



Inhalt

Neue Funktionen der Version 2.50 des MODX.....	2
Zusätzliche neue Performances	3
Neue Smart-Morph-Funktion	4
Zusätzliche Pattern-Funktionen	12
Verbesserungen des Bedienkonzepts für Patterns.....	16
Neue DAW-Remote-Funktion	18
Verbesserte Steuerbarkeit	21
Sonstiges	23
Neue Funktionen des MODX Version 2.00	24
Zusätzliche neue Effekttypen.....	25
Zusätzliche neue Performances	26
Neue Pattern-Sequencer-Funktion	27
Live Set.....	50
Scene.....	52
Edit.....	54
Utility (Dienstprogramme)	56
Empfang von MIDI-Daten mit USB TO DEVICE.....	60
Verbesserungen am Bedienkonzept.....	61
Sequencer Block.....	62
Neue Funktionen der Version 1.10 des MODX.....	63
Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)	64
Part Edit (Edit).....	65
Utility (Dienstprogramme)	66
Control-Assign-Dialog (Controller-Zuweisung)	67
Panel-Lock-Funktion (Bedienungssperre)	68

Neue Funktionen der Version 2.50 des MODX

Yamaha hat die Firmware des MODX aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Zusatzanleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Ihrem Instrument beiliegenden Referenzhandbuch.

- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurde eine Smart-Morph-Funktion hinzugefügt.
- Es wurden neue Funktionen für den Pattern Sequencer hinzugefügt.
- Es wurde eine DAW-Fernsteuerungsfunktion hinzugefügt.
- Steuerbarkeit und Spielbarkeit wurden verbessert.

Zusätzliche neue Performances

Der MODX bietet 32 neue Performances.

Informationen über die hinzugefügten Performances finden Sie in der Datenliste.

Neue Smart-Morph-Funktion

Die Smart-Morph-Funktion verwendet das maschinelle Lernen zum Morphen von FM-X-Sounds. Der MODX erlernt die den Parts 9 bis 16 zugewiesenen Sounds durch ausgeklügelte Logik und zeichnet jeden Sound als Punkt auf der Karte auf. Der Abstand zwischen den Punkten zeigt die Ähnlichkeit der Sounds an. Diese Funktion erzeugt automatisch interpolierte FM X-Sounds, um die Lücken auf der Karte zu füllen.

Tippen Sie auf eine Position auf der Karte, um den Sound dem Part Nr. 1 zuzuweisen. Wenn Sie auf diese Weise die gewünschten Punkte auswählen und die Ergebnisse speichern möchten, können Sie dies als leistungsstarkes Werkzeug zum Erstellen neuer FM X-Sounds verwenden. Sie können auch Punkte auf der Karte ziehen oder das Verhalten bei Änderungen zwischen zwei beliebigen Punkten dem Super Knob zuweisen – so erhalten Sie eine ungeahnte Echtzeitsteuerung und können den FM X-Effekt während Ihres Spielens ausdrucksvoll morphen.

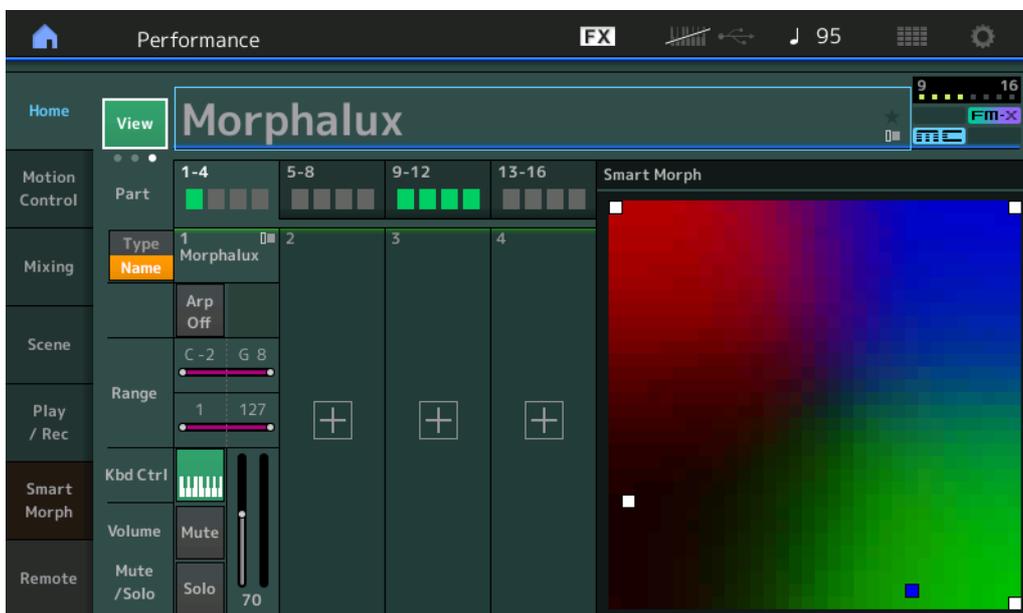
Home

Bedienung [PERFORMANCE] → [Home]



View

Mit diesem Schalter können Sie zwischen drei Displays umschalten: Dem Standard-Home-Display mit acht Parts, dem Display mit vier Parts und verschiedenen Daten und einem Display mit vier Parts und der Smart Morph Map.



HINWEIS (Für diese Bedienfunktion können Sie auch die [PERFORMANCE]-Taste verwenden.)

HINWEIS Wenn die aktuelle Ansicht (View) das Smart-Morph-Display ist und die Performance noch keine Smart-Morph-Daten enthält, werden vier Parts mit verschiedenen Daten angezeigt.

HINWEIS Im Live-Set-Display zeigt ein spezielles FM X-Symbol an, ob die zugewiesene Performance Smart-Morph-Daten enthält oder nicht.

 : Wird für eine Performance mit einem FM X-Part angezeigt.

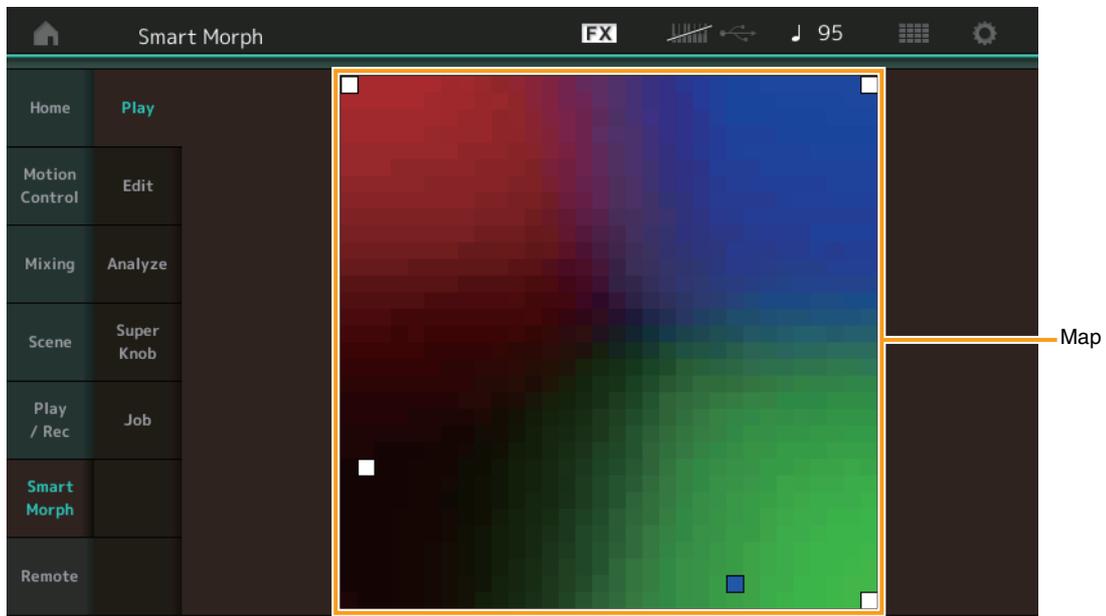
 : Wird für eine Performance mit einem FM X-Part und Smart-Morph-Daten angezeigt.



Smart Morph

Play

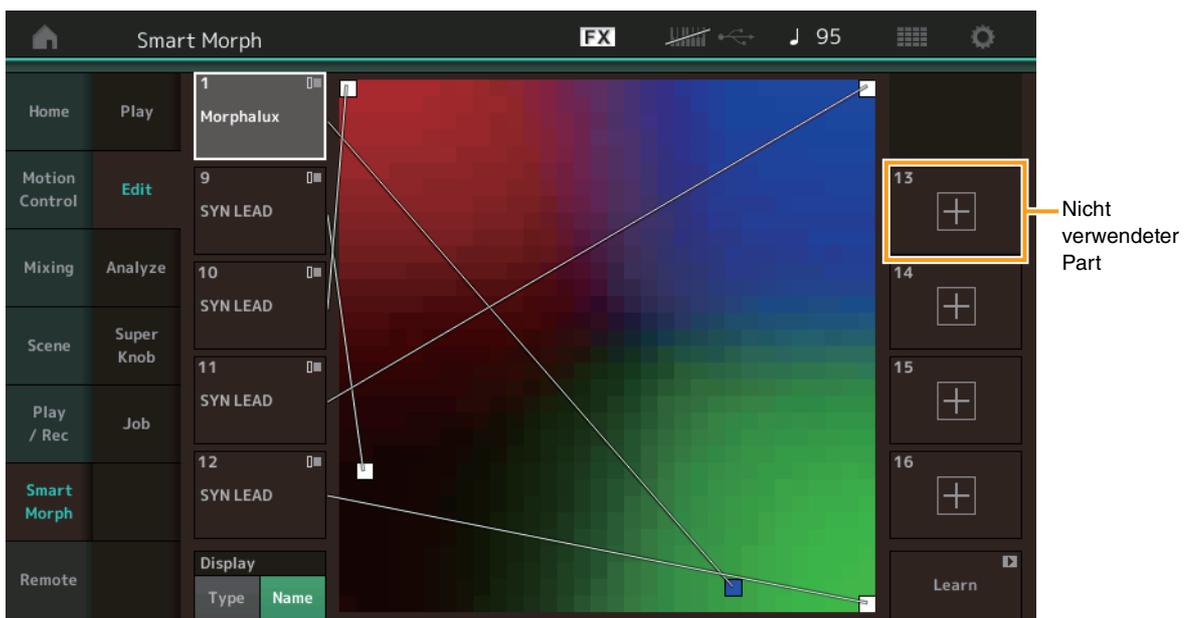
Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Tippen Sie in diesem Display auf die Smart Morph Map (Zuweisungskarte), um den FM X-Effekt für Part 1 zu ändern.

Edit

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Nicht verwendeter Part

Ruft zum Auswählen eines FM X-Effekts das Part-Category-Search-Display auf (Kategoriesuche des Parts). Tippen Sie hierzu auf eine der Plus-Tasten (+).

Verwendeter Part

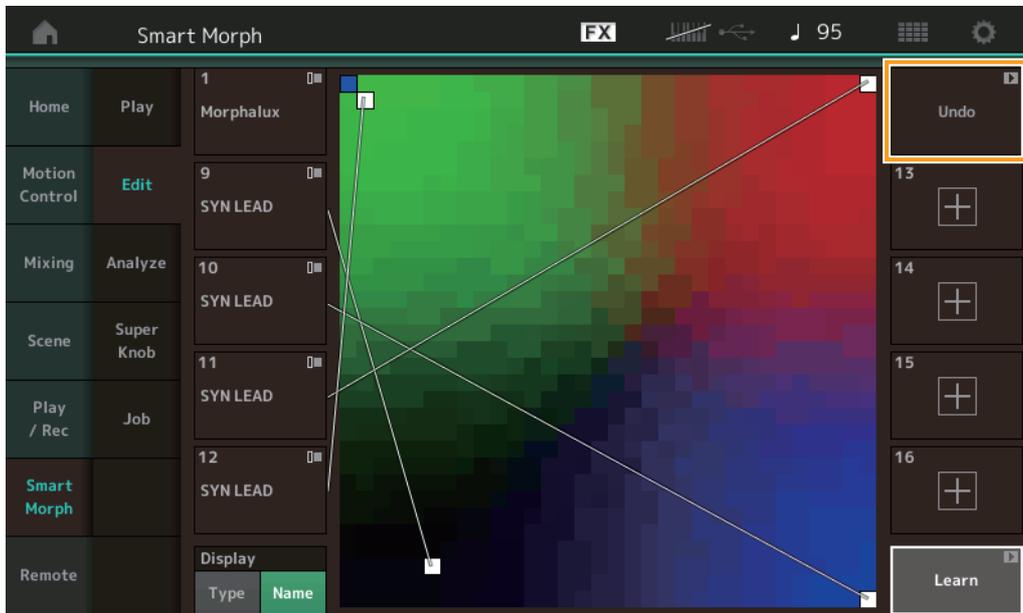
Durch Antippen dieser Taste wird das Kontextmenü aufgerufen (Suchen, Bearbeiten, Kopieren, Löschen von Kategorien).

Display

Legt fest, ob der einzelne Part anhand seiner Hauptkategorie oder anhand seines Part-Namens angezeigt wird.

Learn

Durch Antippen beginnt der Lernprozess (Map-Erstellung). Während der Berechnung sind einige Schnittstellenfunktionen deaktiviert, und anstelle von [Learn] wird die [Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen) angezeigt. Wenn Sie die Berechnung abbrechen, kehrt die Map zum vorherigen Zustand zurück. Sie können während des Lernvorgangs auch auf dem Instrument spielen.



ETA (geschätzte Zeit des Vorgangs)

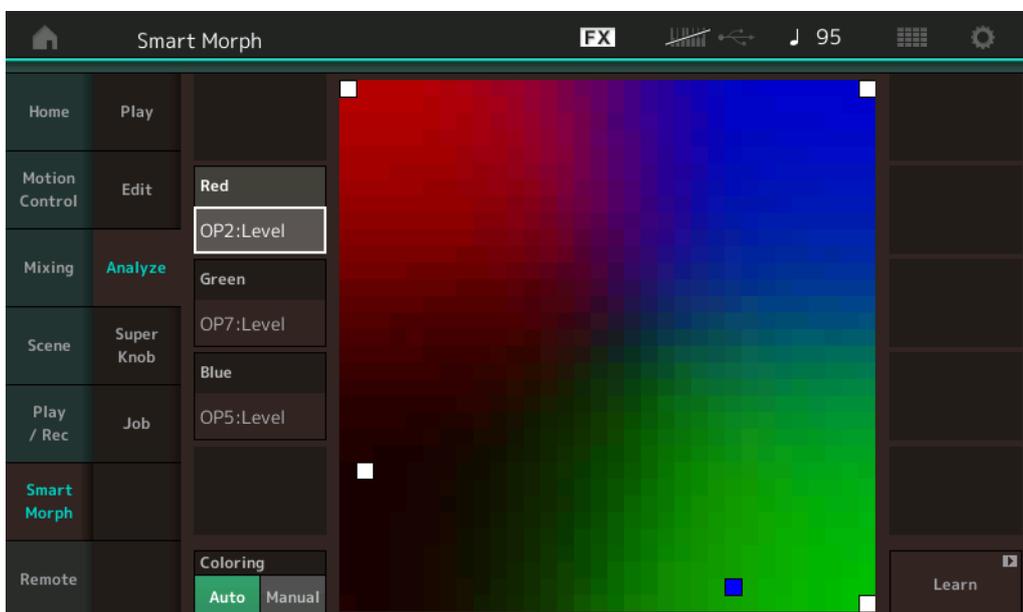
Zeigt die verbleibende geschätzte Zeit für den Lernvorgang an.

Undo/Redo

Nach Bedienung der Lernfunktion wird die [Undo]-Taste (Rückgängig) oben rechts angezeigt. Drücken Sie die Undo-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen und die Map wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen. Nachdem Sie Undo verwendet haben, wird [Redo] (Wiederherstellen) angezeigt, so dass Sie die vorgenommene Bearbeitung wiederherstellen können.

Analyze

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als roten Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 9).

Green

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als grünen Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 9).

Blue

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als blauen Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 9).

ETA (geschätzte Zeit des Vorgangs)

Zeigt die verbleibende geschätzte Zeit für den Lernvorgang an.

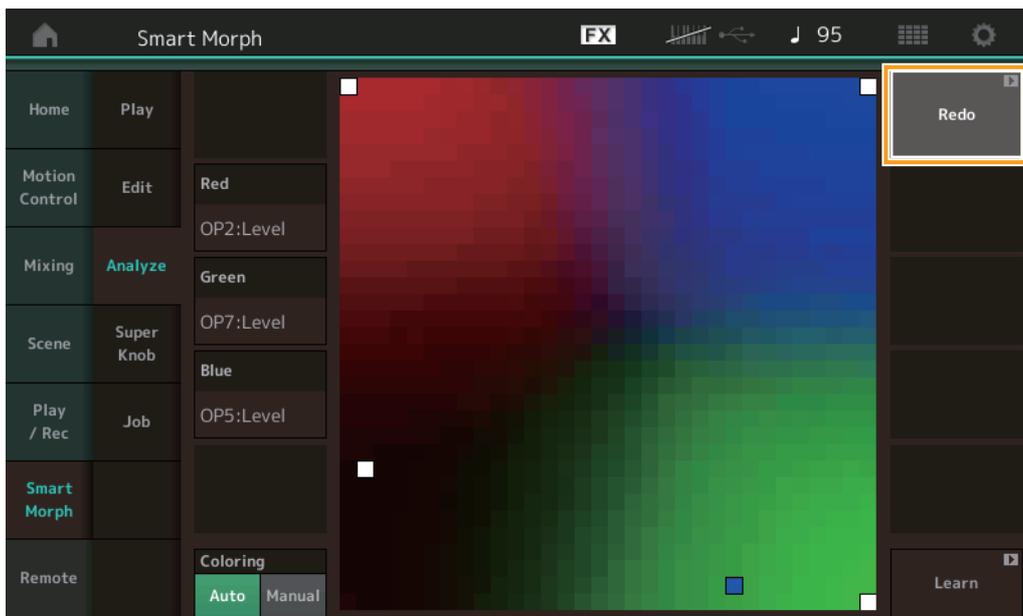
Coloring

Setzt Red, Green und Blue automatisch zurück, wenn Learn (der Lernvorgang) ausgeführt wird, falls hier Auto eingestellt ist. In der Einstellung Manual (manuell) werden Red, Green und Blue nicht automatisch zurückgesetzt, wenn Learn ausgeführt wird.

Einstellungen: Auto, Manual

Learn

Beginnt den Lernvorgang (Map-Erstellung), wenn Sie hierauf tippen. Während der Berechnung sind einige Schnittstellenfunktionen deaktiviert, und anstelle von [Learn] wird die [Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen) angezeigt. Wenn Sie die Berechnung abbrechen, kehrt die Map zum vorherigen Zustand zurück.



Undo/Redo

Nach Bedienung der Lernfunktion wird die [Undo]-Taste (Rückgängig) oben rechts angezeigt. Drücken Sie die Undo-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen und die Map wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen. Nachdem Sie Undo verwendet haben, wird [Redo] (Wiederherstellen) angezeigt, so dass Sie die vorgenommene Bearbeitung wiederherstellen können.

Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können

FM Common

Parametername	Display-Name
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

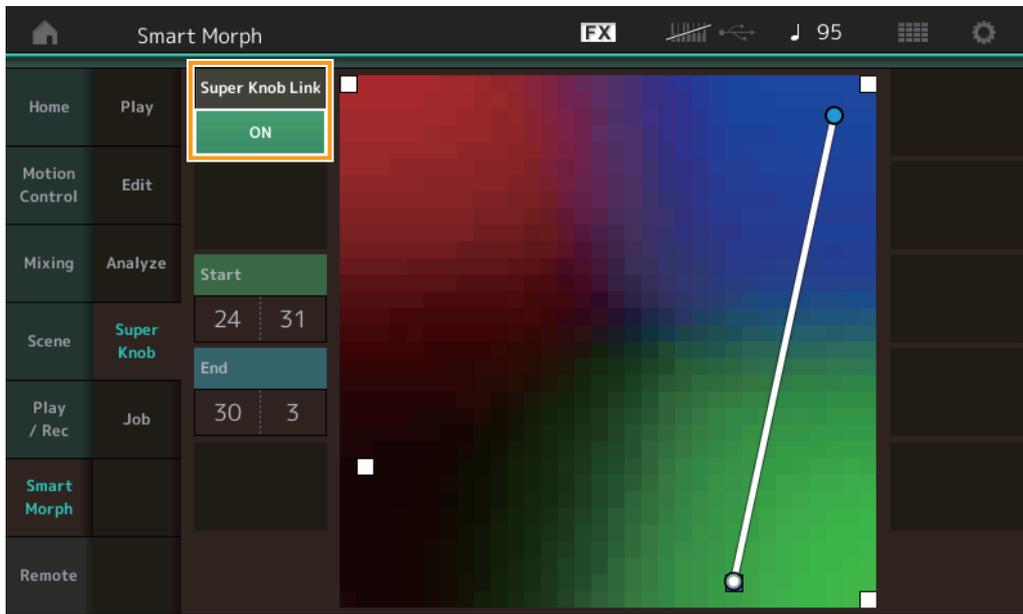
Parametername	Display-Name
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

FM-Operator (op1 – op8)

Parametername	Display-Name
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link

Fügt dem Super Knob von Anfangs bis Endposition einen Effekt hinzu, wenn hier „ON“ eingestellt ist.

Einstellungen: On, Off

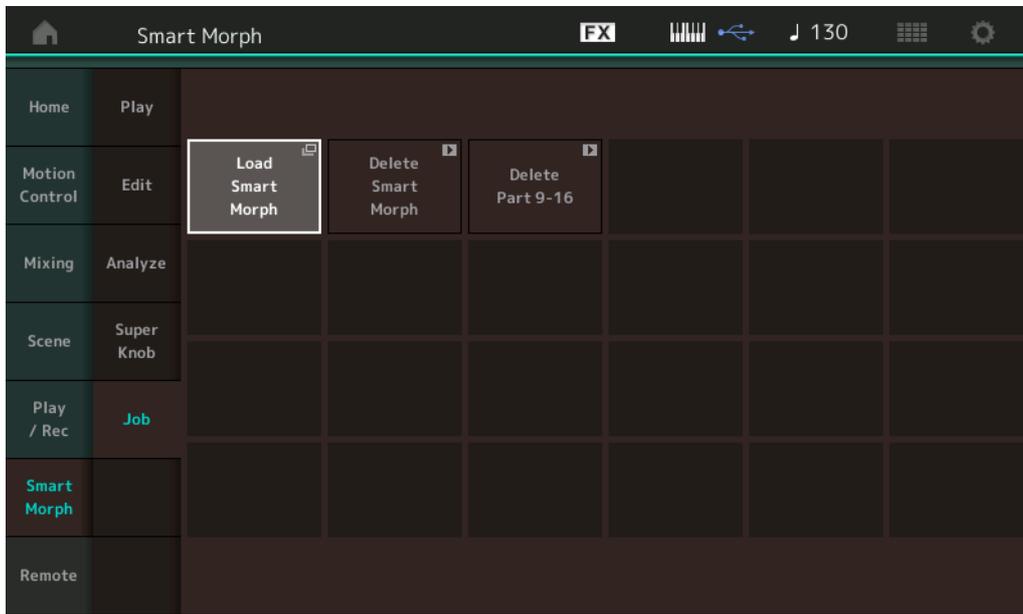
Start

Bestimmt die Position auf der Map, die dem Minimalwert des Super Knobs entspricht. Tippen Sie, während der Cursor auf Start steht, auf die Map, um die Startposition einzustellen.

