

## Inhalt

<b>So arbeiten Sie mit den MOX6/MOX8-Handbüchern.....</b>	<b>2</b>	<b>Master-Modus .....</b>	<b>128</b>
<b>Grundstruktur .....</b>	<b>3</b>	<b>Remote-Modus .....</b>	<b>133</b>
<b>Die Funktionsblöcke.....</b>	<b>3</b>	<b>Utility-Modus .....</b>	<b>141</b>
<b>Klangerzeuger .....</b>	<b>4</b>	<b>Quick Setup (Schnelleinrichtung) .....</b>	<b>151</b>
<b>A/D-Eingangs-Block .....</b>	<b>8</b>	<b>File-Modus.....</b>	<b>153</b>
<b>Sequencer-Block.....</b>	<b>9</b>	<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>158</b>
<b>Arpeggio-Block .....</b>	<b>11</b>	Datei-/Verzeichnisauswahl.....	158
<b>Controller-Block.....</b>	<b>17</b>	Wiedergabe einer SMF (Standard-MIDI-Datei) vom	
<b>Effektblock .....</b>	<b>18</b>	USB-Flash-Speicher .....	158
<b>Interner Speicher .....</b>	<b>22</b>	Formatieren eines USB-Flash-Speichergeräts .....	159
<b>Referenz .....</b>	<b>24</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>160</b>
<b>Voice-Modus .....</b>	<b>25</b>	<b>Über MIDI .....</b>	<b>160</b>
<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>53</b>		
Liste der Voice-Kategorien.....	53		
Beispieleinstellungen für das Ziel (Destination) .....	53		
Funktionen der Drehregler 1–8 .....	54		
<b>Performance-Modus .....</b>	<b>55</b>		
<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>74</b>		
Liste der Performance-Kategorien .....	74		
Funktionen der Drehregler 1–8 .....	74		
<b>Song-Modus .....</b>	<b>76</b>		
<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>97</b>		
Song-Wiedergabearten .....	97		
Song Track Loop – Einstellungsbeispiel .....	99		
Punch In/Out (Type = punch).....	100		
Wichtigste Bedienungsvorgänge im Song-Job-Modus .....	100		
<b>Pattern-Modus.....</b>	<b>101</b>		
<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>112</b>		
Arten der Pattern-Wiedergabe .....	112		
Loop-Aufnahme (Pattern) .....	113		
<b>Mixing-Modus.....</b>	<b>114</b>		
<b>Ergänzende Informationen .....</b>	<b>124</b>		
Bearbeiten einer Performance mit Hilfe der Drehregler .....	124		
Erzeugen eines Arpeggios.....	125		
Speichern der Mischeinstellungen als Mischvorlage.....	126		

# So arbeiten Sie mit den MOX6/MOX8-Handbüchern

Ihr MOX6/MOX8-Synthesizer wird mit vier verschiedenen Referenzdokumenten ausgeliefert – der Bedienungsanleitung, dem Referenzhandbuch (dieses Dokument), dem Synthesizerparameter-Handbuch und der Datenliste. Während die Bedienungsanleitung dem Synthesizer in gedruckter Form beiliegt, stehen dieses Referenzhandbuch, das Synthesizerparameter-Handbuch und die Datenliste als PDF-Dokumente auf der beiliegenden CD-ROM zur Verfügung.

## **Bedienungsanleitung (gedruckte Broschüre)**

Beschreibt, wie Sie Ihren MOX6/MOX8 aufstellen und grundlegende Bedienvorgänge ausführen. Dieses Handbuch erläutert die folgenden Bedienvorgänge:

- Spielen im Voice-Modus
- Eine neue Performance mit Ihrer Lieblings-Voice erzeugen (Performance Creator)
- Spielen im Performance-Modus
- Einsatz eines Mikrofons und von Klängen anderer Audiogeräte
- Erstellen eines eigenen Songs
- Eigene Patterns anlegen
- Anschließen an einen Computer
- Verwendung als Master-Keyboard (Master-Modus)
- Vornehmen globaler Systemeinstellungen (Utility-Modus)
- Speichern/Laden von Daten (File-Modus)

## **Referenzhandbuch (dieses PDF Dokument)**

Beschreibt die innere Struktur Ihres MOX6/MOX8 und die verschiedenen Parameter, die angepasst und eingestellt werden können.

## **Synthesizerparameter-Handbuch (PDF-Dokument)**

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

## **Datenliste (PDF-Dokument)**

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

## Verwendung des Referenzhandbuchs

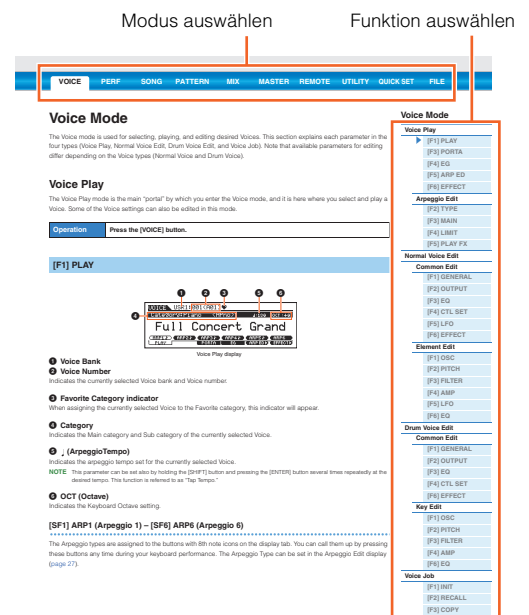
- Mit Hilfe der Parameter-Registerkarten am oberen Rand jeder Seite des Referenzteils können Sie zur Seite mit den Erläuterungen für die Parameter des entsprechenden Modus springen. Die im ausgewählten Modus am rechten Rand jeder Seite angezeigte Liste entspricht dem Funktionsschema. Indem Sie in dieser Liste auf den gewünschten Eintrag klicken, können Sie zur Seite mit den Erläuterungen für die entsprechende Funktion springen.
- Sie können auch auf Seitennummern im Inhaltsverzeichnis oder im Beschreibungstext klicken, um zu der entsprechenden Seite zu springen.
- Sie können auch im Index „Lesezeichen“ links vom Hauptfenster auf die gewünschten Elemente und Themen klicken, um sofort zu der entsprechenden Seite zu springen. (Klicken Sie auf die Registerkarte „Bookmarks“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Funktion suchen, klicken Sie im Menü [Edit] (Bearbeiten) von Adobe Reader auf [Find] (Suchen) oder [Search] (Erweiterte Suche), und geben Sie ein Schlagwort ein, um im gesamten Dokument nach Textstellen mit diesem Wort zu suchen.

**HINWEIS** Die aktuellste Version von Adobe® Reader® kann von der folgenden Internetseite heruntergeladen werden.  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

**HINWEIS** Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

### Informationen

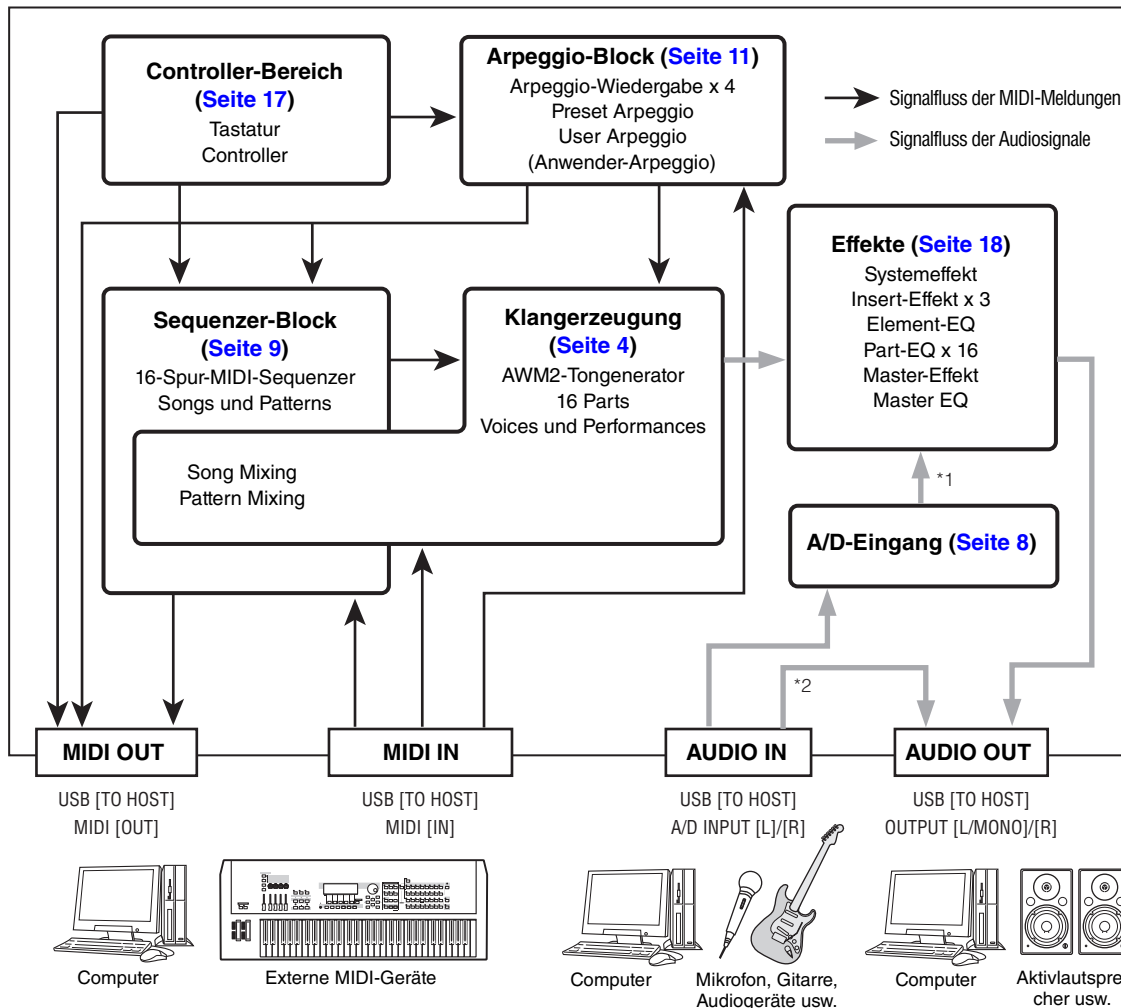
- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Referenzhandbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



# Grundstruktur

## Die Funktionsblöcke

Das MOX6/MOX8-System besteht aus sechs Hauptfunktionsblöcken: Klangerzeugung, A/D-Eingang, Sequenzer, Arpeggiator, Controller und Effekte.



### Grundlegender Aufbau

- ▶ Die Funktionsblöcke
- Klangerzeugungseinheit
- A/D-Eingangs-Block
- Sequenzer-Block
- Arpeggio-Block
- Controller-Einheit
- Effektblock
- Interner Speicher

### Referenz

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Modus
- Master-Modus
- Remote-Modus
- Utility-Modus
- Quick Setup
- File-Modus

### Anhang

- MIDI

\*1 Je nach den Einstellungen für die Audiosignalverbindungen kann es sein, dass die über die Buchsen A/D INPUT [L]/[R] eingespeisten Signale nicht an den System- oder Master-Effekt gesendet werden.

\*2 Die über die Buchse USB [TO HOST] eingespeisten Audiosignale werden direkt an die Buchsen OUTPUT [L/MONO]/[R] ausgegeben und umgehen den A/D-Eingangs-Block und den Effektblock.

### AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

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

# Klangerzeuger

Der Klangerzeuger-Block ist die Einheit, welche die eigentlichen Klänge (Sounds) als Reaktion auf die MIDI-Events erzeugt, die sie vom Sequenzer-Block, dem Controller-Block, dem Arpeggio-Block und von externen MIDI-Instrumenten über die Buchse MIDI [IN] oder die Buchse USB [TO HOST] empfängt. Die MIDI-Events werden 16 unabhängigen Kanälen zugewiesen, und das Instrument kann über die 16 MIDI-Kanäle gleichzeitig 16 verschiedene Parts wiedergeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch den Einsatz weiterer MIDI-„Ports“ umgangen werden, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt. Der Klangerzeuger-Block dieses Instruments kann MIDI-Meldungen über Port 1 verarbeiten. Die Struktur des Klangerzeuger-Blocks hängt vom jeweiligen Modus ab.

## Klangerzeuger-Block im Voice-Modus

### Part-Struktur im Voice-Modus

Im Voice-Modus kann nur ein MIDI-Kanal erkannt werden, weil in diesem Modus nur ein Part verfügbar ist. Diese Situation wird auch als „monotimbrale“ Klangerzeugung bezeichnet. Eine Voice wird unter Verwendung eines einzelnen Parts auf der Tastatur gespielt. Um den MIDI-Empfangskanal im monotimbralen Modus einzustellen (Voice- und Performance-Modus), verwenden Sie den Parameter „BasicRcvCh“ (Seite 148) im Utility-MIDI-Display. Im Voice-Modus erkennt das Instrument Daten nur über MIDI-Port 1.

**HINWEIS** Wenn Sie Song-Daten, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, mit einem externen MIDI-Sequenzer oder Computer wiedergeben möchten, achten Sie darauf, den Song/Pattern-Modus zu verwenden (Seite 76).

### Voice

Ein Programm, das die elektroakustischen Elemente zum Erzeugen des Klangs eines bestimmten Musikinstruments enthält, bezeichnet man als „Voice“. Intern gibt es zwei Arten von Voices: Normale Voices (Normal Voices) und Schlagzeug-Voices (Drum-Voices). Normal Voices stellen in der Regel Instrumentalklänge mit Tonhöhen dar, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Jede Voice besteht aus bis zu acht Elements (Normal Voice) bzw. bis zu 73 „Keys“ oder Tasten (Drum-Voice). Ein Element oder Drum-Key ist die grundlegende und kleinste Einheit für eine Voice. Das bedeutet, dass nur ein Element bzw. eine Taste den Klang eines Musikinstruments produzieren kann. Darüber hinaus kann eine Normal Voice einen noch realistischeren Klang oder verschiedene Klangarten produzieren, indem mehrere Elements kombiniert werden. Jede Voice wird durch die Bearbeitung der spezifischen Parameter des jeweiligen Elements/Keys (Element-Edit-Parameter/Key-Edit-Parameter) sowie von Parametern erstellt, die allen Elements/Keys gemeinsam sind (Common-Edit-Parameter).

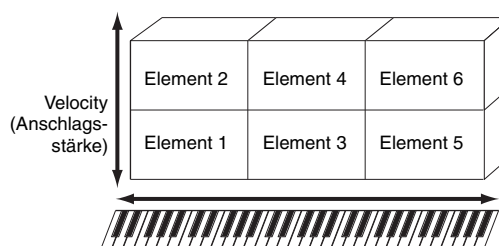
**HINWEIS** Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Voices finden Sie auf Seite 30. Anweisungen zur Bearbeitung einer Drum-Voice finden Sie auf Seite 47.

### Normal Voices und Drum Voices

#### Normal Voices

Dies ist eine Voice, die normal auf der Tastatur gespielt wird und welche die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste aufweist. Jede Normal Voice besteht aus bis zu acht Elements. Je nach den Einstellungen im Voice-Edit-Modus erklingen diese Elements gleichzeitig, oder sie erklingen je nach Notenbereich, Velocity-Bereich und den XA- (Expanded Articulation) Einstellungen. In der Abbildung sehen Sie ein

Beispiel für eine Normal Voice. Da die sechs Elements hier über Tastaturbereiche und auch Velocity-Bereiche verteilt sind, erklingen die verschiedenen Elements, je nachdem, welche Taste in welchem Bereich Sie anschlagen, und wie hart Ihr Anschlag erfolgt. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elements 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elements 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. Bezüglich der Notenverteilung erklingen die Elements 1 und 2 im unteren Tastaturbereich, Elements 3 und 4 im mittleren und Elements 5 und 6 im oberen Tastaturbereich. In einem praktisch angewandten Beispiel könnte eine Klavier-Voice („Piano“) aus sechs verschiedenen Samples bestehen. Elements 1, 3 und 5 wären Aufnahmen (Samples) sanft angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen), während Elements 2, 4 und 6 Aufnahmen hart angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen) wären. Der MOX6/MOX8 ist sogar noch vielseitiger, da er bis zu acht unabhängige Elements erlaubt.



## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

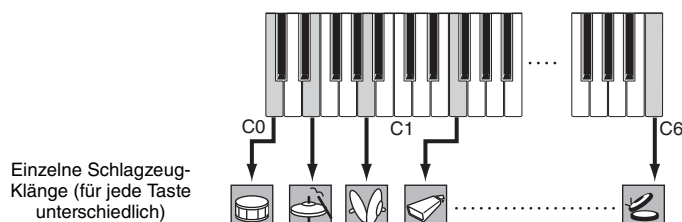
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Drum Voices

Drum-Voices sind in der Regel Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Anders als bei den Elements entspricht ein Drum-Key (die Schlagzeugtaste) dem betreffenden Ton, was bedeutet, dass Sie seinen Bereich nicht ändern können. Jedem Drum-Key sind Schlagzeug- oder Percussion-Sounds zugeordnet. Sie können mehrere Arten von Drum-Voices erstellen, indem Sie die den einzelnen Tasten zugeordneten Schlagzeug- und Percussion-Klänge ändern und Parameter wie Tonhöhe und Hüllkurve bearbeiten.



## Expanded Articulation (XA)

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

### Realistisches Legatospiel

Herkömmliche Synthesizer erzeugen einen Legato-Effekt im Mono-Modus durch Fortsetzung der Lautstärkehüllkurve der vorhergehenden Note über die nächste hinaus. Dies erzeugt aber einen unnatürlichen Klangeindruck, der sich von dem eines akustischen Instruments unterscheidet. Der MOX6/MOX8 reproduziert den legato-Effekt genauer, indem bestimmte Elements beim Legatospiel erklingen und andere Elements normal gespielt werden (mittels der XA-Control-Parametereinstellungen „normal“ und „legato“).

### Authentisches Ausklingen

Herkömmliche Synthesizer sind nicht sehr gut darin, das Ausklingen von Tönen akustischer Instrumente zu reproduzieren. Der MOX6/MOX8 erzeugt diese speziellen charakteristischen Klänge losgelassener Noten bzw. Tasten, wenn den XA-Control-Parameter bestimmter Elements auf „key off sound“ setzt.

### Subtile Klangvariationen bei jeder gespielten Note

Herkömmliche Synthesizer versuchen, dies durch zufällige Änderungen der Tonhöhe und des Filters zu reproduzieren. Das Ergebnis ist jedoch ein elektronischer Effekt, der sich deutlich von den tatsächlichen Klangnuancen eines akustischen Instruments unterscheidet. Der MOX6/MOX8 reproduziert diese subtilen Klangvariationen durch die XA-Control-Parametereinstellungen „wave cycle“ und „wave random“.

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

Akustische Instrumente haben ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter – und erzeugen auch bestimmte Klänge, die nur wenige Male während eines Vortrags ertönen. Dies sind zum Beispiel das Zungenflattern bei einer Flöte oder das Spielen von Flageoletttönen auf einer akustischen Gitarre. Herkömmliche Synthesizer (vor der MOTIF-XS-Serie) konnten derartige Klänge beispielsweise realisieren, indem sie sie durch hohe (starke) Velocity auslösten. Der MOX6/MOX8 erzeugt diese Klänge durch Umschalten zwischen den Sounds während des Spiels – mit Hilfe der ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1]/[2] (zuweisbare Funktionstasten) und der XA-Control-Parametereinstellungen „AF 1 on“, „AF 2 on“ und „all AF off“.

**HINWEIS** Sie können die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1]/[2] auch ein- oder ausschalten, indem Sie die im CTL-ASN-Display des Utility-Modus als „AF1“/„AF2“ (Seite 146) festgelegte Controller-Nummer von einem externen Gerät aus senden.

### Neue Sounds und neue Spielstile

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

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenz-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

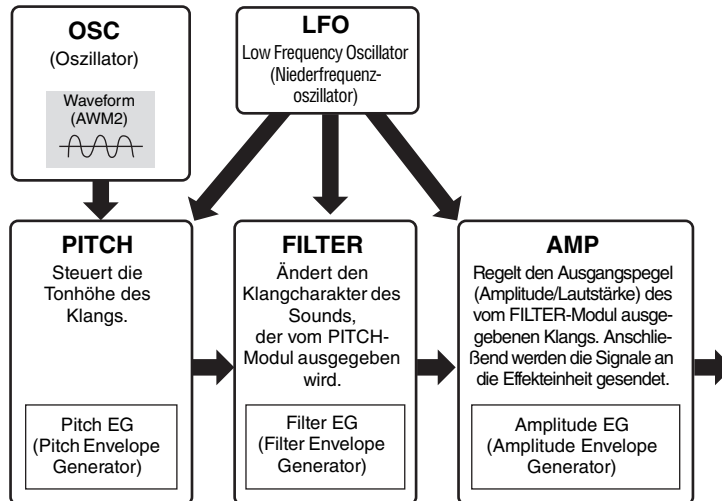
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Elements und Drum-Keys (Schlagzeug-Tasten)

Elements und Drum Keys sind die kleinsten „Bausteine“ im MOX6/MOX8, aus denen eine Voice besteht; es kann auch nur ein Element oder ein Drum Key zur Erstellung einer Voice verwendet werden. Diese kleinen Klangeinheiten können mit einer Vielzahl traditioneller Synthesizer-Parameter erstellt, verfeinert und bearbeitet werden, z. B. Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und LFO (wie unten abgebildet).



### Oscillator (Oszillator)

Dieses Modul gibt die Wellenform aus, durch die die Grundtonhöhe bestimmt wird. Die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) können Sie jedem Element einer Normal Voice oder jedem „Key“ einer Drum Voice zuweisen. Bei den Normal Voices können Sie die „Note Range“ jedes Elements (den Notenbereich bzw. Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die „Velocity Response“ (Anschlagstärkebereich, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen. Zusätzlich können Sie noch XA-Parameter für die Elements konfigurieren. Jede Wellenform besteht aus einem oder mehreren Samples, die durch Aufzeichnen des Klangs des echten Instruments und die Zuordnung zu einem oder mehreren Tastatur- und Velocity-Bereichen erzeugt werden. Oszillator-Parameter werden auf der Seite Oscillator eingestellt (Seiten 38 und 48).

### Pitch

Dieses Modul steuert die Tonhöhe des vom Oszillator ausgegebenen Signals (der Wave bzw. Wellenform). Bei einer Normal Voice können Sie die Elements einzeln gegeneinander verstimmen, Tonhöhenkalibrierung (Pitch Scaling) anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator – Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) können Sie auch einen zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern. Die Tonhöhenparameter können im PITCH-Display (Seite 39) des Voice Element Edit eingestellt werden. Beachten Sie, dass die Tonhöhenparameter einer Drum-Voice im PITCH-Display (Seite 49) des Drum Voice Key Edit eingestellt werden können.

### Filter

Dieses Modul modifiziert den Klang nach der Pitch-Bearbeitung, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich des Klangs begrenzt wird. Durch Einstellen des FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie zusätzlich festlegen, wie sich die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters im Zeitverlauf ändert. Die Filterparameter können im FILTER-Display (Seite 41 und 50) des Voice Element Edit oder des Drum Voice Key Edit eingestellt werden.

### Amplitude

Dieses Modul regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) des vom Filter-Block ausgegebenen Klangs. Anschließend werden die Signale an die Effekteinheit gesendet. Darüber hinaus können Sie mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerators) den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen. Die Amplitudenparameter können im AMP-Display (Seite 43 und 50) des Voice Element Edit oder des Drum Voice Key Edit eingestellt werden.

### LFO (Low Frequency Oscillator)

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz. Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Der LFO kann für jedes Element einzeln oder für alle Elemente global eingestellt werden. Die LFO-Parameter können im LFO-Display (Seite 33 und 45) des Voice Common Edit oder des Voice Element Edit eingestellt werden.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke

▶	Klangerzeugungseinheit
	A/D-Eingangs-Block
	Sequencer-Block
	Arpeggio-Block
	Controller-Einheit
	Effektblock
	Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI

## Speicherstruktur von Voices

### Normal Voices

Preset-Bänke 1 – 8	1024 Normal Voices (128 Voices für jede Bank)
User-Bänke 1 – 3	384 Voices (128 Voices für jede Bank)
GM-Bank	128 Voices

### Drum Voices

Preset-Drum-Bank	64 Voices
User-Drum-Bank	32 Voices
GM-Drum-Bank	1 Voice

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke

▶ Klangerzeugungseinheit

A/D-Eingangs-Block

Sequencer-Block

Arpeggio-Block

Controller-Einheit

Effektblock

Interner Speicher

## Klangerzeuger-Block im Performance-Modus

### Part-Struktur im Performance-Modus

In diesem Modus verarbeitet der Klangerzeuger MIDI-Daten eines einzelnen Kanal. In diesem Modus können Sie auf der Tastatur eine „Performance“ spielen, in welcher mehrere Voices oder Parts überlagert oder anderweitig kombiniert sind. Denken Sie daran, dass Song-Daten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden können. Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen MIDI-Sequencer oder Computer steuern möchten, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

### Performance

Ein Programm, in dem mehrere Voices (Parts) über- oder nebeneinander kombiniert werden, bezeichnet man als „Performance“. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts oder Voices bestehen. Performances werden im Performance-Modus (Seite 55) erstellt, indem die spezifischen Parameter jedes Parts sowie die gemeinsamen Parameter aller Parts bearbeitet werden.

### Inhalt des Performance-Speichers

Es stehen zwei User-Bänke zur Verfügung. Jede Bank enthält 128 Performances, also insgesamt 256 User-Performances.

## Referenz

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Master-Modus

Remote-Modus

Utility-Modus

Quick Setup

File-Modus

## Anhang

MIDI

## Klangerzeuger-Block im Song-/Pattern-Modus

### Part-Struktur des Klangerzeugungs-Blocks im Song- bzw. Pattern-Modus

In diesen Modi stehen viele Parts zur Verfügung; für jeden können verschiedene Voices und verschiedene Melodien oder Phrasen gespielt bzw. abgespielt werden. Ein MIDI-Klangerzeuger, der gleichzeitig auf mehreren MIDI-Kanälen Daten empfängt und mehrere Instrumenten-Parts spielt, wird als „multitimbraler“ Klangerzeuger bezeichnet. Die Einstellungen für den multitimbralen Klangerzeuger werden als ein „Mixing“ bezeichnet. Sie können ein Mixing einsetzen, indem Sie einen externen MIDI-Sequencer oder den Sequencer-Block des Instruments verwenden. In diesem Fall sollten Sie ein Song- oder Pattern-Mixing verwenden, das keine Sequenzdaten enthält.

### Über Mixings

Ein Programm, in dem den Parts im Song- und Pattern-Modus mehrere Voices zugewiesen werden, um ein multitimbrales Spiel zu erreichen, bezeichnet man als „Mixing“. Jedes Mixing kann aus bis zu 16 Parts bestehen. Jedes Mixing wird im Mixing-Modus (Seite 114) erstellt, indem Parameter einzelner Parts sowie gemeinsame Parameter aller Parts bearbeitet werden.

Außerdem besitzt ein Mixing bis zu sechzehn Speicherorte zum Speichern von Normal Voices. Diese gespeicherten Voices werden als Mixing-Voices bezeichnet. Normalerweise werden die im Voice-Modus gespeicherten Voices den einzelnen Mixing-Parts zugeordnet. In diesem Fall kann sich der Klang des von Ihnen erstellten Songs/Patterns unerwartet ändern, wenn Sie die für das Song/Pattern-Mixing verwendete Voice bearbeiten oder löschen. Mixing Voices werden zur Verfügung gestellt, um diese versehentlichen Klangänderungen zu verhindern.

## Speicherstruktur der Mixings

Für jeden Song und jedes Pattern steht ein Mixing-Programm zur Verfügung. Bei Auswahl eines anderen Songs/Patterns wird ein anderes Mixing-Programm aufgerufen. Eine Mixing-Voice bietet 16 Speicher für jedes Mixing-Programm (Song oder Pattern). Bei Auswahl eines anderen Songs/Patterns werden eine andere Mixing-Voice sowie ein anderes Mixing-Programm aufgerufen. Wenn Sie eine Mixing-Voice eines bestimmten Songs/Patterns für einen anderen Song / ein anderes Pattern verwenden möchten, führen Sie im Mixing-Voice-Job-Modus den Copy-Vorgang (Seite 123) aus. Beachten Sie, dass für alle Songs und Patterns bis zu 256 Mixing Voices gespeichert werden können. Wenn der Speicher für Mixing-Voices voll ist, löschen Sie nicht benötigte Mixing-Voices, indem Sie den Delete-Job des Mixing-Voice-Job-Modus ausführen.

### Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie ist die Höchstzahl von Noten, die vom internen Klangerzeuger des Instruments gleichzeitig wiedergegeben werden kann. Die maximale Polyphonie dieses Synthesizers ist 64. Wenn die interne Klangerzeugung mehr Noten empfängt, als gespielt werden könnten, werden die vorher gespielten Noten ausgeschaltet. Denken Sie daran, dass dies bei Voices ohne Decay (Ausklingen) besonders auffallen kann. Weiterhin gilt, dass die maximale Polyphonie sich nicht nach der Anzahl der Voices, sondern der Anzahl der verwendeten Voice-Elements richtet. Wenn Normal Voices mit bis zu acht Elements verwendet werden, kann die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig wiedergegeben werden können, kleiner als 64 sein.

