	ients	Receive SW
Conv					Eleme	nt
Mit dieser Schaltfläche wird	die Kopierfun	ktion für Elements ak	tiviert.		Os	sc / Tune
					Pit	ch EG
Exchange	-l' - T l- f	alations from Elementaria	at tota		Fil	ter
Mit dieser Schaithache wird	ale lauschlur	iktion für Elements ar	Kliviert.			Туре
1 Zu kopierender (oder	zu vertaus	chender) Part				Filter EG
HINWEIS Der aktuell ausge	ewählte Part wir	d automatisch eingestel	lt; diese Einstellung	kann nicht geändert were	den.	Scale
2 Zu kopierendes (oder	r zu tausche	endes) Element			An	nplitude
		· · · · , · · · · ·				Level / Pan
Ziel-Part für Kopier- og	oder Tausch	ivorgang				Amp EG
4 Ziel-Element für Kopi	er- oder Ta	uschvorgang				Scale
-		0-0			Ele	ement LFO
					Ele	ement EQ
					All Ele	ment
					Os	C
					Ba	lance

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norm	nal Part (FM-X) Comm	on/Audio

Drum Part Edit (Drum-Part-Bearbeitung)

Jeder Drum Part kann bis zu 73 Tasten (Keys) mit verschiedenen Schlaginstrumenten enthalten, die über die Tastatur verteilt sind (C0 bis C6). Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Part-Bearbeitung: das Key-Common-Edit-Display zur Bearbeitung der Einstellungen, die für alle Drum Keys des Parts gelten, und das Key-Edit-Display zur Bearbeitung einzelner Drum Keys. Dieser Abschnitt beschreibt die Parameter für Key Common Edit und Key Edit.

Key Common Edit (Common)

Part Settings

General

Bedienung

 $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Drum Key [Common] \rightarrow [Part Settings] \rightarrow [General]$

A	🖒 Edit	- Part6 - Comn	างก	ΕΣ	a IIIII ~	- J 140	≡ ¢
Part Settings	General	Part Category Ma Drum/Per	ain TPart Catego CDr	ory Sub 🔻 Pai UMS	rt Name D	RUM/PERC	[7]
Effect	Zone Settings	Volume 112	Pan C	Dry Level	VarSend	RevSend O	Part Output
Arpeggio	Zone Transmit	Note Shift	Detune	Pitch Bend↓	Pitch Bend ↑		
Motion Seq		+0	+0.0Hz	-12	+12		
Mod / Control		ON	ON				
		Velocity Limit ●	·•	Note Limit ●	,	Velocity Offset	Velocity Depth
		1	127	C -2	G 8	64	64
-							
Part 6	Common	BD SD	HH Close HH P	Pedal HH Open L	ow Tom Hi Tom	Crash	Drum Key

Part Category Main (Part-Hauptkategorie) Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie des ausgewählten Parts. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Part Name

Bestimmt den Part-Namen des ausgewählten Parts. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts. **Einstellungen:** 0–127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest. **Einstellungen:** L63–C–R63

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (Signalanteil ohne Effekt) des ausgewählten Parts. Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Part Output" auf "MainL&R" oder "Drum" eingestellt ist. **Einstellungen:** 0–127

Drum Part Edit Common Part Settings General **Zone Settings Zone Transmit** Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq

Control Assign Receive SW Key Osc / Tune Filter Level / Pan Element EQ

Common Lane Mod / Control

eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Nor	mal Part (FM-X) Com	mon/Audio
Var Send (Var Bestimmt den Po steht nur zur Ver Einstellungen: 0	iation-Ausspielweg) egel des Signals des aus 'fügung, wenn "Part Outp -127	gewählten Parts, der zu ut" auf "MainL&R" oder	um Variation-Effekt ge ""Drum" eingestellt is	sendet wird. Dies t.	Drum Part Edit Common Part Settings
Rev Send (Re Bestimmt den Pe steht nur zur Ver	verb-Ausspielweg) egel des Signals des aus fügung, wenn "Part Outp	gewählten Parts, der zu ut" auf "MainL&R" oder	um Reverb-Effekt ges [.] "Drum" eingestellt is	endet wird. Dies t.	Zone Settings Zone Transmit Effect
Part Output (A Legt fest, welch Einstellungen: M U	Auswahl des Part-Aus er Audioausgang für den fainL&R, USB1&2USB7&8, U fainL&R: Ausgabe in stereo (ISB1&2USB7&8: Ausgabe	gangs) ausgewählten Part ver JSB1USB8, Off, Drum zwei Kanäle) an die OUTPU i in stereo (Kanäle 1&2-7&8 no (Kanäle 1 %) am USP T	wendet wird. IT-Buchsen [L/MONO]/[R]) am [USB TO HOST]-Ans O HOST] Apaphuap	schluss.	Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign
A D Note Shift (Tra Legt die Tonhöh	Aussi Das Audiosignal des Part Drum: "Drum Key Out" wird ang Ansponierung) e (Transponierung) jedes	s wird nicht ausgegeben. gezeigt, wenn die einzelnen Parts in Halbtönen fes	Drum Keys jeweils eigene t.	Audioausgänge erhalten.	Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq
Einstellungen: -2 Detune (Verst Legt die Tonhöh Einstellungen: -	24 – +0 – +24 immung) eneinstellung des ausgev 12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz	vählten Parts in 0,1-Ce	nt-Schritten fest.		Common Lane Mod / Control Control Assign
Pitch Bend ↑ Bestimmt den m Einstellungen: -4	/↓ (Pitch-Bend-Bereid naximalen Pitch-Bend-Ber 18 - +0 - +24	ch auf-/abwärts) eich in Halbtönen.			Receive SW Key Osc / Tune
Arp Play Only Legt fest, ob der Parameter einge	r (Nur Arpeggio-Wiede r aktuelle Part nur die Not eschaltet ist, werden nur d	e rgabe) en-Events der Arpeggi die Noten-Events der A	o-Wiedergabe spieler	n soll. Wenn dieser an den	Filter Level / Pan

Klangerzeuger-Block geleitet. Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element-Pan-Schalter)

Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jeden Key Part (vorgenommen über: [EDIT] → Part-Auswahl → Drum-Key-Auswahl → [Level/Pan] → "Pan") angewendet werden oder nicht. Wenn ausgeschaltet ("off"), ist die Panoramaposition jedes Keys des Parts in der Mitte. **Einstellungen:** Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenze)

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. **Einstellungen:** 1–127

Note Limit (Notengrenzen)

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Einstellungen: C –2 – G8

Referenz	Performance	Edit	Sear	ch	Utility		L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)	Common/	Audio	

Velocity Depth (Maß der Anschlagsempfindlichkeit)

Legt das Ausmaß fest, in dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert. Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe unten).

Einstellungen: 0-127

Wenn "Offset" (siehe unten) auf 64 steht:



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Velocity Offset (Versatz der Anschlagsempfindlichkeit)

Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte entsprechend diesem Wert nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen. **Einstellungen:** 0–127



Zone Settings

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 71).

Zone Transmit

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 73).

Drum Part Edit

Co	Common								
	Pa	rt Settings							
	General								
	Zone Settings								
	Zone Transmit								
	Ef	fect							
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
		Ins Assign							
	Ar	peggio							
		Common							
		Individual							
		Advanced							
	Mo	otion Seq							
		Common							
		Lane							
	Mo	od / Control							
		Control Assign							
		Receive SW							
<e< th=""><th>y</th><th></th></e<>	y								
	05	sc / Tune							
	Fil	ter							
	Le	vel / Pan							
	Ele	ement EQ							

erenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Iormal Part (FM-X)	common/Audio
I					Drum Part Edit
пест					Common
					Part Settings
Routing					General
					Zone Settings
edienung [PE	ERFORMANCE (HOME)]	\rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl -	→ Drum Key [Commo	on] → [Effect] → [Routing]	Zone Transmit
					Effect
Drum Key Con	nection Switch In	sertion FX Switch			Routing
	dit - Par 10 - Common	FX) III Ö	Ins A
					Ins B
Part Rout				InsRev RevSend	EQ
Settings				64 10	Ins Assign
Effect Ins	A CO	Misc VCM E	Q 501	InsVar VarSend	Arpeggio
	Select	Preset	•		Common
Arpeggio Ins	B Connect			127 0	Individual
	Jac A 50	d Ins FX SW Ins Connect	2-bar	nd Envelope □	Advanced
Motion EC		ON INS A	→₿ [[[[[Follower	Motion Seq
Seq		B ON Side Chai	n T	Part Output	Common
Mod / Ins	5	Category Type	<u> </u>	MainL&R	Lane
Control Assi	gn	Comp VCM Comp	ressor 376 \downarrow \rightarrow		Mod / Control
		Preset Hard Atk	+ Boost		Control Assign
					Receive SW
					Кеу
Part 10 Comr	BD SD HH	Close HH Pedal HH Open Low Te	om Hi Tom Crash	Drum Key	Osc / Tune
	Insertion FX S	witch			Filter
					Level / Pan
um Key Conr	nection Switch (Dru	Im-Key-Verbindungs	schalter)		Element EQ

welcher umgangen wird (Thru).

Wenn "Keyboard Select" eingeschaltet ist, können Sie Keys durch Anschlagen von Tasten auf der Tastatur auswählen.

Einstellungen: Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Bestimmt, ob Insert-Effekt A/Insert-Effekt B aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Effektkategorie) Type (Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Performances finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dies steht bei einigen Effekt-Typen nicht zur Verfügung. Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display (Seite 76) für den Normal Part (AWM2).

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility		Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Nor	mal Part (FM-X)	Common/Aud	dio
Ins Connect (' Legt das Effekt-I	Verbindungsart des l Routing für die Insert-Effe	nsert-Effekts) kte A und B fest.			Drum F	Part Edit
Einstellungen: P	arallel, Ins A→B, Ins B→A				Pa	rt Settings
RevSend (Rev	verb-Ausspielweg)					General
VarSend (Vari	ation-Ausspielweg)					Zone Settings
Bestimmt den So an die Beverb/V	end Level (Ausspielpege ariation-Effekteinheit gese	l) des Signals, das vom endet wird. Dies steht nu	Insertion Effect A/B (r zur Verfügung, wen	(oder daran vorbei) In Part Output/Drum		Zone Transmit
Key Output" auf	"MainL&R" eingestellt ist		i zur verlugung, wen		Ef	fect
Einstellungen: 0-	-127					Routing
Part Output (/	Auswahl das Part-Aus	aanae)				Ins A
Restimmt den A	usgang bzw. die Ausgän	gangs) de für das Audiosianal				Ins B
Einstellungen: M	lainL&R, USB1&2USB7&8, l	JSB1USB8, Off, Drum				EQ
N	lainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT	-Buchsen [L/MONO]/[R]			Ins Assign
U	SB1&2USB7&8: Ausgabe	in stereo (Kanäle 1&2–7&8)	am [USB TO HOST]-Ans	schluss.	Ar	peggio
U	SB1USB8: Ausgabe in mo	no (Kanäle 1–8) am [USB TC) HOST]-Anschluss.			Common
	rum: "Drum Key Out" wird and	s wird nicht ausgegeben. gezeigt, wenn die einzelnen D	rum Kevs ieweils eigene	Audioausgänge erhalten		Individual
	",,,,,,,					Advanced
Envelope Foll	ower (Hüllkurve folge	n)			Me	otion Seq
Ruft das Enveloj	pe-Follower-Setting-Displ Abschnitt über das Boutin	ay aut. a-Display (Seite 76) für l	Normal Parts (AWM2	2)		Common
				-).		Lane
					Me	od / Control
. h t	Edit - Part6 - Common	FX	J 140	o		Control Assign
						Receive SW
Part Settings	Drum Key		Ţ	95 0	Key	sc / Tune

Side Chain

Type VCN Preset

HH Close HH Pedal HH Open Low Tom Hi Tom

Bestimmt den Ausspielpegel für den gesamten Drum Part (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B an die Reverb/

Dies ist nur aktiv, wenn der Drum Key Connection Switch auf "InsA" oder "InsB" steht und "Part Output/

Le	evel / Pan	
EI	ement EQ	

Filter

VarSend

Part Output

Drum Keys kopieren oder tauschen

MODX Referenzhandbuch

Variation-Effekteinheit.

Einstellungen: 0-127

Drum Key Output" auf "MainL&R".

Keyboard Select

Connect

InsRev (Reverb-Insert-Effekt-Ausspielpegel) InsVar (Variation-Insert-Effekt-Ausspielpegel)

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	Il Part (FM-X) Commo	n/Audio



KeyRev (Reverb-Ausspielpegel für Drum Key) KeyVar (Variation-Ausspielpegel für Drum Key)

Bestimmt den Ausspielpegel für die einzelnen Drum Keys vom Insert-Effekt A/B an die Reverb/Variation-Effekteinheit.

Dies ist nur aktiv, wenn der Drum Key Connection Switch auf "Thru" steht und "Part Output/Drum Key Output" auf "MainL&R".

Einstellungen: 0-127



Drum Key Out (Ausgangsauswahl für Drum Key)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für die einzelnen Drum Keys. Dies wird nur angezeigt, wenn "Part Output" auf "Drum" eingestellt ist. **Einstellungen:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2–7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS Wenn der Drum Key Connection Switch auf "InsA" oder "InsB" steht, ist dieser Parameter auf "MainL&R" festgelegt.

Drum Part Edit

Cc	omn	non
	Pa	rt Settings
		General
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Ef	fect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Control Assign
		Receive SW
Ke	₽y	
	05	sc / Tune
	Fil	ter
	Le	vel / Pan
	El	ement EQ

Referenz	Performance	Edit	Searc	ch	Util	ity		L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Audi	0	

	Drum Part Edit
	Common
	Part Settings
nal Parts (AWM2) (Seite 77).	General
	Zone Settings
	Zone Transmit
nal Parts (AWM2) (Seite 78).	Effect
	Routing
	Ins A
al Parts (AWM2) (Seite 81)	Ins B
	► EQ
	Ins Assign
	Arpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
nal Parts (AWM2) (Seite 82).	Motion Seq
	Common
	Lane
nal Parts (AWM2) (Seite 85).	Mod / Control
	Control Assign
	Receive SW
ür Normal Parts (AWM2) (Seite 87), mit	Кеу
	Osc / Tune
	Filter
	Level / Pan

Drum Keys kopieren oder tauschen

Element EQ

Ins A (Insert-Effekt A) Ins B (Insert-Effekt B)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 77).

EQ (Part Equalizer)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 78).

Ins Assign (Insert-Zuweisung)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 81).

Arpeggio

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 82)

Individual

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 85).

Advanced

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 87), mit Ausnahme des zusätzlichen Parameters unten.

Fixed SD/BD (Fixierte BD/SD)

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird bei der Arpeggio-Wiedergabe C1 als Note für die Bass Drum und D1 als Note für die Snare Drum verwendet. **Einstellungen:** OFF, ON

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 88).

Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 91).

Mod/Control (Modulation/Controller)

Control Assign

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 100), mit Ausnahme der abweichenden Einstellwerte im Destination-Parameter. Für den Einstellwert für "Destination" beachten Sie die "Control List" im PDF-Dokument "Datenliste".

Receive SW

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 105).

Referenz	Performance	Edit	Sear	ch	Utility	у	l	_ive Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Audio		

Key Edit (Key-Bearbeitung)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Im Oscillator/Tune-Display können Sie für die einzelnen Keys der Drum Parts diejenigen Parameter einstellen, die den Oszillator betreffen.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → [Osc/Tune] **Bedienung** Drum Key Switch (Drum-Key-Schalter) FΧ J 140 Ö n Edit - Pa rt6 - Drum Key C1 Sub Category 0 Category Name Number ON Dr/Pc Bd EDM04 Tune Assign Mode Connect New Waveform Sinale Pitch/Vel Tune Coarse Fine Rcv Note Off Group Drum Key C1 = HH Close HH Pedal HH Open Low Tom BD Crash **Bank (Waveform-Bank)**

Number (Waveform-Nummer) Category (Waveform-Kategorie) Sub Category (Waveform Sub Category) Name (Waveform-Name)

Zeigt die Informationen der Waveform an, die im ausgewählten Drum Key verwendet wird. "Bank" zeigt an, welcher Waveform-Speicherbereich (Preset, User und Library) dem Key zugewiesen ist. **Einstellungen:** Weitere Informationen finden Sie im PDF-Dokument "Datenliste".

Drum Key Switch (Drum-Key-Schalter)

Bestimmt, ob der ausgewählte Drum Key aktiv oder inaktiv ist. **Einstellungen:** Off, On

Assign Mode (Key-Zuweisungsmodus)

Legt die Wiedergabemethode fest, wenn kontinuierlich dieselben Noten ohne dazugehörige Note-Off-Meldungen empfangen werden.

Einstellungen: Single, Multi

Single: Die doppelte Wiedergabe derselben Note ist nicht möglich. Die erste Note wird gestoppt, dann erklingt die nächste Note.

Multi: Alle Noten erklingen gleichzeitig. Dies erlaubt die Wiedergabe derselben Note, wenn sie mehrfach nacheinander gespielt wird (besonders für Instrumente wie Tamburin und Becken, die am besten vollständig ausklingen sollten, auch wenn sie mehrfach hintereinander gespielt werden).

Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum-Keys verwendet wird. In der Einstellung "Thru" wird der Insert-Effekt umgangen. Dieser Parameter entspricht dem Parameter "Connect" im Routing-Display der Effekteinstellungen im Key-Common-Edit-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert. **Einstellungen:** Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

Drum Part Edit									
Co	omn	hon							
	Pa	rt Settings							
		General							
		Zone Settings							
		Zone Transmit							
	Effect								
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
		Ins Assign							
	Ar	peggio							
		Common							
		Individual							
		Advanced							
	Mo	otion Seq							
		Common							
		Lane							
	Mo	od / Control							
		Control Assign							
		Receive SW							
Ke	₽y								
	05	sc / Tune							
	Fil	ter							
	Le	vel / Pan							
	El	ement EQ							

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norr	mal Part (FM-X) Con	nmon/Audio
New Waveform	n (Neue Waveform)				Drum Part Edit
Lädt Audiodaten	, die auf dem USB-Flash	-Laufwerk als "Wavefor	m" gespeichert sind. I	Näheres zum Laden	Common
Nachdem die Wa	aveform geladen wurde,	ist der Edit-Waveform-I	Parameter verfügbar. E	Einzelheiten zu "Edit	Part Settings
Waveform" finder	n Sie auf Seite 109.		Ū.		General
Coarse (Grobs	stimmung)				Zone Settings
Bestimmt die Tor	nhöhe ieder Drum-Kev-W	/ave grob in Halbtonscl	hritten.		Zone Transmit
Einstellungen: -48	8 - +48				Effect
					Routing
Fine (Feinstim	mung)	a jadar Drum Kay May			Ins A
Finstellungen: -64	4 – 63	e jeder Drum Key wave	.		Ins B
Einstenungen. 0	- 00				EQ
Pitch/Vel (Ans	chlagsempfindlichke	it der Tonhöhe)			Ins Assign
Bestimmt, wie die	e Tonhöhe (Pitch) des au	isgewählten Drum Key	auf die Velocity reagie	ert.	Arpeggio
Einstellungen: -64	4 – 63 Ssitive Werte: Je stärker Sie	anschlagen, desto höher is	t die Tonhöhe		Common
Ne	egative Werte: Je stärker Sie	e anschlagen, desto niedrig	jer ist die Tonhöhe.		Individual
0:	Keine Tonhöhenänderung.				Advanced
Roy Note Off (Note-Off emotancen				Motion Seq
Hier können Sie	einstellen, ob der Drum I	∕ ≺ev MIDI Note Off-Ever	nts empfangen und ve	rarbeiten soll	Common
oder nicht.			ite emplangen and re		Lane
Einstellungen: off	f, on				Mod / Control
Group (Alterni	erende Grunne)				Control Assign
Bestimmt die Alte	ernate Group, welcher d	er Kev zugewiesen wird	d. Parts, denen hier di	eselbe Nummer	Receive SW
zugewiesen ist, k	können nicht gleichzeitig	erklingen. Diese Einste	ellung hilft bei der Rep	produktion der	Key
Klänge eines ech	nten Schlagzeug-Sets, b	ei dem manche Schlag	instrumente rein phys	ikalisch nicht	Osc / Tune
gleichzeitig gesp	Dielt werden konnen, Z. E	e eine offene und gesc	niossene Hi-Hat.		Filter
Einstenungen. At	JS, I-127				Level / Pan
KeyRev (Rever	rb-Ausspielpegel für	Drum Key)			Element EQ
KeyVar (Variat Bestimmt den Pe Effekteinheit gese	ion-Ausspielpegel fü egel des Drum-Key-Soun endet wird.	r Drum Key) ds (oder des Bypass-S	Signals), der an die Re	verb-/Variation-	
Diese Funktion si	teht je nach Einstellung I	bei "Drum Key Connec	tion Switch" evtl. nicht	zur Verfügung.	Drum Keys kopieren oder

Drum Key Out (Ausgangsauswahl für Drum Key)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für die einzelnen Drum Keys. Diese Funktion steht je nach den Einstellungen bei "Drum Key Connection Switch" bzw. "Part Output" evtl. nicht zur Verfügung.

Einstellungen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R]. USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2-7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss. USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Keyboard Select (Tastaturauswahl-Schalter)

Legt fest, ob die Keyboard-Select-Einstellung aktiv ist oder nicht. Wenn eingeschaltet, können Sie Drum Keys durch Anschlagen von Tasten auf der Tastatur auswählen. Einstellungen: Off, On

Drum Key

Zeigt den ausgewählten Drum Key an. Einstellungen: CO-C6

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	al Part (FM-X) Comm	non/Audio

Filter

Im Filter-Display können Sie Filtereinstellungen auf den Drum Part anwenden. Somit können Sie einen Tiefpassfilter und einen Hochpassfilter auf jeden einzelnen Drum Key legen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Key-Auswahl \rightarrow [Filter]



Cutoff (Grenzfrequenz des Tiefpassfilters)

Mit diesem Parameter können Sie die Grenzfrequenz für den Tiefpassfilter einstellen. **Einstellungen:** 0–255

Cutoff/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der Grenzfrequenz des Tiefpassfilters)

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Grenzfrequenz des Tiefpassfilters einstellen. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz bei härterem Anschlag. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

Einstellungen: -64 - +63

Resonance (Resonanz des Tiefpassfilters)

Hier können Sie die Stärke der Resonanz (Betonung der Obertöne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt.

Einstellungen: 0-127

HPF Cutoff (Grenzfrequenz des Hochpassfilters)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters. **Einstellungen:** 0–255

Drum Part Edit					
Common					
_	Pa	rt Settings			
		General			
	Zone Settings				
		Zone Transmit			
	Effect				
		Routing			
		Ins A			
		Ins B			
		EQ			
		Ins Assign			
	Ar	peggio			
	Common				
	Individual				
		Advanced			
	Motion Seq				
		Common			
		Lane			
	Mod / Control				
		Control Assign			
		Receive SW			
Кеу					
	Osc / Tune				
	Fil	ter			
	Le	vel / Pan			
	El	ement EQ			

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio

Level/Pan (Pegel/Panorama)

Im Level/Pan-Display können Sie Pegel- und Panorama-Einstellungen für jeden Drum Key einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Key-Auswahl \rightarrow [Level/Pan]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Attack	Decay 1	Decay2
Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time
Level	-	Decay 1 Level	-

Einstellungen: Time: 0–127, Hold (nur bei Decay2)

Level: 0–127



Level (Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Drum-Keys. Dadurch können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den verschiedenen Sounds des Drum Keys einstellen.

Einstellungen: 0-127

Level/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, wie die Lautstärke des ausgewählten Drum Keys auf Velocity reagiert.

Einstellungen: -64 - +63

Positive Werte: Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.Negative Werte: Je leichter Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.0: Der Ausgangspegel ändert sich nicht.

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Stellt für jeden Drum Key die Pan-Position (Stereoposition) ein. Diese wird auch als die Basis-Pan-Position für die Parameter Alternate und Random verwendet. **Einstellungen:** L63 (ganz links)–C (Mitte)–R63 (ganz rechts)

Einstellungen: L63 (ganz links)–C (Mitte)–R63 (ganz recht

Common				
Part Settings				
		General		
		Zone Settings		
		Zone Transmit		
	Ef	fect		
		Routing		
		Ins A		
		Ins B		
		EQ		
		Ins Assign		
	Ar	peggio		
		Common		
		Individual		
		Advanced		
	Mo	otion Seq		
		Common		
		Lane		
	Mo	od / Control		
		Control Assign		
		Receive SW		
Ke	₽y			
	05	sc / Tune		
	Fil	ter		
	Le	vel / Pan		
	Element EQ			

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio

Alternate Pan (Alternierende Pan-Einstellung)

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note abwechselnd nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

Einstellungen: L64-C-R63

Random Pan (Zufällige Pan-Einstellung)

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note zufällig nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet.

Einstellungen: 0-127

Element EQ (Element-Klangregelung)

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 127).

