



目次

MODX Version 2.50 新機能	2
新規パフォーマンスの追加.....	3
Smart Morph機能の追加.....	4
Pattern機能の拡張.....	12
パターン内におけるユーザーインターフェースの改善.....	16
DAWリモート機能の追加.....	18
操作性の向上.....	21
その他.....	23
MODX Version 2.00 新機能	24
新規エフェクトタイプの追加.....	25
新規パフォーマンスの追加.....	26
パターンシーケンサー機能の追加.....	27
ライブセット(Live Set).....	50
シーン.....	52
パートエディット(Edit).....	54
ユーティリティ (Utility).....	56
USB TO DEVICE MIDI対応.....	60
ユーザーインターフェースの改善.....	61
シーケンサー部.....	62
MODX Version 1.10 新機能	63
Play/Rec.....	64
パートエディット(Edit).....	65
ユーティリティ (Utility).....	66
コントロールアサイン(Control Assign)ダイアログ.....	67
パネルロック機能.....	68

MODX Version 2.50 新機能

このたび、MODXではファームウェアのバージョンアップにより、以下の機能が追加されました。
本書では、製品付属のリファレンスマニュアルに対して追加または変更となる点についてご説明します。

- 新規パフォーマンスを追加しました。
- スマートモーフ機能を追加しました。
- パターンシーケンサーに機能を追加しました。
- DAWリモート機能を追加しました。
- 操作性、演奏性を改善しました。

新規パフォーマンスの追加

パフォーマンスを新規に32個追加しました。
追加されたパフォーマンスはデータリストをご参照ください。

Smart Morph機能の追加

機械学習でFM-X音色をモーフィングするスマートモーフ機能を追加しました。

MODXは、Part 9~16に割り当てた2つ以上の音色を独自に分析し、マップ上にそれぞれの音色を点としてプロットします。この点どうしの距離は音色の近さ（近似性）を示します。

この機能は、マップ上の音色間を埋めるFM-X音色を自動生成します。

マップ上をタッチするとその音色がPart 1の音色になります。

気に入ったポイントを選んで保存することで、新しいFM-Xの音色作成ツールとして活用できます。

また、マップ上をドラッグしたり、任意の2点間の動きをSuper Knobにアサインしたりすることで、FM-Xを活用したこれまでにない演奏表現を生み出すことが可能です。

Home (ホーム)

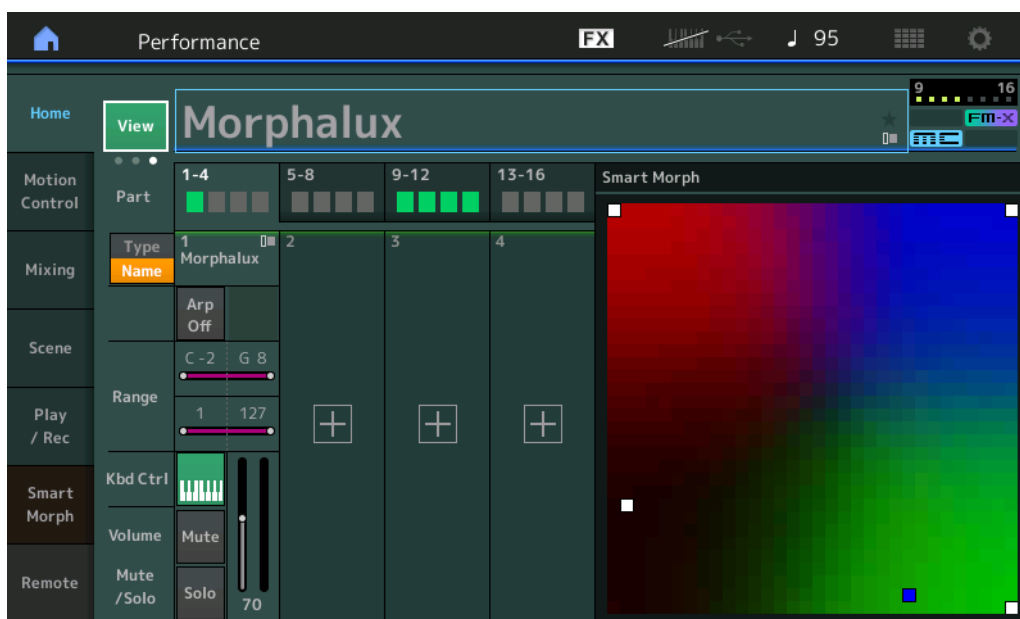
手順

[PERFORMANCE] → [Home]




View (ビュー)

初期状態の8パート表示、4パートと各種情報の表示、4パートとスマートモーフのマップの3種類の画面を切り替えることができます。

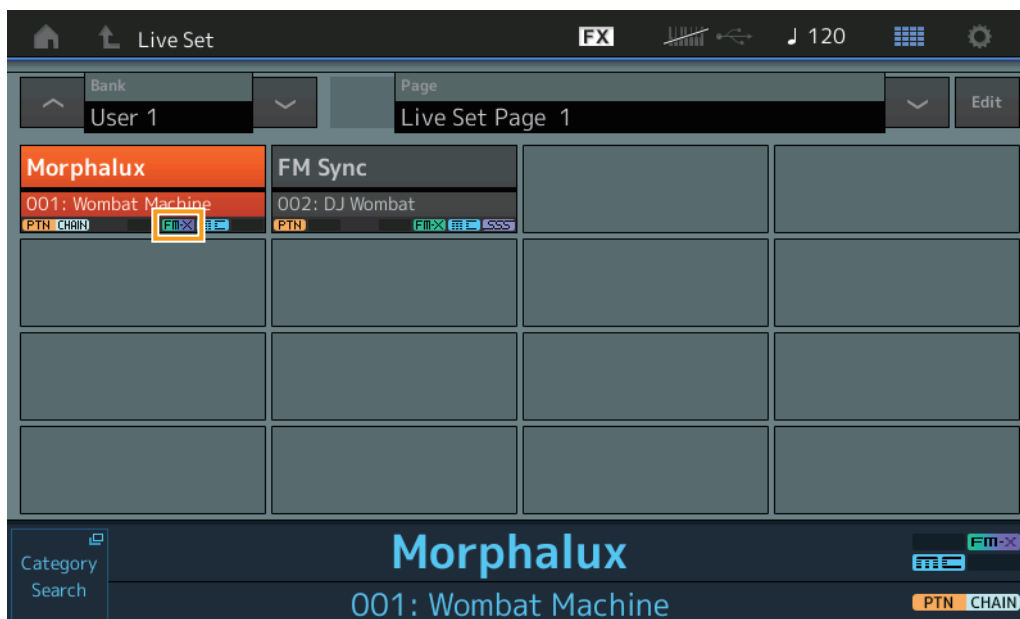


NOTE [PERFORMANCE]ボタンを押すことでも同様の操作が行なえます。

NOTE ライブセット画面では、スマートモーフ情報を持つパフォーマンスがスロットに割り当てられている場合、FM-Xのアイコンが特別なものに変化します。

: FM-Xのパートを持つパフォーマンスに表示されます。

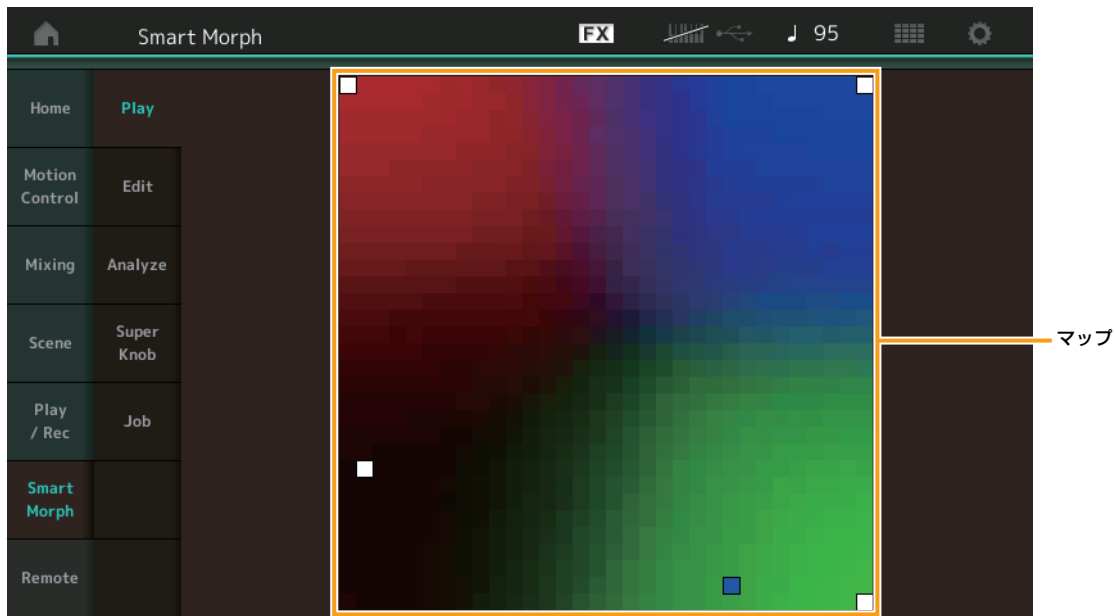
: FM-Xのパートとスマートモーフ情報を持つパフォーマンスに表示されます。



Smart Morph (スマートモーフ)

Play (プレイ)

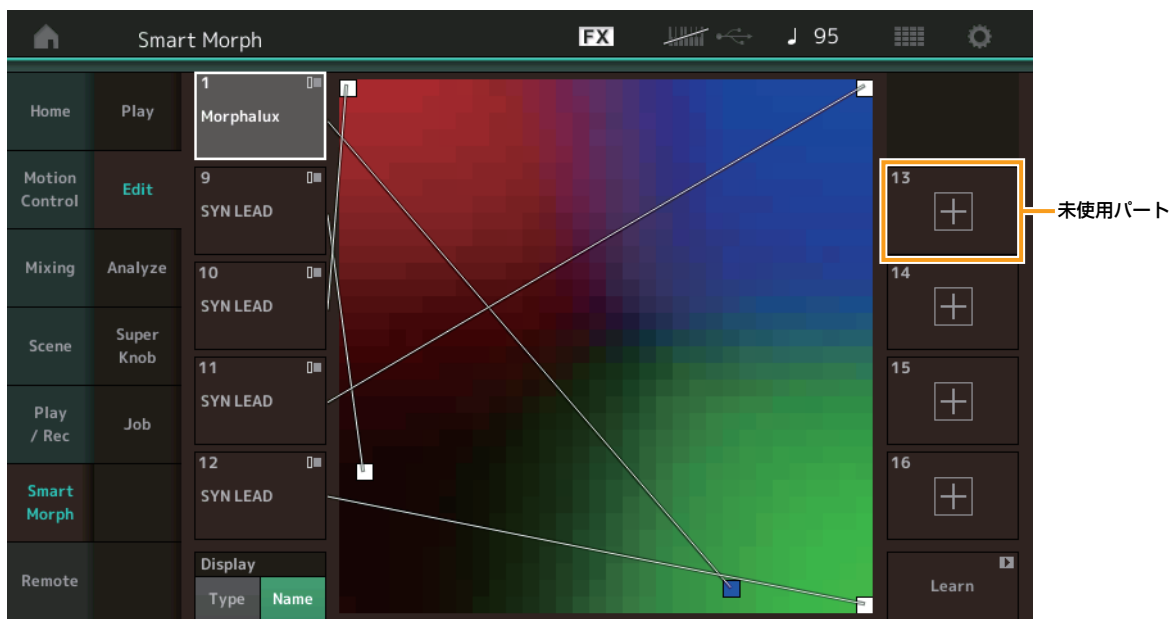
手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



スマートモーフのマップをタップすることでパート1のFM-X音色を変化させる画面です。

Edit (エディット)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



未使用パート

タップすると、FM-X音色を呼び出すためのパートカテゴリー検索画面を表示します。

使用中パート

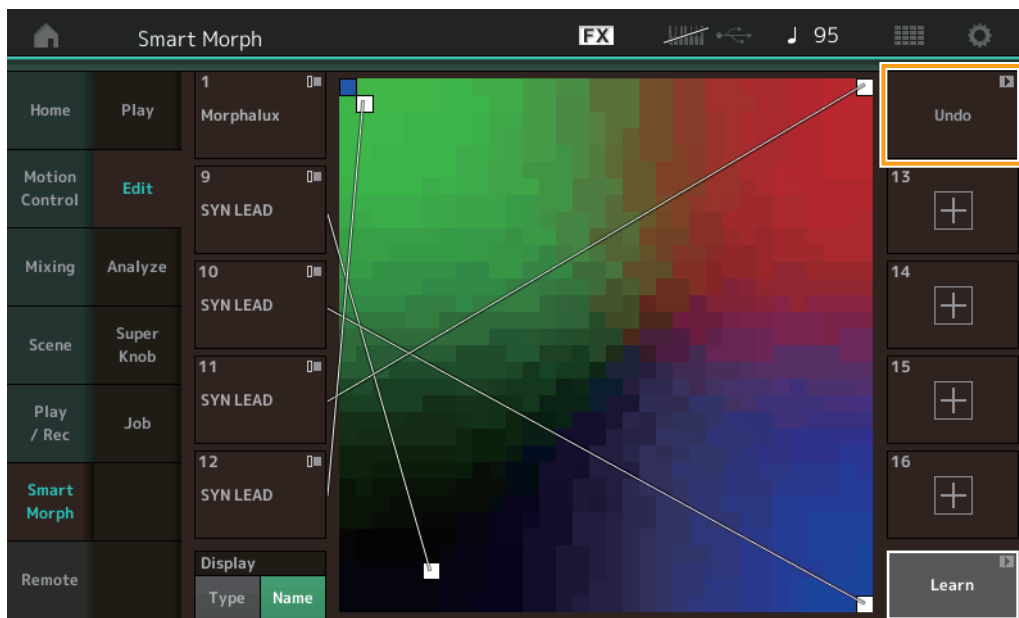
タッチするとコンテキストメニュー (Category Search、Edit、Copy、Delete)を表示します。

Display (ディスプレイ)

各パートの表示をパートメインカテゴリーにするかパート名にするか選択します。

Learn (ラーン)

タップすると学習(マップ生成)を開始します。処理中は一部UIが無効化され、ラーンの代わりにCancel (キャンセル)ボタンが表示されます。処理をキャンセルした場合、マップは学習前の状態になります。学習中でも演奏は可能です。



ETA (Estimated Time of Action)

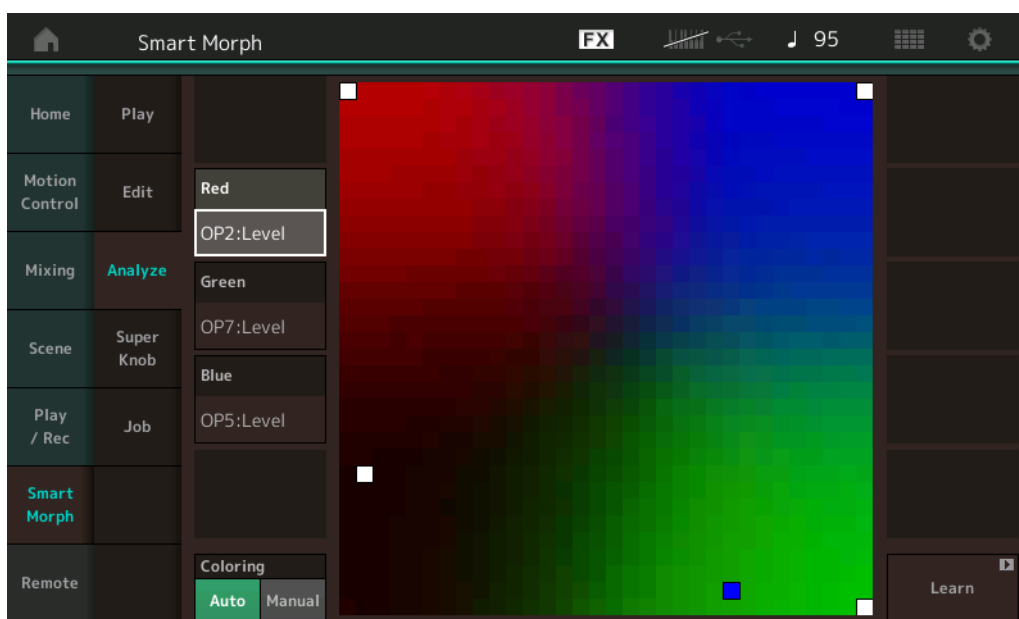
ラーンの残り時間を表示します。

Undo/Redo (アンドゥー/リドゥー)

ラーンの実行後、右上にアンドゥーボタンが表示されます。アンドゥーを実行すると、マップを学習前に戻すことができます。アンドゥーの実行後はリドゥーが表示され、マップをアンドゥーの実行前に戻すことができます。

Analyze (アナライズ)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (レッド)

選択したパラメーターの値の大きさを赤の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(9ページ)を参照してください。

Green (グリーン)

選択したパラメーターの値の大きさを緑の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(9ページ)を参照してください。

Blue (ブルー)

選択したパラメーターの値の大きさを青の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(9ページ)を参照してください。

ETA (Estimated Time of Action)

ラーンの残り時間を表示します。

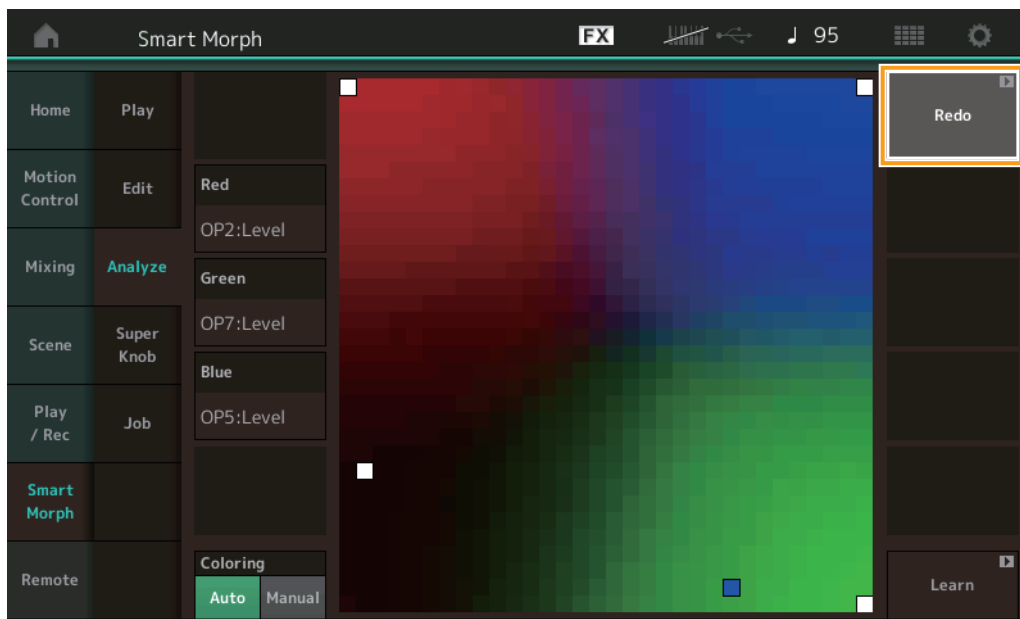
Coloring (カラーリング)

オートに設定すると、ラーン実行時にRed、Green、Blueを自動的に再設定します。マニュアルに設定すると、ラーン実行時にRed、Green、Blueは自動的に再設定されません。

設定値: Auto、Manual

Learn (ラーン)

タップすると学習(マップ生成)を開始します。処理中は一部UIが無効化され、ラーンの代わりにCancel (キャンセル)ボタンが表示されます。処理をキャンセルした場合、マップは学習前の状態になります。



Undo/Redo (アンドゥー/リドゥー)

ラーンの実行後、右上にアンドゥーボタンが表示されます。アンドゥーを実行すると、マップを学習前に戻すことができます。アンドゥーの実行後はリドゥーが表示され、マップをアンドゥーの実行前に戻すことができます。

Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター

FM Common

Parameter Name	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

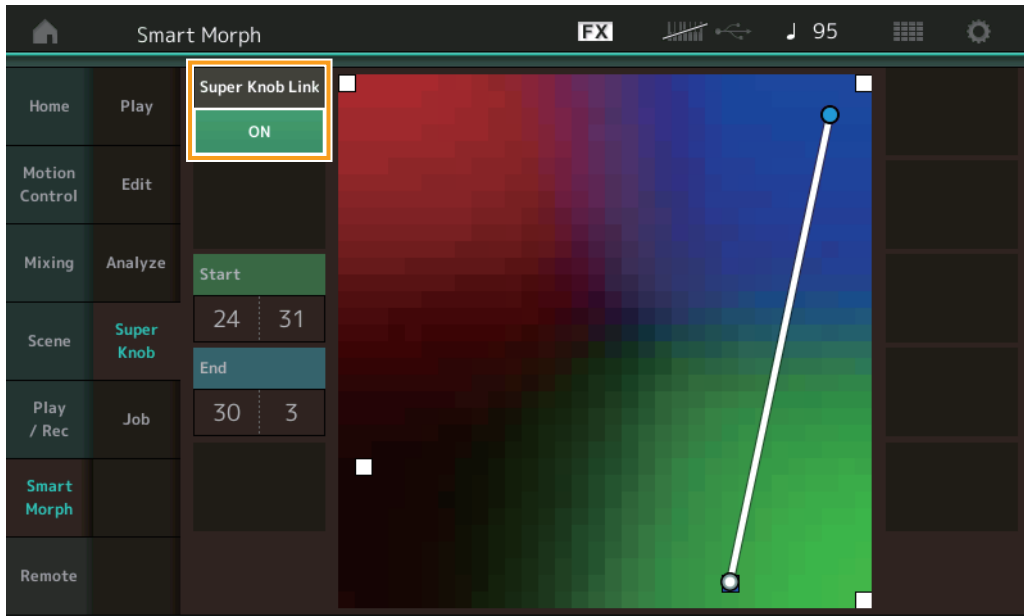
Parameter Name	Display Name
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter 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)