## A/D-Eingangsblock

Dieses Modul verarbeitet die über die A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] eingespeisten Signale. Für das Audiosignal können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekt eingestellt werden, und der Klang wird zusammen mit den anderen Voices ausgegeben. Der Insert-Effekt sowie die Systemeffekte können auf das über die A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendet werden. Die Parameter des A/D-Eingangsblocks werden im folgenden Display eingestellt.

Modus	Display	Entsprechende Seite im Referenzhandbuch
Voice-Modus	VCE-A/D-Display im Utility-Modus	Seite 145
Performance-Modus	A/D-IN-Display im Performance Common Edit	Seite 62
Song-/Pattern-Modus	A/D-IN-Display im Mixing Common Edit	Seite 116

Der auf das von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendete Effekt wird im USB-I/O-Display (Seite 147) des Utility-Modus eingestellt. Der Pegel des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] kann mit dem Drehregler A/D INPUT [GAIN] am Bedienfeld eingestellt werden. Darüber hinaus kann die Verarbeitung des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] mit der A/D-INPUT-Taste [ON/OFF] ein- bzw. ausgeschaltet werden.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke

▶ Klangerzeugungseinheit

▶ A/D-Eingangsblock

Sequenzblock

Arpeggio-Block

Controller-Einheit

Effektblock

Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Master-Modus

Remote-Modus

Utility-Modus

Quick Setup

File-Modus

## Anhang

MIDI



# Sequencer-Block

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

## Sequencer-Block im Song-Modus

### Informationen über Songs

Ein Song wird erzeugt, indem Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als MIDI-Sequenzdaten auf einzelnen Spuren aufzeichnen. Ein Song dieses Synthesizers ist praktisch mit einem Song eines MIDI-Sequenzers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

### Organisation der Song-Spuren

Ein Song besteht aus 16 getrennten Spuren, einer Scene-Spur und einer Tempospur. Diese Spuren (Englisch: Tracks) können Sie in Echtzeit oder schrittweise aufzeichnen (Seite 79). Darüber hinaus können Sie die aufgezeichneten Daten im Song Edit (Seite 84) einfügen oder bearbeiten.

### Sequenzspuren 1–16

Hier können Sie MIDI-Daten aufzeichnen.

### Scene-Spur

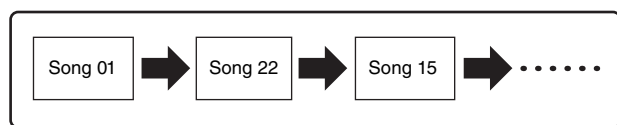
Hier können Sie Szenenwechsel-Einstellungen wie Stumm- und Soloschaltung der Spuren aufzeichnen. Diese können im Song-Play-Display (Seite 76) eingestellt und während der Song-Wiedergabe abgespielt werden. Während der Song-Wiedergabe ändern sich die Stumm- und Soloschaltungen der Spuren automatisch entsprechend den Einstellungen, die Sie auf der Scene-Spur aufgenommen hatten.

### Tempospur

Hier können Sie Tempowechsel-Einstellungen aufzeichnen. Während der Song-Wiedergabe ändert sich das Tempo automatisch entsprechend den Einstellungen, die Sie auf der Tempospur aufgenommen hatten.

### Song Chain (Song-Kette)

Mit dieser Funktion können Sie Songs in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen, um sie automatisch der Reihe nach abzuspielen. Die Wiedergabereihenfolge können Sie im Song-Play-Modus (Seite 76) einstellen.



## Sequencer-Block im Pattern-Modus

### Über Patterns

Beim MOX6/MOX8 bezieht sich der Ausdruck „Pattern“ auf eine relativ kurze Musik- oder Rhythmusphrase (1 bis 256 Takte), die zur Loop-Wiedergabe verwendet wird. Wenn Sie also ein Pattern gestartet haben, wird dieses fortgesetzt in einer Schleife (Loop) wiederholt, bis Sie die Taste [■] (Stopp) drücken.

### Section

Patterns sind mehr als nur eine Phrase – sie enthalten 16 Variationen, genannt „Sections“ (Abschnitte). Diese Sections können während der Wiedergabe umgeschaltet werden und dienen als Rhythmus-/ Begleitvariationen für die verschiedenen Teile eines Songs. Sie können zum Beispiel eine Section für die Strophe verwenden, eine weitere für den Refrain und eine dritte für die Bridge (Übergang). Bestimmte Pattern-Einstellungen wie Tempo und Mixing ändern sich beim Umschalten der Sections nicht, wodurch das Feeling und der Grundrhythmus über alle Wechsel erhalten bleibt. Sie können die Section-Funktion als praktisches Kompositionswerkzeug verwenden, um sofort die Begleit-Pattern-Variationen für einen Song zu erstellen, beispielsweise Melodie A, Melodie B und Hauptthema. Anweisungen zum Wechseln von Patterns und Sections finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOX6/MOX8.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
▶ Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

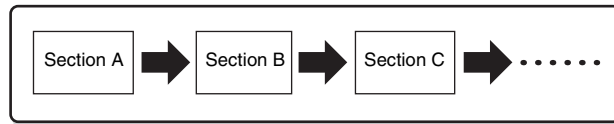
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Pattern Chain

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Sections (innerhalb eines Patterns) zu einer „Kette“ (Chain) aneinander reihen, um einen kompletten Song aufzubauen. Sie können mit einer Pattern Chain erreichen, dass der MOX6/MOX8 automatisch die Sections umschaltet, bevor Sie die Pattern-Wiedergabe mit den Section-Wechseln im Pattern-Chain-Display aufnehmen. Für jedes Pattern kann im Pattern-Chain-Display (Seite 103) eine Pattern Chain erzeugt werden. Sie können diese Methode auch anwenden, wenn Sie Songs auf Grundlage eines bestimmten Patterns erstellen möchten, da die Pattern Chains im Pattern-Chain-Edit-Modus (Seite 104) in einen Song umgewandelt werden können.



## Phrase

Dies sind die grundlegenden MIDI-Sequenzdaten in einer Spur und gleichzeitig die kleinste Einheit, die bei der Erzeugung eines Patterns verwendet wird. „Phrasen“ sind kurze Musik-/Rhythmuspassagen für ein einzelnes Instrument, beispielsweise ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmus-Part, eine Basslinie für den Bass-Part oder eine Akkordbegleitung des Gitarren-Parts. Dieser Synthesizer bietet Speicherplatz für bis zu 256 Ihrer eigenen User-Phrasen.

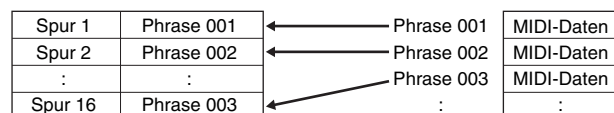
**HINWEIS** Der MOX6/MOX8 enthält keine Preset-Phrasen.

## Struktur der Pattern-Spuren

Ein Pattern besteht aus 16 getrennten Spuren. Siehe „Sequenzspuren 1 – 16“ unter „Organisation der Song-Spuren“. (Seite 9)

## Pattern-Spuren und Phrasen

Ein Pattern besteht aus 16 Spuren, denen eine Phrase zugewiesen werden kann. Im Pattern-Modus können MIDI-Daten nicht direkt auf jeder Spur aufgenommen werden. Die Aufnahme erfolgt in einer leeren User-Phrase. Diese neu angelegte Phrase wird automatisch der Aufnahmespur zugeordnet.



## Sequencer-Block; sowohl Songs als auch Patterns zugeordnet

### MIDI-Spuren und Mixing-Einstellungen

MIDI-Spuren erstellen Sie, indem Sie im Song-Record-Modus oder im Pattern-Record-Modus Ihr Spiel auf der Tastatur aufnehmen. MIDI-Sequenzdaten werden auf einer MIDI-Spur aufgenommen, die verwendete Normal Voice oder Drum-Voice wird dem Mixing-Part dieser Spur zugewiesen. Um die Mixing-Parameter wie Voice, Lautstärke und Panoramaposition für die einzelnen Spuren zu ändern, drücken Sie die [MIXING]-Taste, um in den Mixing-Modus zu wechseln (Seite 114), und bearbeiten Sie dann die Parameter für den Mixing-Part, der der gewünschten Spur entspricht. Beachten Sie, dass Spur 1 nicht immer dem Mixing-Part 1 entspricht. Wie weiter unten dargestellt sind die einzelnen Spuren der Song-Sequenzdaten und die einzelnen Mixing-Parts der Klangerzeugungseinheit miteinander verbunden, wenn der Sendekanal (TxCH) dem Empfangskanal (RcvCH) entspricht. Anders ausgedrückt steuern die Sequenzdaten der einzelnen Spuren die entsprechenden Parts (mit derselben MIDI-Kanalzuweisung) in der Klangerzeugungseinheit. Die Sendekanäle der einzelnen Spuren können im TRACK-Display (Seite 78) des Song- oder Pattern-Modus eingestellt werden, die Empfangskanäle der einzelnen Parts hingegen im VOICE-Display (Seite 117) des Mixing Edit.

## Grundlegender Aufbau

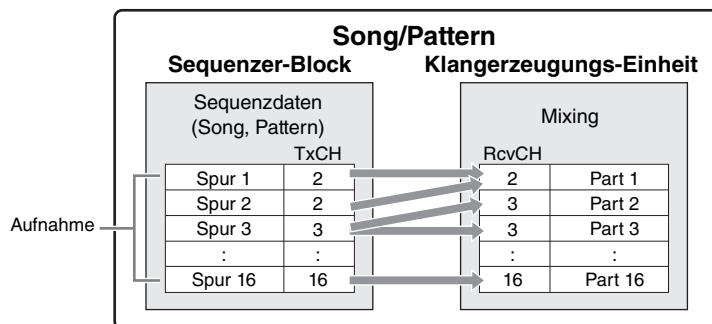
- Die Funktionsblöcke
- Klangerzeugungseinheit
- A/D-Eingangs-Block
- ▶ Sequenzer-Block
- Arpeggio-Block
- Controller-Einheit
- Effektblock
- Interner Speicher

## Referenz

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Modus
- Master-Modus
- Remote-Modus
- Utility-Modus
- Quick Setup
- File-Modus

## Anhang

- MIDI



**HINWEIS** Wenn Sie im Mixing-Modus auf der Tastatur spielen, erklingt nicht der ausgewählte Part, sondern der Part, dessen Spurnummer der Nummer des ausgewählten Parts entspricht. So erklingt zum Beispiel mit den Einstellungen der obenstehenden Abbildung beim Spielen auf der Tastatur Part 1, auch wenn im Mixing-Modus Part 2 ausgewählt wurde.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
▶ Sequenzer-Block
▶ Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Sequenzer-Block im Performance-Modus

### Performance-Aufnahme

Im Performance-Modus können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur in einen Song oder ein Pattern aufnehmen. Sie können Drehregler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen.

**HINWEIS** Bei der Performance-Aufnahme bewirkt die Betätigung der Drehregler lediglich die Aufzeichnung von Controller-Events; Parameter-Change-Events können nicht aufgezeichnet werden. Einzelheiten zu den Controller-Events finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

Die Arpeggio-Wiedergabedaten für die Parts 1–4 der Performance werden auf den (im REC-TR-Display des Performance-Record-Modus) festgelegten Spuren des Songs bzw. Patterns aufgenommen. Ihr Tastaturspiel und Controller-/Drehreglerbewegungen (gemeinsam für die Parts 1–4) werden getrennt auf den Spuren 1–4 aufgenommen.

**HINWEIS** Weitere Informationen zur Bedienung finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOX6/MOX8.

## Arpeggio-Block

Mit den Funktionen dieses Blocks können Sie automatisch Musik- und Rhythmusphrasen mit der aktuellen Voice starten, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend den Tönen oder Akkorden, die Sie spielen, so dass Sie eine Vielzahl inspirierender Phrasen und Ideen erhalten – beim Komponieren wie auch beim Spielen. Es können auch im Song- und Pattern-Modus vier Arpeggio-Typen gleichzeitig wiedergegeben werden.

## Arpeggio-Kategorien

Wie die folgende Tabelle zeigt, sind die Arpeggio-Typen in 18 Kategorien unterteilt. Die Kategorien basieren auf der Art des Instruments.

### Kategorieliste

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control

**HINWEIS** Die Kategorien namens „GtMG“ und „BaMG“ enthalten Arpeggio-Typen, die für den Einsatz mit Mega Voices konzipiert sind.

## MegaVoices und MegaVoice-Arpeggien

Normal Voices verwenden Velocity Switching (Umschaltung per Anschlagsstärke), um Klangeigenschaften und/oder die Lautstärke einer Voice je nach Anschlagsstärke zu verändern; dies verleiht diesen Voices größere Authentizität und einen natürlichen Anschlag. MegaVoices besitzen eine sehr komplexe Struktur mit vielen verschiedenen Ebenen und eignen sich daher nicht für manuelles Spiel. MegaVoices wurden speziell für die Wiedergabe mit MegaVoice-Arpeggien konzipiert, wodurch unglaublich realistische Ergebnisse erzielt werden. Sie sollten die MegaVoices immer zusammen mit den MegaVoice-Arpeggien verwenden (die in den Kategorien „GtIMG“ und „BaMG“ zu finden sind). Einzelheiten zu den Mega-Voice-Arpeggien finden Sie unter „Voice-Typ“ in der „Liste der Arpeggio-Typen“ des PDF-Dokuments „Datenliste“.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenz-Block
▶ Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Unterkategorien

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

### Liste der Unterkategorien (Sub Category)

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2

**HINWEIS** Arpeggio-Typen der Unterkategorien, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, enthalten mehrere Velocity-Bereiche, denen jeweils verschiedene Phrasen zugeordnet sind. Wenn eine dieser Kategorien im Voice-Modus ausgewählt wird, ist es ratsam, die Velocity-Limit-Parameter jedes Elements auf die folgenden Werte anzupassen.

Velocity-Bereiche der einzelnen Arpeggio-Typen.

2Z\_\*\*\*\*: 1 – 90, 91 – 127

4Z\_\*\*\*\*: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z\_\*\*\*\*: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL\_\*\*\*\*: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH\_\*\*\*\*: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Name des Arpeggio-Typs

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

### Arpeggio-Typ mit „\_ES“ am Ende des Namens (Beispiel: HipHop1\_ES)

Diese Arpeggio-Typen verwenden die gleiche Mehrspur-Arpeggio-Architektur wie der MOTIF ES. Diese ES-Arpeggien weisen folgende Vorzüge auf: 1) Mit diesen Arpeggien können Sie mit einer einzigen auslösenden Note komplexe Notenfolgen und Akkorde erzeugen. 2) Das Arpeggio folgt dicht den auf der Tastatur gespielten Noten (nur in dem Bereich, der dem Arpeggio zugewiesen ist) und erlaubt so eine ziemlich gute harmonische Freiheit und die Möglichkeit, mit Arpeggien zu „solieren“.

### Arpeggio-Typ mit „\_XS“ am Ende des Namens (Beispiel: Rock1\_XS)

Diese Arpeggien verwenden eine spezielle Technik der Akkorderkennung, die festlegt, welche Noten vom Arpeggio gespielt werden sollten. Diese XS-Arpeggien weisen folgende Vorzüge auf: 1) Die Arpeggien reagieren nur auf den Tastaturbereich, dem ein XS-Arpeggio zugewiesen wurde. Andere Tastaturbereiche beeinflussen die Akkorderkennung nicht. Dies erlaubt ein sehr natürliches Spiel auf der gesamten Tastatur, während Bass- und Begleit-Parts vom Arpeggio erzeugt werden. 2) Das Arpeggio spielt immer harmonisch korrekte Parts. Dies ist besonders nützlich für Parts für die Bass- und Akkordbegleitung.

## Arpeggio-Typ mit normalem Namen (Beispiel: UpOct1)

Zusätzlich zu den obigen Typen gibt es weitere drei Wiedergabearten: die Arpeggien, die für Normal Voices erzeugt wurden und nur mit den gespielten Noten und deren Oktaven gespielt werden (Seite 15), die Arpeggien, die für Drum-Voices erzeugt wurden (Seite 16), und Arpeggien, die hauptsächlich Nicht-Noten-Events enthalten (Seite 16).

## Gebrauch der Liste der Arpeggio-Typen

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

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

### 1 Main Category

Zeigt die Arpeggio-Hauptkategorie an.

### 2 Sub Category

Zeigt die Arpeggio-Unterkategorie an.

### 3 ARP No (Arpeggio-Nummer)

Zeigt die Nummer des Arpeggio-Typs an.

### 4 ARP Name (Arpeggio-Name)

Zeigt den Namen des Arpeggios an.

### 5 Time Signature

Zeigt das Taktmaß des Arpeggios an.

### 6 Length

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

### 7 Original Tempo

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

### 8 Accent

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

### 9 Random SFX (zufällige Effektklänge)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die SFX-Funktion (Seite 15) verwendet.

### 10 Voice Type

Zeigt den zugehörigen Voice-Typ des Arpeggio-Typs an. Wenn der Parameter „VoiceWithARP“ (Voice With Arpeggio)\*2 im Song-/Pattern-Record-Modus auf „on“ gestellt ist, wird automatisch eine Voice dieses Typs ausgewählt.

\*1 Der Loop-Parameter kann im PLAY-FX-Display des Arpeggio Edit im Voice-Modus (Seite 28), Performance-Modus (Seite 58) und Song/Pattern-Modus (Seite 83) eingestellt werden.

\*2 Der Parameter „VoiceWithARP“ kann im MAIN-Display des Arpeggio Edit im Song/Pattern-Modus (Seite 83) eingestellt werden.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke

Klangerzeugungseinheit

A/D-Eingangs-Block

Sequencer-Block

▶ Arpeggio-Block

Controller-Einheit

Effektblock

Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Master-Modus

Remote-Modus

Utility-Modus

Quick Setup

File-Modus

## Anhang

MIDI

## Arpeggio-Parameter

Es gibt verschiedene Methoden zur Triggerung (Auslösung) und zum Stoppen der Arpeggio-Wiedergabe. Zusätzlich können Sie einstellen, ob SFX-Sounds und spezielle Accent-Phrasen zusammen mit den normalen Sequenzdaten gestartet werden sollen. Dieser Abschnitt beschreibt die Arpeggio-Parameter, die im den Modi Voice, Performance und Mixing eingestellt werden können.

### Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe

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

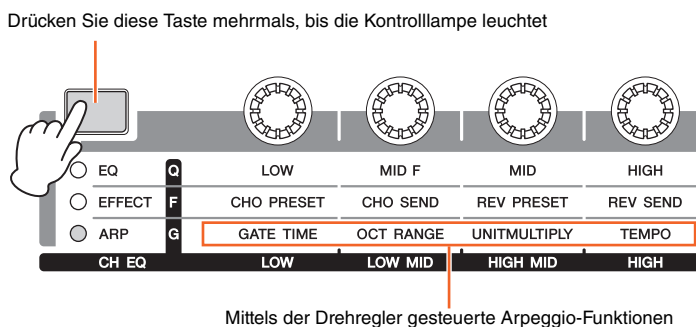
Für Arpeggio-Wiedergabe nur bei gehaltener Taste:	Stellen Sie den „Hold“-Parameter auf „off“ und den „TriggerMode“-Parameter auf „gate“.
Für Fortsetzung der Arpeggio-Wiedergabe auch bei losgelassener Taste:	Stellen Sie den „Hold“-Parameter auf „on“ und den „TriggerMode“-Parameter auf „gate“.
Für Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe bei jedem Tastenanschlag:	Stellen Sie den „TriggerMode“-Parameter auf „toggle“. Der „Hold“-Parameter kann dabei auf „on“ oder „off“ stehen.

**HINWEIS** Zu den Displays mit den Parametern „Hold“ und „TriggerMode“ siehe das MAIN- und das PLAY-FX-Display des Arpeggio Edit im Voice-Modus (Seite 28), Performance-Modus (Seite 58) und Song/Pattern-Modus (Seite 83).

**HINWEIS** Wenn ein MIDI-Sustain-Event (Controller-Nr. 64) empfangen wird, während „Arp Sw“ auf „on“ gestellt ist, wirkt es sich auf das Ergebnis genau so aus, als wenn „Arp Hold“ auf „on“ gestellt wäre.

### Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Wenn die Kontrolllampe ARP eingeschaltet wird, indem die Taste [Knob Function 2] einige Male gedrückt wird, können Sie die Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern 5–8 auf dem Bedienfeld steuern. Probieren Sie es aus und achten Sie auf die Änderungen im Klang. Einzelheiten zur Wirkung der Drehregler 5–8 finden Sie unter den „Drehregler-Funktionen“ des Voice-Modus (Seite 54).



### Accent Phrase (Betonungsphrase)

Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist. Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Velocity zu spielen, stellen Sie den Parameter „AccntVelTh“ (Accent Velocity Threshold) auf einen niedrigeren Wert.

**HINWEIS** Zu den Displays mit den „AccntVelTh“-Parametern siehe das PLAY-FX-Display des Arpeggio Edit im Voice-Modus (Seite 28), Performance-Modus (Seite 58) und Song/Pattern-Modus (Seite 83).

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

## Grundlegender Aufbau

- Die Funktionsblöcke
- Klangerzeugungseinheit
- A/D-Eingangs-Block
- Sequencer-Block
- ▶ Arpeggio-Block
- Controller-Einheit
- Effektblock
- Interner Speicher

## Referenz

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Modus
- Master-Modus
- Remote-Modus
- Utility-Modus
- Quick Setup
- File-Modus

## Anhang

- MIDI

## Random SFX (zufällige Effektklänge)

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

Zum Ein-/Ausschalten der zufälligen Effektklänge:	Parameter Random SFX
Zum Einstellen der Lautstärke des SFX-Klanges:	Parameter SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)
Um festzulegen, ob die Lautstärke des SFX-Sounds durch die Velocity gesteuert wird:	Parameter SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

**HINWEIS** Zu den Displays mit den Parametern „RandomSFX“, „SFXVelOffset“ und „SFXKeyOnCtrl“ siehe das PLAY-FX-Display des Arpeggio Edit im Voice-Modus (Seite 28), Performance-Modus (Seite 58) und Song/Pattern-Modus (Seite 83).

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

## Displays mit Arpeggio-Einstellungen

Jeder Modus hat ein Arpeggio-Edit-Display für die Arpeggio-Einstellungen. Wenn Sie in einem beliebigen Modus die ARP-Taste [EDIT] drücken, wird das Arpeggio-Edit-Display angezeigt.

## Arten der Arpeggio-Wiedergabe

Es gibt drei Arten der Arpeggio-Wiedergabe.

### Arpeggien für Normal Voices

Arpeggio-Typen, die für Normal Voices konzipiert sind (und den Kategorien außer DrPC und Cntr angehören), bieten folgende drei Wiedergabearten.

#### Wiedergabe nur der gespielten Noten

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

#### Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespielten Noten

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

#### Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkord

Diese Arpeggio-Typen, die für den Gebrauch mit Normal Voices gedacht sind, werden entsprechend dem erkannten Akkordtyp der angeschlagenen Tasten wiedergegeben. Arpeggien mit einem solchen Wiedergabetyp tragen „\_XS“ am Ende des Namens.

**HINWEIS** Wenn der „KeyMode“-Parameter auf „sort“ oder „sort+direct“ gestellt ist, wird die gleiche Sequenz abgespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen. Wenn der „KeyMode“-Parameter auf „thru“ oder „thru+direct“ gestellt ist, wird eine andere Sequenz abgespielt, je nachdem, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen.

**HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Normal Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung mit Drum-Voices möglicherweise zu musikalisch nicht brauchbaren Ergebnissen.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenz-Block
▶ Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Arpeggien für Drum-/Percussion-Voices (Kategorie: DrPc)

Diese Arpeggio-Typen sind speziell für Drum-Voices konzipiert. Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung:

### Wiedergabe eines Drum-Patterns

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

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

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

### Wiedergabe nur der gespielten Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)

Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird ein Rhythmus-Pattern ausgelöst, das nur die gespielten Noten verwendet (zugewiesene Schlaginstrumente). Denken Sie daran, dass sich je nachdem, in welcher Reihenfolge die Noten gespielt werden, das ausgelöste Rhythmus-Pattern ändert, auch wenn Sie dieselben Noten spielen. Dadurch können Sie, wenn der „KeyMode“-Parameter auf „thru“ oder „thru+direct“ steht, auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns mit denselben Instrumenten zugreifen, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Noten verändern.

**HINWEIS** Die drei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie sollten sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

**HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Drum-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Normal Voices möglicherweise zu unbrauchbaren Ergebnissen.

## Arpeggien, die hauptsächlich nicht notenbezogene Daten enthalten (Kategorie: Cntr)

Diese Arpeggio-Typen sind hauptsächlich mit Controller- und Pitch-Bend-Daten programmiert. Sie werden nicht zum Spielen von bestimmten Tönen verwendet, sondern um die Klangfarbe oder die Tonhöhe zu verändern. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, stellen Sie den „KeyMode“-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“, „thru+direct“ oder „sort+direct“.

**HINWEIS** Zu den Displays mit den „KeyMode“-Parametern siehe das PLAY-FX-Display des Arpeggio Edit im Voice-Modus ([Seite 28](#)), Performance-Modus ([Seite 58](#)) bzw. Song/Pattern-Modus ([Seite 83](#)).

### Tipps für die Arpeggio-Wiedergabe

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

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenz-Block
▶ Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------



# Controller-Block

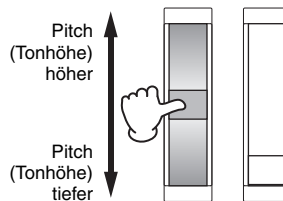
Dieser Block besteht aus der Tastatur, dem Pitch-Bend- und Modulationsrad, dem Ribbon Controller, den Dreh- und Schieberegler usw. Von der Tastatur selbst werden keine Klänge erzeugt. Stattdessen erzeugt/sendet sie beim Spielen Informationen wie Note ein/aus, Velocity usw. (MIDI-Events) an die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers. Auch die Controller erzeugen/senden MIDI-Events. Die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers produziert den Klang entsprechend den von der Tastatur und den Controllern gesendeten MIDI-Events.

## Tastatur

Die Tastatur sendet Note-On/Off-Events an den Klangerzeuger-Block (zur Erzeugung des Klangs) und an den Sequenzer-Block (für die Aufnahme). Die Tastatur dient auch zum Auslösen der Arpeggio-Wiedergabe. Sie können die Oktavlage der Tastatur mit den OCTAVE-Tasten [+] / [-] verschieben, die Töne mit den TRANSPOSE-Tasten [+] / [-] transponieren und einstellen, wie die tatsächlichen Velocity-Werte in Relation zu Ihrer Anschlagstärke erzeugt werden.

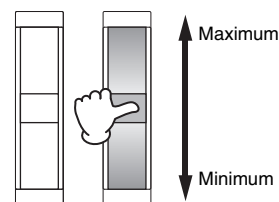
## Pitch-Bend-Rad

Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Rollen Sie das Rad nach oben bzw. nach unten, um die Tonhöhe zu heben bzw. zu senken. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Jede Preset-Voice hat ihren eigenen Standard-Pitchbending-Bereich. Die Pitch-Bend-Range-Einstellung kann im GENERAL-Display (Seite 30) des Voice Common Edit, im VOICE-Display (Seite 64) des Performance Part Edit oder im VOICE-Display (Seite 117) des Mixing Part Edit geändert werden. Von diesen Displays aus können Sie die Pitch-Bend-Funktion auch umkehren, so dass eine Aufwärtsbewegung die Tonhöhe verringert und eine Abwärtsbewegung die Tonhöhe erhöht. Sie können dem Pitch-Bend-Rad im CTL-SET-Display (Seite 32) des Voice Edit auch eine andere Funktion zuweisen.



## Modulationsrad

Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Klang ein Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Voices oft mit anderen Funktionen und Effekten belegt. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Klang angewendete Effekt. Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet. Sie können dem Modulationsrad im CTL-SET-Display (Seite 32) des Voice Common Edit auch verschiedene andere Funktionen zuweisen.



## Zuweisbare Funktionstasten

Entsprechend den Einstellungen bei XA Control (Expanded Articulation) im OSC-Display (Seite 38) des Voice Element Edit können Sie bestimmte Elements der aktuellen Voice abrufen, indem Sie eine dieser Tasten während des Spielens drücken. Mit den Parametern Assignable Function 1 Mode und Assignable Function 2 Mode im GENERAL-Display (Seite 30) des Voice Common Edit können Sie wählen, wie der Ein-/Ausschaltzustand dieser Tasten gesetzt wird. Weiterhin können Sie diesen Tasten im CTL-SET-Display (Seite 32) des Voice Edit (statt der Auswahlfunktion von Elements) verschiedene andere Funktionen zuweisen.