Drum Keys kopieren oder tauschen

Genau wie "Elements kopieren oder tauschen" bei Normal Parts (AWM2) (Seite 132).

Drum Part Edit							
Co	Common						
	Pa	rt Settings					
		General					
	Zone Settings						
		Zone Transmit					
	Eff	ect					
	Routing						
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
		Ins Assign					
	Ar	peggio					
	Common						
	Individual						
		Advanced					
	Motion Seq						
		Common					
		Lane					
	Mod / Control						
		Control Assign					
		Receive SW					
Ke	У						
	Osc / Tune						
	Fil	ter					
	Le	vel / Pan					
	Element EQ						
Referenz	Performance	Edit	Searc	h	Utility	Live	Set
----------	-------------	--------------------	-----------	------	----------------	--------------	-----
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Norm	al Part (FM-X)	Common/Audio	

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Ein Normal Part (FM-X) kann aus bis zu acht Operators bestehen. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für normale Parts (FM-X): "Operator Common Edit" zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Operators gleich sind, und "Operator Edit" zur Bearbeitung einzelner Operators.

Operator Common Edit (Common)

Part Settings

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter wie Part-Name, Lautstärke und Panorama einstellen.



 $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Operator [Common] \rightarrow [Part Settings] \rightarrow [General]$

n	🛍 Edit	- Part5 -	- Comm	ion			FX	(- J 14	40		0
Part Settings	General	Part Cate	egory Ma Bass	nin ▼ PartC	atego Sy	ory Sub 🔻		BASS					
Pitch /	Algorithm	Volume		Pan		Dry Level		VarSen	d	RevSend		Part	Output
Filter		11	7	С		127		0		0		М	ainL&R
Effect	Zone Settings	Mono/Po	ly	Key Assign		KeyOnDly Syr	ıc	Delay I	.ength				
	Zone	Mono	Poly	Single Mu	ulti	OFF			0				
Arpeggio	Transmit	Arp Play	Only	Random Pan		Alternate Pan		n Scaling Pan			/	_	
Motion Seq		OFI	F	0		С			+0				
Mad (Velocity I	Limit			Note Limit				Velocity Offset		Velo	city Depth
Control		1		127		C -2		G	8	64			64
-													
Part 5	Common	OP1	OP2	OP3	OF	P4 OP5		OP6	OP7	OP8			

Die meisten Parameter entsprechen den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 66), mit Ausnahme der folgenden zusätzlichen Parameter unten.

Random Pan (Zufällige Pan-Position)

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Operators für jede gespielte Note zufällig nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (des Bereichs, in dem die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet.

Einstellungen: 0-127

Alternate Pan (AbwechseInde Pan-Position)

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Operators für jede gespielte Note abwechselnd nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet. **Einstellungen:** L64–C–R63

Scaling Pan (Panorama-Skalierung)

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – links und rechts – des ausgewählten Operators beeinflussen. Für die Note C3 wird als Grundeinstellung der Panoramaposition die Einstellung unter Pan verwendet. Positive Einstellungen bewirken, dass die Panoramaposition nach links verschoben wird, wenn Sie im unteren Tastaturbereich spielen und nach rechts, wenn Sie im oberen Tastaturbereich spielen. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

Einstellungen: -64 - +0 - +63

Normal Part (FM-X) Edit

Co	omn	hon
	Pa	rt Settings
		General
		Algorithm
		Zone Settings
		Zone Transmit
	Pi	ch / Filter
		Pitch
		PEG/Scale
		Filter Type
		Filter EG
		Filter Scale
	Ef	lect
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
		Ins Assign
	Ar	peggio
		Common
		Individual
		Advanced
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Mo	od / Control
		Part LFO
		2nd LFO
		Control Assign
		Receive SW
0	pera	tor
	Fo	rm / Freq
	Le	vel

Referenz	Performance	Edit	Searc	ch		Utili	ty		ive Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal	Part (FM-X)		Common/Audio		

KeyOnDly Sync (Tempo-Synchronisationsschalter für Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt, ob der Parameter "Key On Delay Time Length" zum Tempo synchronisiert wird. **Einstellungen:** Off, On

Delay Length (Dauer der Tastenanschlagsverzögerung)

Legt die Verzögerung ("Delay") zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest. Sie können für jeden Operator unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen. Dies ist nicht verfügbar, wenn "KeyOnDly Sync" eingeschaltet ist. **Einstellungen:** 0–127

Delay Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt das Timing von "KeyOnDelay", wenn "KeyOnDly Sync" eingeschaltet ist.

Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Algorithm

Im Algorithm-Display können Sie den Algorithmus einstellen, der die Anordnung der Operators festlegt und so bestimmt, wie der FM-Sound generiert wird.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Operator} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Part} \mathsf{Settings}] \rightarrow [\mathsf{Algorithm}]$

A	🛍 Edit	- Part5 - (Commo	n			FX	₩₩ ↔	J 140	ø
Part Settings	General									
Pitch / Filter	Algorithm									
Effect	Zone Settings	1	3	5 7						
Arpeggio	Zone Transmit	Algorithm		Algorithm	e					
Motion Seq		67		Search						
Mod / Control		Feedback 6								
Part 5	Common	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	OP7	OP8	

Algorithm (Algorithmus-Nummer)

Schaltet zwischen Algorithmen um. Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Feedback (Rückkopplungsanteil) Waveforms lassen sich ändern, indem ein Teil des von einem Operator erzeugten Signals zurück an den Eingang dieses Operators geführt wird. Hier können Sie den Feedback-Anteil einstellen. **Einstellungen:** 0–7

Normal Part (FM-X) Edit

Com	mon
P	Part Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
P	Pitch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
E	ffect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Δ	rpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
Ν	lotion Seq
	Common
	Lane
N	lod / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Oper	rator
F	orm / Freq
L	evel

Referenz	Performance	Edit	Searc	ch		Utili	ity		L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal P	Part (FM-X)		Common	/Audio	

Algorithm Search (Algorithmen-Suche)

Ruft das Algorithm-Search-Display auf. In diesem Display können Sie nach dem gewünschten Algorithmus suchen, indem Sie die Anzahl von Carriern oder die maximale Anzahl hintereinander geschalteter Operators angeben.



Chain (Kette)

Filtert die Algorithmen anhand der maximalen Anzahl hintereinander geschalteter Operators. **Einstellungen:** 1–8

Carrier (Träger)

Filtert die Algorithmen anhand der Anzahl der Carrier. **Einstellungen:** 1–8

Zone Settings

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 71).

Zone Transmit

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 73).

Normal Part (FM-X) Edit

Part SettingsGeneralAlgorithmZone SettingsZone TransmitPitch / FilterPitch / Filter TypeFilter TypeFilter ScaleFilter ScaleEffectRoutingIns AIns BEQIns AssignArpeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMod / Control	Comm	non
GeneralAlgorithmZone SettingsZone TransmitPitch / FilterPitchPEG/ScaleFilter TypeFilter ScaleFilter ScaleEffectRoutingIns AIns BEQIns AssignAryeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMod / Control	Pa	rt Settings
 Algorithm Zone Settings Zone Transmit Pitch / Filter Pitch PEG/Scale Filter Type Filter EG Filter Scale Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Aryeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control 		General
 Zone Settings Zone Transmit Pitch / Filter Pitch PEG/Scale Filter Type Filter Scale Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Aryeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control 		Algorithm
Zone Transmit Pitch / Filter Pitch PEG/Scale Filter Type Filter EG Filter Scale Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Zone Settings
Pitch / FilterPitchPEG/ScaleFilter TypeFilter ScaleFilter ScaleEffectRoutingIns AIns BEQIns AssignArpeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMod / Control		Zone Transmit
PitchPEG/ScaleFilter TypeFilter EGFilter ScaleEffectEffectIns AIns BEQIns AssignAryeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMot/ Control	Pit	tch / Filter
PEG/Scale Filter Type Filter EG Filter Scale Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Pitch
Filter TypeFilter EGFilter ScaleEffectRoutingIns AIns BEQIns AssignArpeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMod / Control		PEG/Scale
Filter EG Filter Scale Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Filter Type
Filter ScaleEffectRoutingIns AIns BEQIns AssignArpeggioCommonIndividualAdvancedMotion SeqCommonLaneMod / Control		Filter EG
Effect Routing Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Filter Scale
RoutingIns AIns BEQIns AssignArpeggioArpeggioMotion SeqCommonLaneMod / Control	Ef	iect
Ins A Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Routing
Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Ins A
EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Ins B
Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		EQ
Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Ins Assign
Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control	Ar	peggio
Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Common
Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control		Individual
Motion Seq Common Lane Mod / Control		Advanced
Common Lane Mod / Control	Mo	otion Seq
Lane Mod / Control		Common
Mod / Control		Lane
	Mo	od / Control
Part LFO		Part LFO
2nd LFO		2nd LFO
Control Assign		Control Assign
Receive SW		Receive SW
Operator	Opera	tor
Form / Freq	Fo	rm / Freq
Level	Le	vel

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Commo	on/Audio

Pitch/Filter

Pitch

Entspricht den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 68), nur dass der Parameter "Legato Slope" nicht verfügbar ist.

PEG/Scale (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator/Skalierung)

Im Pitch-EG/Scale-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Klang über die Zeit ändert, sowie die Tonskala der Parts.



 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow \mathsf{Part-Auswahl} \rightarrow \mathsf{Operator} [\mathsf{Common}] \rightarrow [\mathsf{Pitch/Filter}] \rightarrow [\mathsf{PEG/Scale}]$

•	🛍 Edit	- Part5	- Comn	ion		Ð	K		- J 140	0		¢.
Part Settings	Pitch											_
Pitch / Filter	PEG / Scale		•						/			
Effect	Filter Type	Time		Attack	Decay1	Decay	2	Release	Center Key	0	Pitch/Ke	≥y
Aunomio	Filter			0	0	C)	0	C 3		+10	0%
Arpeggio	EG	Level	Initial	Attack	Decay1	Decay	2	Release	Pitch/Vel			
Motion Seq	Filter Scale		+0	+0	+0		0	+0	+0			
Mad (PEG Dep	th 🔻	Depth/Vel			Time	/Key	Random Pit	tch		
Mod / Control		8 0	oct	0				0	0			
Part 5	Common	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	OP7	OP8			

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Time	-	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level

Einstellungen: Time: 0-99

Level: -50 – +50

PEG Depth (PEG-Anteil)

Bestimmt den Tonhöhenbereich für den Pitch EG. **Einstellungen:** 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des PEG-Anteils)

Bestimmt, in welchem Verlauf sich der Hüllkurvenanteil der Tonhöhe mit der Velocity (Anschlagsstärke) ändert.

Einstellungen: 0-7

Normal Part (FM-X) Edit

torma	
Comn	non
Pa	rt Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pi	tch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Ef	fect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Ar	peggio
	Common
	Individual
	Advanced
Mo	otion Seq
	Common
	Lane
Mo	od / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Opera	tor
Fo	orm / Freq
Le	vel

eferenz	Performance	Edit	Sear	rch	Util	ity	Live Set	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)	Со	mmon/Audio		
ime/Key (Emr	findlichkoit dar Sk	lierung der PEC-Zeit	en)				Normal Part (FM-X) Edi	
Bestimmt den Gra	ad. mit dem die Tastati	rposition bzw. Oktavlag	e der aespie	lten i	Noten die Time-) u	
Parameter des Pi	tch EGs beeinflusst. Di	e Tonhöhe der mittleren	Taste (Cente	r Ke	; C3) wird dabei al	S	Common		
Ausgangstonhöh	e für diesen Parameter	angenommen.					Part Settings		
instellungen: 0-7	, citivo Worto: Hobo Taston	führen zu einer heben PEG L	lborgangegoeg	hwin	diakoit tiofo Taston zu (vinor	General		
lan	gsamen Geschwindigkeit.		bergangsgese	511001110	algkeit, tiele tastell zu t		Algorium Zono Sotti	200	
0:	Die PEG-Übergangszeiten	ändern sich nicht und sind ur	abhängig von	der g	espielten Note.		Zone Setti	ngs	
Pitch/Key (Emr	ofindlichkeit der Sk	alierung der Tonhöhe	en)				Zone frans	SIIIIL	
Bestimmt die Emp	ofindlichkeit des Key-F	ollow-Effekts (den Tonab	stand zwisch	hen k	enachbarten Noter	ו),	Pitch Pitch		
vobei die Tonhöh	e der mittleren Taste (Center Key; siehe unten)	als Standard	d ang	jenommen wird.				
instellungen: -20	0% - +0% - +200%						Filter Type		
+10 ent	JU% (Normaleinstellung) : E fernt.	senachbarte Noten sind in de	r Ionnone einei	n Hall	otonschritt voneinander		Filter Type		
0%	: Alle Noten haben die gle	che Tonhöhe wie die mittlere	Taste.				Filter EG	_	
Ne	gative Werte: Die Einstelle	ungen sind vertauscht.					Filter Scale	9	
Center Kev (Mi	ttlere Note für Tonh	öhenskalierungsemr	ofindlichke	it)			Effect		
Bestimmt die Aus	gangsnote oder -tonho	bhe für den Key-Follow-E	ffekt der Ton	höhe).		Routing		
instellungen: C-	-2 – G8	-					Ins A		
Ditch/Val (Aner	hlagsomnfindlichk	eit der Tonhöhe)					Ins B		
eat fest, wie die	Tonhöhe auf die Anscl	nlagsstärke reagiert.					EQ		
instellungen: -64	- 63						Ins Assign	-	
Ро	sitive Werte: Je stärker Si	e anschlagen, desto höher ist	die Tonhöhe.				Arpeggio		
Ne	gative Werte: Je stärker S	ie anschlagen, desto niedrige	er ist die Tonhö	he.			Common		
0:	Keine Ionnohenanderung.						Individual		
Random Pitch	(Anteil zufälliger To	onhöhenänderungen)					Advanced		
liermit wird die T	onhöhe jeder gespielte	en Note zufällig geändert					Motion Seq		
Einstellungen: 0-1	127						Common		
INWEIS Näheres	zum PEG finden Sie im F	DF-Dokument "Synthesizer	Parameter-Ha	andbu	ich".		Lane		
							Mod / Control		
Filter Type							Part LFO		
гшег туре							2nd LFO		
Entspricht den Ele	ement-Edit-Parameterr	für Normal Parts (AWM2	2) (Seite 113)).			Control As	sign	
							Receive S	N	
							Operator		
Filter EG							Form / Freq		

Filter Scale

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 120).

Referenz	Performance	Edit	Search		Utili	ty		Live Set		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal	Part (FM-X)		Common/Audio			

Effect

Routing

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für die Parts einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Effektkategorie) Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dies steht bei einigen Effekttypen nicht zur Verfügung. Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display (Seite 76) für den Normal Part (AWM2).

Einstellungen: Part 1-16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt "Effektverschaltungen" (Seite 20) im Kapitel "Grundstruktur". **Einstellungen:** Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Normal Part (FM-X) Edit

Comr	non
Pa	art Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pi	tch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Þ Ef	ifect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Α	rpeggio
	Common
	Individual
	Advanced
Μ	otion Seq
	Common
	Lane
Μ	od / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Opera	ator
Fo	orm / Freq
Le	evel

eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norm	nal Part (FM-X) Co	ommon/Audio
Rev Send (Re Bestimmt den A gesendet wird.	everb-Ausspielpegel) usspielpegel (Send Level) ⊳127) des Signals, das vom	Insert-Effekt A/B zum	Reverb-Effekt	Normal Part (FM-X) Edit Common Part Settings
Var Send (Var Bestimmt den A gesendet wird. Einstellungen: 0	riation-Ausspielpegel) ∖usspielpegel (Send Level) ⊢127) des Signals, das vom	Insert-Effekt A/B zum	Variation-Effekt	General Algorithm Zone Settings Zone Transmit
Part Output (A Bestimmt den b Einstellungen: M L L	Auswahl des Part-Ause zw. die Audio-Ausgänge. MainL&R, USB1&2USB7&8, U: MainL&R: Ausgabe in stereo (z JSB1&2USB7&8: Ausgabe JSB1USB8: Ausgabe in mor Aus: Das Audiosignal des Parts	gangs) SB1USB8, Off wei Kanäle) an die OUTPL in stereo (Kanäle 1&2-7&8 no (Kanäle 1-8) am [USB T wird nicht ausgegeben.	T-Buchsen [L/MONO]/[R].) am [USB TO HOST]-Ansc O HOST]-Anschluss.	chluss.	Pitch / Filter Pitch PEG/Scale Filter Type Filter EG Filter Scale
Ins A (Insei Ins B (Insei	rt-Effekt A) rt-Effekt B)				RoutingIns A
Entspricht den E	Element-Common-Edit-Par	ametern für Normal Pa	rts (AWM2) (Seite 77).		EQ
EQ (Part Ec	qualizer)				Arpeggio
Entspricht den E	Element-Common-Edit-Par	ametern für Normal Pa	rts (AWM2) (Seite 78).		Common Individual
Ins Assign	(Insert-Zuweisung)				Motion Seg
Entspricht den E	Element-Common-Edit-Par	ametern für Normal Pa	rts (AWM2) (Seite 81).		Common Lane
Arpeggio					Mod / Control
Common					Part LFO 2nd LFO Control Assign
Entspricht den E	Element-Common-Edit-Par	ametern für Normal Pa	urts (AWM2) (Seite 82).		Receive SW Operator
					Form / Freq
Individual					Level

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 85).

Advanced

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 87).

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 88).

Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 91).

Operatoren kopieren oder

tauschen

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set			
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	Il Part (FM-X) Commo	on/Audio			

Mod/Control (Modulation/Controller)

Part LFO

Entspricht den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 96), nur dass die Einstellungswerte des Destination-Parameters abweichen und dass "Element Phase Offset" (Phasenversatz für den LFO des Elements) nicht verfügbar ist. Näheres zu den Einstellungswerten erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste".

2nd LFO (2. LFO)

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

A	🛍 Edit	- Part5 - Com	mon		F	Х		e-⊂i-	. ر	140			¢ –
Part Settings	Part LFO	LFO Wave Triang									\mathbb{W}		
Pitch /	2nd	Key On Reset	Speed	Phase	•	Delay	Delay						
Filter	LFO	OFF	30		0°	0							
Effect	Control Assign												
Arpeggio	Receive						Oj	perato	r Depti	n Ratio			
	SW	Destination			Depth	1	2	3	4	5	6	7	8
Motion		Pitch	n Modulation		0	3	3	3	3	3	3	3	3
seq		Amplit	ude Modulatio	on	0	3	3	3	3	3	3	3	3
Mod / Control		Filte	0										
					_								
Part 5	Common	OP1 OP2	OP3 O	P4	OP5	OP6	ОР		OP8				

Pitch Modulation Operator Depth Ratio

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

LFO Wave (Wellenform des 2. LFOs)

Wählt die LFO-Waveform des zweiten LFOs aus.

Einstellungen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

HINWEIS Wenn "Sine" (Sinuswelle) ausgewählt ist, werden im Display aufgrund der Phasenverschiebung der Amplitude-Modulation-Waveform zwei Wellenformen dargestellt.

Key On Reset (Reset des 2. LFOs durch Tastenanschlag)

Bestimmt, ob die Wellenform des zweiten LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

Einstellungen: Off, On

Speed (Geschwindigkeit des 2. LFOs)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der Schwingung des zweiten LFO fest. **Einstellungen:** 0–99

Phase (Phasenlage des 2. LFOs)

Bestimmt die Phase, mit der die Wellenform des zweiten LFO beim Zurücksetzen startet. **Einstellungen:** 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (Verzögerungszeit des 2. LFOs)

Bestimmt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die Modulation des zweiten LFO beginnt. **Einstellungen:** 0–99

norma	i ait (i w-A) Eult
Comn	non
Pa	rt Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pit	tch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Ef	fect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Ar	peggio
	Common
	Individual
	Advanced
Mo	otion Seq
	Common
	Lane
► Mo	od / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Opera	tor
Fo	rm / Freq
Le	vel

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
			: :		
Pitch Modula	ation (Anteil der Tonhö	bhenmodulation des	2. LFOs)		Normal Part (FM-X) Edit
Hier können Si	e einstellen, wie stark die	Wellenform des zweiter	n LFO die Tonhöl	ne des Klanges modulie	rt. Common
Einstellungen:	0–99				Part Settings
Amplitude M	Iodulation (Anteil der	Amplitudenmodulati	on des 2. LFC)s)	General
Hier können Si	e einstellen, wie stark die	Wellenform des zweiter	n LFO die Amplit	ude (Lautstärke) des	Algorithm
Klanges modu	n_99				Zone Settings
	· · · · · · · ·		\		Zone Transmit
Filter Modula	ation (Anteil der Filterr	nodulation des 2. Lf	FOS) Fraguanz das Ei	ltoro moduliart	Pitch / Filter
Einstellungen:	0–99	zweiten LFO die Cutoil-i	Frequenz des Fi	llers moduliert.	Pitch
					PEG/Scale
Anteil der T	ation Operator Depth F	ratio es Operators durch	den 2 FO)		Filter Type
Hier können Si	e für jeden Operator festle	egen, wie stark der bei "	,2nd LFO Pitch N	Nodulation Depth"	Filter EG
eingestellte An	iteil die Tonhöhe des Klang	ges moduliert.			Filter Scale
Einstellungen:	0-7				Effect
Amplitude M	Iodulation Operator De	epth Ratio			Routing
(Anteil der A	mplitudenmodulation	des Operators durc	h den 2. LFO)	uda Madulatian Danth"	Ins A
eingestellte An	iteil die Lautstärke des Kla	inges moduliert.	,2110 LFO Ampin	ude modulation Depth	Ins B
Einstellungen:	0–7				EQ
					Ins Assign
Control As	sian				Arpeggio
•••••••					Common
	[PERFORMANCE (HOME)]	\rightarrow [EDIT] \rightarrow Part-Auswahl	→ Operator [Com	mon] → [Mod/Control] →	Individual
Bedienung	[Control Assign]	. []			Advanced
					Motion Seq
n 1	Edit - Part5 - Common	FX		140 🏢 🔅	Common
Part	Part Auto Display Filter	Display Name	e [۳]	Page	Lane
Settings	LFO Select Asgn	Knob 1		1	Mod / Control
Pitch /	Destination 2				Part LFO
Filter	LFO				> 2nd LFO
	Control				Control Assign
Effect	Assign				Receive SW
	AsgnKnob 1 Receive				Operator
Arpeggio	SW Curve Type	Polarity Ra	tio Param	1	Form / Freq
Motion	Standard	Uni Bi	+32	5	Level
Seq	n n		152		
Mod /	Destination E	Edit Common		Delete	
Control	to Name User	Curve Settings		berete	Operatoren kopieren oder
					tauschen
Part 5	Common OP1 OP2 OF	P3 OP4 OP5 OP6	5 OP7 OP8		

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 100), mit Ausnahme der abweichenden Einstellwerte im Destination-Parameter. Näheres zum Einstellungswert erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste".

Außerdem wird im Display der folgende Parameter angezeigt.

Operator SW (Operator-Schalter)

Legt fest, ob der Controller jeden einzelnen Operator beeinflussen soll (On) oder nicht (Off). Dies steht nur zur Verfügung, wenn bei "Destination" ein Operator-relevanter Parameter eingestellt ist. **Einstellungen:** Off, On

Referenz	Performance	Edit	Search		Utilit	у	Live Set		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal	Part (FM-X)	Commor	/Audio		

A	🛍 Edit	- Part5	- Comr	ion			E	X		- J	140		0
Part Settings	Part LFO	Auto Select	Display	Filter AsgnKnol	o 1	-	Display	Name		[7]		Page 1	
Pitch / Filter	2nd LFO	Destinat	ion 2 DP Free	ب ۹		+							
Effect	Control Assign	Source	•	Operator Ra	te		2	3	4	5	6	7	8
	Receive	AsgnK	nob 1	SW / Rate		+0	+0	+0	+0	+7	+0	+0	+0
Arpeggio	SW	Curve Ty	/pe 🔻			Polarit	у	Ratio		Param	1		
Motion Seq		Stand	dard	****		Uni	Bi	+	32		5		
Mod / Control		Destin to Na	∎ ation ame	Edit User Curv	_	Edit C Cor Set	common ntrol tings					Del	D ete
Part 5	Common	OP1	OP2	OP3	OF	24	OP5	OP6	OP7	OP8			

Operator Rate (Verhältnis der Operator-Empfindlichkeit)

Legt für jeden Operator die Empfindlichkeit des Controllers für Änderungen des Parameters fest, der bei "Destination" eingestellt ist.

Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Destination" auf "OP Freq" oder "OP AEG Offset" eingestellt wurde. **Einstellungen:** Off, On

SW/Rate (Operator-Switch/Operator-Rate-Schalter)

Schaltet um zwischen den Anzeigen "Operator Switch" und "Operator Rate". Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Destination" auf "OP Freq" oder "OP AEG Offset" eingestellt wurde. **Einstellungen:** Off, On

Receive SW (Receive-Schalter)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 105).