Parameter Name	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 Level
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 (スーパーノブ)

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



Super Knob Link (スーパーノブ リンク)

ONにするとスーパーノブにスタートからエンドまでをなぞる効果を追加します。

設定値: On、Off

Start (スタート)

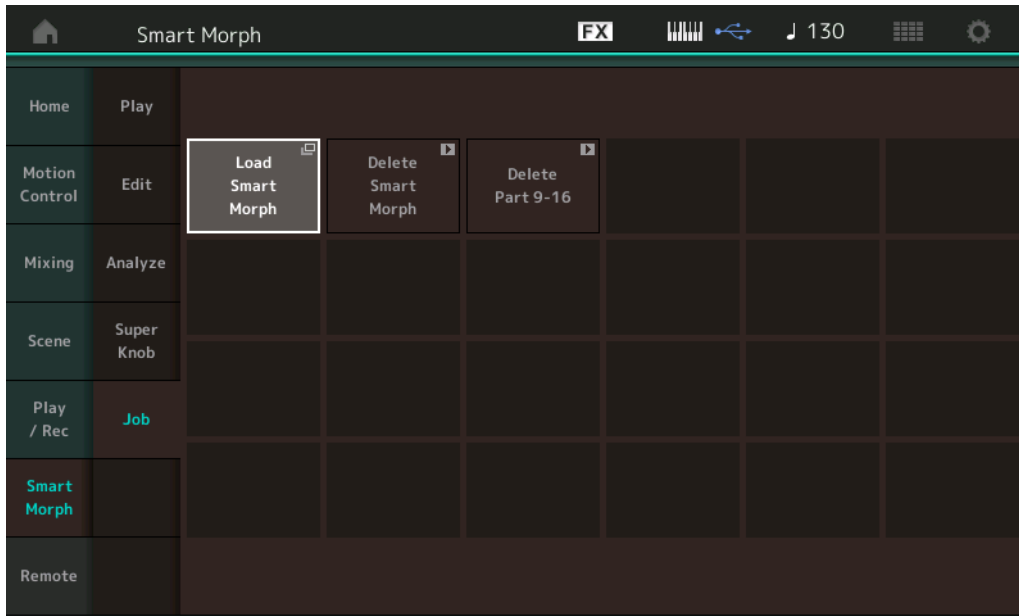
スーパーノブの最小値に対応するマップ上の位置を設定します。スタートにカーソルがある状態でマップを触ることで、スタートの位置を設定できます。

End (エンド)

スーパーノブの最大値に対応するマップ上の位置を設定します。エンドにカーソルがある状態でマップを触ることで、エンドの位置を設定できます。

Job (ジョブ)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (ロード スマートモーフ)

ロード画面を開きます。ロード画面で他のパフォーマンスを選択し、そのパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を現在のパフォーマンスに読み込むことができます。

Delete Smart Morph (デリート スマートモーフ)

選択中のパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を削除します。

Delete Part 9-16 (デリート パート9~16)

パート9~パート16を一括で未使用状態にします。

パート5~パート16を未使用状態にするとSSSが有効になります。

パート9~パート16はスマートモーフのマップ作成のために使用します。マップを再度調整しない場合はパート9~パート16を消しても問題はありません。

Pattern機能の拡張

Play/Rec (プレイ/レック)

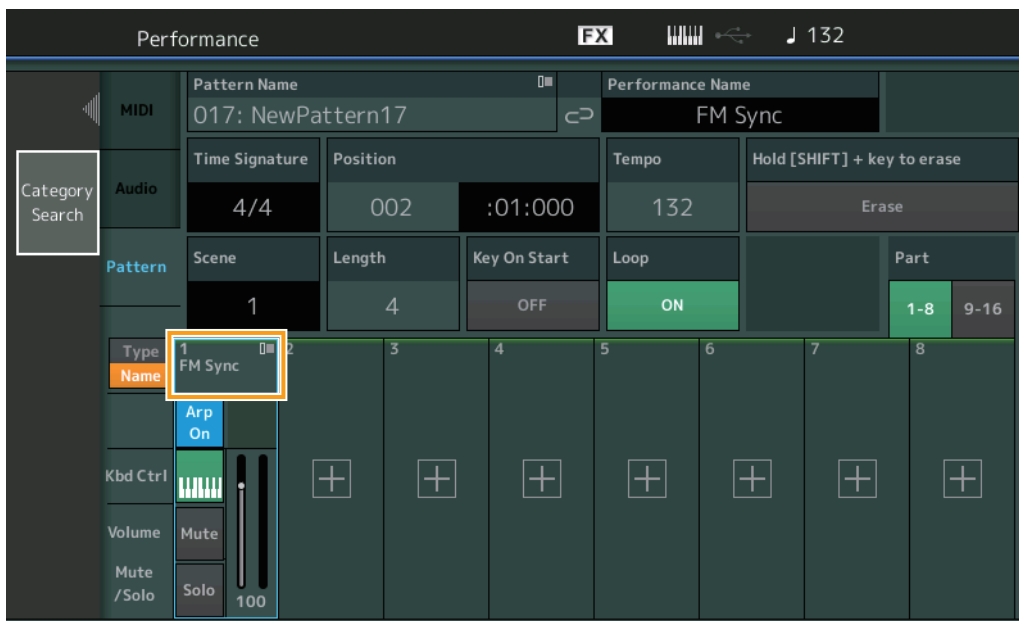
Pattern (パターン)

■ 録音状態、再生状態

パターンのレコーディング中にパートカテゴリーサーチ画面で音色を選択できるようになりました。

手順

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](レコード)ボタン → [▶](プレイ)ボタン → パート名前をタッチ → 表示されるメニューから[Category Search]を選択

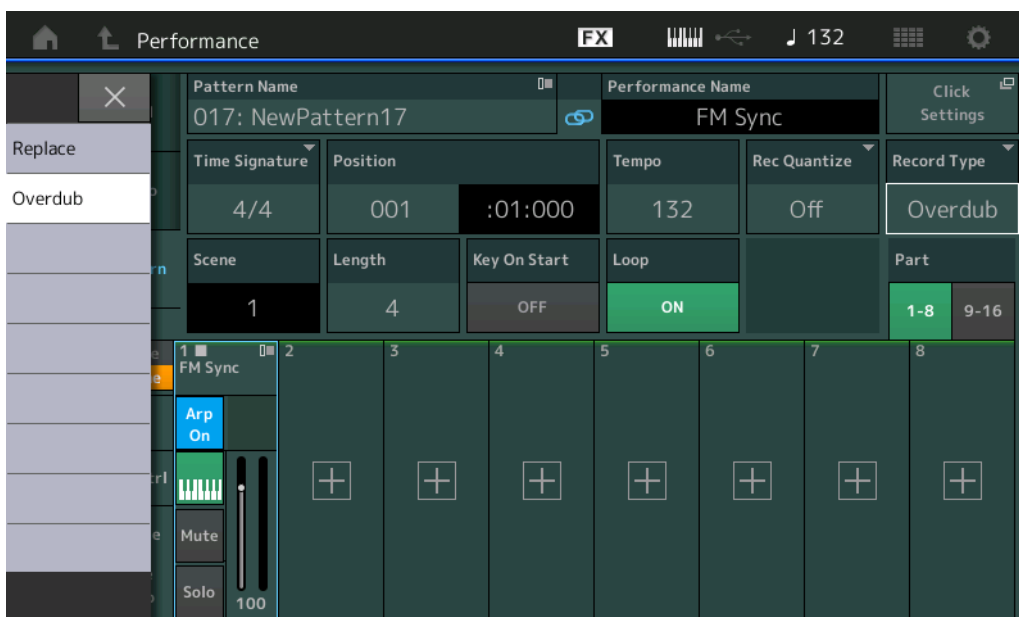


■ 上書き録音状態

上書き録音時にコントローラーを操作すると、そのコントローラーイベントを削除しながら録音できるようになりました。コントローラー操作の録り直しがしやすくなりました。

手順

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (すでに録音された状態から) → [●](レコード)ボタン → レコードタイプをタッチ → 表示されるメニューから[Overdub]を選択 → [▶](プレイ)ボタン



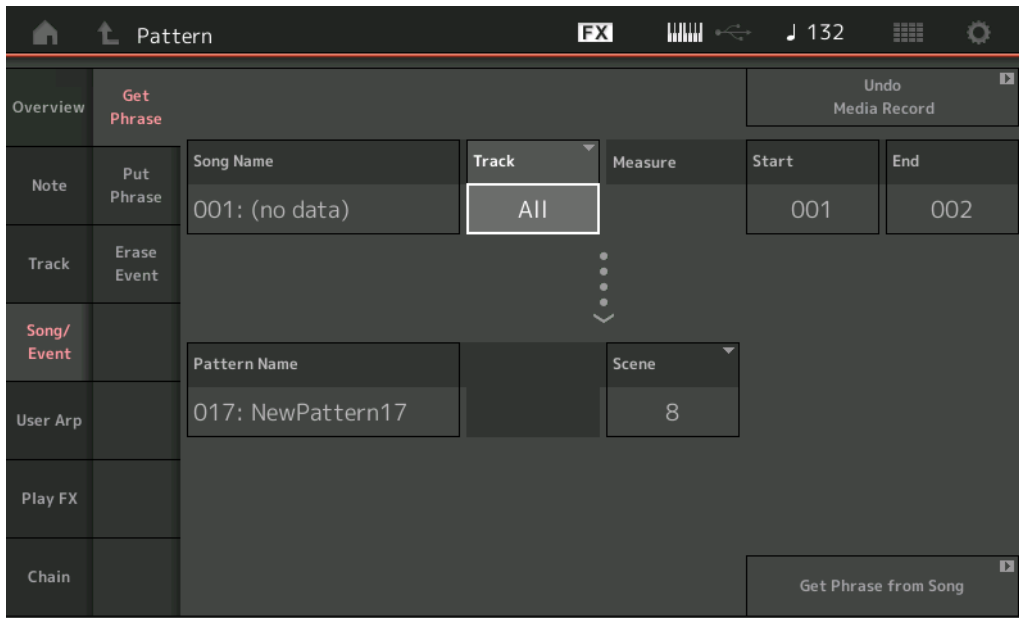
NOTE MIDIソングの上書き録音時も同様の動作をするようになりました。

Song/Event (ソング/イベント)

Get Phrase (ゲット フレーズ)

ゲットフレーズ画面において、ジョブの対象トラックとコピー先のトラックに「All」を指定できるようになりました。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

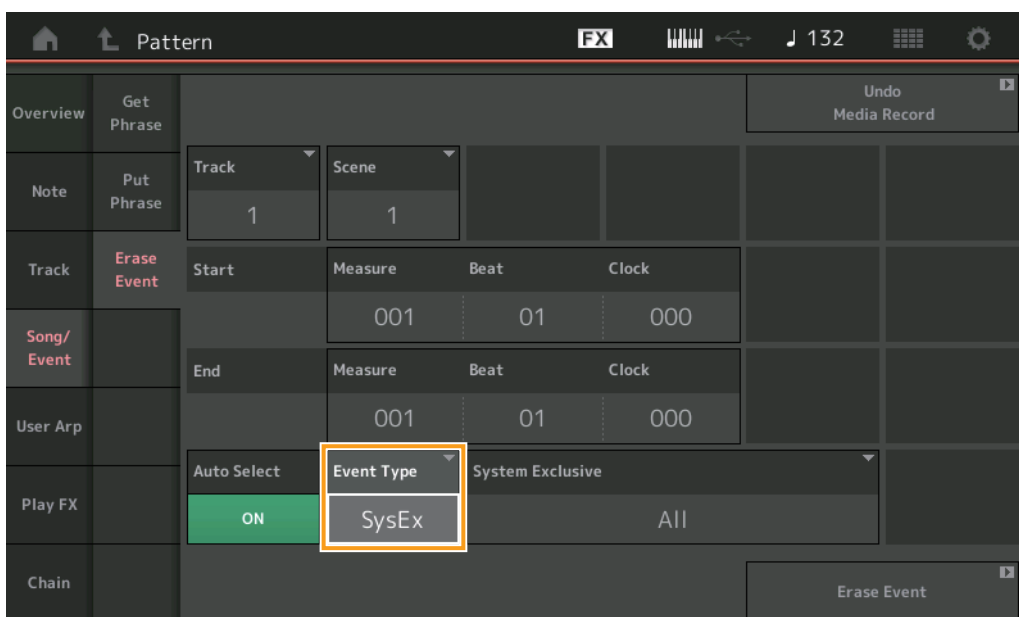
Track (トラック) *2実行先

コピー先のトラックを指定します。

Erase Event (イレース イベント)

パターン中のMIDIイベントを、イベントの種類ごとに範囲を指定して消せるようになりました。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~257

Start Beat (スタートビート)

ジョブの対象の拍の始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Start Clock (スタートクロック)

ジョブの対象のクロックの始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 001~257

End Beat (エンドビート)

ジョブの対象の拍の終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Clock (エンドクロック)

ジョブの対象のクロックの終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Auto Select (オールセレクト)

オンにすると、消すイベントタイプを、ピッチベンドホイールやノブなどの物理的な操作子を使って指定することができます。

設定値: Off、On

Event Type (イベントタイプ)

消すイベントのタイプを指定します。

設定値: Note、Poly、CC、NRPN、RPN、PC、AfterTouch、PitchBend、SysEx、All

CC Number (コントロールチェンジナンバー)

イベントタイプをCCに設定すると表示されます。消すコントロールチェンジナンバーを指定します。

設定値: All、1~127

System Exclusive (システムエクスクルーシブ)

イベントタイプをSysExに設定すると表示されます。消すシステムエクスクルーシブを指定します。

設定値: 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

NOTE Common **** と Super Knobを指定したときは、トラック(Track)の指定は無視してシステムエクスクルーシブを削除します。

Play FX (プレイエフェクト)

ノーマライズ プレイエフェクト実行時の対象のシーンを指定できるようになりました。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

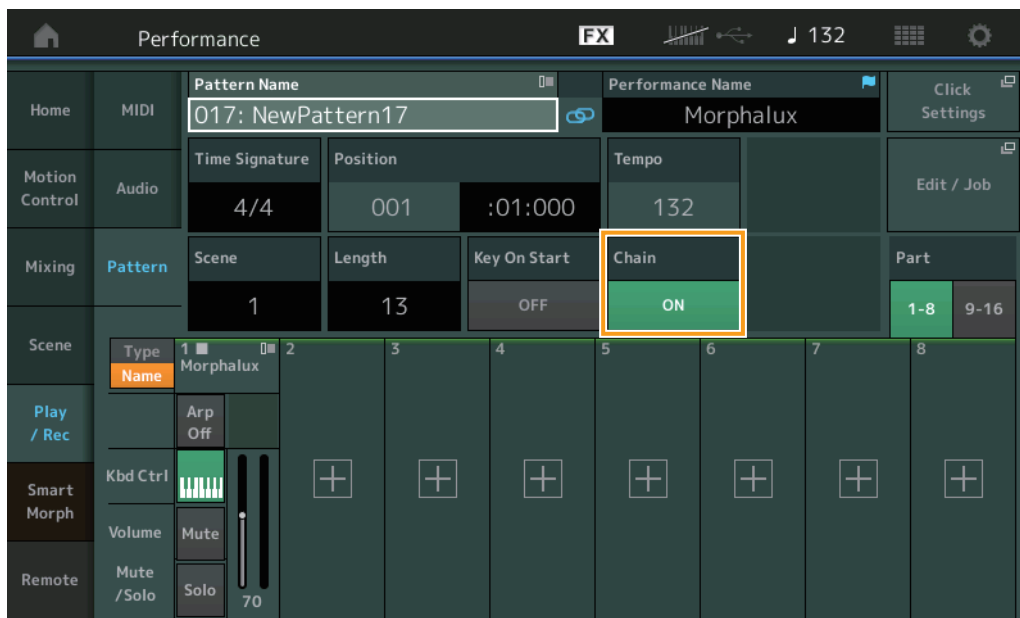
設定値: All、1~8

パターン内におけるユーザーインターフェースの改善

■ Pattern Chainスイッチの追加

パターン画面とチェーン画面で、チェーン再生の設定をパターンごとにストアできるようになりました。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain (チェーン)

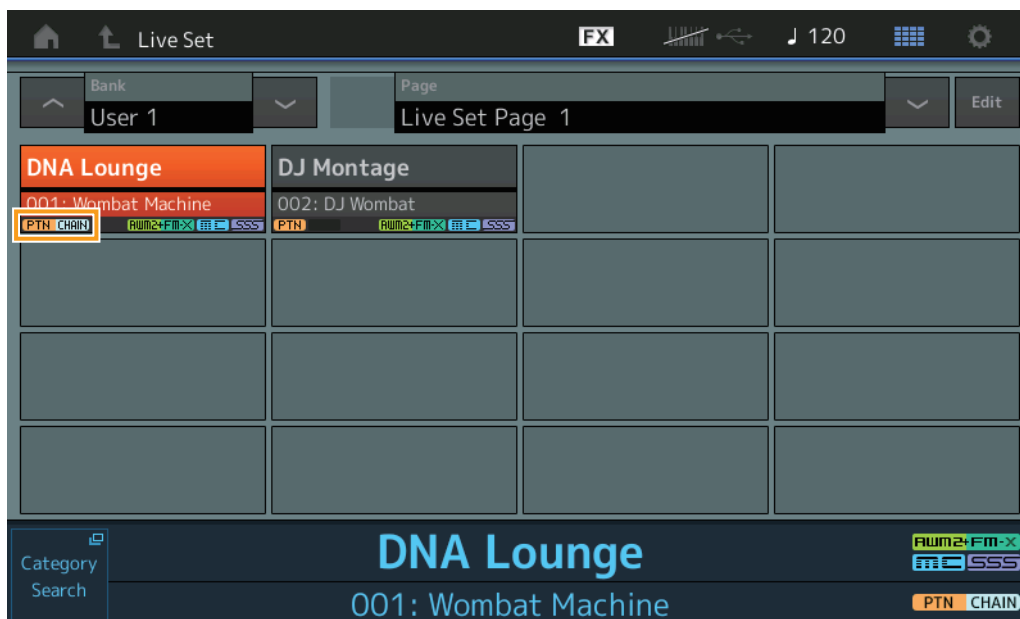
チェーン画面以外でも、チェーン再生をするかどうかを設定します。

設定値: Off, On

NOTE ライブセット画面では、チェーンがオンのパターンがスロットに割り当てられている場合、PTNのアイコンがPTN CHAINになります。

PTN: パターンが割り当てられているスロットに表示されます。

PTN CHAIN: チェーンがオンのパターンが割り当てられているスロットに表示されます。

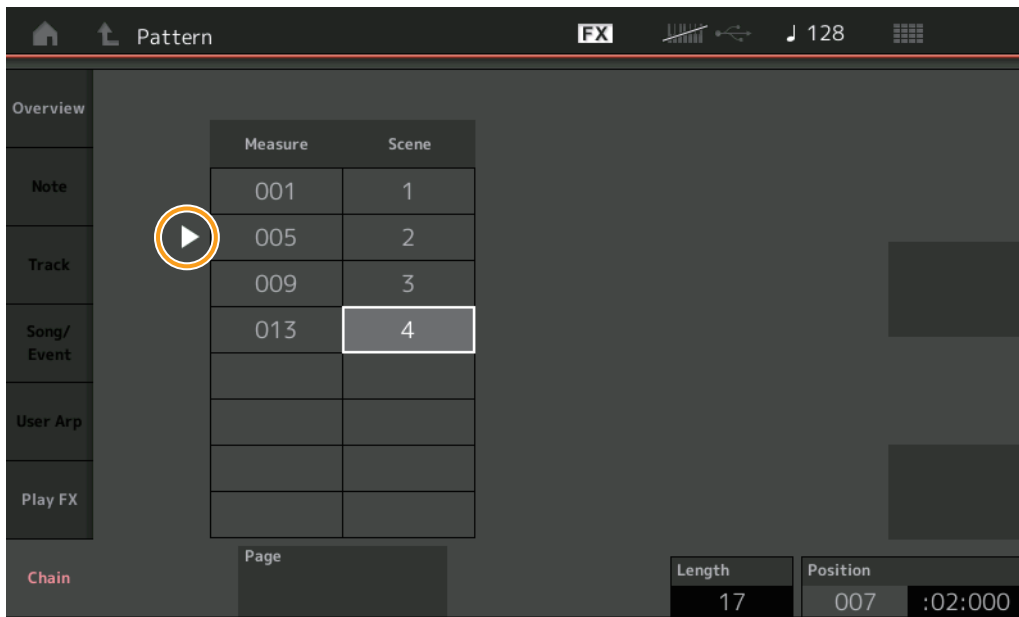


■ チェーンの再生位置にアイコンを表示

チェーン画面で、再生中のシーンの横にアイコンを表示するようになりました。

手順

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

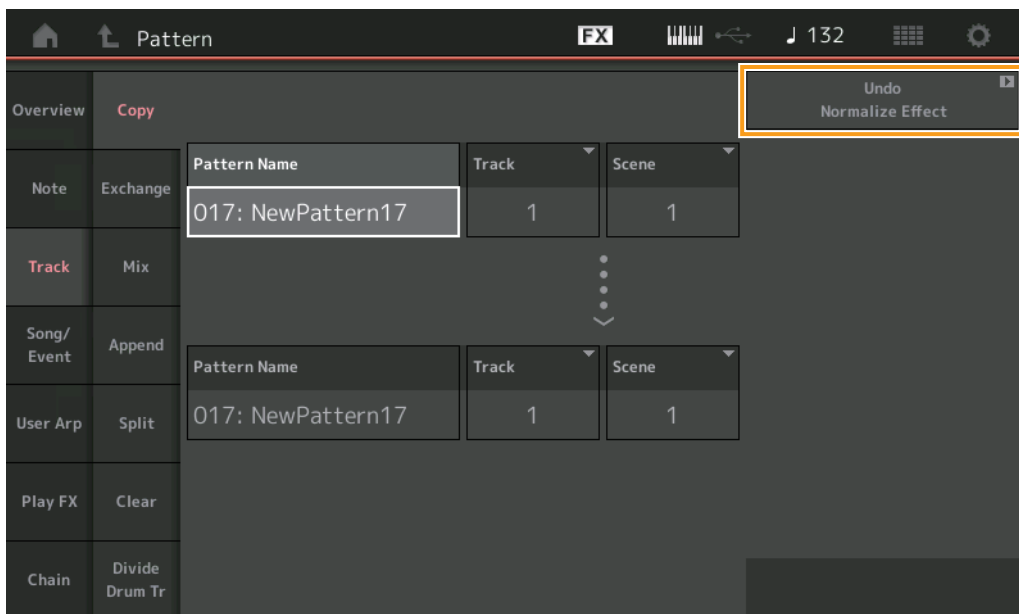


■ アンドゥー/リドゥーの追加

各画面でジョブのアンドゥー/リドゥーができるようになりました。

手順

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → 各画面



* 複数の画面にわたる機能のため、例としてコピー画面を掲載しています。

Undo (アンドゥー)