End

Bestimmt die Position auf der Map, die dem Maximalwert des Super Knobs entspricht. Tippen Sie, während der Cursor auf End steht, auf die Map, um die Endposition einzustellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph

Öffnet das Load-Display (Laden). Wählen Sie im Load-Display eine andere Performance aus, um die in jener Performance enthaltenen Smart-Morph-Daten in die aktuelle Performance zu laden.

Delete Smart Morph

Löscht die in der aktuellen Performance enthaltenen Smart-Morph-Daten.

Delete Part 9 – 16

Setzt Part 9 bis Part 16 gemeinsam auf unbenutzten Status.

Wenn die Parts 5–16 auf unbenutzten Status gestellt sind, ist SSS aktiviert.

Smart Morph verwendet die Parts 9–16 zum Erstellen einer Map. Das Löschen von Parts 9–16 wirkt sich jedoch nicht auf den Klang von Part 1 aus, so dass es nicht mehr erforderlich ist, die Map (Zuordnung) erneut zu bearbeiten.

Zusätzliche Pattern-Funktionen

Play/Rec

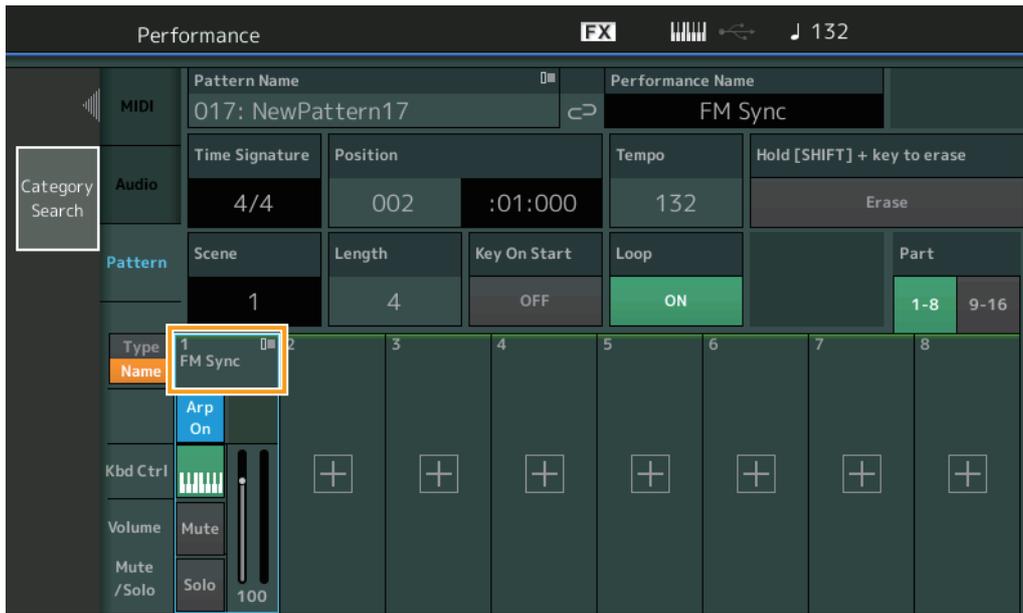
Pattern

■ Aufnahme, Wiedergabe

Sie können jetzt während der Aufnahme von Patterns im Display „Part Category Search“ einen Sound auswählen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe) → Auf den Part-Namen tippen → [Category Search] (Kategoriesuche) im angezeigten Menü auswählen

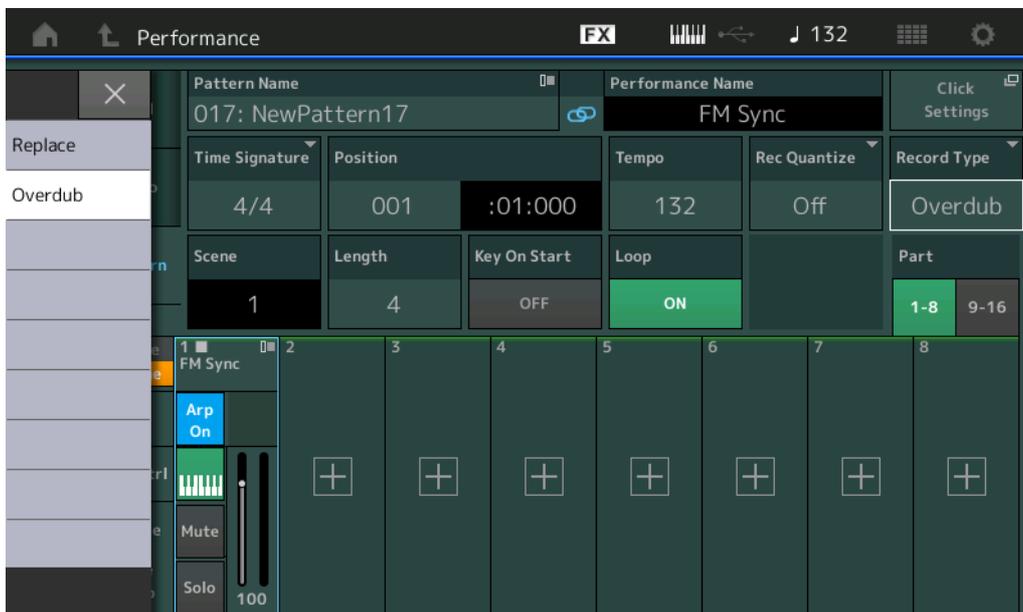


■ Overdubbing (Überlagern)

Sie können jetzt eine Overdub-Aufnahme in Echtzeit ausführen, so dass Ihre Controller-Aktionen aufgezeichnet werden, während die vorhandenen Controller-Ereignisse gelöscht werden. Dadurch wird das Overdubbing mit dem Controller erleichtert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (das angegebene Pattern wurde bereits aufgenommen) → [●](Aufnahme)-Taste → [Record Type] antippen → [Overdub] aus dem angezeigten Menü auswählen → [▶]-Taste (Wiedergabe)



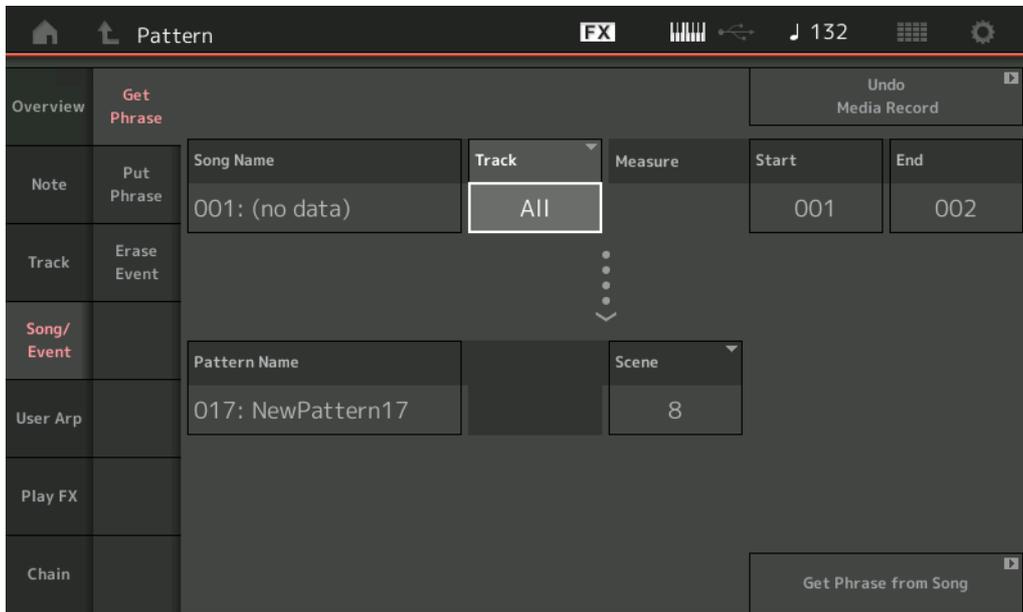
HINWEIS Sie können jetzt denselben Vorgang ausführen, um auch MIDI-Songs per Overdub zu überspielen.

Song/Event

Get Phrase

Im Display „Get Phrase“ können Sie jetzt bei den Quell- und Ziel-Tracks „All“ angeben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Quelle

Bestimmt die Spur, die geholt (kopiert) werden soll.

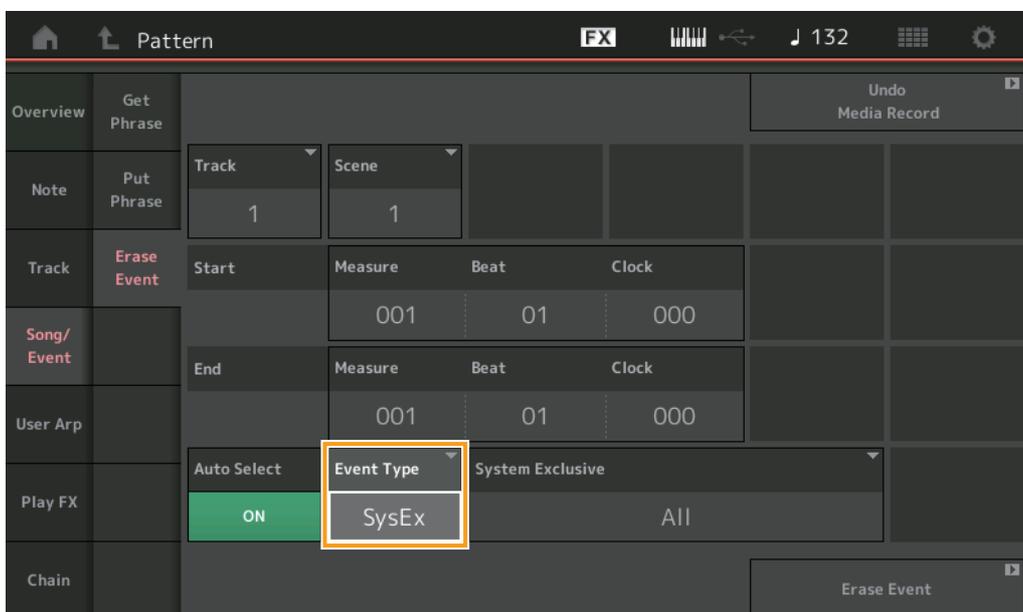
Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Erase Event

Sie können jetzt MIDI-Events in einem Pattern je nach Event-Typ löschen und den musikalischen Zeitabschnitt (Takt, Schlag und Clock) angeben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Spur (Track).

Scene

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Szene (Scene).

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

Start Beat

Bestimmt den ersten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Takmaß

Start Clock

Bestimmt den ersten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Takmaß

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

End Beat

Bestimmt den letzten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Takmaß

End Clock

Bestimmt den letzten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Takmaß

Auto Select

Wenn eingeschaltet, können Sie mit diesem Parameter die Art des zu löschenden Events mit Bedienelementen wie z. B. Pitch-Bend-Rad oder Drehregler festlegen.

Einstellungen: Off, On

Event Type

Legt den zu löschenden Event-Typ fest.

Einstellungen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Control-Change- bzw. Controller-Nummer)

Wird angezeigt, wenn der Event-Typ auf CC gestellt ist. Legt die Controller-Nummer fest, die gelöscht werden soll.

Wertebereich: All, 1 – 127

System Exclusive

Wird angezeigt, wenn der Event-Typ auf „SysEx“ eingestellt ist. Legt das zu löschende System-Exclusive-Event fest.

Einstellungen: All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

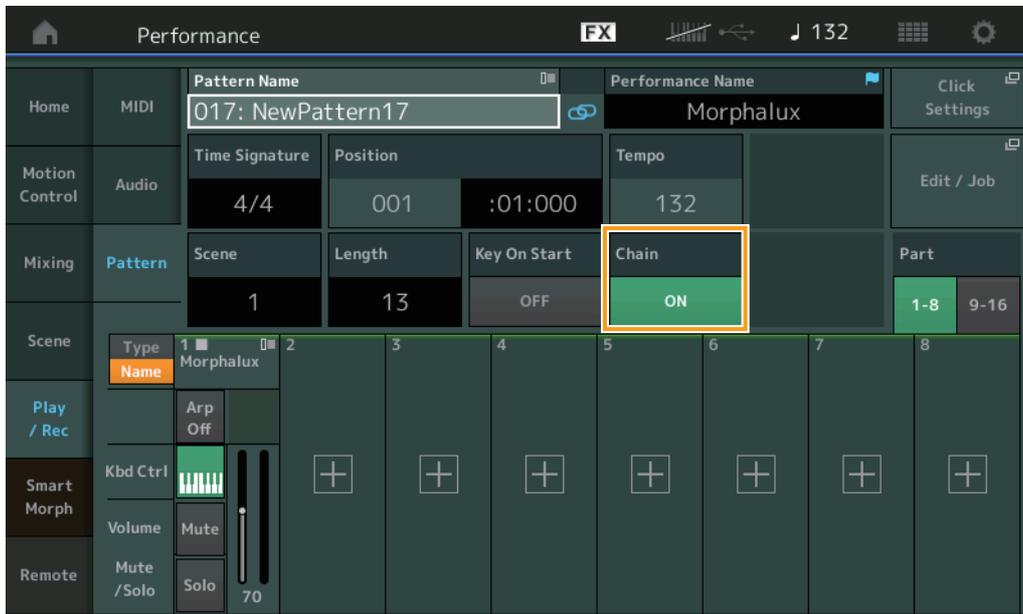
HINWEIS Wenn Common-Parameter und Super Knob angegeben werden, werden System-Exclusive-Daten unabhängig von den Spureinstellungen gelöscht.

Verbesserungen des Bedienkonzepts für Patterns

■ Hinzufügen des Pattern-Chain-Schalters

Sie können jetzt die Einstellungen der Chain-Wiedergabe für jedes Pattern im Pattern-Display und im Chain-Display speichern.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

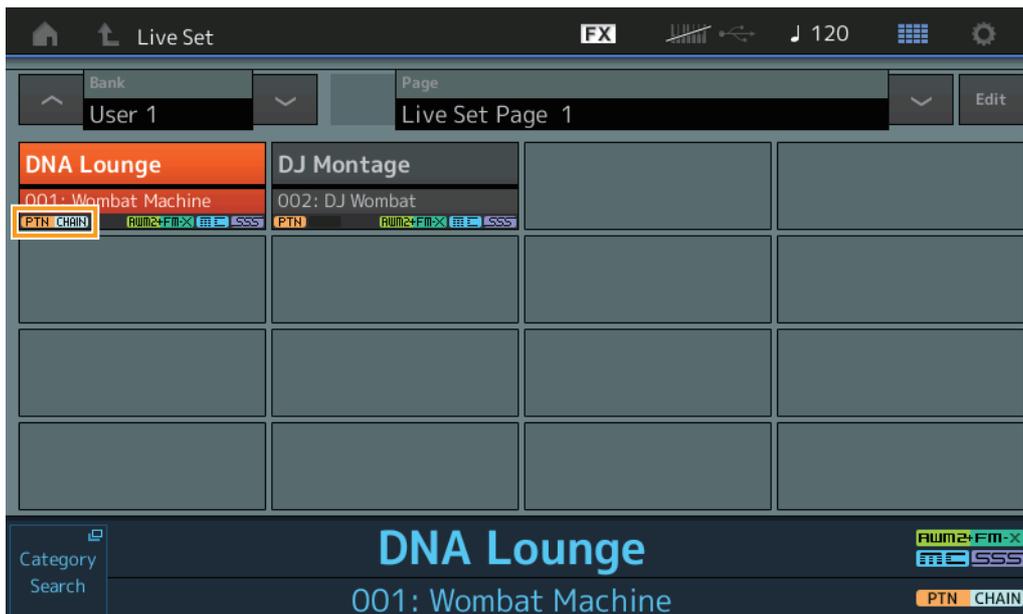
Bestimmt, ob die Chain-Wiedergabe außerhalb des Chain-Displays verwendet werden kann oder nicht.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Wenn ein Pattern mit aktivierter Chain einem Slot im Live-Set-Display zugewiesen wird, ändert sich das PTN-Symbol zu PTN CHAIN.

PTN: Wird für Slots mit einem Pattern angezeigt.

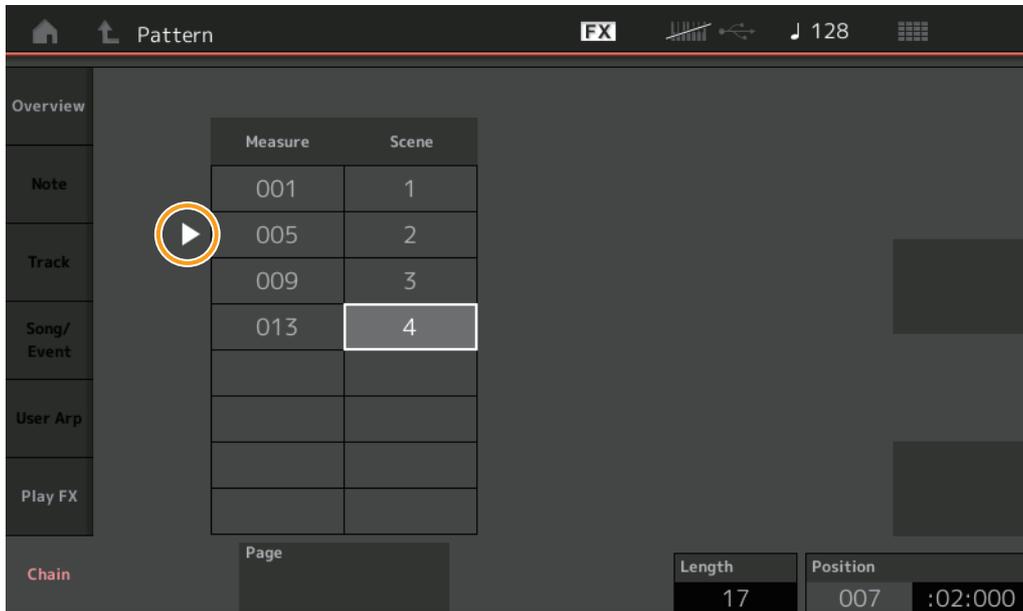
PTN CHAIN: Wird für Slots mit einem Pattern angezeigt, bei dem Chain eingeschaltet ist.



■ Symboldarstellung der Chain-Wiedergabeposition

Bei der Wiedergabe im Chain-Display wird nun ein Symbol neben der Szene angezeigt.

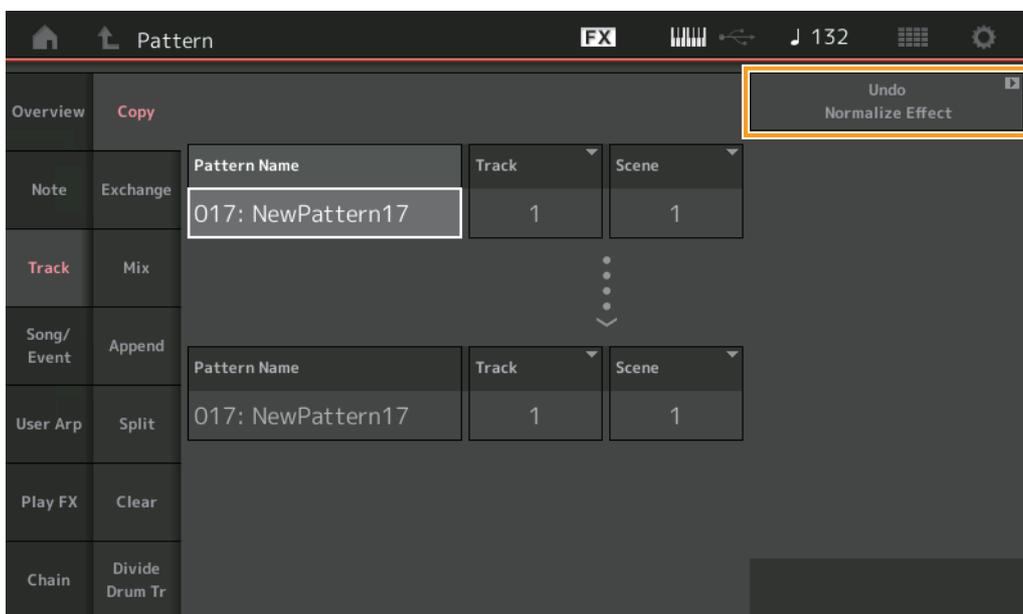
Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Hinzufügen von Undo/Redo

Sie können jetzt von jedem Display aus Undo/Redo für Jobs verwenden.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → jeweilige Displays



* Diese Funktion ist von mehreren Displays aus verfügbar. Hier wird das Copy-Display als Beispiel verwendet.

Undo

Macht die zuletzt vorgenommene Änderung rückgängig und stellt den vorherigen Zustand wieder her. Dies steht nur zur Verfügung, wenn bereits eine Sequenz existiert und Sie eine Funktion auf die Sequenzdaten angewendet haben.

Redo

Stellt die durch „Undo“ rückgängig gemachten Änderungen wieder her. Redo ist nur verfügbar, nachdem Sie Undo verwendet haben.

Neue DAW-Remote-Funktion

Sie können jetzt die DAW-Software auf Ihrem Computer vom MODX aus steuern.

Diese DAW-Fernsteuerungsfunktion kann nur genutzt werden, wenn der Computer über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbunden ist. MIDI-Kabel können hierfür nicht verwendet werden.

Einrichten der DAW-Fernsteuerungsfunktion

Einstellungen am MODX

Beachten Sie das Benutzerhandbuch zur Verwendung zusammen mit einem Computer.

Wählen Sie [Remote] → [Settings], um das Display mit den Einstellungen für die DAW-Remote-Funktion aufzurufen, und stellen Sie dann den DAW-Typ auf Ihre verwendete Software ein.

Einrichten der DAW-Software

Dieser Abschnitt beschreibt die spezifischen Bedienvorgänge der verschiedenen DAW-Softwarelösungen.

HINWEIS Sobald die Verbindung zwischen Computer und dem MODX verloren gegangen ist, kann es sein, dass die DAW-Software den MODX auch dann nicht erkennt, wenn die Verbindung bei eingeschalteter Stromversorgung wiederhergestellt wird. Verbinden Sie in diesem Fall den Computer erneut mit dem MODX, und starten Sie die DAW-Software neu.

WICHTIG

Je nach Version Ihrer DAW-Software kann sich der Einstellvorgang von der folgenden Anweisung unterscheiden, oder die Einstellungen führen nicht zum Erfolg. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung der DAW-Software.)