## Drehregler

Mit Hilfe dieser acht Drehregler können Sie verschiedene Klangaspekte der Voice in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Mit den acht Schieberegler können Sie die Lautstärke der Voice-Elements, Performance-Parts und der Mixing-Parts einstellen. Anweisungen zur Verwendung der Drehregler im Voice-/Performance-Modus finden Sie in der Bedienungsanleitung. Anweisungen zur Verwendung der Drehregler im Song-/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 124.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
▶ Controller-Einheit
Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

### DAW Remote

Drücken Sie die [DAW REMOTE]-Taste, um den Remote-Modus aufzurufen. Bei Aufruf des Remote-Modus ändern sich die Funktionen der Bedienfeldtasten – ausgenommen die Tasten A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [+] / [-], TRANSPOSE [+] / [-] und [UTILITY] – zu denen, die ausschließlich für diesen Modus gelten. Einzelheiten finden Sie unter Remote-Modus des Abschnitts „Referenz“ auf Seite 133.

# Effektblock

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

## Effektstruktur

### Systemeffekte – Reverb und Chorus

Systemeffekte werden auf den Gesamtklang angewendet. Bei den Systemeffekten wird der Klang jedes Parts entsprechend des eingestellten „Effect Send Level“ (Ausspielpegel) an den Effekt gesendet. Der bearbeitete Sound (als „wet“ – nass – bezeichnet) wird entsprechend der Einstellung des „Return Level“ (Effektrückweg-Pegel) an die Mischstufe zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten („dry“ – trockenen) Klang zusammengemischt wurde. Dieses Instrument ist mit Reverb und Chorus als Systemeffekten ausgestattet. Darüber hinaus können Sie den Ausspielpegel von Chorus an Reverb einstellen. Dieser Parameter wird verwendet, um den Reverb-Effekt auf die vom Chorus-Effekt ausgegebenen Signale anzuwenden. Eine natürliche Wirkung erhalten Sie, indem Sie die Reverb-Tiefe mit dem gleichen Pegel wie den des unbearbeiteten Klangs an den Chorus-Klang senden.

### Insert-Effekte

Insert-Effekte können einzeln auf gewünschte Parts angewendet werden, bevor die Signale sämtlicher Parts zusammengeführt werden. Sie sollten für Klänge verwendet werden, deren Charakter Sie drastisch ändern möchten. Jede Voice bietet einen Satz von Insert-Effekten mit den Einheiten A und B. Sie können für die Insert-Effekte A und B verschiedene Effektypen einstellen oder einen Vocoder-Effekt auf Insert-Effekt A und B anwenden. Diese Einstellungen können im CONNECT-Display (Seite 35) des Voice Common Edit vorgenommen werden.

Dieser Synthesizer besitzt drei Sätze von Insert-Effekten. Sie können auf bis zu drei Parts der Performance, des Songs oder Patterns angewendet werden. Beachten Sie, dass im Performance- und Mixing- (Song/Pattern) Modus der Vocoder-Effekt nur auf Part 1 angewendet werden kann. Das bedeutet, dass der Vocoder-Effekt nicht funktioniert, wenn Sie die Voice (auf die der Vocoder im Voice-Modus angewendet wird) anderen Parts (Part 2 oder höher) zuweisen.

### Master-Effekt

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

### Element-EQ

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

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

### Part-EQ / Common-EQ

Dieser parametrische 3-Band-EQ kann auf jeden Part einer Performance oder eines Mixings angewendet werden. Höhenband und Tiefenband sind als Niveauregler ausgeführt. Das MID-Band hat Peaking-Charakteristik (Glockenfilter). Die Common-EQ-Parameter versetzen die Einstellungen der Part-EQ-Parameter.

**HINWEIS** Part-EQ und Common-EQ wirken nicht auf die Eingangssignale von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R].

### Master EQ

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

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzier-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
▶ Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

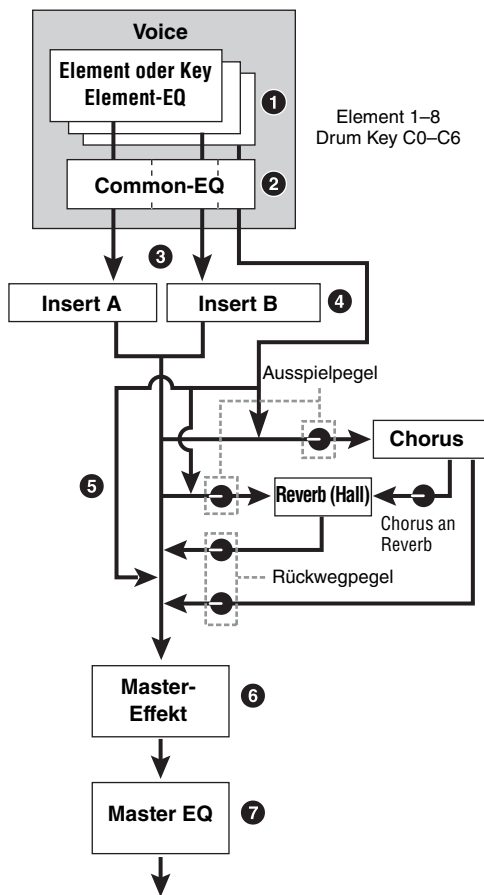
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

# Die Effektverknüpfung in den einzelnen Modi

## Im Voice-Modus



### 1 Auf die einzelnen Elements (einer Normal Voice) und die einzelnen Tasten (Drum-Keys) angewendeter Element-EQ

**Einstellungen:** Kann im EQ-Display (Seite 46 und 51) des Voice Element Edit / Voice Key Edit eingestellt werden.

### 2 Auf alle Elements und Keys angewendeter Common-EQ

**Einstellungen:** Einstellung im EQ-Display (Seite 32) des Voice Common Edit.

### 3 Auswahl, welcher Insert-Effekt, A oder B, auf die einzelnen Elements/Keys angewendet wird

**Einstellungen:** Einstellung bei „EL: OUT“ (Seite 35) oder „KEY: OUT“ (Seite 48) im EFFECT-Display des Voice Common Edit oder bei „InsEffectOut“ (Seite 39) im OSC-Display des Voice Element Edit (oder Key Edit).

**HINWEIS** Diese beiden Displays sind miteinander verknüpft und stellen dieselben Einstellungen dar – jedoch in unterschiedlicher Form.

### 4 Parameter für die Insert-Effekte A/B

**Einstellungen:** Einstellung im CONNECT-Display (Seite 35) und im INSA-Display / INSB-Display (Seite 36) des Voice Common Edit.

### 5 Parameter für Reverb und Chorus

**Einstellungen:** Einstellung im CONNECT-Display (Seite 35) und im CHORUS-Display / REVERB-Display (Seite 36) des Voice Common Edit.

### 6 Parameter für den Master-Effekt

**Einstellungen:** Einstellung im MFX-Display (Seite 144) des Utility-Modus.

### 7 Parameter für den Master-EQ

**Einstellungen:** Einstellung im MEQ-Display (Seite 144) des Utility-Modus.

**HINWEIS** Hinsichtlich des Audioeingangssignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] im Voice-Modus wird der Effekt im VCE-A/D-Display des Utility-Modus eingestellt. Stellen Sie als erstes die Insert-Effekte ein. Stellen Sie dann sicher, dass „Mode“ (Seite 147) im USB-I/O-Display des Utility-Modus auf „1StereoRec“ gestellt ist, und stellen Sie den Pegel des an Chorus und Reverb gesendeten Signals ein. Wenn „Mode“ auf „VST“ oder „2StereoRec“ gestellt ist, wird das vom Insert-Effekt ausgegebene Signal direkt an die USB-Buchse [TO HOST] oder die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
▶ Effektblock
Interner Speicher

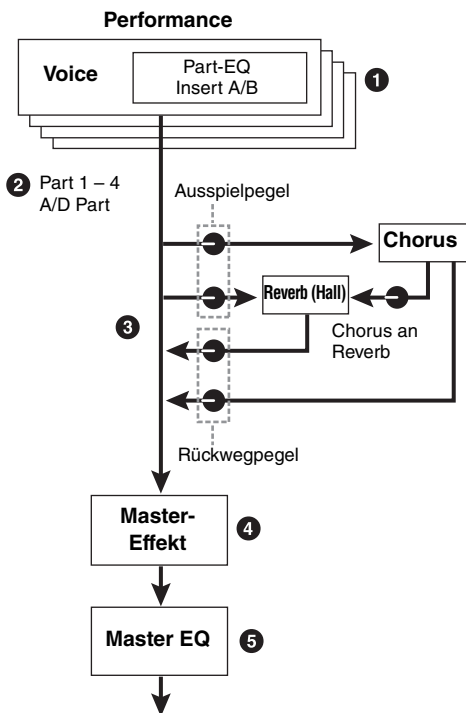
## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Im Performance-Modus



- 1 Auf die einzelnen Parts angewendeter Part-EQ**  
**Einstellungen:** Einstellung im EQ-Display (Seite 67) des Performance Part Edit.
- 2 Auswahl der Parts, auf die der Insert-Effekt angewendet wird**  
**Einstellungen:** Einstellung im INS-SW-Display (Seite 64) des Performance Common Edit.
- 3 Parameter für Reverb und Chorus**  
**Einstellungen:** Einstellung im CONNECT-Display (Seite 63), CHORUS-Display und REVERB-Display (Seite 64) des Performance Common Edit und im EF-SEND-Display (Seite 66) des Performance Part Edit.
- 4 Parameter für den Master-Effekt**  
**Einstellungen:** Einstellung im MFX-Display (Seite 60) des Performance Common Edit.
- 5 Parameter für den Master-EQ**  
**Einstellungen:** Einstellung im MEQ-Display (Seite 61) des Performance Common Edit.

**HINWEIS** Die Effekteinstellungen von **1**, **3** und **4** im Voice-Modus sind für bis zu drei Parts verfügbar, für die der Insert-Effekt eingeschaltet ist.

**HINWEIS** Hinsichtlich des Audioeingangssignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] im Performance-Modus wird der Effekt im A/D-IN-Display des Performance Common Edit eingestellt. Stellen Sie als erstes die Insert-Effekte ein. Stellen Sie dann sicher, dass „Mode“ (Seite 147) im USB-I/O-Display des Utility-Modus auf „1StereoRec“ gestellt ist, und stellen Sie den Pegel des an Chorus und Reverb gesendeten Signals ein. Wenn „Mode“ auf „VST“ oder „2StereoRec“ gestellt ist, wird das vom Insert-Effekt ausgegebene Signal direkt an die USB-Buchse [TO HOST] oder die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben.

## Grundlegender Aufbau

- Die Funktionsblöcke
- Klangerzeugungseinheit
- A/D-Eingangsblock
- Sequencer-Block
- Arpeggio-Block
- Controller-Einheit
- ▶ Effektblock
- Interner Speicher

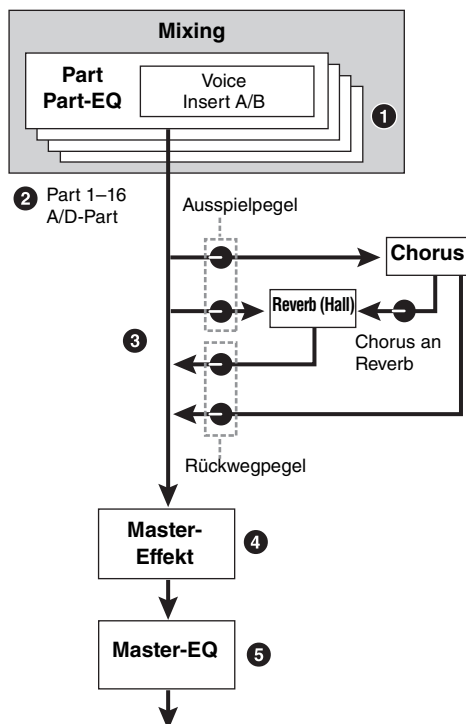
## Referenz

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Modus
- Master-Modus
- Remote-Modus
- Utility-Modus
- Quick Setup
- File-Modus

## Anhang

- MIDI

## Im Mixing-Modus



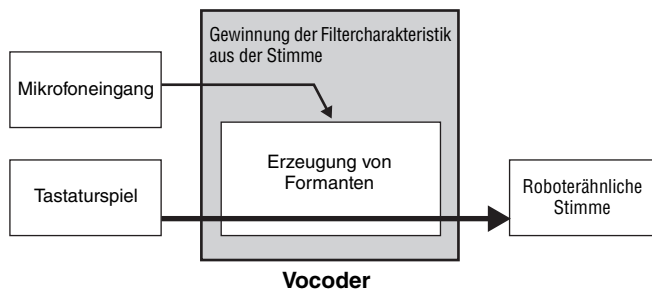
- 1 Auf die einzelnen Parts angewendeter Part-EQ**  
**Einstellungen:** Einstellung im EQ-Display (Seite 118) des Mixing Part Edit.
- 2 Auswahl der Parts, auf die der Insert-Effekt angewendet wird**  
**Einstellungen:** Einstellung im EFFECT-Display (Seite 116) des Mixing Common Edit.
- 3 Parameter für Reverb und Chorus**  
**Einstellungen:** Einstellung im EFFECT-Display (Seite 116) des Mixing Common Edit.
- 4 Parameter für den Master-Effekt**  
**Einstellungen:** Einstellung im MFX-Display (Seite 116) des Mixing Common Edit.
- 5 Parameter für den Master-EQ**  
**Einstellungen:** Einstellung im MEQ-Display (Seite 116) des Mixing Common Edit.

**HINWEIS** Die Effekteinstellungen von **1**, **3** und **4** im Voice-Modus sind für bis zu drei Parts verfügbar, für die der Insert-Effekt eingeschaltet ist.

**HINWEIS** Hinsichtlich des Audioeingangssignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] im Song-/Pattern-Modus wird der Effekt im A/D-IN-Display des Mixing Common Edit eingestellt. Stellen Sie als erstes die Insert-Effekte ein. Stellen Sie dann sicher, dass „Mode“ (Seite 147) im USB-I/O-Display des Utility-Modus auf „1StereoRec“ gestellt ist, und stellen Sie den Pegel des an Chorus und Reverb gesendeten Signals ein. Wenn „Mode“ auf „VST“ oder „2StereoRec“ gestellt ist, wird das vom Insert-Effekt ausgegebene Signal direkt an die USB-Buchse [TO HOST] oder die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben.

## Über den Vocoder-Effekt

Der MOX6/MOX8 besitzt einen Vocoder-Effekt. Ein Vocoder ist ein typischer „Roboterstimmen“-Effekt, der die Klangeigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals herausfiltert und auf den Klang der Voice anwendet, die Sie auf der Tastatur spielen. Die menschliche Stimme besteht aus Klängen, die von den Stimmbändern erzeugt und durch Rachen, Nase und Mund gefiltert werden. Diese resonanten Bereich haben bestimmte Frequenzcharakteristiken und arbeiten letztlich als Filter, die viele Formanten (Verstärkungen von Obertönen) erzeugen. Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofonsignal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpassfiltern nach. Die maschinenartige „Roboterstimme“ wird dadurch erzeugt, dass tonale Klänge von Musikinstrumenten (z. B. ein Synthesizer-Sound) durch die Filter geleitet werden. Anweisungen zur Verwendung des Vocoder-Effekts finden Sie in der Bedienungsanleitung.



### Über Effektkategorien, Effekttypen und Effektparameter

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

### Über Preset-Einstellungen

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

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
▶ Effektblock
Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

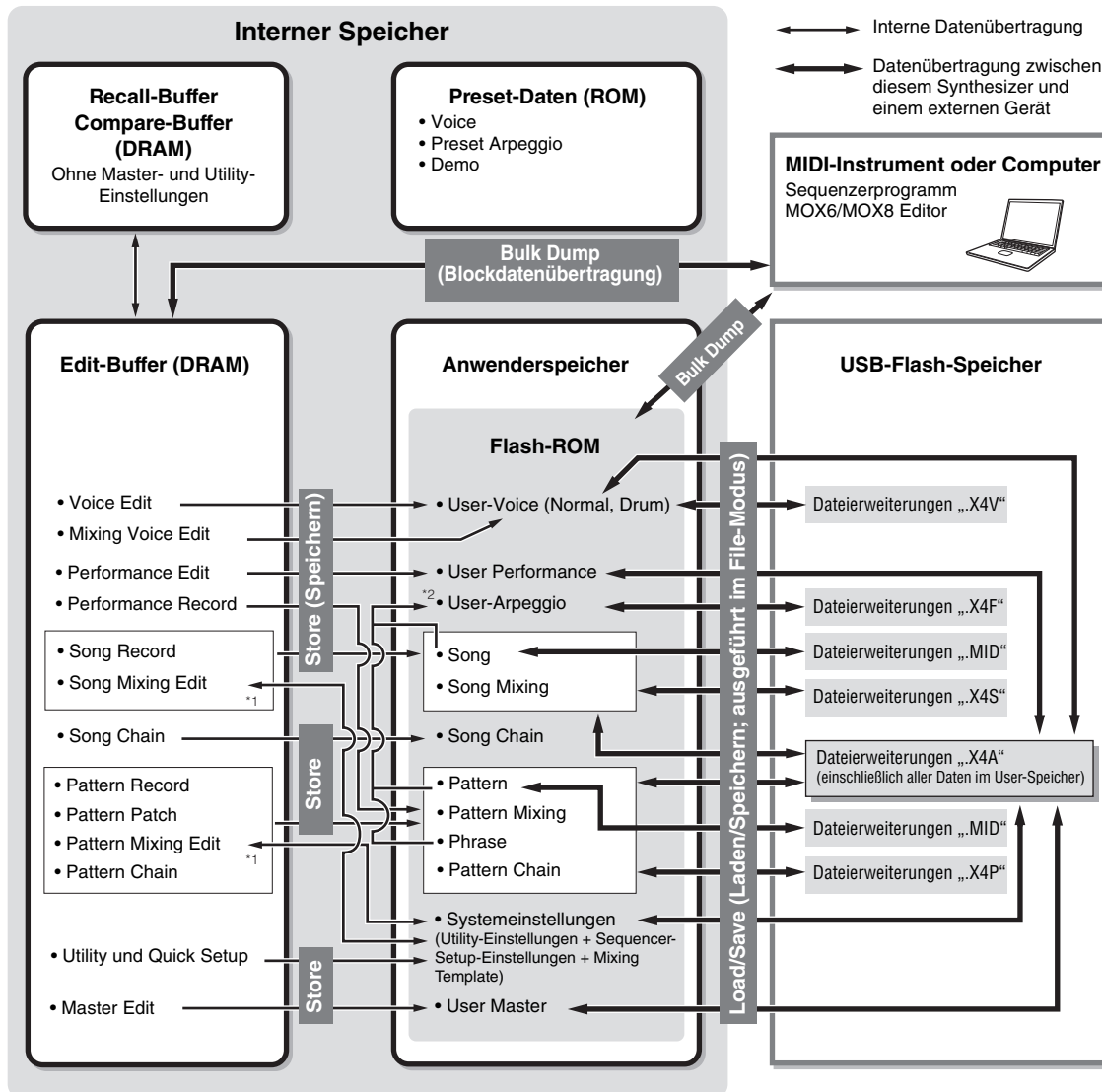
## Anhang

MIDI
------

# Interner Speicher

Der MOX6/MOX8 erzeugt eine Vielzahl an verschiedenen Daten, einschließlich der Daten für Voices, Performances, Songs und Patterns. In diesem Abschnitt wird der Umgang mit den verschiedenen Datentypen erläutert, und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

## Interner Speicher des MOX6/MOX8



\*1 Die Mixing-Einstellungen können im Song-Mixing-Job-Modus/Pattern-Mixing-Job-Modus gesichert oder als Vorlage (Template) aufgerufen werden.

\*2 Sie können die im Song-Record-Modus/Pattern-Record-Modus aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten umwandeln. Das geschieht mit dem folgenden Bedienvorgang: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen) oder [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

### Flash-ROM

ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dementsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden. Im Gegensatz zum konventionellen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Speichern eigener Daten. Die Speicherinhalte des Flash-ROMs bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

### DRAM

RAM (Random Access Memory) ist ein speziell zum Schreiben und Lesen von Daten konzipierter Speicher. Je nach Speicherbedingungen der Daten gibt es zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Der MOX6/MOX8 enthält ausschließlich DRAM. Da die im DRAM enthaltenen Daten durch das Ausschalten der Stromversorgung verloren gehen, sollten Sie die im DRAM vorhandenen Daten vor dem Ausschalten auf jedem Fall im Flash-ROM oder auf einem USB-Flash-Speicher speichern.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
▶ Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

## Anhang

MIDI
------

## Edit-Buffer und User Memory

Der Edit-Buffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Voice, Performance, Master, Song Mixing und Pattern Mixing. Die hier bearbeiteten Daten werden im User Memory (Anwenderspeicher) gespeichert. Im Voice-/Performance-/Master-/Mixing-Modus ist der Edit-Buffer lediglich der Speicherort für ein Programm. Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, ein anderes Master, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, dann wird daher der gesamte Inhalt des Edit-Buffers mit den neu ausgewählten Daten der Voice, der Performance oder des Mixings überschrieben. Achten Sie darauf, wichtige Daten zu speichern, bevor Sie eine andere Voice usw. auswählen. Im Song-/Pattern-Modus ist der Edit-Buffer für die Sequenzereinstellungen der Speicherort für die gesamten Programme beider Modi (64 x 2). Daher bleiben, auch wenn Sie einen anderen Modus (Song-Modus oder Pattern-Modus) oder einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, die Sequenzdaten alter Songs/Patterns erhalten. Achten Sie darauf, die Sequenzdaten vor dem Ausschalten zu speichern, da die aufbewahrten Sequenzdaten beim Ausschalten verlorengehen. Wenn Sie die Sequenzdaten speichern, werden alle Song-Daten und alle Pattern-Daten einschließlich der Mixing-Einstellungen im User Memory gespeichert.

## Edit-Buffer und Recall-Buffer

Falls Sie eine andere Voice oder Performance, einen Song oder ein Pattern ausgewählt haben, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen (Englisch: to recall), da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird. Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, einen anderen Song oder ein anderes Pattern ausgewählt haben, ohne die in Bearbeitung befindlichen Daten zu speichern, können Sie Ihre ursprünglichen Bearbeitungen wieder aufrufen.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass der Recall Buffer im Master-Edit-Modus nicht zur Verfügung steht.

## Grundlegender Aufbau

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzier-Block
Arpeggio-Block
Controller-Einheit
Effektblock
▶ Interner Speicher

## Referenz

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Modus
Master-Modus
Remote-Modus
Utility-Modus
Quick Setup
File-Modus

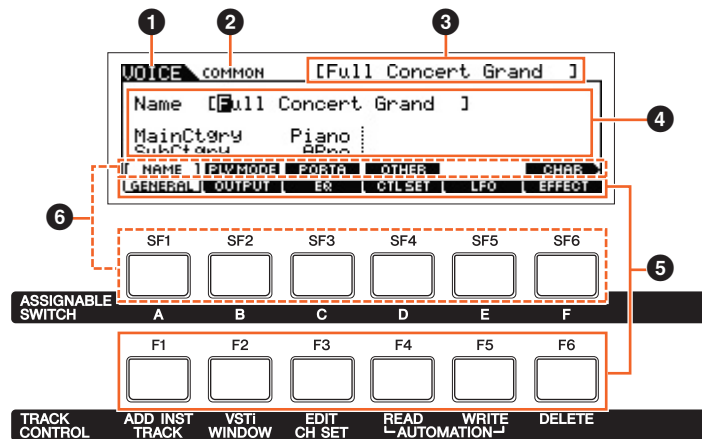
## Anhang

MIDI
------

# Referenz

Dieser Abschnitt bietet genaue Beschreibungen der Parameter, mit denen Sie Ihren MOX6/MOX8 konfigurieren können.

## Grundkonfiguration des Displays



- ① Zeigt den aktuellen Betriebsmodus an.
- ② Zeigt den aktuellen Bearbeitungsstatus an; z. B. Common Edit (gemeinsame Bearbeitung) oder Part Edit (Part-Bearbeitung).
- ③ Zeigt den/die/das aktuell zur Bearbeitung ausgewählte(n) Voice/Performance/Song/Pattern/Master.
- ④ Zeigt die aktuell bearbeitbaren Parameter.
- ⑤ Zeigt die verschiedenen Displays als Reiter an, kategorisiert nach deren Funktionen. Mit den Funktionstasten [F1]–[F6] können Sie zum Display der betreffenden Funktion springen.
- ⑥ Zeigt die verschiedenen Displays als Reiter an, kategorisiert anhand der Unterfunktion (wenn der in ⑤ oben ausgewählte Reiter Unterfunktionen besitzt). Mit den Unterfunktionstasten [SF1]–[SF6] können Sie zum Display der betreffenden Unterfunktion springen.

### Über die Knob -Symbole

Im Referenzteil können die mit diesem Symbol markierten Parameter direkt mittels des entsprechenden Drehreglers auf dem Bedienfeld geändert werden.



# Voice-Modus

Im Voice-Modus wählen Sie die gewünschten Voices aus und spielen und bearbeiten diese. Dieser Abschnitt beschreibt jeden Parameter für vier Betriebsarten (Voice Play, Voice Edit, Drum Voice Edit und Voice Job). Beachten Sie, dass es vom Typ einer Voice (Normal-Voice und Drum-Voice) abhängt, welche Parameter bearbeitet werden können.

## Voice Play

Der Voice-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Voice-Modus, hier wählen Sie Voices aus und spielen sie. Einige der Voice-Einstellungen können auch in diesem Modus bearbeitet werden.

### Bedienung

Drücken Sie die [VOICE]-Taste.

### [F1] PLAY



Voice-Play-Display

#### 1 Voice Bank

#### 2 Voice-Nummer

Zeigt die momentan gewählte Voice-Bank und die Voice-Nummer an.

#### 3 Favorite-Category-Anzeige

Wenn Sie die momentan ausgewählte Voice der Favorite-Kategorie zuweisen, erscheint diese Anzeige.

#### 4 Category

Zeigt die Hauptkategorie und Unterkategorie der momentan ausgewählten Voice an.

#### 5 TCH (Transmit Channel)

Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Wenn Sie die Taste [TRACK] drücken, so dass sie aufleuchtet, und dann eine der Nummerntasten [1] bis [16] drücken, können Sie den MIDI-Sendekanal der Tastatur ändern. Der MIDI-Sendekanal der Tastatur kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → „KBDTransCh“.

#### 6 J (Arpeggio-Tempo)

Zeigt das für die momentan ausgewählte Voice gewählte Arpeggio-Tempo an.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

#### 7 OCT (Octave)

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an.

### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit den Achtelnoten-Symbolen auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken. Der Arpeggio-Typ kann im Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) eingestellt werden.

## Voice-Modus

### Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [F3] PORTA (Portamento)

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter einstellen. Die hier vorgenommene Einstellung wird automatisch auf den gleichen Parameter im Voice Common Edit angewendet.

### Mono/Poly

Wählt eine der Voice-Betriebsarten monophon oder polyphon.

**Einstellungen:** mono, poly

### PortaSw (Portamento Switch)

Bestimmt, ob auf die aktuelle Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### PortaTime (Portamento Time)

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### PortaMode (Portamento Mode)

Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Tastaturspiel angewendet wird. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** fingered, fulltime

## [F4] EG (Envelope Generator)

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Versatzwerte für die Amplituden- und Filterhüllkurven aller Elements, aus denen die Voice besteht, einstellen können.

### AEG (Amplitude EG)

#### ATK (Attack Time)

Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem eine Taste angeschlagen wurde.

#### DCY (Decay Time)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt.

#### SUS (Sustain Level)

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase).

#### REL (Release Time)

Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist, sind Sustain Level und Release Time nicht verfügbar. „---“ erscheint in den entsprechenden Spalten, und diese Parameter können nicht eingestellt werden.

### FEG (Filter EG)

#### ATK (Attack Time)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Cutoff-Frequenz.

#### DCY (Decay Time)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom maximalen Anfangswert auf den Sustain-Pegel abfällt.

#### REL (Release Time)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Taste losgelassen wird.

#### DEPTH

Bestimmt die Stärke mit der die Filter-Hüllkurve die Cutoff-Frequenz beeinflussen soll.

#### CUTOF (Cutoff)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters. Wenn z. B. das Low Pass Filter ausgewählt ist, ist der Klang um so heller (höhenreicher), je höher der Wert ist.

#### RESO (Resonance)

Bewirkt einen erhöhten Pegel im Bereich der Cutoff-Frequenz.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Zeigt das Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) des Voice-Modus' an.

## [F6] EFFECT

Zeigt das EFFECT-Display (Seite 35) des Voice Common Edit an.

## Arpeggio Edit (Arpeggio-Bearbeitung)

Stellt die Arpeggio-Parameter ein. Drücken sie die Tasten [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6, um ein Arpeggio zur Bearbeitung auszuwählen.

### Bedienung

[VOICE] → Voice-Auswahl → [F5] ARP ED  
Voice-Modus → ARP [EDIT]

## [F2] TYPE

### Bank (Arpeggio Bank)

### Category (Arpeggio Category)

### SubCategory (Arpeggio Sub Category)

### Type (Arpeggio Type)

Bestimmt die Nummer des gewünschten Arpeggio-Typs in der ausgewählten Bank und Kategorie.

**Einstellungen:** Bank ..... pre (preset), user  
Category/SubCategory ..... Siehe Liste der Kategorien (Seite 11).  
Type ..... Siehe separates PDF-Dokument „Datenliste“.

### VeloRateOfs (Velocity Rate Offset)

Bestimmt den Versatzwert für die Velocity Rate der Arpeggio-Wiedergabe. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%

### GateRateOfs (Gate Time Rate Offset)

Bestimmt den Versatzwert für die Gate Time Rate der Arpeggio-Wiedergabe. Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%

## [F3] MAIN

### Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Bestimmt das Tempo des Arpeggios.