直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻します。シーケンスが存在する状態で、操作した後に有効となります。

Redo (リドゥー)

アンドゥーで取り消した操作を再び実行します。アンドゥーを実行した後に有効となります。

DAWリモート機能の追加

コンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできるDAWリモート機能を追加しました。

DAWリモート機能を使用できるのはコンピューターとUSBケーブルで接続した場合のみです。MIDIケーブルで接続した場合は使用できません。

DAWリモート機能の準備

MODX側の設定

コンピューターとの接続については取扱説明書をご参照ください。

[Remote] → [Settings]でDAWリモート機能の設定画面を表示し、DAWタイプをお使いのDAWソフトウェアに設定します。

DAWソフトウェア側の準備

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

NOTE DAWソフトウェアを使用中にコンピューターとMODXの接続が切れると、接続をやり直してもDAWソフトウェアがMODXを認識しない場合があります。接続をやり直した後に、DAWを再起動してください。

【重要】

お使いのDAWソフトウェアのバージョンによっては、設定の手順が以下の説明と異なる場合や、設定自体ができない場合があります。詳しくは、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

■ Cubase

- 1 「デバイス」/「スタジオ」→「デバイス設定...」/「スタジオ設定...」でダイアログを開きます。
- 2 「MIDI」→「MIDIポートの設定」を選択してMODX-2またはMODX Port 2のAll MIDI Inputのチェックを外します。
- 3 ダイアログ左上の+ボタンを押してリストから「Mackie Control」を選びます。
- 4 「リモートデバイス」→「Mackie Control」を選びます。
- 5 「MIDI入力」と「MIDI出力」にMODX-2またはMODX Port2を設定します。
- 6 (任意)「ユーザーコマンド」の「F1」～「F8」に好きな機能を割り当てます。

■ Logic Pro

- 1 「Logic Pro X」→「詳細設定」→「詳細ツール」を選択します。
- 2 表示された「環境設定」画面において、「詳細ツールを表示」をチェックします。
- 3 表示された「追加オプション」において、「コントロールサーフェス」をチェックします。
- 4 「環境設定」画面上部のコントロールサーフェス タブを選択します。
- 5 表示された画面右下の[設定...]をクリックします。
- 6 表示された「コントロールサーフェス設定」ダイアログにおいて、左上の「新規」→「インストール」を選択します。
- 7 表示された「インストール」ダイアログにおいて、「Mackie Designs」の「Mackie Control」を選択して「追加」をクリックします。
- 8 「インストール」ダイアログを閉じます。
- 9 「コントロールサーフェス設定」ダイアログにおいて、Mackie Control の出力ポートと入力ポートに「MODX Port2」を選択します。
- 10 (任意) 手順1～4の後に表示される画面右下の「コントローラアサインメント」をクリックします。
- 11 (任意) 表示された「コントローラアサインメント」画面において、「ゾーン」をControl Surface: Mackie Controlに選択します。
- 12 (任意) 「コントロール」のF1～F8に機能を割り当てます。

■ Ableton Live

- 1 「Live」 → 「環境設定...」 を選択します。
- 2 表示された「環境設定」画面において、「Link MIDI」タブを選択します。
- 3 表示されたタブの「コントロールサーフェス」に「MackieControl」を設定します。
- 4 「入力」と「出力」に「MODX (Port2)」を設定します。
- 5 (任意) 「MIDI Ports」の「Input: MackieControl Input (MODX (Port2))」の「リモート」をオンに設定します。
- 6 (任意) 「オプション」 → 「MIDIマップアサインモード」にして、割り当てたいAbleton Liveの機能をクリックします。
- 7 (任意) MODX本体のDAWリモート機能のモードをトラックにして、SCENEボタンを押します。

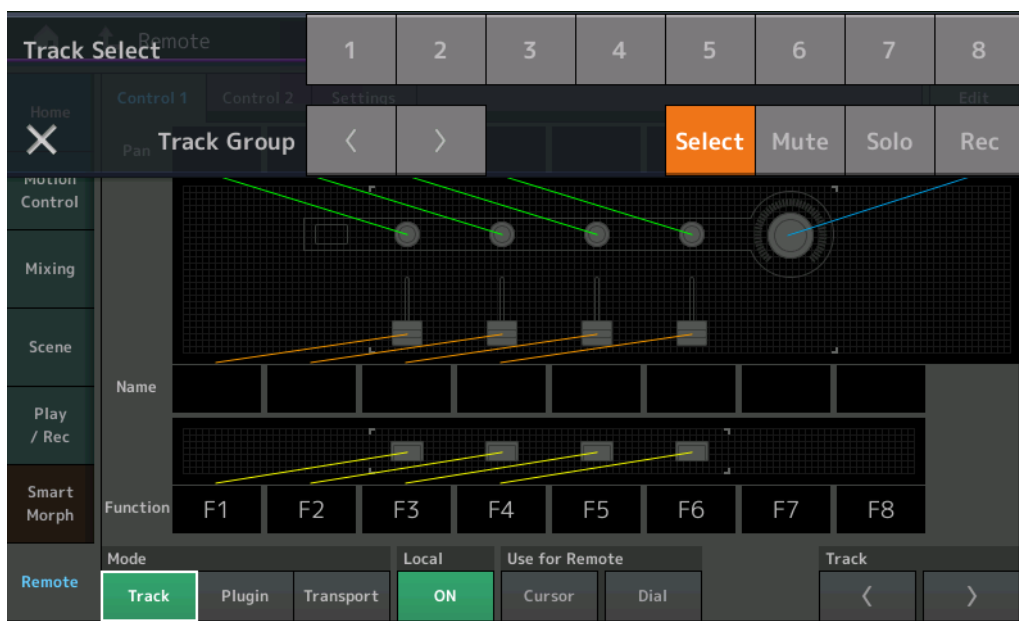
■ Pro Tools

- 1 「設定」 (Setup) → 「ペリフェラル...」 (Peripherals...) でダイアログを開きます。
- 2 「MIDIコントローラー」 (MIDI Controllers) タブを選びます。
- 3 タイプを「HUI」、受信元および送信先を「事前に定義されたもの」 (Predefined) のMODX-2またはMODX Port2に設定します。

MODXからDAWソフトウェアをコントロールする

Remote画面を表示すると、MODXのDAWリモート機能が有効になり、パネル操作が切り替わります。

手順 [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode (モード)

DAWリモート機能の動作を3つのモードから選択します。

設定値: Track、Plugin、Transport

Track (トラック): DAW上の複数トラックを同時に操作するモードです。

アサインابلノブ	Port 2からトラックPanが出力されます。スライダーセレクトボタンで表示が変わります。
スライダー	Port 2からトラックボリュームが出力されます。スライダーセレクトボタンで表示が変わります。
SCENEボタン	Port 2からF1～F8が出力されます。
その他のコントローラー	リモートモードで設定されたCCが出力されます。
Select (セレクト)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からトラックセレクトが出力されます。
Mute (ミュート)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からミュートが出力されます。
Solo (ソロ)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からソロが出力されます。

Rec (レック)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からRec Enableが出力されま す。
Track Group (トラックグループ)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からトラックグループセレクト トが出力されます(1トラック単位)。

Plugin (プラグイン): DAW上の特定プラグインを集中的に操作するモードです。

ノブ、スライダー、 SCENEボタン、 その他のコントローラー	リモートモードで設定されたCCが出力されます。
---------------------------------------	-------------------------

Transport (トランスポート): DAWを再生しながら本機を演奏したり、本機の演奏をDAWで録音するためのモードです。トランスポート部を使ってDAWの再生や停止などを操作できます。トランスポート部以外は通常時と同じ動作となります。

Local (ローカルコントロール)

ローカルコントロールのオンまたはオフを設定します。ユーティリティーのMIDI I/O画面で設定できるものと同じです。

Use for Remote (ユーズ フォー リモート)

MODX本体パネル上のダイヤルとカーソルボタンをそれぞれ、DAW操作に使用するかどうかを設定します。

- On: DAW操作に使用します。
- Off: MODXの画面操作に使用します。

Track (トラック)

Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位)。

Edit (エディット)

Port 1から出力されるCCのコントロール番号やコントローラーの動作モードを設定します。

[MS ON/OFF] (モーションシーケンサー オン/オフ)ボタン

Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位、[SHIFT]を押しながらのときは1トラック単位)。

[ARP ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン

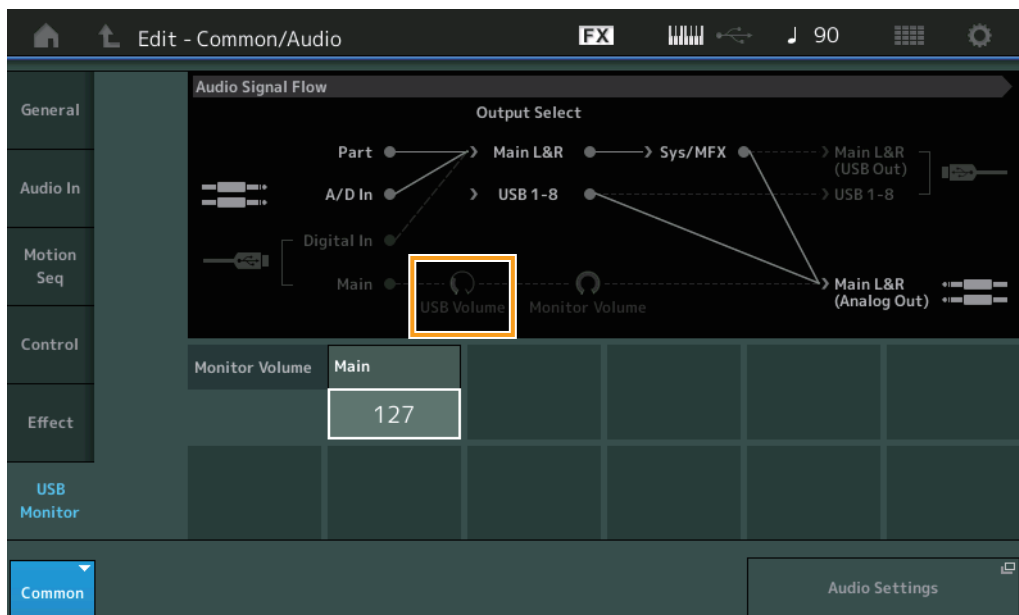
Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位、[SHIFT]を押しながらのときは1トラック単位)。

操作性の向上

■ 結線図上からショートカット

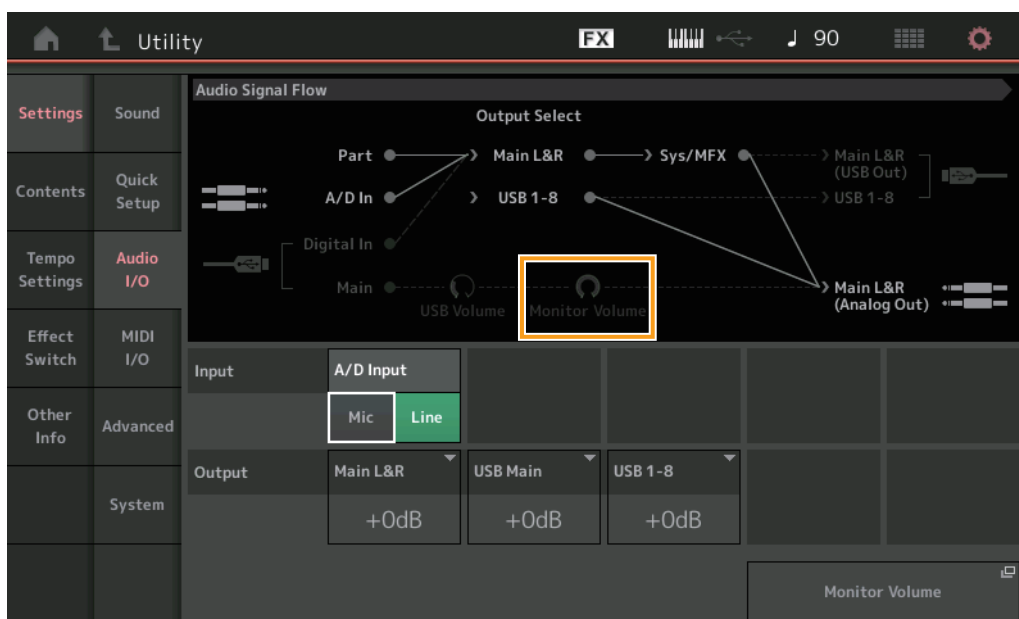
オーディオ結線図上のUSB Volume付近をタップすることで、オーディオI/O画面を開くことができるようになりました。カーソルは自動的にオーディオI/O画面のUSB Volumeにジャンプします。

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



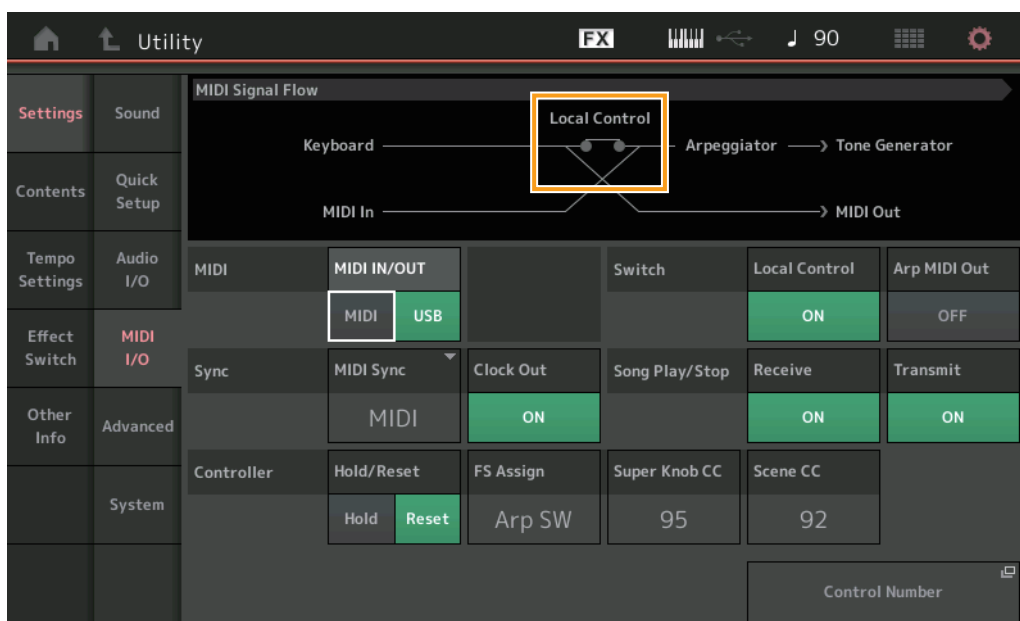
オーディオ結線図上のMonitor Volume付近をタップすることで、USBモニター画面を開くことができるようになりました。カーソルは自動的にUSBモニター画面のMainにジャンプします。

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



MIDI結線図上の ローカルコントロールスイッチ付近をタップすることで、ローカルコントロールのオン/オフを切り替えることができるようになりました。

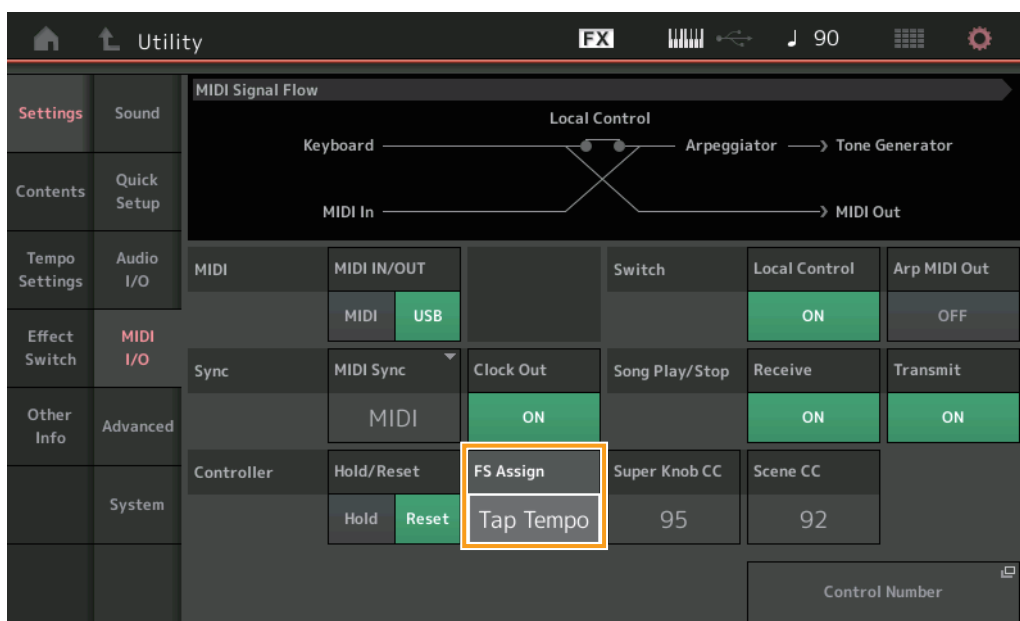
手順 [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ フットスイッチを使ってテンポを設定

フットスイッチアサインコントロールナンバーにタップテンポの設定値が追加されました。フットスイッチを使ってテンポを設定できるようになりました。

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



FS Assign (フットスイッチ アサインコントロールナンバー)

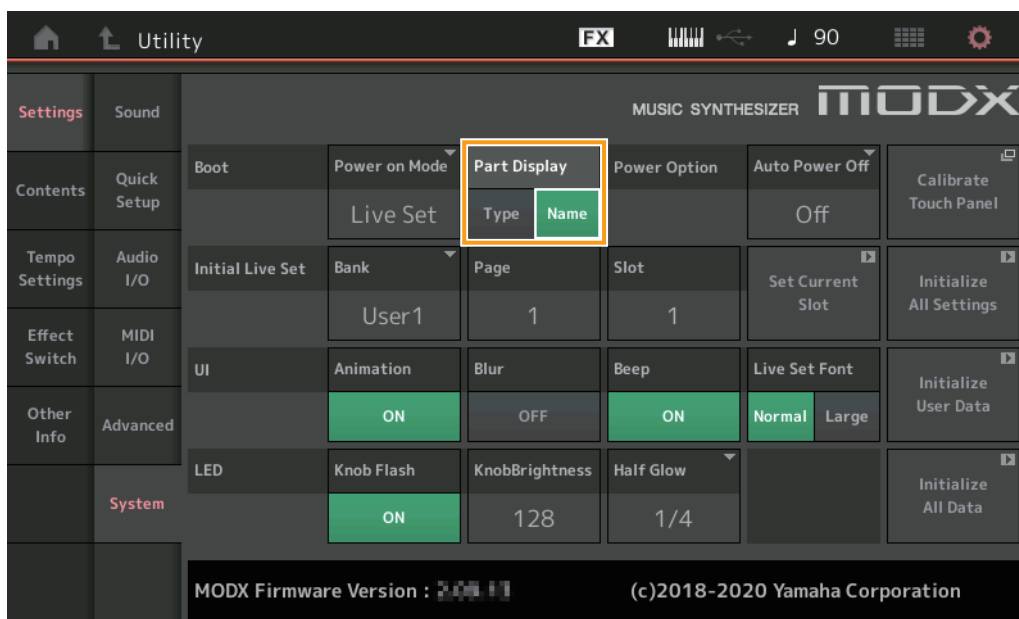
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、MODXはフットスイッチが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1~95、Arp SW、MS SW、Play/Stop、Live Set+、Live Set-、Oct Reset、Tap Tempo