■ Cubase

- 1 Wählen Sie [Studio] → [Studio Setup...], um das Dialogfenster aufzurufen.
- 2 Wählen Sie [MIDI] → [MIDI Port Setup], und deaktivieren Sie das Feld [In All MIDI Inputs] von MODX-2 oder MODX Port 2.
- 3 Drücken Sie die [+]-Taste oben links im Dialogfenster, und wählen Sie dann aus der Liste [Mackie Control] aus.
- 4 Wählen Sie [Remote Devices] → wählen Sie [Mackie Control].
- 5 Stellen Sie [MIDI Input] und [MIDI Output] auf MODX-2 oder MODX Port2.
- 6 (Optional) Weisen Sie die gewünschten Funktionen [F1]–[F8] bei [User Commands] (Benutzerdefinierte Befehle) zu.

■ Logic Pro

- 1 Wählen Sie [Logic Pro X] → [Preferences] (Voreinstellungen) → [Advanced Tools...] (Erweiterte Werkzeuge...).
- 2 Wählen Sie im angezeigten [Preferences]-Display die Option [Show Advanced Tools] (Erweiterte Werkzeuge anzeigen).
- 3 Überprüfen Sie bei der Anzeige [Additional Options] (Zusätzliche Optionen) den Befehl [Control Surfaces] (Bedienoberflächen).
- 4 Wählen Sie die Registerkarte [Control Surfaces] oben im [Preferences]-Display.
- 5 Klicken Sie unten rechts im angezeigten Display auf [Setup...] (Einrichten...).
- 6 Wählen Sie [New] (Neu) → [Install...] (Installieren) oben links im angezeigten Dialogfenster [Control Surface Setup] (Einrichten der Bedienoberfläche).
- 7 Wählen Sie im angezeigten [Install]-Dialogfenster [Mackie Control] bei [Mackie Designs], und klicken Sie auf [Add] (Hinzufügen).
- 8 Schließen Sie den [Install]-Dialog.
- 9 Stellen Sie im Dialogfenster [Control Surface Setup] den Ausgangs-Port und den Input-Port von Mackie Control auf [MODX Port2].
- 10 (Optional) Klicken Sie auf [Controller Assignments...] (Controller-Zuordnungen...) unten rechts im Display, das nach den Vorgängen 1–4 erscheint.
- 11 Optionalen Stellen Sie im angezeigten [Controller Assignments]-Display [Zone] auf Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Optional) Weisen Sie den Einträgen [F1]–[F8] bei [Control] (Steuerung) Funktionen zu.

■ Ableton Live

- 1 Wählen Sie [Live] → [Preferences...] (Voreinstellungen...).
- 2 Wählen Sie im angezeigten [Preferences]-Display die Registerkarte [Link MIDI] (MIDI-Zuordnung).
- 3 Stellen Sie auf der angezeigten Registerkarte [Control Surface] (Bedienoberfläche) auf [MackieControl].
- 4 Stellen Sie [Input] (Eingang) und [Output] (Ausgang) auf [MODX (Port2)].
- 5 (Optional) Schalten Sie [Remote] (Fernbedienung) bei [Input: MackieControl Input (MODX (Port2))] unter [MIDI Ports] ein.
- 6 (Optional) Wechseln Sie zu [Options] (Optionen) → [Edit MIDI Map] (MIDI-Zuordnung bearbeiten), und klicken Sie auf die Ableton Live-Funktion, die Sie zuweisen möchten.
- 7 (Optional) Schalten Sie den DAW-Remote-Function-Modus des MODX auf Track (Spur), und drücken Sie dann die SCENE-Taste.

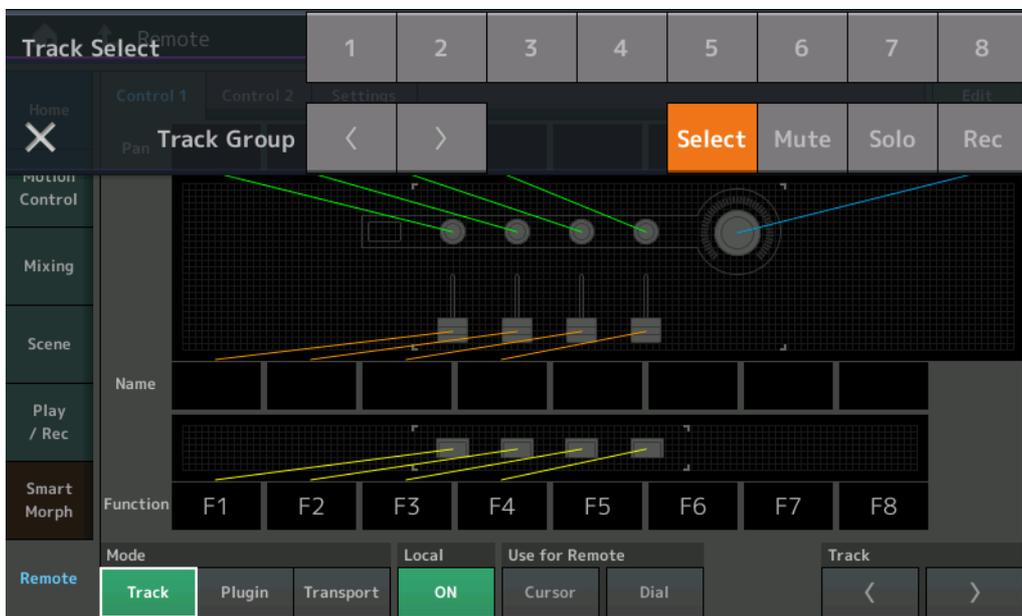
■ Pro Tools

- 1 Wählen Sie [Setup] → [Peripherals...], um das Dialogfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie die Registerkarte [MIDI Controllers].
- 3 Stellen Sie den Typ auf [HUI], und stellen Sie [Receive From] (Empfangen von) und [Send To] (Senden an) MODX-2 oder MODX Port2 bei [Predefined] (Vordefiniert) ein.

Steuerung der DAW-Software vom MODX aus

Im Remote-Display wird die DAW-Remote-Funktion angewendet, und die Bedienvorgänge werden geändert.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode

Wählen Sie das Verhalten der DAW-Remote-Funktion aus drei Modi aus.

Einstellungen: Track, Plug-in, Transport

Track: Der Modus für die gleichzeitige Bedienung mehrerer Spuren in einer DAW-Software.

Assignable Knob (zuweisbarer Regler)	Das Panorama der Spur wird über Port 2 ausgegeben. Das Display ändert sich entsprechend der ausgewählten Option bei Slider (Schieberegler).
Slider	Die Lautstärke der Spur wird über Port 2 ausgegeben. Das Display ändert sich entsprechend der ausgewählten Option bei Slider (Schieberegler).

Schaltfläche SCENE	Zugewiesene Funktionen für F1–F8 werden bei Port 2 ausgegeben.
Weitere Controller	CC-Nummern, die im Remote-Modus zugewiesen wurden, werden ausgegeben.
Select	Dies wird in der Einblendliste angezeigt, wenn Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] drücken. Track Select (Spurauswahl) wird von Port 2 ausgegeben.
Mute	Dies wird in der Einblendliste angezeigt, wenn Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] drücken. Mute (Stummschaltung) wird von Port 2 ausgegeben.
Solo	Dies wird in der Einblendliste angezeigt, wenn Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] drücken. Solo (Soloschaltung) wird von Port 2 ausgegeben.
Rec	Dies wird in der Einblendliste angezeigt, wenn Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] drücken. Rec Enable (Aufnahmeaktivierung) wird von Port 2 ausgegeben.
Track Group	Dies wird in der Einblendliste angezeigt, wenn Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] drücken. Track Group (Spurgruppierung) wird (pro Spur) von Port 2 ausgegeben.

Plugin: Der Modus zur detaillierten Steuerung eines bestimmten Plug-ins in einer DAW-Software.

Knob, Slider, SCENE -Taste, Weitere Controller	CC-Nummern, die im Remote-Modus zugewiesen wurden, werden ausgegeben.
--	---

Transport: In diesem Modus können Sie während der Wiedergabe von der DAW-Software auf dem MODX spielen und Ihr Spiel auf der Tastatur des MODX in der DAW-Software aufzeichnen. Mit den Bedienelementen des Transportfeldes können Sie die Funktionen Wiedergabe, Stopp usw. der DAW-Software steuern. Andere Bedienvorgänge als die Transportsteuerung erfolgen wie gewohnt.

Local

Bestimmt, ob Local Control (Lokalsteuerung) ein- oder ausgeschaltet sein soll. Dies kann auch über das MIDI I/O-Display unter Utility eingestellt werden.

Use for Remote

Bestimmt, ob das Wahlrad und die Cursortasten auf dem Bedienfeld des MODX zur Steuerung der DAW-Software verwendet werden sollen oder nicht.

- On: Wird zur DAW-Bedienung verwendet.
- Off: Wird zur Display-Bedienung des MODX verwendet.

Track

Track Group Select (Spurgruppenauswahl) wird (für jeweils acht Spuren) von Port 2 ausgegeben.

Edit

Bestimmt die Controller-Nummer des CC-Ausgangs von Port 1 und den Betriebsmodus der Controller.

[MS ON/OFF]-Taste

Track Group Select wird von Port 2 ausgegeben (normalerweise für jeweils acht Spuren, für einzelne Spur beim Drücken von [SHIFT]).

[ARP ON/OFF]-Taste

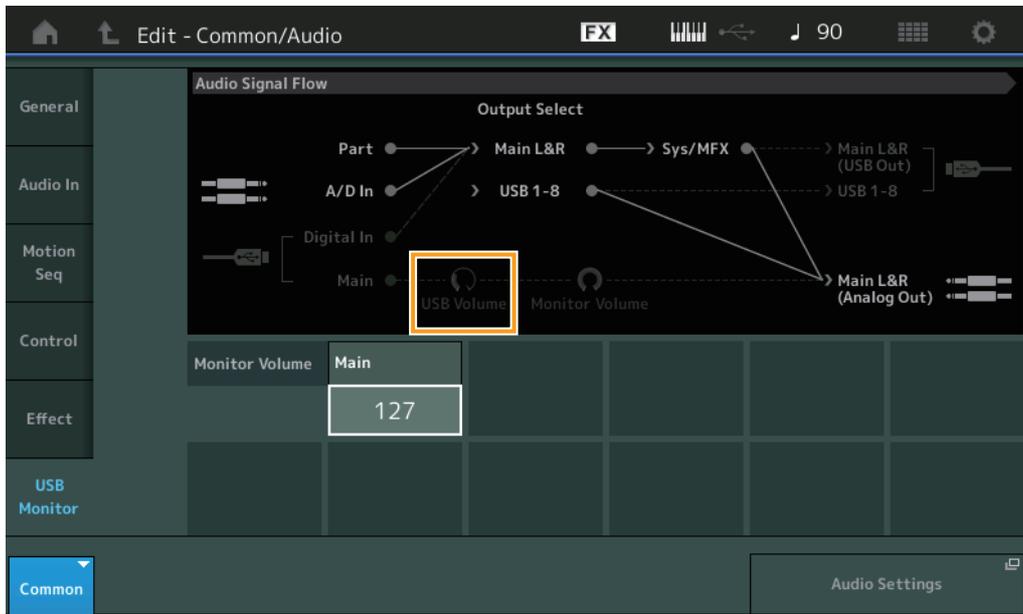
Track Group Select wird von Port 2 ausgegeben (normalerweise für jeweils acht Spuren, für einzelne Spur beim Drücken von [SHIFT]).

Verbesserte Steuerbarkeit

■ Kurzbefehle für den Signalweg

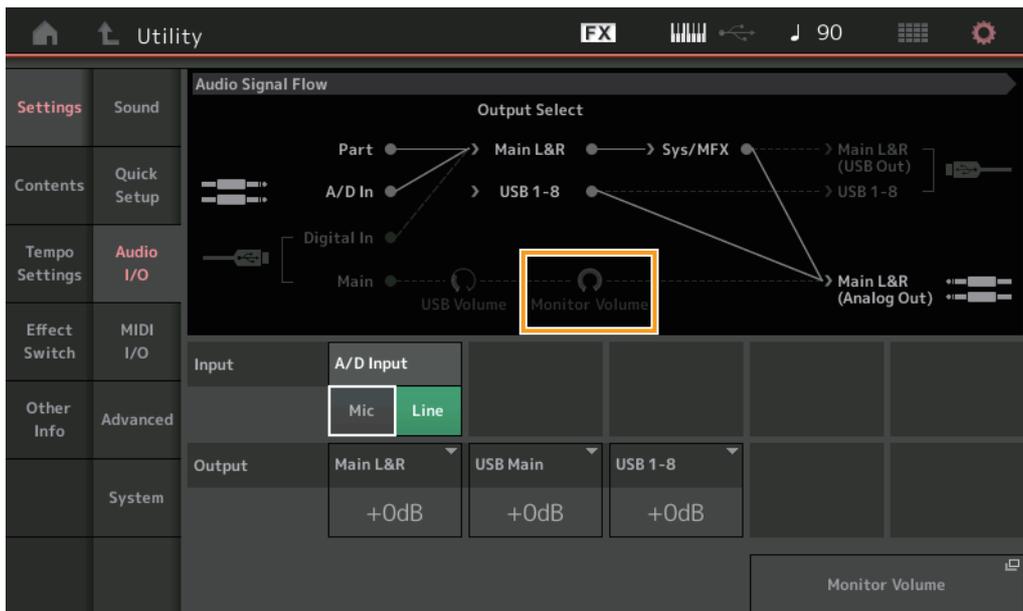
Sie können jetzt das Audio-I/O-Display aufrufen, indem Sie im Audiosignalweg in den USB-Volumen-Bereich tippen. Der Cursor springt automatisch auf die USB-Lautstärke im Audio-I/O-Display.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



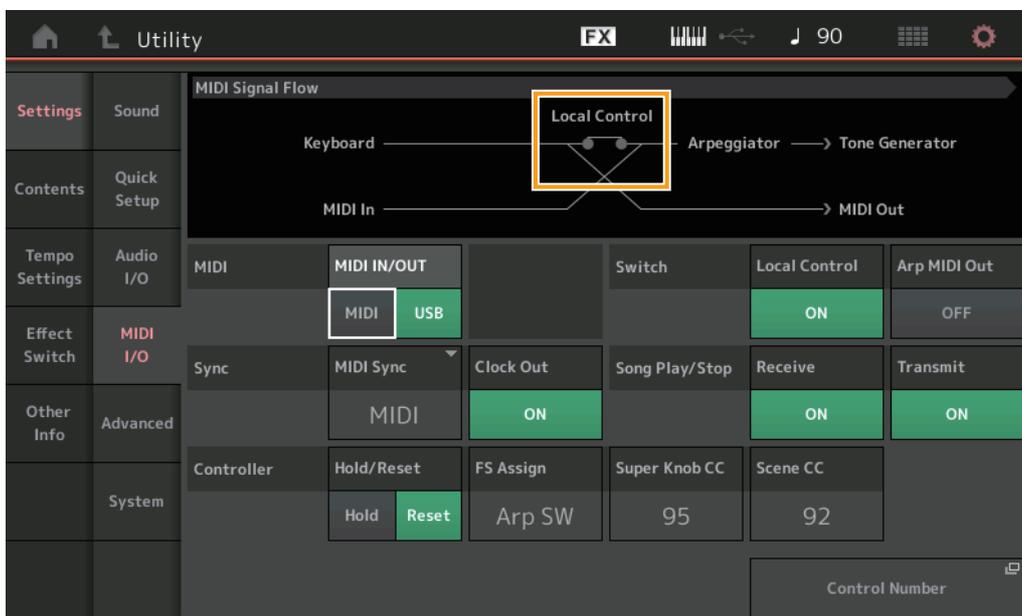
Sie können jetzt das USB-Monitor-Display aufrufen, indem Sie im Audiosignalweg in den Monitor-Volume-Bereich tippen. Der Cursor springt automatisch im USB-Monitor-Display auf Main.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Sie können jetzt die Local-Control-Funktion ein- und ausschalten, indem Sie im MIDI-Signalweg in die Nähe des Local-Control-Schalters tippen.

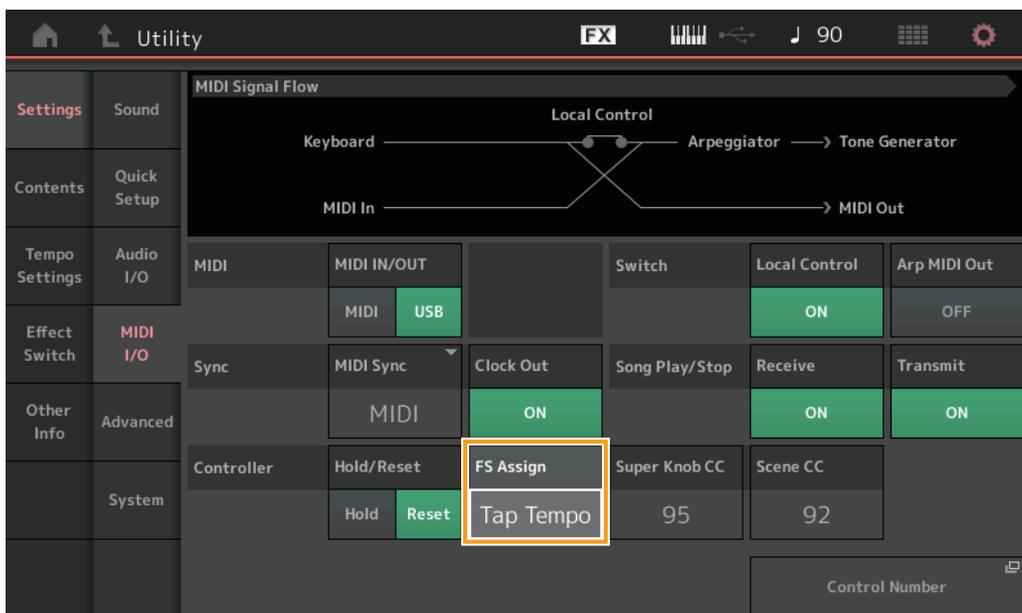
Bedienung [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Verwenden des Fußschalters für die Temposteuerung

In der Einstellung „Footswitch Assign Control Number“ wurde der Eintrag „Tap Tempo“ hinzugefügt, so dass Sie das Tempo bequem mit dem Fußschalter einstellen können.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Controller-Nummer des Fußschalters)

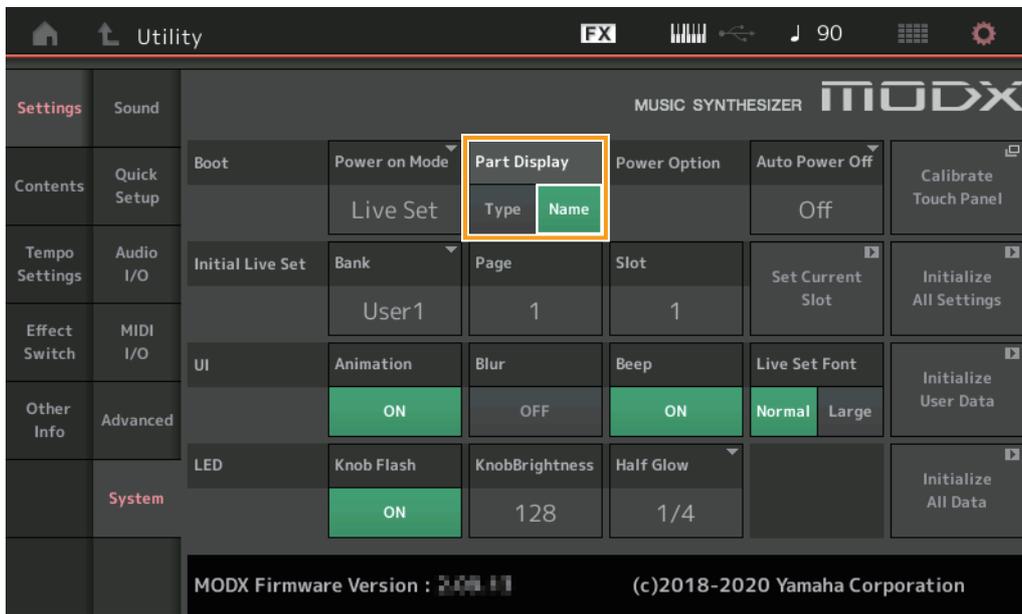
Dies legt die Controller-Nummer fest, die von einem Fußschalter erzeugt wird, der an der FOOT SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossen ist. Auch dann, wenn das Instrument von externen MIDI-Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Controller-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, geht der MODX davon aus, dass die Meldung mit dem Fußschalter erzeugt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

■ Einstellung für die Part-Name-Anzeige nach dem Start

Sie können jetzt den Anzeigestatus der Schalter Type und Name einstellen, die nach dem Start des MODX angezeigt werden.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [System]



Part Display

Legt fest, was beim Starten des MODX automatisch im Part-Display angezeigt wird: Kategorie- und Part-Typen (Type) oder Part-Namen (Name).

Einstellungen: Type, Name

■ Änderungen der Spezifikationen für Note Limit (Notengrenzen) beim Laden einer WAVE- oder AIFF-Datei mit Tastenzuweisung

Die technischen Daten wurden so geändert, dass der anfängliche Wert für den Noten Grenzwert C-2 bis G8 ist, wenn eine WAVE- oder AIFF-Datei geladen wird, während „Drum Part Key“ oder „AWM2 Part Element“ auf Key eingestellt ist.

■ MODX Connect unterstützt Patterns

MODX Connect kann jetzt Patterns verarbeiten. Näheres finden Sie im Benutzerhandbuch von MODX Connect.

Sonstiges

■ Verbesserte Pitch-Bend-Auflösung

Die Pitch-Bend-Auflösung wurde verbessert, so dass Sie jetzt die Tonhöhe noch genauer steuern können.

Neue Funktionen des MODX Version 2.00

Yamaha hat die Firmware des MODX aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Ihrem Instrument beiliegenden Referenzhandbuch.

- Neue Effekttypen wurden hinzugefügt.
- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurde eine Pattern-Sequencer-Funktion hinzugefügt.
- Sie können jetzt Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display abspielen.
- Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurde der Super Knob Link hinzugefügt.
- Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurde Keyboard Control hinzugefügt.
- Der Wertebereich des Parameters LFO Speed wurde erweitert.
- Sie können jetzt MIDI-Geräte über die USB TO DEVICE-Buchse anschließen.
- Es wurden Global-Micro-Tuning-Einstellungen hinzugefügt.
- Es wurde eine Audition-Loop-Einstellung hinzugefügt.
- Es wurden Verbesserungen an der Benutzerschnittstelle vorgenommen.
- Die Speicherkapazität des Sequencers (gesamter User-Speicher) wurde von ca. 130.000 auf ca. 520.000 (für Songs) und ca. 520.000 (für Patterns) erhöht.