Normal	Part (FM-X) Edit
Comm	non
Pa	rt Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pit	tch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Ef	iect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Ar	peggio
	Common
	Individual
	Advanced
Mo	otion Seq
	Common
	Lane
Мо	od / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Opera	tor
Fo	rm / Freq

Operatoren kopieren oder tauschen

Level

Referenz	Performance	Edit	Search				Utili		Live Set		
		Normal Part (AWM2)		Drum Part		Normal	Part (FM-X)		Common/Audio		

Operator Edit (Operator-Bearbeitung)

Form/Freq (Form/Frequenz)

Im Form/Frequency-Display können Sie alle Waveform- und Frequenz-Einstellungen für Operators vornehmen.





In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Initial	Attack	Decay
Time	-	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	-

Einstellungen: Time: 0-99

Level: -50 – +50

Spectral (Spektralform)

Legt die "Spektralform" des ausgewählten Operators fest. **Einstellungen:** Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (Spektraler "Rock")

Stellt die Breite des "Rocks" im unteren Bereich der Obertonkurve ein. Höhere Werte erzeugen einen breiteren und kleinere Werte einen schmaleren Rock. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn "Spectral" auf "Sine" eingestellt ist.

Einstellungen: 0-7

Resonance (Spektralresonanz)

Bestimmt die Intensität, mit der die Velocity die Resonanz der Spektralform beeinflusst. Die Arbeitsfrequenz verschiebt sich zu höheren Frequenzen, so dass Sie eine spezielle Resonanz im Sound erzeugen können. Dies ist nur aktiv, wenn "Spektral" auf "Res 1" oder "Res 2" gestellt ist. **Einstellungen:** 0–99

Normal Part (FM-X) Edit

Comn	non
Pa	rt Settings
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pi	tch / Filter
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Ef	fect
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
	Ins Assign
Ar	peggio
	Common
	Individual
	Advanced
Mo	otion Seq
	Common
	Lane
Mo	od / Control
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Opera	tor
Fo	orm / Freq
Le	vel

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	Part (FM-X) Comm	ion/Audio

Einfache Wellenformen, die als Operators verwendet werden, enthalten Obertöne, mit Ausnahme der Waveform "Sine". Eine Sinuswelle enthält die Schwingung der Grundfrequenz ohne zusätzliche Obertöne. Wenn also "Form" auf eine andere Waveform als "Sine" eingestellt ist, können Sie je nach dem Waveform-Typ durch Einstellen der relevanten Parameter einzelne Obertöne und Spitzenpegel der Formanten einstellen. Im Folgenden sind die Grundwellenformen und die typischen Parameter angegeben.







Je höher der "Resonance"-Wert, um so höher im Frequenzbereich liegt die Arbeitsfrequenz.

• Resonance = 0: Die Arbeitsfrequenz ist der Grundton

• Resonance = 99: Die Arbeitsfrequenz ist der 100. Oberton

Key On Reset (Reset des Oszillators durch Tastenanschlag)

Bestimmt, ob die Schwingung des Operators bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

Einstellungen: Off, On

Pitch/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der Tonhöhe)

Bestimmt, wie die Tonhöhe (Pitch) des ausgewählten Operators auf die Velocity reagiert. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn "Freq Mode" auf "Fixed" gestellt ist.

Einstellungen: -7 - +7

Positive Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto höher ist die Tonhöhe.Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.0: Keine Tonhöhenänderung.

Freq Mode (Frequenzmodus des Oszillators)

Bestimmt die Einstellungen für die Ausgangstonhöhe des Operators.

Einstellungen: Ratio, Fixed

Ratio: Bestimmt die Ausgangstonhöhe durch Erkennung der auf der Tastatur gespielten Note. Fixed: Gibt durch Einstellung von "Coarse" und "Fine" eine feste Tonhöhe an.

Normal Part (FM-X) Edit

Ionna						
Common						
Pa	rt Settings					
	General					
	Algorithm					
	Zone Settings					
	Zone Transmit					
Pit	tch / Filter					
	Pitch					
	PEG/Scale					
	Filter Type					
	Filter EG					
	Filter Scale					
Ef	iect					
	Routing					
	Ins A					
	Ins B					
	EQ					
	Ins Assign					
Ar	peggio					
	Common					
	Individual					
	Advanced					
Mo	otion Seq					
	Common					
	Lane					
Mo	od / Control					
	Part LFO					
	2nd LFO					
	Control Assign					
	Receive SW					
Opera	tor					
Fo	rm / Freq					
Le	vel					

	Performance)	Edit	5	Search	Utilit	.y	Live Set
		Nor	mal Part (AWM2	2) Drum F	Part Nor	mal Part (FM-X)	Comm	on/Audio
Coarse (Grobs Bestimmt die Tor	s timmung) hhöhe jedes Opera	ators.	ngestellt ist: 0-31				N	ormal Part (FM-X) Ed Common
We We	enn der "Freq Mode"	auf "Fixed" eir	ngestellt ist: 0–21				_	Part Settings
ine (Feinetin	····· ··· ··· ··· ··· ··· ··· ··· ···							General
ine (remsum)ient der Feinstir	m urig) mmung der Tonhö	he für ieden	n einzelnen Or	perator				Algorithm
instellungen: We	enn der "Freq Mode"	auf "Ratio" ein	igestellt ist: 0–99					Zone Settings
We	enn der "Freq Mode"	auf "Fixed" eir	ngestellt ist: 0–12	27				Zone Transmit
etune (Versti	mmung)							Pitch / Filter
rhöht oder verri	ngert die Ausgabe	etonhöhe de	es Operators g	geringfügig.			:-	Pitch
luch wenn für "C Detune die Tonhö	poarse Tune" und öhe iedes Operato	"Fine Tune" rs aerinafüc	derseibe Para dig erhöhen oc	ameterwert ei der verringern	ngestellt wu i und auf die	rde, konnen Sie se Weise dem Kl	mit Iang	PEG/Scale
ine zusätzliche	Dimension verleih	en und die l	Räumlichkeit v	/erbessern.				Filter Type
instellungen: -1	5 – +15							Filter EG
vitch/Key (Em	pfindlichkeit de	r Skalieru	ng der Tonh	iöhen)				Filter Scale
estimmt die Em	pfindlichkeit des ł	Key-Follow-	Effekts (die Sta	ärke des Effel	kts in Abhän	gigkeit von der		Effect
instellungen: 0-	Uktavlage). Diesei .99	rParameter	ist nur vertugi	bar, wenn "⊢r	eq iviode" ai	ut "Fixed" gestell	t ist.	Routing
0:	Alle Noten erhalten d	ie gleiche Ton	höhe, angegebe	n durch "Coarse	e" und "Fine".			Ins A
99	Benachbarte Noten	werden um ei	inen Halbtonschr	ritt in der Tonhöh	ne getrennt.			Ins B
99	: Benachbarte Noten	werden um ei	inen Halbtonschr	ritt in der Tonhöh	ne getrennt.			Ins B EQ
99 Level (Pegel	Benachbarte Noten	werden um ei	inen Halbtonschr	ritt in der Tonhör	ne getrennt.			Ins B EQ Ins Assign
99 Level (Pegel	Benachbarte Noten	werden um ei	inen Halbtonschr	ritt in der Tonhöh	ne getrennt.	n		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio
99 Level (Pegel n Level-Display	9: Benachbarte Noten) können Sie alle La	werden um ei	inen Halbtonschr	ritt in der Tonhör	ne getrennt.	n.		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common
99 Level (Pegel n Level-Display Bedienung [F	9: Benachbarte Noten) können Sie alle Li PERFORMANCE (HG	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. Dr vornehme Dr-Auswahl →	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F	9: Benachbarte Noten 1) können Sie alle Li PERFORMANCE (HG	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. Dr vornehme Dr-Auswahl →	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung (F) Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. or vornehme or-Auswahl →	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form/	9: Benachbarte Noten 1) Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. or vornehme or-Auswahl → J 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung (F Form / Freq	9: Benachbarte Noten 1) Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. or vornehme or-Auswahl → J 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane
99 Level (Pegel n Level-Display Bedienung (F Form / Freq	9: Benachbarte Noten) können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. or vornehme or-Auswahl → J 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	9: Benachbarte Noten 1) Können Sie alle La PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. pr vornehme pr-Auswahl → 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	D: Benachbarte Noten D: Können Sie alle Li PERFORMANCE (HG Edit - Part5 - Opera	werden um ei autstärkeein DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv F	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato	ne getrennt. pr vornehme pr-Auswahl → J 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	 Benachbarte Noten Können Sie alle La PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera Time Hold 	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv E Decay1 Deca	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato X IIIIII ↔	pr vornehme pr-Auswahl → J 140	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	D: Benachbarte Noten D: Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera Time Hold 0	werden um ei autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv IT Decay1 Deca 39 (0	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato X IIIIII ← y2 Release 0 40	pr vornehme pr-Auswahl → J 140 Break Point C 1	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	Benachbarte Noten Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera Time Hold O Level	autstärkeeir DME)] → [ED ator1	inen Halbtonschr Instellungen für IT] → Part-Ausv E Decay1 Deca 39 (Decay1 Deca	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato X IIIIII ↔ Y2 Release 0 40 y2 Rel(Hold)	pr vornehme pr-Auswahl → J 140 Break Point C 1 Lvl/Key Lo	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	Benachbarte Noten Können Sie alle La PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera Time Hold O Level	werden um ei autstärkeein DME)] → [ED ator1 Attack 0 Attack	inen Halbtonschr nstellungen für IT] → Part-Ausv E Decay1 Deca 39 (Decay1 Deca	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato X IIIIII ← V2 Release 0 40 v2 Rel(Hold)	pr vornehme pr-Auswahl → J 140 Break Point C 1 Lvl/Key Lo	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	D: Benachbarte Noten D: Können Sie alle Li PERFORMANCE (Ho Edit - Part5 - Opera Time Hold 0 Level	werden um ei autstärkeein DME)] → [ED ator1 Attack 0 Attack 99	inen Halbtonschr instellungen für IT] → Part-Ausv Decay1 Deca 39 (0 Decay1 Deca 0 (0)	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato vall → Operato	ne getrennt. pr vornehme pr-Auswahl → J 140 Break Point C 1 Lvl/Key Lo 0	n. [Level]	_	Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW Operator Form / Freq
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	Benachbarte Noten Können Sie alle Li Edit - Part5 - Opera Time Hold Level Level Level	werden um ei autstärkeein DME)] → [ED ator1 ator1 Attack 0 Attack 99 Level/Vel	inen Halbtonschr Instellungen für IT] → Part-Ausv IT] → Part-	ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato vall → Operato	ne getrennt. pr vornehme pr-Auswahl → J 140 Break Point C 1 LvI/Key Lo 0 Curve Lo	n. [Level] 		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW Operator Form / Freq Level
99 Level (Pegel m Level-Display Bedienung [F Form / Freq Level	Benachbarte Noten Können Sie alle Li Edit - Part5 - Opera Time Hold Co Level Level 89	werden um ei autstärkeein DME)] → [ED ator1 ator1 Attack 99 Level/Vel +0	inen Halbtonschr Instellungen für IT] → Part-Ausv Decay1 Deca 39 (Decay1 Deca 0 (ritt in der Tonhöh r den Operato vahl → Operato X IIIIII « X Release 0 40 y2 Release 0 40 y2 Rel(Hold) 0 0 Time/Key 0	e getrennt. or vornehme or-Auswahl → J 140 Break Point C 1 LvI/Key Lo 0 Curve Lo -Linear	n. [Level]		Ins B EQ Ins Assign Arpeggio Common Individual Advanced Motion Seq Common Lane Mod / Control Part LFO 2nd LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW Operator Form / Freq Level

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Level	_	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release (Hold) Level

Einstellungen: Time: 0–99 Level: 0–99

Level (Operator-Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Operators. **Einstellungen:** 0–99

Level/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, wie der Ausgangspegel des Operators auf Velocity reagiert.

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Audio
: Einstellungen: F F N	7 – +7 Positive Werte: Je stärker Sie Jegative Werte: Je sanfter Si	die Tasten anschlagen, des e die Tasten anschlagen, de	sto lauter die Ausga ssto lauter die Ausg	abe. abe.	Normal Part (FM-X) Edit Common
Time/Key (En Bestimmt den A Amplitude EGs Einstellungen: 0 F e 0	C Der Ausgangspegel andert seinfindlichkeit der Ska Inteil, mit dem die Tastatu beeinflusst. -7 Positive Werte: Hohe Noten b ine langsame Geschwindigke : Die Übergangszeiten des Ar	sich nicht. lierung der AEG-Zei r- bzw. Oktavlage der g pewirken eine hohe Amplitud it. nplitude EG ändern sich nic	t en) gespielten Noter den-EG-Übergangs cht und sind unabha	n die Time-Parameter de geschwindigkeit, tiefe Note ängig von der gespielten No	es Ceneral Algorithm Zone Settings Zone Transmit Pitch / Filter Pitch
Break Point (I Bestimmt die Ül Einstellungen : A	Übergangspunkt) bergangspunkte für die A 1-1 – C8	mplitudenskalierung ar	nhand der jeweil	igen Notennummern.	PEG/Scale Filter Type Filter EG Filter Scale
Curve Lo (Ku Curve Hi (Kur Bestimmt die Ku Einstellungen:	rve im unteren Bereic rve im oberen Bereich urve für die Amplitudensk Linear, -Exp, +Exp, +Linear	h)) alierung.			Effect Routing Ins A Ins B
LvI/Key Lo (A LvI/Key Hi (An Legt die Krümm Einstellungen: 0	nteil im unteren Berei nteil im oberen Bereic nung der Kurve fest (siehe –99	ich) e h) e oben).			EQ Ins Assign Arpeggio
Die Tastatur wird Die Seite mit de eingestellt; die S	d am Übergangspunkt in n höheren Noten wird mit Seite mit den tieferen Note	zwei Abschnitte unterte den Parametern R Dep en links wird mit L Dept	eilt. oth (Anteil) und h und L Curve e	R Curve (Kurvenverlauf ingestellt (siehe unten)	Advanced Motion Seq
	Ausgangspegel ++++inear ++++++++++++++++++++++++++++++++++++				
	Low Depth	rve H	igh Curve Taste	Depth	Part LFO 2nd LFO Control Assign Receive SW Operator
	▼ -exp	-linear -linea	ar exp		Level

Ausgangspegel am Übergangspunkt

Operatoren kopieren oder tauschen

Der Ausgabepegel der als Übergangspunkt der Pegelskalierung eingestellten Taste richtet sich nach dem eingestellten Operator-Pegel. Für die Tasten links vom Übergangspunkt der Pegelskalierung wird der Ausgabepegel anhand der von Low Curve und Low Depth festgelegten Kurve eingestellt. Für die Tasten rechts vom Übergangspunkt der Pegelskalierung wird der Ausgabepegel anhand der von High Curve und High Depth festgelegten Kurve eingestellt. Bei der Exp-Kurve verändert sich der Ausgangspegel exponentiell vom Übergangspunkt, bei der Linear-Kurve verändert er sich linear. In beiden Fällen sind die Veränderungen des Ausgabepegels der Tasten um so stärker, je weiter die Taste vom Übergangspunkt entfernt ist.

Operatoren kopieren oder tauschen

Genau wie "Elements kopieren oder tauschen" bei Normal Parts (AWM2) (Seite 132).

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norr	nal Part (FM-X) Commo	on/Audio	

Common/Audio Edit (Common/Audio)

Eine Performance besteht aus bis zu 16 Parts. Sie können die Parameter für die gesamte Performance und für die Audio Parts im Common/Audio-Edit-Display vornehmen.

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter der Performance einstellen.

Bedienung $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [General]$ Edit - Common/Audio FΧ **J** 140 Ö A ▼ Tg Flag [T] Motion Control Flag Performance Name General Freaky Dancer FM-X + AWM2 Var Return Rev Return Volume Par Audio In Motion Portamento Master SW Time Sea ON Assign 1 Mode Assign 2 Mode MS Hold Mode Latch Audition Bank Phrase Number Note Shift Velocity Shift Monitor 879 SynLd 022 Update User Auditions

Performance Name

Bestimmt den Namen der gewählten Performance. Der Performance-Name kann bis zu 20 Zeichen enthalten. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Motion Control Flag (MC-Flagge)

Legt fest, ob das Motion-Control-Attribut der ausgewählten Performance hinzugefügt wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, wird das "MC"-Symbol im Performance-Play-Display angezeigt (Seite 27). Im Performance-Category-Search-Display (Seite 176) können die Performances nach "MC" gefiltert werden. **Einstellungen:** Aus, Ein

Tg Flag (Klangerzeuger-Flagge)

Zeigt das Attribut des Tongenerators der ausgewählten Performance an. Das Namenssymbol des ausgewählten Tongenerators wird im Performance-Play-Display angezeigt (Seite 27). Die Performance kann im Performance-Category-Search-Display (Seite 176) nach "AWM2/FM/AWM2+FM-X" gefiltert werden.

Einstellungen: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (Lautstärke der Performance)

Bestimmt die Ausgangslautstärke der ausgewählten Performance. **Einstellungen:** 0–127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Performance fest. **Einstellungen:** L63–C–R63

Var Return (Variation-Effektrückwegpegel)

Bestimmt den Rückwegpegel (Return Level) des Variation-Effekts. **Einstellungen:** 0–127

Co	omn	non/Audio					
	Ge	General					
	Au	ıdio In					
		Mixing					
		Routing					
		Ins A					
		Ins B					
		EQ					
	Motion Seq						
		Common					
		Lane					
	Сс	ontrol					
		Control Assign					
		Control Number					
	Ef	fect					
		Routing					
		Variation					
		Reverb					
		Master FX					
		Master EQ					
	USB Monitor						

eferenz	Performance	Edit	Search	Utili	ty	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Commo	n/Audio
Rev Return (Re	everb-Effektrückweg	oegel)			Co	mmon/Audio Edit
Bestimmt den Rü	ickwegpegel (Return Lev	el) des Reverb-Effekts	i.		С	ommon/Audio
Einstellungen: 0–	127					General
Audition Phras	se Bank (Band der Au	dition-Phrase)				Audio In
Wählt eine Auditi	on-Phrase-Bank aus.					Mixing
Audition Phras	se Number (Nummer	der Audition-Phras	e)			Routing
Bestimmt die Phr	asennummer der Auditio	n-Phrase. Sie können i	n Form einer "Aud	ition-Phrase" eine P	robe	Ins A
der ausgewählte	n Performance hören. Di	e am besten geeignete	e Audition-Phrase	wird jeder Preset-		Ins B
Performance im	voraus zugewiesen.					EQ
Einstellungen: 1–	1093					Motion Seq
Note Shift (Not	tenverschiebung der	Audition-Phrase)				Common
Legt die Tonhöhe	e (Transponierung) der A	udition-Phrase in Halb	önen fest.			Lane
Einstellungen: –2	4semi – +24semi					Control
Velocity Shift	Velocity-Verschiebur	ng der Audition-Phi	ase)			Control Assign
Bestimmt die Vel	ocity der Audition-Phrase).				Control Number
Einstellungen: -63	3 - +63					Effect
Portamento Ma	aster SW (Portament	o-Master-Schalter)				Routing
Bestimmt, ob der	Portamento-Effekt auf d	en Part angewendet w	ird oder nicht, we	nn der "Portamento	Part	Variation
SW" für den Part	eingeschaltet ist.					Reverb
Einstellungen: Of	f, On					Master FX
Portamento Ti	me (Portamento-Zeit)					Master EQ
Bestimmt die Da	uer bzw. das Verhältnis c	les Tonhöhenübergan	gs, wenn Portamer	nto angewendet wire	d.	USB Monitor
Einstellungen: -64	4 - +63					
Assian 1 Mode	/Assian 2 Mode (Ass	ignable Switch 1 M	ode/Assignable	Switch 2 Mode)		
Bestimmt, ob die funktionieren.	Tasten [ASSIGN 1] und	[ASSIGN 2] als einras	ende oder als Mo	mentschalter		
Einstellungen: La	tch, Momentary					
La un	tch: In der Einstellung "Latch ngeschaltet.	" wird durch Drücken der	Taste der Status zwisc	hen Ein und Aus		
M e un	omentary: In der Einstellung d beim Loslassen ausgescha	"Momentary" wird durch E Itet.	rücken/Halten der Ta	ste der Status eingesch	altet	

Legt fest, wie die [MOTION SEQ HOLD]-Taste reagiert, wenn sie gedrückt wird.

Einstellungen: Latch, Momentary

Latch: In der Einstellung "Latch" wird durch Drücken der Taste der Status zwischen Ein und Aus umgeschaltet.

Momentary: In der Einstellung "Momentary" wird durch Drücken/Halten der Taste der Status eingeschaltet und beim Loslassen ausgeschaltet.

Update User Auditions (User-Auditions aktualisieren)

Konvertiert alle Songs, die mit dem MODX aufgenommen wurden, auf die User Auditions. Wenn bereits User Auditions vorhanden sind, werden alle User Auditions überschrieben.

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	al Part (FM-X) Commo	on/Audio	

Audio In (Audio-Eingang)

Mixing

Im Mixing-Display können Sie die Lautstärkeeinstellungen des Audio Parts (das Eingangssignal von den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R]) und des Digital Parts (das Eingangssignal vom [USB TO HOST]-Anschluss*) vornehmen.

* Nur das Signal des Ports, der von allen Geräte-Ports auf "Digital L/R" eingestellt ist.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [Audio In] \rightarrow [Mixing]

•	🛍 Edit	- Common/Aud	io	F	x ⊪⊪ ~	- J 140	iii o
General	Mixing						
Audio In	Pouting	A/D In	Input Mode				
Audio III	Kouting		Stereo				
Motion Seq	Ins A	Volume	Pan	Dry Level	Var Send	Rev Send	Output Select
		100	С	127	0	0	MainL&R
Control	Ins B	Digital In	Input Mode				
Effect	EQ		Stereo				
LICD		Volume	Pan	Dry Level	Var Send	Rev Send	Output Select
Monitor		100	С	127	0	0	MainL&R
Common							

nmon/Audio Edit				
omn	non/Audio			
Ge	eneral			
Αι	ıdio In			
	Mixing			
	Routing			
	Ins A			
	Ins B			
	EQ			
M	otion Seq			
	Common			
	Lane			
Сс	ontrol			
	Control Assign			
	Control Number			
Ef	fect			
	Routing			
	Variation			
	Reverb			
	Master FX			
	Master EQ			
U	SB Monitor			

Cor

Cc

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/D-Part-Eingangs-Modus/Digital-Part-Eingangs-Modus)

Bestimmt die Signalkonfiguration des A/D-Parts/Digital Parts, bzw. wie das Signal oder die Signale geroutet werden (Stereo oder Mono).

Einstellungen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Es wird nur der linke Kanal verwendet.

R Mono: Es wird nur der rechte Kanal verwendet.

L+R Mono: Der linke und rechte Kanal werden gemischt und als Monosignal verarbeitet.

Stereo: Beide Kanäle (L und R) werden verwendet.

HINWEIS Das Audiosignal von [L/MONO]-Kanal wird als Monosignal verarbeitet.

Volume (A/D-Part-Lautstärke/Digital-Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des A/D Input/Digital Parts. **Einstellungen:** 0–127

Pan (A/D-Part-/Digital-Part-Panoramaposition)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des A/D Input/Digital Parts. **Einstellungen:** L63–C–R63

Dry Level (Direktsignalanteil des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Pegel des Signals des A/D Input/Digital Parts fest, das noch nicht durch die Systemeffekte bearbeitet wurde. Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist. **Einstellungen:** 0–127

Var Send (Variation-Ausspielpegel des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Send-Pegel des an den Variation-Effekt gesendeten Signals des A/D Input/Digital Parts fest. Dies ist nur verfügbar, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist und beim A/D-Part "Global A/D" auf "OFF" gestellt wurde.

Einstellungen: 0-127

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	al Part (FM-X) Commo	on/Audio	

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Ausspielpegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des A/D Input/Digital Parts fest. Dies ist nur verfügbar, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist und "Global A/D" beim A/D-Part auf "OFF" gestellt wurde.

Einstellungen: 0-127

Output Select (Ausgangswahl des A/D Parts/Digital Parts)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für das Signal des jeweiligen A/D Input/Digital Parts. **Einstellungen:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off **MainL&R:** Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2–7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss. USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Routing (Signalführung)

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für den A/D Part einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Effektkategorie) Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Common/Audio Edit

Co	omn	non/Audio
	Ge	eneral
	Au	ıdio In
		Mixing
		Routing
		Ins A
		Ins B
		EQ
	Mo	otion Seq
		Common
		Lane
	Сс	ontrol
		Control Assign
		Control Number
	Ef	fect
		Routing
		Variation
		Reverb
		Master FX
		Master EQ
	US	B Monitor

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	al Part (FM-X) Comm	on/Audio

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dies steht bei einigen Effekt-Typen nicht zur Verfügung. Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display für den Normal Part (AWM2) (Seite 76). **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt "Effektverschaltungen" (Seite 20) im Kapitel "Grundstruktur". **Einstellungen:** Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dies ist nur verfügbar, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist und "Global A/D" auf "OFF" gestellt wurde.