■ 起動直後のパート名表示を設定

MODX本体起動直後のタイプ/ネームスイッチの表示状態を設定できるようになりました。

手順 [Utility] → [Settings] → [System]



Part Display (パートディスプレイ)

MODX本体起動直後のタイプ/ネームスイッチの表示を、カテゴリーとパートタイプにするか、パートネームにするか設定します。

設定値: Type、Name

■ キー指定でWAVEファイル、AIFFファイルをロードしたときのノートリミットの仕様を変更

ドラムパートのキー、またはAWM2パートの元素にキー指定でWAVEファイル、AIFFファイルをロードしたときのノートリミットの初期値をC-2~G8に変更しました。

■ MODX Connectがパターンに対応

MODX Connectがパターンを扱えるようになりました。詳細はMODX Connectマニュアルをご参照ください。

その他

■ ピッチベンド分解能が向上

ピッチベンド分解能が向上し、より細かなピッチコントロールができるようになりました。

MODX Version 2.00 新機能

このたび、MODXではファームウェアのバージョンアップにより、以下の機能が追加されました。
本書では、製品付属のリファレンスマニュアルに対して追加または変更となる点についてご説明します。

- 新規エフェクトタイプを追加しました。
- 新規パフォーマンスを追加しました。
- パターンシーケンサー機能を追加しました。
- ライブセット画面でソング/パターン/オーディオファイルを再生する機能を追加しました。
- シーン機能で記録する情報に、スーパーノブリンクを追加しました。
- シーン機能で記録する情報に、キーボードコントロールを追加しました。
- LFO Speedのパラメーターを拡張しました。
- USB TO DEVICE端子へのMIDI機器接続に対応しました。
- グローバルマイクローチューニング設定を追加しました。
- オーディショングループ設定を追加しました。
- ユーザーインターフェースを改善しました。
- シーケンサー容量(ユーザーメモリー内の全領域)を、約130,000音から約520,000音(Song)と約520,000音(Pattern)に増やしました。

新規エフェクトタイプの追加

以下のエフェクトタイプをカテゴリー Miscに追加しました。

エフェクトタイプ	エフェクトタイプの説明	パラメーター名	パラメーターの意味
VCM Mini Filter	音に太さと張りを与えるフィルターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。	Cutoff	フィルターのカットオフを設定します。
		Resonance	フィルターにクセを付けます。
		Type	フィルターのタイプを選択します。
		Texture	エフェクト効果の質感に様々な変化をつけます。
		Input Level	入力する音のレベルを設定します。
		Dry/Wet	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定します。
		Output Level	効果をかけた音の出力レベルを設定します。

エフェクトタイプ	エフェクトタイプの説明	パラメーター名	パラメーターの意味
VCM Mini Booster	独特の質感を持つブースターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。	EQ Frequency	EQで増減させる周波数を設定します。
		Resonance	EQにクセを付けます。
		EQ Gain	EQで増減させるゲインを設定します。
		Type	ブーストのタイプを選択します。
		Texture	エフェクト効果の質感に様々な変化をつけます。
		Input Level	入力する音のレベルを設定します。
		Output Level	効果をかけた音の出力レベルを設定します。

エフェクトタイプ	エフェクトタイプの説明	パラメーター名	パラメーターの意味
Wave Folder	倍音をコントロールすることによって、時間変化を伴う豊かな音色変化が得られるエフェクトです。	Fold	歪みの程度を設定します。
		Fold Type	歪みの質感を設定します。
		LFO Depth	変調の深さを設定します。
		LFO Speed	変調の周波数を設定します。
		LFO Shape	変調波形を設定します。
		Input Level	入力する音のレベルを設定します。
		Dry/Wet	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定します。
		Output Level	効果をかけた音の出力レベルを設定します
		SEQ Depth	エフェクト内シーケンサーによる変調の深さを設定します。
		SEQ Clock	エフェクト内シーケンサーの速さを設定します。
		SEQ Pattern	エフェクト内シーケンサーのパターンを選択します。
		SEQ Variation	エフェクト内シーケンサーの動きを変化させます。
		SEQ Ph Reset	エフェクト内シーケンサーのパターンをリセットするモードを設定します。

新規パフォーマンスの追加

パフォーマンスを新規に52個追加しました。
追加されたパフォーマンスはデータリストをご参照ください。

パターンシーケンサー機能の追加

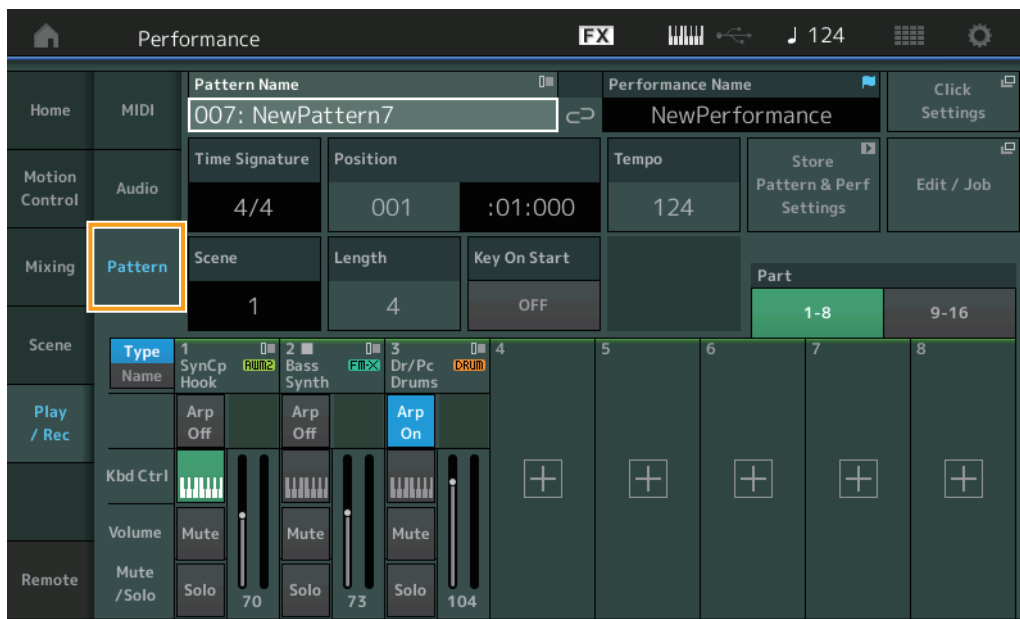
シーンごとにシーケンスを記録するPattern機能を追加しました。

Play/Rec (プレイ/レック)

Pattern (パターン)

■ 再生/再生待機状態

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



Pattern Name (パターンネーム)

選択中のパターンの名前を表示します。タッチすると、Load、Rename、New Patternのメニューが表示されます。

Link icon (リンクアイコン)

選択中のパターンと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じであることを示します。選択中のパターンと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じでない場合は、壊れたリンクアイコンが表示されます。

Performance Name (パフォーマンスネーム)

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

NOTE パフォーマンスのパラメーターを変更すると、パフォーマンスネームの右に青色のフラグが表示されます。

Time Signature (タイムシグネチャー)

パターンの拍子を表示します。

Position (ポジション)

パターンの録音/再生開始位置を設定します。また、再生中の位置を表示します。左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)とティックを表しています。

Tempo (テンポ)

パターンを再生するテンポを設定します。

設定値: 5~300

Click Settings (クリック セットィング)

テンポセッティング画面に移動します。

Scene (シーン)

選択中のシーン番号を表示します。

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

設定値: 1~256

Key On Start (キーオンスタート)

鍵盤を押したときにパターンの録音と再生が開始されるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Store Pattern & Perf Settings (ストア パターン アンド パフォーマンス セッティング)

エディットしたパターンデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

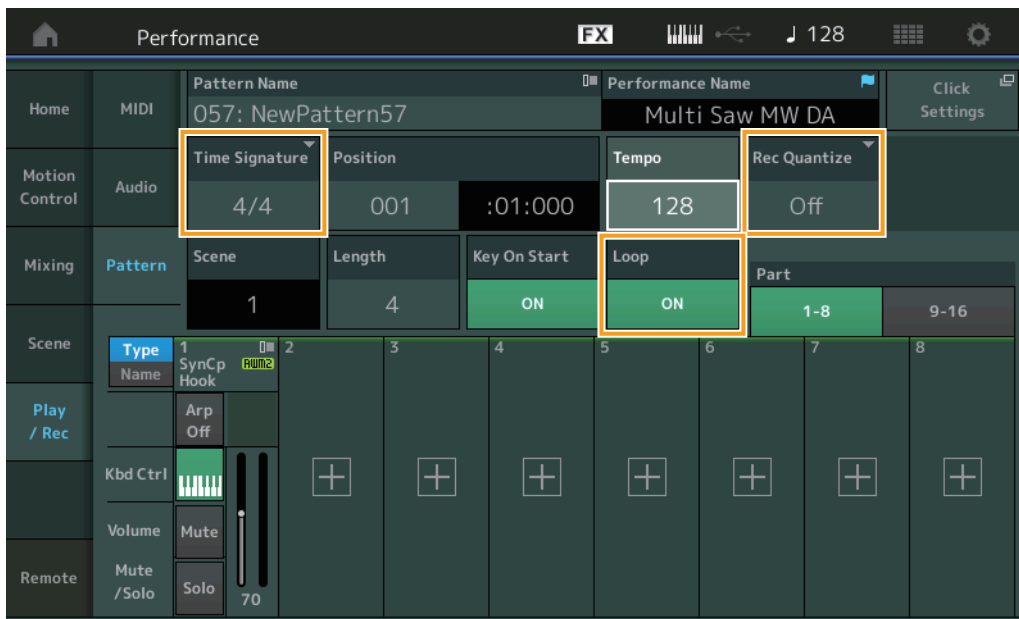
NOTE パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

Edit/Job (エディット/ジョブ)

パターンのエディットやジョブを行なう画面に移動します。

■ 新規録音待機状態

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](レコード)ボタン



Time Signature (タイムシグネチャー)

現在選択中のシーンの拍子を設定します。

設定値: 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

Rec Quantize (レコード クォンタイズ)

演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえて録音する機能です。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Loop (ループ)

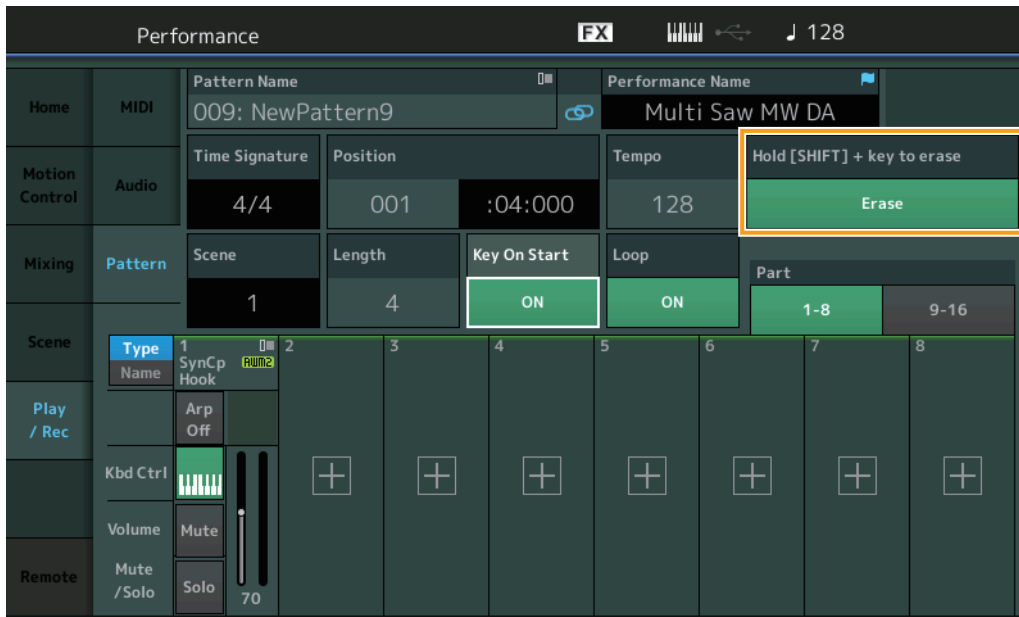
ループをオンにすると、パターンを最後まで録音したら自動的にパターンの先頭に戻って録音を続けます。

設定値: Off、On

NOTE ソングの録音中に[●](レコード)ボタンを押すと、[●](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードです。試し弾きする場合に便利です。ソングの録音中は、[●](レコード)ボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを切り替えられます。

■ 録音状態

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](レコード)ボタン → [▶](プレイ)ボタン

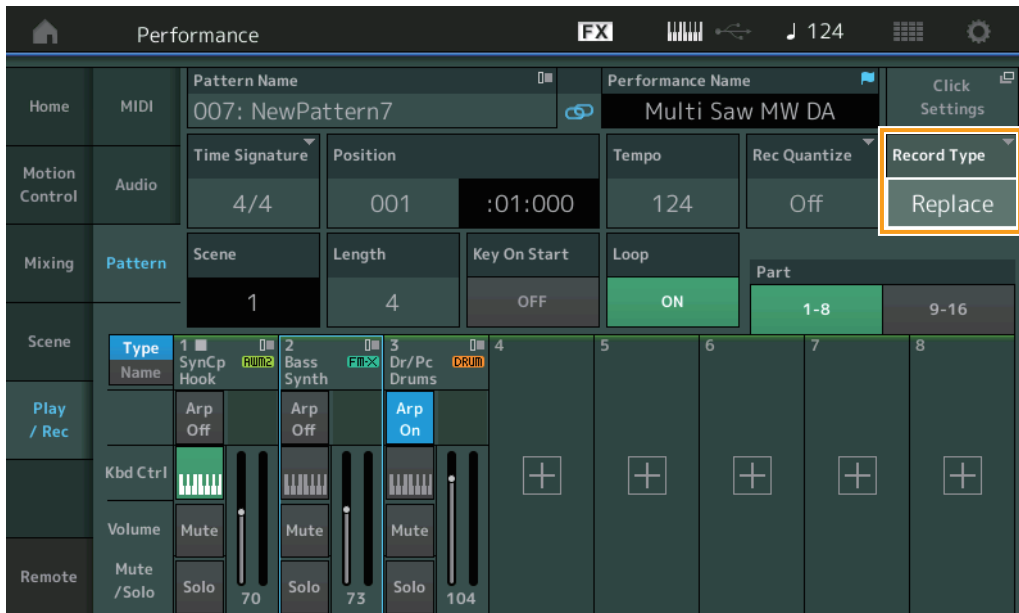


Hold [SHIFT] + key to erase (ホールド シフト プラス キー トゥー イレース)

[SHIFT]ボタンを押しながら、任意の鍵盤を押し続けることでその鍵盤に相当するノートイベントだけを削除することができます。

■ 上書き録音待機状態

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (すでに録音された状態から) → [●](レコード)ボタン



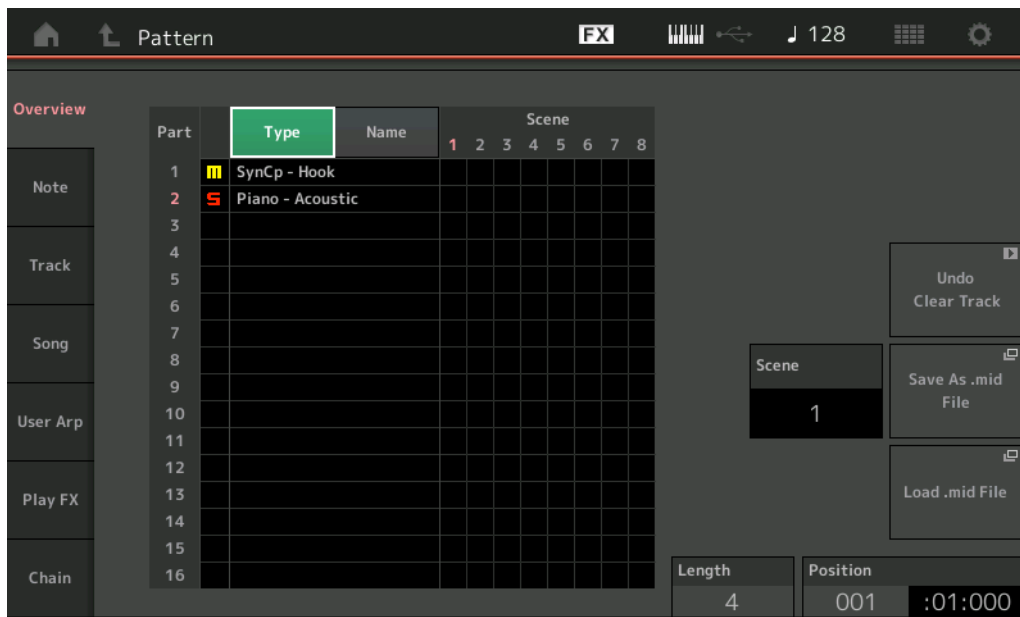
Record Type (レコードタイプ)

録音時のデータの記録方法を、置き換え(Replace)にするか、上書き(Overdub)にするかを設定します。

設定値: Replace、Overdub

Overview (オーバービュー)

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type (タイプ)

タッチするとオーバービュー中のパートの表示が、パートのメインカテゴリとサブカテゴリになります。連動して、プレイ/レック画面の表示も切り替わります。

Name (ネーム)

タッチするとオーバービュー中のパートの表示が、パートネームになります。連動して、プレイ/レック画面の表示も切り替わります。

Scene (シーン)

選択中のシーン番号を表示します。

Undo (アンドゥー)

直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻します。シーケンスが存在する状態で、操作した後に有効となります。

Redo (リドゥー)

アンドゥーで取り消した操作を再び実行します。アンドゥーを実行した後に有効となります。

Save As .mid File (セーブ アズ ミディファイル)

Store/Save画面に移動します。選択中のシーンのシーケンスをファイルとして保存できます。

Load .mid File (ロード ミディファイル)

Load画面に移動し、MIDIファイルを読み込みます。MIDIファイルを選択後、読み先のパターンとシーンを選択します。

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position (ポジション)

シーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

設定値: 001~256

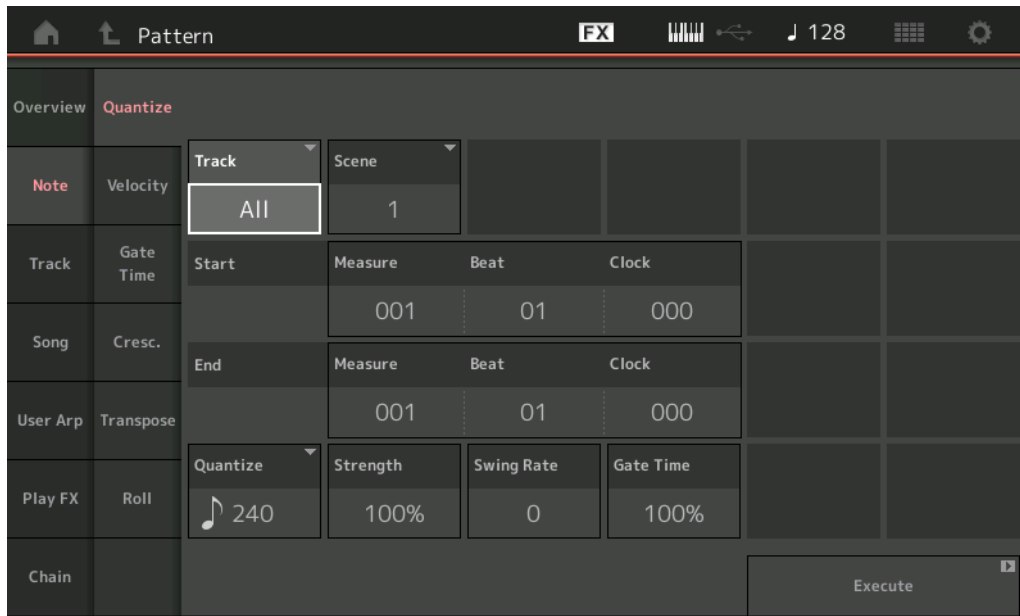
Note (ノート)

Quantize (クオンタイズ)

リアルタイムレコーディングの結果、タイミングがずれて記録された情報を好みのタイミングにそろえる機能です。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~257

Start Beat (スタートビート)

ジョブの対象の拍の始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Start Clock (スタートクロック)

ジョブの対象のクロックの始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 001~257

End Beat (エンドビート)

ジョブの対象の拍の終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Clock (エンドクロック)

ジョブの対象のクロックの終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Quantize (クオンタイズ分解能)