Zusätzliche neue Effekttypen

Der Misc-Kategorie wurden die folgenden neuen Effekttypen hinzugefügt.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
VCM Mini Filter	Macht den Sound „fetter“ und straffer. Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Synthesizer der 70er Jahre.	Cutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.
		Resonance	Bestimmt die Resonanz des Filters.
		Type	Bestimmt die Art des Filters.
		Texture	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effektblock-Ausgang ein.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
VCM Mini Booster	Erzeugt eine einzigartige klangliche Textur. Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Synthesizer der 70er Jahre.	EQ Frequency	Stellt die Frequenz des EQs ein.
		Resonance	Stellt die Resonanz des EQs ein.
		EQ Gain	Stellt die Pegelverstärkung des EQs ein.
		Type	Bestimmt die Art des Booster-Effekts.
		Texture	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effektblock-Ausgang ein.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Wave Folder	Erzeugt verschiedene klangliche Änderungen im Zeitverlauf, indem der Obertonanteil variiert und gesteuert wird.	Fold	Bestimmt die Stärke des Verzerrungseffekts.
		Fold Type	Bestimmt die klangliche Textur der Verzerrung.
		LFO Depth	Bestimmt die Stärke der Modulation.
		LFO Speed	Bestimmt die Frequenz der Modulation.
		LFO Shape	Ändert die Wellenform für die Modulation.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effektblock-Ausgang ein.
		SEQ Depth	Bestimmt die Intensität des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Clock	Bestimmt die Geschwindigkeit des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Pattern	Wählt das Pattern des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Variation	Ändert die Bewegung (Motion) des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Ph Reset	Wählt den Reset-Modus für das Pattern des im Effekt integrierten Sequenzers.

Zusätzliche neue Performances

Der MODX bietet 52 neue Performances.

Informationen über die hinzugefügten Performances finden Sie in der Datenliste.

Neue Pattern-Sequencer-Funktion

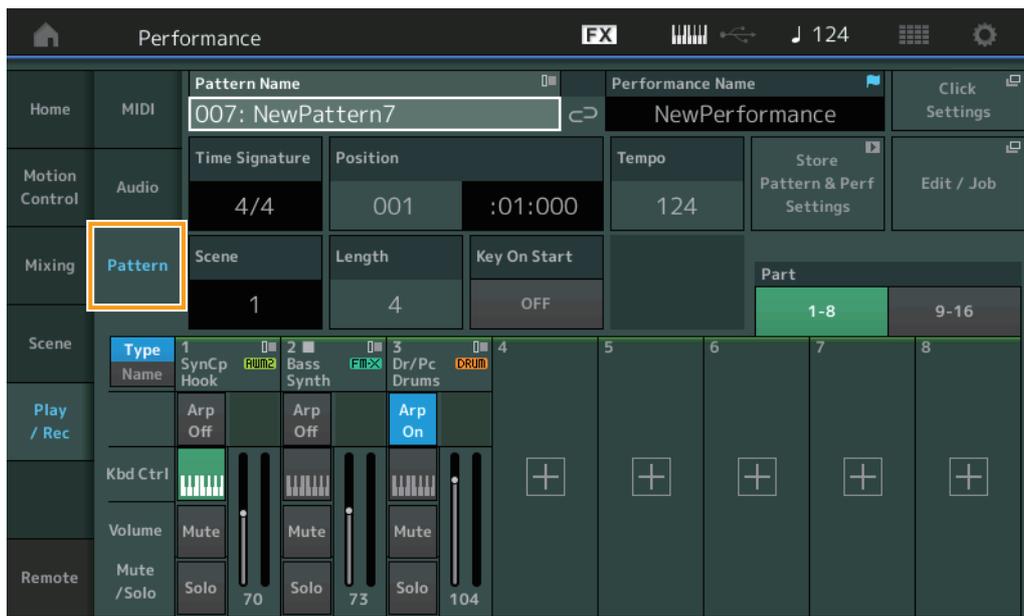
Mit dieser neuen Funktion können Sie für jede Scene Pattern-Sequenzen aufzeichnen.

Play/Rec

Pattern

■ Wiedergabe/Warten auf Wiedergabe

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name

Zeigt den Namen des aktuell ausgewählten Patterns an. Durch Antippen des Parameters wird das Menü zum Laden, Umbenennen und Erstellen eines neuen Patterns aufgerufen.

Link-Symbol

Zeigt an, dass die in den Pattern-Daten enthaltenen Pattern- und Performance-Daten übereinstimmen. Wenn die in den Pattern-Daten enthaltenen Pattern- und Performance-Daten nicht übereinstimmen, wird das Symbol einer unterbrochenen Verbindung angezeigt.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS Wenn Sie die Parameter der Performance ändern, erscheint rechts des Performance-Namens ein blaues Flaggensymbol.

Time Signature

Zeigt das Taktmaß des Patterns an.

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 Taktschlags und die Anzahl der Clock-Impulse angezeigt.

Tempo

Bestimmt das Tempo der Pattern-Wiedergabe.

Wertebereich: 5 – 300

Click Settings

Öffnet das Tempo-Settings-Display.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Szene an.

Length

Bestimmt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Szene.

Wertebereich: 1 – 256

Key On Start

Bestimmt, ob die Aufnahme oder Wiedergabe des Patterns beim Anschlagen der Tastatur beginnt oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Speichert die bearbeiteten Pattern-Daten und den Link zur ausgewählten Performance.

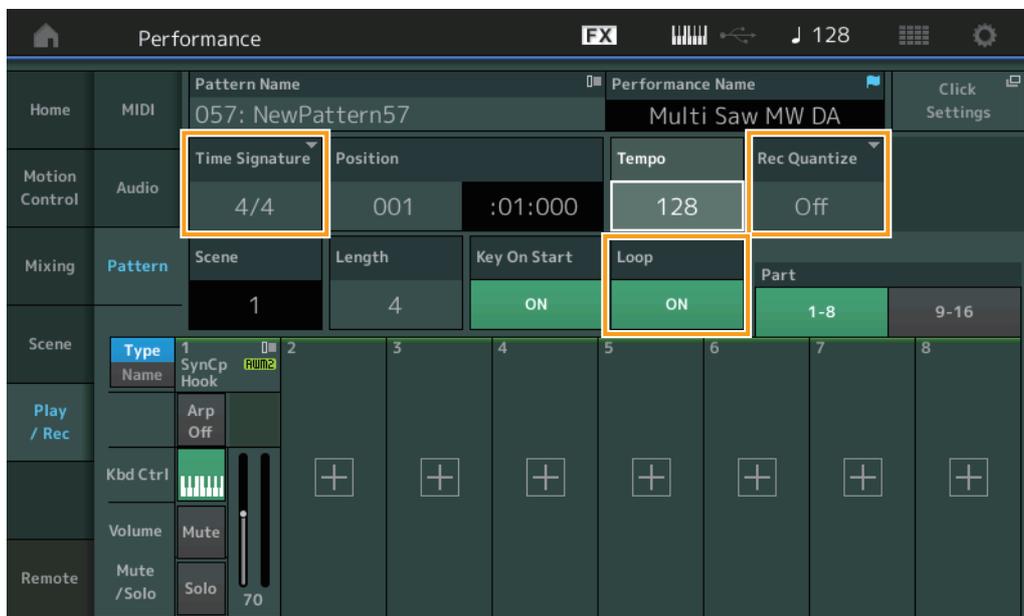
HINWEIS Nachdem Sie die Performance-Parameter bearbeitet haben, müssen Sie deren Daten speichern.

Edit/Job

Öffnet das Display mit der Pattern-Bearbeitung und den zugehörigen „Jobs“.

■ Warten auf erneute Aufnahme

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme)



Time Signature

Stellt das Taktmaß der Szene ein.

Einstellungen: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize

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 Phrase verbessern. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen.

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

Loop

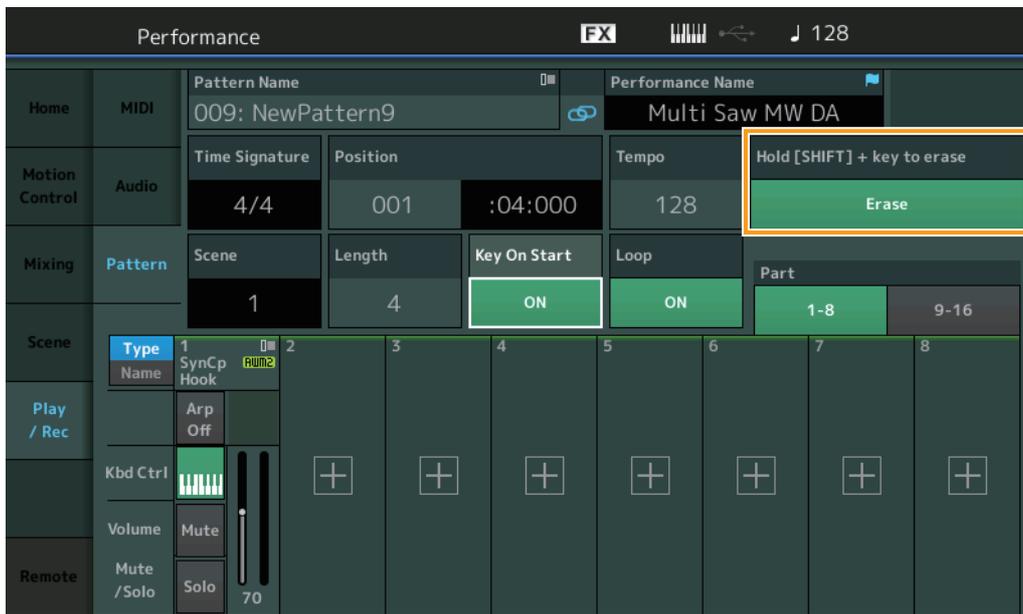
Wenn Loop eingeschaltet ist („On“), stoppt die Aufnahme nicht am Ende des Patterns, sondern wird wiederholt ab Pattern-Anfang abgespielt (Wiedergabeschleife).

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Um den Aufnahmemodus vorübergehend auszuschalten und in den Rehearsal-Modus zu schalten, drücken Sie einfach die Taste [●] (Aufnahme) während der Echtzeitaufnahme. Das Lämpchen der Taste [●] (Aufnahme) blinkt, und die Wiedergabe wird ohne Aufnahmefunktion fortgesetzt. Mit diesem praktischen Übungsmodus können Sie problemlos die Aufnahme vorübergehend deaktivieren, um einen Part zu üben oder verschiedene Ideen auszuprobieren (und dabei die anderen Spuren mitzuhören), ohne tatsächlich aufzunehmen. Um wieder zum Aufnahmemodus zurückzukehren, drücken Sie erneut die Aufnahmetaste [●]. Die Aufnahmeanzeige [●] leuchtet dann kontinuierlich.

■ Aufnahmen

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)

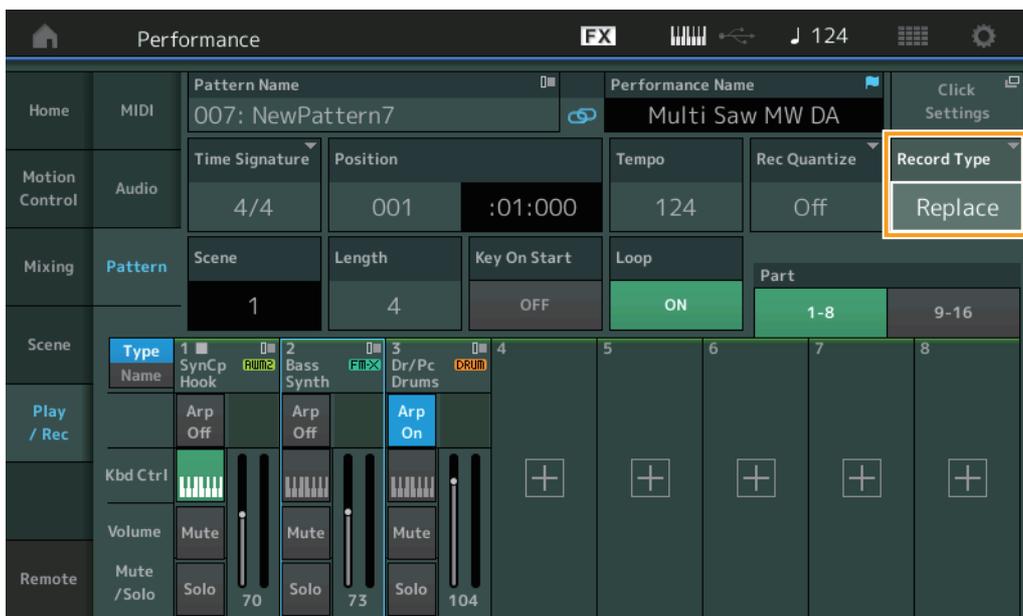


Hold [SHIFT] + key to erase

Sie können bestimmte Noten-Events löschen, indem Sie die [SHIFT]-Taste drücken und die Tasten der Noten anschlagen, die Sie löschen möchten.

■ Neuaufnahme

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (das angegebene Pattern wurde bereits aufgenommen) → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)



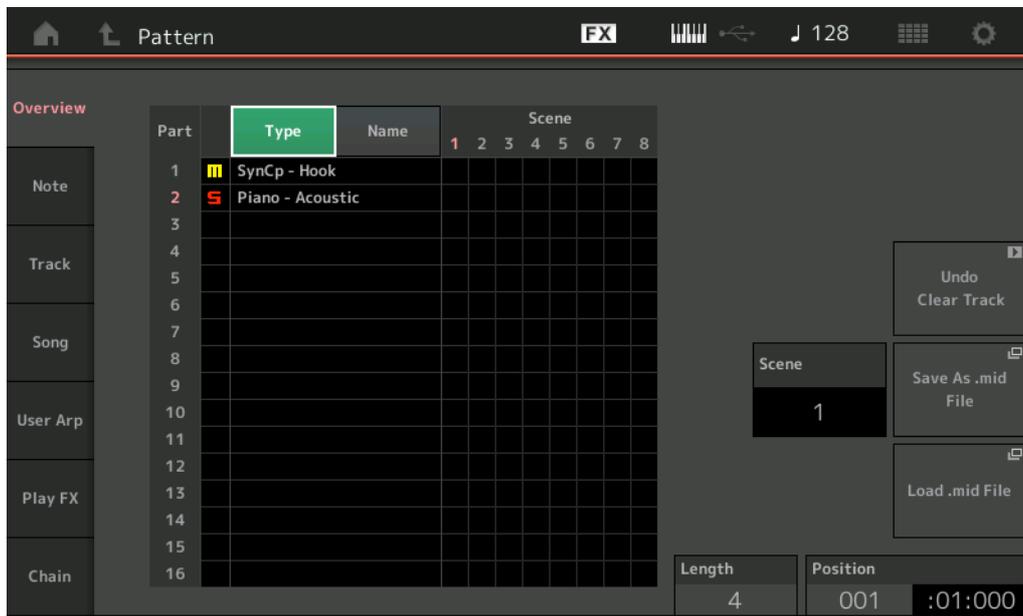
Record Type

Bestimmt, ob ein Pattern bei der Aufnahme ersetzt oder überschrieben wird.

Einstellungen: Replace, Overdub

Überblick

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Durch Antippen dieser Taste ändert sich der angezeigte Text des Parts zu Main Category und Sub Category. Diese Schaltfläche ist mit der entsprechenden Schaltfläche im Play/Rec-Display synchronisiert. Wenn Sie eine Schaltfläche umschalten, schaltet auch die andere um.

Name

Durch Antippen dieser Taste ändert sich der angezeigte Text des Parts in den Part-Namen. Diese Schaltfläche ist mit der entsprechenden Schaltfläche im Play/Rec-Display synchronisiert. Wenn Sie eine Schaltfläche umschalten, schaltet auch die andere um.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Scene an.

Undo

Bricht die zuletzt vorgenommenen Änderungen ab und stellt den vorherigen Zustand wieder her. Dieser Job steht nur zur Verfügung, wenn bereits eine aufgezeichnete Sequenz existiert und Sie einen Job auf die Sequenzdaten angewendet haben.

Redo

Stellt die durch „Undo“ rückgängig gemachten Änderungen wieder her. Redo ist nur verfügbar, nachdem Sie Undo verwendet haben.

Save As .mid File

Öffnet das Store/Save-Display. Sie können die Sequenz der ausgewählten Szene als MIDI-Datei speichern.

Load .mid File

Öffnet das Load-Display zum Laden von MIDI-Dateien. Sie können das zu ladende Pattern und die Szene auswählen, nachdem Sie eine MIDI-Datei ausgewählt haben.

Length

Zeigt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Szene an.

Position

Zeigt die aktuelle Position während der Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

Wertebereich: 001 – 256

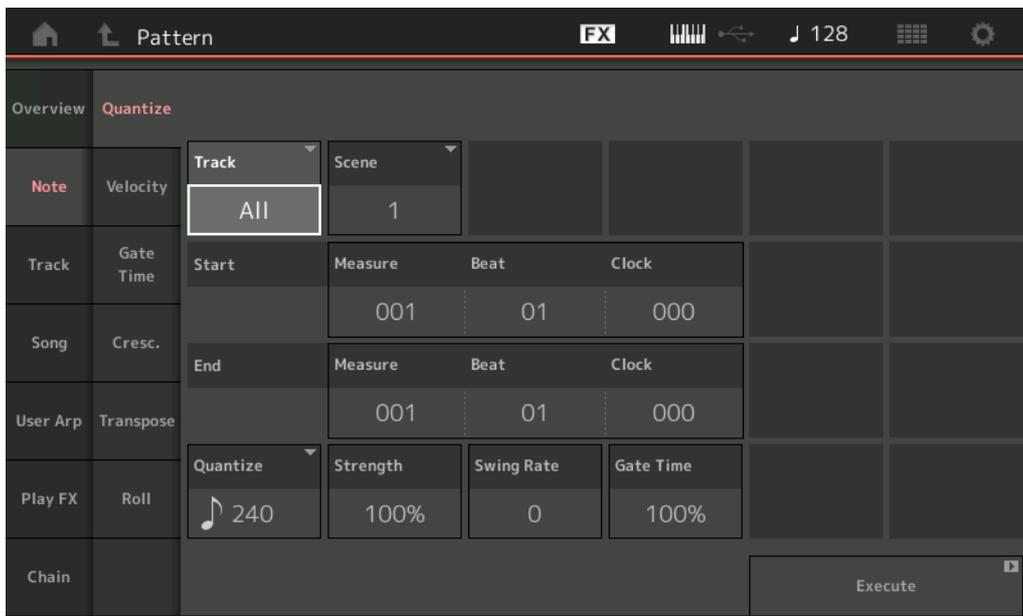
Note

Quantize

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 Phrase verbessern.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Bestimmt die Spur, auf welche dieser Job angewendet wird.

Scene

Bestimmt die Scene, auf welche dieser Job angewendet wird.

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

Start Beat

Bestimmt den ersten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Start Clock

Bestimmt den ersten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

End Beat

Bestimmt den letzten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Clock

Bestimmt den letzten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Quantize

Legt fest, an welchen Taktschlägen die Noten in der ausgewählten Spur ausgerichtet werden.

Einstellungen: 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriola, Achtelnote, Vierteltriola, Viertelnote, 16tel-Note + 16tel-Triole, Achtelnote + Achteltriola

Strength

Stellt den Grad oder die „magnetische Stärke“ ein, mit der die Quantisierung angewendet wird. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

Wertebereich: 0% – 100%

Swing Rate

Dies verzögert Noten auf geradzahigen Schlägen (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn z. B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Schlag des Takts eine Verzögerung.

Einstellungen: Abhängig vom angegebenen Quantize-Wert

Wenn als Quantize-Wert Viertel, Achtel, 16tel-Note oder 32tel-Note verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Wenn als Quantize-Wert Vierteltriole, Achteltriole, 16tel-Triole verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Wenn als Quantize-Wert Achtel + Achteltriole, 16tel-Note + 16tel-Triole verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Gate Time

Bestimmt die Gate Time (die klingende Länge einer Note) der geradzahigen unbetonten Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken.

Wertebereich: 0% – 200%

Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Velocity

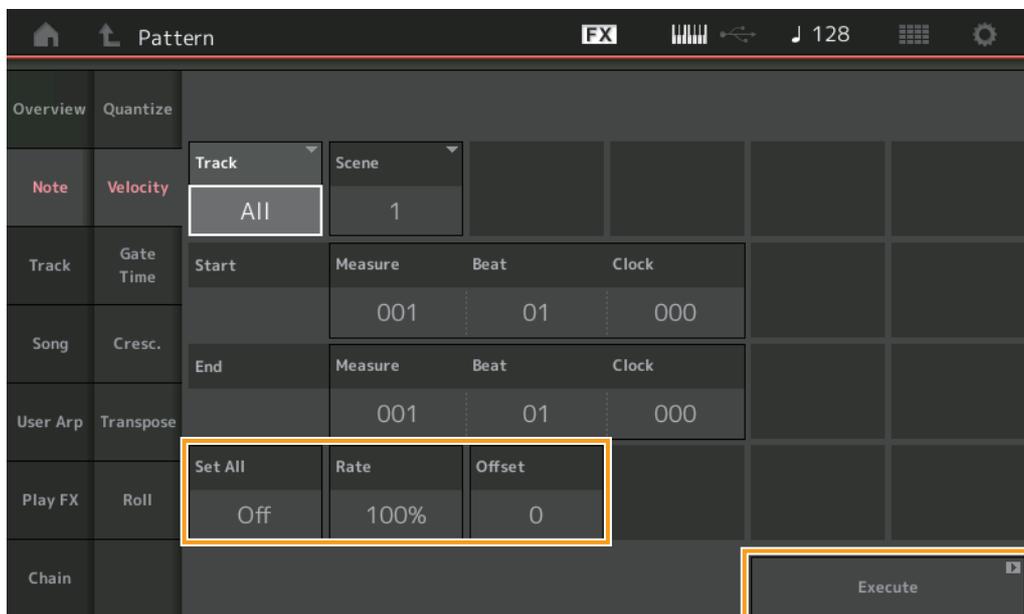
Durch diesen Job werden die Velocity-Werte eines bestimmten Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Anschlagstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern.

HINWEIS Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:

Geänderte Velocity = (Ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein. Wenn „Off“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „Off“ eingestellt ist, stehen die folgenden Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

Wertebereich: Off, 001–127

Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Im Wertebereich unterhalb 100 % wird die Velocity proportional verringert, oberhalb 100 % wird sie erhöht. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: 0% – 200%

Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Der Wertebereich unterhalb 0 % verringert die Velocity, der Wertebereich oberhalb 0 % erhöht sie. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: -127 – +127

Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Gate Time

Dieser Job verändert die Gate-Zeiten (klingende Notenlängen) eines bestimmten Notenbereichs.