Einstellungen: 0-127

Var Send (Variation Send)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Variation-Effekteinheit gesendet wird. Dies ist nur verfügbar, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist und "Global A/D" auf "OFF" gestellt wurde. **Einstellungen:** 0–127

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf. Einzelheiten siehe Routing-Display (Seite 76) des Normal Part Edit (AWM2). Dies steht nur zur Verfügung, wenn "Part Output" auf "MainL&R" eingestellt ist.

Output Select (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den bzw. die Audio-Ausgänge.

Einstellungen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, AsgnL, USB1...USB8, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].
USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2–7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss.
USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am [USB TO HOST]-Anschluss.
Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Ins A (Insert-Effekt A) Ins B (Insert-Effekt B)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 77).

EQ (Equalizer; Klangregelung)

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 78), nur dass der "3-band EQ" nicht aktiv ist.

Common/Audio Edit

C

omn	non/Audio
Ge	eneral
Αι	ıdio In
	Mixing
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Mo	otion Seq
	Common
	Lane
Сс	ontrol
	Control Assign
	Control Number
Ef	fect
	Routing
	Variation
	Reverb
	Master FX
	Master EQ
US	B Monitor

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Comme	on/Audio	

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Im Common-Display können Sie die Parameter für den Motion Sequencer einstellen, die im Common/ Audio Part für alle Parts gemeinsam verwendet werden.

Bedienung $[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [Motion Seq] \rightarrow [Common]$

A	🛍 Edit	- Common/	Audio		Ð		eçt t	140	i o
General	Common	Common	ock	A	rp		Moti	on Sea	
Audio In	Lane	Swing	Unit	Gate Time	Velocity	Amplitude	Shape	Smooth	Random
Motion Seq			100%			40			
Control								R	andom
Effect									0
USB Monitor							Sync Pa Pa	rt A	rp/MS Grid
Common									

Αι	ıdio In				
	Mixing				
	Routing				
	Ins A				
	Ins B				
	EQ				
Mo	otion Seq				
	Common				
	Lane				
Сс	Control				
	Control Assign				
	Control Number				
Ef	fect				
	Routing				
	Variation				
	Reverb				
	Master FX				

Master EQ USB Monitor

Common/Audio Edit

Common/Audio General

Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios/des Motion Sequencers für jeden Part. **Einstellungen:** -120 – +120

Common Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die gemeinsame Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter des Parts auf "Common" eingestellt ist.

Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50%-400%

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das Tempo halbiert.100%: Normale Wiedergabedauer.50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das Tempo verdoppelt.

Common Arp Gate Time (Gemeinsame Arpeggio-Gate-Zeit)

Bestimmt die "Gate Time Rate" (Dauer) des Arpeggios/des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part. **Einstellungen:** -100 – +100

Common Arp Velocity (Gemeinsame Arpeggio-Velocity-Rate)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100 - +100

Common Motion Seq Amplitude (Gemeinsame Amplitude für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Amplitude" beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Referenz	Performance	Edit	Search	Utili	Utility		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Commo	on/Audio	

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seg Amplitude" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Amplitude". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist). Einstellungen: -64 - +63

Common Motion Seg Shape (Impulsform für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seg Pulse Shape" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Pulse Shape". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist und "Control" für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: -100 - +100

Common Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Smoothness" ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die "Motion Seg Smoothness" des Parts, und gleichzeitig für die "Lane Smoothness". Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 - +63

Common Motion Seq Random (Zufallsfunktion für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. "Random" ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für "Motion Seg Random" des Parts, wenn "MS FX" für die Lane eingeschaltet ist. Einstellungen: -64 - +63

Random (Zufallsänderungen für den Motion Sequencer des A/D Parts)

Bestimmt den Anteil der zufälligen Änderung des Step-Wertes der Motion Sequence für den A/D Part. Näheres zur "Random"-Funktion siehe "Quick Edit" auf Seite 38. Einstellungen: 0-127

Sync Part (Synchronisation des Motion Sequencers des Parts)

Bestimmt den Part für die Synchronisierung zum Motion Seguencer. Der Motion Seguencer wird zur Note-On-Einstellung synchronisiert und zur "Arp/Motion Seg Grid"-Einstellung des angegebenen Parts. Einstellungen: Part 1-Part 16

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter "Quantize" oder "Swing" verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt. Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt. Diese Einstellung wird auf den Part angewendet, der als Sync Part ausgewählt ist (siehe oben).

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 12 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 91).

Common/Audio Edit

Сс

ommon/Audio							
Ge	General						
Au	Audio In						
	Mixing						
	Routing						
	Ins A						
	Ins B						
	EQ						
Mo	otion Seq						
	Common						
	Lane						
Сс	ontrol						
	Control Assign						
	Control Number						
Ef	fect						
	Routing						
	Variation						
	Reverb						
	Master FX						
	Master EQ						
US	B Monitor						

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norma	I Part (FM-X) Comm	ion/Audio	

Control (Steuerung)

Control Assign (Controller-Zuordnung)

Bedienung

 $[\mathsf{PERFORMANCE} (\mathsf{HOME})] \rightarrow [\mathsf{EDIT}] \rightarrow [\mathsf{Control}] \rightarrow [\mathsf{Control} \ \mathsf{Assign}]$ oder

Т

Tippen Sie auf [Edit Super Knob] im Super-Knob-Display.

Durch Antippen der Schaltfläche "+" wird ein Part-Parameter als Steuerziel hinzugefügt.

A	1_ Edit	- Common/Audio	Ð	K ~~	J 140		¢
General	Control Assign	Auto Display Filter Select EnvFollow 1	Edi	t Envelope Followe	r	Page 1	
Audio In	Control Number	Destination 6	+				
Motion Seq		Source					
Control		EnvFollow 1 Curve Type	olarity	Ratio	Param1]	
Effect		Standard	Uni Bi	+32	5		
USB Monitor		드 Edit User Curve				Delet	ie II
Common							

Co	omn	non/Audio				
	Ge	eneral				
	Au	dio In				
		Mixing				
		Routing				
		Ins A				
		Ins B				
		EQ				
	Mo	otion Seq				
		Common				
		Lane				
	Сс	ontrol				
		Control Assign				
		Control Number				
	Eff	iect				
		Routing				
		Variation				
		Reverb				
		Master FX				
		Master EQ				
	US	B Monitor				

Common/Audio Edit

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 100), mit Ausnahme der folgenden Parameter unten.

Destination (Ziel)

Wenn "Source" auf "AsgnKnob 1–8" gestellt ist, werden "Part 1–16 Assign 1–8" als Werte für diesen Parameter eingestellt. In diesem Fall können "Curve Type" und "Curve Ratio" nicht ausgewählt werden. **Einstellungen:** Siehe Abschnitt "Controller-Liste" im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Source (Quelle)

Wenn "Destination" auf "Part 1–16 Assign 1–8" gestellt ist, kann nur "AsgnKnob 1–8" für diesen Parameter eingestellt werden.

Einstellungen: AsgnKnob 1-8, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Filter (Anzeigefilter)

Legt fest, welcher Controller angezeigt wird. Wenn "Super Knob" ausgewählt ist, werden alle Assignable-Knob-Einstellungen angezeigt, für die "Super Knob Link" eingeschaltet sind. **Einstellungen:** AsgnKnob 1–8, Super Knob, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Die folgenden Parameter werden nur angezeigt, wenn "Destination 1–16" auf "Part 1–16 Assign 1–8" eingestellt ist. Außerdem gilt: Wenn "Destination" nicht auf einen der Assignable Knobs des Parts eingestellt ist, sind nur die Kurzbefehlstasten verfügbar.

Destination (Ziel)

Legt die Controller-Einstellungen für den anzuzeigenden Part fest.

Einstellungen: 1–16 (Die Anzahl der "Destinations" für die Assignable Knobs des Parts, der unter "Destination 1–16" angezeigt wird.)

Parameter

Legt die zu steuernden Parameter des Parts fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der "Controller-Liste" der separaten Datenliste (Data List).

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility		Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/Au	dio
Control Assig	gn (Einstellungen für (bl-Assign-Display für den a	die Part-Steuerung)			Comm	on/Audio Edit
Curve Type (I	Kurventyp)				G	eneral
Bestimmt die A	rt der Kurve für die Änder	ung des unter "Destinati	on" eingestellter	n Parameters. Die		udio In
Achse zeigt der	n Wert des bei "Destinatio	n" eingestellten Parame	ters an.	initioners an, die vertika	ale	Mixing
Einstellungen: S	Standard, Sigmoid, Threshold,	Bell, Dogleg, FM, AM, M, Dis	crete Saw, Smooth S	Saw, Triangle, Square,		Routing
1	Frapezoid, Tilt Sine, Bounce, Re	esonance, Sequence, Hold				Ins A
F	Für die User Bank: User 1–32	2				Ins B
۱. ۱	Wenn eine Library-Datei gel	esen wird: Kurven der Libra	ary 1–8			EQ
Polarity (Pola	rität der Kurve)				M	otion Seq
Bestimmt die K	urvenpolarität des bei "Cu	urve Type" eingestellten I	Kurventyps.			Common
Einstellungen: U	Jni, Bi					Lane
l F	Jni: Unipolar verändert sich au positive Richtung oder eine neg	usgehend von einem Grundp gative Richtung.	arameterwert anhar	nd der Kurvenform nur in ei	ne	ontrol
E	Bi: Bipolar verändert sich ausg	ehend von einem Grundpara	meterwert sowohl ir	n positiver Richtung als aud	ch 🕨 🕨	Control Assign
İ	n negativer Richtung.					Control Number
Ratio (Kurver	nverhältnis)				Et	ifect
Bestimmt das K	kurvenverhältnis.					Routing
Einstellungen: -	64 - +63					Variation
						Reverb

Control Number

Legt fest, welche MIDI-Controller-Event-Nummern für das gesamte System gelten sollen. Sie können Drehregler auf dem Bedienfeld und externe Controller verwenden, indem Sie diesen die entsprechenden MIDI-Control-Change-Nummern zuweisen. Wenn dieselbe Controller-Nummer dem Super Knob und einem Assignable Knob zugewiesen ist, hat der Super Knob Vorrang und eine Bedienung des Assignable Knob könnte ignoriert werden. In diesem Fall erscheint ein Warnhinweis.

HINWEISExterne Controller sind z. B. externe Sequencer und externe MIDI-Steueroberflächen.HINWEISDie in diesem Display eingestellte Controller-Nummer wird zusammen mit den Performance-Daten

gespeichert. "FS Assign", "Super Knob CC" und "Scene CC" werden jedoch in den allgemeinen Systemeinstellungen gespeichert und nicht in den Performance-Daten.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [Control] \rightarrow [Control Number]

A	🛍 Edit	- Common/Aud	io	FΣ	C IIII ~	⇒ J 140	≡ ¢
General	Control Assign						
Audio In	Control	Ribbon Ctrl	Breath Ctrl	Foot Ctrl 1	Foot Ctrl 2		
Audio III	Number	16	2	11	Super Knob		
Motion Seq		Assign SW 1	Assign SW 2	MS Hold	MS Trigger		
		86	87	88	89		
Control		Assign Knob 1	Assign Knob 2	Assign Knob 3	Assign Knob 4		Scene CC
Effect		17	18	19	20		92
LICD		Assign Knob 5	Assign Knob 6	Assign Knob 7	Assign Knob 8	FS Assign	Super Knob CC
Monitor		21	22	23	24	Arp SW	95
Common						MIDI S	口 ettings

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Referenz	Performance	Edit	Searcl	ch Utility			l	_ive Set		
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal	Part (FM-X)		Common	/Audio	

Ribbon Ctrl (Control-Change-Nummer des Gleitbandes)

Bestimmt die Control-Change-Nummer, die von einem externen Gerät empfangen wird, das mit einem Ribbon Controller ausgestattet ist.

Auch dann, wenn das Instrument MIDI-Meldungen mit den hier eingestellten Control-Change-Nummern von einem externen Gerät empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob das Gleitband am Instrument betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95

Breath Ctrl (Control-Change-Nummer des Blaswandlers)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die von externen Controllern wie z. B. einem Blaswandler empfangen wird.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Breath-Controller betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(Control-Change-Nummer von Foot Controller 1/Foot Controller 2)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie einen an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [1]/[2] angeschlossenen Fußregler betätigen.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Fußregler betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(Control-Change-Nummer von Assignable Switch 1/Assignable Switch 2)

Bestimmt die Control-Change-Nummer, die durch Betätigung der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Assignable Switch 1/2) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob eine der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Assignable Switch 1/2) betätigt wurde.

Einstellungen: Aus. 1-95

MS Hold (Control-Change-Nummer für Motion Sequencer Hold)

Bestimmt, welche Control-Change-Nummer von der Taste [MOTION SEQ HOLD] (Motion Seguencer Hold) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob die Taste [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold) betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95

MS Trigger (Control-Change-Nummer für Motion Sequencer Trigger)

Bestimmt, welche Control-Change-Nummer von der Taste [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95

Assign Knob 1–8 (Control-Change-Nummer von Assignable Knob 1–8)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie die Assignable-Drehregler 1-8 verwenden.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob einer der Assignable-Drehregler 1-8 betätigt wurde.

Einstellungen: Aus, 1-95

MIDI Settings (MIDI-Einstellungen)

Ruft das MIDI-I/O-Display im Utility-Modus auf.

Co	omn	hon/Audio						
	Ge	eneral						
	Audio In							
		Mixing						
		Routing						
		Ins A						
		Ins B						
		EQ						
	Мо	otion Seq						
		Common						
		Lane						
	Сс	ontrol						
		Control Assign						
		Control Number						
	Eff	ect						
		Routing						
		Variation						
		Reverb						
		Master FX						
		Master EQ						
	US	B Monitor						

Referenz	Performance	Edit	Search		Utility	,	L	ive Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal	Part (FM-X)	C	ommon/Audio	

Effekt

Routing (Signalführung)

In diesem Display können Sie die Effektverbindungen von Systemeffekten und Master-Effekten einstellen, die allen Parts gemeinsam sind.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Routing]



Master-Effekt-Schalter

Variation/Reverb/Master Effect Switch (Variation/Reverb/Master-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Effekte Variation/Reverb/Master aktiv sind oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Variation/Reverb/Master-Effektkategorie) Type (Variation/Reverb/Master-Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Variation/Reverb/Master-Effektvoreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Variation-/Reverb-/Master-Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. **Einstellungen:** Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Variation/Master-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Variation-/Master-Effekt verwendet werden soll.

Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den "Master" als Modulator-Part gewählt haben. **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation-Effektrückwegpegel) Rev Return (Reverb-Effektrückwegpegel)

Bestimmt den Return-Pegel des Variation/Reverb-Effekts. **Einstellungen:** 0–127

Common/Audio Edit

Common/Audio General

> Audio In Mixing

> > Routing Ins A

Ins B EQ

Motion Seq

Lane

Routing

Variation

Master EQ USB Monitor

Reverb Master FX

Control

Effect

Þ

Common

Control Assign Control Number

Referenz	Performance	Edit	S	earch	Utility		Live Set
	1	Normal Part (AWM2) Drum Pa	art Normal	Part (FM-X)	Common/Aud	io
Var Pan (Variation Rev Pan (Reverb-F Bestimmt die Stereop	-Panoramaposition Panoramaposition) position des Variation-/I) Reverb-Effekts.				Commo Comm Ge	n/Audio Edit on/Audio neral
Var to Rev (Variati Bestimmt den Pegel (wird. Einstellungen: 0-127	on zum Reverb) (Send-Level) des Sign	als, das vom Varia	ation-Effekt ar	den Reverb-E	ifekt gesendet	Au	dio In Mixing Routing Ins A
Master EQ (Master Legt fest, ob der Mas Einstellungen: Off, On Envelope Follower	r-Equalizer-Schalte tter EQ aktiv ist oder ni r (Hüllkurve folgen)	r) cht.				Mo	Ins B EQ tion Seq Common
Normal Part (AWM2).	ollower-Setting-Display	aut. Lesen Sie üt	ber das Routir	ng-Display (Seif	e /5) für den	Co	Lane ntrol Control Assign Control Number
In diesem Display kör Bedienung [PERF	nnen Sie detaillierte Ei ORMANCE (HOME)] → Variation-Schalter	nstellungen für de EDIT] → [Effect] →	en Variation-Et	ifekt vornehmer	۱.	Effi	ect Routing Variation Reverb Master FX
General Routing	- Common/Audio	Tempo Cross Dela	Preset ay Dotte	- J 140	II 0	US	Master EQ B Monitor
Audio In Variation	Delay Time L>R Delay Time 1/8 Dot. 1/4	R>L Lag Oms	Feedback +22	FB High Damp 1.0			
Motion Seq Control Master FX	Input Select	in					
Mactor							

Variation Switch (Variation-Schalter)

Legt fest, ob der Variation-Effekt aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Variation-Kategorie) Type (Variation-Typ)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

EQ High Freq

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Effektparameter

Preset (Variation-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind. **Einstellungen:** Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Normal	Part (FM-X) Commo	n/Audio

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Variation-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Variation-Effekt verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den "Master" als Modulator-Part gewählt haben. **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Reverb (Hall)

In diesem Display können Sie detaillierte Einstellungen für den Reverb-Effekt vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [Effect] \rightarrow [Reverb]

A	🛍 Edit	- Common/Aud	io	FX	< ₩₩ ←	J 140	iii o
General	Routing	ON Categor Reve	ry Type erb	REV-X Hall	▼ Preset Br	▼ ight Hall	
Audio In	Variation	Reverb Time	Room Size	Initial Delay	High Ratio	Low Ratio	Diffusion
Audio III	variation	3.7s	28	105.6ms	0.9	0.7	10
Motion Seq	Reverb		Decay			HPF Cutoff	LPF Cutoff
	Master		49			100Hz	4.0kHz
Control	FX						
Effect	Master EQ						
USB Monitor							
Common							

Reverb Switch (Reverb-Schalter)

Effektparameter

Reverb Switch (Reverb-Schalter)

Legt fest, ob der Reverb-Effekt aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Reverb-Kategorie)

Type (Reverb-Typ)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Reverb-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Effect Parameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Common/Audio Edit

Cc	Common/Audio								
	G								
	Audio In								
		Mixing							
		Routing							
		Ins A							
		Ins B							
		EQ							
	Mo	otion Seq							
	Common								
		Lane							
	Сс	ontrol							
		Control Assign							
		Control Number							
	Ef	fect							
		Routing							
		Variation							
		Reverb							
		Master FX							
		Master EQ							
	US	B Monitor							

Referenz	Performance	Edit	Search	Utilit	У	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-X)	Common/A	udio

Master FX (Master-Effekt)

In diesem Display können Sie detaillierte Einstellungen für den Master-Effekt vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [Effect] \rightarrow [Master FX]

Master Effect Switch (Master-Effekt-Schalter)

A	1 Edit	- Cc nmon/Aud	io	FΣ	3	🦂 🖌 140	≡ ¢
General	Routing	OFF Categor	y Type np Mu	lti-band Com	▼ Pres	et v Basic	Side Chain 🔻 Off
Audio In	Variation	Low Threshold -31dB	Divide Freq Low 315Hz	Mid Threshold -37dB	Divide Freq H	i High Threshold	Side Chain LvI -∞dB
Motion Seq	Reverb	Low Gain		Mid Gain		High Gain	
	Master	+3dB		+2dB		+2dB	
Control	FX	Low Ratio		Mid Ratio		High Ratio 🔻	
Effect	Master EQ	3.0		3.0		3.0	
IISR		Low Attack		Mid Attack		High Attack	Com Release
Monitor		26ms		23ms		5ms	65ms
Common							

Common/Audio General Audio In Mixing

Common/Audio Edit

	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Мо	otion Seq
	Common
	Lane
Сс	ontrol
	Control Assign
	Control Number
Ef	fect
	Routing
	Variation
	Reverb
	Master FX
	Master EQ

USB Monitor

Effektparameter

Master Effect Switch (Master-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Master-Effekt aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Category (Master-Effektkategorie)

Type (Master-Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

Preset (Master-Effekt-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument "Datenliste".

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Master-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Master-Effekt verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den "Master" als Modulator-Part gewählt haben. **Einstellungen:** Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument "Datenliste". Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument "Synthesizer-Parameter-Handbuch".

erenz	Per	formance	Ed	it	Search	L L	tility	Live Set
			Normal Par	t (AWM2)	Drum Part	Normal Part (FM-)	() Comr	mon/Audio
aster E	Q (Master	-Klangregel	una)					Common/Audio Edit
								Common/Audio
lieser Anz	eige konner	n Sie die Param	eter fur den l	Vlaster EQ eir	nstellen.			General
edienuna	IPERFORM	ANCE (HOME)	\rightarrow [EDIT] \rightarrow [E	Effect] → [Maste	er EQ1			Audio In
j			. [] . [-					Mixing
	Mas	ter EQ Switch						Routing
								Ins A
•	🛍 Edit - Co	mmon/Audio		FX		140 📖 🔿		Ins B
		+24						EQ
General	Routing	+12						Motion Seq
		0						Common
Audio In	Variation	-12						Lane
Motion		20	50 100 2	200 500	1k 2k	5k 10k 20k		Control
Seq	Reverb	Low Gain	Lo Mid Gain	Mid Gain	Hi Mid Gain	High Gain		Control Assign
	Mactor	+0dB	+0dB	+0dB	+0dB	+0dB		Control Numbe
Control	FX	Low Freq	Lo Mid Freq	Mid Freq	Hi Mid Freq	High Freq		Effect
	Master		20011-		7 31.11-			Routing
Effect	EQ	80Hz	ZUUHZ	500HZ	5.2KHZ	8.0KHZ		Variation
LICP			Lo Mid Q	Mid Q	Hi Mid Q			Reverb
Monitor			0.7	0.7	0.7			Master FX
							1	Master EQ

High Shape

Master EQ Switch (Master-EQ-Schalter)

Legt fest, ob der Master EQ aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

EQ Low Gain (Anhebung/Absenkung der Tiefen des Master EQ)

Low Shape

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Tiefen (Master EQ Low). **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

Lo Mid Gain (Anhebung/Absenkung der unteren Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der tiefen Mitten (Master EQ Low Mid). **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

Mid Gain (Anhebung/Absenkung der Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Mitten (Master EQ Mid). **Einstellungen:** –12 dB – +12 dB

Hi Mid Gain (Anhebung/Absenkung der oberen Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der oberen Mitten (Master EQ High Mid). Einstellungen: -12 dB - +12 dB

High Gain (Anhebung/Absenkung der Höhen des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Höhen (Master EQ High). **Einstellungen:** -12 dB - +12 dB

Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-Low-Bandes. **Einstellungen:** 32 Hz–2,0 kHz

Referenz	Performance Edit Search				Utili	ty	L	Live Set	
		Normal Part (AWM2)	Drum Part		Normal Part (FM-X)		Common/Audio		
Low Mid Freq	(Untere-Mitten-Arbei	tsfrequenz des Mast	er-EQs)				Common/A	udio Edit	
Einstellungen: 10	0 Hz–10 kHz	vilu-Dariues.					Common/	Audio	
Mid Freq (Mitte Bestimmt die Fre	en-Arbeitsfrequenz de equenz des Master-Mid-f	es Master-EQs) Bandes.					Audio	In king	
Einstellungen: 10	00 Hz–10 kHz						Ro	uting	
Hi Mid Freq (O	bere-Mitten-Arbeitsf	requenz des Master-	EQs)				Ins	Α	
Bestimmt die Fre	equenz des Master-High	Mid-Bandes.					Ins	В	
Einstellungen: 10	00 Hz–10 kHz						EQ	!	
High Freq (Hö	hen-Arbeitsfrequenz	des Master-EQs)					Motion	n Seq	
Bestimmt die Fre	equenz des Master-High	Bandes.					Co	mmon	
Einstellungen: 50	00 Hz–16 kHz						Lar	ne	
Low Q (Tiefen	-Bandbreite des Mas	ter-EQs)					Contro	bl	
Bestimmt die EC	-Bandbreite der Tiefen (Master Low). Steht nur z	zur Verfügung,	W	enn "Master EQ Low	v	Co	ntrol Assign	
Shape" (siehe ur	nten) auf "Peak" steht.	,	0.01				Co	ntrol Number	
Einstellungen: 0.	1–12.0						Effect		
Low Mid Q (Ur	ntere-Mitten-Bandbre	ite des Master-EQs)					Ro	uting	
Bestimmt die EC	Bandbreite der unteren	Mitten (Master Low Mic	I).				Var	riation	
Einstellungen: 0.	1–12.0						Rev	verb	
Mid O (Mitten-	Bandbraita das Mast						Ma	ster FX	
Bestimmt die EC)-Bandbreite der Mitten (Master Mid)					Ma	ster EQ	
Einstellungen: 0.	1–12.0						USB M	lonitor	
-									

Hi Mid Q (Obere-Mitten-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der oberen Mitten (Master High Mid). **Einstellungen:** 0.1–12.0

High Q (Höhen-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der Höhen (Master High). Steht nur zur Verfügung, wenn "Master EQ High Shape" (siehe unten) auf "Peak" steht.