クオンタイズを行なうときの基準となる音符を設定します。

設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符

Strength (ストレンクス)

クオンタイズをかける強さを設定します。100%に設定すると、クオンタイズ分解能で設定した位置にデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

設定値: 0%~100%

Swing Rate (スイングレート)

クオンタイズ分解能で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。

設定値: Quantize (クオンタイズ分解能)の設定による

クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合: 0~3連符のグリッドの半分

Gate Time (ゲートタイム)

クオンタイズ分解能で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Velocity (ベロシティー)

指定した範囲の音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。

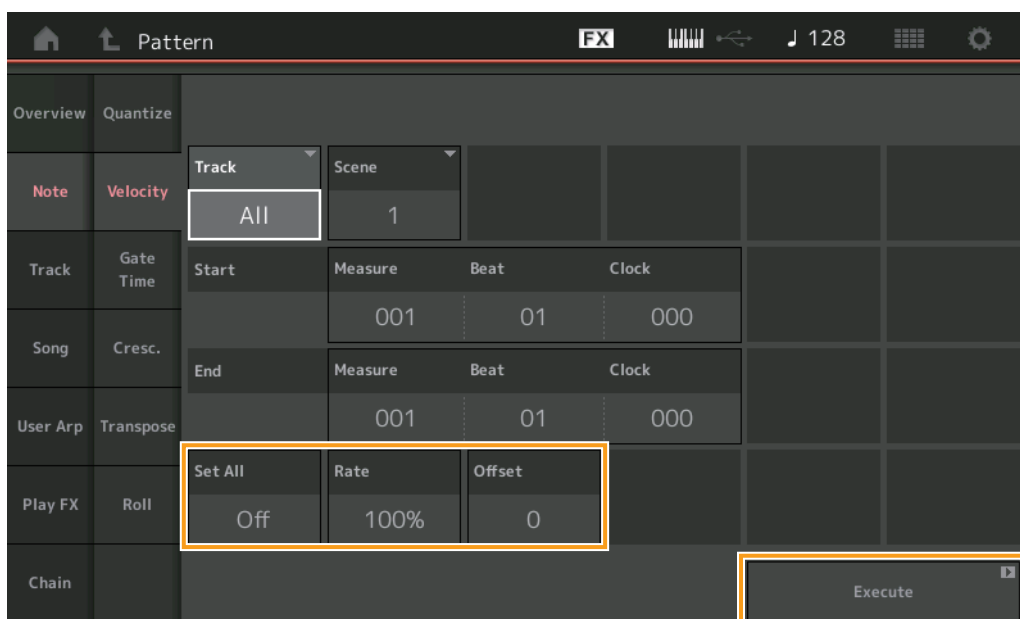
NOTE ベロシティーは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティー = 元のベロシティー × レート + オフセット

ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのベロシティーを同じ値にします。Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になります。

設定値: Off、001~127

Rate (レート)

元のベロシティをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティのままです。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: 0%~200%

Offset (オフセット)

元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でベロシティは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティのままです。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Gate Time (ゲートタイム)

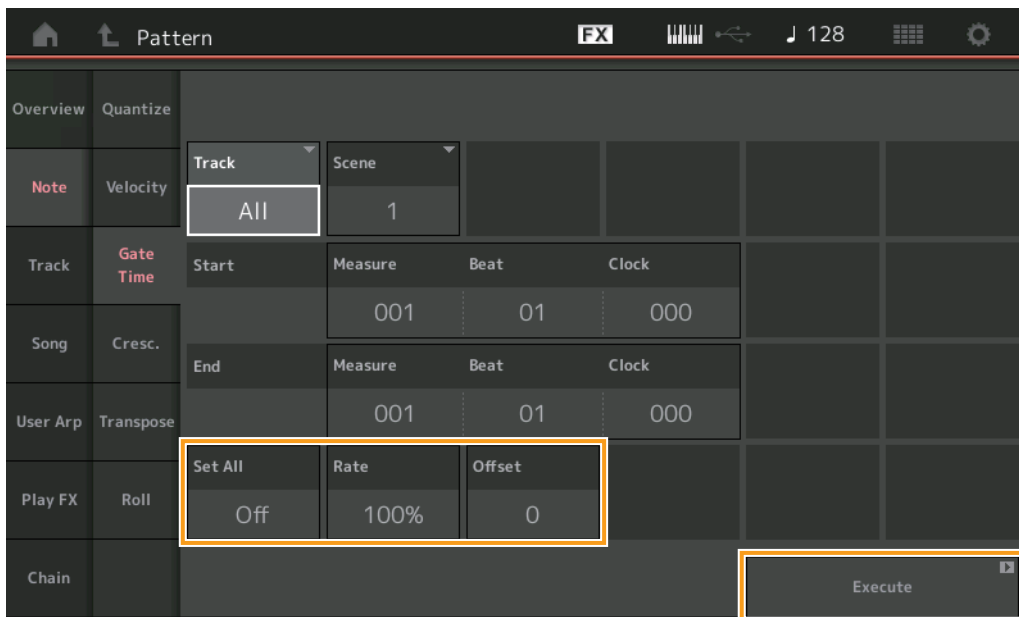
指定した範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。

NOTE ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム = 元のゲートタイム×レート+オフセット
ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になります。

設定値: Off (0)、001~9999

Rate (レート)

元のゲートタイムをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: 0%~200%

Offset (オフセット)

元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: -9999~+9999

Execute (エグゼキュート)

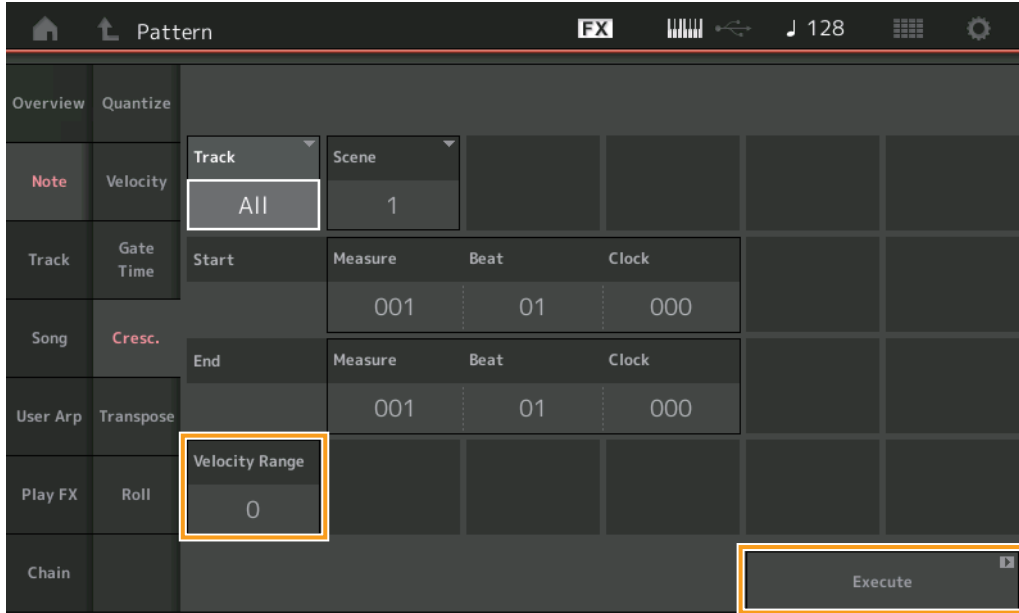
MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Cresc. (クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティーをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range (ベロシティーレンジ)

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のベロシティーを基準値として、終点の直前のベロシティーが「元の値+レンジ」になるように段階的にベロシティーの値を増減します。ベロシティーの値が1~127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

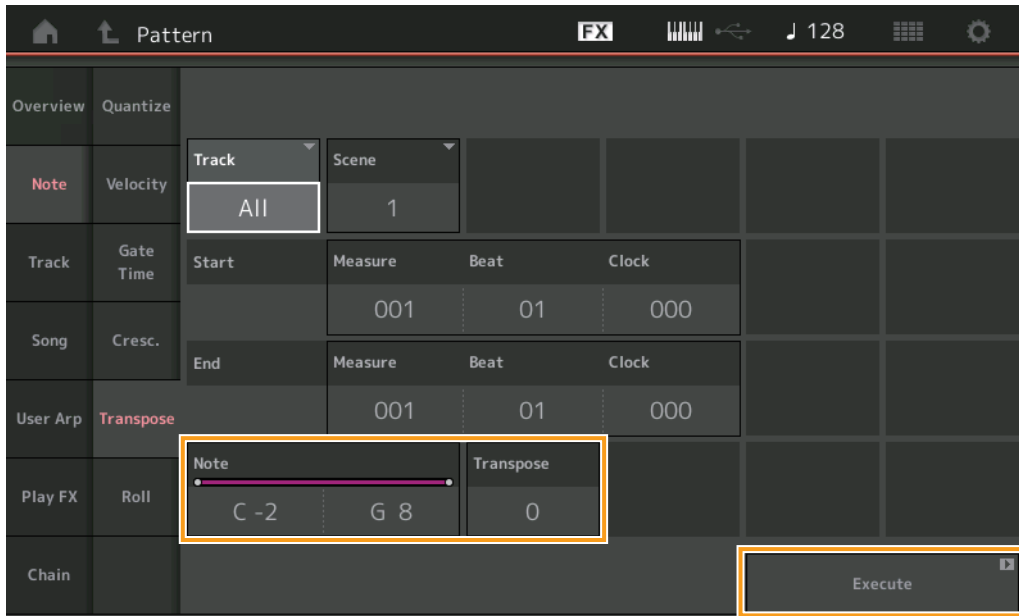
Transpose (トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。

NOTE トランスポーズを実行したとき、C-2~G8を超えた範囲に設定されたノートは、C-2~G8に収まるように自動的に移動します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note (ノート)

トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。タッチすると表示される[Keyboard]をタッチすることで鍵盤を押して範囲を設定できるようになります。

設定値: C-2~G8

Transpose (トランスポーズ)

ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

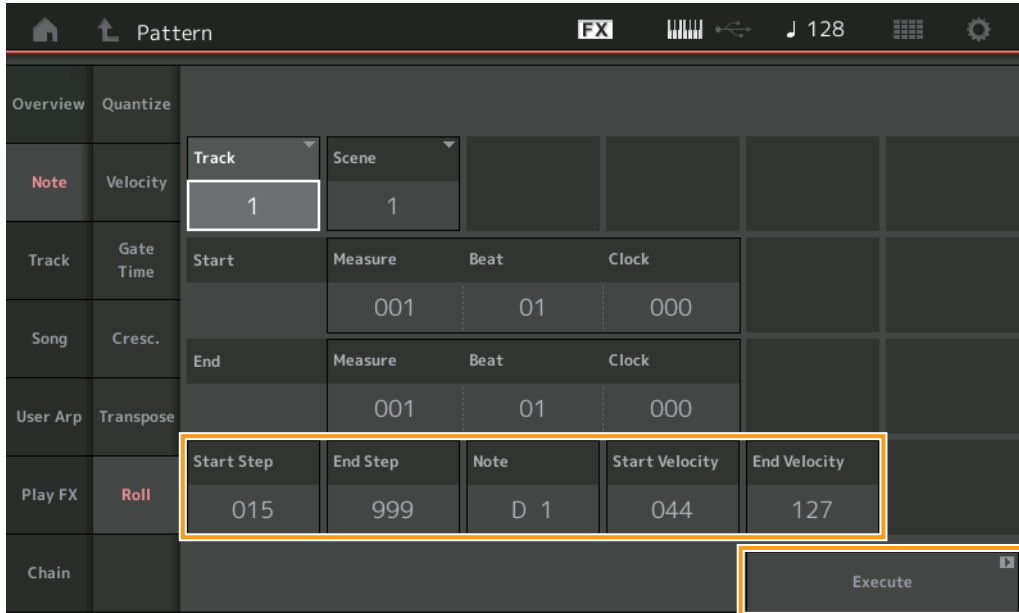
MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Roll (ロール)

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (スタートステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最初の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

End Step (エンドステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最後の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

Note (ノート)

ロールをさせるノートを設定します。タッチすると表示される[Keyboard]をタッチすることで鍵盤を押してノートを設定できます。

設定値: C -2~G8

Start Velocity (スタートベロシティー)

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。指定した範囲の最初の時点でのベロシティーです。

設定値: 001~127

End Velocity (エンドベロシティー)

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。指定した範囲の最後の時点でのベロシティーです。

設定値: 001~127

NOTE スタートベロシティーとエンドベロシティーを設定することで、ロールのクレッシェンド/デクレッシェンドを表現できます。

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

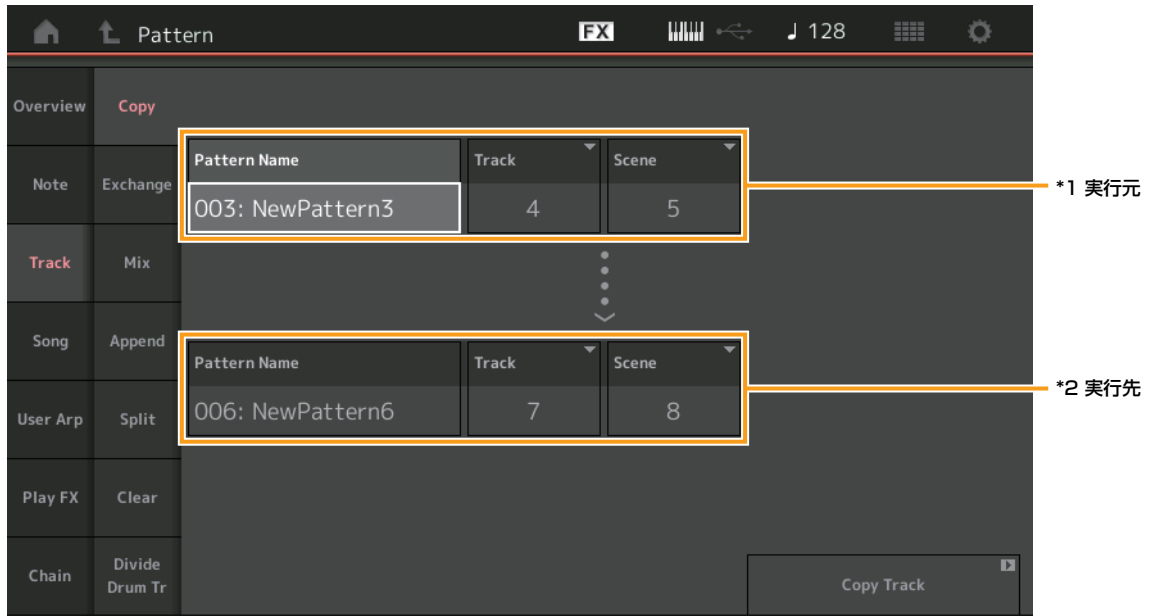
Track (トラック)

Copy (コピー)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name (パターンネーム) *1実行元

コピー元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

コピー元のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

コピー元のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

コピー先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

コピー先のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

コピー先のシーンを指定します。

Copy Track (コピートラック)

コピーを実行します。

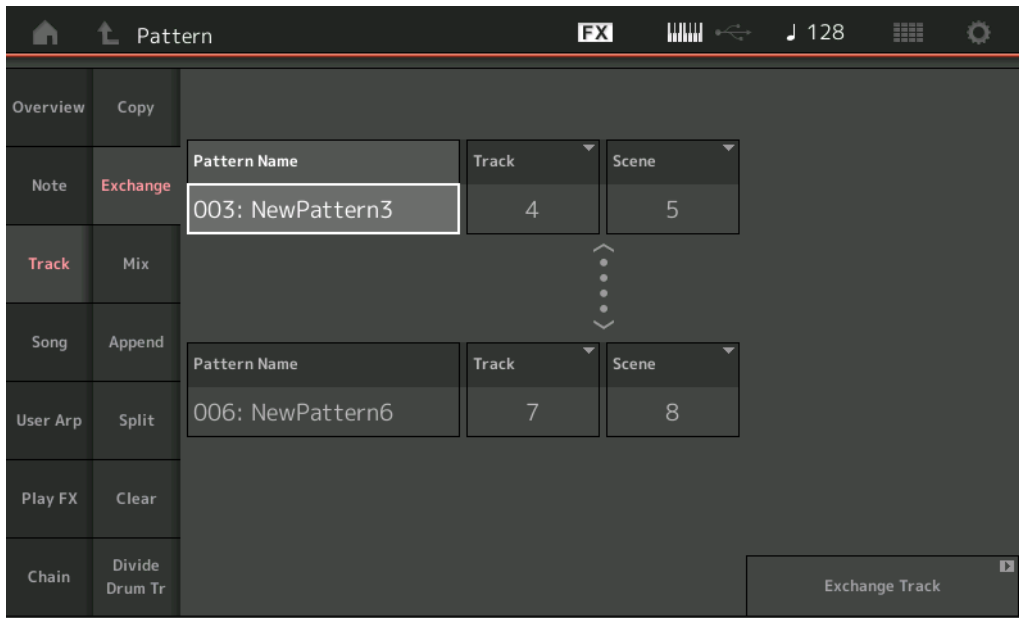
NOTE トラックとシーンをAllに設定してコピートラックを実行すると、チェーン(49ページ)のデータもコピーします。

Exchange (エクスチェンジ)

指定したトラックのデータを、別のトラックのデータと交換します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name (パターンネーム)

交換するパターンの片方を指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム)

交換するパターンのもう片方を指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Exchange Track (エクスチェンジトラック)

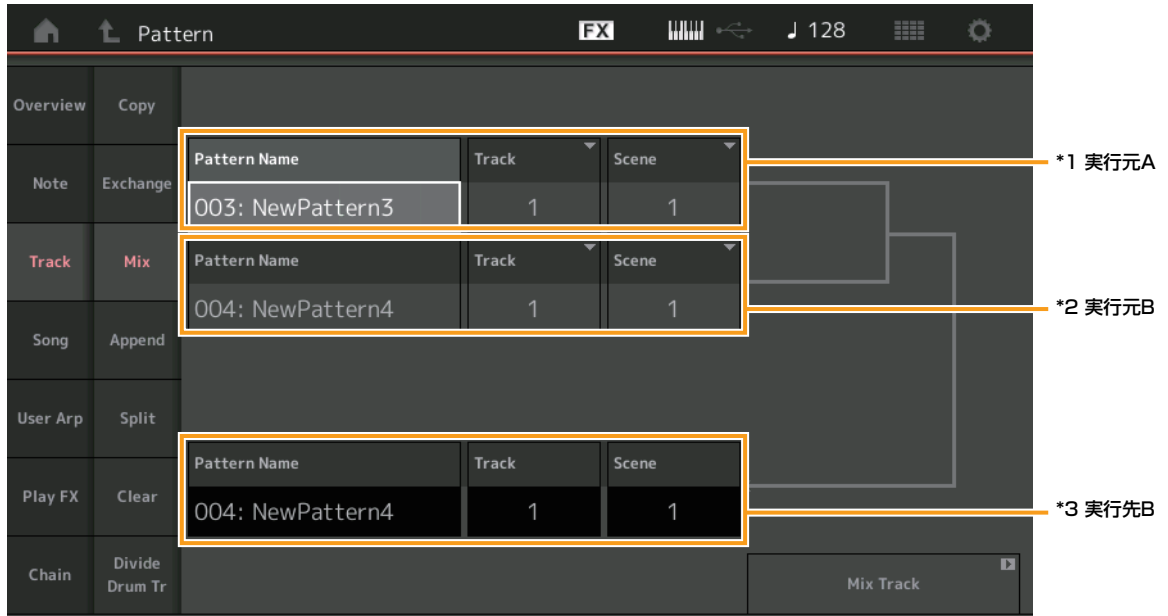
交換を実行します。

NOTE トラックとシーンをAllに設定してエクスチェンジトラックを実行すると、チェーン(49ページ)のデータも交換します。

Mix (ミックス)

指定したトラックAと、別に指定したトラックBのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name (パターンネーム) *1実行元A

ミックス元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元A

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元A

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行元B

ミックス元のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行元B

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行元B

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *3実行先B

ミックス先のパターンの名前を表示します。

Track (トラック) *3実行先B

ジョブの対象のトラックの番号を表示します。

Scene (シーン) *3実行先B

ジョブの対象のシーンの番号を表示します。

Mix Track (ミックストラック)