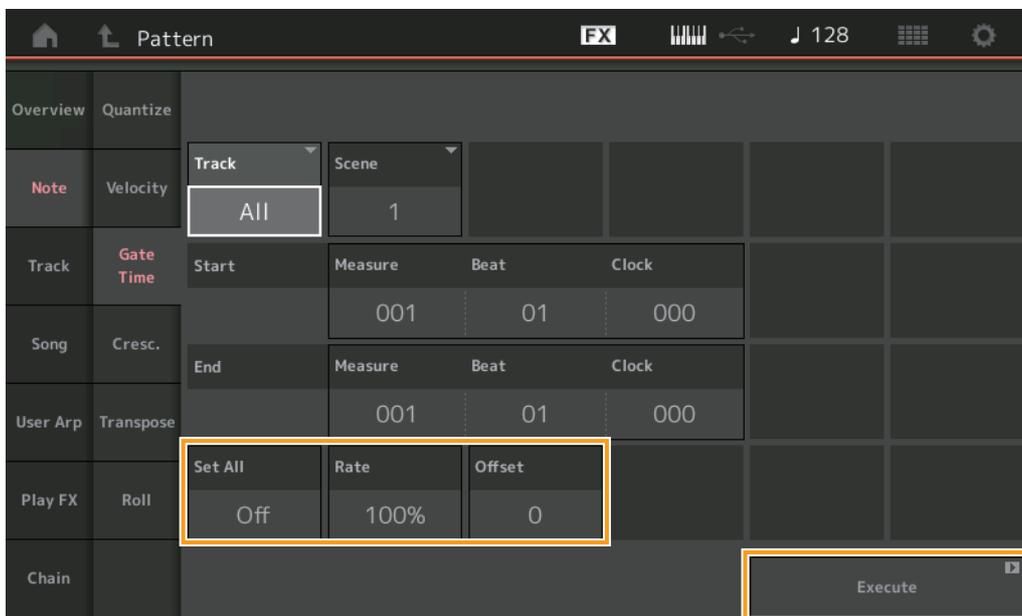
HINWEIS Änderungen der Gate Time werden wie folgt berechnet:

Geänderte Gate Time = (Ursprüngliche Gate Time x Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

Stellt die GateTime aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein. Wenn „Off“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „Off“ eingestellt ist, stehen die folgenden Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

Wertebereich: Off (0), 001–9999

Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die Gate-Time der Zielnoten geändert wird. Im Wertebereich unterhalb 100 % werden die Noten proportional verkürzt, oberhalb 100 % werden sie verlängert. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: 0% – 200%

Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Im Wertebereich unterhalb 0 wird die Gate Time proportional verkürzt, oberhalb 0 wird sie verlängert. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: -9999 – +9999

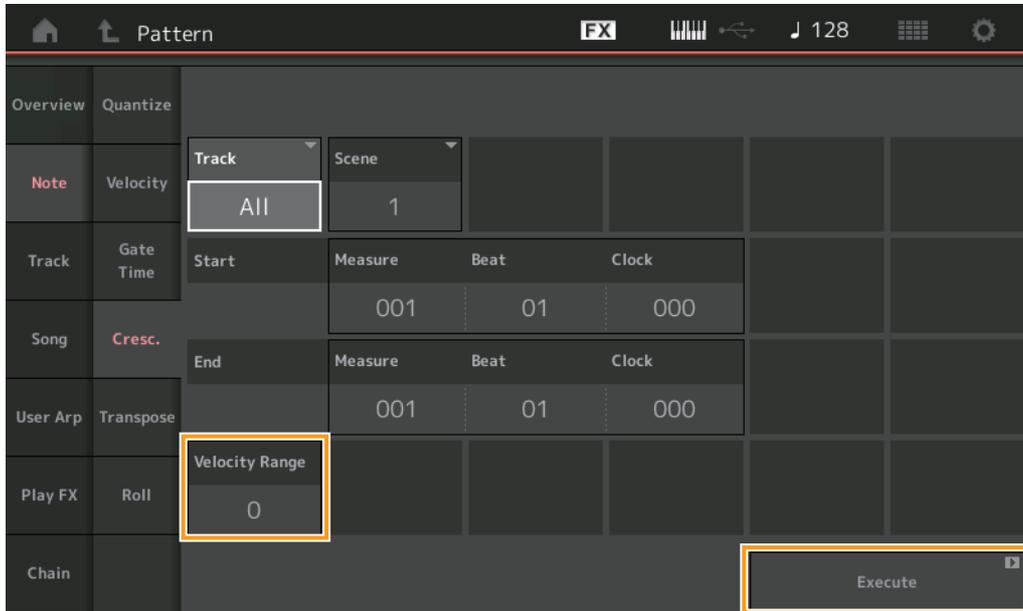
Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Cresc. (Crescendo)

Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über einen bestimmten Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

Legt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos fest. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem Velocity-Range-Wert. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Im Wertebereich oberhalb von 0 wird ein Crescendo erzeugt, im Wertebereich unterhalb 0 wird ein Decrescendo erzeugt. In der Einstellung 0 wird kein Effekt erzeugt.

Wertebereich: -127 – +127

Execute

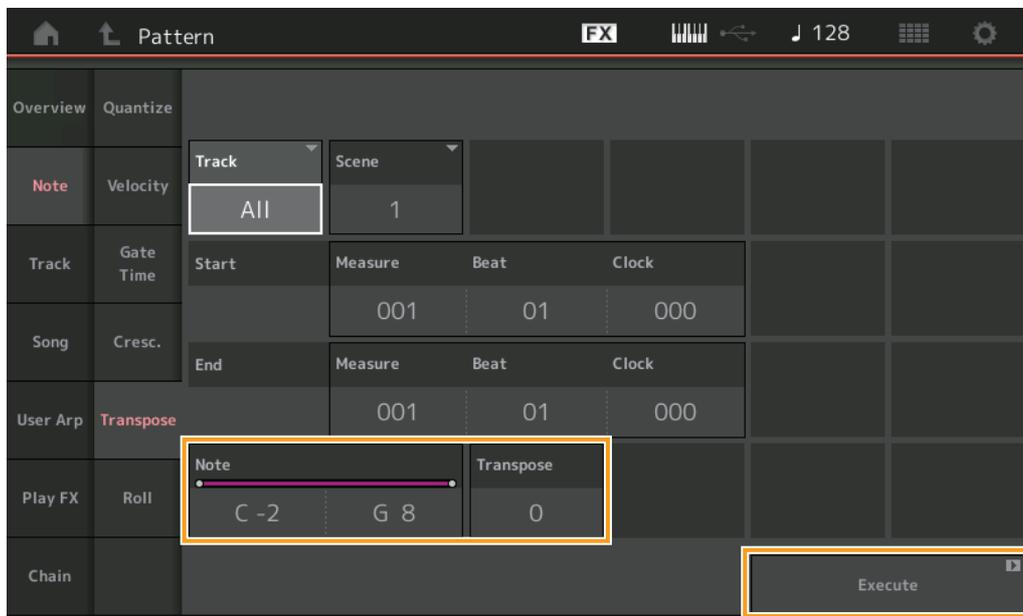
Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Transpose

Mit diesem Job können Sie die Tonlage oder Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.

HINWEIS Wenn Sie diesen Job ausführen und Noten im Ergebnis außerhalb des zulässigen Bereichs von C-2 bis G8 lägen, werden diese Noten automatisch in die höchstmögliche (oder die tiefstmögliche) Oktave verschoben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Bestimmt den Tonhöhenbereich der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auf der Tastatur auswählen, indem Sie die [Keyboard]-Schaltfläche antippen.

Wertebereich: C -2 – G8

Transpose

Transponiert die Noten im angegebenen Bereich (in Halbtonschritten). Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung.

Wertebereich: -127 – +127

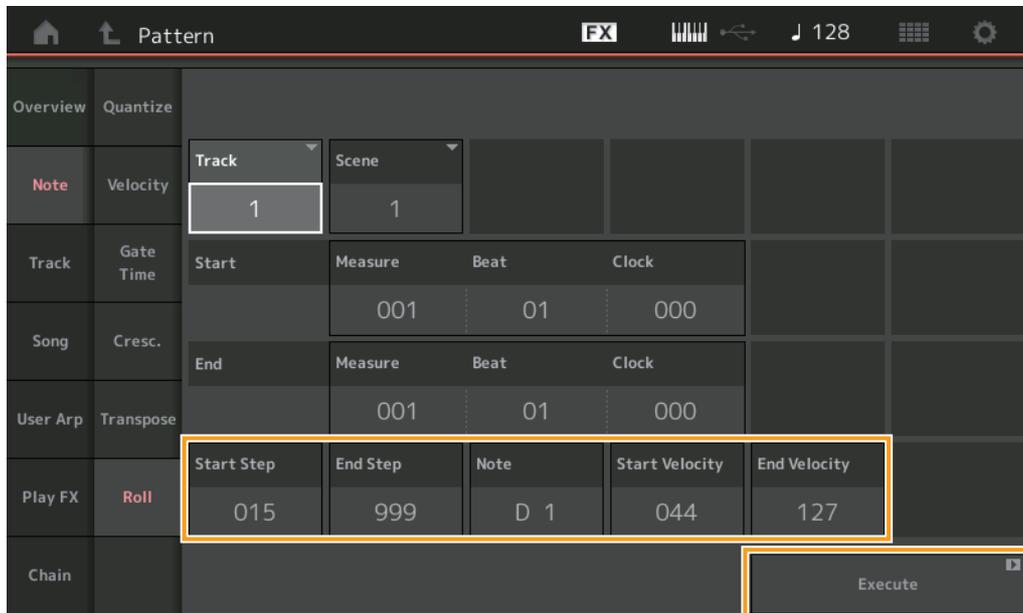
Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Roll

Mit diesem Job wird eine Reihe von Noten (wie z. B. ein Trommelwirbel) über den angegebenen Bereich erzeugt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Legt die Schrittweite (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels fest. Sie können unterteilte Wirbel erzeugen, indem Sie zwischen Start Step und End Step niedrige Werte einstellen. Dies entspricht dem ersten Clock-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 015 – 999

End Step

Legt die Schrittweite (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels fest. Sie können unterteilte Wirbel erzeugen, indem Sie zwischen Start Step und End Step niedrige Werte einstellen. Dies entspricht dem letzten Clock-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 015 – 999

Note

Bestimmt die Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auf der Tastatur auswählen, indem Sie die [Keyboard]-Schaltfläche antippen.

Wertebereich: C -2 – G8

Start Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Dies ist der erste Velocity-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 001 – 127

End Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Dies ist der letzte Velocity-Wert des angegebenen Bereichs.

Einstellungen: 001 – 127

HINWEIS Durch Festlegung von Start Velocity und End Velocity können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo).

Execute

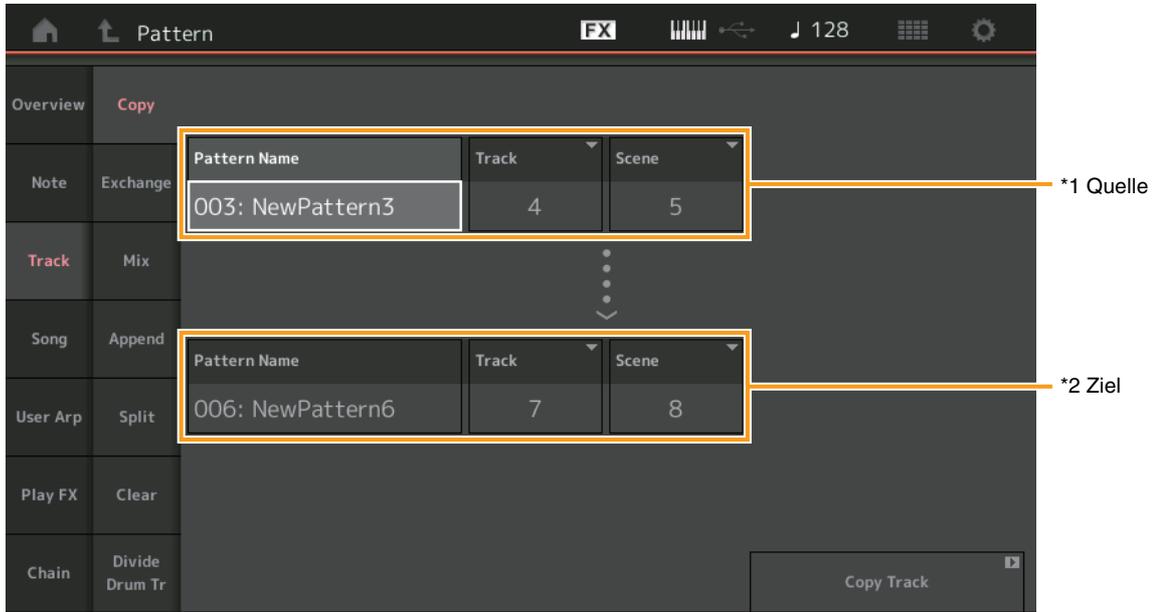
Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Track

Copy

Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur in die angegebene Zielspur kopiert.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Szene.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur (Track).

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Szene.

Copy Track

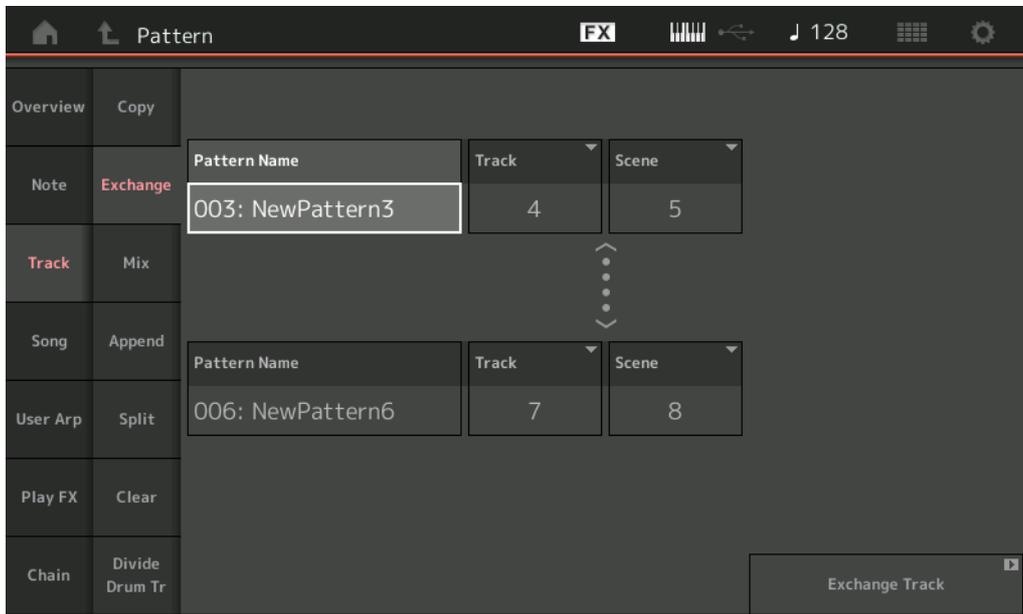
Führt den Kopiervorgang aus.

HINWEIS Wenn Sie Copy Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden Chain-Daten (Seite 49) automatisch kopiert.

Exchange

Dieser Job vertauscht alle Daten der ausgewählten Spur mit einer anderen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Bestimmt eines der Patterns für den Tauschvorgang.

Track

Bestimmt die Spur, mit der getauscht werden soll.

Scene

Bestimmt die Scene, in der der Tausch stattfinden soll.

Pattern Name

Bestimmt das jeweils andere Pattern für den Tauschvorgang.

Track

Bestimmt die Spur, mit der getauscht werden soll.

Scene

Bestimmt die Scene, in der der Tausch stattfinden soll.

Exchange Track

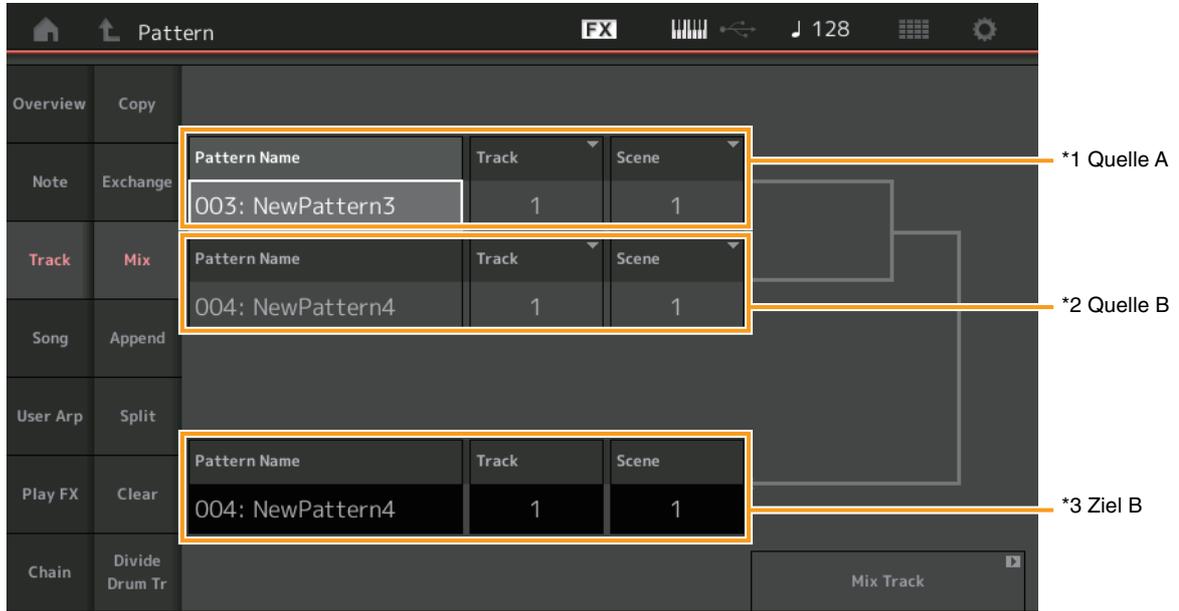
Führt den Tausch-Job aus.

HINWEIS Wenn Sie Exchange Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden Chain-Daten ([Seite 49](#)) automatisch kopiert.

Mix

Dieser Job mischt sämtliche Daten zweier angegebener Spuren (Tracks „A“ und „B“) und speichert das Ergebnis in Spur B.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Quelle A

Legt die Quelle für Pattern A fest.

Track *1 Quelle A

Bestimmt die Spur, deren Daten gemischt werden sollen.

Scene *1 Quelle A

Bestimmt die Scene, deren Daten gemischt werden sollen.

Pattern Name *2 Quelle B

Legt die Quelle für Pattern B fest.

Track *2 Quelle B

Bestimmt die Spur, deren Daten gemischt werden sollen.

Scene *2 Quelle B

Bestimmt die Scene, deren Daten gemischt werden sollen.

Pattern Name *3 Ziel B

Zeigt das Ziel-Pattern an.

Track *3 Ziel B

Zeigt die Ziel-Spur an.

Scene *3 Ziel B

Zeigt die Ziel-Scene an.

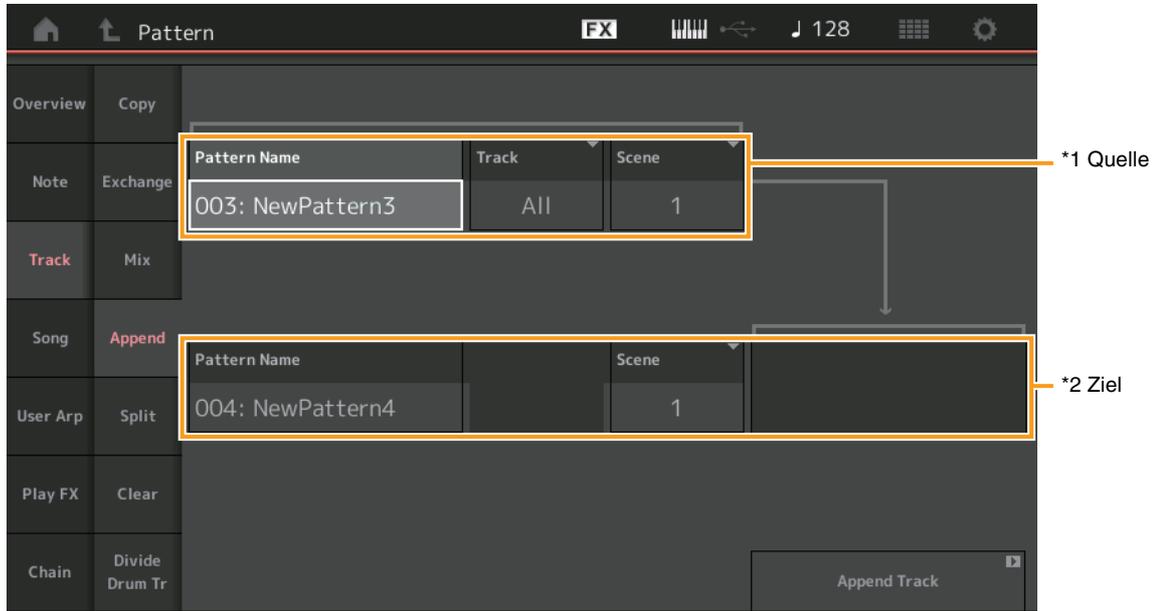
Mix Track

Führt den Misch-Job aus.

Append

Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur an das Ende der angegebenen Zielspur kopiert und angehängt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Szene.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Szene.

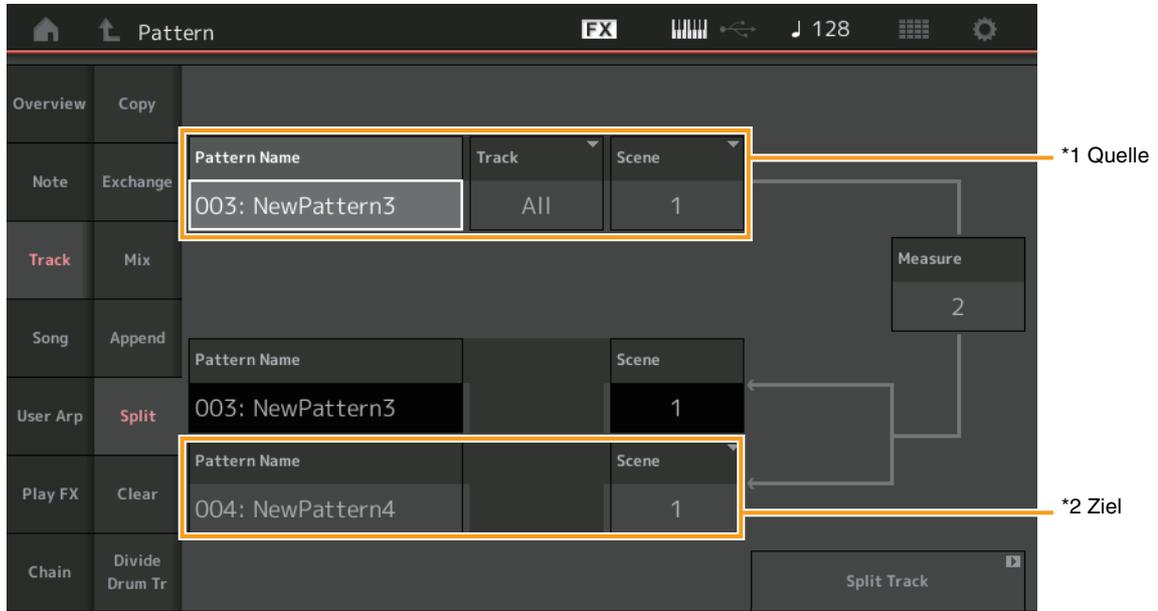
Append Track

Führt den Anhängen-Job aus.