**Einstellungen:** 5 – 300

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und Sie es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter im MIDI-Display des Utility-Modus' (Seite 149) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

### Switch (Arpeggio Switch)

Legt fest, ob das Arpeggio ein- oder ausgeschaltet ist.

**Einstellungen:** off, on

### Hold (Arpeggio Hold)

Legt fest, ob das Arpeggio auch dann weiterläuft, wenn die Tasten losgelassen werden. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** sync-off, off, on

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## ChgTiming (Change Timing)

Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. In der Einstellung „realtime“ wird der Arpeggio-Typ sofort umgeschaltet. In der Einstellung „measure“ wird der Arpeggio-Typ am Anfang des nächsten Taktes umgeschaltet.

**Einstellungen:** realtime, measure

## KeyMode

Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

**HINWEIS** Einige zur Kategorie „Cntr“ gehörende Arpeggio-Typen enthalten möglicherweise keine Noten-Events (Seite 16). Wenn ein solcher Arpeggio-Typ ausgewählt und „KeyMode“ auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist, wird kein Klang erzeugt, auch wenn der MOX6/MOX8 Note-On-Events empfängt.

## VelMode (Velocity Mode)

Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.

**Einstellungen:** original, thru

## OutOctShift (Output Octave Shift)

Transponiert die Tonhöhe des Arpeggios in Oktavschritten nach oben oder unten.

**Einstellungen:** -10 – +0 – +10

## [F4] LIMIT

### NoteLimit (Arpeggio Note Limit)

Bestimmt die tiefste und die höchste Taste des Tastenbereichs für das Arpeggio.

**Einstellungen:** C –2 – G8

### VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit)

Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann.

**Einstellungen:** 1 – 127

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

### Swing

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

**Einstellungen:** -120 – +0 – +120




### UnitMultiply (Unit Multiply)

Reguliert die Arpeggio-Wiedergedauer auf der Grundlage des Tempos.

**Einstellungen:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### QtzValue (Quantize Value)

Bestimmt, auf welche Schläge die Notendaten im Arpeggio ausgerichtet werden, oder auf welche Schläge im Arpeggio der Swing-Faktor angewendet wird. Die Zahl rechts des Wertes zeigt die Auflösung der Viertelnoten in Clock-Impulsen an.

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

### QtzStrength (Quantize Strength)

Dieser Wert bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Position im Quantisierungsraster verschoben werden.

**Einstellungen:** 0% – 100%

### VelocityRate

Bestimmt, um wieviel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht.

**Einstellungen:** 0% – 200%

### GateTimeRate

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

**Einstellungen:** 0% – 200%

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

**OctaveRange**  Knob

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest.

**Einstellungen:** -3 – +0 – +3

**Loop**

Legt fest, ob das Arpeggio einmal oder fortwährend durchläuft, während Noten ausgehalten werden.

**Einstellungen:** off, on

**TriggerMode**

Wenn hier „gate“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und durch Loslassen gestoppt. Wenn hier „toggle“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt; beim Loslassen passiert nichts.

**Einstellungen:** gate, toggle

**AccntVelTh (Accent Velocity Threshold)**

Dieser Parameter bestimmt die minimale Velocity, welche die Accent Phrase auslöst.

**Einstellungen:** off, 1 – 127

**AccntStrtQtz (Accent Start Quantize)**

Bestimmt das Start-Timing der Accent Phrase, wenn die unter Accent Vel Threshold (s. o.) angegebene Velocity erreicht wurde. Wenn ausgeschaltet, beginnt die Accent Phrase, sobald eine Note mit dieser Velocity empfangen wird. Wenn eingeschaltet, beginnt die Accent Phrase auf dem bei jedem Arpeggio-Typ festgelegten, nächsten Schlag, nachdem eine Note mit dieser Velocity empfangen wurde.

**Einstellungen:** off, on

**RandomSFX**

Legt fest, ob Random SFX eingeschaltet ist oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

**SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)**

Legt einen Versatzwert fest, um den die ursprüngliche Velocity der Random-SFX-Noten verändert wird.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)**

Wenn hier „on“ eingestellt ist, wird ein spezieller Random-SFX-Klang mit vorprogrammierter Velocity abgespielt. Wenn hier „off“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der Velocity abgespielt, die der Anschlagstärke entspricht.

**Einstellungen:** off, on

**Voice-Modus****Voice Play**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Drum Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

**Key Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

**Voice Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Ergänzende Informationen**

## Normal Voice Edit

Eine Normal Voice, die Klänge von tonal spielbaren Musikinstrumenten enthält, die auf der gesamten Tastatur gespielt werden, besteht aus bis zu acht Elementen (Elements). Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für Normal Voices: die Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen Elements gemeinsam (common) sind, und die Element-Edit-Displays zur Bearbeitung der einzelnen Elements. Dieser Abschnitt beschreibt die Parameter für Common Edit und Element Edit.

### Common Edit

#### Bedienung

[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

#### [SF1] NAME

##### Name (Voice Name)

Hier wird der gewünschte Name für die Voice eingegeben. Wenn Sie die Taste [SF6] CHAR drücken, während der Cursor auf „Name“ steht, wird das Name-Dialogfenster angezeigt. Voice-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Sie können den Namen einstellen, indem Sie bei gehaltener CHAR-Taste [SF6] das Datenrad [DATA] und die Cursor-Tasten [<]/[>] betätigen. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

##### MainCtgr (Main Category)

##### SubCtgr (Sub Category)

Bestimmt die Haupt- und Unterkategorie der Voice. Die Kategorien sind Schlüsselbegriffe, welche den allgemeinen Charakter der verschiedenen Voices repräsentieren. Bei richtiger Angabe der Kategorie wird die Suche nach der gewünschten Voice aus der großen Vielzahl von Voices erleichtert. Es gibt 17 Hauptkategorien, welche die Instrumentengattungen darstellen. Für jede Hauptkategorie gibt es bis zu sechs Unterkategorien, die den Instrumententyp noch genauer angeben.

**Einstellungen:** Siehe die „Liste der Voice-Kategorien“ auf [Seite 53](#).

#### [SF2] PLY MODE (Play Mode)

##### Mono/Poly

Wählt eine der Voice-Betriebsarten monophon oder polyphon.

Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** mono, poly

##### KeyAsgnMode (Key Assign Mode)

Legt die Wiedergabemethode fest, wenn auf jeweils einem MIDI-Kanal dieselben Noten ohne dazugehörige Note-Off-Events empfangen werden. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** single, multi

##### NoteShift

Bestimmt die Anzahl von Halbtönen, um welche die Tonhöhe nach oben oder nach unten verschoben wird.

**Einstellungen:** -24 – +0 – +24

##### M. TuningNo. (Micro Tuning Number)

Legt das Stimmungssystem der Voice fest. Näheres zu den verschiedenen Stimmssystemen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeist), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

##### M. TuningRoot (Micro Tuning Root)

Bestimmt den Grundton des oben eingestellten Micro Tunings.

**Einstellungen:** C – B (H)

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF4] PORTA (Portamento)

### Switch (Portamento Switch)

Bestimmt, ob auf Ihr Spiel auf der Tastatur mit der aktuellen Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### Time (Portamento Time)

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Mode (Portamento Mode)

Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Tastaturspiel angewendet wird.

**Einstellungen:** fingered, fulltime

### TimeMode (Portamento Time Mode)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

**Einstellungen:** rate1, time1, rate2, time2

### LegatoSlope (Portamento Legato Slope)

Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn Portamento Switch (siehe oben) auf „on“ und „Mono/Poly“ auf „mono“ eingestellt ist. (Legato gespielte Noten „überlappen“ einander; die nächste Note wird vor dem Loslassen der vorigen gespielt.)

**Einstellungen:** 0 – 7

## [SF4] OTHER

### A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

### A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

Bestimmt, ob die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] als einrastende Schalter (latch) oder als Momentschalter (momentary) funktionieren. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** momentary, latch

### PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

### PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen.

**Einstellungen:** -48 – 0 – +24

### Assign1 (Assign 1 Value) Knob

### Assign2 (Assign 2 Value) Knob

Bestimmt den Versatzwert, um welchen die den Assign-Drehreglern 1/2 zugewiesenen Funktionen von ihren ursprünglichen Einstellungen verändert werden.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Die den Reglern ASSIGN 1/2 zugeordneten Funktionen können im CTL-SET-Display (Seite 32) eingestellt werden.

## [F2] OUTPUT

### Volume Knob

Bestimmt die Lautstärke (Englisch: volume) der gewählten Voice.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Pan Knob

Reguliert die Stereo-Panoramaposition der gewählten Voice.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### ChoSend (Chorus Send) Knob

### RevSend (Reverb Send) Knob

Bestimmt den Send Level (Ausspielpiegel) des Signals, das vom Insertion Effect A/B (oder daran vorbei) an die Chorus/Reverb-Effekteinheit gesendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HINWEIS** Näheres zu den Effekt-Verbindungen finden Sie auf Seite 19.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

**[F3] EQ**

Dies ist ein parametrischer Equalizer mit drei Bändern (Höhen, Mitten und Bässe). Sie können den Pegel jedes Frequenzbandes (Höhen, Mitten, Bässe) anheben oder absenken, um den Klang der Voice zu ändern.

**FREQ (Frequency)**

Bestimmt die Arbeitsfrequenz der einzelnen Frequenzbänder.

**Einstellungen:** Low: 50,1 Hz – 2,00 kHz  
Mid: 139,7 Hz – 10,1 kHz  
High: 503,8 Hz – 14,0 kHz

**GAIN**

Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

**Einstellungen:** -12,00 dB – +0 dB – +12,00 dB

**Q**

Bestimmt den Wert für Q (Quality, Güte, bzw. Kehrwert der Bandbreite) des mittleren Frequenzbandes.

**Einstellungen:** 0.7 – 10.3

**[F4] CTL SET (Controller-Set)****[SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6**

Da jeder Voice bis zu sechs Controller-Sets zugewiesen werden können, stehen drei Seiten (Sets 1/2, Sets 3/4 und Sets 5/6) zur Verfügung. Näheres zu den Controller-Sets siehe [Seite 53](#).

**ElmSw (Element Switch)**

Hier können Sie angeben, ob der Controller jedes einzelne Element steuern soll oder nicht.

**Einstellungen:** Elements 1 bis 8 aktiviert (Anzeige „1“ bis „8“) oder deaktiviert (Anzeige „-“)

**HINWEIS** Dieser Parameter ist deaktiviert, wenn „Dest“ (Ziel, siehe unten) auf einen nicht mit den Voice-Elementen zusammenhängenden Parameter eingestellt ist.

**Source**

Bestimmt, welcher Controller für das ausgewählte Set als „Source“ (Quelle) zugeordnet und genutzt werden soll. Mit Hilfe dieses Controllers wird dann der unter „Destination“ (Ziel) festgelegte Parameter gesteuert.

**Einstellungen:** PB (Pitch-Bend-Rad), MW (Modulationsrad), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (Fußregler 1/2), FS (Fußschalter), RB (Gleitband), BC (Blaswandler), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (Fußregler 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

**HINWEIS** Wenn der Fußschalter im CTL-ASN-Display im Utility-Modus auf Controller-Nummer 96 oder höher eingestellt wird, ist der Fußschalter im Controller-Set der gewählten Voice nicht mehr als „Source“ verfügbar.

**Dest (Destination)**

Bestimmt die Funktion, die durch den bei „Source“ eingestellten Controller gesteuert wird.

**Einstellungen:** Siehe Abschnitt „Controller-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

**Depth**

Bestimmt die Wirkungstiefe (Englisch: depth), mit der der „Source“-Controller die „Destination“ (das Ziel) beeinflusst.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

**Voice-Modus****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Drum Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Ergänzende Informationen**



## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### [SF1] WAVE

#### Wave

Wählt die LFO-Waveform aus.

**Einstellungen:** tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

#### Speed

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest.

**Einstellungen:** 0 – 63

#### TempoSync

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird oder nicht.

**Einstellungen:** off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

#### TempoSpeed

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter „Tempo Sync“ (s. o.) auf „on“ gestellt ist. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie in der Einheit von Notenwerten einstellen, wie der LFO in Synchronisation mit dem Arpeggio schwingen soll.

**Einstellungen:** 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte Halbe), 4th x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 4th x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 4th x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 4th x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 4th x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag), 4th x 16 (sechzehn Viertelnoten pro Schlag), 4th x 32 (32 Viertelnoten pro Schlag), 4th x 64 (64 Viertelnoten pro Schlag)

**HINWEIS** Die tatsächliche Länge der Note ist von der Einstellung des internen oder externen MIDI-Tempos abhängig.

#### PlayMode

Bestimmt, ob der LFO die Wellenform wiederholt (in einer Schleife) oder nur einmal durchläuft (one shot).

**Einstellungen:** loop, one shot

#### KeyOnReset

Bestimmt, ob die Wellenform des LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

**Einstellungen:** off, each-on, 1st-on

#### RandomSpeed

Bestimmt, in welchem Umfang sich die LFO-Geschwindigkeit zufällig ändert.

**Einstellungen:** 0 – 127

### [SF2] DELAY

#### Delay

Bestimmt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### Fadeln (Fade In Time)

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet (Englisch: fade-in) werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### Hold

Bestimmt die Zeitspanne, für die der LFO auf maximalem Pegel gehalten wird (Englisch: to hold).

**Einstellungen:** 0 – 127

#### FadeOut (Fade Out Time)

Hier können Sie die Ausblendzeit für den LFO-Effekt einstellen (nachdem die „Hold“-Zeit verstrichen ist).

**Einstellungen:** 0 – 127

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF3] PHASE

### Phase

Bestimmt die Phase, mit der die LFO-Wellenform beim Zurücksetzen startet.

**Einstellungen:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

### OFFSET EL1 – EL8

Bestimmt die Versatzwerte des Parameters „Phase“ (siehe oben) für die jeweiligen Elements.

**Einstellungen:** +0, +90, +120, +180, +240, +270

## [SF4] BOX

In diesem Display können Sie die Zielparameter des LFOs (d. h. welcher Aspekt des Klangs vom LFO gesteuert wird), die vom LFO zu beeinflussenden Elements und den LFO-Anteil einstellen. Auf den drei zum Einstellen der Zielparameter verfügbaren Seiten (Feldern) können Sie mehrere Ziele zuweisen.

### ElementSw (LFO Element Switch)

Bestimmt, welche Elements vom LFO beeinflusst werden sollen.

### Dest (Control Destination)

Hier können Sie die Funktionen einstellen, die durch die LFO-Wellenform gesteuert werden.

**Einstellungen:** Siehe Abschnitt „Controller-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

**HINWEIS** Bei den in der Controller-Liste beschriebenen Parametern 1–16 von Insert-Effekt A, Parametern 1–16 von Insert-Effekt B und Parametern 1–32 von Insert-Effekt L werden im Display die tatsächlichen Namen des ausgewählten Effektyps angezeigt. Wenn einer dieser Namen angezeigt wird, ist dem betreffenden Parameter keine Funktion zugewiesen.

### Depth

Hier können Sie die LFO-Wellentiefe (Amplitude) einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### DPTRATIO (Depth Ratio) EL1 – EL8

Bestimmt die Versatzwerte des Parameters „Depth“ (siehe oben) für die jeweiligen Elements.

**Einstellungen:** 0 – 127

## [SF5] USER

Dieses Menü steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter „Wave“ auf „user“ eingestellt ist. Sie können eine benutzerdefinierte LFO-Wellenform erstellen, die aus bis zu 16 Schritten bestehen kann.

### Template

Diese Vorlage enthält vorprogrammierte Einstellungen für die Erstellung eines eigenen LFO. Drücken Sie die Taste [SF1] RANDOM, um eine beliebige Wellenform auszuwählen.

**Einstellungen:** all-64 ..... Die Werte aller Schritte werden auf -64 gestellt.

all0 ..... Die Werte aller Schritte werden auf 0 gestellt.

all+64 ..... Die Werte aller Schritte werden auf +63 gestellt.

sawup ..... Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle.

sawdown ..... Erzeugt eine abfallende Sägezahnwelle.

evnstep ..... Die Werte aller geraden Schritte werden auf -64 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf +63.

oddstep ..... Die Werte alle ungeraden Schritte werden auf -64 gestellt, die aller geraden Schritte auf +63.

### Slope

Bestimmt den Verlauf der LFO-Wellenform.

**Einstellungen:** off (kein Verlauf), up, down, up&down

### Value (Step Value)

Bestimmt den Pegel für jeden Schritt des Parameters „Step“.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### Step

**Zähler:** Wählt den gewünschten Schritt.

**Einstellungen:** 1 – 16

**Nenner:** Bestimmt die Maximalzahl der Schritte.

**Einstellungen:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

▶ [F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

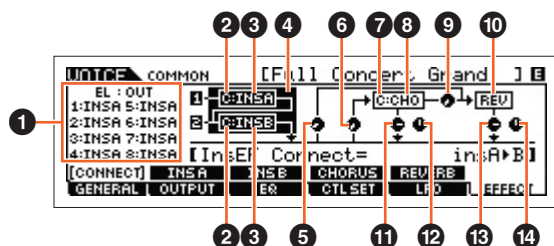
[F3] COPY

[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [F6] EFFECT

## [SF1] CONNECT



### 1 EL: OUT 1 – 8 (Element Out 1 – 8)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung „THRU“ können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen. Wenn „InsEF Connect“ (Insertion Effect Connection) auf „vocoder“ gestellt ist, wird der Ausgang auch dann angegeben, wenn „EL: OUT“ auf entweder „INSA“ oder „INSB“ gestellt wurde.

**Einstellungen:** THRU, INSA (Insertion Effect A), INSB (Insertion Effect B)

### 2 InsA Ctgr (Insertion Effect A Category)/InsB Ctgr (Insertion Effect B Category)

### 3 InsA Type (Insertion Effect A Type)/InsB Type (Insertion Effect B Type)

Bestimmt Kategorie und Typ des Insert-Effekts A/B. Wenn „InsEF Connect“ auf „vocoder“ gestellt ist, gibt dieser Parameter den „Vocoder Type“ an und bestimmt den Effektyp des Vocoder.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

### 4 InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt „Effektverbindungen in jedem Modus“ im Kapitel „Bedienungsgrundlagen“ (Seite 19).

**Einstellungen:** parallel, insA>B, insB>A, vocoder

**HINWEIS** Wenn „vocoder“ ausgewählt ist, wird „VOCODER“ im Reiter-Menü der Taste [SF2] angezeigt, und das Reiter-Menü der Taste [SF3] verschwindet.

**HINWEIS** Wenn „vocoder“ ausgewählt ist, wird das Audiosignal dieses Instruments in mono ausgegeben.

**HINWEIS** Für nähere Anweisungen zum Einsatz des Vocoder siehe Bedienungsanleitung.

### 5 Reverb Send

Stellt den Reverb-Send-Pegel ein.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 6 Chorus Send

Stellt den Chorus-Send-Pegel ein.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 7 Chorus Ctg (Chorus Effect Category)

### 8 Chorus Typ (Chorus Effect Type)

Bestimmt Kategorie und Effektyp für den Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

### 9 Chorus to Reverb

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

## Voice-Modus

## Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

## Normal Voice Edit

## Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

## Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

## Drum Voice Edit

## Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

## Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

## Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## Ergänzende Informationen

### 10 Reverb Type

Wählt den Reverb-Effekttyp aus.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

### 11 Chorus Return

Bestimmt den Return-Pegel des Chorus-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 12 Chorus Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Chorus-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### 13 Reverb Return

Bestimmt den Rückwegpegel (Return Level) des Reverb-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 14 Reverb Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Reverb-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### [SF2] INS A (Insertion Effect A)

### [SF3] INS B (Insertion Effect B)

### [SF4] CHORUS

### [SF5] REVERB

Von diesen Displays aus können Sie die Effektparameter einstellen, wenn der Parameter „InsEF CONNECT“ (Insert Effect Connection) im CONNECT-Display auf „parallel“, „insA>B“ oder „insB>A“ eingestellt ist. Diese Displays bestehen aus mehreren Seiten und lassen sich durch Drücken der Cursor-Tasten [ < ]/[ > ] auswählen. Außerdem können Sie in diesen Displays die Parameter des ausgewählten Effekt-Typs einzeln und manuell einstellen.

#### 1 Category

#### 2 Type

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**HINWEIS** Die „Category“-Anzeige erscheint nicht im REVERB-Display.

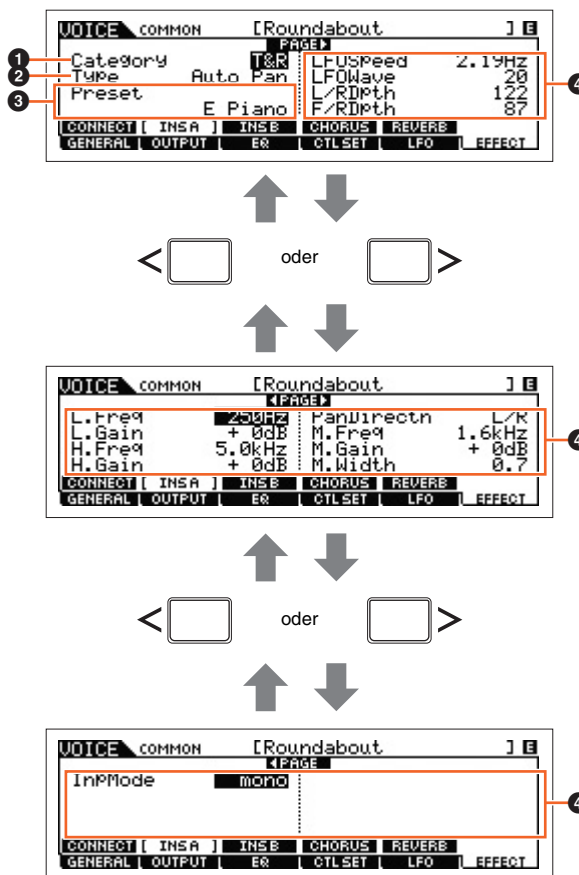
#### 3 Preset

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

**HINWEIS** Eine Liste aller Preset-Performances finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

#### 4 Effektparameter

Der Effektparameter hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern in jedem Effekttyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.



## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

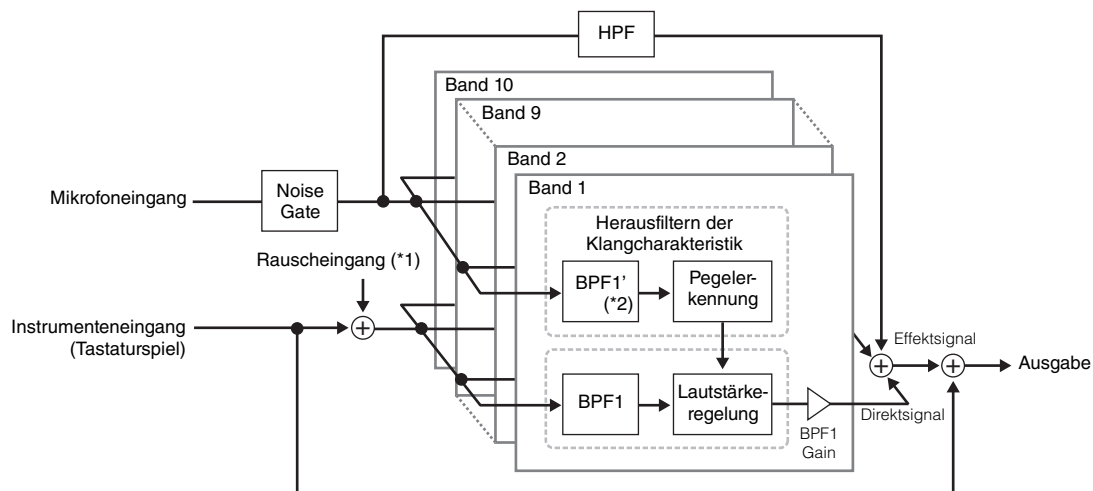
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF2] VOCODER

Dieses Display wird mit Taste [SF2] aufgerufen und ist nur dann verfügbar, wenn „InSEF CONNECT“ im CONNECT-Display [SF1] auf „vocoder“ eingestellt ist. Die Vocoder-Parameter in diesem Display legen die Art fest, wie der Vocoder angewendet wird.

**HINWEIS** Näheres zur Vocoder-Funktion siehe Seite 21.



\*1 Es wird das im Vocoder erzeugte Rauschen verwendet.

\*2 Die Grenzfrequenz des BPF1' muss nicht der des BPF1 entsprechen. Dies hängt von den Einstellungen bei Formant Shift und Formant Offset ab.

### Type

Bestimmt, ob der Vocoder-Effekt auf die aktuelle Voice angewendet wird oder nicht. In der Einstellung „Thru“ wird der Vocoder-Effekt nicht auf die aktuelle Voice angewendet.

**Einstellungen:** Thru, Vocoder

### Attack (Vocoder Attack Time)

Bestimmt die Anstiegszeit des Vocoder-Klages.

**Einstellungen:** 1ms – 200ms

### Release (Vocoder Release Time)

Bestimmt die Ausklingzeit des Vocoder-Klages.

**Einstellungen:** 10ms – 3000ms

### MicGateTh (Mic Gate Threshold)

Bestimmt den Schwellenwert des Noise Gates für das Mikrofonsignal.

**Einstellungen:** -72 dB – -30 dB

### GateSw (Gate Switch)

Bestimmt, ob das Signal vom Mikrofon vom HPF mit dem im Parameter „HPFOutLvl“ eingestellten Pegel ausgegeben wird, wenn Sie die Tasten loslassen. Normalerweise sollte hier „on“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** off, on

off: Das Mikrofonsignal wird immer ausgegeben.

on: Das Mikrofonsignal wird nur dann ausgegeben, während eine Taste gedrückt ist.

### HPF (High Pass Filter)

Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofonsignal ein. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind).

**Einstellungen:** thru, 500 Hz – 16,0 kHz

### HPFOutLvl (High Pass Filter Output Level)

Bestimmt den Pegel des Mikrofonsignals bei Ausgabe vom HPF (High Pass Filter).

**Einstellungen:** 0 – 127

### FormantShift

Bestimmt den Anteil (im BPF), um den die Cutoff-Frequenz des BPFs (für den Instrumenteneingang) verschoben wird. Mit diesem Parameter wird die Tonhöhe des Vocoder-Klages eingestellt.

**Einstellungen:** -2, -1, +0, +1, +2

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

### FormantOffset

Dient der Einstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter wird die Tonhöhe des Vocoder-Klangs feineingestellt.

**Einstellungen:** -63 – +0 – +63

### MicLvl (Mic Level)

Bestimmt den Pegel des Mikrofonsignals, das dem Vocoder zugeführt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### InstInpLvl (Inst Input Level)

Bestimmt die Lautstärke des Tastaturspiels, das dem Vocoder zugeführt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### NoisInpLvl (Noise Input Level)

Bestimmt den Rauschpegel, der dem Vocoder zugeführt wird. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### OutLvl (Output Level)

Bestimmt den Ausgangspegel des Vocoders.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Dry/Wet (Dry/Wet Balance)

Bestimmt das Verhältnis zwischen dem Direktsignal (ohne angewendeten Effekt) und dem Effektsignal.

**Einstellungen:** D63>W – D=W – D<W63

### BPF 1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der Bandpassfilter (1–10) für den Inst Input (das Tastaturspiel). BPF1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht.

**Einstellungen:** -18 dB – +18 dB

## Element Edit

### Bedienung

[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl

### [F1] OSC (Oscillator, Oszillator)

#### [SF1] WAVE (Waveform)

In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder den gewünschten Klang für das Element auswählen.

#### ElementSw (Element Switch)

Bestimmt, ob das ausgewählte Element ein- oder ausgeschaltet ist.

**Einstellungen:** off (aus), on (ein)

#### ElementGroup

Bestimmt die Gruppe der XA-Funktion (Seite 5), so dass die Elements derselben Gruppe der Reihe nach oder zufällig gespielt werden. Diese Einstellung ist nicht verfügbar, wenn die XA-Control-Parameter aller Elements auf „normal“ eingestellt sind.

**Einstellungen:** 1 – 8

#### XACtrl (XA Control)

Bestimmt die Funktionsweise der Funktion Expanded Articulation (XA) eines Elements.

**Einstellungen:** normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off (all Assignable Function off), AF 1 on (Assignable Function 1 on), AF 2 on (Assignable Function 2 on)

#### WaveCategory (Waveform Category)

#### WaveNumber (Waveform Number)

Bestimmt die Wellenform für das ausgewählte Element. Siehe Abschnitt „Waveform-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF2] OUTPUT

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für das ausgewählte Element festlegen.

### KeyOnDelay

Legt die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest. Sie können für jedes Element unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### DelayTempoSync

Bestimmt, ob „KeyOnDelay“ mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird oder nicht.

**Einstellungen:** off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

### DelayTempo

Bestimmt das Timing von „KeyOnDelay“, wenn „DelayTempoSync“ aktiviert ist.