Einstellungen: 0.1–12.0

Low Shape (Form der Tiefenregelung des Master EQs) High Shape (Form der Höhenregelung des Master EQs)

Legt fest, ob eine Shelving- (Kuhschwanz) oder Peaking-EQ-Charakteristik (Glocke) verwendet wird. Der Peaking-Typ hebt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung an oder senkt es ab, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung. **Einstellungen:** Shelf (Shelving-Typ), Peak (Peaking-Typ)

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
		Normal Part (AWM2)	Drum Part Norn	nal Part (FM-X) Comm	non/Audio

USB Monitor

Im USB-Monitor-Display können Sie den Audio-Eingangspegel am [USB TO HOST]-Anschluss ablesen. **HINWEIS** Die Lautstärkeeinstellung von USB Main Monitor Volume wird als Performance-Daten gespeichert.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [USB Monitor]



Common/Audio General Audio In Mixing Routing Ins A Ins B EQ **Motion Seq** Common Lane Control **Control Assign Control Number** Effect Routing Variation Reverb Master FX Master EQ USB Monitor

Common/Audio Edit

USB Main Monitor Volume

Stellt den Audiosignalpegel ein, der am [USB TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben wird. **Einstellungen:** 0–127

Audio Settings (Audio-Einstellungen)

Ruft das Audio-I/O-Display im Utility-Modus auf.

Category Search (Kategoriesuche)

Zur Erleichterung von Suchvorgängen sind die Performances, Arpeggios und Waveforms in bestimmte Kategorien eingeteilt. Die Kategorien sind nach dem allgemeinen Instrumententyp oder dem Klangcharakter unterteilt. Mit der Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) können Sie schnell zu den gewünschten Sounds gelangen.

Es wurde eine Favoriten-Funktion hinzugefügt, mit der Sie schnellen Zugang zu den gewünschten Sounds und Arpeggien erhalten.

HINWEIS Sie können die Liste der Performances im Part Category Search und im Performance Merge nach Favoriten filtern, aber Sie können das Favoritensymbol nicht in den Such-Displays ein-/ausschalten.

Kategoriesuche für Performances

Im Performance-Category-Search-Display können Sie eine Performance suchen und auswählen.

Für eine Performance-Kategoriesuche

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] (Performance-Kategoriesuche) oder

Tippen Sie im angezeigten Menü auf den Performance-Namen \rightarrow Wählen Sie [Category Search] im erscheinenden Menü

							Namens	suche	
n t	Performa	nce Catego	ry Search		FX		⊷ J1	140	¢ I
Main	Bank/Favori All	ite	▼ Attrib All	ute	•	Q			[7]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical FX	Ethnic	Init
All	Analog	Digital	Нір Нор	Dance	Rock/Pop	R&B/ Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Catatonix		Eleckt	tronic Cha	t	Freaky Da	ncer	Flyi	ng Dub	
Iluminator		Wave	Runner MW	/ DA	★ SuperGlid	er MW DA	Refl	ection Twir	nkle
Synth Nois	e Vocoder	Huge	Lead	×	Bleep Lead	d AF2	Det	uned Vintag	ge
Space Lead			Guare Lea	d Id	Vintage S	ync	Dirt	aune y Hook	<u>535</u>
Audition	Sort Def	ault Nan	ne Dat		Favorite Unset	All Clea	r	Page	~

Favoritensymbol Performance-Liste

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Filtert die Performance-Liste nach Banks oder Favoriten. Wenn Favorite ausgewählt wird, werden nur Performances mit Favoritensymbol aufgeführt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

HINWEIS Wenn das Category-Search-Display ausgewählt ist, können die Bänke durch mehrfaches Drücken der [CATEGORY]-Taste zwischen All, Favorite, Preset, User und Library umgeschaltet werden (wenn die Library-Datei gelesen wird). Wenn Sie die [CATEGORY]-Taste gedrückt halten, gehen Sie zurück zu All.

Attribute (Performance-Attribute)

Filtert die Performance-Liste nach Attributen (Seite 159). Dies ist bei der Part-Kategoriesuche nicht verfügbar.

Einstellungen: All, AWM2, FM, AWM2+FM-X, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (Suche nach Performance-Namen)

Durchsucht die Performance-Namen nach dem eingegebenen Text. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Performance Category Arp Category Waveform Rhythm Pattern

Edit

Search

Utility

Live Set

Main (Hauptkategorie der Performance)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Sub (Unterkategorie der Performance)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Audition (Audition-Schalter)

Bestimmt, ob die Audition-Phrase wiedergegeben wird oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn "Audition Lock" (Seite 193) im Utility-Display eingeschaltet wurde. **Einstellungen:** Off, On

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Performance-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Favorite Set/Unset (Favoritensymbol setzen/löschen)

Setzt (Set) oder löscht (Unset) das Favoritensymbol für die aktuell ausgewählte Performance. Dies ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor sich in der Performance-Liste befindet.

HINWEIS Sie können das Favoritensymbol auch in dem Menü auswählen, das erscheint, wenn Sie den Performance-Namen im Performance-Play-Display (Home) antippen.

Favorite All Clear (Alle Favoriten löschen)

Löscht alle Favoritensymbole der Performances. Dies ist nur verfügbar, wenn mindestens eine Performance ein Favoritensymbol aufweist.

Sea	arch
	Performance Category
	Arp Category
	Waveform
	Rhythm Pattern

Referenz

Bedienung

Performance

Für eine Part-Kategoriesuche

Sie können einen beliebigen Part einer Performance auswählen und den Sound dieses Parts einer anderen Performance zuweisen.

Wenn "Mixing" in der Einstellung "Parameter with Part" (Param. with Part) ausgeschaltet ist, können Sie die Sounds kontinuierlich verändern, indem Sie die aktuellen Part-Einstellungswerte wie Volume, Pan und Note Shift einstellen.

Edit

[PERFORMANCE (HOME)] → (Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Wählen Sie den Part-Namen aus → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search) oder

Search

(Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf den Part-Namen → Wählen Sie [Category Search] im erscheinenden Menü

Wenn dem ausgewählten und allen nachfolgenden Parts keine Sounds zugewiesen wurden (oder leer sind), öffnet der obige Vorgang das Performance-Merge-Display.

h t	Part1 - Ca	ategory Se	arch		FX			140	• •
Main	Bank/Favor All	ite	▼ Attrit	ute	؟ ا	Source Part 1	م		[7]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical FX	Ethnic	Init
All	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Rock/Pop	R&B/ Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
CFX + FM E	P	CFX +	FM EP 2		CFX Conce	ert	CFኦ	(Stage	
CFX Pop/Ro	ock	CFX F	opStudio(Grand	CFX Mood	y	CF>	(& Pad	
CFX & Pad 2	2	CFX 8	& Orch		CFX & Orc	h 2	CFን	Shrine	
CFX Shrine	2	CFX F	Padded		CFX Padde	ed 2	CF>	(& Pad & Su	b
Solo	Sort Default	Name	Date	Param. with Mixing	part Arp/MS	Scene	Zone	Page	~

Source (Quelle)

Legt fest, welcher Part der ausgewählten Performance der bearbeiteten Performance zugewiesen wird. **Einstellungen:** Part 1–16

Solo (Solo-Schalter)

Bestimmt, ob die Solo-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dies eingeschaltet und dem Part irgend ein Sound zugewiesen ist, erklingt nur dieser Part. **Einstellungen:** Aus, Ein

Param. with Part (Parameter mit Part)

Bestimmt, ob für die nächste Performance die Parameterwerte gelesen und verwendet werden sollen oder nicht. Wenn der Parametersatz ausgeschaltet ist, werden die aktuell eingestellten Werte auch dann weiter verwendet, wenn eine andere Performance ausgewählt wird. Der Parameter "Zone" lässt sich nur auswählen, wenn im Utility-Display "Zone Master" (Seite 193)

Der Parameter "Zone" lässt sich nur auswählen, wenn im Utility-Display "Zone Master" (Seite 193) eingeschaltet ist.

Einstellungen: Aus, Ein

Search

Utility

Performance Category
Arp Category
Waveform
Rhythm Pattern

Live Set

Edit

Search

Utility

Live Set

Performance Merge (Performances zusammenmischen)

Im Performance-Merge-Display können Sie mehrere Parts einer auswählbaren Performance den leeren Parts der aktuell bearbeiteten Performance zuweisen. Sie können z. B. vier Piano-Parts aus einer Performance und zwei Streicher-Parts einer anderen Performance zusammenführen, um einen vollen und nuancenreichen Layer-Sound zu erzeugen.

Hiermit können Sie die ursprünglichen und die neu hinzugefügten Parts getrennt voneinander stummschalten.

Bedienung

 $\label{eq:performance} \begin{array}{l} [\mathsf{PERFORMANCE} \ (\mathsf{HOME})] \rightarrow (\mathsf{der} \ \mathsf{ausgewählte} \ \mathsf{und} \ \mathsf{alle} \ \mathsf{weiteren} \ \mathsf{Parts} \ \mathsf{dürfen} \ \mathsf{nicht} \ \mathsf{zugewiesen} \ \mathsf{sein}) \rightarrow [\mathsf{SHIFT}] + [\mathsf{CATEGORY}] \ \mathsf{oder} \ \mathsf{tippen} \ \mathsf{Sie} \ \mathsf{auf} \ \mathsf{das} \ , +``\mathsf{Symbol} \end{array}$

n t	Part7 - Pe	rformance	e Merge		FX		🚓 J 1	40	¢
Main	Bank/Favori All	te	▼ Attrib All	ute	s /	iource	م T		[7]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical FX	Ethnic	Init
CFX + FM E	P	CFX +	FM EP 2		CFX Conce	rt	CFX	Stage	
	1002+FM-XI == 1		RUM2+FM			RMW5		RWM2	
CFX Pop/R	ock	CFX P	opStudio	irand	CFX Mood		CFX	& Pad	
	1002 I		AMW5			RUM2		RWM2	
CFX & Pad	2	CFX 8	l Orch		CFX & Orc	h 2	CFX	Shrine	
	IIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII		AMW2			AUM2 III		RUM2+F	
CFX Shrine	2	ČFX P	added		CFX Padde	ed 2	CFX	& Pad & Su	b
	1UM2+FM-X (== =)		RUM2+FM	×		RUM2+FM-X		RWM2	
Mute	Sort	ulà Mer	na Det	_				Page	
Org Ad	a Defa	Nan Nan	ne Dat	e					\sim

Add (Additional Part Mute)

Org (Original Part Mute)

Source (Quelle)

Legt fest, welcher Part der ausgewählten Performance der bearbeiteten Performance zugewiesen wird. **Einstellungen:** All, Part 1–16

All: Alle nicht leeren Parts der ausgewählten Performance werden den verfügbaren leeren Parts zugewiesen. Part 1–16: Nur der Sound des angegebenen Parts wird dem ausgewählten Part zugewiesen.

Original Part Mute

Wenn ausgeschaltet (OFF), werden alle Parts stummgeschaltet, die vor dem Hinzufügen von Parts im Performance-Merge-Display vorhanden waren. **Einstellungen:** Aus, Ein

Einstenungen: Aus, Eir

Additional Part Mute

In der Einstellung OFF wird nur der Part stummgeschaltet, der im Performance-Merge-Display hinzugefügt wurde.

Einstellungen: Aus, Ein

Search

Performance Category
Arp Category
Waveform
Rhythm Pattern

Edit

Search

Namenssuche

Utility

Live Set

Arpeggio-Kategoriesuche (Arp Category Search)

Im Arpeggio-Category-Search-Display können Sie Arpeggio-Typen suchen und auswählen.

Bedienung Arpeggio-Display → Part-Auswahl → [CATEGORY]

								aono	
n t	Part1 - A	rp1 - Cate	gory Searc	h	FX		iri - La	40	•
Main	Bank/Favor All	ite	•			Q			[7]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical FX	Ethnic	Control / HybridSeq
All	Rock	Ballad	Нір Нор	Modern R&B	House / Dance Pop	Jazz / Swing	Latin	General	
	Pop Rock	Chillout / Ambient	Funk	Classic R&B	Techno / Trance	D&B / Breakbeats	World	No Assign	
MA_Break	beats 2 _N	MB_B	reakbeats	2 _N	MC_Break	beats 2 _N	N FA_I	Breakbeat	s 2 _N
FB_Breakb	eats 2 _N		reakbeats	2	BA_Break	beats 2 _N	I MA_	EDM Balla	d Lead
MA_Squad	Theme _N	11A_A	rptelligen	ce _N	MA_Wind	Dancer _N	MA_	Landing G	ear _N
	Sort Def	ault Nar	ne Dat	e	Favorite Unset	All Clear	r	Page	~

Favoritensymbol Liste der Arpeggio-Typen

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Filtert die Performance-Liste nach Banks oder Favoriten. Wenn Favorite ausgewählt wird, werden nur Performances mit Favoritensymbol aufgeführt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Wenn das Category-Search-Display ausgewählt ist, können die Bänke durch mehrfaches Drücken der [CATEGORY]-Taste zwischen All, Favorite, Preset, User und Library umgeschaltet werden (wenn die Library-Datei gelesen wird). Wenn Sie die [CATEGORY]-Taste gedrückt halten, gehen Sie zurück zu All.

Name Search (Suche nach Arpeggio-Namen)

Durchsucht die Arpeggio-Namen nach dem eingegebenen Text. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Main (Arpeggio-Kategorie)

Einstellungen: Siehe die "Liste der Arpeggio-Kategorien" (Seite 11).

Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Einstellungen: Siehe die "Liste der Arpeggio-Unterkategorien" (Seite 11).

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Arpeggio-Typen-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt des Ladens sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Favorite Set/Unset (Favoritensymbol setzen/löschen)

Setzt (Set) oder löscht (Unset) das Favoritensymbol für die aktuell ausgewählte Performance. Dies ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor sich in der Performance-Liste befindet.

Search

Performance Category
Arp Category
Waveform
Rhythm Pattern
Referenz

Favorite All Cl
Löscht alle Favor Performance ein
Page (Seitena
Wenn bei "File S durch die Seiten

Search

Utility

Live Set

Waveform Category Search (Waveform-Suche)

Im Waveform-Category-Search-Display können Sie eine Waveform suchen und auswählen.

Bedienung Waveform-Display \rightarrow Part-Auswahl \rightarrow Waveform-Auswahl \rightarrow [CATEGORY]

							Namer	issuche	
n t	Part1 - El	em1 - Wav	eform Sea	rch	FX		iri	140	•
Main	Bank/Favor All	ite	•			Q			[7]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical FX	Ethnic	
All	SE	Scratch	MegaFX						
Grain3 St		Grain	3 L		Grain3 R		Mov	ing Harp S	t
Grain3 St ★ Moving Ha	rp L	Grain	3 L ng Harp R		Grain3 R Metal Mod		Mov Digi	ing Harp S tal Wind	t
Grain3 St ★ Moving Ha Digi Voice	rp L Mod	Grain Movir	3 L ng Harp R c Rhythm I	Rv All	Grain3 R Metal Moc Ethnic Rhy	l /thm Rv-1	Mov Digi ★ Ethr	ing Harp S tal Wind nic Rhythm	t I Rv-2
Grain3 St ★ Moving Ha Digi Voice Ethnic Rhy	rp L Mod thm Rv-3	Grain Movir Chni-	3 L ng Harp R c Rhythm I c Rhythm I	Rv All Rv-4	Grain3 R Metal Moc Ethnic Rhy Ethnic Rhy	l /thm Rv-1 /thm Rv-5	Mov Digi ★ Ethr	ing Harp S tal Wind nic Rhythm nic Rhythm	t Rv-2 Rv-6
Grain3 St ★ Moving Ha Digi Voice Ethnic Rhy	rp L Mod thm Rv-3 Sort Def	Grain Movir Chni ithni ault Nar	3 L ng Harp R c Rhythm I c Rhythm I ne Dat	Rv All Rv-4 e	Grain3 R Metal Moc Ethnic Rhy Ethnic Rhy Favorite Set	l /thm Rv-1 /thm Rv-5 All Clea	Mov Digi * Ethr Ethr	ing Harp S tal Wind nic Rhythm nic Rhythm Page	t 1 Rv-2 1 Rv-6

Favoritensymbol

Waveform-Liste

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Filtert die Performance-Liste nach Banks oder Favoriten. Wenn Favorite ausgewählt wird, werden nur Performances mit Favoritensymbol aufgeführt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Wenn das Category-Search-Display ausgewählt ist, können die Bänke durch mehrfaches Drücken der [CATEGORY]-Taste zwischen All, Favorite, Preset, User und Library umgeschaltet werden (wenn die Library-Datei gelesen wird). Wenn Sie die [CATEGORY]-Taste gedrückt halten, gehen Sie zurück zu All.

Name Search (Suche nach Waveform-Namen)

Durchsucht die Waveform-Namen nach dem eingegebenen Text. **Einstellungen:** Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Main (Waveform-Kategorie)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Sub (Waveform-Unterkategorie)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument "Datenliste".

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Waveform-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Favorite Set/Unset

Setzt (Set) oder löscht (Unset) das Favoritensymbol für die aktuell ausgewählte Performance. Dies ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor sich in der Performance-Liste befindet.

Search

	Performance Category
_	Arp Category
	Waveform
-	Rhythm Pattern

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
Favorite All C	lear (Alle Favoriten lös	chen)			Search
Löscht alle Favo	oritensymbole der Performa	ances. Dies ist nur ve	rfügbar, wenn mindestens	seine	Performance Category
r enormance en	TT avonterisymbol autweist				Arp Category
Page (Seitena	uswahl)				Waveform
Wenn bei "File S	Select" Dateien auf mehren	en Seiten angezeigt v	verden, benötigen Sie die	se Taste, um	Rhythm Pattern
duich die Seiter					

Search

Utility

Live Set

Rhythmus-Pattern (Rhythm Pattern)

Mit dieser Funktion können Sie einen Schlagzeug-Part hinzufügen und einrichten.

Bedienung [RHYTHM PART]

		Na	amenssuche	
n 🖒 Part7 - Rhytl	hm Pattern	FX IIII +<	J 140 🏢 🔅	
Bank/Favorite All	▼	۹	[7]	
Real Drums Kit	Real Drums Kit 2	New Oak Custom Kit	NewMapleCustom Kit	
BeechwoodSnare Kit	BeechwoodSnareKit2	Real Brushes Kit	Jazz Brushes Kit	
Jazz Sticks Kit	D'elo Kit	T's EDM Kit	T's EDM Kit 2	
T's Hip Hop Kit	T's Hip Hop Kit 2	Trap Kit	Trap Kit 2	
Mute Sort Org Default	Name Date		Page	
Arp				
Envelope Follower			Cancel	

Liste der Rhythmus-Patterns

Bank/Favorite (Rhythm Pattern Bank Select)

Filter die Rhythmus-Pattern-Liste nach Banks oder Favoriten.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Name Search (Namenssuche) (Rhythm Pattern Name Search)

Durchsucht die Rhythmus-Patterns nach dem von Ihnen eingegebenen Teil des Namens.

Original Part Mute

Wenn ausgeschaltet (OFF), werden alle Parts stummgeschaltet, die vor dem Hinzufügen von Parts im Rhythm-Pattern-Display vorhanden waren. **Einstellungen:** Aus, Ein

-

Additional Part Mute In der Einstellung OFF wird nur der Part stummgeschaltet, der im Rhythm-Pattern-Display hinzugefügt wurde.

Einstellungen: Aus, Ein

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Rhythm-Pattern-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Page (Seitenauswahl)

Wenn bei "File Select" Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Cancel (Abbrechen)

Durch Antippen dieser Taste oder Drücken der Taste [RHYTHM PATTERN] wird die Auswahl aufgehoben und das Rhythm-Pattern-Display geschlossen.

Search

Performance Category
Arp Category
Waveform
Rhythm Pattern

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set

Arpeggio-Registerkarte

n 🏠 Part7 - Rhyt	hm Pattern	FX IIII +	J 140 💷 🔅	
Bank/Favorite All	•	م	[7]	
Real Drums Kit	Real Drums Kit 2	New Oak Custom Kit	NewMapleCustom Kit	
BeechwoodSnare Kit	BeechwoodSnareKit2	Real Brushes Kit	Jazz Brushes Kit	
Jazz Sticks Kit	D'elo Kit	T's EDM Kit	T's EDM Kit 2	
T's Hip Hop Kit	T's Hip Hop Kit 2	Trap Kit	Trap Kit 2	
Mute Sort Org Add Defaul	t Name Date		Page	
Category Arp Dr/Pc	Sub Category Na Pop Rock	me MA_Pop Rock 1	TempoVolume140120	
Envelope Follower	2 3 4	5 6	7 8 Cancel	

Arpeggio-Registerkarte

Arp Category (Arpeggio-Kategorie) Arp Sub Category (Arpeggio-Unterkategorie) Arp Name (Arpeggio-Name) Arp Select (Arpeggio-Auswahl)

Entspricht dem Individual-Display für Arpeggien (Seite 85).

Tempo

Bestimmt das Tempo des Rhythmus-Parts. **Einstellungen:** 5–300

Volume (Lautstärke)

Bestimmt die Lautstärke des Rhythm-Parts. **Einstellungen:** 0–127

Search

Performance Category

Arp Category Waveform Rhythm Pattern

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set

■ Envelope-Follower-Registerkarte

n 🖒 Part7 - Rhyt	hm Pattern	FX IIII 😅	J 140 💷 🔅	
Bank/Favorite All	•	م	[7]	
Real Drums Kit	Real Drums Kit 2	New Oak Custom Kit	NewMapleCustom Kit	
BeechwoodSnare Kit	BeechwoodSnareKit2	Real Brushes Kit	Jazz Brushes Kit	
Jazz Sticks Kit	D'elo Kit	T's EDM Kit	T's EDM Kit 2	
T's Hip Hop Kit	T's Hip Hop Kit 2	Trap Kit	Trap Kit 2	
Mute Sort Org Add Defaul	t Name Date		Page	
Arp ON Envelope I	Gain OUT -24.0dB	Edit ••• > Destination	Volume	
Envelope Follower Standard	Polarity Uni Bi	Ratio Param1 -32 5	Cancel	

Envelope-Follower-Registerkarte

Envelope Follower Switch (Envelope-Follower-Schalter)

Legt fest, ob der Envelope Follower verwendet wird (ON) oder nicht (OFF). **Einstellungen:** ON, OFF

Envelope Follower Gain (Verstärkung des Envelope Followers)

Entspricht dem Parameter im Envelope-Follower-Display (Seite 21).

Edit

Öffnet das Envelope-Follower-Setting-Display.

Destination (Ziel)

Einstellungen: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type (Kurventyp) Curve Polarity (Polarität der Kurve) Curve Ratio (Kurvenverhältnis)

Entspricht den Parametern im Control-Assign-Display (Seite 100).

Curve Param1 (Kurvenparameter 1) Curve Param2 (Kurvenparameter 2)

Einstellungen: 0–127 **HINWEIS** Dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar.

Search

Performance Category
Arp Category
Waveform
Rhythm Pattern

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Utility

Das Utility-Display hat fünf Registerkarten: Setting (Einstellung), Contents (Inhalte), Tempo Settings (Tempoeinstellungen), Effect Switch (Effektschalter) und Other Info (Weitere Informationen). Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das gesamte System vornehmen.

Settings

Sound

Im Sound-Display können Sie allgemeine Einstellungen für die Tonausgabe vom Instrument vornehmen.

Bedienung $[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Sound]$

A	土 Utili	ty		FΣ	a	J 140	•
Settings	Sound						
Contonto	Quick	Tone Generator	Volume	Note Shift	Tune		
Contents	Setup		127	+0semi	+0.0	440.0Hz	
Tempo Settings	Audio I/O		Sustain Pedal				
Effect	MIDI		FC3A (H	lalf On)			
Switch	1/0	Keyboard	Octave Shift	Transpose	Velocity Curve		Fixed Velocity
Other Info	Advanced		+0	+Osemi	Fixed		64
	System						

Tone Generator Volume (Lautstärke des Klangerzeugers)

Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments. Einstellungen: 0-127

Tone Generator Note Shift (Transposition des Klangerzeugers)

Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird. Einstellungen: -24semi - +24semi

Tone Generator Tune (Stimmung des Klangerzeugers)

Bestimmt die Feinstimmung des gesamten Sounds des Instruments (in Schritten von 0,1 Cent). Einstellungen: -102.4 - +102.3

Sustain Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

Wählt die Art des Fußschalters aus, der an der rückseitigen FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist.