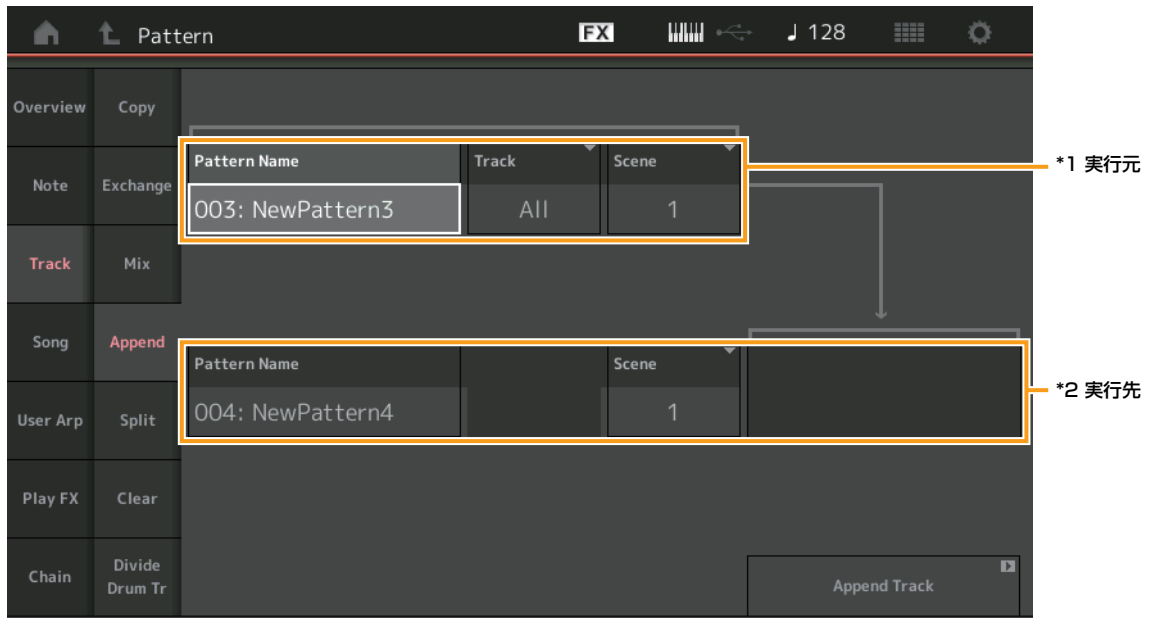
ミックスを実行します。

Append (アペンド)

指定したトラックのデータを、別のトラックのデータの末尾に追加します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name (パターンネーム) *1実行元

追加元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

追加先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

Append Track (アペンドトラック)

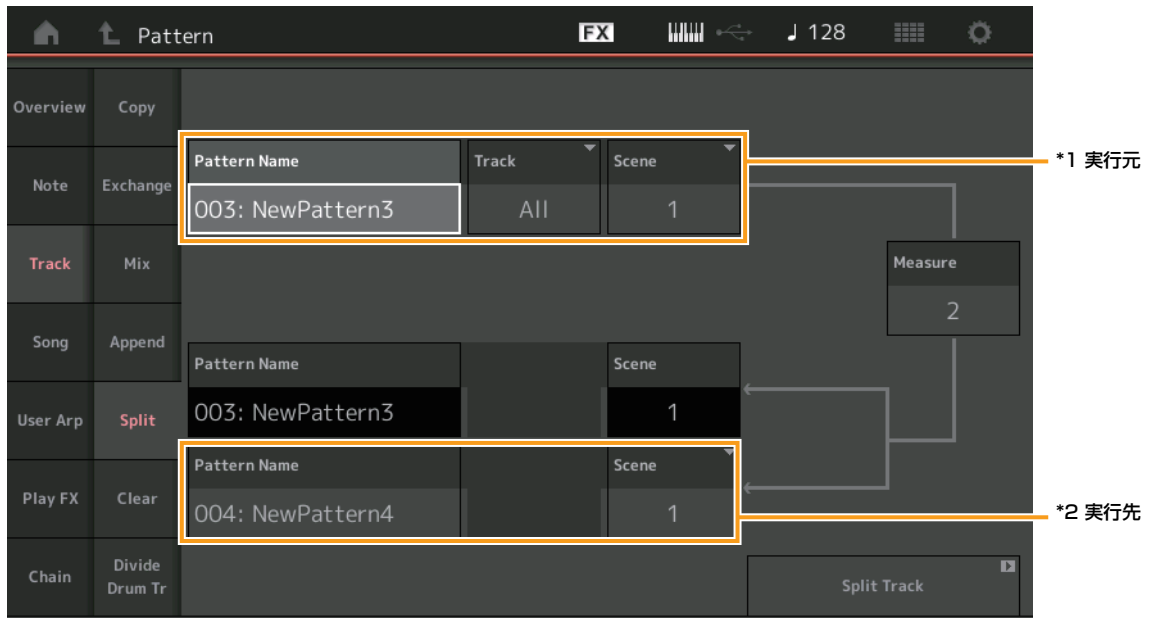
追加を実行します。

Split (スプリット)

指定したトラックのデータを、指定した小節で前後に分割して、後半を指定したトラックに移動します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name (パターンネーム) *1実行元

分割元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

Measure (メジャー) *1実行元

データを分割する基準の小節を指定します。

Pattern Name (パターンネーム)

分割先のパターンを表示します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを表示します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを表示します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

分割先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

Spilt Track (スプリットトラック)

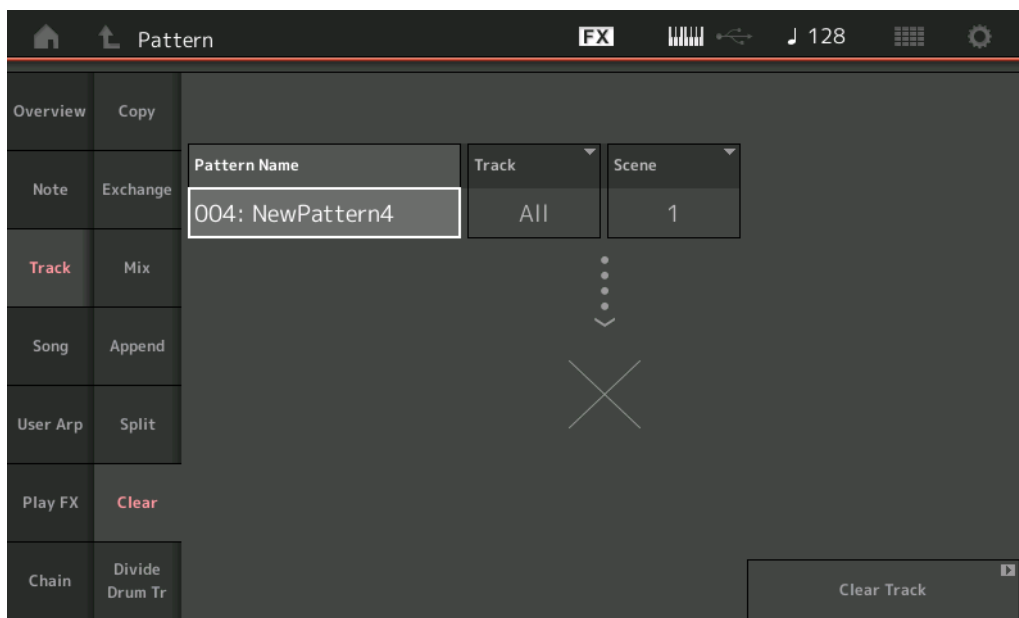
分割を実行します。

Clear (クリア)

指定したトラックのデータを消去します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name (パターンネーム)

消去するパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Clear Track (クリアトラック)

消去を実行します。

NOTE トラックとシーンをAllに設定してクリアトラックを実行すると、チェーン(49ページ)のデータも削除します。

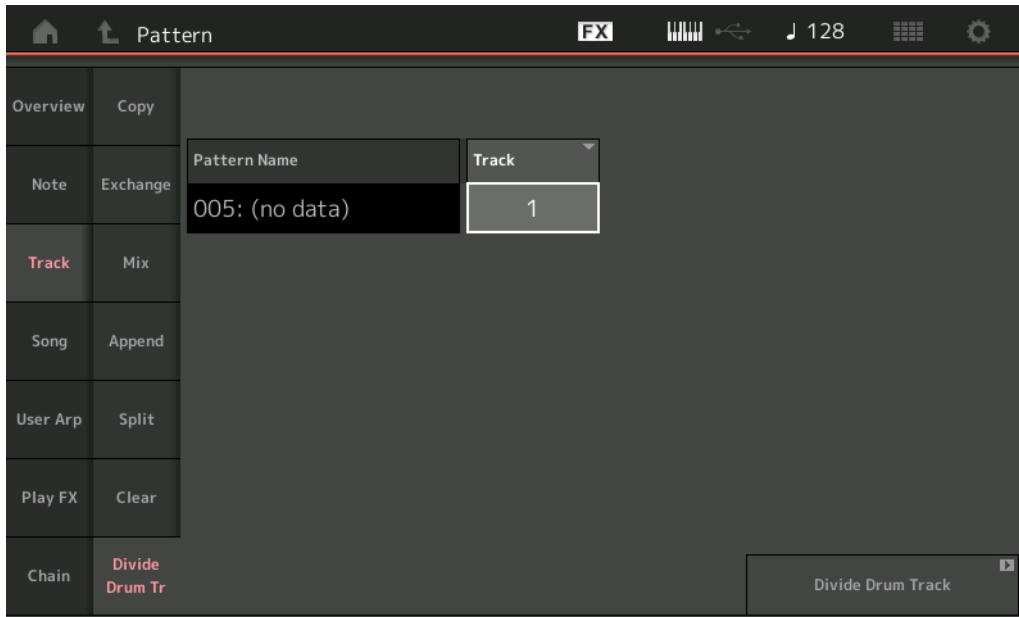
Divide Drum Tr (ディバイド ドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック9~16に割り当てます。

NOTE ディバイド ドラムトラックを実行時に、トラック9~16と、パート9~16にデータがある場合は、上書きされます。この操作をアンドゥー/リドゥーすることはできません。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name (パターンネーム)

ジョブの対象のパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

ドラムトラックの分割を実行します。

Song (ソング)

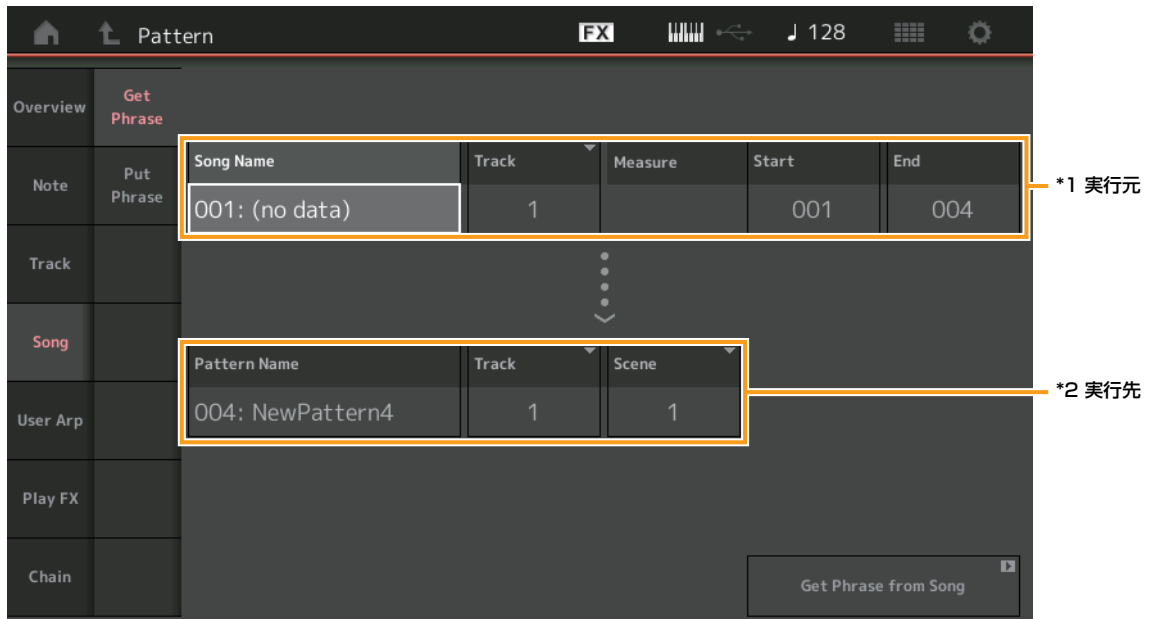
Get Phrase (ゲット フレーズ)

指定したソングのデータの一部を、指定したトラックにコピーします。

NOTE コピー先にあったデータは、上書きされて消えます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name (ソングネーム)

コピー元のソングを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~998

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 002~999

Pattern Name (パターンネーム)

コピー先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

コピー先のトラックを指定します。

Scene (シーン)

コピー先のシーンを指定します。

Get Phrase from Song (ゲット フレーズ フロム ソング)

フレーズのコピーを実行します。

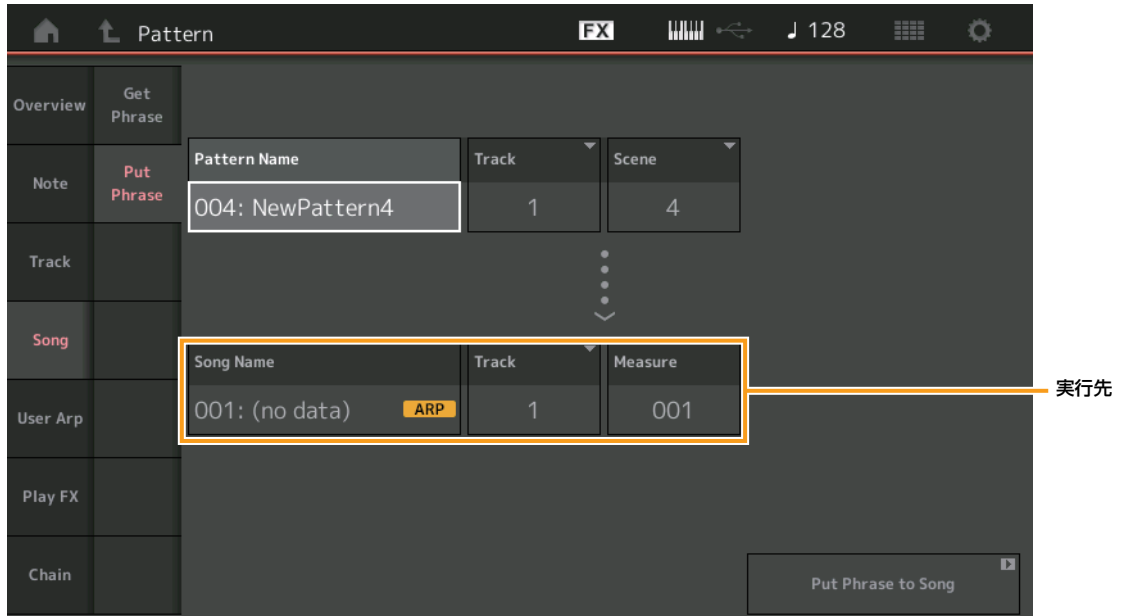
Put Phrase (プットフレーズ)

指定したパターンのトラックを、指定したソングのトラックに、小節を指定してコピーします。

NOTE コピーされたデータと、コピー先にあったデータは、マージされます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name (パターンネーム)

コピー元のパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Song Name (ソングネーム)

コピー先のソングを指定します。

Track (トラック) *実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Measure (メジャー)

コピー先の小節を指定します。

設定値: 001~999

Put Phrase to Song (プットフレーズ トゥー ソング)

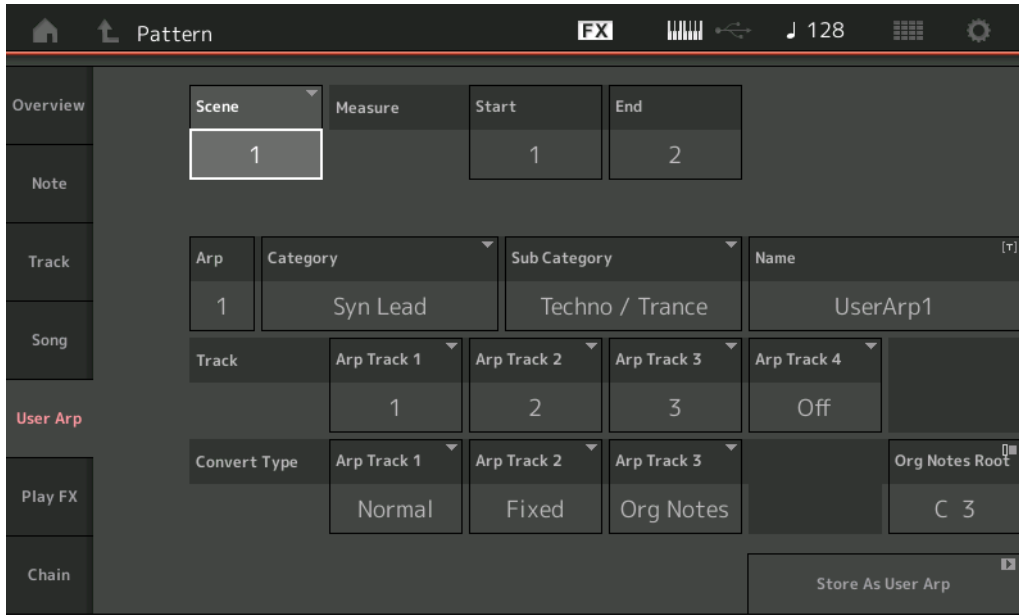
フレーズのコピーを実行します。

User Arp (ユーザーアルペジオ)

指定したシーンの小節間にあるデータを、ユーザーアルペジオとして登録します。

NOTE 登録先にあったデータは、上書きされて消えます。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 1~256

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 2~257

Arp (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を表示します。

Category (メインカテゴリー)

アルペジオタイプが分類されるメインカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオタイプ カテゴリー一覧についてはリファレンスマニュアルをご参照ください。

Sub Category (サブカテゴリー)

アルペジオタイプが分類されるサブカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオタイプ サブカテゴリー一覧についてはリファレンスマニュアルをご参照ください。

Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を入力します。

Track (トラック)

アルペジオのトラックごとに、変換元のトラック番号を設定します。

Convert Type (コンバートタイプ=変換方式)

トラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を、下記3種類の変換方式から選択します。アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値: Normal、Fixed、Org Notes

Normal (ノーマルアルペジオ): 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。

Fixed (フィックスト=固定): 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。

Org Notes (オリジナルノート): Fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換されます。

Store As User Arp (ストア アズ ユーザーアルペジオ)

ユーザーアルペジオの登録を実行します。

Play FX (プレイエフェクト)

パターン再生時に、MIDIシーケンスデータに効果を付加します。指定したトラックの各パラメーターに効果の範囲と強さを決めます。

手順 [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1 (プレイエフェクト1)

Qntz Value、Qntz Str、Swing Vel、Swing Gate、Swing Rateを操作します。

Qntz Value (クオンタイズ バリュー)

クオンタイズを行なうときの基準となる音符を設定します。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Qntz Str (クオンタイズ ストレングス)

クオンタイズをかける強さを設定します。100%に設定すると、クオンタイズ分解能で設定した位置にデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

設定値: 0%~100%

Swing Vel (スイングベロシティー)

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのベロシティーを変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Swing Gate (スイングゲート)

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Swing Rate (スイングレート)

クオンタイズバリューで設定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。

設定値: Quantize (クオンタイズ分解能)の設定による

クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 0~グリッドの半分



Play FX2 (プレイエフェクト2)

Note Shift、Clock Shift、Gate Time、Velocity Rate、Velocity Offsetを操作します。

Note Shift (ノートシフト)

音程を半音単位で調整します。

設定値: -99~+99

Clock Shift (クロックシフト)

音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。

設定値: -120~+120

Gate Time (ゲートタイム)

ノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更します。

設定値: 0%~200%

Velocity Rate (ベロシティーレート)

ベロシティーに指定した割合を掛けて変化させます。

設定値: 0%~200%

Velocity Offset (ベロシティーオフセット)

ベロシティーを指定した値で増減します。

設定値: -99~+99

Part (パート)

ノーマライズの対象のパートを指定します。

設定値: All、1~16

Normalize Play FX (ノーマライズ プレイエフェクト)

プレイエフェクトで設定した効果を、MIDIデータに固定します。

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position (ポジション)

シーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

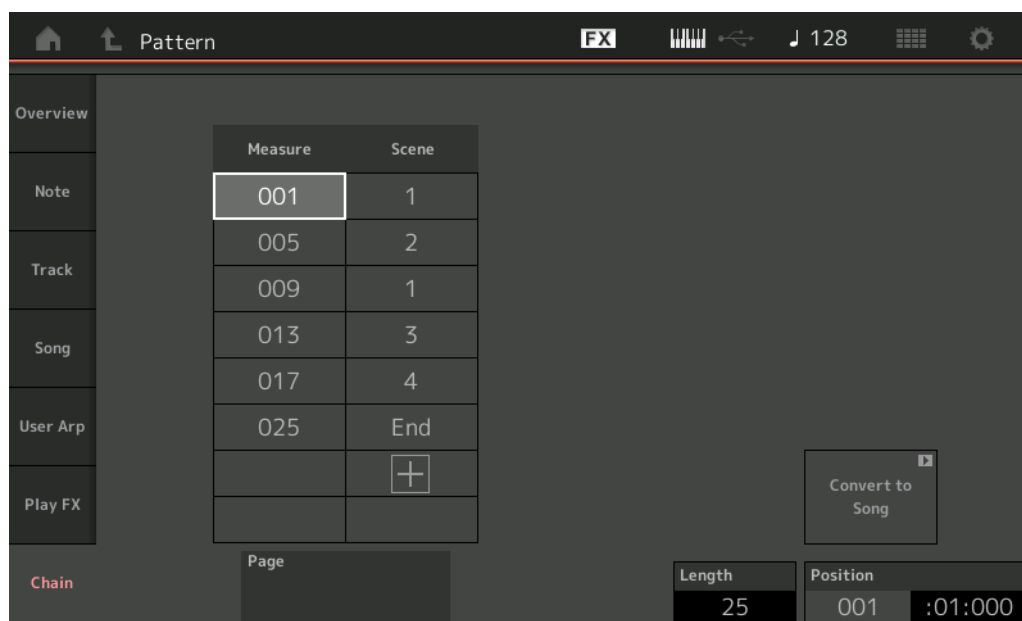
設定値: 001~256

Chain (チェーン)