**Einstellungen:** 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte halbe Noten), 4thx4 (Viertel-Quartolen; vier Viertel auf einen Schlag), 4thx5 (Viertel-Quintolen; fünf Viertel auf einen Schlag), 4thx6 (Viertel-Sextolen; sechs Viertel auf einen Schlag), 4thx7 (Viertel-Septolen; sieben Viertel auf einen Schlag), 4thx8 (Viertel-Oktolen; acht Viertel auf einen Schlag)

### InsEffectOut (Insertion Effect Out)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Dieser Parameter ist identisch mit „EL: OUT“ (Seite 35) im Display [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT im Normal Voice Common Edit.

Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.

**Einstellungen:** thru (through), ins A (insertion A), ins B (insertion B)

## [SF3] LIMIT

### NoteLimit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

### VelocityLimit

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen.

**Einstellungen:** 1 – 127

### VelCrossFade (Velocity Cross Fade)

Hiermit wird festgelegt, wie schnell die Lautstärke eines Elements außerhalb der Velocity-Grenzen (siehe oben) abnimmt, und zwar im Verhältnis zur Entfernung von dieser Grenze.

**Einstellungen:** 0 – 127

## [F2] PITCH

## [SF1] TUNE

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für das ausgewählte Element festlegen.

### Coarse (Coarse Tuning)

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -48 – 0 – +48

### Fine (Fine Tuning)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

### FineScaling (Fine Scaling Sensitivity)

Bestimmt, wie stark die Noten (insbesondere deren Position oder Oktavlage) bei der Feinstimmung die (oben eingestellte) Tonhöhe beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### Random

Hiermit können Sie für jede gespielte Note die Tonhöhe des Elements nach dem Zufallsprinzip variieren.

**Einstellungen:** 0 – 127

### [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

In diesem Display können Sie festlegen, wie der PEG (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert.

#### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

##### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Englisch: Velocity Sensitivity) der PEG-Time-Parameter. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein.

**Einstellungen:** EGTime: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time.

atk+dcy (attack + decay)..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.

dcy (decay) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit.

atk+rls (attack + release) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

all ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des PEG.

#### EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

##### Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Englisch: Velocity Sensitivity) der PEG Depth. Mit dem Curve-Parameter können Sie aus fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity die Pitch EG Depth beeinflusst.

**Einstellungen:** EGDepth: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Curve: 0 – 4

#### Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Hier können Sie die Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe einstellen.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

### [SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EG einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Klang über die Zeit ändert. So können Sie die Tonhöhenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
<b>TIME</b>	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
<b>LEVEL</b>	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

**Einstellungen:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – 0 – +127

DEPTH: -64 – 0 – +63

**HINWEIS** Näheres zum PEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen



## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In diesem Display können Sie den Key-Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Tonhöhe des Elements und sein Pitch EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

### PitchSens (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Tonabstand zwischen benachbarten Noten). Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.

**Einstellungen:** -200 – 0 – +200

#### CenterKey (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Bestimmt, wie sehr die Noten (insbesondere ihre Position oder ihre Oktavlage) die Time-Parameter des Pitch EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Pitch EGs.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

## [F3] FILTER

### [SF1] TYPE

Mit diesen Parametern können Sie umfassende Einstellungen für den Filter vornehmen. Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

#### Type

Bestimmt den Filtertyp des aktuellen Elements. Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filter: LPF (Tiefpassfilter), HPF (Hochpassfilter), BPF (Bandpassfilter) und BEF (Bandsperrfilter). Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

#### Gain

Hier können Sie den „Gain“ (die Verstärkung, die das an die Filter-Einheit gesendete Signal erfährt) einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 255

#### Cutoff (Cutoff Frequency)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters. Diese wird als Grundfrequenz für den gewählten Filtertyp verwendet.

**Einstellungen:** 0 – 255

#### Resonance/Width

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonanz eingestellt. Beim Filtertyp BPFw wird hiermit die Frequenzbandbreite angegeben. Mit Hilfe dieses Parameters stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter. Beim BPFw wird dieser Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### Distance

Bestimmt den Abstand zwischen den Cutoff-Frequenzen für die Dual-Filter-Typen (diese enthalten zwei parallel geschaltete Filter) und den Filtertyp LPF12+BPF6.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
▶ [F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

### HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bestimmt die Arbeitsfrequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12“ oder „LPF6“ ist dieser Parameter verfügbar.

**Einstellungen:** 0 – 255

### HPFKeyFlw (High Pass Filter Cutoff Key Follow)

Stellt die Skalierung (Key Follow) der Frequenz des Parameters „HPF Cutoff“ ein. Dieser Parameter steht nur bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12“ oder „LPF6“ zur Verfügung.

**Einstellungen:** -200 – 0 – +200

#### CenterKey (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für den oben erwähnten Parameter „HPFKeyFlw“ die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; Der Wert kann nicht geändert werden.

### [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

In diesem Display können Sie einstellen, wie das Filter und der FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagieren.

#### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit der Time-Parameter des FEG. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein.

**Einstellungen:** Time: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time.

atk+dcy (attack + decay)..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.

dcy (decay) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit.

atk+rls (attack + release) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

all ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des FEG.

#### EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

#### Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Hier können Sie den Einfluss der Velocity auf die FEG Depth einstellen.

**Einstellungen:** EGDepth: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Curve: 0 – 4

#### Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity)

Bestimmt die Intensität, mit der die Velocity die Grenzfrequenz des Filters beeinflusst.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

#### Resonance (Resonance Velocity Sensitivity)

Bestimmt die Intensität, mit der die Velocity die Resonanz des Filters beeinflusst.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

### [SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

Hiermit können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EG einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe über die Zeit ändert. Mit diesen Parametern können Sie die Änderung der Cutoff-Frequenz vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
<b>TIME</b>	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
<b>LEVEL</b>	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

**Einstellungen:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – 0 – +127

DEPTH: -64 – 0 – +63

**HINWEIS** Näheres zum FEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt, wie die Klangfarbe des Elements und sein Filter EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

### CutoffSens (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bestimmt, wie stark die Tastaturlage bzw. Oktavlage der Noten die (oben eingestellte) Cutoff-Frequenz beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen.

**Einstellungen:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für den oben erwähnten Parameter „CutoffSens“ die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; Der Wert kann nicht geändert werden.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere deren Position oder deren Oktavlage) die Time-Parameter des Filter EG des ausgewählten Elements beeinflussen. Die Basis-Änderungsgeschwindigkeit für den FEG liegt bei der im CenterKey-Parameter angegebenen Note (s. u.).

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter „EGTimeSens“.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

## [SF5] SCALE (Filter Scaling)

### Break Point 1 – 4

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die KBD-Taste [SF6] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Klaviertaste.

**HINWEIS** Die Übergangspunkte 1–4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

### Offset 1 – 4

Bestimmt den Versatzwert für die Cutoff-Frequenz an jedem Break Point.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

**HINWEIS** Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Level-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

**HINWEIS** Jede Note, die unterhalb des Übergangspunktes Nr. 1 gespielt wird, hat die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge. Ebenso hat jede Note, die oberhalb des Übergangspunktes Nr. 4 gespielt wird, die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge.

**HINWEIS** Informationen zu Einstellbeispielen der Filterskalierung finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## [F4] AMP (Amplitude)

## [SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

In diesem Display können Sie nicht nur Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition jedes einzelnen Elements vornehmen, hier finden Sie auch detaillierte und ungewöhnliche Parameter zum Beeinflussen der Stereoposition.

### Level

Stellen Sie mit Hilfe dieser Regler für jedes einzelne Element den Pegel ein.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Pan

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Elements.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### AlternatePan

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note abwechselnd (Englisch: alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

**Einstellungen:** L64 – 0 – R63

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## RandomPan

Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note nach dem Zufallsprinzip (Englisch: random) nach rechts oder links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet.

**Einstellungen:** 0 – 127

## ScalingPan

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – Links und Rechts – des ausgewählten Elements beeinflussen. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird bei der Note C3 als Grundeinstellung verwendet.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

## [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

In diesem Display können Sie einstellen, wie der Amplitude EG (Amplitude-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert.

### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit der Time-Parameter des AEG. Wählen Sie zuerst ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen „EGTime“-Parameter ein.

**Einstellungen:** Time: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time.

atk+dcy (attack + decay) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay 1 Time.

dcy (decay) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit.

atk+rls (attack + release) ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

all ..... Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des PEG.

### Level (Level Velocity Sensitivity)

#### Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

#### Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit der Level-Parameter des Amplitude EG. Der Parameter „Offset“ hebt oder senkt den bei „Level“ angegebene Pegel. Der Parameter „Curve“ bestimmt, wie die Velocity den Amplitude EG beeinflusst.

**Einstellungen:** Level: -64 – 0 – +63

**Einstellungen:** Offset: 0 – 127

**Einstellungen:** Curve: 0 – 4

## [SF3] AEG (Amplitude EG)

Hier können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EG einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Klangs über die Zeit ändert. Mit Hilfe der AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist, steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	Half Damper Time
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	---	Half Damper Switch

### Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

**Einstellungen:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – 0 – +127

### Half Damper Time

Bestimmt, wie schnell nach dem Loslassen einer Tastaturtaste der Klang bis auf Null ausklingt, während das Pedal FC3 bei eingeschaltetem Half-Damper-Switch-Parameter gehalten wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Half Damper Switch

Wenn „Half Damper Switch“ (Halbdämpferschalter) eingeschaltet ist, können Sie in Verbindung mit dem Pedal FC3 von Yamaha, das an der FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist, einen Halbpedal-Effekt wie bei einem akustischen Klavier/Flügel erzeugen.

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Wenn Sie einen Halbpedal-Effekt mit dem optionalen Pedal FC3 erzeugen möchten, stellen Sie den Parameter „FS Sustain Pedal“ (Foot Switch Sustain Pedal Select) im CTL-ASN-Display (Seite 146) im Utility-Modus auf „FC3 (Half On)“. Wenn Sie jedoch die Half-Damper-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.

**HINWEIS** Näheres zum AEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Amplitude des Elements und sein Amplitude EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

### LevelSens (Level Key Follow Sensitivity)

Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Lautstärke des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den LevelSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet.

**Einstellungen:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für „LevelSens“ die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert lässt sich nicht ändern.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Bestimmt den Grad, um den die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Amplitude EG des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter „EGTimeSens“.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

#### RelAdjust (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Bestimmt die Empfindlichkeit von „EGTimeSens“ auf den EG-Release-Wert.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## [SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

### Break Point 1 – 4

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die KBD-Taste [SF6] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Klaviertaste.

**HINWEIS** Die Übergangspunkte 1–4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

### Offset 1 – 4

Bestimmt den Versatzwert für die „Level“-Einstellung an jedem Break Point.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

**HINWEIS** Näheres zu Einstellbeispielen der Amplitudenskalerung finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

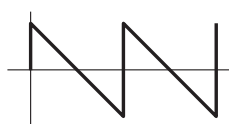
## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### Wave

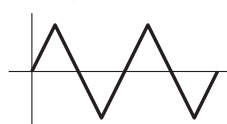
Hier können Sie die LFO-Wellenform auswählen, mit welcher der Klang moduliert wird.

**Einstellungen:** saw, tri, squ

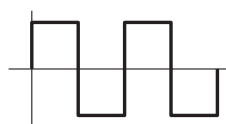
saw (sawtooth wave)



tri (triangle wave)



squ (square wave)



### Speed

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest. Je größer der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

**Einstellungen:** 0 – 63

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

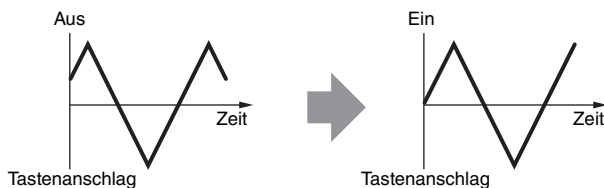
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

### KeyOnReset

Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on



### KeyOnDelay

Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Empfang einer Note-On-Meldung und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Wirkung beginnt, einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe des Klanges moduliert.

**Einstellungen:** 0 – 127

### FMod (Filter Modulation Depth)

Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert.

**Einstellungen:** 0 – 127

### AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) des Klanges moduliert.

**Einstellungen:** 0 – 127

### FadeInTime

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet werden soll (nachdem die bei „KeyOnDelay“ eingestellte Zeit verstrichen ist).

**Einstellungen:** 0 – 127

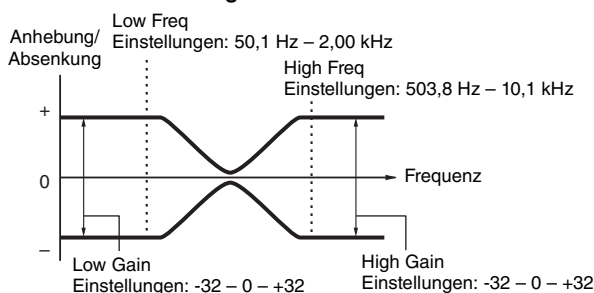
## [F6] EQ (Equalizer)

### Type

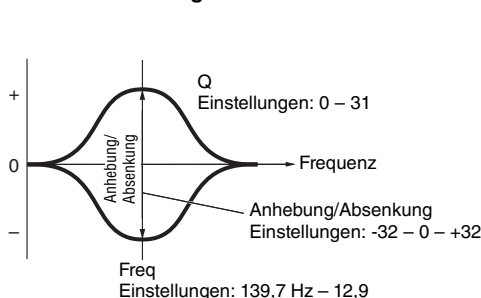
Bestimmt den Equalizer-Typ.

- Einstellungen:** 2 Band, P.EQ (Parametrischer EQ), Boost6 (6 dB Anhebung), Boost12 (12 dB Anhebung), Boost18 (18 dB Anhebung), thru 2 Band..... Dies ist ein „Shelving“-Equalizer (Niveauregler bzw. Kuhschwanz-Charakteristik), der ein hohes und ein tiefes Frequenzband regelt.
- P.EQ (Parametric EQ)..... Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz (Freq) abgesenkt oder angehoben werden (Gain). Dieser Equalizer verfügt über 32 verschiedene Einstellungen für den „Q“-Parameter (Quality; Güte), der den Kehrwert der Frequenzbandbreite des Equalizers bestimmt.
- Boost6 (6 dB Anhebung) / Boost12 (12 dB Anhebung) / Boost18 (18 dB Anhebung) ..... Diese Einstellungen heben (Englisch: to boost) den Pegel des gesamten Signals um 6 dB, 12 dB bzw. 18 dB an.
- thru ..... Diese Einstellung umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

#### In der Einstellung 2 Band



#### In der Einstellung P.EQ



## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## Drum Voice Edit

Jede Drum Voice kann bis zu 73 Tasten (Keys) mit verschiedenen Schlaginstrumenten enthalten, die über die Tastatur verteilt sind (C0 bis C6). Es gibt zwei Arten des Drum Voice Edit: die Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen Keys gemeinsam (common) sind, und die Key-Edit-Displays zur Bearbeitung der einzelnen Keys (Tastaturtasten). Dieser Abschnitt beschreibt die Parameter für Common Edit und Key Edit.

### Common Edit

#### Bedienung

[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

##### [SF4] OTHER

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common Edit für Normal Voices. Siehe [Seite 30](#).

#### [F2] OUTPUT

Entspricht den Common-Edit-Parametern für Normal Voices. Siehe [Seite 31](#). Zusätzlich stehen die folgenden zwei Parameter zur Verfügung.

##### InsChoSend (Insertion Chorus Send)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) für die gesamte Drum-Voice (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B oder Vocoder an die Chorus-Effekteinheit.

**Einstellungen:** 0 – 127

##### InsRevSend (Insertion Reverb Send)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) für die gesamte Drum-Voice (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B oder Vocoder an die Reverb-Effekteinheit.

**Einstellungen:** Die Einstellung von „InsChoSend“ oder „InsRevSend“ gilt für alle Tasten. Wenn Sie die Schlagzeugtaste so einstellen, dass Insertion A/B oder Vocoder umgangen werden (Bypass), lassen sich die Send-Pegel von Chorus /Reverb einzeln für jede Schlagzeugtaste einstellen. Auch der obige Parameter beeinflusst die Taste nicht. In diesem Fall können Sie den Send-Pegel für Chorus/Reverb für jede Taste bei „ChoSend“/„RevSend“ im OUTPUT-Display [SF2] des OSC-Displays [F1] im Key Edit einstellen.

#### [F3] EQ

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common Edit für Normal Voices. Siehe [Seite 32](#).

#### [F4] CTL SET (Controller-Set)

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common Edit für Normal Voices. Siehe [Seite 32](#). Bitte beachten Sie, dass der Parameter Element Switch im Common Edit der Drum-Voice nicht zur Verfügung steht.

## Voice-Modus

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## [F6] EFFECT

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common Edit für Normal Voices. Siehe [Seite 35](#). Bitte beachten Sie dass die Einstellungen für „EL: OUT“ (Element Out) im CONNECT-Display [SF1] nicht verfügbar ist.

### KEY: OUT

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet und welcher umgangen wird (thru). Wenn „InsEF Connect“ (Insertion Effect Connection) auf „vocoder“ gestellt ist, wird der Ausgang auch dann angegeben, wenn „EL: OUT“ auf entweder „insA“ oder „insB“ gestellt wurde.

**Einstellungen:** thru, ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

## Key Edit

### Bedienung

[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → Key-Auswahl

## [F1] OSC (Oscillator)

### [SF1] WAVE

In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder Normal-Voice für die einzelnen Drum-Keys auswählen.

### KEY

Bestimmt den gewünschten Drum-Key. Sie können das gewünschte Instrument auswählen, indem Sie die Klaviertasten anschlagen.

**Einstellungen:** C0 – C6

### ElementSw (Element Switch)

Hier wird festgelegt, ob der gegenwärtig ausgewählte Key (bzw. die Wave für den Key) aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist.

**Einstellungen:** off, on

### WaveCategory (Waveform Category)

### WaveNumber (Waveform Number)

Bestimmt die dem Drum Key zugeordnete Waveform anhand der Waveform-Kategorie und -Nummer.

**Einstellungen:** Siehe Abschnitt „Waveform-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

### [SF2] OUTPUT

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für den ausgewählten Drum Key einstellen.

### InsEffOut (Insertion Effect Output)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet wird. In der Einstellung „thru“ wird der Insert-Effekt umgangen. Dieser Parameter ist identisch mit „KEY: OUT“ im EFFECT-Display [F6] im Common Edit. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.

**Einstellungen:** thru, ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

### RevSend (Reverb Send)

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), welcher an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn „InsEffOut“ (s. o.) auf „thru“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

### ChoSend (Chorus Send)

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), welcher an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- ▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen



## [SF4] OTHER

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter einstellen, die sich auf die Reaktion der einzelnen Drum Keys der Drum-Voice auf die Tastatur und auf MIDI-Daten beziehen.

### AssignMode

Legt die Wiedergabemethode fest, wenn auf jeweils einem MIDI-Kanal dieselben Noten ohne dazugehörige Note-Off-Events empfangen werden. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** single, multi

### RcvNoteOff (Receive Note Off)

Hier können Sie einstellen, ob der Drum Key MIDI Note Off-Events empfangen und verarbeiten soll oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### AltnateGroup (Alternate Group)

Bestimmt die Alternate Group, welcher der Key zugewiesen wird. Diese Einstellung hilft bei der Reproduktion der Klänge eines echten Schlagzeug-Sets, bei dem manche Schlagzeuginstrumente rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden können, z. B. eine offene und geschlossene Hi-Hat.

**Einstellungen:** off, 1 – 127

## [SF6] HOLD

In den Key-Edit-Displays kann die gewünschte Drum Key durch Anschlagen einer Taste auf der Tastatur gewechselt werden. Wenn Sie [SF6] HOLD einschalten (**HOLD**), wird die ausgewählte Drum Key auch dann beibehalten, wenn Sie andere Tasten auf der Tastatur anschlagen. Wenn Sie [SF6] HOLD ausschalten (**HOLD**), wird die ausgewählte Drum Key umgeschaltet, wenn Sie andere Tasten auf der Tastatur anschlagen.

## [F2] PITCH

### [SF1] TUNE

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für den ausgewählten Key festlegen.

#### Coarse (Coarse Tuning)

Bestimmt die Tonhöhe jeder Drum Key Wave (oder Normal Voice) in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -48 – 0 – +48

**HINWEIS** Ist dem Key eine Normal-Voice zugeordnet, wird durch diesen Parameter die Position der Note (nicht die Tonhöhe) relativ zur Note C3 eingestellt.

#### Fine (Fine Tuning)

Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe jeder Drum Key Wave (oder Normal Voice).

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

### [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

#### Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Bestimmt, wie die Tonhöhe (Pitch) des ausgewählten Drum Keys auf die Velocity reagiert.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

**[F3] FILTER****[SF1] CUTOFF**

Sie können verschiedene Filtereinstellungen auf die Drum-Voice anwenden. Beim MOX6/MOX8 können Sie ein Tiefpassfilter und ein Hochpassfilter auf jede einzelne Drum Key legen.

**LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

Mit diesem Parameter können Sie die Grenzfrequenz für das Tiefpassfilter einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 255

**LPFReso (Low Pass Filter Resonance)**

Hier können Sie die Stärke der Resonanz (Betonung der Obertöne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff)**

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters (Englisch: high pass filter).

**Einstellungen:** 0 – 255

**[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)****LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

Hier können Sie die Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz des Tiefpassfilters einstellen. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz bei härterem Anschlag. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

**[F4] AMP (Amplitude)****[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)**

In diesem Display können Sie nicht nur die Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition für die einzelnen Drum-Keys einstellen, Ihnen werden auch einige detaillierte und ungewöhnliche Parameter zur Beeinflussung der Stereoposition angeboten.

**Level**

Bestimmt die Lautstärke der ausgewählten Drum Key (Wave). Dadurch können Sie die Lautstärken der zahlreichen Klänge der Drum-Voice genauestens einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

**Pan**

Stellt für jede Wave die Pan-Position (Stereobalance) ein. Diese wird auch als die Basis-Pan-Position für die Parameter Alternate und Random verwendet.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**AlternatePan**

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note abwechselnd (Englisch: alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

**Einstellungen:** L64 – 0 – R63

**RandomPan**

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note zufällig (Englisch: Random) nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet.

**Einstellungen:** 0 – 127

**[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)****Level (Level Velocity Sensitivity)**

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Englisch: velocity sensitivity) für den Ausgangspegel des Amplitude EG (Amplituden-Hüllkurvengenerators).

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

**Voice-Modus****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Drum Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Ergänzende Informationen**

## [SF3] AEG (Amplitude EG)

### AttackTime

Einstellungen: 0 – 127

### Decay1Time

Einstellungen: 0 – 127

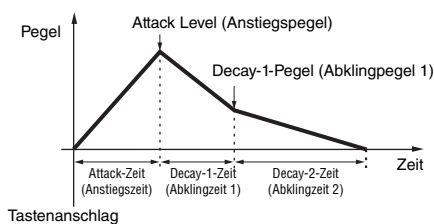
### Decay1Level

Einstellungen: 0 – 127

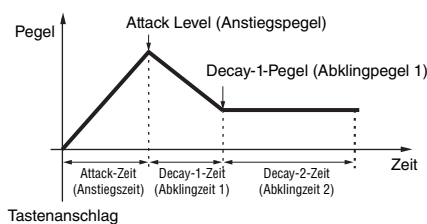
### Decay2Time

Einstellungen: 0 – 126, hold

Decay-2-Zeit (Abklingzeit 2) = 0 – 126



Decay-2-Zeit (Abklingzeit 2) = hold



## [F6] EQ (Equalizer)

Entspricht der Anzeige im Element Edit für Normal Voices. Siehe [Seite 46](#).

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## Voice Job

Der Voice-Job-Modus enthält einige grundlegende Bedienungsschritte wie z. B. Initialize (Initialisieren) und Copy (Kopieren). Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### Bedienung

[VOICE] → Voice-Auswahl → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Setzt sämtliche Parameter einer Voice auf die Standardeinstellungen zurück (Initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Elements bzw. Drum Keys usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen möchten.

#### Zu initialisierender Parametertyp

ALL: Alle Daten im Common Edit und Element (Key) Edit

Common: Daten im Common Edit

EL: Daten des entsprechenden Element-Edit- (oder Key-Edit-) Parameters

with WaveNo.: Wenn dies markiert ist, werden die den Elementen (Keys) zugeordneten Waves initialisiert.

**HINWEIS** Damit „Common“ oder „Part“ ausgewählt werden kann, darf das Kästchen „ALL“ nicht markiert sein.

**HINWEIS** Wenn Sie bei ausgewählter Drum-Voice eine Markierung setzen, können Sie einen Drum-Key auswählen.

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne die bearbeitete Voice zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

### [F3] COPY

In diesem Display können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element-/Drum-Key-Einstellungen aus einer beliebigen Voice in die Voice kopieren (Englisch: to copy), die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Voice erstellen und einige Parametereinstellungen aus einer anderen Voice verwenden möchten.

#### Kopierbare Datentypen (Type)

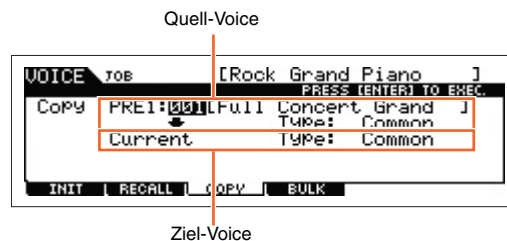
Common: Daten im Common Edit

Element (1 – 8): Daten der entsprechenden Element-Edit-Parameter

Key C0 – C6: Daten der entsprechenden Key-Edit-Parameter

#### Kopiervorgang

- Wählen Sie die Quell-Voice aus.  
Wenn in der Quell-Voice „Current“ ausgewählt ist, ist die Quell-Voice identisch mit der Ziel-Voice. Wenn Sie ein Element in ein anderes Element in derselben Voice kopieren möchten, wählen Sie „Current“.
- Wählen Sie die Ziel-Voice (Current Voice) aus.
- Wenn in der Quell-Voice „Element“ oder „Key“ ausgewählt ist, wählen Sie den in die Ziel-Voice zu kopierenden Part/Key aus.
- Drücken Sie die [ENTER]-Taste.



### [F4] BULK (Bulk Dump)

Hiermit können Sie zur Datenarchivierung alle bearbeiteten Parametereinstellungen der momentan ausgewählten Voice an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Massenübertragung auszuführen.

**HINWEIS** Um eine Bulk-Dump-Übertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

## Ergänzende Informationen

### ■ Liste der Voice-Kategorien

Dies ist die Liste der Hauptkategorien (Main Category) und ihrer Unterkategorien (Sub Category), zu denen die jeweiligen Voices des MOX6/MOX8 gehören.

Hauptkategorie (Abkürzung)	Unterkategorie (Abkürzung)			
Acoustic Piano (Piano)	Acoustic Piano (APno)	Layer	Modern (Modrn)	Vintage (Vintg)
Keyboard (Keys)	Electric Piano (EP)	FM Piano (FM)	Clavi	Synth
Organ	Tone Wheel (Tn Whl)	Combo	Pipe	Synth
Guitar	Acoustic Guitar (A. Gtr)	Electric Clean (E.Cln)	Electric Distortion (E. Dst)	Synth
Bass	Acoustic Bass (ABass)	Electric Bass (EBass)	Synth Bass (SynBs)	Arpeggio (Arp)
Strings (String)	Solo	Ensemble (Ensem)	Pizzicato (Pizz)	Synth
Brass	Solo	Brass Ensemble (BrsEn)	Orchestra (Orche)	Synth
Sax / Woodwind (SaxWW)	Saxophone (Sax)	Flute	Woodwind (WWind)	Reed / Pipe (RPipe)
Synth Lead (SynLd)	Analog (Analg)	Digital (Digtl)	Hip Hop (H Hop)	Dance
Synth Pad / Choir (Pads)	Analog (Analg)	Warm	Bright (Brite)	Choir
Synth Comping (SyCmp)	Analog (Analg)	Digital (Digtl)	Fade	Hook
Chromatic Percussion (CPerc)	Mallet Percussion (Malet)	Bell	Synth Bell (SynBl)	Pitched Drum (PDrum)
Drum / Percussion (Dr/Pc)	Drums	Percussion (Perc)	Synth	Arpeggio (Arp)
Sound Effect (S.EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Nature (Natur)	Sci-Fi (SciFi)
Musical Effect (M. EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Sweep	Hit
Ethnic (Ethnc)	Bowed	Plucked (Pluk)	Struck (Struk)	Blown
Vocoder	---			

### ■ Beispieleinstellungen für das Ziel (Destination)

Dieser Abschnitt enthält einige nützliche Beispiele, wie man die Zuweisungen bei „Dest“ (Destination) im CTL-SET-Display der Voice-Common-Edit-Parameter vornimmt.

Zur Steuerung der Lautstärke:	Volume
Anwendung von Vibrato auf die Voice:	Common LFO Depth1 – 3 (CLFO-D1 – 3) *1
Zum Ändern der Tonhöhe:	Element Pitch (PCH-Crs) *2
Zur Beeinflussung der Klanghelligkeit der Voice:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) *2
Zum Ändern der Geschwindigkeit des Rotor-Lautsprechers:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) *3
Zur Anwendung eines Wah-Pedal-Effekts auf die Voice:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) *4

Für \*1 – \*4 sind zusätzlich zu den obigen die folgenden Einstellungen notwendig.