Wenn ein FC3 oder FC3A verwendet wird:

Wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen Fußschalter FC3 oder FC3A (mit Halbdämpfer-Funktion) anschließen, um einen "Halbdämpfer-Effekt" (wie bei einem echten akustischen Klavier) zu erzeugen, stellen Sie diesen Parameter auf "FC3A (Half on)". Wenn Sie den Halbdämpfereffekt nicht benötigen oder ausschalten möchten, während Sie ein FC3 oder FC3A verwenden, stellen Sie diesen Parameter auf "FC3 (Half off)".

• Wenn ein FC4, FC4A oder FC5 verwendet wird:

Wählen Sie "FC4A/FC5". FC4, FC4A und FC5 haben keine Halbdämpfer-Funktion.

Einstellungen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

HINWEIS Wenn Sie jedoch die Halbdämpfer-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.

Utility							
	Se	ttings					
		Sound					
		Quick Setup					
		Audio I/O					
		MIDI I/O					
		Advanced					
		System					
	Сс	ontents					

Load

Store / Save

Data Utility Library Import **Tempo Settings** Effect Switch Other Info

> **Shift Function Legal Notices**

Bestimmt den	Retrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird		
Dieser Parame	eter ist mit den OCTAVE-Tasten [–]/[+] am Bedienfeld verknüpft.	Se	ettings
instellungen:	-3 - +3		Sound
evboard Tr	ansnose (Transnonierung der Tastatur)		Quick Setup
ieser Parame	eter wird verwendet, um die aktuelle Zone in Halbtonschritten zu transponieren.		Audio I/O
instellungen:	-11semi - +11semi		MIDI I/O
INWEIS Wenr	n Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C –2 bis G8) hinaus transponieren, werden Noten		Advanced
der a	ngrenzenden Oktaven verwendet.		System
eyboard Ve	elocity Curve (Velocity-Kurve der Tastatur)	Co	ontents
iese fünf Kur	ven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten spielen,		Load
le tatsachlich Ier Velocitv ar	e velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres		Store / Save
piels) dar, wä	hrend die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/		Data Utility
xternen Klang	gerzeuger gesendet werden.)		Library Imp
instellungen:	Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed Normal: Diese lineare Kurve erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Anschlagstärke auf der Tastatur	To	mpo Sotting
	(Velocity) und der tatsächlichen Änderung des Klangs. Soft: Diese Kurve bewirkt bereits bei niedrigen Velocity-Werten ein empfindliches Ansprechen		Foot Switch
	Hard: Diese Kurve zeigt besonders bei hörders verlegen velocity-Werten ein stärkeres Ansprechen.		
	und höhere Velocity-Werte bei lauterem Spiel erzeugt werden. Mit dieser Einstellung können Sie Ihren	01	
	Dynamikumfang vergroßern. Fixed: Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Klangänderung		Shift Functi
	erzeuet (Finatellung mit Kaubaard Fiyad Valagity). Die Valagity der gegnielten Naten wird auf den hier eingestellten		Legal Notic
(eyboard Fi z Die Fixed-Kurv egal wie hart c ür den Parame	Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, vder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127		Logar Holic
Keyboard Fi z Die Fixed-Kurv egal wie hart c ür den Parame Einstellungen:	Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127		Logaritorio
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv egal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setu	 Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) 		Legumente
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setu Sie praktische Sequenzerpara	 Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. 		Leguineire
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setu M Quick Setu Sie praktische Sequenzerpara	Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 Up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup],		Loguinolio
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart d ür den Paramo Einstellungen: Quick Setu Sie praktische Sequenzerpar	<pre>Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, vder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], oder </pre>		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setup Die praktische Sequenzerpara Bedienung	Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], oder [SHIFT] + [UTILITY], oder		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart o ür den Paramo instellungen: Quick Setur Die praktische Sequenzerpara Bedienung	Wert festgelegt. xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], oder [SHIFT] + [UTILITY], oder Berühren Sie das QUICK-SETUP-Symbol		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv egal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setu Bie praktische Sequenzerpara Bedienung	<pre>Wert festgelegt.</pre> xed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag) ve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie eter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung "Fixed" verwenden. 1–127 up (Schnelleinrichtung) o können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger ameter einstellen. [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], oder [SHIFT] + [UTILITY], oder Berühren Sie das QUICK-SETUP-Symbol		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv gal wie hart o ür den Paramo instellungen: Quick Setu Die praktische Sequenzerpars Bedienung	<pre>verifestgelegt.</pre> verifestgelegt. ve		Loguinoito
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv agal wie hart o ür den Paramo instellungen: Quick Setu Ne Quick Setu Sequenzerpara Bedienung	<pre>verify reinstellang introversional Pixed verificity. Die verificity der gespielten voten wird auf der nier eingestellen wert estgelegt.</pre>		Loguinoito
Xeyboard Fiz Die Fixed-Kurvegal wie hart of uir den Paramo Einstellungen: Quick Setu Bie praktische Sequenzerpara Bedienung	<pre>ver designed.</pre>		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurve gal wie hart o ür den Paramo Einstellungen: Quick Setup Die praktische Sequenzerpara Bedienung	With respected. Start of the second of the beyodd a fixed velocity. Die velocity der gespleiten with auf der miter eingestellen with set eingestellen with auf der miter eingestellen eingestellen with auf der miter eingestellen eingestell		
Keyboard Fiz Die Fixed-Kurv agal wie hart o ür den Paramo instellungen: Quick Setu Sequenzerpara Bedienung	<pre>ver desgelet.</pre>		
Ceyboard Fiz Die Fixed-Kurve gal wie hart of uir den Parame instellungen: Quick Setup Die praktische Dequenzerpara Bedienung	<pre>were resigned.</pre>		

Local Control

Audio Rec on DAW

Arpeggiator –

•

Analog Out)

—» Tone Generator

Þ

-> MIDI Out

MIDI Signal Flow

Quick Setup

Standalone

Keyboard

MIDI In

MIDI Rec on DAW

Referenz

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	-	Live Set
Audio Signal Flow	v (Signalfluss der A	Audiosignale)	skiedusses äsdere siek	ie woole elem	Utility	
Status der Buchse [U	ISB TO HOST] und d	en allgemeinen Einste	ellungen des Instruments	je nach dem	Se	ttings
		0	0			Sound
MIDI Signal Flow (MIDI Signal Flow)	IDI Signala an Dia Va	arhindungan ändarn sich	io nach don		Quick Setup
allgemeinen Einstellu	ngen des Instrument	S.	erbilldurigen andern sich	je nach den		Audio I/O
						MIDI I/O
Quick Setup (Schr	nelleinrichtung)					Advanced
Einstellungen: Standal	one. 1–3					System
Es aibt folgende f	Parameter für die Qui	ck Setups			Co	ontents
						Load
Audio-Einstellun	gen A/D Input	Gain				Store / Save
	L&R Gain					Data Utility
	USB L&R	Gain				Library Import
	USB 1–8 0	Gain			Те	mpo Settings
	Direct Mor	nitor Switch			Eff	ect Switch
MIDI-Einstellung	en MIDI In/Ou	ut			Ot	her Info
	Local Con	trol				Shift Function
	Arp MIDI (Dut				Legal Notices
	MIDI Sync					u

Näheres zu den Parametern für die Audio-Einstellungen finden Sie unter "Audio I/O" (Seite 190). Näheres zu den Parametern für die MIDI-Einstellungen finden Sie unter "MIDI I/O" (Seite 191).

Receive/Transmit Sequencer Control

Die Standardeinstellungen der Quick Setups lauten wie folgt.

Clock Out

Controller Reset FS CC Number

Super Knob CC Number Scene CC Number

Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select

Standalone (Eigenständig)

Part-Ausgabeeinstellungen

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieses Instrument allein oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe
(Lokalsteuerung)	(Direktes Mithören)	(Ausgangsauswahl)	des Arpeggios)
On	On	Main L&R	Off

MIDI Rec on DAW (MIDI-Aufnahme in DAW)

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument (ohne Arpeggio-Daten) in der DAW-Software aufzunehmen.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe des Arpeggios)
(Lokalsteuerung)	(Direktes Mithören)	(Ausgangsauswahl)	
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW (Arpeggio-Aufnahme in DAW)

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument einschließlich der Arpeggio-Daten in der DAW-Software aufzunehmen.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe
(Lokalsteuerung)	(Direktes Mithören)	(Ausgangsauswahl)	des Arpeggios)
Off	On	Main L&R	On

renz	erformance	Edit	Search	Utility	Live Set
■ Audio Rec on I Verwenden Sie dies [L/MONO]/[R] getre Buchsen [L/MONO],	DAW (Audio-Aufnah e Einstellung, um die S nnt in der DAW-Softwa /[R] direkt abzuspieler	time in DAW) Signale vom Klangerzeug ire aufzunehmen, und um 1.	ger und den A/D-IN n die Signale von d	PUT-Buchsen en OUTPUT-	Utility Settings Sound
Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe	Quick Setup Audio I/O
		(Ausgangsauswani)		5)	MIDI I/O
			011		Advanced
Die Ausgangseinste	ellungen für Individual	sind wie folgt.			System
Part 1 Output Select	Main L&R				Contents
Part 2 Output Select	USB 1&2				Load
					Store / Save
Part 5 Output Select	USB 7&8				Data Utility
					Library Import
Part 16 Output Select	Main L&B				Tempo Settings
	Main L&D				Effect Switch
A/D in Output Select	IVIAIN L&R				Other Info
Digital In Output Sele	ct Main L&R				Shift Function

Store Current Settings (Aktuelle Einstellungen speichern)

Speichert die bearbeiteten Einstellungen als 1-3 im "QuickSetup".

Audio I/O

Im Audio-I/O-Display können Sie die Parameter für die Audio-Eingabe und die Audio-Ausgabe einstellen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "Output"



A/D Input (A/D-Eingangsverstärkung)

Bei Verwendung der A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (Mic) oder Line-Pegel (Line).

Einstellungen: Mic, Line

Mic: Für Geräte mit niedrigem Ausgangspegel wie z. B. Mikrofone ausgelegt.

Line: Für Geräte mit hohem Ausgangspegel wie z. B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.

HINWEIS Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung passiver Tonabnehmer sollten Sie dieses Instrument über ein Effektgerät anschließen.

Legal Notices

lain L&R (A	usgan	gsverstär	kung für Ma	in L&R)				Utility	
estimmt den . instellungen:	Ausgan	gspegel d€ ∩ dB +6 dB	er OUTPUT-Bui +12 dB	chsen [L/MC	NOJ/[R].			Se	ettings
	0 0 D, 1								Sound
SB Main (A	Ausgan	gsverstår	'kung für US or Konölo Moin	B Main)	ορ το μοοτι	Anaphluppo	2		Quick Setup
instellungen:	-6 dB, +0	0 dB, +6 dB,	+12 dB	i Lan des [U	30 10 1031]	-Anschlusse	5.		Audio I/O
		.							MIDI I/O
SB 1–8 (US estimmt den	5B 1–8	Output G	i ain) ar Kanäla 1–8 (dae [LISB TC	HOST1_Ansol	hlueede			Advanced
nstellungen:	-6 dB, +0	0 dB, +6 dB,	+12 dB			11103363.			System
			0.1.1.1					Co	ontents
Irect Monite	or (Dire	ect-Monit r die Kanäl	or-Schalter)	LISB Main"	odor LISB 1	8" an oin ovt	ornos Gorät		Load
usgegebene	Audiosi	gnal auch v	von diesem Ins	strument aus	gegeben werd	den soll (Dire	et Monitoring).		Store / Save
lenn eingescl	haltet ("	ŌN"), wird	das auf den K	anälen "Mair	L&R", USBI	Main" oder "I	JSB 1–8"		Data Utility
usgegebene . usgegeben. V	Wenn ke	gnai auch a ein externes	s Gerät über U	SB-Kabel ar	aeschlossen i	ist. wird "Dire	ect Monitor Switch"		Library Impo
utomatisch ei	ingesch	altet.			9			Те	mpo Settings
instellungen:	OFF, ON							Ef	fect Switch
Ionitor Volu	ume (A	bhörlauts	stärke)					Ot	ther Info
ffnet das Dis	play mit	den USB-I	Monitor-Einstel	lungen (<mark>Seit</mark> e	e 175).				Shift Functio
iffnet das Disp MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia ie können der	play mit isplay kö n Super	den USB-I önnen Sie c Knob oder	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont	e 175). Eingabe und c rol-Change-Mo	die MIDI-Aus eldungen ste	gabe einstellen. euern.		Shift Function
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia ie können der Bedienung	isplay mit isplay kč n Super [UTILIT	den USB-I önnen Sie c Knob odei Y] → [Settinç	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O]	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Disp MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia e können der Bedienung	isplay mit isplay kö n Super [UTILIT	den USB-I önnen Sie c Knob odei Y] → [Setting	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O]	lungen (Seite für die MIDI-I mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia e können der Bedienung	isplay mit isplay kč n Super [UTILIT	den USB-I önnen Sie c Knob oder Y] → [Setting Y MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O]	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Disy MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia e können der Bedienung Settings	isplay mit isplay kč n Super [UTILIT L Utilit	den USB-I önnen Sie c Knob odei Y] → [Setting y MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w	lungen (Seite für die MIDI-I mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste J 140	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Di ie können der Bedienung Settings	isplay mit isplay kö n Super [UTILIT Utilit Sound Ouick	den USB-I önnen Sie c Knob oder Y] → [Setting WIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste J 140 iator> Tone	gabe einstellen. auern.		Shift Functio
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia können der Bedienung Settings Contents	isplay mit isplay kč in Super [UTILIT L Utilit Sound Quick Setup	den USB-I önnen Sie c Knob oder Y] → [Setting Y MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard — MIDI In —	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste J 140 iator> Tone 	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Diss MIDI I/O n MIDI-I/O-Di- e können der Bedienung Settings Contents Tempo	isplay mit isplay kö n Super [UTILIT Sound Quick Setup Audio	den USB-I önnen Sie o Knob oder Y] → [Setting WIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont E Local	Eingabe und c rol-Change-Me Control Arpegg	die MIDI-Aus eldungen ste j J 140 iator> Tone > MIDI	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Di ie können der Bedienung Settings Contents Tempo Settings	isplay mit isplay kč in Super [UTILIT L Utilit Sound Quick Setup Audio I/O	den USB-I önnen Sie c Knob oder Y] → [Setting MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In MIDI In/OUT	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont E Local MIDI Thru	Eingabe und c rol-Change-Me Control IDI Thru Switch	die MIDI-Aus eldungen ste J 140 iator> Tone 	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Diss MIDI I/O n MIDI-I/O-Di- ie können der Bedienung Settings Contents Tempo Settings Effect	isplay mit isplay kö in Super [UTILIT CUtilit Sound Quick Setup Audio 1/0	den USB-I önnen Sie c Knob odei Y] → [Setting MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In MIDI In USB	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont Local MIDI Thru OFF	Eingabe und c rol-Change-Me Control IDI Thru Switch	die MIDI-Aus eldungen ste iator	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Diss MIDI I/O n MIDI-I/O-Dii ie können der Bedienung Settings Contents Contents Tempo Settings Effect Switch	isplay mit isplay kč n Super [UTILIT VUtilit Sound Quick Setup Audio I/O	den USB-I önnen Sie c Knob oder Y] → [Setting WIDI Signal Flo MIDI Sync	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In MIDI In/OUT MIDI USB MIDI Sync	lungen (Seite für die MIDI- mittels Cont Local MIDI Thru OFF	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste) J 140 iator	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
ffnet das Dis MIDI I/O n MIDI-I/O-Dia e können der Bedienung Contents Contents Contents Tempo Settings Effect Switch Other Info	isplay mit isplay kč in Super [UTILIT L Utilit Sound Quick Setup Audio 1/0 MIDI 1/0 Advanced	den USB-I önnen Sie c Knob odei Y] → [Setting MIDI Signal Flo	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In MIDI In/OUT MIDI USB MIDI Sync MIDI	für die MIDI- mittels Cont Local MIDI Thru OFF Clock Out ON	Eingabe und c rol-Change-Mu Control IDI Thru Switch Song Play/Stop	die MIDI-Aus eldungen ste iator	gabe einstellen. euern.		Shift Functio
MIDI I/O n MIDI-I/O-Dirie können der Bedienung Settings Contents Tempo Settings Effect Switch	isplay mit isplay kč n Super [UTILIT Sound Quick Setup Audio I/O MIDI I/O Advanced	den USB-I onnen Sie o Knob oder Y] → [Setting WIDI Signal Flo MIDI Sync Controller	Monitor-Einstel die Parameter f r auch Scenes gs] → [MIDI I/O] w Keyboard MIDI In MIDI IN/OUT MIDI USB MIDI Sync MIDI Hold/Reset	für die MIDI- mittels Cont Local MIDI Thru OFF Clock Out ON FS Assign	Eingabe und c rol-Change-Me	die MIDI-Aus eldungen ste) J 140 iator	gabe einstellen. euern.		Shift Functio

Utility

Live Set

MIDI IN/OUT (MIDI-Ein-/Ausgang)

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten. **Einstellungen:** MIDI, USB

HINWEIS Die beiden oben aufgeführten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine von ihnen für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.

MIDI Thru

Referenz

Performance

Edit

Search

Bestimmt, ob die MIDI-Buchse [OUT] als MIDI Thru-Anschluss verwendet wird oder nicht. **Einstellungen:** ON, OFF

Referenz

Search

Utility

Live Set

Se	ttings
	Sound
	Quick Setup
	Audio I/O
	MIDI I/O
	Advanced
	System
Сс	ontents
	Load
	Store / Save
	Data Utility
	Library Import
Те	mpo Settings
Ef	lect Switch
Ot	her Info
	Shift Function
	Legal Notices

Local Control (Lokalsteuerung)

Bestimmt, ob der Klangerzeuger des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf "on" stehen, da Sie sicher den Sound des Instruments hören möchten, während Sie spielen. Auch in der Einstellung "off" werden die Daten über MIDI gesendet. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden. **Einstellungen:** Off, On

Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten)

Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)

Hier können Sie verschiedene Parameter bezüglich der MIDI-Clock und der MIDI-Synchronisation einstellen.

Legt fest, ob die Wiedergabe von Arpeggien/Motion Sequences/Songs zum internen Taktgeber des Instruments synchronisiert werden, zu einer externen MIDI-Clock oder zum Audiosignal, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] zugeführt wird.

Einstellungen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisation zur internen Clock. Sie können diese Einstellung verwenden, wenn dieser Klangerzeuger eigenständig oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.
 MIDI: Synchronisation mit einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn der externe Sequenzer als Master benutzt werden soll.
 A/D In: Synchronisation zum Tempo des Audiosignals, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] empfangen wird.

Clock Out (Clock-Ausgabe)

Bestimmt, ob Meldungen der MIDI-Clock über MIDI gesendet werden oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

Receive (Sequenzer-Steuersignale empfangen)

Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start und Stop für die Song-Wiedergabe – über MIDI empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: OFF, ON

Transmit (Sequenzer-Steuersignale senden)

Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start und Stop für die Song-Wiedergabe – über MIDI gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: OFF, ON

Hold/Reset (Controller Hold/Reset)

Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler, Blaswandler, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Performances umschalten. Wenn hier "Hold" (Halten) eingestellt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn "Reset" (Zurücksetzen) eingestellt ist, werden die Controller in den Standardzustand zurückgesetzt (siehe unten).

Einstellungen: Hold, Reset

Wenn Sie "Reset" wählen, werden die Controller auf die folgenden Zustände/Positionen zurückgesetzt:

Pitch Bend	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Foot Switch	OFF
Gleitband	Arbeits-
Blaswandler	Maximum
Expression	Maximum
Assignable-Schalter 1 und 2	Off
Motion Sequencer Hold	Off
Einzelne Lanes des Motion Sequencers	0 (Minimum) wenn Lane Motion Sequencer Polarity auf "Unipolar" steht 64 (Mitte) wenn Lane Motion Sequencer Polarity auf "Bipolar" steht

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossenen Fußschalter betätigen. Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Fußschalter betätigt wurde. **Einstellungen:** Off, 1–95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set-, Live Set-, Oct Reset

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility		Live Set
Super Knob C	CC (Controller-Nummer ler-Nummer fest, die bei Be	für Super Knob) tätigung des Super I	Knob erzeuat werden sol	I. Auch dann,	Utility	
wenn das Instru	ment von anderen externen	Geräten MIDI-Meldu	ungen mit denselben Col	ntroller-Nummern		Sound
wurde. Wenn "N	IDI I/O Mode" auf "Multi" er	ngestellt ist, wird Kar	nal 1 für die Übertragung	von MIDI-Daten		Quick Setup
verwendet. Wen	verwendet. Wenn "MIDI I/O Mode" auf "Single" engestellt ist, wird der bei "MIDI I/O Ch." angegebene					Audio I/O
Einstellungen: A	Aus, 1–95	verwendet.				MIDI I/O
HINWEIS Wenn o	dieser Parameter ausgeschalte	t ist, werden MIDI-Date	n mittels SysEx-Meldungen	(System Exclusive)		Advanced
upertra	igen.					System
Scene CC (Sc	ene Controller-Numme	r)			Ce	ontents
das Instrument	ler-Nummer fest, die durch i von anderen externen Gerä	Jmschalten von Szer ten MIDI-Meldungen	nen erzeugt werden soll. mit denselben Controlle	Auch dann, wenn r-Nummern wie		Load
den hier eingest	ellten empfängt, reagiert es	auf diese Meldunge	en so, als ob eine Szene	umgeschaltet		Store / Save
wurde.						Data Utility
HINWEIS Scene	us, 1–95 1–8 wird ie nach Control-Chan	ne-Wert ausnewählt				Library Import
0–15: S Scene	Scene 1, 16–31: Scene 2, 32–4 7, 112–127: Scene 8	7: Scene 3, 48–63: Sce	ne 4, 64–79: Scene 5, 80–9	5: Scene 6, 96–111:	Те	empo Settings
HINWEIS Wenn of	dieselbe Controller-Nummer so	wohl für den Super-Kno	b-Controller als auch für de	n Scene Controller	Ef	fect Switch
einges	tellt ist, erscheint ein Ausrufeze	eichen (!) vor dem Wert	. In diesem Fall haben Ände	erungen mittels	01	ther Info

Control Number (Controller-Nummer)

Ruft das Control-Number-Display im Common-Edit-/Audio-Edit-Modus auf.

Scene Control Vorrang, Änderungen am Super Knob werden ignoriert.

Advanced

Im Advanced-Display können Sie erweiterte Parameter festlegen. Es ist auch eine Datenkommunikation zwischen diesem Instrument und einem externen Gerät ausschließlich auf dem gewählten MIDI-Kanal möglich.

A	🕇 Utili	ty		FΣ	a IIIII 🎕) J 140	o
Settings	Sound						
e	Quick	Advanced Mode	Zone Master	Audition Lock	MIDI I/O Mode		MIDI I/O Ch. 🔻
Contents	Setup		ON	OFF	Multi	Single	Ch1
Tempo Settings	Audio I/O	MIDI	Device Number	Bank Select	Pgm Change	Receive Bulk	Bulk Interval
Effect	MIDI		All	ON	ON	On	Oms
Switch	I/O	Sequencer	Event Chase				
Other Info	Advanced		Off				
	System		Init On Boot OFF				Initialize Advanced Settings

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]

Zone Master (Zone-Master-Schalter)

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). **Einstellungen:** Off, On

Audition Lock (Audition-Sperre)

Legt fest, ob Audition Lock aktiv ist oder nicht. Die Audition-Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn hier "On" eingestellt ist.

Shift Function

Legal Notices

Performance

MIDI I/O Mode (MIDI I/O Mode) Legt fest, welcher MIDI-I/O-Modus für die Datenkommunikation zwischen diesem Instrument und einem externen Gerät gewählt wird.

Einstellungen: Multi, Single

Referenz

Multi: Sendet MIDI-Daten wie Note-On/Off-Meldungen für jeden Part.

Single: Sendet MIDI-Daten nur über den bei "MIDI I/O Ch." angegebenen Kanal.

MIDI I/O Ch. (MIDI-I/O-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal fest, der für die Datenkommunikation verwendet wird, wenn "MIDI I/O Mode" auf "Single" eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1-16

Wenn dieser Parameter auf "Single" eingestellt ist, werden keine Daten an das externe Gerät gesendet. Wenn die Zone-Funktion aktiv ist, hat die Zone-Einstellung der Performance Vorrang über die Einstellung des "MIDI I/O Mode". Sie können bei "MIDI Signal Flow" im MIDI-I/O-Display ablesen, welche Einstellung aktiv ist.

Device Number (MIDI-Gerätenummer)

Legt die MIDI-Gerätenummer fest. Diese Nummer muss mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden.

Einstellungen: 1–16, All, Off

Bank Select (Bank-Auswahl)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Meldungen. Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf Bank-Select-Meldungen. **Einstellungen:** Off, On

Pgm Change (Programmwechselmeldung)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechseln). Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf Program-Change-Meldungen.