Split

Dieser Job verschiebt die zweite Hälfte der Daten, geteilt bei einem bestimmten Takt, von einer angegebenen Quell-Spur auf die angegebene Zielspur.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Scene.

Measure *1 Quelle

Legt den Takt fest, bei dem die Daten geteilt werden sollen.

Pattern Name

Zeigt das Ziel-Pattern an.

Track

Zeigt die Ziel-Spur an.

Scene

Zeigt die Ziel-Scene an.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Scene.

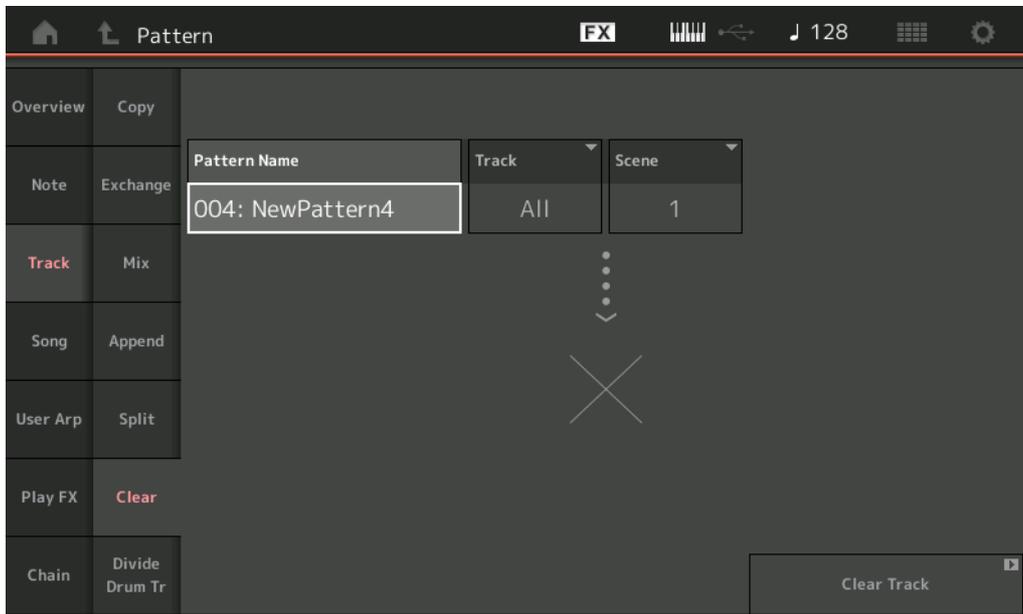
Split Track

Führt den Teilen-Job aus.

Clear

Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Spur.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Bestimmt das zu löschende Pattern.

Track

Bestimmt die zu löschende Spur.

Scene

Bestimmt die zu löschende Scene.

Clear Track

Führt den Löschen-Job aus.

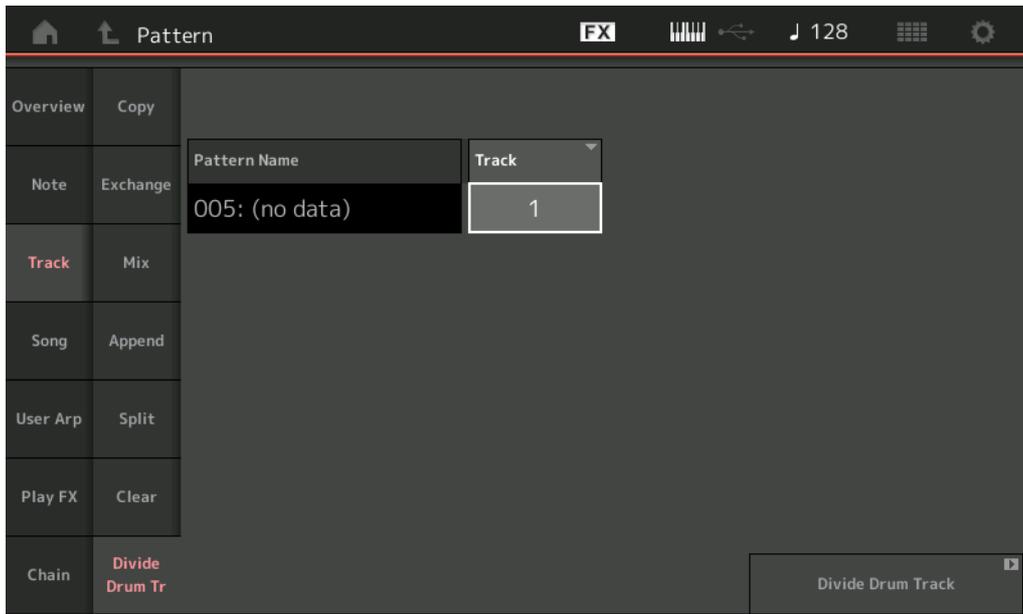
HINWEIS Wenn Sie Clear Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden auch die Chain-Daten ([Seite 49](#)) gelöscht.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Mit diesem Job können Sie Schlagzeugnoten-Daten von einer bestimmten Spur isolieren. Dieser Job separiert die Schlagzeugnoten-Events der angegebenen Spur und platziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten auf verschiedenen Spuren (9 bis 16).

HINWEIS Die zuvor auf den Spuren 9–16 und den Parts 9–16 vorhandenen Daten werden ersetzt, wenn Sie Divide Drum Tr ausführen. Diesen Bearbeitungsvorgang können Sie nicht rückgängig machen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Bestimmt das Pattern mit der zu separierenden Schlagzeugspur.

Track

Bestimmt die Spur, deren Schlagzeug-Notendaten separiert werden sollen.

Divide Drum Track

Führt den Separierungs-Job aus.

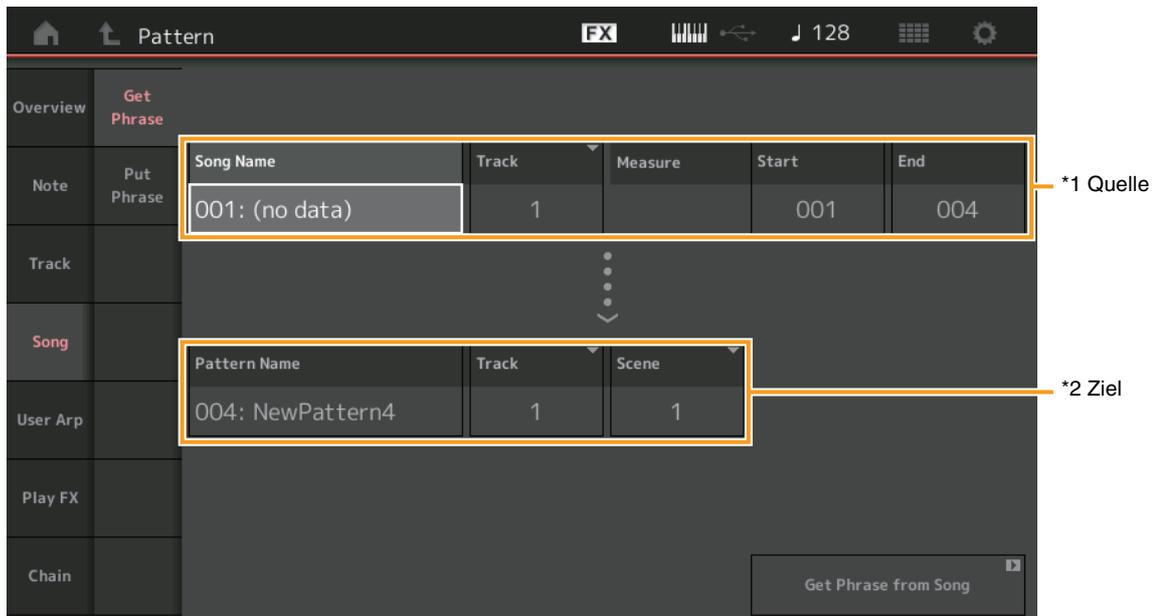
Song

Get Phrase

Mit diesem Job werden die angegebenen Daten des Quell-Songs auf die angegebene Zielspur kopiert.

HINWEIS Die Daten, die auf der angegebenen Zielspur vorhanden sind, werden durch die Ausführung von „Get Phrase“ ersetzt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

Bestimmt den Quell-Song.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 998

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 002 – 999

Pattern Name

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene

Bestimmt die Ziel-Szene.

Get Phrase From Song

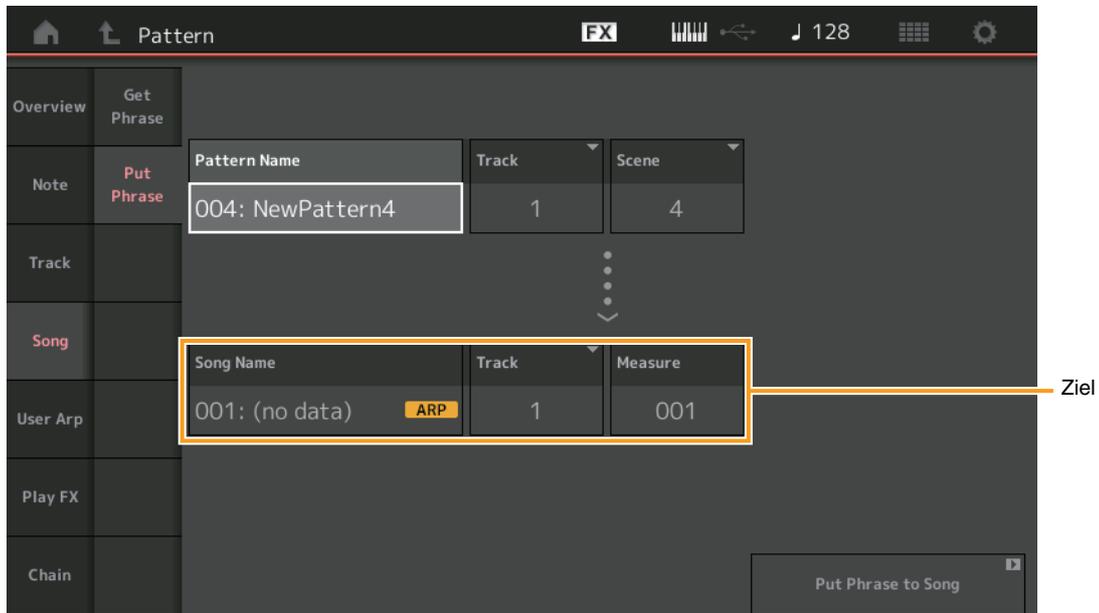
Führt den Kopiervorgang aus.

Put Phrase

Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quell-Patterns in einen angegebenen Takt im Ziel-Song kopiert.

HINWEIS Die Daten des angegebenen Quell-Patterns werden mit „Put Phrase“ zu den bestehenden Daten des angegebenen Ziel-Songs gemischt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Legt das Quell-Pattern fest.

Track

Bestimmt die Quellspur.

Scene

Bestimmt die Quell-Szene.

Song Name

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Measure

Bestimmt den Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 999

Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)

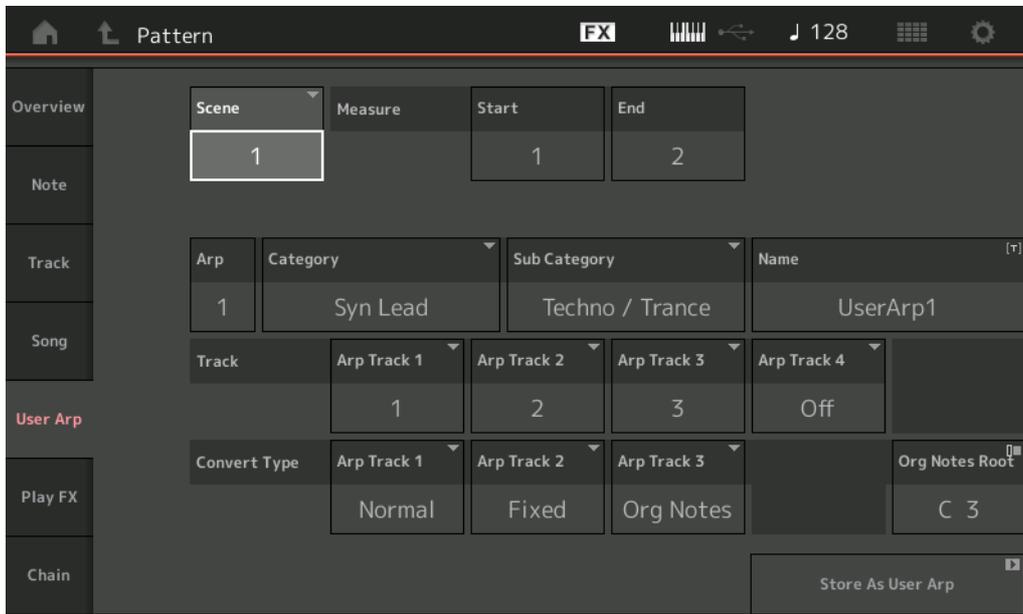
Führt den Kopiervorgang aus.

User Arp (User Arpeggio)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen.

HINWEIS Die Daten, die auf der angegebenen Zielspur vorhanden sind, werden durch die Ausführung von „User Arp“ ersetzt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Bestimmt die Quell-Szene.

Wertebereich: 1 – 8

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 1 – 256

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 2 – 257

Arp No (Arpeggio-Nummer)

Zeigt die Nummer des Arpeggio-Typs an.

Category

Zeigt die Hauptkategorie an, welcher der ausgewählte Arpeggio-Typ zugewiesen wird.

Einstellungen: Beachten Sie die Kategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch.

Sub Category

Zeigt die Unterkategorie an, welcher der ausgewählte Arpeggio-Typ zugewiesen wird.

Einstellungen: Beachten Sie die Unterkategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch.

Name

Bestimmt den Namen des Arpeggio-Typs.

Track

Bestimmt die Nummer der Quellspur für jede Arpeggio-Spur.

Convert Type

Bestimmt, wie die MIDI-Sequenzdaten 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.

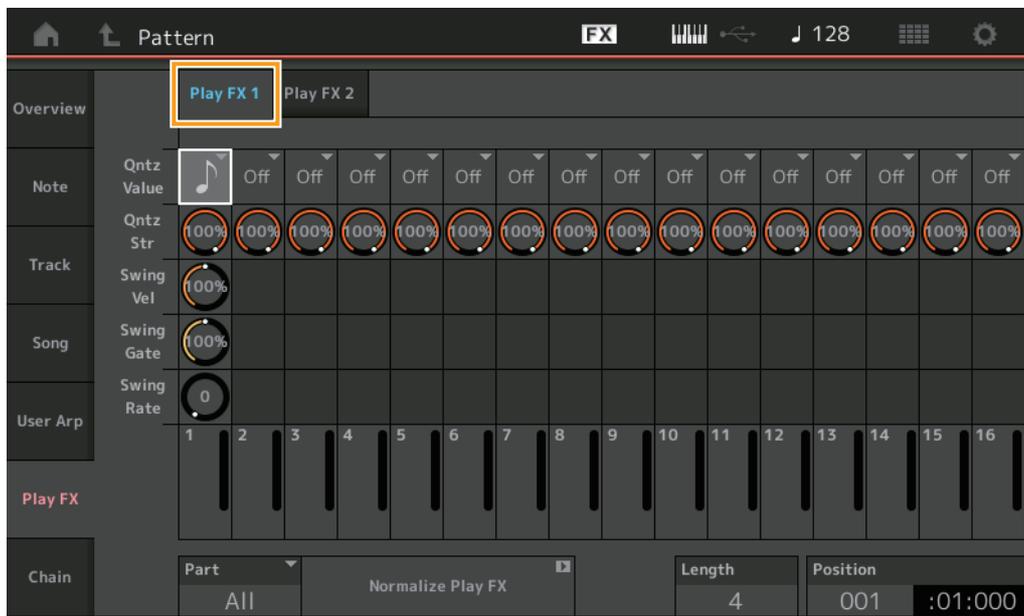
Store As User Arp

Führt den Speicher-Job aus.

Play FX (Play Effect)

Dieser Job fügt den MIDI-Sequenzdaten eines Patterns Effekte für die Wiedergabe hinzu. Sie können den Umfang und die Intensität jedes Parameters auf der angegebenen Spur festlegen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Bedient die Parameter Qntz Value, Qntz Str, Swing vel, Swing Gate und Swing Rate.

Qntz Value (Quantisierungswert)

Bestimmt, an welchen Beats die Notendaten der Sequenz ausgerichtet werden.

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

Qntz Str (Quantisierungsstärke)

Stellt den Grad oder die „magnetische Stärke“ ein, mit der die Quantisierung angewendet wird. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

Wertebereich: 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Stellt die Velocity der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren.

Wertebereich: 0% – 200%

Swing Gate

Stellt die klingende Notenlänge der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren.

Wertebereich: 0% – 200%

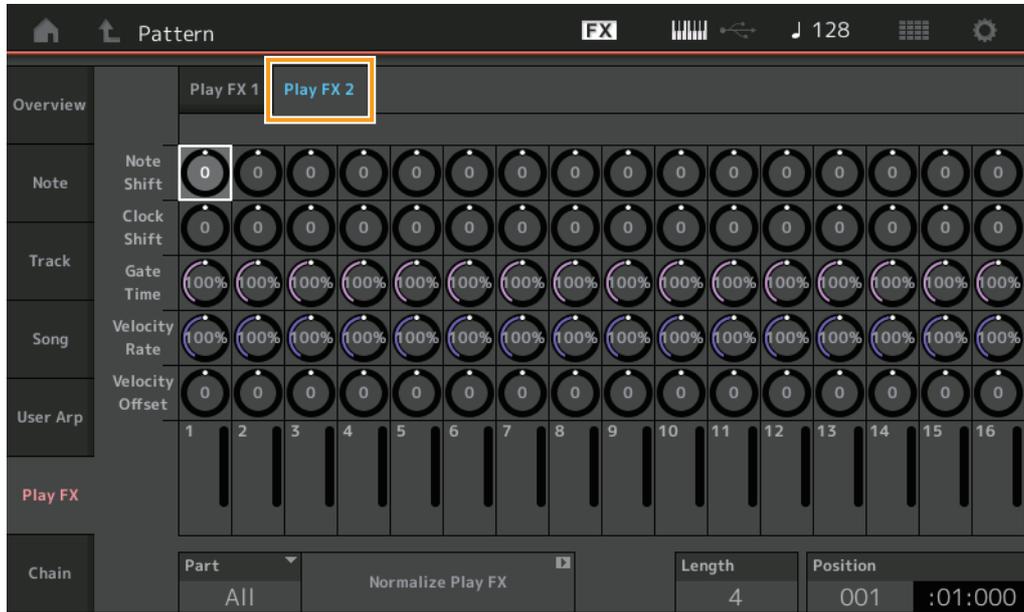
Swing Rate

Dies verzögert Noten auf geradzahligen Schlägen (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

Einstellungen: Abhängig vom angegebenen Qntz-Wert

Wenn als Quantize-Wert Viertel, Achtel, 16tel-Note oder 32tel-Note verwendet werden: 0 – die Hälfte des Rasters

Wenn als Quantize-Wert Vierteltriole, Achteltriole, 16tel-Triole verwendet werden: 0 – die Hälfte des Rasters



Play FX2

Betätigt die Parameter Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate und Velocity Offset.

Note Shift

Erhöht oder verringert die Tonhöhe aller Noten auf der ausgewählten Spur in Halbtönen.

Wertebereich: -99 – +99

Clock Shift

Verschiebt das Timing aller Noten auf der ausgewählten Spur nach hinten oder vorne in Clock-Impulsen.

Wertebereich: -120 – +120

Gate Time

Erhöht die klingende Länge aller Noten auf der ausgewählten Spur.

Wertebereich: 0% – 200%

Velocity Rate

Ändert die Velocity der Noten um den angegebenen Prozentsatz.

Wertebereich: 0% – 200%

Velocity Offset

Erhöht oder verringert die Velocity der Noten um den angegebenen Offset-Wert.

Wertebereich: -99 – +99

Part

Bestimmt den zu normalisierenden Ziel-Part.

Wertebereich: All, 1–16

Normalize Play FX

Wendet die in Play FX eingestellten Effekte auf die MIDI-Daten an.

Length

Zeigt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Scene an.

Position

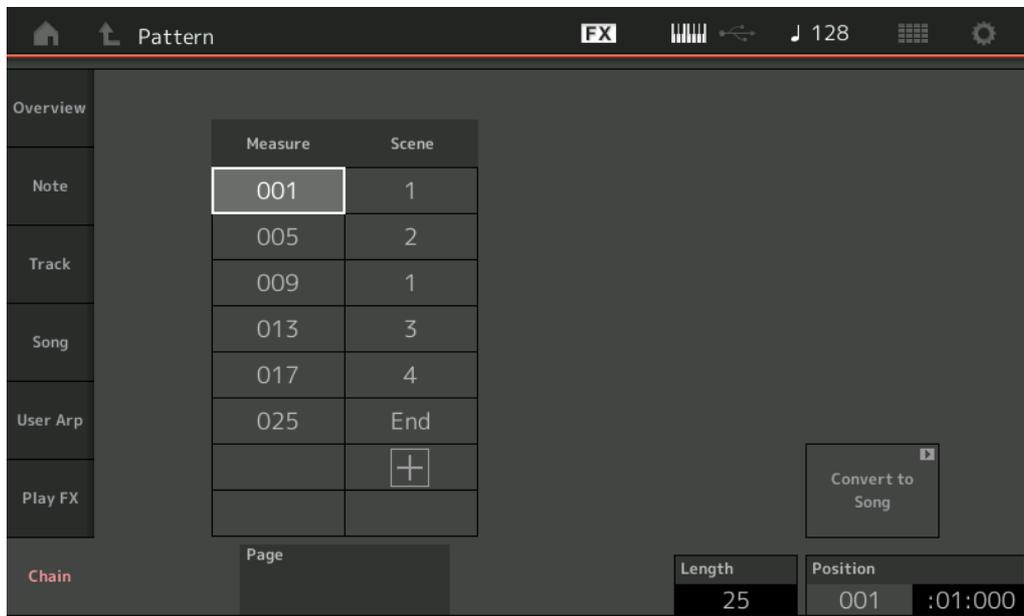
Zeigt die aktuelle Position während der Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

Wertebereich: 001 – 256

Chain

Dieser Job verkettet Scenes und gibt diese Ketten wieder.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Legt die Taktposition fest, an der die Szene wiedergegeben wird.

Wertebereich: 001 – 999

Scene

Legt die Scene fest, die von der angegebenen Taktposition aus wiedergegeben wird.

Wertebereich: 1–8, End

Page

Wird bei den Auf-/Abwärtstasten angezeigt, wenn Takt & Szene 8 Zeilen überschreiten. Berühren dieser Taste ruft die nächste/ vorherige Seite auf.