- \*1 „Play Mode“ = „loop“ im WAVE-Display [SF1] des LFO-Displays [F5] im Voice Common Edit  
„Dest“ (Control Destination 1–3) = „Pmod“ im BOX-Display [SF4] des LFO-Displays [F5] im Voice Common Edit
- \*2 „ElmSw“ (Controller Set Element Switch) = on
- \*3 „InsA/B Type“ = „Rotary Sp“ im EFFECT-Display [F6] des Voice Common Edit  
„EL: OUT“ / „KEY: OUT“ = „INSA“/„INSB“ (zugewiesen dem Effekttyp „Rotary Speaker“) im EFFECT-Display [F6] des Voice Common Edit
- \*4 „InsA/B Type“ = „VCM Pedal Wah“ im EFFECT-Display [F6] des Voice Common Edit  
„EL: OUT“ / „KEY: OUT“ = „INSA“/„INSB“ (zugewiesen dem Effekttyp „VCM Pedal Wah“) im EFFECT-Display [F6] des Voice Common Edit

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## Ergänzende Informationen

## ■ Funktionen der Drehregler 1–8

Dieser Abschnitt beschreibt die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen im Voice-Modus. Für Anweisungen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

### Wenn das [TONE 1]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG „CUTOFF“	Seite 26
Drehregler 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG „RESO“	Seite 26
Drehregler 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG „DEPTH“	Seite 26
Drehregler 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → „PortaTime“	Seite 26

### Wenn das [TONE 2]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG „ATK“	Seite 26
Drehregler 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG „DCY“	Seite 26
Drehregler 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG „SUS“	Seite 26
Drehregler 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG „REL“	Seite 26

### Wenn das [TONE 3]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → „Volume“	Seite 31
Drehregler 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → „Pan“	Seite 31
Drehregler 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → die Funktion, die unter „Dest“ gewählt wurde, wenn „Source“ auf „AS1“/„AS2“ steht	Seite 32
Drehregler 4	ASSIGN 2		

### Wenn das [EQ]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → „LOW GAIN“	Seite 32
Drehregler 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → „MID FREQ“	
Drehregler 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → „MID GAIN“	
Drehregler 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → „HIGH GAIN“	

### Wenn das [EFFECT]-Lämpchen eingeschaltet ist:

Drehregler 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → „Preset“	Seite 36
Drehregler 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → „Chorus Send“	Seite 35
Drehregler 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → „Preset“	Seite 36
Drehregler 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → „Reverb Send“	Seite 35

### Wenn das [ARP]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „GateTimeRate“	Seite 28
Drehregler 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „OctaveRange“	Seite 29
Drehregler 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „UnitMultiply“	Seite 28
Drehregler 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → „Tempo“	Seite 27

## Voice-Modus

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Ergänzende Informationen

# Performance-Modus

Im Performance-Modus wählen Sie die gewünschte Performance aus und spielen und bearbeiten diese. Performances können aus bis zu vier Parts (Voices) aufgebaut werden, die aus den Parts 1 bis 4 der internen Klangerzeugung ausgewählt werden können. Dieser Abschnitt beschreibt jeden Parameter für vier Betriebsarten (Performance Play, Performance Edit, Performance Job und Performance Record).

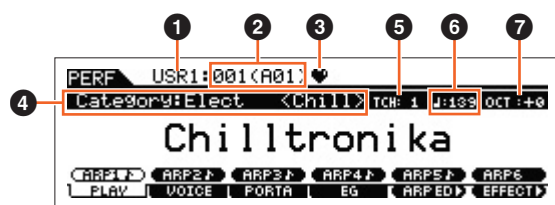
## Performance Play

Der Performance-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Performance-Modus; hier wählen Sie eine Performance aus und spielen sie.

### Bedienung

Drücken Sie die Taste [PERFORM].

### [F1] PLAY



Performance-Play-Display

#### 1 Performance-Bank

#### 2 Performance-Nummer

Hier werden Bank und Nummer der ausgewählten Performance angezeigt.

#### 3 Anzeige der Lieblingskategorie (Favorite)

Wenn Sie die momentan ausgewählte Performance in die Favorite-Kategorie aufnehmen, erscheint diese Anzeige.

#### 4 Kategorie

Zeigt die Hauptkategorie und Unterkategorie der momentan ausgewählten Performance an.

#### 5 TCH (Transmit Channel)

Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Wenn Sie die Taste [TRACK] drücken, so dass sie aufleuchtet, und dann eine der Nummerntasten [1] bis [16] drücken, können Sie den MIDI-Sendekanal der Tastatur ändern. Der MIDI-Sendekanal der Tastatur kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → „KBDTransCh“.

#### 6 $\text{♩}$ (Arpeggio-Tempo)

Zeigt das für die momentan ausgewählte Performance gewählte Arpeggio-Tempo an.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und mehrmals die [ENTER]-Taste im gewünschten Tempo gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

#### 7 OCT (Oktave)

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an.

### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit den Achtelnoten-Symbolen auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken. Der Arpeggio-Typ kann im Arpeggio-Edit-Display (Seite 57) eingestellt werden.

## Performance-Modus

### Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

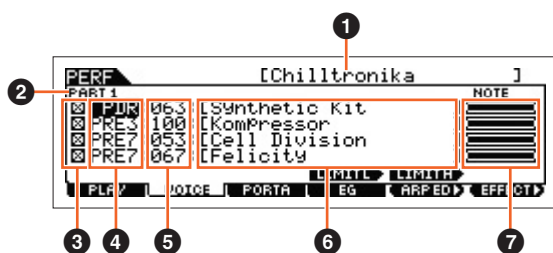
### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [F2] VOICE

In dieser Anzeige können Sie für jeden Part eine Voice auswählen und festlegen, in welchem Notenbereich der Part gespielt werden kann.



### 1 Performance-Name

Zeigt den Namen der gegenwärtig ausgewählten Performance an.

### 2 Part

Zeigt den ausgewählten Part an.

### 3 Part Switch

Dieser Parameter bestimmt, ob der Part verwendet wird (on) oder nicht (off). Wenn Sie diesen Parameter einschalten (☑), erklingt der Part. Wenn Sie diesen Parameter ausschalten (☐), erklingt der Part nicht, und die Part-Anzeige verschwindet vom VOICE-Display.

### 4 Voice-Bank

### 5 Voice-Nummer

### 6 Voice Name

Zeigt Bank und Nummer der den Parts 1–4 zugewiesenen Voices an.

### 7 Note Limit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für den Part. Halten Sie diese Taste [SF4] LIMIT L (Limit Low) gedrückt, und betätigen Sie die gewünschte Taste der Tastatur, um die Note einzustellen. Hiermit wird die tiefste Note des Notenbereichs festgelegt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Halten Sie die Taste [SF5] LIMIT H (Limit High) gedrückt, und betätigen Sie die gewünschte Taste der Tastatur, um die Note einzustellen. Hier wird die höchste Note des Bereichs eingestellt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Sie können für die Voice auch einen höheren und einen niedrigeren Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5–C4“ können Sie die Voice in zwei separaten Bereichen spielen: von C-2 bis C4 und von C5 bis C8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird die ausgewählte Voice nicht gespielt.

## [F3] PORTA (Portamento)

### PortaSw (Portamento Switch)

Legt für alle Parts fest, ob der Portamento-Effekt aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist.

Einstellungen: off, on

### PortaTime (Portamento Time) Knob

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Die Einstellungen werden als Versatzwerte auf denselben Parameter im Performance Part Edit angewendet (Seite 65).

Einstellungen: 0 – 127

### PartSwitch

Bestimmt für jeden einzelnen Part, ob Portamento aktiviert oder deaktiviert ist. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „PortaSw“ (siehe oben) auf „on“ gesetzt ist.

## [F4] EG

Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs für die Lautstärke und für das Filter. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets auf die im Performance-Part-Edit-Modus eingestellten Werte des AEG und FEG angewendet (Seite 68). Die Parameter sind identisch mit denjenigen im Display [F4] EG im Voice-Play-Modus. Siehe Seite 26.

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen



## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Mit dieser Taste wird das Arpeggio-Edit-Display des Performance-Modus' aufgerufen.

## [F6] EFFECT

Mit dieser Taste rufen Sie das EFFECT-Display (Seite 63) des Performance-Common-Edit-Modus' auf.

## Arpeggio Edit

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe im Performance-Modus, einschließlich Typ und Tempo. Der MOX6/MOX8 besitzt vier Arpeggiatoren. Im Performance-Modus können die verschiedenen Arpeggio-Typen bis zu vier Parts zugewiesen werden, und bis zu vier Arpeggio-Typen können gleichzeitig abgespielt werden. Die Parameter sind mit denen des Voice-Modus' (Seite 27) identisch, bis auf die folgenden Parameter:

### Bedienung

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F5] ARP ED  
Performance-Modus → ARP [EDIT]

## [F1] COMMON

### Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Legt das Tempo des Arpeggios fest.

**Einstellungen:** 5 – 300

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und Sie es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den Parameter „MIDI Sync“ im MIDI-Display des Utility-Modus' (Seite 149) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.








### Switch (Common Switch)

Legt für alle Parts fest, ob das Arpeggio ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird auf die ARP-Taste [ON/OFF] am Bedienfeld angewendet.

**Einstellungen:** off, on

### SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe eines bestimmten Parts auslösen. In der Einstellung „off“ startet das nächste Arpeggio, so bald Sie es auslösen. Die Zahl rechts des Wertes zeigt die Auflösung der Viertelnoten in Clock-Impulsen an.

**Einstellungen:** off (aus),  60 (32stel),  80 (16tel-Triole),  120 (16tel),  160 (Achteltriolen),  240 (Achtel),  320 (Vierteltriolen),  480 (Viertel)

### QtzStrength (Quantize Strength)

Legt den Versatzwert für „QtzStrength“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – 0 – +100

### VelocityRate

Legt den Versatzwert für „VelocityRate“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – 0 – +100

### GateTimeRate Knob

Legt den Versatzwert für „GateTimeRate“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – 0 – +100

### Swing

Legt den Versatzwert für „Swing“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -120 – 0 – +120

## Performance-Modus

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Ergänzende Informationen

**[F2] TYPE**

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) des Voice-Modus'.

**[F3] MAIN**

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) des Voice-Modus'. Der Parameter „Tempo“ befindet sich jedoch nicht im MAIN-Display des Performance-Modus', dafür befindet sich der folgende Parameter im Display. Die Tempo-Einstellung für das Arpeggio finden Sie im COMMON-Display des Arpeggio-Edit-Modus'.

**VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)**

Jeder Arpeggio-Typ ist einer bestimmten Voice zugeordnet, die am besten zu diesem Typ passt. Dieser Parameter legt fest, ob die unter dem jeweiligen Arpeggio-Typ gespeicherte Voice dem bearbeiteten Part zugewiesen wird oder nicht. In der Einstellung „on“ wird dem bearbeiteten Part anstelle der momentan zugewiesenen Voice die dem Arpeggio-Typ zugeordnete Voice zugewiesen. In der Einstellung „off“ wird dem bearbeiteten Part keine andere Voice zugewiesen. Die momentane Voice-Zuweisung bleibt erhalten.

**[F4] LIMIT**

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 28) des Voice-Modus'.

**[F5] PLAY FX (Play Effect)**

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 28) des Voice-Modus'.

**[F6] OUT CH (Output Channel)****OutputSwitch**

Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben.

**Einstellungen:** off, on

**TransmitCh (Transmit Channel)**

Legt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Falls „KbdCh“ ausgewählt ist, werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über den MIDI-Sendekanal der Tastatur ausgegeben ([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → „KBDTransCh“).

**Einstellungen:** 1–16, KbdCh (Keyboard Channel)

**Performance-Modus****Performance Play**

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F1] COMMON  
▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX  
▶ [F6] OUT CH

**Performance Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

**Part Edit**

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

**Performance Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Performance Record**

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

**Ergänzende Informationen**

## Performance Edit

Jede Performance kann aus maximal vier Parts bestehen. Es gibt zwei Arten von Performance-Edit-Displays: Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen vier Parts gemeinsam sind, und die Part-Edit-Displays zur Bearbeitung einzelner Parts. Dieser Abschnitt beschreibt die Parameter für Common Edit und Part Edit.

### Common Edit

#### Bedienung

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

In diesem Display können Sie die (Haupt- und Unter-) Kategorie der ausgewählten Performance festlegen und der Performance einen Namen zuweisen. Der Performance-Name darf maximal 20 Zeichen lang sein. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

##### [SF2] PLY MODE (Play Mode)

##### Split Point

Bestimmt den Split-Point, der die Tastatur in zwei verschiedene Bereiche unterteilt.

**Einstellungen:** C#-2 – G8

**HINWEIS** Wenn der Parameter „SplitLo/Up“ jedes Parts auf „both“ (beide) eingestellt ist, hat dieser Parameter keine Auswirkung.

**HINWEIS** Es wird nur ein Klang erzeugt, wenn Sie Noten innerhalb des Bereichs spielen, der sowohl von der Split- als auch der Note-Limit-Einstellung abgedeckt ist.

**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

##### Split Sw (Split Switch)

Legt fest, ob die Einstellungen von Split Point und die Position des Lower/Upper Split in den Part-Parametern gültig sind (on) oder nicht (off).

**Einstellungen:** off, on

##### [SF3] EQ OFS (EQ Offset)

Dies ist ein parametrischer Equalizer mit drei Bändern (Höhen, Mitten und Bässe). Sie können den Pegel jedes Frequenzbandes (Höhen, Mitten, Bässe) anheben oder absenken, um den Klang der Performance zu ändern. Legt den Versatzwert für die jeweils gleichnamigen Parameter im EQ-Display [F3] (Seite 67) fest.

##### FREQ (Frequenz)

Bestimmt die Arbeitsfrequenz der einzelnen Frequenzbänder.

##### GAIN

Legt die Pegelverstärkung für die Frequenz (siehe oben) fest, bzw. den Wert, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird. Je höher der Wert, desto größer die Anhebung/Absenkung. Je niedriger der Wert, desto geringer die Anhebung/Absenkung.

##### Q

Bestimmt den Wert für Q (Quality, Güte, bzw. Kehrwert der Bandbreite) des mittleren Frequenzbandes. Je höher der Wert, desto schmaler die Bandbreite. Je niedriger der Wert, desto größer die Bandbreite.

**Einstellungen:** -64 – 0 – +63

##### [SF4] PORTA (Portamento)

In diesem Display können Sie die Parameter für das Portamento festlegen. Die Parameter sind dieselben wie im Performance-Play-Modus. Siehe Seite 56.

## Performance-Modus

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [SF5] OTHER

**A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)****A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)**

Bestimmt, ob die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] als einrastende Schalter (latch) oder als Momentschalter (momentary) funktionieren. Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** momentary, latch

## [F2] OUT/MFX (Output/Master Effect)

## [SF1] OUT (Output)

**Volume**  Knob

Legt den Ausgabepegel der Performance fest. Hiermit regulieren Sie die Gesamtlautstärke, wobei die Balance zwischen allen Parts erhalten bleibt.

**Einstellungen:** 0 – 127

**Pan**  Knob

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

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**HINWEIS** Mit der Einstellung „C“ (Center = Mitte) bleiben die Panorama-Einstellungen der einzelnen Parts erhalten.

**ChoSend (Chorus Send)**  Knob

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

**RevSend (Reverb Send)**  Knob

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HINWEIS** Einzelheiten zur Effektverbindung im Performance-Modus finden Sie auf [Seite 20](#).

## [SF2] MFX (Master-Effekt)

**Switch**

Legt fest, ob der Master-Effekt auf die Performance angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

**Type**

Legt die Art des Master-Effekts fest.

**Einstellungen:** Siehe separates PDF-Dokument „Datenliste“.

**HINWEIS** Die verfügbaren Parameter hängen (bis auf die beiden oben genannten) vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Näheres erfahren Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

**Preset**

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

**HINWEIS** Eine Liste aller Preset-Effektypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

**Effektparameter**

Die Effektparameter hängen vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern in jedem Effektyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Performance-Modus

## Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

## Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

## Performance Edit

## Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

## Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

## Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

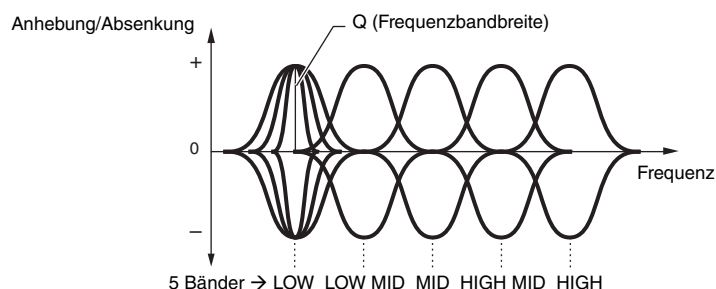
## Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

## Ergänzende Informationen

## [F3] MEQ (Master EQ)

In dieser Anzeige können Sie eine fünfbandige Klangregelung (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) auf alle Parts der ausgewählten Performance oder auf alle Voices anwenden.

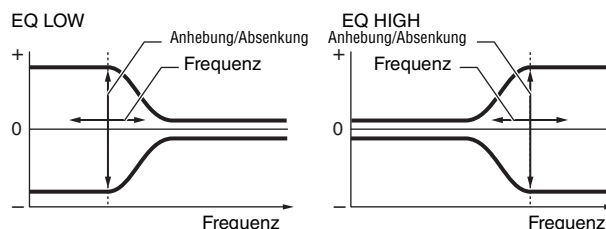


### SHAPE

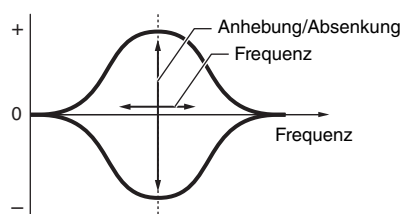
Legt fest, ob eine Shelving- (Kuhschwanz) oder Peaking-EQ-Charakteristik (Glocke) verwendet wird. Der Peaking-Typ hebt den Pegel des Signals an der angegebenen Frequenz an oder senkt ihn ab, während der Shelving-Typ den Pegel von Frequenzen oberhalb oder unterhalb der eingestellten Frequenz absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung.

**Einstellungen:** shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)

shelv



peak



### FREQ (Frequenz)

Legt die Arbeitsfrequenz fest. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden entsprechend der Gain-Einstellung abgesenkt/angehoben.

**Einstellungen:** LOW: Shelving 32 Hz – 2,0 kHz, Peaking 63 Hz – 2,0 kHz  
LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz – 10,0 kHz  
HIGH: 500 Hz – 16,0 kHz

### GAIN

Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

**Einstellungen:** -12 dB – 0 dB – +12 dB

### Q (Frequenzcharakteristik)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen.

**Einstellungen:** 0.1 – 12.0

**HINWEIS** Näheres zur EQ-Struktur finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## [F4] USB I/O

### USB OUTPUT SELECT

Legt fest, ob das Audiosignal der Parts am USB 1/2 oder USB 3/4 ausgegeben wird. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn im USB-I/O-Display des Utility-Modus' „Mode“ auf „2 Stereo Rec Mode“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 1&2, 3&4

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [SF6] INFO (Information)

Zeigt die Einstellinformationen für den Direktmonitor-Schalter, den Ausgabemodus für das Audiosignal und weitere Informationen.

## [F5] A/D IN (A/D Input)

In diesem Display können Sie Parameter für die Audio-Eingabe an den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] einstellen.

## [SF1] OUTPUT

### Volume

Bestimmt den Ausgangspegel des A/D-Input-Parts.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Pan

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des A/D-Input-Parts.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### Chorus Send

Legt den Send-Pegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Reverb Send

Legt den Ausspielpegel (SendLevel) des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto deutlicher ist der Hallklang hörbar.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Dry Level

Legt den Pegel des Signals des A/D-Input-Parts fest, das nicht durch die Systemeffekte (Chorus, Reverb) bearbeitet werden soll.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Mono/Stereo

Bestimmt die Konfiguration des Audiosignals des A/D-Eingangs-Parts – bzw. wie das Signal oder die Signale geroutet werden (Stereo oder Mono).

**Einstellungen:** L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono ..... Es wird nur der linke Kanal des Audioeingangs verwendet.

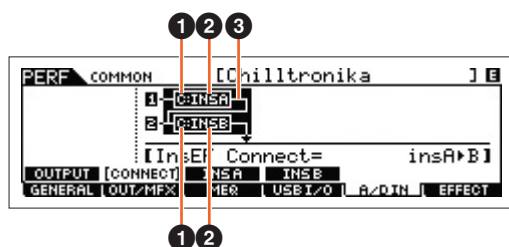
R mono ..... Es wird nur der rechte Kanal des Audioeingangs verwendet.

L+R mono ..... Der linke und rechte Kanal des Audioeingangs werden gemischt und in Mono verarbeitet.

stereo ..... Beide Kanäle (L und R) des Audioeingangs werden verwendet.

## [SF2] CONNECT (Insertion Effect Connection)

In diesem Display können Sie den Insert-Effekttyp für das Audio-Eingangssignal im Performance-Modus einstellen. Der Systemeffekt kann im EFFECT-Display (Seite 63) eingestellt werden.



### ❶ InsA Ctgr (Insertion Effect A Category)/InsB Ctgr (Insertion Effect B Category)

### ❷ InsA Type (Insertion Effect A Type)/InsB Type (Insertion Effect B Type)

Bestimmt Kategorie und Typ des Insert-Effekts A/B.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

### ③ INSERTION CONNECT (Insertion Effect Connection)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals.

**Einstellungen:** insA>B, insB>A

insA>B ..... Signale, die im Insert-Effekt A verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt B gesendet, und die im Insert-Effekt B verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

insB>A ..... Signale, die im Insert-Effekt B verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt A gesendet, und die im Insert-Effekt A verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

#### [SF3] INS A (Insertion Effect A)

#### [SF4] INS B (Insertion Effect B)

Diese Displays bestehen aus mehreren Seiten und lassen sich durch Drücken der Cursor-Tasten [←]/[→] auswählen. Außerdem können Sie in diesen Displays die Parameter des ausgewählten Effekt-Typs einzeln und manuell einstellen.

#### Category

##### Type

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

#### Preset

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

**HINWEIS** Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

#### Effektparameter

Die Effektparameter hängen vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern in jedem Effekttyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## [F6] EFFECT

### [SF1] CONNECT

Die Insert-Verknüpfungsart hängt von der Einstellung der Voice ab, die dem ausgewählten Part zugeordnet ist. Dieses Display stellt den Systemeffekt ein, der auf alle Parts angewendet wird.

#### Chorus Ctg (Chorus Category)

##### Chorus Type

##### Reverb Type

Bestimmt Kategorie und Typ des Chorus-Effekts und des Reverb-Effekts.

**Einstellungen:** Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

#### Chorus Return

##### Reverb Return

Bestimmt den Return-Pegel des Chorus/Reverb-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### Chorus Pan

##### Reverb Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Chorus/Reverb-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

#### Chorus To Reverb

Bestimmt den Ausspielpiegel (Send Level) des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

## Performance-Modus

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [SF2] INS SW (Insertion Effect Switch)

Die Insert-Effekte können auf bis zu drei Parts angewendet werden. In diesem Display können Sie festlegen, auf welche Parts die Insert-Effekte angewendet werden.

## [SF4] CHORUS

## [SF5] REVERB

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den Parametern finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## Part Edit

### Bedienung

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → Part-Auswahl

## [F1] VOICE

## [SF1] VOICE

### PartSw (Part Switch)

Legt fest, ob der jeweilige Part ein- oder ausgeschaltet ist.

**Einstellungen:** off, on

### Bank

Legt die Voice-Bank (Seite 7) für jeden Part fest.

### Number

Legt die Voice-Programmnummer für jeden Part fest.

### P.WithVce (Parameter with Voice)

Bestimmt, ob die folgenden Parametereinstellungen der ausgewählten Voice von der Voice auf den aktuellen Part kopiert werden, wenn Sie die Voice des aktuellen Parts wechseln.

- Arpeggio-Einstellungen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

**HINWEIS** Unabhängig von der Einstellung bei „P.WithVce“ werden die folgenden Einstellungen immer kopiert, wenn eine Normal-Voice ausgewählt wird: „Mono/Poly“, „Switch“ (Portamento Part Switch), „Time“ (Portamento Time) und „Mode“ (Portamento Mode).

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)

## [SF2] MODE

### Mono/Poly

Hier legen Sie für jeden Part den Wiedergabe-Modus fest (monophon oder polyphon). Bei monophonem Spiel wird nur eine Stimme gespielt, bei polyphon können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

**Einstellungen:** mono, poly

**HINWEIS** Dieser Parameter steht nicht für Parts zur Verfügung, denen eine Drum-Voice zugeordnet ist.

### SplitLo/Up (Split Lower/Upper)

Legt fest, welcher Bereich der Tastatur einen Ton erzeugt. Wenn „upper“ ausgewählt wird, erzeugen nur die Noten am Split Point (Common-Parameter) oder höher einen Ton. Wenn „lower“ ausgewählt wird, erzeugen nur die Noten am Split Point (Common-Parameter) oder tiefer einen Ton. Wenn „both“ ausgewählt ist, erzeugen alle Noten der gesamten Tastatur einen Ton. Es wird allerdings nur dann ein Ton erzeugt, wenn Sie Noten innerhalb des Bereichs spielen, der sowohl von der Split- als auch der Note-Limit-Einstellung abgedeckt ist.

**Einstellungen:** both, lower, upper

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen



## ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

**Einstellungen:** off, on

## [SF3] LIMIT

### NoteLimitH (Note Limit High)

### NoteLimitL (Note Limit Low)

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Jeder Part wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb seines eingestellten Tastaturbereiches liegen.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Wenn Sie erst die höhere und dann die tiefere Note angeben, etwa „C5 bis C4“, werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: „C -2 bis C4“ und „C5 bis G8“.

### VelLimitH (Velocity Limit High)

### VelLimitL (Velocity Limit Low)

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. Jeder Part erklingt nur für Noten, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereichs liegen.

**Einstellungen:** 1 – 127

**HINWEIS** Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

## [SF4] PORTA (Portamento)

Legt die Portamento-Parameter für jeden Part fest. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

### Switch (Portamento Part Switch)

Bestimmt, ob auf den aktuellen Part der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### Time (Portamento Time)

Bestimmt die Zeitdauer (Englisch: time) für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang bzw. eine langsame Geschwindigkeit von einem Ton zum nächsten.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Mode (Portamento Mode)

Bestimmt den Portamento-Modus.

**Einstellungen:** full, fingr

full..... Portamento wird immer angewendet.

fingr (fingered)..... (mit Fingergriff) Der Portamento-Effekt wird nur bei Legato-Spiel angewendet (d.h., die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

**HINWEIS** Diese Portamento-Parameter sind nicht für Parts verfügbar, denen eine Drum-Voice zugewiesen ist.

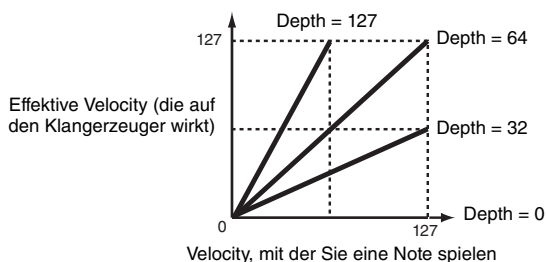
## [SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

### VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

Legt das Ausmaß fest, mit dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert. Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe unten).

**Einstellungen:** 0 – 127

Wenn „Offset“ (siehe unten) auf 64 steht:



## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

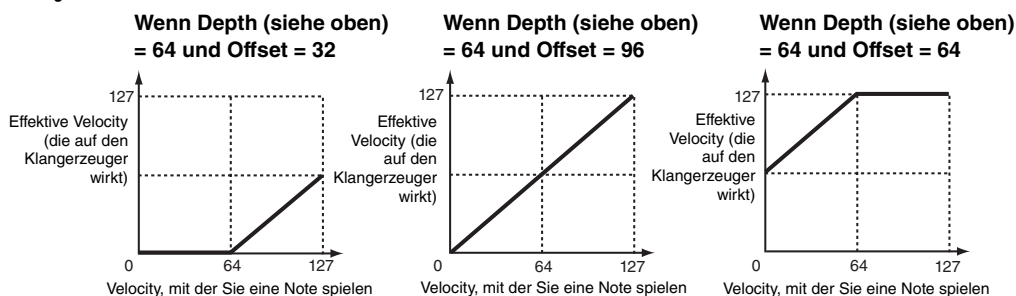
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset)

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

Einstellungen: 0 – 127



## [SF6] OTHER

### PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

### PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich jedes Parts in Halbtönen. Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Voice-Common-Edit-Modus. Siehe [Seite 31](#).

Einstellungen: -48 semi – +0 semi – +24 semi

### Assign 1 (Assign 1 Value)

### Assign 2 (Assign 2 value)

Bestimmt den Versatzwert, um den die den ASSIGN-Drehreglern 1/2 zugewiesenen Funktionen von ihren ursprünglichen Einstellungen verändert werden. Die Funktionen der ASSIGN-Drehregler 1/2 werden im Display CTL SET ([Seite 32](#)) im Voice-Common-Edit-Modus eingestellt.

Einstellungen: -64 – +0 – +63

## [F2] OUTPUT

### [SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

#### Volume

Legt die Lautstärken der einzelnen Parts fest, so dass Sie die Lautstärkeverhältnisse der Parts einstellen können.

Einstellungen: 0 – 127

#### Pan

Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest.

Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### VoiceELPan (Voice Element Pan)

Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jede Voice (ausgewählt über: [VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) angewendet werden oder nicht. Wenn ausgeschaltet, („off“), ist die Stereoposition jedes Elements im Part die Mitte.

Einstellungen: off, on

### [SF2] EF SEND (Effect Send)

In diesem Display können Sie für jeden Part den Send-Pegel und den Dry-Pegel festlegen, die an die Systemeffekte gesendet werden. Einzelheiten zur Effektverbindung im Performance-Modus finden Sie auf [Seite 20](#).

### ChoSend (Chorus Send)

Legt den Send-Pegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

Einstellungen: 0 – 127

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## RevSend (Reverb Send)

Legt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

## DryLevel

Legt den Pegel des Direktsignals („Dry“) des ausgewählten Parts fest, wodurch Sie die gesamten Effektverhältnisse zwischen den Parts steuern können.

**Einstellungen:** 0 – 127

## InsEF (Part-Schalter für Insert-Effekt)

Bestimmt die verfügbaren Parts für den Insert-Effekt. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, ist der Insert-Effekt der dem Part zugeordneten Voice aktiviert.

**Einstellungen:** off, on

## [F3] EQ (Equalizer)

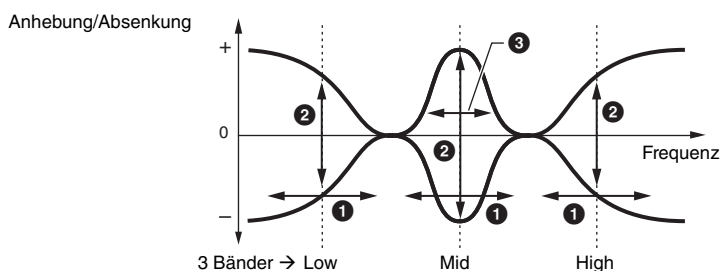
In dieser Anzeige können Sie die EQ-Einstellungen für jeden Part festlegen. Dies ist ein parametrischer Equalizer mit drei Bändern (Höhen, Mitten und Bässe). Sie können den Pegel jedes Frequenzbandes (Höhen, Mitten, Bässe) anheben oder absenken, um den Klang der Voice zu ändern. Beachten Sie, dass es zwei verschiedene Display-Arten gibt, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF6] wechseln können. Die beiden nachfolgend aufgeführten Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in verschiedenen Formaten. Verwenden Sie die Art, die Ihnen besser gefällt.

- Display mit vier Parts

Beachten Sie, dass Sie das Vier-Part-Display mit Hilfe der Cursortasten durchsuchen müssen, um weitere Parameter anzeigen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden.

- Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

Einzelheiten zur Effektverbindung im Performance-Modus einschließlich des EQ finden Sie auf [Seite 20](#).



### 1 FREQ (Frequency)

Bestimmt die Arbeitsfrequenz der einzelnen Frequenzbänder.

**Einstellungen:** Low: 50,1 Hz – 2,00 kHz  
Mid: 139,7 Hz – 10,1 kHz  
High: 503,8 Hz – 14,0 kHz

### 2 GAIN

Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

**Einstellungen:** -12,00 dB – +0 dB – +12,00 dB

### 3 Q

Bestimmt den Wert für Q (Quality, Güte, bzw. Kehrwert der Bandbreite) des mittleren Frequenzbandes.

**Einstellungen:** 0.7 – 10.3

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [F4] TONE

Sie können für jeden Part Tonhöhen- und Klangparameter festlegen. In diesem Display können Sie Versatzwerte für dieselben Parameter im Voice-Modus einstellen.

## [SF1] TUNE

### NoteShift

Legt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.

Einstellungen: -24 – 0 – +24

### Detune

Legt die Feinstimmung jedes Parts fest.

Einstellungen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz

## [SF2] FILTER

In diesem Display können Sie Versatzwerte für die Filtereinstellungen im Voice Element/Key Edit jedes Parts einstellen.

### Cutoff

Legt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für jeden Part fest. Wenn Sie eine Kombination aus LPF (Low Pass Filter – Tiefpassfilter) und HPF (High Pass Filter – Hochpassfilter) verwenden, beeinflussen die Parameter nur den LPF.

Einstellungen: -64 – 0 – +63

### Resonance

Bestimmt den Anteil der Filterresonanz.

Einstellungen: -64 – 0 – +63

### FEGDepth

Bestimmt für jeden Part die Wirkungstiefe des FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Cutoff-Frequenz. Dieser Parameter ist für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

Einstellungen: -64 – 0 – +63

**HINWEIS** Näheres zur Filterstruktur finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

## [SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

In diesem Display können Sie die FEG-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. In diesem Display können Sie Versatzwerte für die FEG-Einstellungen im Voice Element Edit jedes Parts einstellen. Diese Parameter sind für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

### Attack (Attack Time)

### Decay (Decay Time)

### Sustain (Sustain Level)

### Release (Release Time)

Legt für jeden Part den jeweiligen FEG-Parameter fest. Weitere Einzelheiten zum FEG finden Sie auf [Seite 42](#).

Einstellungen: -64 – 0 – +63

## [SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)

In diesem Display können Sie die AEG-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. In diesem Display können Sie Versatzwerte für die AEG-Einstellungen im Voice Element/Key Edit jedes Parts einstellen.

### Attack (Attack Time)

### Decay (Decay Time)

### Sustain (Sustain Level)

### Release (Release Time)

Legt für jeden Part den jeweiligen AEG-Parameter fest. Weitere Einzelheiten zum AEG finden Sie auf [Seite 44](#).

Die Parameter „Sustain“ und „Release“ sind für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

Einstellungen: -64 – 0 – +63

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [F5] RCV SW (Receive Switch)

In dieser Anzeige können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Events. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet („on“) ist, reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. Es gibt zwei verschiedene Display-Arten, zwischen denen Sie durch Drücken der [SF6]-Taste wechseln können. Die beiden nachfolgend aufgeführten Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in verschiedenen Formaten. Verwenden Sie die Art, die Ihnen besser gefällt.

- Display mit vier Parts

In diesem Display wird der Receive-Switch-Status für vier Parts gleichzeitig angezeigt. Schalten Sie den gewünschten Part für den jeweiligen MIDI-Datentyp ein oder aus.

- Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

**HINWEIS** Der Parameter „Sus“ (Sustain) ist für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

**HINWEIS** Wenn „Control Change“ hier ausgeschaltet ist („off“) sind keine Controller-Parameter verfügbar.

**Einstellungen:** Siehe unten.

### CtrlChange (Control Change)

Zeigt alle Controller-Events (Steuerbefehle) an.

### PB (Pitch Bend)

Durch Drehen am Pitch-Bend-Rad werden MIDI-Events erzeugt.

### MW (Modulation Wheel)

Durch Drehen am Modulationsrad werden MIDI-Events erzeugt.

### RB (Ribbon Controller)

MIDI-Events durch den Ribbon Controller (Gleitband).

### ChAT (Channel After Touch)

MIDI-Events durch Channel After Touch.

### FC1 (Foot Controller 1)

### FC2 (Foot Controller 2)

Durch Betätigung eines an der Rückseite angeschlossenen Fußreglers (als Zubehör erhältlich) werden MIDI-Events erzeugt.

### Sus (Sustain)

MIDI-Events von Controller-Nummer 64 (Sustain). Dieser Parameter ist für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

### FS (Foot switch)

MIDI-Events, die durch Betätigung des an der Buchse FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] an der Rückseite angeschlossenen Fußschalter (als Zubehör erhältlich) erzeugt werden.

### AS1 (Assign 1)

### AS2 (Assign 2)

MIDI-Events, die durch Betätigung von ASSIGN 1/ASSIGN 2 (Drehregler 3/Drehregler 4) erzeugt werden, wenn die [TONE3]-Lampe mit der Drehregler-Funktionstaste 1 eingeschaltet wurde.

### A.Func1 (Assignable Function 1)

### A.Func2 (Assignable Function 2)

MIDI-Events, die durch Betätigung der ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] erzeugt werden.

### BC (Breath Controller)

MIDI-Events vom Breath Controller (Blaswandler).

### Exp (Expression)

MIDI-Events von Controller-Nummer 11 (Expression).

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## Performance Job

Im Performance-Job-Modus stehen verschiedene Grundfunktionen wie „Initialize“ (Initialisieren) und „Copy“ (Kopieren) zur Verfügung. Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### Bedienung

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Setzt sämtliche Parameter einer Performance auf die Standardeinstellungen zurück (Initialisieren). Darüber hinaus können Sie auch bestimmte Parameter selektiv initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Performance von Grund auf neu erstellen möchten.

#### Zu initialisierender Parametertyp

All: Alle Daten in der Performance

Common: Daten im Common Edit

Part 1–4: Daten der Part-Edit-Parameter des entsprechenden Parts

A/D: Daten, die zum A/D-Eingangs-Part gehören

**HINWEIS** Um „Common“, „Part“ oder „A/D“ aktivieren zu können, muss das Feld „ALL“ deaktiviert sein.

### [F2] RECALL

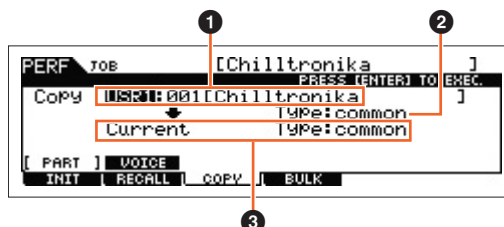
Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle vorgenommenen Veränderungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie Common-Edit- und Part-Edit-Einstellungen einer Performance in die zurzeit bearbeitete Performance kopieren. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Performance erzeugen und einige Parametereinstellungen von anderen Performances verwenden möchten.

**HINWEIS** Wenn dieses Display angezeigt wird, hören Sie den Original-Sound der zu kopierenden Quelle, indem Sie die Taste [EDIT] drücken, um den Compare-Modus aufzurufen. Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um den Compare-Modus zu verlassen.



#### ❶ Datentyp (Quelle) der Performance

Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Performance. Wenn „current“ ausgewählt ist, wird die aktuelle Performance als Source Performance (Quelle) angegeben. Entsprechend können Sie die Parametereinstellungen von einem Part auf einen anderen Part derselben Performance kopieren.

**Einstellungen:** Bank: USR1 – 2, ---

Performance-Nummer: 001 (A01) – 128 (H16), Current

#### ❷ Datentyp der Quelle

Bestimmt den Quelldatentyp einschließlich der Part-Nummer. Je nach der hier gewählten Einstellung wird der Datentyp des Ziels (unten) automatisch entsprechend eingestellt.

**Einstellungen:** common, part 1 – 4, A/D

#### ❸ Datentyp des Ziels

Bestimmt den Zieldatentyp einschließlich der Part-Nummer. Je nach der hier gewählten Einstellung wird der Datentyp der Quelle (❷) automatisch entsprechend eingestellt.

**Einstellungen:** common, part 1 – 4, A/D

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## [SF2] VOICE

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie Effekt- und Master-EQ-Einstellungen einer Voice in die Common-Parameter der zurzeit bearbeitete Performance kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Voice Einstellungen enthält, die Sie in der aktuellen Performance verwenden möchten.

**HINWEIS** Wenn dieses Display angezeigt wird, hören Sie das Originalsignal der zu kopierenden Quelle, indem Sie die Taste [EDIT] drücken, um den Compare-Modus aufzurufen. Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um den Compare-Modus zu verlassen.

### 1 Quell-Voice

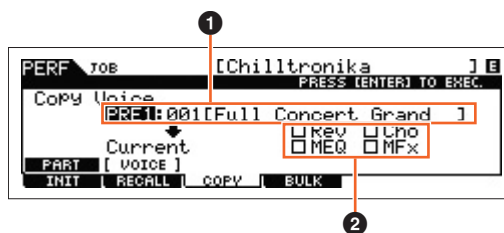
Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Voice.

**Einstellungen:** Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR  
Voice-Nummer: 001(A01) – 128 (H16)

### 2 Bestimmt, welche Effekteinheiten kopiert werden.

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie Effekt- und Master-EQ-Einstellungen einer Voice in die zurzeit bearbeitete Performance kopieren. Sie können zu kopierende Effekteinheiten aus „Rev“, „Cho“, „MEQ“ und „MFx“ auswählen.

**HINWEIS** Auch dann, wenn Reverb und Chorus eingeschaltet werden („on“) wird durch Ausführen des Jobs nicht der Send-Pegel von der Voice zur Performance mitkopiert. Wenn Sie für die kopierte Voice den gleichen Effektanteil für Reverb und Chorus wie im Voice-Modus erhalten möchten, stellen Sie Reverb Send und Chorus Send im OUTPUT-Display (Seite 66) im Performance-Part-Edit-Modus von Hand auf den gleichen Wert wie im Voice-Edit-Modus ein.



## [F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Bulk Dump auszuführen.

**HINWEIS** Um eine Bulk-Dump-Übertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → „DeviceNo.“

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## Performance Record (Performance-Aufnahme)

Im Performance-Modus können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur in einem Song oder Pattern aufnehmen. Als Bestandteil der Reglerbewegungen werden Controller- und Reglerbewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe im Performance-Modus zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufgenommen. Für Informationen zu den aufgenommenen Drehreglervorgängen beachten Sie den Abschnitt „Sequencer-Block; angewendet auf den Performance-Modus“ (Seite 11).

### Bedienung

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [REC]

#### HINWEIS

Durch die Performance-Aufzeichnung werden alle Spuren des Ziel-Songs oder der Pattern-Section überschrieben. Bitte überprüfen Sie vor der Aufnahme, ob der Ziel-Song bzw. die Pattern-Section Daten enthält. Ob die einzelnen Spuren Daten enthalten, können Sie in der Spurstatuszeile im Display sehen. Wählen Sie als Ziel einen Song oder eine Pattern-Section aus, der die keine Daten enthält, oder sichern Sie sämtliche Song-/Pattern-Daten auf einem externen USB-Flash-Speichergerät, bevor Sie die Aufnahme durchführen.

### [F1] SETUP

#### SeqMode (Sequencer Mode)

Bestimmt, an welchem Aufnahmeziel (Song oder Pattern) Ihr Performance-Spiel aufgezeichnet wird.

**Einstellungen:** song, pattern

#### Number (Song/Pattern Number)

Legt die Pattern- oder Song-Nummer als Aufnahmeziel fest.

#### Section

Legt die Section als Aufnahmeziel fest, wenn Sequencer Mode auf „pattern“ gestellt ist. Beachten Sie, dass die in der ausgewählten Ziel-Section aufgezeichneten Daten überschrieben und gelöscht werden, sobald die Aufnahme startet.

#### Section Length

Legt die Länge der Section fest, wenn Sequencer Mode auf „pattern“ gestellt ist.

**Einstellungen:** 001 – 256

#### Time Signature (Meter)

Legt das Taktmaß fest.

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

#### Tempo

Legt das Tempo für die Aufnahme fest. Während der Aufnahme wird das Arpeggio in dem hier eingestellten Tempo wiedergegeben.

**Einstellungen:** 5.0 – 300.0

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den Parameter „MIDI Sync“ im Utility-MIDI-Display (Seite 149) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Diese Einstellung wird auf das Tempo des Aufnahmeziels kopiert (Song oder Pattern).

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

#### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit den Achtelnoten-Symbolen auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Spiels drücken. Wählen Sie die Arpeggio-Einstellung vor der Aufnahme aus. Der Arpeggio-Typ kann im Arpeggio-Edit-Display (Seite 58) eingestellt werden.

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

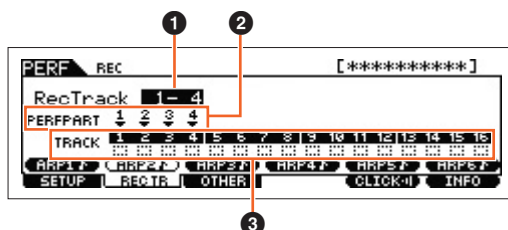
### Performance Record

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Ergänzende Informationen



## [F2] REC TR (Record Track)



### ❶ RecTrack (Record Track)

Legt die Spuren des Songs/Patterns als Aufnahmeziel fest.

### ❷ PERF PART (Performance Part)

Zeigt die Spuren des als Aufnahmeziel festgelegten Songs/Patterns entsprechend der Einstellung bei „RecTrack“ an.

### ❸ Track Status

Zeigt an, ob die einzelnen Spuren der ausgewählten Song- bzw. Pattern-Section MIDI-Daten enthalten oder nicht. Rechtecke mit durchgezogener Linie zeigen an, dass die Spur MIDI-Daten enthält; Rechtecke mit gepunkteter Linie zeigen an, dass die Spur keine Daten enthält.

## [F3] OTHER

### KeyOnStart (Key On Start Switch)

In der Einstellung „on“ startet die Aufnahme, sobald Sie eine beliebige Note auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: off, on

### CopyPerfParam (Copy Performance Parameters)

Legt fest, ob die Parametereinstellungen der Performance in das Mixing des Ziel-Songs oder -Patterns kopiert werden oder nicht.

Einstellungen: off, on

### MoveToRecMode (Move To Record Mode)

Wenn dies eingeschaltet ist („on“), springt die Bedienung nach der Aufnahme der Performance zum Zielmodus um. Wenn ausgeschaltet („off“), springt die Bedienung zum Performance-Play-Display.

Einstellungen: off, on

## [F5] CLICK

Durch Drücken der Taste [F5] CLICK können Sie das Metronom für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

## [F6] INFO (Information)

Zeigt die Song/Pattern-Nummer, die Section (nur wenn der Sequencer Mode auf „pattern“ gestellt ist), und den Namen des Songs/Patterns, welcher/s als Ziel der Performance-Aufnahme eingestellt ist. Zeigt auch den verbleibenden Speicherplatz des Sequenzers an.

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

### Ergänzende Informationen

## Ergänzende Informationen

### ■ Liste der Performance-Kategorien

Dies ist die Liste der Hauptkategorien (Main Categories) und ihrer Unterkategorien (Sub Categories), zu denen die jeweiligen Performances des MOX6/MOX8 gehören.

Hauptkategorie (Abkürzung)	Unterkategorie (Abkürzung)				
Rock / Pops (Rock)	Top40	Classic Rock (Clsic)	Hard Rock (Hard)	Country (Cntry)	Blues
	Folk	Ballad (Balad)	Film		
R&B / Hip Hop (R&B)	Hip Hop (HipHp)	Modern R&B (Modrn)	Classic R&B (Clsic)	Funk	
Electronic (Elect)	Techno (Tekno)	Trance (Trnce)	Dance Pop / House (House)	Breakbeats / D&B (D&B)	Chillout / Ambient (Chill)
Jazz	Swing	Modern Jazz (Modrn)	Smooth Jazz (Smoth)	Jazz Funk (JzFnk)	Club Jazz (Club)
World	Latin	Reggae / Dancehall (Reggae)	Ethnic / World (Ethno)		
Splittings & Layers (SpLyr)	Piano	Organ	Synth	Symphonic (Symph)	Strings (String)
	Woodwind (WWind)	Brass	Guitar (Guitr)	Bass	Chromatic Percussion (Cperc)
	Pad				
FX	Sequence (Seq)	Hard	Soft	Sound Effect (S.EFX)	

### ■ Funktionen der Drehregler 1–8

Dieser Abschnitt beschreibt die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen im Performance-Modus. Im Performance-Modus ist die Bedienung der Drehregler 1–8 im Common Edit den Common-Edit-Parametern zugewiesen. Die Bedienung der Drehregler 1–8 im Part Edit ist den Part-Edit-Parametern zugewiesen. Für Anweisungen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

#### Wenn das [TONE 1]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 1	CUTOFF	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG „CUTOFF“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „Cutoff“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 2	RESONANCE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG „RESO“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „Resonance“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 3	FEG DEPTH	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG „DEPTH“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „FEGDepth“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 4	PORTAMENTO	Common Edit	[PERFORM] → [F3] PORTA → „PortaTime“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → „Time“ für den ausgewählten Part	Seite 65

#### Wenn das [TONE 2]-Lämpchen leuchtet:

Drehregler 1	ATTACK	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG „ATK“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Attack“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 2	DECAY	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG „DCY“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Decay“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 3	SUSTAIN	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG „SUS“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Sustain“ für den ausgewählten Part	Seite 68
Drehregler 4	RELEASE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG „REL“	Seite 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Release“ für den ausgewählten Part	Seite 68

## Performance-Modus

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

## Ergänzende Informationen

**Wenn das [TONE 3]-Lämpchen leuchtet:**

Drehregler 1	VOLUME	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → „Volume“	Seite 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → „Volume“ für den ausgewählten Part	Seite 66
Drehregler 2	PAN	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → „Pan“	Seite 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → „Pan“ für den ausgewählten Part	Seite 66
Drehregler 3	ASSIGN 1	Common Edit	Deaktiviert	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → „Assign1“ des ausgewählten Part	Seite 66
Drehregler 4	ASSIGN 2	Common Edit	Deaktiviert	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → „Assign2“ des ausgewählten Part	Seite 66

**Wenn das [EQ]-Lämpchen leuchtet:**

Drehregler 5	LOW	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → „LOW GAIN“	Seite 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F3] EQ → „LOW GAIN“ für den ausgewählten Part	Seite 67
Drehregler 6	MID F	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → „MID FREQ“	Seite 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F3] EQ → „MID FREQ“ für den ausgewählten Part	Seite 67
Drehregler 7	MID	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → „MID GAIN“	Seite 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F3] EQ → „MID GAIN“ für den ausgewählten Part	Seite 67
Drehregler 8	HIGH	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → „HIGH GAIN“	Seite 58
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F3] EQ → „HIGH GAIN“ für den ausgewählten Part	Seite 67

**Wenn das [EFFECT]-Lämpchen eingeschaltet ist:**

Drehregler 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → „Preset“	Seite 64
Drehregler 6	CHO SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → „ChoSend“	Seite 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → „ChoSend“ für den ausgewählten Part	Seite 66
Drehregler 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → „Preset“	Seite 64
Drehregler 8	REV SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → „RevSend“	Seite 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Zifferntasten [1]-[4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → „RevSend“ für den ausgewählten Part	Seite 67

**Wenn das [ARP]-Lämpchen leuchtet:**

Drehregler 5	GATE TIME	Common Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → „GateTimeRate“	Seite 57
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „GateTimeRate“	Seite 58
Drehregler 6	OCT RANGE	Common Edit	Deaktiviert	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „OctaveRange“	Seite 58
Drehregler 7	UNITMULTIPLY	Common Edit	Deaktiviert	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → „UnitMultiply“	Seite 58
Drehregler 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → „Tempo“	Seite 57

**Performance-Modus****Performance Play**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Performance Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Performance Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Performance Record**

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

**Ergänzende Informationen**

# Song-Modus

Im Song-Modus können Sie eigene Songs aufzeichnen, bearbeiten und abspielen. Dieser Abschnitt beschreibt jeden Parameter für vier Betriebsarten (Song Play, Song Record, Song Edit und Song Job).

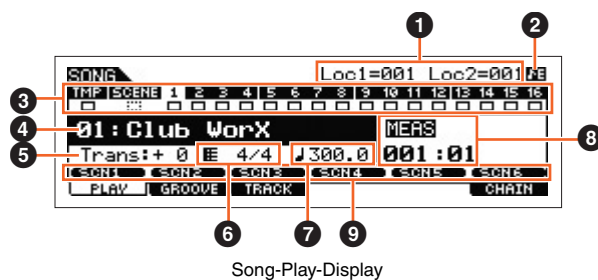
## Song Play

Der Song-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Song-Modus, hier wählen Sie Songs aus und spielen sie ab.

### Bedienung

Drücken Sie die Taste [SONG].

### [F1] PLAY



Song-Play-Display

**HINWEIS** Im PLAY-Display im Song-Play-Modus können Sie mit der Taste [CATEGORY SEARCH] die zur Spur gehörende Voice des Mixing-Parts auswählen.

#### 1 Loc1 (Location 1), Loc2 (Location 2)

Der Song-Play-Modus verfügt über eine hilfreiche Location-Funktion, mit der Sie zu benutzerdefinierten Positionen in einem Song gelangen können. Dadurch können Sie eine bestimmte Taktnummer im ausgewählten Song angeben und dann – sowohl bei angehaltener als auch bei laufender Wiedergabe – direkt zum angegebenen Takt springen. Es können zwei Locations angegeben werden. Dieses Display zeigt die Locations an. Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 97](#).

#### 2 Sequencer-Edit-Anzeige

Bei Änderung der MIDI-Daten und von Parametern des Sequenzers (mit Ausnahme der Mixing-Einstellungen) erscheint die Sequencer-Edit-Anzeige oben rechts im Display. Im Song/Pattern-Modus fungiert der Edit-Pufferspeicher der Sequenzereinstellungen als Speicherort für alle Programme beider Modi. Wenn Sie daher die Sequenzereinstellungen für einen Song oder ein Pattern ändern, erscheint vor dem Speichern die Sequencer-Edit-Anzeige im Song/Pattern-Modus (außer im Mixing-Modus).

**HINWEIS** Da der Edit-Pufferspeicher für die Mixing-Einstellungen sich von dem für die Sequenzereinstellungen unterscheidet, wird die Sequencer-Edit-Anzeige im Mixing-Modus nicht angezeigt.

#### 3 Track Status

Zeigt an ob die jeweilige Spur MIDI-Daten enthält oder nicht. Rechtecke mit durchgezogener Linie (▣) zeigen an, dass die Spur MIDI-Daten enthält; Rechtecke mit gepunkteter Linie (⋮) zeigen an, dass die Spur keine Daten enthält.

#### 4 Song-Nummer/Song-Name

Legt fest, welcher Song wiedergegeben wird.

**Einstellungen:** Song-Nummer 01–64

#### 5 Trans (Transpose)

Legt die Transposition der Tonart für den gesamten Song fest und kann in Halbtönen eingestellt werden.

**Einstellungen:** -36 – +0 – +36

#### 6 Meter

Stellt das Taktmaß des Songs ein. Das angegebene Taktmaß wird auf den Takt angewendet, der beim Parameter „MEAS“ (8) angegeben wurde.

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

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

**7** **J (Tempo)**

Bestimmt das Tempo der Song-Wiedergabe.

**Einstellungen:** 5.0 – 300.0

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter im Utility-MIDI-Display (Seite 149) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

**8** **MEAS (Measure)**

Legt fest, an welcher Position die Wiedergabe startet. Außerdem wird hier die aktuelle Position der Wiedergabe angezeigt.

**9** **SCN1 (Scene 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6)**

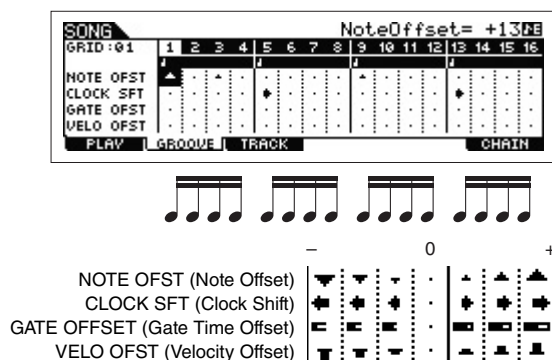
Diesen Tasten können Sie die Einstellungen der Song-bezogenen Parameter (Song Scene) und der Arpeggio-bezogenen Parameter zuweisen. Durch Drücken dieser Tasten können Sie diese Einstellungen auch abrufen. Nähere Anweisungen zum Speichern von Scenes erfahren Sie unter „Verschiedene Einstellungen für die Song-Wiedergabe zuweisen (Song Scene)“ auf Seite 97. Nähere Anweisungen zur Einstellung der Arpeggio-bezogenen Parameter finden Sie auf Seite 82.

**HINWEIS** Durch Drücken von [SF1] SCN1 – [SF6] SCN6 während der Wiedergabe wird nur die Song Scene umgeschaltet.

**HINWEIS** Nachdem die Song Scene auf einer Taste gespeichert wurde, erscheint auf dem Reiter, der der gedrückten Taste entspricht, ein Achtelnoten-Symbol. Im Arpeggio-Edit-Display (Seite 82) des Song-Record-Modus können Sie überprüfen, ob ein Arpeggio-Typ der betreffenden Taste zugewiesen ist.

**[F2] GROOVE (Grid Groove)**

Mit der Grid-Groove-Funktion können Sie über ein 1-Takt/Sechzehntelnoten-Raster die Tonhöhe, das Timing, die Notenlänge und die Velocity von Noten einer bestimmten Spur korrigieren, um „Grooves“ zu erstellen, die durch eine exakte Sequenzerprogrammierung nicht erzielt werden können. Die Grid-Groove-Funktion beeinflusst die Wiedergabe des Songs, ohne die eigentlichen Sequenzdaten zu ändern.

**NOTE OFST (Note Offset)**

Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbtönen.

**Einstellungen:** -99 – +00 – +99

**CLOCK SFT (Clock Shift)**

Verschiebt (Englisch: to shift) das Timing der Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vorn oder nach hinten.

**Einstellungen:** -120 – +000 – +120

**GATE OFFSET (Gate Time Offset)**

Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten.

**Einstellungen:** -120 – +000 – +120

**VELO OFST (Velocity Offset)**

Erhöht oder verringert die Velocity der Note(n) des ausgewählten Rasters.