Einstellungen: Off, On

Receive Bulk (Bulk-Daten empfangen)

Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht. **Einstellungen:** Protect (kein Empfang), On (Empfang)

Bulk Interval (Bulk-Daten-Intervall)

Bestimmt den Abstand zwischen den Datenpaketen während der Bulk-Dump-Übertragung, wenn ein Bulk Dump Request empfangen wird.

Einstellungen: 0-900 ms

Event Chase (Song-Events verfolgen)

Mit Hilfe der Event-Chase-Funktion können Sie bestimmen, welche nicht notenbezogenen Datentypen während des Vor- oder Zurückspulens eines Songs oder Patterns richtig erkannt werden sollen. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Event-Typ wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.

Einstellungen: Off, PC (Programmwechsel), PC+PB+Ctrl (Programmwechsel+Pitch Bend+Controller)

Init On Boot (User-Daten beim Starten initialisieren)

Bestimmt, ob die User-Daten initialisiert werden ("On") oder nicht ("Off"), wenn das Instrument eingeschaltet wird.

Einstellungen: Off, On

Initialize Advanced Settings (Erweiterte Einstellungen initialisieren)

Initialisiert die Systemeinstellungen, die im Advanced-Display bearbeitet wurden.

ACHTUNG

Wenn der Initialisierungsvorgang ausgeführt wird, werden die Zieldaten und Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Daher müssen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern.

Se	ettings	
	Sound	
	Quick Setup	
	Audio I/O	
	MIDI I/O	
	Advanced	
	System	
Сс	ontents	
	Load	
	Store / Save	
	Data Utility	
	Library Import	
Те	mpo Settings	

Shift Function

Effect Switch

Other Info

Legal Notices

194

Edit

Search

Utility

Live Set

Utility

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility
System				
Im System-Dis	olay können Sie globale Sy	vstemeinstellungen für d	das Instrument vornehm	en.
Bedienung	$[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Sy]$	stem]		
		EV		^

ili	ty		FΣ	< IIII ~	J 140	
				MUSIC SYNTH		DDX
	Boot	Power on Mode	Power Option	Auto Power Off		口 Calibrate
		Live Set		Off		Touch Panel
	Initial Live Set	Bank	Page	Slot	∎ Set Current	D Initialize
		Preset	1	1	Slot	All Settings
	UI	Animation	Blur	Веер	Live Set Font	D Initialize
d		ON	ON	ON	Normal Large	User Data
	LED	Knob Flash	KnobBrightness	Half Glow		D Initialize
		ON	128	1/4		All Data
	MODX Firmwa	re Version :		(c)2018 Yan	naha Corporatio	on

Utili	ity	
	Se	ttings
		Sound
		Quick Setup
		Audio I/O
		MIDI I/O
		Advanced
		System
	Сс	ontents
-		Load
		Store / Save
		Data Utility
		Library Import
	Те	mpo Settings
	Ef	fect Switch
	Ot	her Info
		Shift Function
		Legal Notices

Live Set

MODX Firmwareversion

Power on Mode (Modus nach dem Einschalten)

Quick Setur

Audio

Advanc

Settings

Switch

Legt das Start-Display fest (das nach dem Einschalten automatisch aufgerufen wird). **Einstellungen:** Perform, Live Set

Auto Power Off (Automatische Abschaltung)

Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird. Dieser Parameter legt die Zeit fest, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll. **Einstellungen:** Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Initial Live Set Bank (Bank für Live-Set-Start-Display) Initial Live Set Page (Seite für Live-Set-Start-Display) Initial Live Set Slot (Steckplatz für Live-Set-Start-Display)

Wählt die Bank, die Page und den Slot für das Live-Set-Startdisplay aus, wenn der "Power on Mode" auf "Live Set" eingestellt ist.

Einstellungen: Bank: Preset, User1–User8, Library1–Library8

Page: 1-16 Slot: 1-16

Set Current Slot (Aktuellen Slot wählen)

Stellt die aktuell ausgewählte Bank, Page und den Slot des Live Sets als Startpunkt nach dem Einschalten ein.

Animation (Animation-Schalter)

Bestimmt, ob die Animation von Bildschirmübergängen ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Blur (Blur-Schalter)

Bevor auf ein neues Display umgeschaltet wird, wird das vorher gewählte Display mit einem Blur-Effekt unscharf gemacht. Dieser Parameter bestimmt, ob die Blur-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** Off, On

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Beep (Beep-Schalter)	Utility		
Legt fest, ob der Piepton (der Bedienvorgänge, Menü-/Parameterauswahl usw. bestätigt) ein- oder	Settings		
ausgeschaltet ist.		Sound	
		Quick Setup	
nob Flash (Schalter für Super-Knob-LED)		Audio I/O	
estimmt, ob die Blinkfunktion des Super Knobs ein- oder ausgeschaltet ist.		MIDI I/O	
instellungen: Off, On		Advanced	
InobBrightness (Drehregler-Helligkeit)		System	
euert die Helligkeit der Beleuchtung des Super Knobs.		Contents	
instellungen: 0–128		Load	
lalf Glow (Halbe LED-Leuchtstärke)		Store / Save	
teuert die Helligkeit der Tastenbeleuchtung.		Data Utility	
instellungen: Off, 1/4, 1/2		Library Import	
Calibrate Touch Panel (Touchscreen-Kalibrierung)	Te	mpo Settings	
uft das Calibration-Setting-Display für den Touchscreen auf. Eine Kalibrierung des Touchscreens kann	Eff	ect Switch	
rforderlich werden, wenn der Touchscreen nicht korrekt reagiert.	Ot	her Info	
nitialize All Settings (Alle Einstellungen initialisieren)		Shift Function	
nitialisiert alle Systemeinstellungen, die Sie im Utility-Display vorgenommen haben		Legal Notices	

Initialisiert User-Daten (Performance, Motion Sequence und Live Set) im angegebenen User-Speicherbereich.

Initialize All Data (Alle Daten initialisieren)

Initialisiert alle User-Daten im User-Speicher und alle Systemeinstellungen, die Sie im Utility-Display vorgenommen haben.

ACHTUNG

Wenn der Initialisierungsvorgang ausgeführt wird, werden alle von Ihnen erstellten Zieldaten und Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Daher müssen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern.

MODX Firmwareversion

Zeigt die Version der Firmware an, die auf Ihrem MODXinstalliert ist.

Live Set Font (Live-Set-Schriftgröße)

Legt die Schriftgröße von Textteilen im Live-Set-Display und im Category-Search-Display fest. Einstellungen: Normal, Large

■ Live-Set-Display

• Normal

🖍 🚹 Live Set		FX IIIII 🔶	J 140 🗰 🔅
Bank Preset	✓ Page Best of MC	DX 1	~
CFX + FM EP 2	Creation	Pearly Gates	Plastic Beat
A.PIANO CFX+FM EP	SYN PAD w/ Auto SK Rum2 ME SSS	CHILL OUT Style ARP	DANCE Style ARP
Rd 1 Gallery 2	Ocean Pad	FM Sweeping Poly	Start The Machine
E.PIANO RD	SYN PAD Run2	Syn Pad	DANCE Style ARP
Wr Gallery 2	Romance Strings	FM Linear Synth	Whip Motion
E.PIANO WR	STRINGS Ensemble	SYN PAD Rum2+Fm×X III = LSSS	SYN PAD
All 9 Bars!	Texas Chicken Pick	Multi Saw MW DA	Turn It On
ORGAN Rum2 III SSS	E.GUITAR Clean	SYN COMP Rum2 III SSS	SYN COMP w/ M.SEQ
교 Category	Freaky	Dancer	Amust Em-x
Search	DANCE St	yle ARP	

Search

Utility

Live Set

• Large

🖍 🚹 Live Set		FX IIII 🚓	J 140 🗰 🔅
Bank Preset	✓ Page Best of MC	DX 1	~
CFX + FM EP 2	Creation	Pearly Gates	Plastic Beat
A.PIANO CEX+EM EP RUN2+EM×X III II ISSS	SYN PAD W/ Auto SK Awa2 🗰 SSS	RUM2+FMX III SSS	DANCE STYle ARP
Rd 1 Gallery 2	Ocean Pad	FM Sweepin…	Start The M…
E.PIANO RD	SYN PAD Aum2 III III III III	Syn Pad R Syn Pad	DANCE Style ARP
Wr Gallery 2	Romance St…	FM Linear S…	Whip Motion
E.PIANO WR Rum2+Fm× SSS	STRINGS Ensemble	SYN PAD Runz+Fm×X []] = 1555	SYN PAD
All 9 Bars!	Texas Chick…	Multi Saw M…	Turn It On
ORGAN Rum2 m = SSS	E.GUITAR Clean	SYN COMP Runz III SSS	SYN COMP w/ M.SEQ Rum2+Fm×1
교 Category	Freaky	Dancer	(Amust Em-x)
Search	DANCE St	yle ARP	

■ Category-Search-Display

• Normal

🔺 t	Performar	nce Catego	ory Search		FX		i⇔ J	140	i o
Main	Bank/Favori All	ite	▼ Attrib All	ute	•	م			[T]
AII	Piano	Keyboard	Organ	Guitar	Bass	Strings	Brass	Woodwind	No Assign
Sub	Syn Lead	Pad/Choir	Syn Comp	Chromatic Perc	Drum/Perc	Sound FX	Musical F	(Ethnic	Init
All	Analog	Digital	Нір Нор	Dance	Rock/Pop	R&B/ Hip Hop	Electroni	: Jazz/World	No Assign
Calledanda									
Catatonix		Eleck	tronic Cha	t	Freaky Da	ncer	Fly	ing Dub	
Iluminator	AMWAS (## 12)	Eleck [†] Wavel	tronic Cha Runner MV	t Internet V DA	Freaky Da SuperGlide	ncer Rum24Fm× er MW DA	Fly Re	ing Dub Ruman flection Twin	mx nkle
Catatonix Iluminator Synth Nois	Rum2 IIIII Rum2 IIIIII se Vocoder	Eleck Wave Huge	tronic Cha Runner MV Fin Lead	t / DA X = 555	Freaky Da SuperGlide Bleep Lead	Incer RUM2+FMX Er MW DA FMX FM2 d AF2	Fly Re De	ing Dub Gum246 Alection Twin Gum2 tuned Vinta	nkle ne ss
Catatonix Iluminator Synth Nois Space Lead	Rum2 IIII Rum2 IIIII Rum2 IIIII Rum2 IIIII Rum2 IIIII I	Eleck Wave Huge Dual S	tronic Cha Runner MW Lead Guma Square Lea	t / DA 2011 - 555 1 - 555 1 - 6	Freaky Da SuperGlide Bleep Lead Vintage S ¹	er MW DA	Fly Re De De	ing Dub Rection Twin Runed Vinta Runed Vinta Runa ty Hook	nkle me sss ge
Catatonix Iluminator Synth Nois Space Lead	Aum2 III AUMA III AUM	Eleck Wavel Huge Dual S	tronic Cha Guma Runner MV G Lead Guma Square Lea Guma	t V DA SSS Id	Freaky Da SuperGlide Bleep Lead Vintage S	er MW DA er MW DA d AF2 am2 ync am2	Fly Re De De Dir	ing Dub Rection Twin Runed Vinta Runed Vinta Runa ty Hook Runa	nkle Ge

• Large

n t	Performar	nce Catego	ory Search		FX		i i	140	• •
Main	Bank/Favori All	te	▼ Attrib All	ute	•	Q			[τ]
All	Piano	Keys	Organ	Gtr	Bass	Str	Brass	ww	
Sub	SynLd	Pad	SynCp	CPerc	Dr/Pc	S.FX	M.FX	Ethnc	Init
All	Analg	Digtl	Н Нор	Dance	Rock	R&B	Elect	Jz/Wd	
Catatoni	X 14472 (1111 = 1	Elec	ktronic (RUN2	Chat	Freaky [Dancer	Fly	ring Dub	
Iluminato	or me	Wave	eRunner	MW ···	SuperGI	ider MW	··· Re	flection T	wink…
Synth No	ise Voco	Huge	e Lead	1999	Bleep Le	ad AF2	De	tuned Vir	itage…
Space Le	ad	Dual	Square	Lea···	Vintage	Sync	Dir	ty Hook	
	Sort				Favorite			Page	
Audition	Def	ault Nan	ne Dat	e					

Utili	ity			
	Se	ttings		
		Sound		
		Quick Setup		
		Audio I/O		
		MIDI I/O		
		Advanced		
		System		
	Сс	ontents		
		Load		
		Store / Save		
		Data Utility		
		Library Import		
	Те	mpo Settings		
	Ef	ect Switch		
	Other Info			
		Shift Function		
		Legal Notices		

Referenz

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Utility Contents Settings Sound Load **Quick Setup** Audio I/O Im Load-Display können Sie Dateien und Daten laden. MIDI I/O Bedienung $[\mathsf{UTILITY}] \rightarrow [\mathsf{Contents}] \rightarrow [\mathsf{Load}]$ Advanced Name des übergeordneten Ordners Name des aktuellen Ordners Freier Speicherplatz System Contents 🗠 **J** 90 FX Utility Ö n Load Libra Store / Save Load 0/8 **Data Utility** Library Import **Tempo Settings** Effect Switch Other Info **Shift Function** Switch Legal Notices Sort Page

Verzeichnis-/Dateiauswahl

"Import"-Option

1/1

Content Type (Art des Inhalts)

Name J

Von den verschiedenen Datentypen, die in einer einzigen Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk oder im Instrument abgelegt sind, lassen sich alle auf einmal oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Synthesizer laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer einzigen Datei geladen wird. Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt davon ab, wie Sie in dieses Display gelangt sind. **Einstellungen:** Folgende Dateitypen können geladen werden.

Dateitypen	Gerätetyp	Dateina- menerwei- terung	Beschreibung
User File (User-Datei)	Datei	.X8U .X7U	Dateien des Typs "User File", die auf dem USB-Flash- Laufwerk gespeichert sind, können in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher des Instruments geladen werden (Seite 23). Folgende Daten gehören zum User-Dateityp. • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • "Utility"-Einstellungen • Quick Setup • Audition
Library File (Library-Datei)	Datei	.X8L .X7L	Dateien des Typs "Library File", die auf dem USB-Flash- Laufwerk gespeichert sind, können in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher des Instruments geladen werden (Seite 23). Folgende Daten gehören zum Library-Dateityp. • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (nur eine Bank; Inhalt der Bank "User 1" beim Speichern) • Micro Tuning • Waveform • Audition

Referenz

Edit

Search

Utility

Live Set

Dateitypen	Gerätetyp	Dateina- menerwei- Beschreibung		Utility		
		terung		Settings		
Backup File (Backup- Datei)	Datei	.X8A	Daten, die auf dem USB-Flash-Laufwerk als Backup-Datei gespeichert wurden, lassen sich auch in den User-Speicher laden. Eine Backup-Datei enthält alle User-Daten, Library- Daten und Song-Daten. HINWEIS Das Format .X7A (MONTAGE-Sicherungsdateien) wird nicht unterstützt	Sound Quick Setup Audio I/O MIDI I/O		
Song&Perf	Interne Daten		Ein bestimmter Song in einer Datei, die im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ "All" oder "All Song" gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen (wiedergegeben) werden. Sowohl MIDI-Sequenzen als	Advanced System		
Song	Interne Daten		auch Performance-Daten lassen sich laden.			
Song		vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Ty oder "All Song" gespeichert ist, kann einzeln ausgewäh in das Instrument geladen (wiedergegeben) werden. Nu MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.	vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ "All" oder "All Song" gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und	Store / Save		
			MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.	Data Utility		
.mid File	Datei	.MID	Standard-MIDI-File-Daten (SMF im Format 0, 1), die auf dem	Library Import		
			und wiedergegeben werden.	Tempo Settings		
wav File	Datei	.WAV	Audio-Daten (Wave-Dateien), die auf dem USB-Flash-	Effect Switch		
(.wav-Dater)			wiedergegeben werden.	Other Info		
Audio File	Datei	.WAV	Audio-Daten (Wave-Dateien und AIFF-Dateien), die auf einem	Shift Function		
(Audiodatei) [^]		.AIF	USB-Flash-Lautwerk gespeichert wurden, konnen geladen und als "Waveform" wiedergegeben werden. Beispiel: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → "New Waveform"	Legal Notices		
Motion Seq*	Interne Daten		Die angegebenen Sequence-Daten aus einer Datei, die im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ "Motion Seq" gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Beispiel: [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Part- Auswahl \rightarrow Element/Operator [Common] \rightarrow [Motion Seq] \rightarrow [Lane] \rightarrow "Load Sequence"			

HINWEIS Dateien mit Sternchen (*) werden nicht angezeigt, wenn Sie dieses Display vom Utility-Display aus aufrufen.

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners) Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Sobald Sie den Namen des übergeordneten Ordners antippen, wird dieser zum aktuellen Ordner.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom "Content Type" ab.

Folder/File Select (Verzeichnis-/Dateiauswahl)

Zeigt die im Ordner enthaltenen Ordner/Dateien an.

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei "File Select" fest.

Einstellungen: Name, Size, Date, Number (Name, Größe, Datum, Nummer)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (klein bis groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nicht verfügbar für Dateien der Typen "Motion Seq", "Song" und "Song&Perf".

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen "Motion Seq", "Song" und "Song&Perf".

Number: Sortierung nach Content-Nummer. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen "Song" und "Song&Perf".

Import Option

Bei Dateien vom MOTIF XF, MOTIF, XS oder MOXF können Sie die zu ladende Datei als Performance oder Voice festlegen.

Einstellungen: Voice, Perf

Page (Seitenauswahl)

Wenn in der Dateiauswahl Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste zum Scrollen durch die Seiten.

Search

Utility

Live Set

Utility

Settings

Sound

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erscheint beim Berühren von File/Folder/Content in der Dateiauswahl das Menü zum Auswählen von "Rename" (Umbenennen) oder "Delete" (Löschen).

Durch Antippen des aktuell angeschlossenen USB-Geräts wird das Menü mit der Möglichkeit zum Formatieren ("Format") aufgerufen.

Einstellungen: OFF, ON

Kompatibel mit den Daten vom MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8

Aus allen Daten eines MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 können die folgenden in einen MODX6/ MODX7/MODX8 geladen werden. Bedenken Sie, dass .X7U-Dateien nur als "User Files" geladen werden, und .7L-Dateien nur als "Library Files".

Sie können den "Content Type" auch zwischen User- und Library-Datei umschalten.

HINWEIS Das Format .X7A (MONTAGE-Sicherungsdateien) wird nicht unterstützt.

Dateityp beim MONTAGE	Erweiterung beim MONTAGE	Inhalt		
User File (User-Datei)	.X7U	User-Datei		
Library File (Library-Datei)	.X7L	Library-Datei		

Kompatibel mit Daten der Modelle MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Aus allen Daten eines MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8 können die folgenden in einen MODX6/MODX7/ MODX8 geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Daten als "User File" oder als "Library File" geladen werden.

Sie können den "Content Type" auch zwischen User- und Library-Datei umschalten.

Dateitypen des MOTIF XF	Erweiterung am MOTIF XF	Contents (Inhalt)
All	.X3A	User Voices, User-Arpeggien und User Waveforms
AllVoice (Alle Voice-Daten)	.X3V	User Voices, User Waveforms
AllArp (Alle Arpeggio-Daten)	.X3G	User Arpeggio (Anwender-Arpeggio)
AllWaveform (Alle Waveform- Daten)	.X3W	User Waveform (User-Waveform-Daten)

Kompatibel mit Daten der Modelle MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8

Aus allen Daten eines MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 können die folgenden in einen MODX6/MODX7/ MODX8 geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Daten als "User File" oder als "Library File" geladen werden.

Sie können den "Content Type" auch zwischen User- und Library-Datei umschalten.

Dateitypen des MOTIF XS	Erweiterung am MOTIF XS	Inhalt
Alle	.XOA	User Voices, User-Arpeggien und User Waveforms
AllVoice (Alle Voice-Daten)	.X0V	User Voices, User Waveforms
AllArp (Alle Arpeggio-Daten)	.X0G	User Arpeggio (Anwender-Arpeggio)
AllWaveform (Alle Waveform- Daten)	.XOW	User Waveform0

Kompatibel mit den Daten vom MOXF6/MOXF8

Aus allen Daten eines MOXF6/MOXF8 können die folgenden in einen MODX6/MODX7/MODX8 geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Daten als "User File" oder als "Library File" geladen werden. Sie können den "Content Type" auch zwischen User- und Library-Datei umschalten.

Dateityp beim MOXF	Erweiterung beim MOXF	Inhalt
All	.X6A	User Voices, User-Arpeggien und User Waveforms
AllVoice (Alle Voice-Daten)	.X6V	User Voices, User Waveforms
AllArp (Alle Arpeggio-Daten)	.X6G	User Arpeggio (Anwender-Arpeggio)
AllWaveform (Alle Waveform- Daten)	.X6W	User Waveform (User-Waveform-Daten)

Quick SetupAudio I/OMIDI I/OAdvancedSystemContentsLoadStore / SaveData UtilityLibrary ImportLibrary ImportEffect SwitchOther InfoShift FunctionLegal Notices

Search

Utility

Live Set



Dateiauswahl

Content Type (Art des Inhalts)

Sie können alle Daten oder nur die angegebenen Daten im Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern. Dieser Parameter bestimmt, welche Art von Daten gespeichert werden. Der einstellbare Wert hängt davon ab, wie Sie in dieses Display gelangt sind.

Einstellungen: Folgende Content Types können gespeichert/gesichert werden.

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamen- erweiterung	Beschreibung
Performance	Interne Daten		Daten können im dafür vorgesehenen Bereich im User- Speicher als "Performance" gespeichert werden (Seite 23).
User File	Datei	.X8U	Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher gespeichert sind, können auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden. Folgende Daten werden als "User File" gespeichert. • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-Einstellungen • Quick Setup • Audition
Library File	Datei	.X8L	Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher gespeichert sind, können auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden. Folgende Daten werden als "Library File" gespeichert. • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (nur Bank "User 1") • Micro Tuning • Waveform • Audition

Search

Utility

Live Set

Utility

Settings
Settings
Sound
Quick Setup
Audio I/O
MIDI I/O
Advanced
System
Contents
Load
Store / Save
Data Utility
Library Import

Tempo Settings

Shift Function

Legal Notices

Effect Switch

Other Info

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamen- erweiterung	Beschreibung
Backup File	Datei	.X8A	Daten, die auf dem USB-Flash-Laufwerk als Backup-Datei gespeichert wurden, lassen sich auch in den User-Speicher laden. Eine Backup-Datei enthält alle User-Daten, Library-Daten und Song-Daten.
.mid File	Datei	.MID	MIDI-Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User- Speicher (Seite 23) gespeichert sind, können als "Standard MIDI File" (SMF; nur im Format SMF 0) auf dem USB-Flash- Laufwerk gespeichert werden.
Motion Seq*	Interne Daten		Daten können im dafür vorgesehenen Bereich im User- Speicher als "Motion Seq" gespeichert werden. Beispiel: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Part- Auswahl → Element/Operator [Common] → [Motion Seq] → [Lane] → "Edit Sequence" zum Aufrufen von "Motion Sequence Edit" → "Store Sequence"

HINWEIS Dateien mit Sternchen (*) werden nicht angezeigt, wenn Sie dieses Display vom Utility-Display aus aufrufen.

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners)

Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Sobald Sie den Namen des übergeordneten Ordners antippen, wird dieser zum aktuellen Ordner.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom "Content Type" ab.

Folder/File Select (Verzeichnis-/Dateiauswahl)

Zeigt die im Ordner enthaltenen Ordner/Dateien an.

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei "File Select" fest.

Einstellungen: Name, Size, Date (Name, Größe, Datum)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (klein bis groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nicht verfügbar für Dateien der Typen "Performance" und "Motion Seq".

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen "Performance" und "Motion Seq".

Page (Seitenauswahl)

Wenn in der Dateiauswahl Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erscheint beim Berühren von File/Folder/Content in der Dateiauswahl das Menü zum Auswählen von "Rename" (Umbenennen) oder "Delete" (Löschen).

Durch Antippen des aktuell angeschlossenen USB-Geräts wird das Menü mit der Möglichkeit zum Formatieren ("Format") aufgerufen.

Sie können beim Speichern auch einen neuen Ordner anlegen.

Einstellungen: Off, On

Re	fe	rei	17

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

								Se	ttings
ata-Utility-D	isplay	können Sie Da	ateien und	Daten im User-Sp	beicher verv	valten. Sie könr	ien auch		Sound
rere innaite,	z. В.	menrere Perfor	mances, g	leichzeitig im Use	er-Speicher	loschen.			Quick Setup
dienung [l	JTILIT	$Y] \rightarrow [Contents]$	→ [Data Utili	ty]					Audio I/O
. .				,,					MIDI I/O
/erzeichnis	sliste)							Advanced
				Current	Folder Name				System
n t	Utilit	v		FX		J 140	0	Co	ontents
		-,							Load
Settings L	oad			> MODX			Job		Store / Save
_	-					_			Data Utility
Contents S	tore	Arp		Performance					Library Impo
· · ·	save							Те	mpo Settings
Tempo D	ata	Library		Song				Eff	fect Switch
Settings Ut	ility			Song				Ot	her Info
Effect Lil	orary								Shift Function
Switch Im	port			Waveform					Legal Notices
Other Info									
		Motion Sea							

Ordnerauswahl

Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des aktuellen Ordners an.