Convert to Song

Speichert die Chain als Song.

Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Position

Zeigt die aktuelle Position während der Chain-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

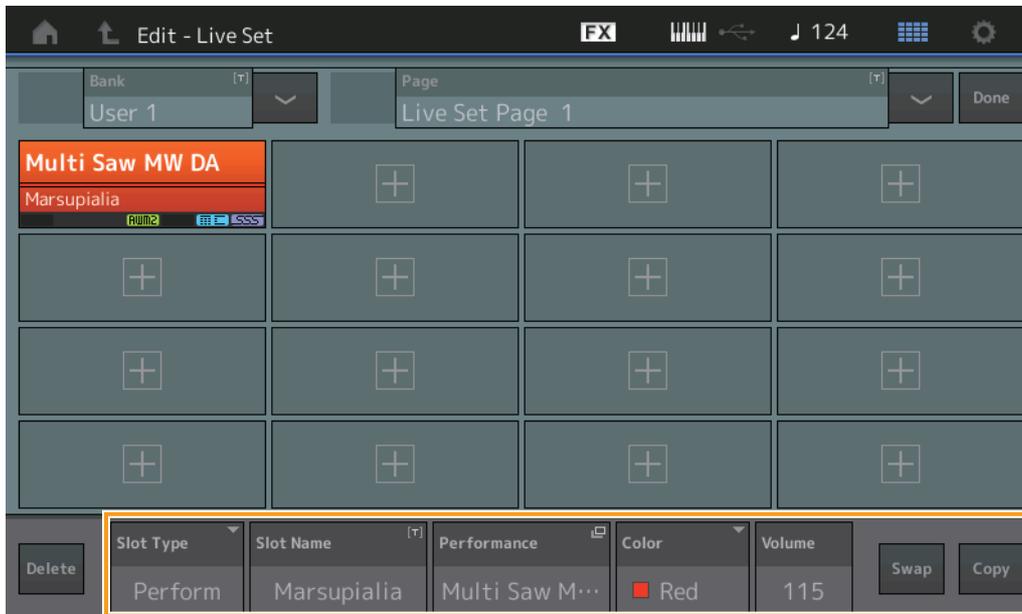
Wertebereich: 001 – 999

Live Set

Mit der Live-Set-Funktion können Sie jetzt Songs, Patterns und Audiodateien miteinander kombinieren und im Live-Set-Display wiedergeben.

■ Kombinieren von Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display

Bedienung Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol → Wählen Sie die User-Bank → [EDIT]



Slot Type

Zeigt die Art des gewählten Slots an.

Einstellungen: Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

HINWEIS Die Audition-Funktion steht nur zur Verfügung, wenn bei Slot Type „Perform“ ausgewählt wurde.

Slot Name

Zeigt den Namen des gewählten Slots an. Wenn Sie Slot Name antippen (wenn verfügbar und angezeigt), wird das Input-Character-Display aufgerufen. Wenn der Slot Type auf „Song“, „Audio“ oder „Pattern“ gestellt ist, zeigt dies den Song-Namen, den Audio-Namen oder den Pattern-Namen an, und durch Antippen wird das Load-Display aufgerufen.

HINWEIS Sie können den Slot-Namen nur ändern, wenn bei Slot Type „Perform“ ausgewählt ist.

Performance

Zeigt den Namen der im gewählten Slot ausgewählten Performance an. Antippen der Performance ruft das Category-Search-Display auf.

Color

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

Bestimmt die Lautstärke im ausgewählten Slot.

Swap

Wenn Sie Swap antippen, während ein Slot ausgewählt ist, und dann einen anderen Slot antippen, werden die Inhalte der Slots miteinander vertauscht.

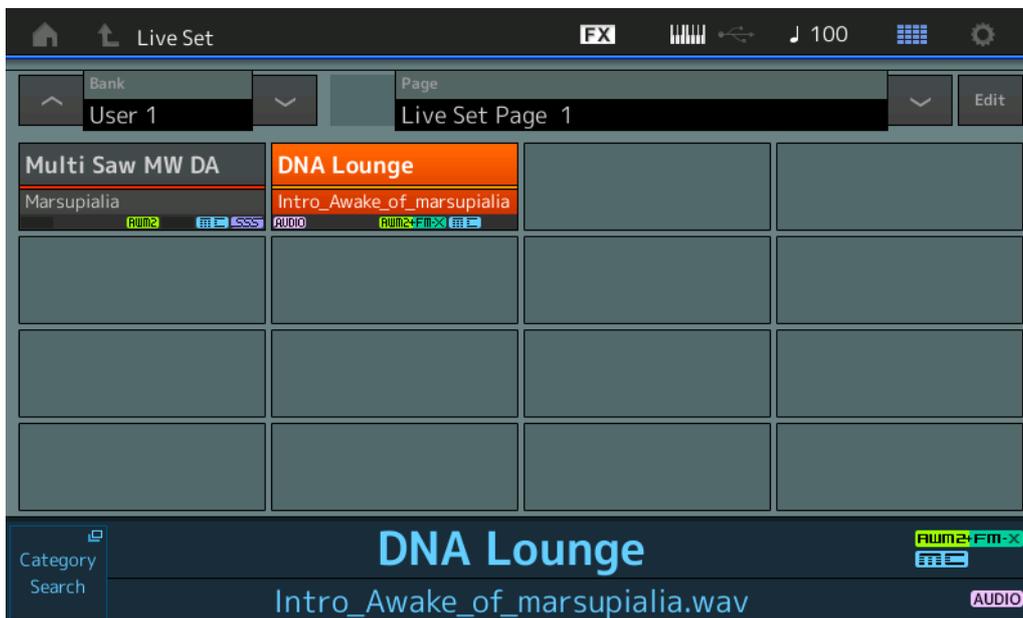
Copy

Wenn Sie Copy antippen, während der Quell-Slot ausgewählt ist, und dann den Ziel-Slot antippen, wird der Slot-Inhalt kopiert.

■ Wiedergabe von Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display

Bedienung

Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol → Wählen Sie die User-Bank → [▶]-Taste (Wiedergabe)



HINWEIS Wenn ein Song oder Pattern wiedergegeben wird, können Sie die Performance oder den Slot nicht ändern. Es erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie versuchen, sie zu ändern.

HINWEIS Während der Wiedergabe eines Songs, Patterns oder einer Audiodatei können Sie mit der Taste [▶] (Wiedergabe) die entsprechende Wiedergabeanzeige für die Performance öffnen.

Scene

Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurden „Super Knob Link“ und „Keyboard Control“ hinzugefügt.

Scene

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob

Bestimmt, ob die Super-Knob-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Link

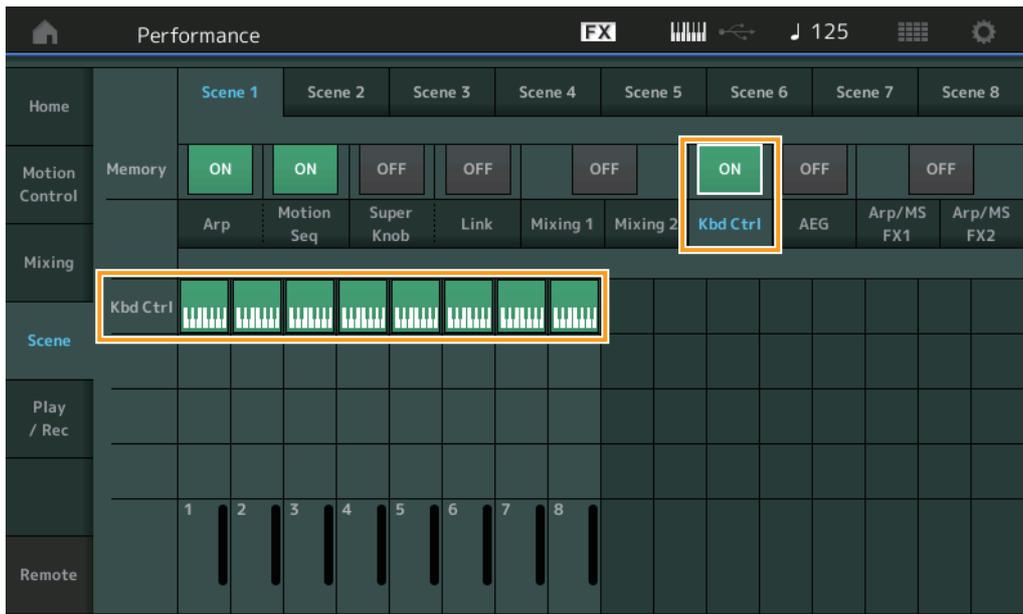
Bestimmt, ob die Super-Knob-Link-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Super Knob Link

Legt fest, ob die Assignable Knobs (die zuweisbaren Drehregler) 1–8 der ausgewählten Szene durch Super-Knob-Einstellvorgänge beeinflusst werden oder nicht. Assignable Knobs, die ausgeschaltet sind, werden nicht von Super-Knob-Bedienvorgängen beeinflusst.

Einstellungen: Off, On



Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Bestimmt, ob Keyboard-Control-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Kbd Ctrl

Bestimmt den Keyboard-Control-Schalter für jeden Part der ausgewählten Szene. Auf „Off“ eingestellte Parts werden nicht durch das Spielen auf der Tastatur beeinflusst.

Einstellungen: Off (grau), On (grün)

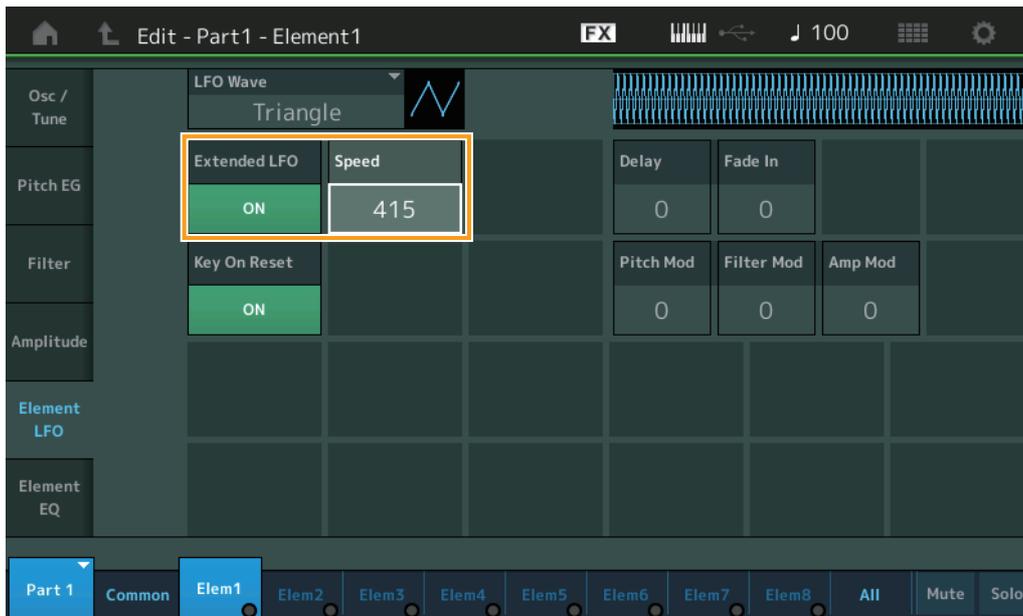
Edit

Der Wertebereich des Parameters „Part LFO Speed“ wurde erweitert.

■ Normal Part (AWM2) (normaler Part, AWM2)

Element LFO

Bedienung [EDIT] → [Common] → Wählen Sie das Element aus → [Element LFO]



Speed

Stellt die Geschwindigkeit der LFO-Variation ein. Der Wertebereich wurde von 0–63 auf 0–415 erhöht.

Wertebereich: 0 – 415

Extended LFO

Hiermit können Sie zwischen dem alten Wertebereich (Off: 0–63) und dem neuen Wertebereich (On: 0 – 415). Wenn Sie die Kompatibilität mit den im alten Wertebereich vorgenommenen Einstellungen aufrecht erhalten möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.

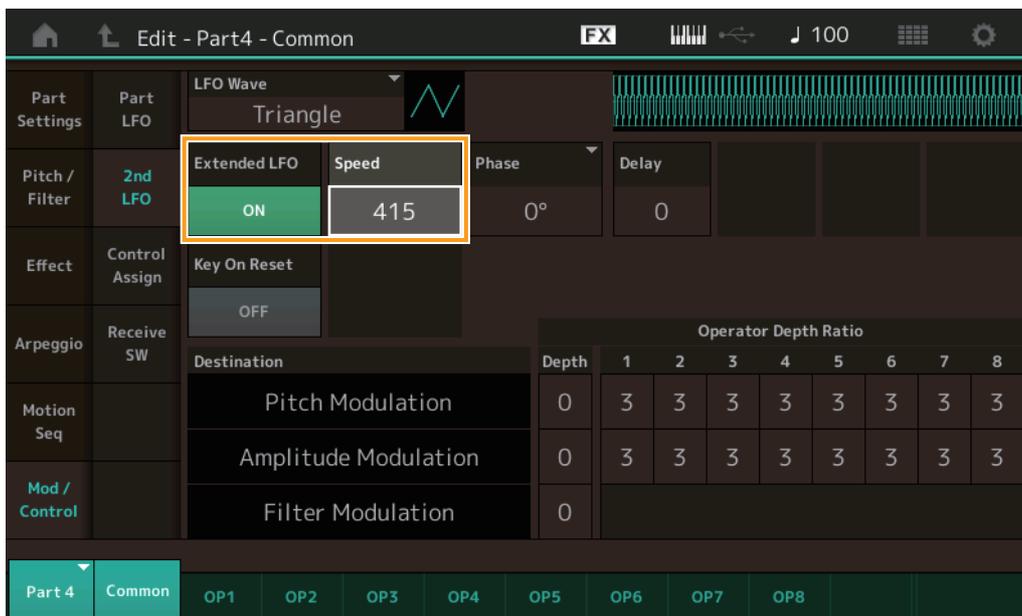
Einstellungen: Off, On

■ Normal Part (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Controller)

2nd LFO

Bedienung [EDIT] → Wählen Sie den Part aus [Common] → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (2nd LFO Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der LFO-Variation ein. Der Wertebereich wurde von 0–99 auf 0–415 erhöht.

Wertebereich: 0 – 415

Extended LFO

Hiermit können Sie zwischen dem alten Wertebereich (Off: 0–99) und dem neuen Wertebereich (On: 0 – 415). Wenn Sie die Kompatibilität mit den im alten Wertebereich vorgenommenen Einstellungen aufrecht erhalten möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.

Einstellungen: Off, On

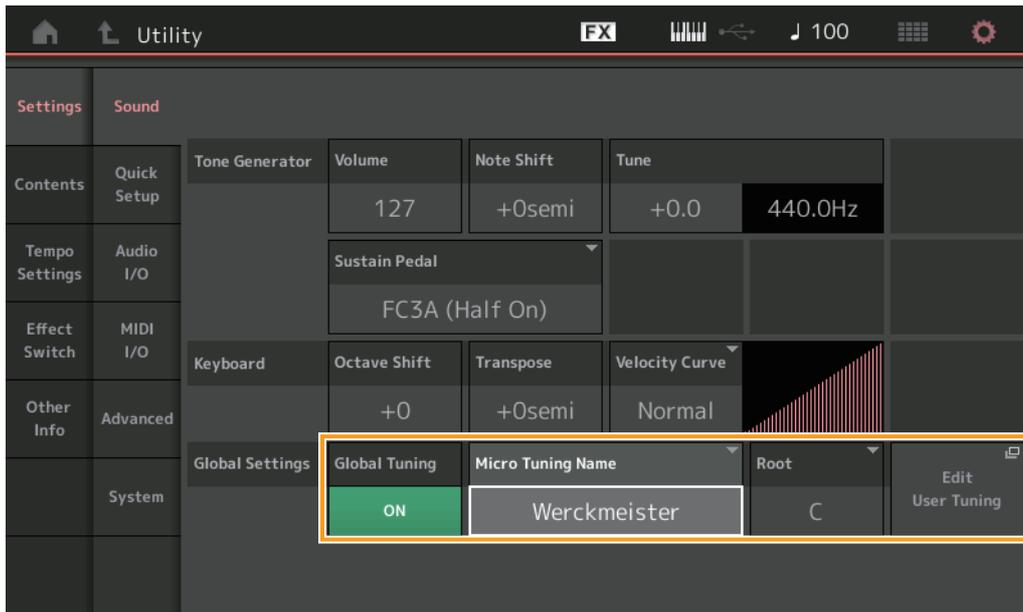
Utility (Dienstprogramme)

Settings (Einstellungen)

Sound

Es wurden Global-Micro-Tuning-Einstellungen hinzugefügt.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, hat „Micro Tuning“ in den Global Settings Vorrang vor den Micro-Tuning-Einstellungen der Performance für jeden Part. Diese Funktion wird auf alle Parts mit Ausnahme des Drum-Parts angewendet.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Die Global-Tuning-Einstellung kehrt bei jedem Neustart des Instruments automatisch auf Off zurück.

Micro Tuning Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Micro Tunings (der selbst definierten Tonskala) an. Durch Antippen dieser Taste wird die Menü-Seite zum Auswählen von Preset oder User aufgerufen.

Einstellungen: Preset → Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User → User1 – 8

Micro Tuning Root

Bestimmt den Skalen-Grundton für die Micro-Tuning-Funktion. Je nach dem Micro-Tuning-Namen ist diese Einstellung möglicherweise nicht notwendig und wird daher nicht angezeigt.

Wertebereich: C–B (B entspricht dem deutschen „H“)

Edit User Tuning

Ruft das Display mit den Einstellungen des User-Micro-Tunings auf.



Tuning No.

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (der selbst definierten Tonskala) an.

Wertebereich: 1 – 8

Tuning Name

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 (entspricht dem deutschen H)

Stellt die Tonhöhe jeder Note in Schritten von 1 Cent ein und legt so das gewünschte Micro Tuning fest.

Wertebereich: -99 – +99

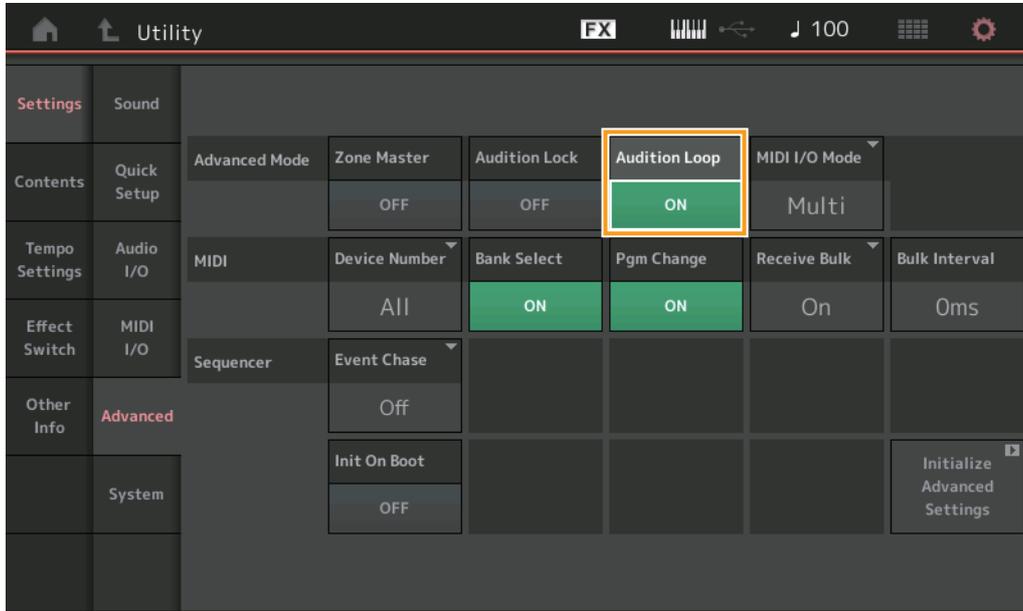
Initialize

Initialisiert die ausgewählte User-Tonskala.

Advanced

Sie können die Audition Loop stoppen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



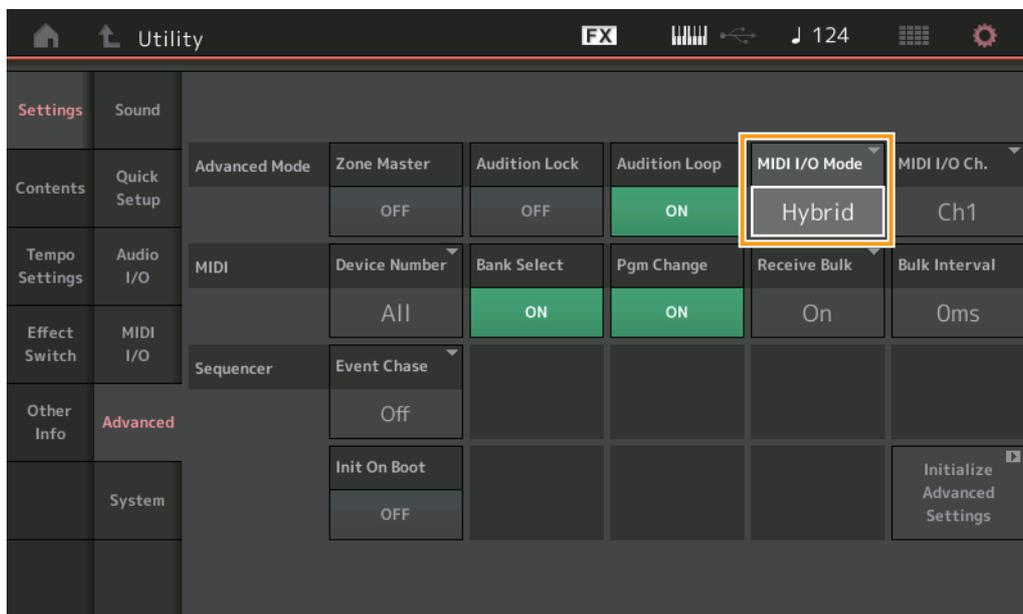
Audition Loop

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist und die Audition-Phrase bis zum Ende wiedergegeben wird, wird die Audition-Phrase automatisch vom Anfang der Audition-Phrase an wiedergegeben. Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, stoppt die Wiedergabe der Audition-Phrase, sobald das Ende erreicht ist. Während der Wiedergabe der Audition-Phrase können Sie zwischen On und Off umschalten.

Einstellungen: Off, On

■ Den Settings im MIDI-I/O-Modus wurde „Hybrid“ hinzugefügt.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Hybrid“ eingestellt ist:

Empfangen von MIDI-Daten

- MIDI-Daten, die über den im Parameter „MIDI I/O Channel“ eingestellten Kanal empfangen werden, werden von Parts mit eingeschaltetem Keyboard-Control-Schalter (ON) empfangen.
- MIDI-Daten, die über einen anderen als den im Parameter „MIDI I/O Channel“ eingestellten Kanal empfangen werden, oder bei Parts mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter (Off), werden auf dem entsprechenden Part empfangen.