複数のシーンをつなげて再生する機能です。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure (メジャー)

シーンの再生を開始する小節を指定します。

設定値: 001~999

Scene (シーン)

指定したメジャーのタイミングで再生するシーンを設定します。

設定値: 1~8、End

Page (ページ)

メジャーとシーンの表示が8列を超えた場合、上下のアイコンを表示します。タッチでページを移動します。

Convert to Song (コンバート トゥー ソング)

チェーンをソングとして保存します。

Length (パターンレングス)

シーケンス全体の長さを表示します。

Position (ポジション)

チェーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

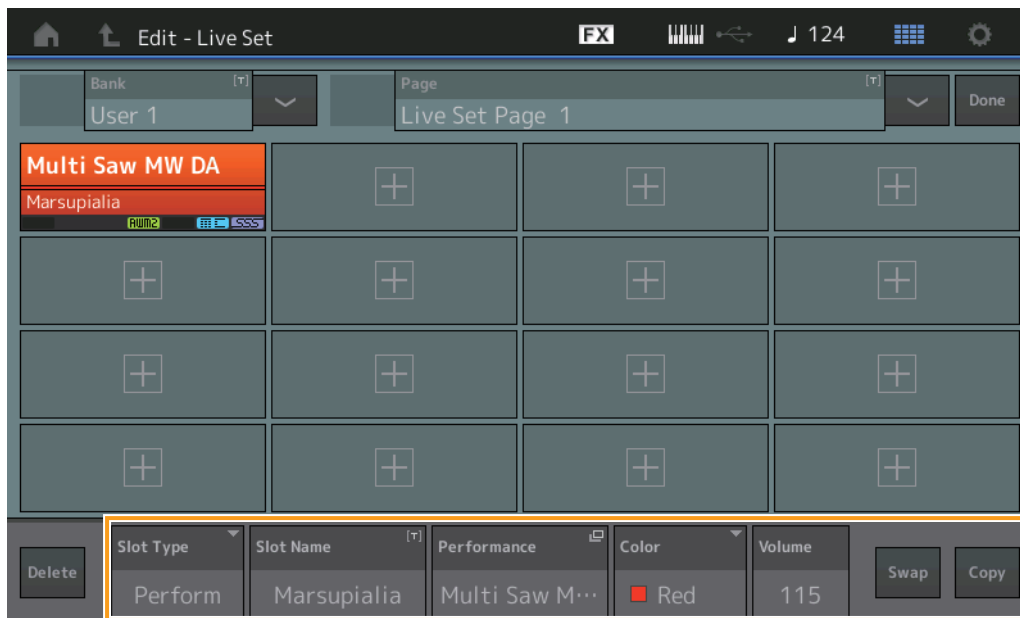
設定値: 001~999

ライブセット(Live Set)

ライブセットにソング/パターン/オーディオファイルを登録し、ライブセット画面上で再生できるようになりました。

■ ライブセットにソング/パターン/オーディオファイルを登録する

手順 [LIVE SET](またはライブセットアイコンをタッチ) → ユーザーバンク選択 → [EDIT]



Slot Type (スロットタイプ)

選択中のスロットのタイプを設定します。

設定値: Perform、Song、Audio、Pattern

NOTE オーディションは、スロットタイプにPerformを選択した場合のみ動きます。

Slot Name (スロットネーム)

選択中のスロットの名前を表示します。スロットネームが表示されている状態でタッチすると、スロットネームの入力画面に移動します。パターンネーム、ソングネーム、オーディオネームが表示されている状態でタッチすると、ロード画面に移動します。

NOTE スロットネーム(Slot Name)は、スロットタイプにPerformを選択した場合のみ変更できます。

Performance (パフォーマンス)

選択中のスロットに設定されているパフォーマンス名を表示します。タッチするとカテゴリー検索画面に移動します。

Color (カラー)

選択中のスロットに設定する色を設定します。

設定値: Black、Red、Yellow、Green、Blue、Azure、Pink、Orange、Purple、Sakura、Cream、Lime、Aqua、Beige、Mint、Lilac

Volume (ボリューム)

選択中のスロットのボリュームを設定します。

Swap (スワップ)

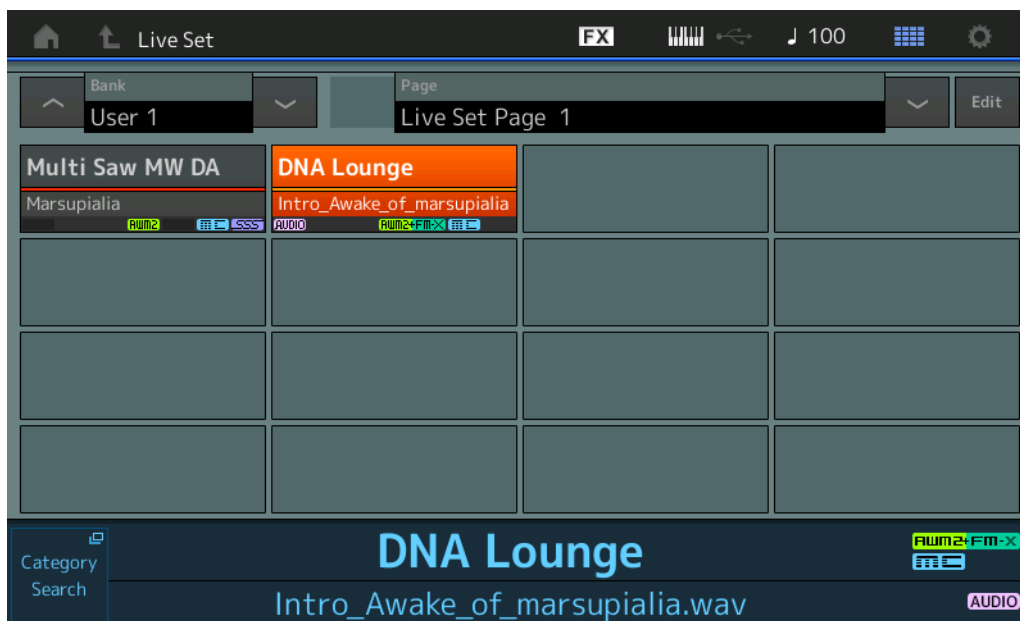
スロットを選択した状態から、スワップをタッチして、別のスロットをタッチすることでスロットの内容を交換します。

Copy (コピー)

スロットを選択した状態から、コピーをタッチして、別のスロットをタッチすることでスロットの内容をコピーします。

■ ライブセット画面上でソング/パターン/オーディオファイルを再生する

手順 [LIVE SET] (またはライブセットアイコンをタッチ) → ユーザーバンク選択 → スロット選択 → [▶] (プレイ) ボタン



NOTE ソングやパターンの再生中は、パフォーマンスの変更とスロットの変更はできません。変更すると、エラーメッセージが表示されます。

NOTE ソング/パターン/オーディオ再生中に[▶] (プレイ) ボタンを押すと、ソング/パターン/オーディオ再生画面にジャンプします。

シーン

シーン機能で記録する情報に、スーパーノブリンクとキーボードコントロールを設定できるようになりました。

Scene (シーン)

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob (スーパーノブ メモライズスイッチ)

スーパーノブをシーンに記憶するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Link (リンク メモライズスイッチ)

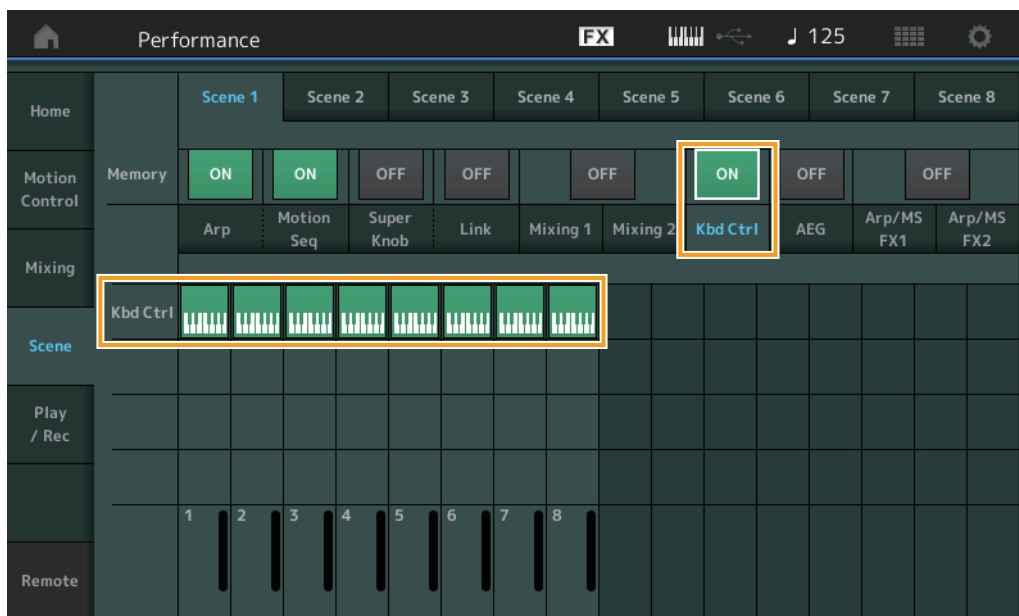
スーパーノブリンクをシーンに記録するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Super Knob Link (スーパーノブリンク)

選択中のシーンにおける共通のアサインノブ1~8が、スーパーノブ操作の効果を受けるかどうかを設定します。オフに設定した共通のアサインノブは、スーパーノブの値が変化しても効果を受けません。

設定値: Off、On



Kbd Ctrl (キーボードコントロール メモライズスイッチ)

キーボードコントロールをシーンに記憶するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Kbd Ctrl (キーボードコントロール)

選択中のシーンにおける各パートのキーボードコントロールスイッチを設定します。オフに設定したパートは、鍵盤を弾いても発音しません。

設定値: Off (グレー)、On (緑)

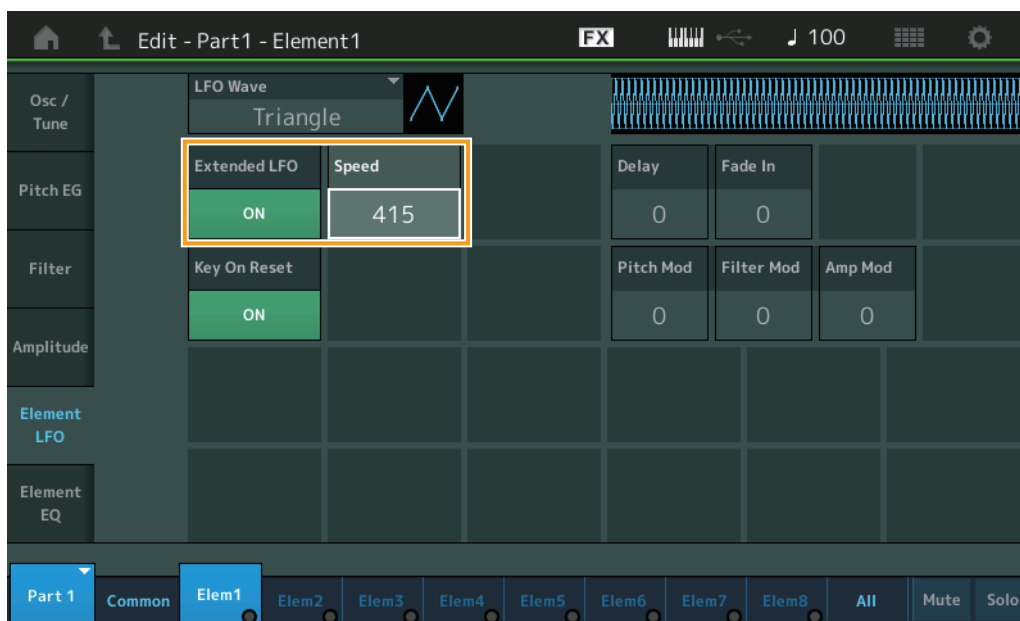
パートエディット(Edit)

パートLFOにおいて、Speedで設定できるパラメーターの値を拡張しました。

■ ノーマルパート(AWM2)の場合

Element LFO (エレメントLFO)

手順 [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Element LFO]



Speed (LFOスピード)

LFOウェーブの変化の速さを設定します。設定値の範囲を「0～63」→「0～415」に拡張しました。

新設定値: 0～415

Extended LFO (エクステンデッドLFO)

Speed (LFOスピード)の旧設定値(Off: 0～63)と新設定値(On: 0～415)を切り替えます。旧設定値で作成されたデータと互換性を維持するためには、オフに設定します。

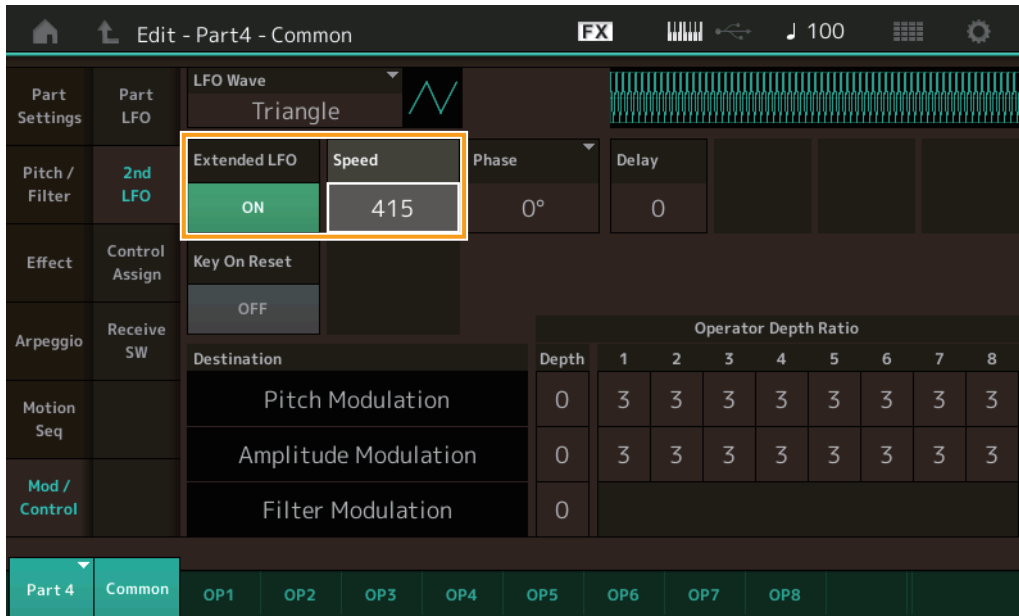
設定値: Off、On

■ ノーマルパート(FM-X)の場合

Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

2nd LFO (セカンドLFO)

手順 [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (2nd LFOスピード)

2nd LFOウェーブの変化の速さを設定します。設定値の範囲を「0～99」→「0～415」に拡張しました。

新設定値: 0～415

Extended LFO (エクステンデッドLFO)

Speed (2nd LFOスピード)の旧設定値(Off: 0～99)と新設定値(On: 0～415)を切り替えます。旧設定値で作成されたデータを互換させるためには、オフに設定します。

設定値: Off、On

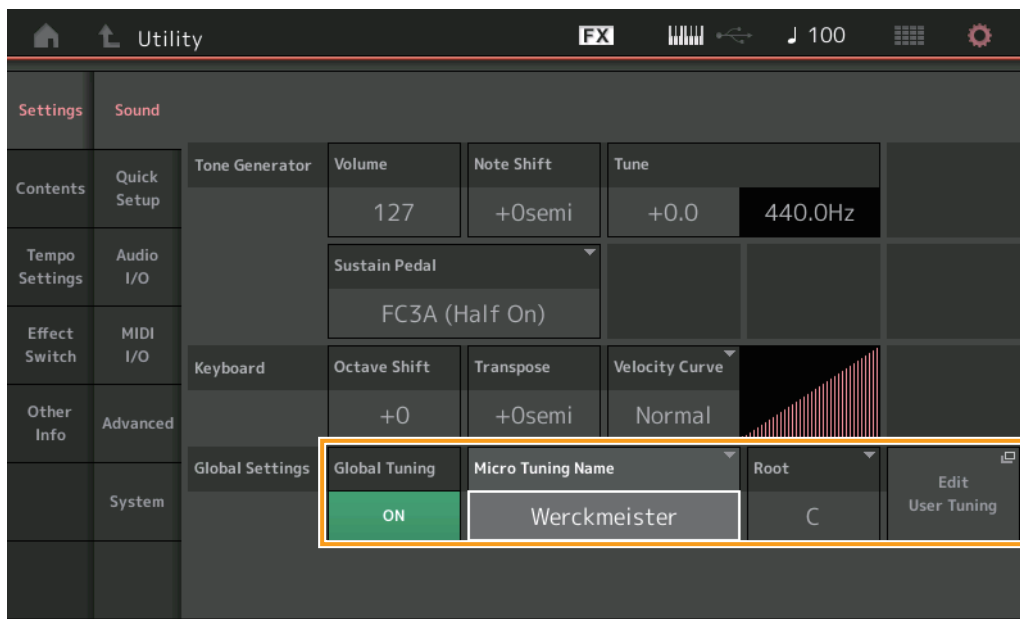
ユーティリティ (Utility)

Settings (セッティング)

Sound (サウンド)

グローバルマイクロチューニングを設定できるようになりました。

手順 [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning (グローバルチューニング)

オンのとき、パフォーマンスがパートごとに持つマイクロチューニング設定よりも、グローバルセッティングスのマイクロチューニング設定を優先します。ドラム以外のすべてのパートに適用されます。

設定値: Off、On

NOTE グローバルチューニングの設定は、次回起動時にOffに設定されます。

Micro Tuning Name (マイクロチューニングネーム)

現在選択中のマイクロチューニングの名を表示します。タッチするとPreset (プリセット)かUser (ユーザー)を選択するメニューが表示されます。

設定値: Preset → Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Weckmeister、Kirnberger、Valloti & Young、1/4 Shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic1、Arabic2、Arabic3
User → User1~8

Micro Tuning Root (マイクロチューニングルート)

マイクロチューニングの基準音を設定します。マイクロチューニングネームによっては基準音の設定が必要ないものがあり、表示されません。

設定値: C~B

Edit User Tuning (エディット ユーザーチューニング)

ユーザーマイクロチューニングの設定画面を開きます。



Tuning No. (マイクロチューニングナンバー)

選択中のユーザーマイクロチューニングナンバーです。

設定値: 1~8

Tuning Name (マイクロチューニングネーム)

選択中のユーザーマイクロチューニングに名前をつけます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

各音のピッチをセント単位で調整してマイクロチューニングを設定します。

設定値: -99~+99

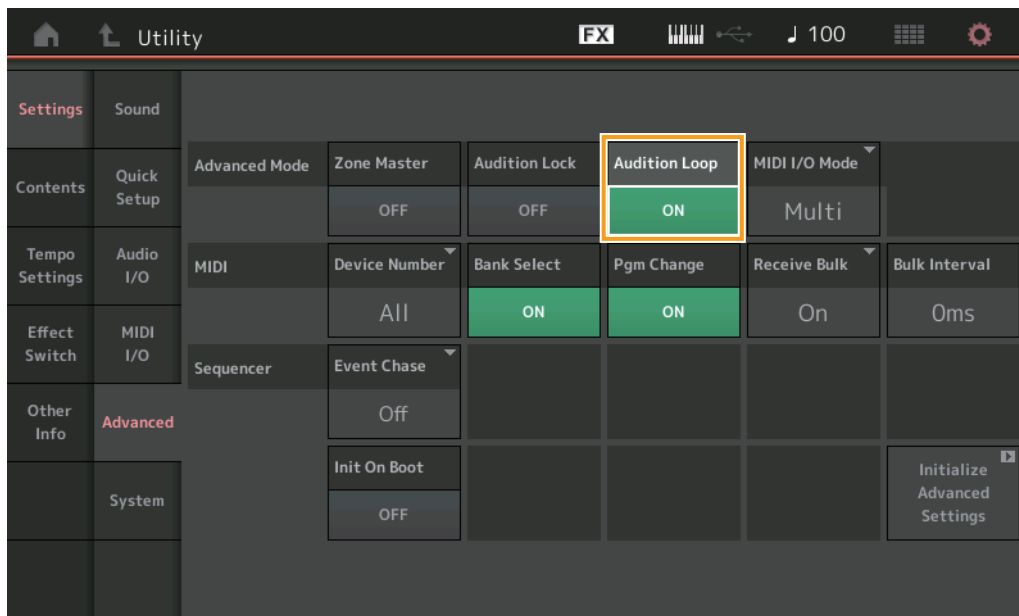
Initialize (イニシャライズ)

選択中のユーザーマイクロチューニングの設定を初期化します。

Advanced (アドバンスド)