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Dieser Parameter steht nur für den "Waveform"-Ordner in diesem Display zur Verfügung. Wenn der Parameter eingeschaltet wird, können Sie durch Antippen des "Waveform"-Ordners ein Menü mit dem Punkt "Optimize" (Optimieren) aufrufen. Wenn diese Funktion aktiv ist, können Sie in diesem Display mehrere Inhalte gleichzeitig auswählen.

Einstellungen: OFF, ON

Folder Select (Ordnerauswahl)

Zeigt die "Content Types" im User-Speicher als Ordner an. Durch Antippen wird der Ordner geöffnet.

- Arp (Arpeggio)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page (Seitenauswahl)

Wenn in der Ordnerauswahl Ordner auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Referenz		Performance	Ec	lit	Sea	arch	Utility		Live Set
■ Wenn de	r ausg	ewählte Ordne	er geöffnet w	ird	s mehrere	Inhalte gemeine	sam löschen	Utility	
Wenn diese n		Parent	Folder Name	Name des aktu	ellen Ordnei	rs Freier Speic	herplatz	Se	Sound
	♦ 11+33	+		FX		J 90 🏢	Ö		Quick Setup
		су 							Audio I/O
Settings	Load		> MODX	> Perform	nance	Selected	Job		MIDI I/O
						370			Advanced
Contents	Store	CFX + FM EP 2	Plast						System
	/ Save							Co	ntents
Tempo	Data								Load
Settings	Utility	Creation	Rd 1	Gallery 2					Store / Save
Effect	Library								Data Utility
Switch	Import	Init Normal (AWM2)							Library Import
Other			++++++=					Тег	npo Settings
Info								Eff	ect Switch
		Pearly Gates						Otl	ner Info
									Shift Function
		Sort		D					Legal Notices
		Name↓ Dat	e	Unselect All		Page 1/1			

Dateiauswahl

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners) Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Durch Antippen des Namens des übergeordneten Ordners erscheint die Ordner-Listenansicht.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom "Content Type" ab. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn "Job" ausgeschaltet ist.

File Select (Dateiauswahl)

Zeigt die im Ordner enthaltenen Dateien an. Die Job-Funktion ist in diesem Display immer verfügbar. Wenn Sie bei "File Select" auf File/Content tippen, öffnet sich das Menü mit den Punkten "Rename" oder "Delete" ("Rename" ist nicht verfügbar für Dateien in einem Ordner des "Library"-Typs.)

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei "File Select" fest.

Einstellungen: Name, Size, Date, Number (Name, Größe, Datum, Nummer)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (klein bis groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur für Inhalte des Typs "Library" verfügbar.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist für Inhalte der Typen "Arp" und "Library" nicht verfügbar.

Number: Sortierung nach Content-Nummer. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen "Arp", "Song" und "Waveform".

Select All (Alle auswählen)

Wählt den gesamten Ordnerinhalt aus. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn kein Inhalt ausgewählt ist.

Unselect All (Alle deselektieren)

Deselektiert den gesamten Ordnerinhalt. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest ein Inhalt ausgewählt ist.

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
Delete (Lösc	hen)				Utility
Löscht den/die ausgewählt ist.	nindest ein Inhalt	Settings			
					Sound

Page (Seitenauswahl)

Wenn bei "File Select" Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Library Import

Sie können eine gewünschte Performance aus der Library-Datei auswählen, um sie in den User-Speicher zu laden und auf die User-Bank zu kopieren.

Bedienung $[UTILITY] \rightarrow [Contents] \rightarrow [Library Import]$

Liste der Library-Ordner



Auswahl des Library-Ordners

Library Folder Select (Auswahl des Library-Ordners)

Zeigt die Libraries als Ordner an. Durch Antippen wird der Ordner geöffnet. Diese Ordner werden nur angezeigt, wenn Library-Dateien im Load-Display geladen wurden.

ili	ity				
	Se	ottinas			
	00	Cound			
		Sound			
		Quick Setup			
		Audio I/O			
		MIDI I/O			
		Advanced			
		System			
	Сс	ontents			
		Load			
		Store / Save			
		Data Utility			
		Library Import			
	Те	mpo Settings			
	Effect Switch				
	Ot	her Info			
		Shift Function			
		Legal Notices			

Defense	Devíonnes	F -114	Oserah	114114	Line Oat	
Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set	

Wenn der ausgewählte Library-Ordner geöffnet wird

									Se	ttings
•	🛍 Utili	ity		FX		J 140		Ö.		Sound
				N MODYL :	burgurg a	Select	ted			Quick Setup
Settings	Load) L	Ibrary	> MODALI	orary	1/63	59			Audio I/O
	Store	Freaky Dancer								MIDI I/O
Contents	/ Save									Advanced
Tompo	Data									System
Settings	Utility								Со	ontents
Effort	Library									Load
Switch	Import									Store / Save
Other										Data Utility
Info										Library Impo
									Te	mpo Settings
									Eff	ect Switch
		Sort		D	13				Ot	her Info
		Name↓ Date		Unselect All	Import to User Bank	Page	1/1			Shift Function
							17 1			Legal Notice

Performance-Auswahl

Performance Select (Performance-Auswahl)

Zeigt die Performance der ausgewählten Library an. Durch Antippen des Namens wird die Auswahl umgeschaltet.

Select All (Alle auswählen)

Wählt alle Performance im ausgewählten Library-Ordner aus. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn keine Performance ausgewählt ist.

Unselect All (Alle deselektieren)

Deselektiert alle Performance im Library-Ordner. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest eine Performance ausgewählt ist.

Import to User Bank (In User-Bank importieren)

Kopiert die ausgewählte Performance in die User-Bank. User-Waveforms und User-Arpeggien, die in der ausgewählten Performance verwendet werden, werden ebenfalls in die User-Bank kopiert. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest eine Performance ausgewählt ist.

Utility

Store / Save **Data Utility** Library Import

> **Shift Function** Legal Notices

Search

Utility

Live Set

	ttingo (Tompo)	Sinotollung	on)				– Utility	/
empo Se	lungs (Tempo-	Einsteilung	en)				_ :	Settings
Tempo-Set	tings-Display könne	n Sie Paramet	er für Tempo	und Synchro	onisation eins	stellen.		Sound
		0						Quick Setup
	[UTILITY] → [Tempo oder	Settings						Audio I/O
edienung	[SHIFT] + [ENTER]							MIDI I/O
	oder Tippen Sie auf das T	EMPO-SETTIN	G-Symbol					Advanced
							_	System
				Т	EMPO-SETTI	NG-Symbol		Contents
			B			···· ^		Load
			F2		J 140	v		Store / Save
Sattings	Tempo	Knob Flash	Global Tempo	Tap Tempo				Data Utility
Sectings	140	ON	OFF					Library Impor
Contents							<u> </u>	Tempo Settings
contents								Effect Switch
Tempo	Sync	MIDI Sync			Clock Out			Other Info
Settings	Sync	indi sync			clock out		_	Shift Function
Effect		Internal	MIDI	A/D In	ON			Legal Notices
Switch	Click	Mode	Precount	Volume	Beat	Туре		
Other Info		Rec	1meas	100	J 1/4	1		
	Arpeggio	Sync Quantize				Click Out		
		Off				MainL &R		

Tempo

Bestimmt das Tempo der Performance. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn "MIDI Sync" auf "MIDI" oder "A/D In" eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist ("EX. Tempo" wird anstatt des eingestellten Werts angezeigt.)

Einstellungen: 5-300

Knob Flash (Schalter für Super-Knob-LED)

Bestimmt, ob die Blinkfunktion des Super Knobs ein- oder ausgeschaltet ist. **Einstellungen:** OFF, ON

Global Tempo (Global Tempo Switch)

Wenn dieser Schalter ausgeschaltet wird (OFF), ändert sich die Tempoeinstellung, sobald eine andere Performance ausgewählt wird. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist (ON), wird das aktuelle Tempo für alle Performances verwendet.

Einstellungen: OFF, ON

Tap Tempo (Tempo vorgeben)

Hiermit können Sie das gewünschte Tempo eintippen, indem Sie diesen Parameter berühren, oder, indem Sie den Cursor auf diesen Parameter bewegen und auf die [ENTER]-Taste auf dem Bedienfeld tippen. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn "MIDI Sync" auf "MIDI" oder "A/D In" eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist.

HINWEIS Wenn "MIDI Sync" auf "A/D In" eingestellt ist, beginnt durch Tippen auf diesen Parameter die Temposuche.

eferenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
MIDI Sync (I	MIDI-Synchronisation)				Utility
Bestimmt Para	ameter für die MIDI-Clock und die Wiedergabe von Arneggie	die MIDI-Synchronis	ation. Songe zum internen Tak	taobar daa	Settings
Instruments s	vnchronisiert werden, zu einer	r externen MIDI-Clock	oder zum Audiosignal.	das an den	Sound
A/D-INPUT-Bu	uchsen [L/MONO]/[R] zugefüh	nrt wird.			Quick Setup
Einstellungen:	Internal, MIDI, A/D In				Audio I/O
	Internal: Synchronisation zur inte	rnen Clock. Sie können die	ese Einstellung verwenden, v	venn dieser	MIDI I/O
	MIDI: Synchronisation mit einer vo	als Master Clock Source t	ur weitere Gerate verwendet strument über MIDI empfand	wira. enen MIDI-Clock	Advanced
	Benutzen Sie diese Einstellung, w	enn der externe Sequenze	er als Master benutzt werden	soll.	System
	A/D In: Synchronisation zum Tem	po des Audiosignals, das	an den A/D-INPUT-Buchsen	[L/MONO]/[R]	Contents
	emplangen wird.				Load
Clock Out (Clock-Ausgabe)				Store / Save
3estimmt, ob	Meldungen der MIDI-Clock ge	esendet werden oder	nicht.		Data Utility
Einstellungen:	: Off, On				Librory Import
Mode (Click	(-Modus)				
NIOUE (CIICK-MOUUS) Restimmt das Klickgeräusch des Matronoms, das während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird					Tempo Settings
Einstellungen: Off. Rec. Rec/Play. Always				Effect Switch	
J	Off: Das Metronom erklingt nicht.				Other Info
	Rec: Das Metronom erklingt nur w	vährend der Song-Aufnahr	ne.		Shift Function
	Rec/Play: Das Metronom erklingt	während der Song-Aufnal	hme und der Wiedergabe.		Legal Notices

Always: Das Metronom erklingt immer.

Bestimmt, auf welchen Schlägen der Metronom-Klick zu hören sein soll.

Aufnahme die Wiedergabetaste [▶] gedrückt wurde.

gesamte Polyphonie des Instruments.

Bestimmt die Anzahl der Takte, die vor Beginn einer Aufnahme vorgezählt werden, nachdem bei der Song-

HINWEIS Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die

Einstellungen: Off (Die Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] (Wiedergabe) gedrückt wird), 1meas-8meas

Einstellungen: 1/16 (16tel-Noten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole (ganze Noten)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe mehrerer Parts auslösen. In der Einstellung "Off" startet das nächste

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R]. USB1&2...USB7&8: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2–7&8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

USB1...USB8: Ausgabe in mono (Kanäle 1-8) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Arpeggio, sobald Sie es auslösen. Die angezeigte Zahl gibt die Auflösung in Clock-Impulsen an. **Einstellungen:** Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote),

Precount (Metronom-Vorzähler)

Volume (Metronomlautstärke) Bestimmt die Lautstärke des Metronoms.

Bestimmt die Art des Klickgeräuschs.

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote) **Click Out (Ausgangswahl für das Klick-Geräusch)** Legt den angegebenen Ausgang für das Klickgeräusch fest.

Einstellungen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

Einstellungen: 0-127

Type (Klick-Typ)

Einstellungen: 1-10

Beat (Metronomschlag)

Performance

Edit

Search

Utility

Live Set

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

Advanced

Store / Save Data Utility Library Import

Tempo Settings Effect Switch

> Shift Function Legal Notices

Other Info

MIDI I/O

System

Contents

Effect Switch

Im Effect-Switch-Display können Sie Einstellungen für die Effektumgehung (Bypass) vornehmen. Keine der Einstellungen in diesem Display wird gespeichert. Wenn das Instrument neu gestartet wird, werden auch die Parameterwerte initialisiert.



[UTILITY] → [Effect Switch] oder Berühren Sie das EFFECT-Symbol.



Insertion FX (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Insert-Effekt aktiv ist oder nicht. **Einstellungen:** Off, On

System FX (System-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Systemeffekt aktiv ist oder nicht. Einstellungen: Off, On

Master FX (Master-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Master-Effekt aktiv ist oder nicht. Dieser Parameter wird automatisch ausgeschaltet, wenn Global A/D eingeschaltet ist, und er wird ausgeschaltet, wenn Global A/D ausgeschaltet ist. Stellen Sie diesen Schalter nach Bedarf manuell ein. **Einstellungen:** OFF, ON

Master EQ Switch

Legt fest, ob der Master EQ aktiv ist oder nicht. Dieser Parameter wird automatisch ausgeschaltet (OFF), wenn Global A/D eingeschaltet ist, und er wird eingeschaltet (ON), wenn Global A/D ausgeschaltet ist. Stellen Sie diesen Schalter nach Bedarf manuell ein. Die Einstellungen des Master-EQ-Schalters werden nicht gespeichert.

Einstellungen: OFF, ON

Arp Bypass (Arpeggio-Bypass-Schalter)

Bestimmt, ob Arpeggio Bypass (Arpeggio-Umgehung) aktiv ist oder nicht. Wenn dies eingeschaltet ist, sind alle Arpeggiator-Funktionen deaktiviert.

Einstellungen: Off, On

- **HINWEIS** Sie können Arpeggio Bypass auch ein- oder ausschalten, indem Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten und dann die Taste [ARP ON/OFF] verwenden. Wenn Arpeggio Bypass eingeschaltet ist, blinkt die Taste [ARP ON/OFF].
- HINWEIS Wenn die Einstellung des Part-Arpeggio-Schalters geändert wird, wird Arpeggio Bypass automatisch ausgeschaltet.
- **HINWEIS** In Song-Daten enthaltene Arpeggios, die vom Arpeggiator erzeugt wurden, können Sie in Ihrer DAW-Software bearbeiten. Wenn Sie Arpeggio Bypass einschalten, können Sie verhindern, dass Song-Daten, die in der DAW-Software bearbeitet wurden, erneut vom Arpeggiator verarbeitet werden, wenn sie zum MODX zurückgesendet werden.

Search

Utility

Live Set

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Legt fest, ob Keyboard Control Lock aktiv ist oder nicht. Wenn dies eingeschaltet ist, ist die Tastatursteuerung nur für Part 1 eingeschaltet, alle anderen Parts können nicht per Tastatur gespielt werden. Wenn dies ausgeschaltet ist, wird die Tastatursteuerung aller Parts wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt.

Einstellungen: OFF, ON

HINWEIS Wenn Sie den MODX in einer DAW-Software als multitimbralen Klangerzeuger mit 16 Parts verwenden, ist die Keyboard-Control-Lock-Funktion nützlich, um MIDI-Spuren nacheinander zu bearbeiten.

Global A/D

Legt fest, ob die Lautstärke für den A/D-Part sich ändert, wenn Sie auf eine andere Performance umschalten.

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, bleibt die Lautstärke für den A/D-Part gleich, andere Parameter für diesen A/D-Part ändern sich jedoch nicht. In der Einstellung OFF ändert sich die Lautstärke gemäß der Lautstärkeeinstellung in der Performance, und auch die anderen Parameter für diesen A/D-Part ändern sich entsprechend.

Die Global-A/D-Einstellungen werden nicht gespeichert.

Einstellungen: OFF, ON

Se	ttings		
	Sound		
	Quick Setup		
	Audio I/O		
	MIDI I/O		
	Advanced		
	System		
Сс	ontents		
	Load		
	Store / Save		
	Data Utility		
	Library Import		
Те	mpo Settings		
Effect Switch			
Other Info			
	Shift Function		
	Legal Notices		

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set
Other Infe				ι	Jtility
					Settings
Zeigt weitere In	formationen an.				Sound
					Quick Setup
Shift Funct	ion				Audio I/O
•					MIDI I/O
Zeigt die Liste o	der Shift-Funktionen an.				Advanced
					System
Legal Notic	ces				Contents
Logaritott					Load
Zeigt rechtliche	Hinweise wie die GNU G	ENERAL PUBLIC LICE	ENSE an.		Store / Save
					Data Utility
					Library Import
					Tempo Settings
					Effect Switch
					Other Info
					Shift Function

Legal Notices

Search

Utility

Live Set

Live Set

Register

Edit

Live Set

Ein "Live Set" ist eine Liste, in der Performances beliebig angeordnet werden können. Bis zu 16 Performances können aus den Preset Live Sets ausgewählt und auf einer einzigen Seite angeordnet werden, so dass Sie Ihre bevorzugten Performances einfach aufrufen und spielen können. Für grundsätzliche Anweisungen zu Live Set lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

Live Set

Bedi

Vom Live-Set-Display aus können Sie die gespeicherten Performances abrufen.

enung	Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder Tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol

Pe	mormance List		LIVE-SEI-Symbol
n L Live Set		FX	J 140 🛄 🔅
Bank	Page		
Preset	Best of MC	DDX 1	Ť
CFX + FM EP 2	Creation	Pearly Gates	Plastic Beat
A.PIANO CFX+FM EP	SYN PAD w/ Auto SK RWM2 ME SSS	CHILL OUT Style ARP	DANCE Style ARP
Rd 1 Gallery 2	Ocean Pad	FM Sweeping Poly	Start The Machine
E.PIANO RD	SYN PAD Runz III SSS	SYN PAD	DANCE Style ARP
Wr Gallery 2	Romance Strings	FM Linear Synth	Whip Motion
E.PIANO WR	STRINGS Ensemble	SYN PAD Runz+Fm×X III = ISSS	SYN PAD
All 9 Bars!	Texas Chicken Pick	Multi Saw MW DA	Turn It On
	E.GUITAR Clean	SYN COMP	SYN COMP w/ M.SEQ
년 Category	-Freaky	Dancer	Amuns+Em-X
Search	DANCE St	yle ARP	

Aktueller Slot-Name Name der aktuellen Performance

Performance-Attribut

Bank (Auswahl der Live-Set-Bank)

Bestimmt die Live-Set-Bank. Einstellungen: Preset, User 1–8 (Standardeinstellung), Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Page (Auswahl der Live-Set-Seite)

Bestimmt die Live-Set-Seite. Einstellungen: Live-Set-Seite 1–16 (Standard)

Performance List (Performance-Liste)

Hier werden die Performances angezeigt, die im gewählten Live-Set gespeichert sind.

Category Search (Kategoriesuche)

Ruft das Category-Search-Display für Performances auf (Seite 176).

Current Performance Name (Name der aktuellen Performance)

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Current Slot Name (Aktueller Slot-Name)

Zeigt den Namen des gewählten Slots an.

Performance Attribute (Performance-Attribut)

Zeigt das Attribut der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Search

Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung)

Im Live-Set-Edit-Display können Sie die Live Sets (nur die der User-Bank) bearbeiten.

Bedienung [LIVE SET] → User-Bank-Auswahl → [EDIT]

■ Wenn ein Slot ausgewählt ist, in dem eine Performance gespeichert ist



Bank (Name der Live-Set-Bank)

Hier wird der gewünschte Name für die gewählte Live-Set-Bank eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Page (Name der Live-Set-Seite)

Hier wird der gewünschte Name der gewählten Live-Set-Seite eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Done (Fertig)

Durch Antippen dieses Parameters wird die Live-Set-Bearbeitung abgeschlossen, und es erscheint das Live-Set-Display.

Performance List (Performance-Liste)

Hier werden die Performances angezeigt, die im gewählten Live-Set gespeichert sind.

Delete (Löschen)

Löscht die Performance aus dem gewählten Slot.

Slot Name

Hier wird der gewünschte Name des gewählten Slots eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Performance (Name der Performance)

Zeigt den Namen der Performance im gewählten Slot an.

Color (Farbe)

Legt die Farbe des ausgewählten Slots fest. Einstellungen: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume (Lautstärke)

Legt die Lautstärke der Performance im gewählten Slot fest.

Live Set

Live Set	
Edit	
Register	

Referenz	Performance	Edit	Search	Utility	Live Set

Swap (Swap-Schalter)

Legt fest, ob die Swap-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können die Einstellungen von Slots miteinander vertauschen. Anweisungen zur Swap-Funktion finden Sie in der Bedienungsanleitung. **Einstellungen:** Off, On

Copy (Kopieren-Schalter)

Legt fest, ob die Copy-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können die Einstellungen von Slots auf andere Slots kopieren.

Einstellungen: OFF, ON

Wenn ein leerer Slot ausgewählt ist

💼 🛍 Edit - Live Set	:	FX IIIII +	J 80 💷 🗭
Bank ^[T] User 1	✓ Page Live Set Pa	ge 1	[T] V Done
Freaky Dancer	Creation	+	±
+	+	+	+
+	+	+	±
±	+	Ŧ	±
Delete	(T) Performance Creation	n Black	110 Swap Copy

Live Set

Edit

Live Set

Register

MODX Referenzhandbuch

Edit

Search

Utility

Live Set

Edit

Live Set

Register

Live Set

■ Live Sets kopieren oder tauschen

Sie können zwischen Live Sets kopieren oder diese untereinander tauschen; nach "Banks" oder nach "Pages" sortiert.

HINWEIS Es ist kein Kopier- oder Tauschvorgang zwischen verschiedenen Banks möglich.





Сору

Mit dieser Schaltfläche wird die Kopierfunktion für Banks/Pages aktiviert.

Exchange

Mit dieser Schaltfläche wird die Tauschfunktion für Banks/Pages aktiviert.

1 Zu kopierende (oder zu vertauschende) Bank

HINWEIS Der aktuell ausgewählte Part wird automatisch eingestellt; diese Einstellung kann nicht geändert werden.

2 Zu kopierende (oder zu tauschende) Seite (Page)

3 Ziel-Bank für Kopier- oder Tauschvorgang

4 Ziel-Page für Kopier- oder Tauschvorgang

Search

Utility

Live Set

Live Set Register (Register)

Im Live-Set-Register-Display können Sie Performances im Live Set speichern. Für grundsätzliche Anweisungen zum Speichern in Live Sets lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

Live Set			
	Live Set		
	Edit		
	Register		

Bedienung [SHIFT] + [LIVE SET] (von allen Displays aus, außer "Live Set")



Bank (Auswahl der Live-Set-Bank)

Legt die Live-Set-Bank zum Speichern von Performances fest. Preset-Bank und Library-Bank lassen sich für diesen Parameter nicht auswählen.

Einstellungen: User 1-8 (Standard)

Page (Auswahl der Live-Set-Seite)

Legt die Live-Set-Seite zum Speichern von Performances fest. **Einstellungen:** Live Set Page 1–16 (Standard)

Slot Select (Slot-Auswahl)

Legt den Slot zum Speichern von Performances fest. Wenn ein Slot mit gespeicherter Performance ausgewählt ist und Sie die [ENTER]-Taste drücken (oder wenn Sie im Display erneut auf den Slot tippen), wird die Performance im Slot durch die aktuell ausgewählte Performance ersetzt. **Einstellungen:** Slot 1–16
Anschließen eines iPhone oder iPad

iPhone/iPad connection

HINWEIS Um das Risiko von Geräuschen zu vermeiden, die durch Funksignale induziert werden, wenn Sie dieses Instrument zusammen mit einer App für iPad oder iPhone verwenden, empfehlen wir, den "Flugzeugmodus" einzuschalten und WLAN zu aktivieren.

ACHTUNG

Legen Sie Ihr iPad oder iPhone auf eine stabile Unterlage, um zu vermeiden, dass es herunterfällt und beschädigt wird.

Die mit dem MODX kompatiblen Apps bieten viele zusätzliche praktische und sinnvolle Arten, dieses Musikinstrument zu nutzen.

Näheres zum Anschließen dieser Geräte finden Sie im "Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad", das Sie von der Yamaha-Website herunterladen können.

HINWEIS Für die Audiosignalübertragung beachten Sie die Verbindungsmethode über den Lightning-to-USB-Camera-Adapter.

Informationen über die kompatiblen Smart-Geräte und Apps finden Sie auf der folgenden Seite der Yamaha-Website.

http://www.yamaha.com/kbdapps/

© 2018 Yamaha Corporation Published 06/2022 LB-C0