Senden von MIDI-Daten

- Wenn Common/Audio ausgewählt ist und ein Part mit eingeschaltetem Keyboard-Control-Schalter ausgewählt ist, werden MIDI-Daten von dem Kanal gesendet, der im Parameter MIDI I/O Channel eingestellt ist.
- Wenn ein Part mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter ausgewählt ist (Off), werden MIDI-Daten von dem Kanal gesendet, der dem Part entspricht.

Empfang von MIDI-Daten mit USB TO DEVICE

Mit dieser Funktion kann dieses Instrument nun MIDI-Daten von einem externen MIDI-Keyboard/-Controller empfangen, der am Port [USB TO DEVICE] angeschlossen ist.

Unterstützte MIDI-Geräte: MIDI-Geräte, die der Klasse USB-MIDI entsprechen, und andere von Yamaha getestete Geräte

* Für eine Liste der von Yamaha getesteten Geräte beachten Sie den nachstehenden Link

<https://www.yamaha.com/2/modx>

HINWEIS Der maximale leistungsbezogene Nennwert des [USB TO DEVICE] beträgt 5 V/500 mA. Schließen Sie keine USB-Geräte an, die den Nennwert überschreiten, da hierdurch Geräteschäden am Instrument entstehen können.

HINWEIS Diese Funktion unterstützt nicht die Übertragung von MIDI-Daten an ein angeschlossenes Gerät über die [USB TO DEVICE]-Buchse dieses Instruments.

■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Multi“ eingestellt ist

- Kanal-Events, die über Kanäle empfangen werden, die Parts zugeordnet sind, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), werden von allen diesen Parts parallel empfangen. Nach dem Empfang werden bei Parts, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), alle Notendaten des entsprechenden Kanals übertragen, wenn dieses Instrument MIDI-Daten sendet.
- Kanal-Events, die über den Kanal empfangen werden, der einem Part entspricht, dessen Keyboard-Control-Schalter ausgeschaltet ist, beeinflussen den entsprechenden Part. Nach dem Empfang werden, wenn dieses Instrument MIDI-Daten sendet, dieselben Kanäle verwendet, die auch für den Empfang verwendet wurden.

■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Single“ oder „Hybrid“ gestellt ist

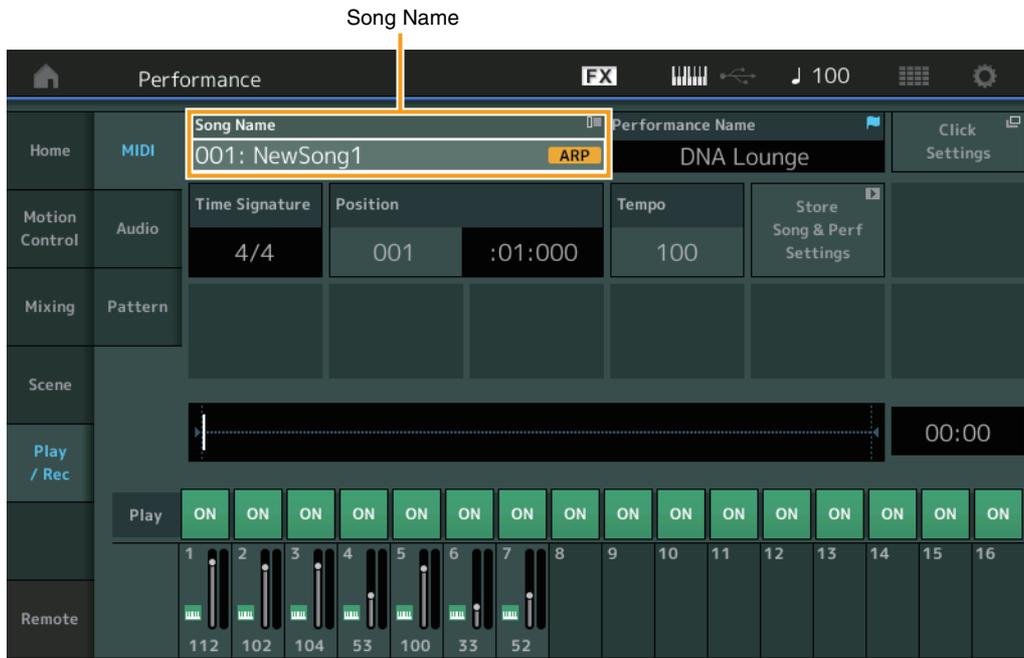
- Kanal-Events, die über Kanäle empfangen werden, die Parts zugeordnet sind, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), werden von allen diesen Parts parallel empfangen. Wenn dieses Instrument jedoch Controller-Meldungen empfängt, die als gemeinsame (Common) Parameter gelten, und der MIDI-I/O-Modus auf „Single“ gestellt ist, sendet dieses Instrument keine Controller-Meldungen an den Part und behandelt Sie stattdessen als gemeinsame Parameter. Nach dem Empfang erfolgt die Übertragung von Controller-Meldungen entsprechend der Einstellung bei MIDI I/O Channel.
- Kanal-Events, die über den Kanal eines Parts mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter empfangen werden, werden von den entsprechenden Parts empfangen. Die empfangenen MIDI-Daten werden nicht erneut gesendet, wenn MIDI I/O Mode auf „Single“ eingestellt ist.

Verbesserungen am Bedienkonzept

■ Auswählen von Songs mit den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten

Sie können jetzt mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] Songs auswählen, wenn sich der Cursor im MIDI-Display auf Song Name befindet. Die Song-Nummer wird nun vor dem Song-Namen angezeigt.

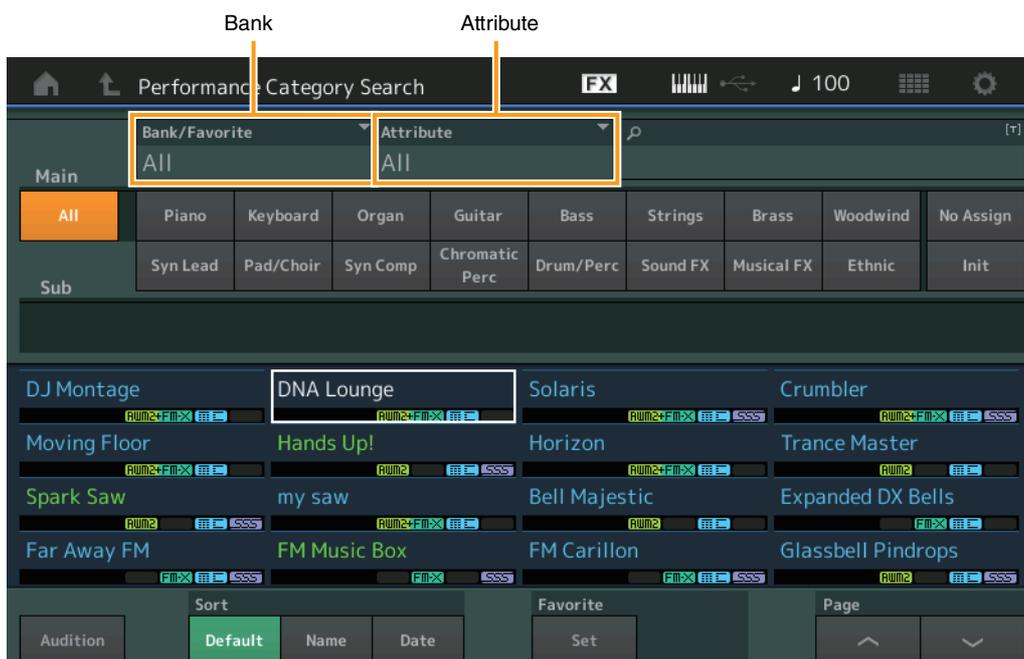
Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Speichern der in der Performance-Kategoriesuche ausgewählten Bank und des Attributs

Dieses Instrument kann die letzte Einstellung von Bank und Attribute im Performance-Category-Search-Display speichern, auch nachdem Sie auf ein anderes Display umgeschaltet haben.

Bedienung [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] oder tippen Sie auf [Name der Performance] → Wählen Sie [Category Search] aus dem Menü



■ Kategoriesuche mit den Tasten am Bedienfeld

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] oder tippen Sie auf [Name der Performance] → Wählen Sie [Category Search] aus dem Menü

- Ändert die Main Category (Hauptkategorie) durch Drücken von [SHIFT] + Cursortasten links und rechts.
- Ändert die Sub Category (Unterkategorie) durch Drücken von [SHIFT] + Cursortasten oben und unten.
- Stellt Main Category und Sub Category auf ALL ein, durch gleichzeitiges Drücken von [SHIFT] + Cursortasten oben und unten (links und rechts).

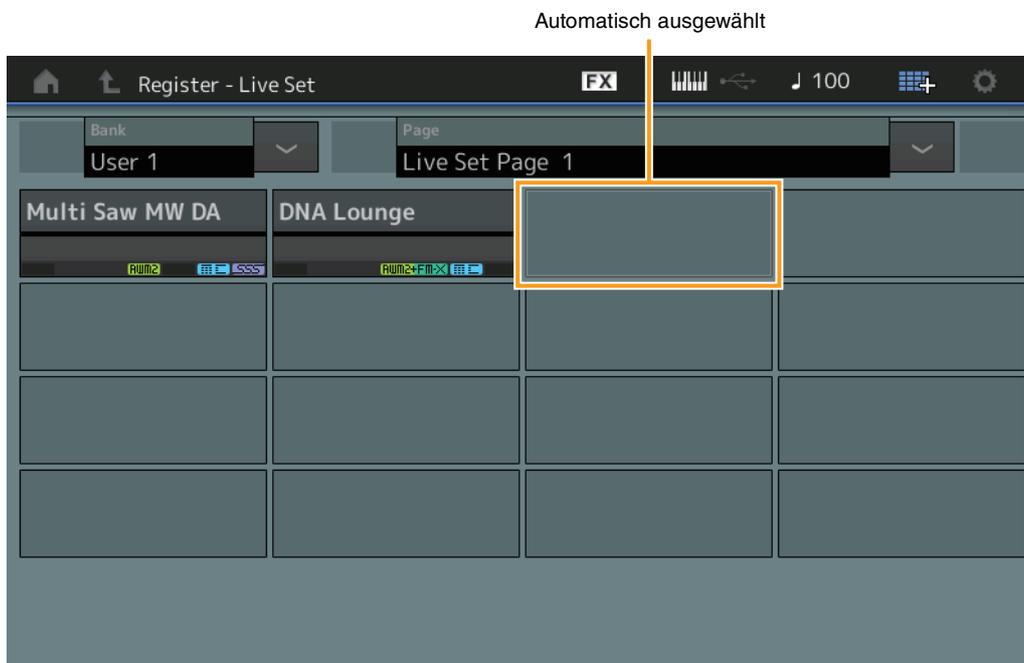
■ Öffnen Sie das Home-Display mit der [EXIT]-Taste

Sie können nun einfach mit der [EXIT]-Taste zum Home-Display zurückkehren, wenn ein Performance-Display (mit Ausnahme des Home-Displays) geöffnet ist.

■ Einfache Methode zur Auswahl eines Ziel-Slots im Register-Display

Bedienung

[SHIFT] + [LIVE SET] (außer bei ausgewähltem Live-Set-Display)



Wenn bei Bank „Preset“ oder „Library“ ausgewählt ist

Der leere Slot im Raster mit der niedrigsten Nummer wird automatisch aus der User-Bank 1 ausgewählt. Wenn in der User-Bank keine leere Bank vorhanden ist, wird beim Öffnen des User-Bank-1-Displays kein Slot ausgewählt.

Wenn in Bank „User“ ausgewählt ist

Es wird auf der aktuellen oder auf der automatisch aufgerufenen Seite der leere Slot mit der niedrigsten Nummer im Raster ausgewählt. Wenn die User-Bank nicht leer ist, wird der leere Slot mit der niedrigsten Nummer auf der Seite mit der niedrigsten verfügbaren Nummer ausgewählt. Wenn die User-Bank keine leere Bank besitzt, wird kein Slot ausgewählt.

Sequencer Block

Die Speicherkapazität des Sequencers (gesamter User-Speicher) wurde von ca. 130.000 auf ca. 520.000 (für Songs) und ca. 520.000 (für Patterns) erhöht.

Neue Funktionen der Version 1.10 des MODX

Yamaha hat die Firmware des MODX aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt.

Diese Anleitung beschreibt die Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch, das Ihrem Instrument beilieg.

- Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt, mit der Sie die Aufnahme von Arpeggioidaten bei der Aufnahme von MIDI-Songs einzeln aktivieren/deaktivieren können.
- Im Edit-Waveform-Display können Sie jetzt eine mittlere Note (Center Note) einstellen.
- Beim Laden von WAV- oder AIFF-Dateien als Wellenformen können Sie jetzt eine Taste für die Zuweisung einstellen.
- Sie können jetzt den Assignable Knob für Common Parts auswählen, indem Sie in dem Dialog, der erscheint, wenn Sie den Part-Parameter auswählen und die [CONTROL ASSIGN]-Schaltfläche gewählt haben, die Schaltfläche [PART SELECT MUTE/SOLO] antippen.
- Um unabsichtliche Bedienvorgänge während Ihres Spiels zu vermeiden, wurde eine Bedienfeldsperre (Panel Lock) hinzugefügt.

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

MIDI

Wenn Sie Songs aufnehmen, können Sie auswählen, ob nur das Tastaturspiel oder auch die Ausgabe des Arpeggiators aufgezeichnet werden soll.

Bedienung

[▶]-Taste (Play; Wiedergabe)
oder
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Wenn dies eingeschaltet ist, kann die Arpeggio-Ausgabe aufgenommen werden. Wenn ausgeschaltet, wird nur das Spiel auf der Tastatur aufgezeichnet. Diese Einstellung kann nur vorgenommen werden, wenn Sie einen neuen Song aufzeichnen. Die Einstellung kann nach der Aufnahme nicht geändert werden. Außerdem gilt, dass bei Aufnahme zusätzlicher Parts in vorher aufgezeichneten Songs, bei denen hier „Off“ gewählt war, die Aufnahmeart (Record Type) nur auf Replace eingestellt werden kann.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Songs, die aufgezeichnet wurden, während hier „Off“ eingestellt war, können mit einem anderen als dem aufgezeichneten Arpeggio wiedergegeben werden, indem in der Performance ein anderes Arpeggio eingestellt wird.

Part Edit (Edit)

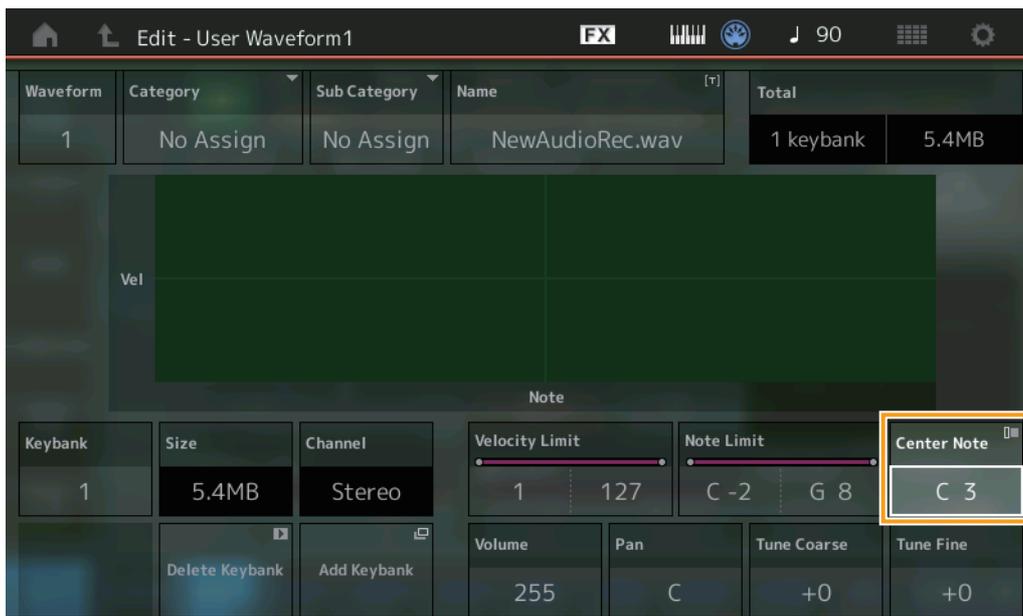
Element Edit (Element)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Edit Waveform (Waveform-Bearbeitung)

Es wurde die Einstellung „Center Note“ (mittlere Note) hinzugefügt.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element oder Tasten-Auswahl → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

Bestimmt die Taste (MIDI-Note), bei der die Tonhöhe den ursprünglichen Waveform-Daten entspricht.

Einstellungen: C-2 – G8

Utility (Dienstprogramme)

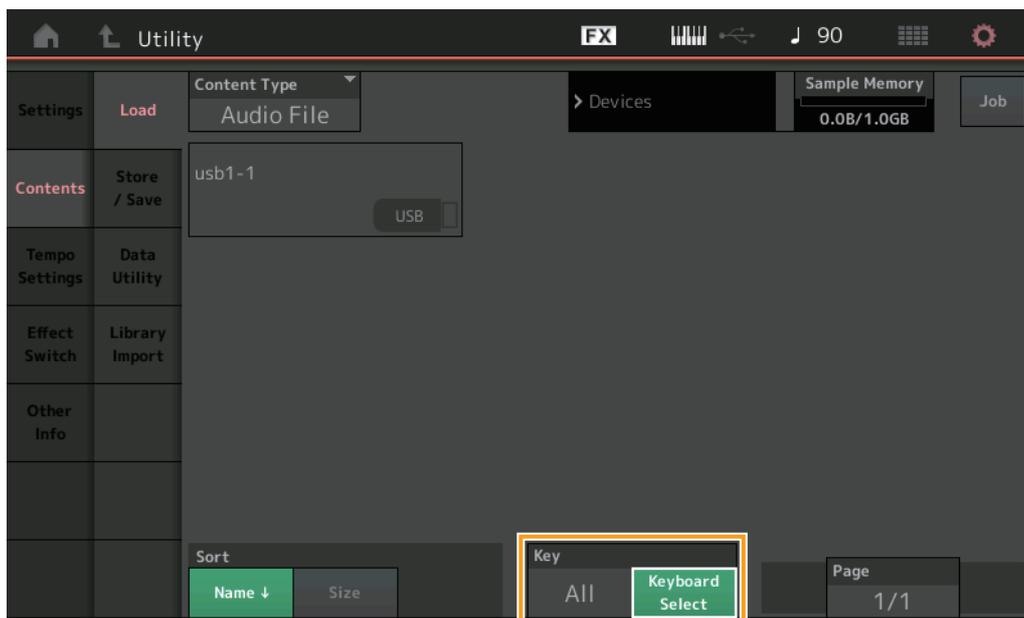
Contents (Inhalte)

Load (Laden)

Beim Laden von WAV- und AIFF-Dateien als Wellenformen wurde eine Funktion zur Angabe einer Taste hinzugefügt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (nur Normal Parts) → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → [New Waveform] oder
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (nur Normal Parts) → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key

Wählen Sie die Taste aus, der die geladene WAV- bzw. AIFF-Datei zugewiesen wird.

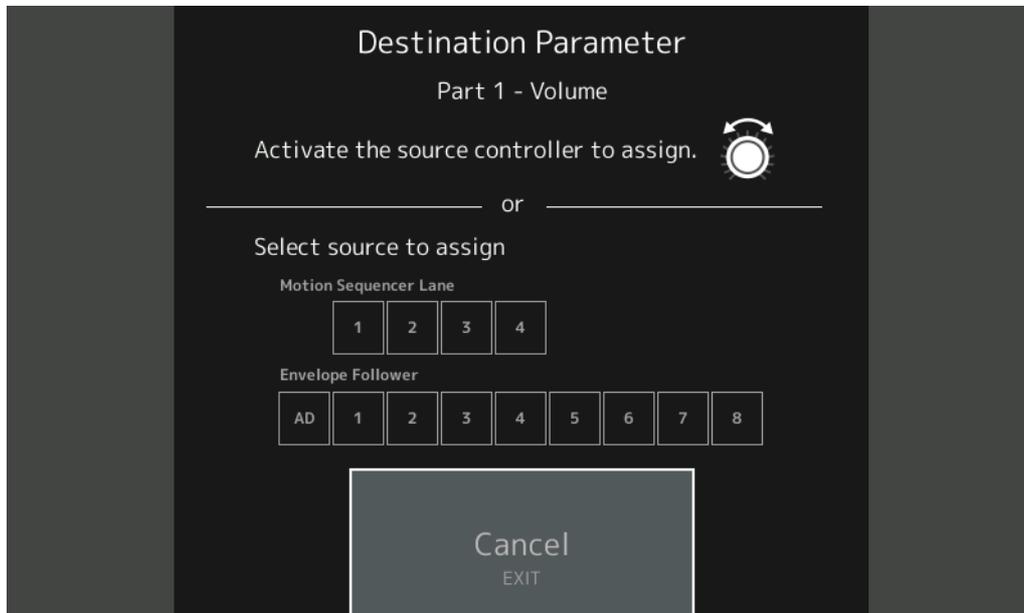
Einstellungen: Keyboard Select (C-2 – G8), All

Control-Assign-Dialog (Controller-Zuweisung)

In dem Dialog, der erscheint, wenn Sie den Part-Parameter auswählen und die [CONTROL ASSIGN]-Schaltfläche drücken, wird bei gedrückt gehaltener Schaltfläche [PART SELECT MUTE/SOLO] gedrückt halten und Betätigen des zuweisbaren Drehreglers (Assignable) der zuweisbare Drehregler für „Common“ ausgewählt.

Bedienung

Positionieren Sie den Cursor auf dem Controller-Zuweisungs-Parameter des Parts → Drücken Sie die [CONTROL ASSIGN]-Taste.



Halten Sie die Taste [PART SELECT MUTE/SOLO] gedrückt und betätigen Sie den Drehregler, den Sie zur Bedienung des Zielparameters verwenden möchten.

HINWEIS Eine Fehlermeldung erscheint, wenn Sie den Super Knob drehen und es keine Assignable Knobs oder Controller-Zuweisungen mehr gibt, die zugewiesen werden könnten.

Panel-Lock-Funktion (Bedienungssperre)

Um unabsichtliche Bedienvorgänge während Ihres Spiels zu vermeiden, wurde eine Bedienfeldsperre (Panel Lock) hinzugefügt.

Bedienung [SHIFT] + [AUDITION] im Home-Display oder im Live-Set-Display.



Um das Bedienfeld zu entsperren, drücken Sie [SHIFT] + [AUDITION] erneut. Wenn die Panel-Lock-Funktion eingeschaltet ist, sind außer der Tastatur, der Pedale, dem Master-Volume-Regler, dem Super Knob, dem Pitch-Bend-Rad, dem Modulationsrad und der Entsperr-Funktion keine anderen Funktionen verfügbar. Diese Sperre gilt auch für Touchscreen-Bedienvorgänge.