オーディションのループ再生を解除できるようになりました。

手順 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



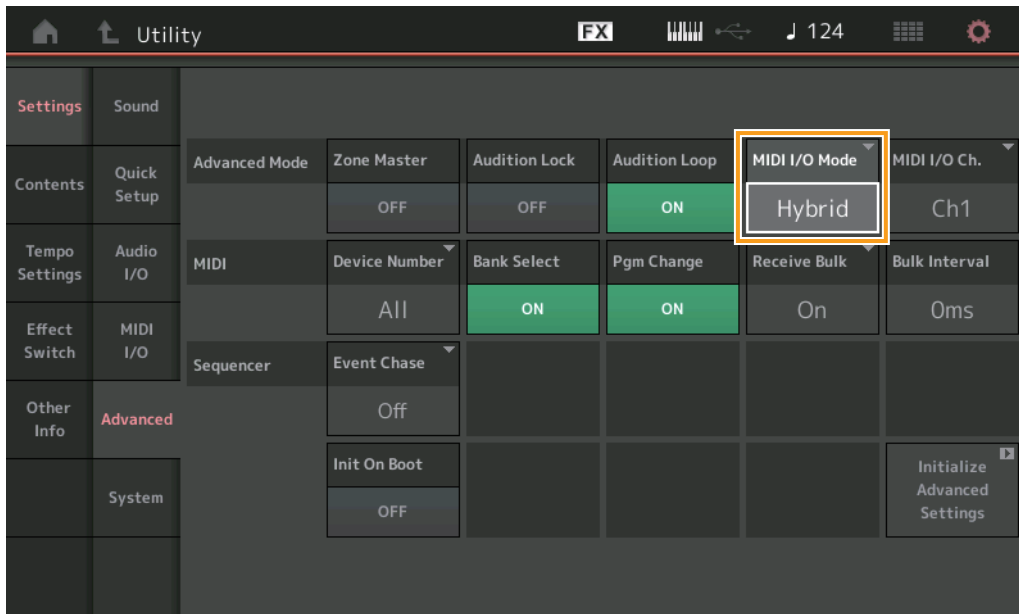
Audition Loop (オーディションループ)

オーディションループをオンにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的にオーディションフレーズの最初から再生しなおします。オーディションループをオフにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的に再生を停止します。オーディションの再生中でも、オーディションループの設定を変更できます。

設定値: Off、On

■ MIDI I/Oモードの設定値にHybridを追加

手順 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/OモードをHybridに設定したときの仕様

MIDI情報を受信

- ・「MIDI I/O Ch.」で設定したチャンネルで受信したMIDIデータはキーボードコントロール スイッチがオンのパートで受信します。
- ・上記以外のチャンネルで、かつ、キーボードコントロール スイッチがオフのパートに一致するチャンネルで受信したMIDIデータは、対応するパートで受信します。

MIDI情報を送信

- ・コモン/オーディオが選択されている場合か、キーボードコントロール スイッチがオンのパートが選択されている場合は、「MIDI I/O Ch.」で設定したチャンネルからMIDIデータを送信します。
- ・キーボードコントロール スイッチがオフのパートが選択されている場合は、パートに一致するチャンネルでMIDIデータを送信します。

USB TO DEVICE MIDI対応

MODXの[USB TO DEVICE]端子に接続されたMIDI機器からのMIDI入力に対応しました。

対応MIDI機器：USB MIDIクラスコンプライアント対応機器、動作確認済みのヤマハ機器*

* 動作確認済みヤマハ機器については、以下をご参照ください。

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

NOTE [USB TO DEVICE]端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

NOTE MODXの[USB TO DEVICE]端子に接続されたMIDI機器へのMIDI出力には対応していません。

■ MIDI I/O Mode = Multiのとき

- キーボードコントロール スイッチがオンのパートと一致するチャンネルで受信したチャンネルイベントは、キーボードコントロール スイッチがオンのパートすべてで並行して受信します。受信後、MODXからMIDIを送信する場合は、キーボードコントロール スイッチがオンのパートに対応するチャンネルすべてのノート情報を並行して送信します。
- 上記以外のチャンネルで受信したチャンネルイベントは、対応するパートで受信します。受信後、MODXからMIDIを送信する場合は、受信したチャンネルと同じチャンネルでチャンネルイベントを送信します。

■ MIDI I/O Mode = SingleまたはHybridのとき

- キーボードコントロール スイッチがオンのパートと一致するチャンネルで受信したチャンネルイベントは、キーボードコントロール スイッチがオンのパートすべてで並行して受信します。ただし、MIDI I/O ModeがSingleに設定されているときに、Commonのパラメーターとして解釈されるコントロールチェンジを受信した場合は、パートには送られずCommonのパラメーターとして受信します。受信後、MODXからMIDIを送信する場合は、MIDI I/O Ch.の設定に従います。コントロールチェンジの送信もMIDI I/O Ch.の設定に従います。
- 上記以外のチャンネルで受信したチャンネルイベントは、対応するパートで受信します。受信後、MIDI I/O ModeがSingleに設定されている場合は、MODXからはMIDIを送信しません。

ユーザーインターフェースの改善

■ ソングを[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで選択

Play/RecのMIDI画面において、カーソルがソング名にあるときに[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでソングを選択できるようになりました。ソングナンバーをソング名の前に表示するようにしました。

手順

[▶](プレイ)ボタン
または
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

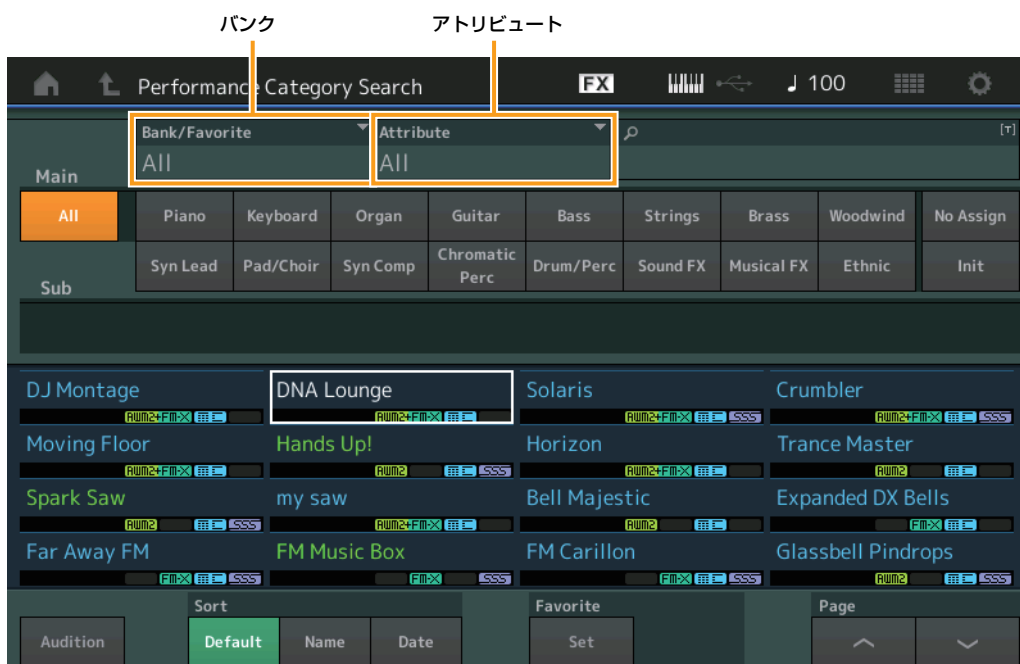


■ パフォーマンスカテゴリーサーチで選択したバンクとアトリビュートを記憶

パフォーマンスカテゴリーサーチ画面において、選択したバンクとアトリビュートを、画面を移動した後も記憶するようにしました。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY](パフォーマンスカテゴリーサーチ)
または
パフォーマンスネームをタッチ → 表示されるメニューから[Category Search]を選択



■ フロントパネル上のボタンでカテゴリーサーチ

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] (パフォーマンスカテゴリーサーチ)
または
パフォーマンスネームをタッチ → 表示されるメニューから[Category Search]を選択

- [SHIFT]ボタン + カーソルボタンの右左でメインカテゴリーを変更します。
- [SHIFT]ボタン + カーソルボタンの上下でサブカテゴリーを変更します。
- [SHIFT]ボタン + カーソルボタンの上下同時押し(左右同時押し)でメインカテゴリーとサブカテゴリーをALLに設定します。

■ [EXIT]ボタンでホーム画面に移動

パフォーマンスプレイ画面でホーム画面以外を表示しているときに、[EXIT]ボタンでホーム画面に移動できるようになりました。

■ ライブセットレジスター (Register)のロット選択の仕様を変更

手順

(ライブセット画面以外で)[SHIFT] + [LIVE SET]



ライブセットバンクセレクト(Bank)がPreset、またはLibraryの場合

User 1バンクの最も番号の小さい空きスロットが選択されます。User 1バンクに空きが無い場合は、User 1バンク 1ページ目を表示し、スロットは選択しません。

ライブセットバンクセレクト(Bank)がUserの場合

現在のユーザーバンクの現在のページ以降で最も番号の小さい空きスロットが選択されます。現在のバンクの最後までに空きがなかった場合は、先頭のページから最も番号の小さい空きスロットが選択されます。現在のバンクに空きが無い場合は、現在のページを表示し、スロットは選択しません。

シーケンサー部

シーケンサー容量(ストア内の全領域)を、130,000音から520,000音(Song)と520,000音(Pattern)に増やしました。

MODX Version 1.10 新機能

このたび、MODXではファームウェアのバージョンアップにより、以下の機能が追加されました。
本書では、製品付属のリファレンスマニュアルに対して追加または変更となる点についてご説明します。

- MIDIでソングを録音するときにアルペジオを録音するかどうかを選択する機能を追加しました。
- Edit Waveform画面でセンターノートの設定ができるようになりました。
- ウェーブフォームとしてwavやaiffファイルをロードする際に、キーの設定ができるようになりました。
- Partのパラメーターを選択して[CONTROL ASSIGN]ボタンを押したときに表示されるダイアログで、[PART SELECT MUTE/SOLO]を押しながら操作を行なうことで、CommonのAssignable Knobを選択できるようになりました。
- 演奏中の誤操作を防止するパネルロック機能を追加しました。

Play/Rec

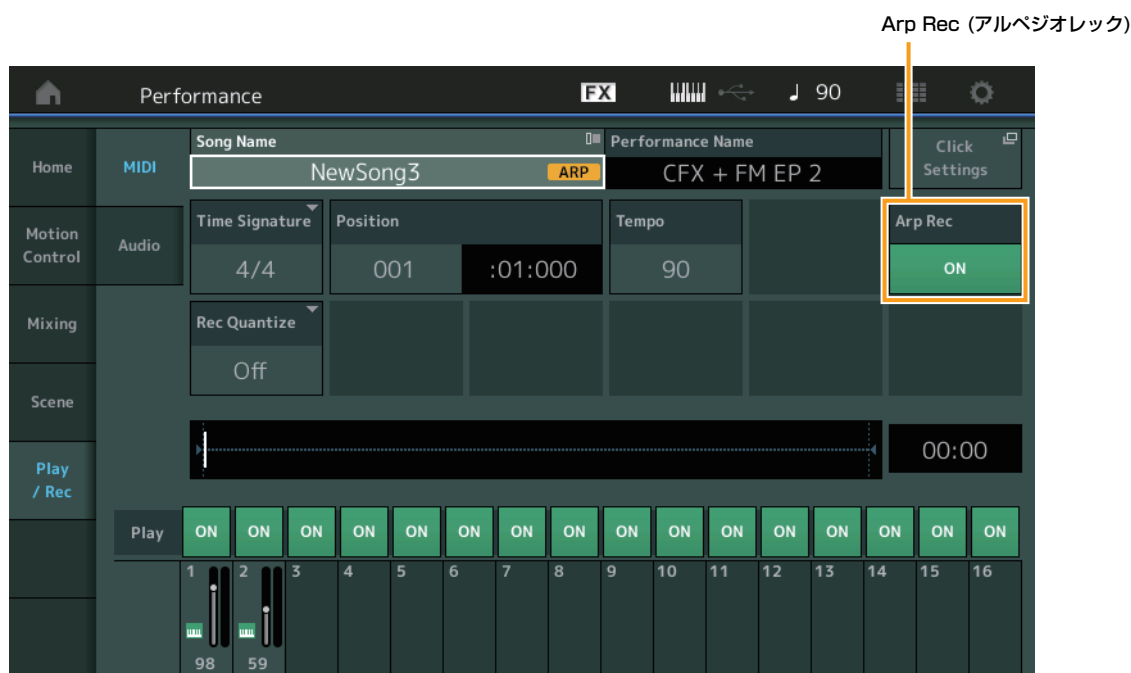
Play/Rec (プレイ/レック)

MIDI (ミディ)

ソングを録音するときに、鍵盤の演奏をそのまま録音するか、アルペジエーターの出力を録音するかどうかを選択する機能を追加しました。

手順

[▶](プレイ)ボタン
または
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec (アルペジオレック)

オンのとき、アルペジエーターの出力を録音します。オフのとき、鍵盤で弾いたままを録音します。新規ソングのときのみ設定ができます。録音を行なった後から変更することはできません。また、Arp Rec=Offで録音されたソングに追加で録音を行なう場合はRecord Type=Replaceのみとなります。

設定値: Off、On

NOTE Arp Rec=Offで録音されたソングは、パフォーマンスに設定されているアルペジオを変更することで、録音時とは違ったアルペジオで再生することができます。

パートエディット(Edit)

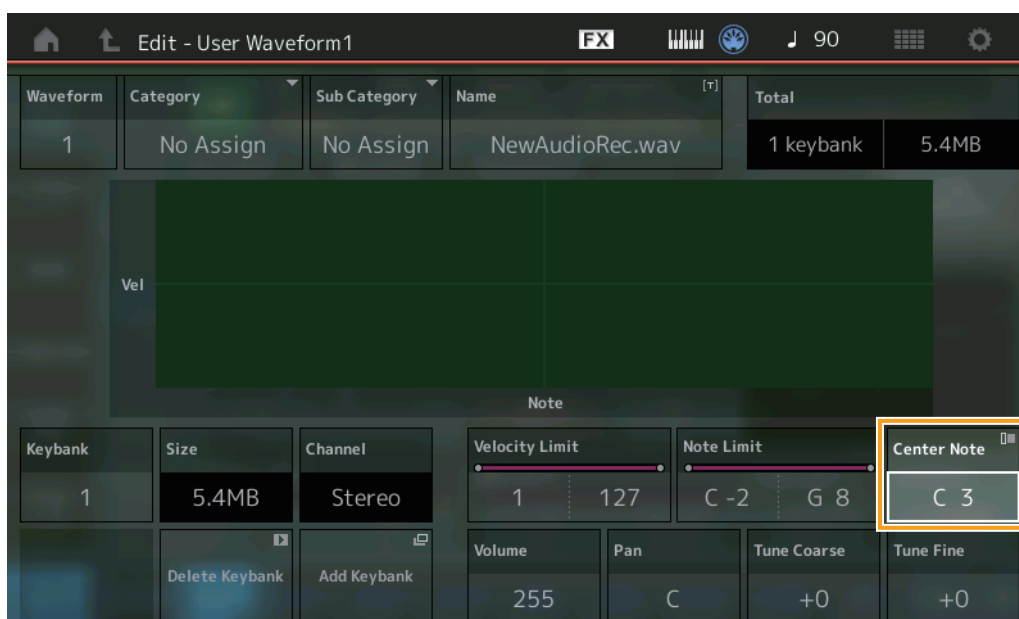
エレメントエディット(Element)

Osc/Tune (オシレーター / チューン)

Edit Waveform (エディット ウェーブフォーム)

センターノートの設定を追加しました。

手順 [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメントまたはキー選択 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note (センターノート)

元の波形データと同じ高さで再生されるキーを設定します。

設定値: C-2 ~ G8

ユーティリティ (Utility)

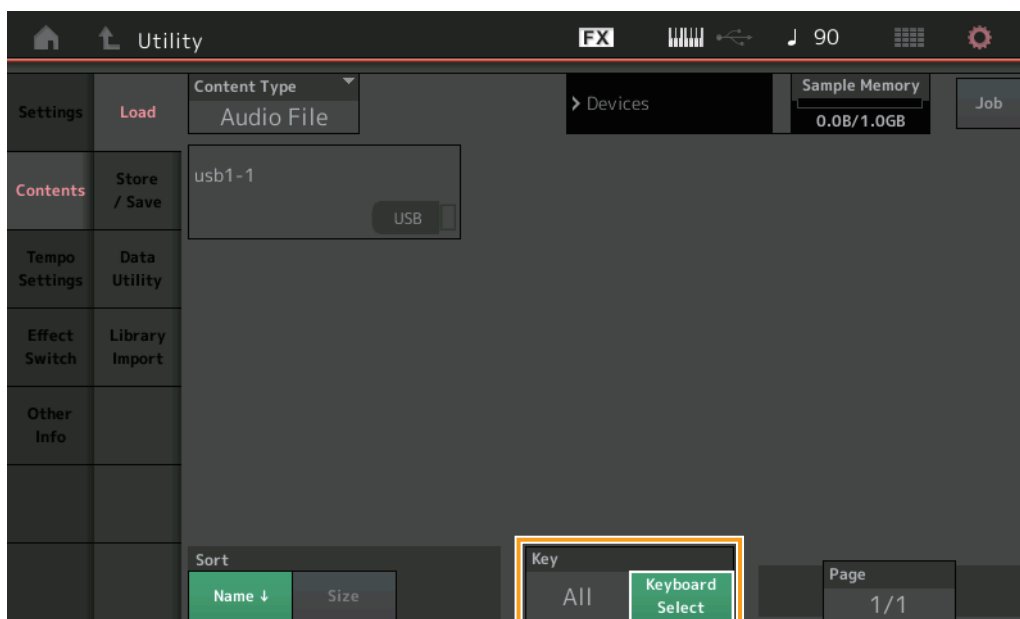
Contents (コンテンツ)

Load (ロード)

ウェーブフォームとしてwavやaiffファイルをロードする際に、キーの設定ができるようになりました。

手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート(ノーマル音色のみ)選択 → エlement選択 → [Osc/Tune] → [New Waveform]
または
[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート(ノーマル音色のみ)選択 → エlement選択 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]
→ [Add Keybank]



Key (キー)

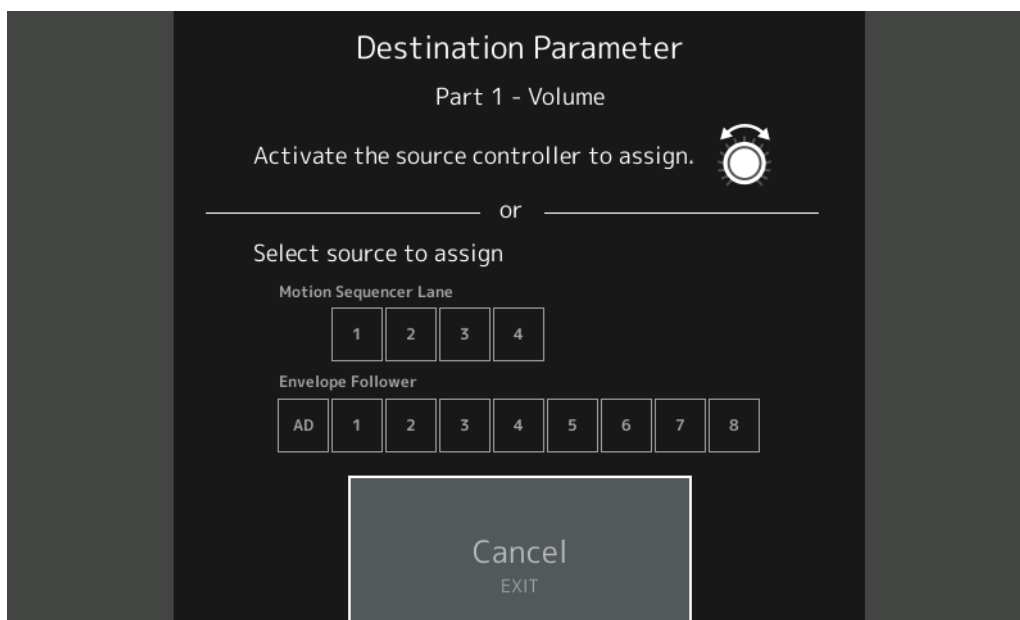
ロードしたwavやaiffを割り当てるキーを選択します。

設定値: Keyboard Select (C-2 ~ G8)、All

コントロールアサイン(Control Assign)ダイアログ

Partのパラメーターを選択して[CONTROL ASSIGN]ボタンを押したときに表示されるダイアログで、[PART SELECT MUTE/SOLO]を押しながらAssignable Knobの操作を行なうことで、CommonのAssignable Knobを選択できるようになりました。

手順 Partのコントロールの対象パラメーターにカーソルがあるときに[CONTROL ASSIGN]ボタンを押す



[PART SELECT MUTE/SOLO]ボタンを押しながら、対象パラメーターを操作するときに使いたいノブを動かします。

NOTE ノブを操作した場合に、設定に必要な未使用のAssignable KnobやControl Assignが足りないときにはエラーが表示されます。

パネルロック機能

演奏中の誤操作を防止するパネルロック機能を追加しました。

手順 Home画面またはLive Set画面表示中に [SHIFT]+[AUDITION]



パネルロック中にもう一度[SHIFT]+[AUDITION]を押すと、パネルロックが解除されます。パネルロック中は、鍵盤、ペダル、マスターボリューム、スーパーノブ、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ロック解除操作以外はすべて無効となります。タッチパネルの操作も無効です。