**Einstellungen:** -127 – +000 – +127

**Song-Modus****Song Play**

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Während der Song-Aufnahme**

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Ergänzende Informationen**

## [F3] TRACK

### [SF1] CHANNEL

In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal für jede der 16 Spuren zur Steuerung des internen bzw. externen Klangerzeugers einstellen. Sie können gleichzeitig mehrere Spuren (Spuren 1–8 oder Spuren 9–16) auf denselben Wert wie die derzeit ausgewählte Spur einstellen, indem Sie den Parameter bearbeiten, während Sie die Taste [SF4] 1–8 oder die Taste [SF5] 9–16 gedrückt halten.

### OUT CH (Output Channel)

Bestimmt für jede Spur den MIDI-Sendekanal für die Sequenzdaten. Auf „Off“ eingestellte Spuren erklingen nicht.

**Einstellungen:** 1 – 16, off

**HINWEIS** Im Song-/Pattern-Modus werden die durch Betätigung der Tastatur/Drehregler/Räder erzeugten MIDI-Events über den MIDI-Sendekanal der momentan ausgewählten Spur an die Klangerzeugungs-Einheit oder an externe MIDI-Geräte gesendet.

### [SF2] OUT SW (Output Switch)

Sie können gleichzeitig mehrere Spuren (Spuren 1–8 oder Spuren 9–16) auf denselben Wert wie die derzeit ausgewählte Spur einstellen, indem Sie den Parameter bearbeiten, während Sie die Taste [SF4] 1–8 oder die Taste [SF5] 9–16 gedrückt halten.

### INT SW (Internal Switch)

Bestimmt, ob die Wiedergabedaten an die interne Klangerzeugungs-Einheit gesendet werden oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### EXT SW (External Switch)

Bestimmt, ob die Wiedergabedaten über MIDI an externe MIDI-Klangerzeuger ausgegeben werden oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### [SF3] TR LOOP (Track Loop)

In diesem Display können Sie festlegen, ob die Daten der ausgewählten Spur während der Wiedergabe als Loop (Endlosschleife) wiedergegeben werden. Loops sind eine effektive Möglichkeit, kurze Patterns und Phrasen während des gesamten Songs zu wiederholen. Näheres siehe [Seite 99](#).

**Einstellungen:** off, on

## [F6] CHAIN

Mit dieser Funktion können Sie Songs in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen, um sie automatisch der Reihe nach abzuspielen. Näheres siehe [Seite 98](#).

skip..... Überspringt (ignoriert) die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.

stop ..... Stoppt die Wiedergabe der Song Chain bei der ausgewählten Chain-Nummer. Sie können die Wiedergabe der Song Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

end ..... Kennzeichnet das Ende der Song Chain.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- ▶ [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

# Song Record (Song-Aufnahme)

## Song-Record-Standby-Modus

Bedienung

[SONG] → Song-Auswahl → [REC]

### [F1] SETUP

#### Type

Bestimmt die Aufnahmeart. Die Aufnahmearten können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Echtzeitaufnahme und Einzelschrittaufnahme. Während der Echtzeitaufnahme funktioniert das Instrument wie ein Tonbandgerät, das die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen. Bei der Echtzeitaufnahme sollte „Type“ auf „replace“, „overdub“ oder „punch“ eingestellt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie ein Event nach dem anderen „aufschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise (englisch: Step) Aufnahmemethode – vergleichbar mit dem Aufschreiben von Noten auf Papier. Bei der Einzelschrittaufnahme sollte „Type“ auf „step“ gestellt werden.

**Einstellungen:** Wenn RecTrack auf eine der Nummern 1–16 eingestellt ist: replace, overdub, punch, step

Wenn RecTrack auf „tempo“ eingestellt ist: replace, punch, step

Wenn RecTrack auf „scene“ eingestellt ist: replace, punch

Wenn RecTrack auf „multi“ eingestellt ist: replace, overdub, punch

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

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

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

step ..... Mit dieser Methode können Noten einzeln und manuell eingegeben werden.

**HINWEIS** Wenn „punch“ ausgewählt ist, erscheint im Display die Option „Punch-in measure: beat“ und „Punch-out measure: beat“ und sollte eingestellt werden. Falls Sie die Locations 1 und 2 (Loc1, Loc2) festgelegt haben, können die Punch-In-/Punch-Out-Punkte mit einem einzigen Tastendruck eingestellt werden. Positionieren Sie den Cursor auf dem Punch-In-/Punch-Out-Wert. Daraufhin wird das Menüelement „COPYLOC“ (Position kopieren) angezeigt. Drücken Sie die Taste [SF1] COPYLOC, und die Punch-In-/Punch-Out-Einstellungen werden automatisch den vorhandenen Locate-Punkten zugewiesen.

#### Quantize (Auflösung)

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn eine andere Aufnahmeart als „step“ eingestellt ist. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Auswahlfensters „Note Selection“ (Notenauswahl) einstellen, das mit der Taste [SF6] aufgerufen wird.

**Einstellungen:** off, 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

#### Event

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn „step“ als Aufnahmeart eingestellt ist. Hier können Sie den einzugebenen Event-Typ angeben.

**Einstellungen:** note, p.bend (Pitch Bend), CC#000~#119 (Controller-Nummer)

#### RecTrack (Recording Track)

Bestimmt die aufzunehmende Spur. Durch Drücken der Taste [SF6] können Sie zwischen den Aufnahmearten Single Track (es wird auf einer Spur aufgezeichnet) und All Track (es wird auf allen Spuren aufgezeichnet) wechseln.

**Einstellungen:** tempo, scene, 1 – 16, all

#### J (Tempo)

Bestimmt das Song-Tempo.

**Einstellungen:** 005.0 – 300.0

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter im Utility-MIDI-Display (Seite 149) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

#### Meas (Measure)

Legt fest, mit welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Fensters für die Direkteingabe von Zahlenwerten einstellen, das mit der NUM-Taste [SF6] aufgerufen wird.

## Song-Modus

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

▶ [F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

### Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### Ergänzende Informationen

**[F2] VOICE**

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter der Voice für die Aufnahmespur einstellen. Diese Einstellungen gelten für den Part, dessen Empfangskanal (im Mixing-Modus eingestellt) dem Sendekanal (Ausgabekanal) der Aufnahmespur entspricht.

**Voice**

Legt fest, welche Voice für die Aufnahmespur verwendet wird. Wenn der Cursor sich hier befindet, können Sie zur Auswahl einer Voice die Bank-, Gruppen- und Nummerntasten sowie die Category-Search-Funktion verwenden.

**Volume**

Legt die Lautstärke der Aufnahmespur fest.

**Einstellungen:** 0 – 127

**Pan**

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Aufnahmespur.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**InsEF (Insertion Effect Part Switch)**

Legt fest, ob die Insertion-Effekte auf die Aufnahmespur angewendet werden oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

**♩ (Tempo)**

Bestimmt das Song-Tempo. Dieser Parameter entspricht der Tempoeinstellung im Display [F1] SETUP.

**Einstellungen:** 005.0 – 300.0

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gehalten und ein paar Mal im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

**Meas (Measure)**

Legt fest, mit welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt.

**[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)**

Zeigt das Arpeggio-Edit-Display (Seite 82) des Song-Modus' an.

**[F5] CLICK**

Durch Drücken der CLICK-Taste [F5] können Sie das Metronom für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

**HINWEIS** Im CLICK-Display (Seite 144) können Sie verschiedene Einstellungen des Metronomklicks vornehmen, z. B. Notenwert (Auflösung), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

**[F6] ALL TR (All Track)**

Durch Drücken der Taste [F6] können Sie zwischen der Einzelspuraufnahme (Single Track) und der Aufnahme auf allen Spuren (All Track) wechseln.

**Song-Modus****Song Play**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

[F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] ALL TR

**Während der Song-Aufnahme**

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

**Song Edit**

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

**Song Job**

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

**Ergänzende Informationen**

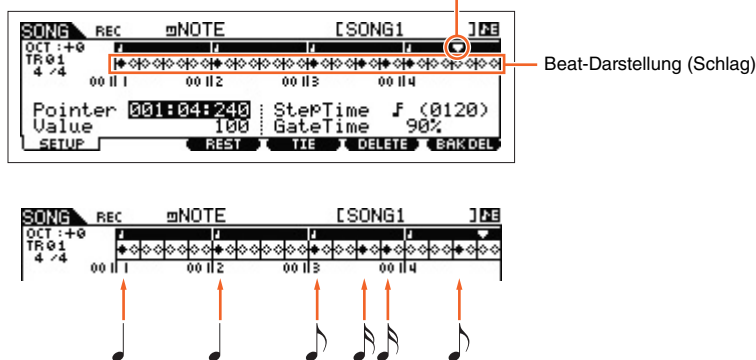


## Während der Song-Aufnahme

**Bedienung** [SONG] → Song-Auswahl → [REC] → [▶] (Wiedergabe)

Bei der Echtzeitaufnahme befinden sich die während der Aufnahme bearbeitbaren Parameter in den Displays [F1] SETUP, [F2] VOICE und [F3] ARP ED des Song-Aufnahmebereitschaftsmodus'. Bei der Einzelschrittaufnahme unterscheiden sich die während der Aufnahme angezeigten Displays vom Song-Aufnahmebereitschaftsmodus. Die folgenden Parameter können während der Aufnahme bearbeitet werden.

Der Pointer zeigt die aktuelle Notenposition an.



### [F1] SETUP

In diesem Display werden die Noten während der Einzelschrittaufnahme eingefügt. Bei einem 4/4-Takt (Englisch: measure) ist die Darstellung in vier Schläge (Englisch: beats) unterteilt (entspricht genau einem Takt). Jede raute-förmige Marke im Display stellt einen 32tel-Schlag dar (jede Viertelnoten-Teilung ist in acht 32tel-Schläge unterteilt). Beispiel: Wenn das folgende Rhythmus-Pattern „♩ ♪ ♪ ♩“ im 4/4-Takt eingegeben wird, wird das Display so wie in der obigen Abbildung dargestellt.

#### Pointer (Zeiger)

Bestimmt die Eingabeposition für die Daten. Der dreieckige Pointer über der Beat-Darstellung zeigt die Dateneingabestelle an. Sie können den Pointer mit den Tasten [INC] und [DEC] oder dem Datenrad [DATA] nach links und nach rechts bewegen.

#### Value

Wenn das einzugebende Event ([F1] SETUP → Event) auf „Note“ eingestellt ist, gibt dieser Wert die Velocity an, mit der die Note eingefügt wird.

- Einstellungen:** Wenn das Event auf „note“ eingestellt ist: 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4  
 Wenn das Event auf „p.bend“ eingestellt ist: -8192 – +8191  
 Wenn das Event auf „CC (Control Change 001–119)“ eingestellt ist: 000 – 127  
 Wenn das Event auf „tempo“ eingestellt ist und RecTrack = „tempo“ ist: 005 – 300

**HINWEIS** Wenn das einzugebende Event auf „note“ eingestellt ist, können Sie „kbd“ (keyboard) und „rnd1“–„rnd4“ (random1–4) sowie die Werte 1–127 auswählen. Wenn „kbd“ ausgewählt ist, wird die tatsächliche Spielstärke als Velocity-Wert eingegeben. Wenn eine der „random“-Einstellungen ausgewählt ist, wird ein zufälliger Wert für die Velocity eingegeben.

#### StepTime

Hier wird die Länge des nächsten einzugebenden Noteneignisses für die Step-Aufnahme angezeigt. Damit wird bestimmt, zu welcher Position der Cursor nach der Eingabe weiterspringt. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Auswahlfensters „Note Selection“ (Notenauswahl) einstellen, das mit der Taste [SF6] aufgerufen wird.

**Einstellungen:** 0001–0059, 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, halbe Note, ganze Note

#### GateTime

Die „Gate Time“ bezeichnet die klingende Länge der Note, im Gegensatz zum Notenwert. Für dieselbe Viertelnote z. B. ergibt eine lange Gate-Time ein Legato, während eine kurze Gate-Time einen Staccatoeffekt hervorruft. So können Sie Bindebögen, Staccato-Noten usw. erzeugen. Die Gate Time wird als Prozentwert der Step-Dauer (Notenwert) angegeben.

**Einstellungen:** 1% – 200%

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [▶] [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

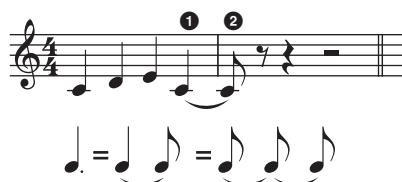
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

**[F3] REST**

Drücken Sie [F3], um eine Pause (Englisch: rest) mit der Länge der angegebenen Step Time einzugeben. Der Pointer wird anschließend zur nächsten Position für die Dateneingabe verschoben. Pausen werden im Display nicht dargestellt.

**HINWEIS** Es gibt keine eigentlichen Daten, die Pausen im MIDI-Sequencer darstellen. Wenn eine „Pause“ eingegeben wird, wird der Zeiger einfach zur nächsten Dateneingabeposition verschoben, wodurch eine Pause entsteht.

**[F4] TIE**

Wenn die Taste [F4] gedrückt wird, um einen Haltebogen (englisch: Tie) einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step-Dauer verlängert. Beispiel: In der folgenden Phrase werden die Noten mit der Step-Dauer einer Viertelnote (1/4) eingegeben. Wenn die Step Time anschließend auf eine Achtelnote geändert und die Taste [F4] gedrückt wird, wird eine Note eingegeben. Mit Hilfe der TIE-Funktion können auch punktierte Noten eingegeben werden. Um z. B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, stellen Sie die Step-Dauer auf eine Achtelnote ein, geben Sie eine Note ein und drücken Sie anschließend zweimal auf [F4].

**HINWEIS** Dieses Display ist nur verfügbar, wenn das einzugebende Event auf „note“ gesetzt ist.

**[F5] DELETE**

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (Englisch: to delete).

**[F6] BAK DEL (Back Delete)**

Verschiebt den Pointer um einen Step zurück und entfernt sämtliche Noten an dieser Position.

**HINWEIS** Versehentlich eingegebene Noten können direkt nach der Eingabe (vor dem Ändern des Wertes für Step Time) durch Drücken von [F6] wieder entfernt werden.

**Arpeggio Edit (Arpeggio-Bearbeitung)**

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe, einschließlich Type und Tempo. Der MOX6/MOX8 besitzt vier Arpeggiatoren. Im Song-Modus können die verschiedenen Arpeggio-Typen bis zu vier Parts zugewiesen werden, und bis zu vier Arpeggio-Typen können gleichzeitig abgespielt werden. Die Parameter sind bis auf die folgenden Ausnahmen mit den Parametern im Voice-Modus (Seite 27) identisch.

**Bedienung**

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED  
Song-Modus → ARP [EDIT]

**[F1] COMMON****Switch**

Legt für alle Parts fest, ob das Arpeggio ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird auf die ARP-Taste [ON/OFF] am Bedienfeld angewendet.

**Einstellungen:** off, on

**SyncQtzValue (Sync Quantize Value)**

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe eines bestimmten Parts auslösen. In der Einstellung „off“ startet das nächste Arpeggio, so bald Sie es auslösen. Die Zahl rechts des Wertes zeigt die Auflösung der Viertelnoten in Clock-Impulsen an.

**Einstellungen:** off, 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (Sechzehntel), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtel), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertel)

**Song-Modus****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Während der Song-Aufnahme**

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Ergänzende Informationen**

### QtzStrength (Quantize Strength)

Legt den Versatzwert für „QtzStrength“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Legt den Versatzwert für „VelocityRate“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate Knob

Legt den Versatzwert für „QtzTimeRate“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -100 – +0 – +100

### Swing

Legt den Versatzwert für „Swing“ im Display PLAY FX [F5] fest. Dieser Parameter wird auf alle Parts angewendet.

**Einstellungen:** -120 – +0 – +120

## [F2] TYPE

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) des Voice-Modus'.

## [F3] MAIN

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 27) des Voice-Modus'. Bitte beachten Sie, dass der Parameter „Tempo“ sich nicht im MAIN-Display des Song-Modus' befindet. Stattdessen ist der folgende Parameter im Display verfügbar. Die Tempo-Einstellung für das Arpeggio ist dieselbe wie die Tempo-Einstellung im Song-Play-Display.

### VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

Jeder Arpeggio-Typ ist einer bestimmten Voice zugeordnet, die am besten zu diesem Typ passt. Dieser Parameter legt fest, ob die unter dem jeweiligen Arpeggio-Typ gespeicherte Voice dem bearbeiteten Part hinzugefügt wird oder nicht. In der Einstellung „on“ wird dem momentan bearbeiteten Part anstelle der momentan zugewiesenen Voice die dem Arpeggio-Typ zugeordnete Voice zugewiesen. In der Einstellung „off“ wird dem bearbeiteten Part keine andere Voice zugewiesen. Die momentane Voice-Zuweisung bleibt erhalten.

## [F4] LIMIT

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 28) des Voice-Modus'.

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Edit-Display (Seite 28) des Voice-Modus'.

## [F6] OUT CH (Output Channel)

### OutputSwitch

Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben.

**Einstellungen:** off, on

### TransmitCh (Transmit Channel)

Legt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Falls „KbdCh“ ausgewählt ist, werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über den MIDI-Sendekanal der Tastatur (Keyboard Transmit Channel) ausgegeben ([UTILITY] → [F6] MIDI → „KBDTransCh“).

**Einstellungen:** 1–16, KbdCh (Keyboard Channel)

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## Song Edit

In diesem Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Song-Spuren. MIDI-Events sind Meldungen (wie z.B. Note an/aus, Notennummer, Programmwechselnummer usw.), aus denen die Daten einer aufgenommenen Spur bestehen. Sie können Fehler korrigieren oder mehr Dynamik erzeugen, oder auch Effekte wie Vibrato hinzufügen, um den Song bis in die letzten Details zu verfeinern.

### Bedienung

[SONG] → Song-Auswahl → [EDIT]

### [F1] CHANGE

Zeigt die Event-Liste der ausgewählten Song-Spur an. Siehe Bedienungsanleitung für Anweisungen.

### [F2] VIEW FLT (View Filter)

In diesem Display können Sie die Event-Typen auswählen, die im CHANGE-Display angezeigt werden sollen. Wenn Sie z. B. nur Noten-Events bearbeiten möchten, aktivieren Sie das Kästchen „Note“, so dass im CHANGE-Display (Event-Liste) ausschließlich Noten-Events angezeigt werden.

**Einstellungen:** Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

### [F5] CLR ALL (Clear All)

Drücken Sie [F5], um alle Markierungen auf einmal zu entfernen.

### [F6] SET ALL

Drücken Sie [F6], um alle Markierungen auf einmal zu setzen.

### [F4] TR SEL (Track Select)

Mit dieser Taste schalten Sie zwischen dem Display für die Spuren 1–16, der SCN-Spur (Scene) und der TMP-Spur (Tempo) um.

### [F5] INSERT

Wenn sich der Cursor im Display [F1] CHANGE (Event-Liste) an der gewünschten Position befindet, wird durch Drücken dieser Taste im Song-Modus oder Pattern-Modus das Display zum Einfügen neuer MIDI-Events aufgerufen. Die Event-Typen, die in den Song eingefügt werden können, werden unten beschrieben.

#### Note

Dies sind die Events, aus denen Noten bestehen; der größte Teil von Spieldaten besteht aus diesen Events. Dies ist der einfachste und häufigste Datentyp.

##### NOTE (Notenname)

Bestimmt den Notennamen oder die konkrete Tonhöhe auf der Tastatur.

**Einstellungen:** C –2 – G8

##### GATE (Gate time)

Bestimmt die klingende Länge einer Note in Schlägen und Clock-Impulsen.

**Einstellungen:** 000:001 – 999:479

**HINWEIS** Bei diesem Synthesizer beträgt die Einheit „Clock“ 1/480stel einer Viertelnote.

##### VELO (Velocity)

Bestimmt die Anschlagstärke einer Note.

**Einstellungen:** 001 – 127

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- ▶ [F1] CHANGE
- ▶ [F2] VIEW FLT
- ▶ [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## PitchBend

Durch derartige Events werden kontinuierliche Veränderungen der Tonhöhe bestimmt. Sie werden durch Betätigen des Pitch-Bend-Rads erzeugt.

### DATA

Legt die Pitch-Bend-Daten fest.

**Einstellungen:** -8192 – +8191

## ProgramChange

Mit Program-Change-Events (Programmwechsel-Events) werden Voices umgeschaltet.

### BANK

Bestimmt die Voice-Bank. Ein Bank-Select-Event besteht aus MSB und LSB.

**Einstellungen:** 000 – 127, \*\*\*

**HINWEIS** Bank Select MSB und LSB sind eigentlich Bestandteil der Controller-Events (siehe unten). Da diese Events jedoch speziell zur Auswahl von Voices dienen, werden sie hier aufgeführt und erläutert.

### PC NO (Program Change Number)

Bestimmt die Voice (der durch die oben beschriebenen MSB- und LSB-Events ausgewählten Bank).

**Einstellungen:** 000 – 127

**HINWEIS** Informationen über Voice-Bank und Voice-Nummer erhalten Sie in der „Liste der Voices“ in dem PDF-Dokument „Datenliste“.

## Control Change

Diese Events steuern den Klang und bestimmte Parameter der Voice und werden normalerweise durch das Betätigen eines Controllers (wie z. B. des Modulationsrads, eines Dreh- oder Schieberegler oder eines Fußregler) erzeugt/aufgenommen.

### CTRL NO (Control Number)

Bestimmt die Controller-Nummer.

**Einstellungen:** 000 – 127

**HINWEIS** Information über die jeder Controller-Nummer zugewiesenen Funktionen erhalten Sie im Abschnitt „MIDI“ des PDF-Dokuments „Synthesizerparameter-Handbuch“.

### DATA

Siehe „Data Entry MSB/LSB“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 000 – 127

## Ch.AfterTouch (Channel After Touch)

Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

**HINWEIS** Die Tastatur des MOX6/MOX8 bietet keine Aftertouch-Funktion. Sie können jedoch von diesem Display aus Aftertouch-Events in die Song-Daten einfügen.

### DATA

Dieser Wert repräsentiert die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Tastatur.

**Einstellungen:** 000 – 127

## PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Im Unterschied zum Event „Channel Aftertouch“ werden hier Werte für jede einzelne Taste (polyphon) gesendet.

**HINWEIS** Die Tastatur des MOX6/MOX8 bietet keine Aftertouch-Funktion. Sie können jedoch von diesem Display aus Aftertouch-Events in die Song-Daten einfügen.

### NOTE

Legt fest, auf welche Taste Aftertouch angewendet wird.

**Einstellungen:** C –2 – G8

### DATA

Dieser Wert repräsentiert die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Taste.

**Einstellungen:** 000 – 127

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## RPN (Registrierte Parameternummer)

Durch diese Events werden die Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert. Mit Hilfe dieses Events können Part-Einstellungen wie z.B. die Pitch Bend Sensitivity oder Tuning eingestellt werden.

### MSB-LSB

Siehe „Registered Parameter Number MSB/LSB“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Siehe „Registered Parameter Number MSB/LSB“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 000 – 127, \*\*\*

**HINWEIS** Normalerweise werden drei Arten von Controller-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Data-Entry-MSB (6). In diesem Synthesizer wurde der Typ Data Entry LSB (38) hinzugefügt. Die sich daraus ergebende Gruppe der Controller-Events wird einheitlich in diesem Display bearbeitet. Beachten Sie, dass alle nachfolgenden Daten, die eingegeben werden, als Parameteränderung für die gleiche RPN behandelt werden, sobald Sie die RPN für einen Kanal eingestellt haben. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie bei Ausführung eines Steuervorgangs eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.

## NRPN (Non Registered Parameter Number)

Ändert Parameterwerte für die Parts des Klangerzeugers. Mit dessen Hilfe können Voices über MIDI bearbeitet werden. Dadurch können Sie beispielsweise Filter- oder EG-Einstellungen bearbeiten oder die Tonhöhe und die Lautstärke jedes einzelnen Instruments einer Drum-Voice ändern.

### MSB-LSB

Siehe „Non Registered Parameter Number MSB/LSB“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Siehe „Non Registered Parameter Number MSB/LSB“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 000 – 127, \*\*\*

**HINWEIS** Normalerweise werden drei Arten von Controller-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Dateneingabe-MSB (6). An diesem Synthesizer wird die sich daraus ergebende Gruppe der Controller-Events einheitlich in diesem Display bearbeitet. Beachten Sie, dass, wenn die NRPN für einen Kanal eingestellt wurde, alle nachfolgenden Dateneingaben als Parameteränderung für die gleiche NRPN behandelt werden. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie bei Ausführung eines Steuervorgangs eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben.

**HINWEIS** Der MOX6/MOX8 kann keine NRPN-Meldungen empfangen.

## Exclusive (System Exclusive)

(Gerätebezogene Nachricht) Dies ist eine MIDI-Befehlsart, die den Austausch modell- oder baureihenspezifischer Daten ermöglicht. Im Gegensatz zu sonstigen MIDI-Events sind diese Events vom Hersteller/Gerät abhängig und nicht mit anderen Geräten kompatibel.

### DATA (HEX)

Siehe „Systemexklusive Meldungen“ im Abschnitt „MIDI“ der PDF-Datei „Synthesizerparameter-Handbuch“.

**Einstellungen:** 00 – 7F, F7 (Die Daten müssen im Hexadezimalformat eingegeben werden.)

## [F6] DELETE

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (englisch: to delete).

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## Song Job

Der Song-Job-Modus enthält eine umfassende Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen und Datenumwandlungsfunktionen, mit denen Sie den Song verändern können. Außerdem umfasst dieser Modus verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Siehe Bedienungsanleitung für Anweisungen.

### HINWEIS

Wenn die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) angezeigt wird, nimmt die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten.

### Bedienung

[SONG] → Song-Auswahl → [JOB]

## [F1] UNDO/REDO

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungssitzung oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verlorengegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

### HINWEIS

Undo/Redo kann nicht für Vorgänge mit Mixing-Voices verwendet werden.

## [F2] NOTE (Notendaten-Job)

Hiermit rufen Sie das Display des ausgewählten Jobs auf.

**HINWEIS** Achten Sie vor der Ausführung des Note-Data-Jobs darauf, die Spur (01–16, all) und den Bereich (Takt : Schlag : Clock) anzugeben, auf die der Job angewendet werden soll.

### 01: 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 Melodie verbessern.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### Quantize (Auflösung)

Bestimmt, an welchen Beats die Notendaten der ausgewählten Spur ausgerichtet werden.

**Einstellungen:** 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, 16tel-Note + 16tel-Triole, Achtelnote + Achteltriolen

### Strength

Dieser Parameter bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Note im Quantisierungsraster verschoben werden. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung.

**Einstellungen:** 000% – 100%

### SwingRate

Verzögert Noten an geradzahigen (unbetonten) Schlägen, 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. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, wird die jeweils letzte Note der Triole verzögert. Wenn der Quantize-Wert geradzahig ist, werden die Schläge verzögert.

**Einstellungen:** Der Bereich hängt von der Quantize-Einstellung ab. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

#### Wenn als Quantize-Wert Viertelnote, Achtelnote, 16tel-Note, 32tel-Note verwendet wird:

Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei 75% der Verzögerung einer punktierten Note entspricht.

#### Wenn als Quantize-Wert Vierteltriolen, Achteltriolen, 16tel-Triolen, 32tel-Triolen verwendet wird:

Eine Einstellung von 100% entspricht der dreifachen Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 66% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 67% verstärken den Swing, wobei 83% der Verzögerung einer Sextole entspricht.

#### Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet wird:

Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge einer Achtelnote oder 16tel-Note. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei 66% der Verzögerung einer Triole entspricht.

**HINWEIS** Falls ein von 100% verschiedener Swing-Wert dazu führt, dass Noten hinter anderen Nicht-Swing-Noten positioniert werden, erfolgt für die letzteren Noten eine entsprechende Verzögerung.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## GateTime

Bestimmt die Gate Time (die klingende Länge einer Note) der geradzahligen unbetonten Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, wird GateTime der jeweils letzten Note der Triole geändert. Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriole, 16tel-Note + 16tel-Triole verwendet wird, wird die GateTime der geradzahligen Achtelnoten- oder 16tel-Noten-Schläge geändert. Bei einer Einstellung von 100% bleibt die ursprüngliche GateTime unverändert. Falls ein geänderter GateTime-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet.

**Einstellungen:** 000% – 200%

## 02: Modify Velocity

Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Anschlagstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern. Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:

$$\text{Geänderte Velocity} = (\text{ursprüngliche Velocity} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

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.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### SetAll

Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein (1 bis 127). Wenn „OFF“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „\*\*\*\*“ dargestellt.

**Einstellungen:** off (0), 001 – 127

### Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity, Einstellungen über 100% erhöhen sie proportional. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%, \*\*\*

### Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten. Einstellungen unter 0 verringern die Velocity, Einstellungen über 0 erhöhen sie. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** -127 – +0 – +127, \*\*\*

## 03: Modify Gate Time

Mit diesem Job können die Gate-Zeiten (klingende Notenlängen) des angegebenen Notenbereichs geändert werden. Die Änderung der GateTime wird wie folgt berechnet:

$$\text{Geänderte GateTime} = (\text{ursprüngliche GateTime} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

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

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### SetAll

Stellt die GateTime aller Zielnoten auf denselben Wert ein. Wenn „OFF“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „\*\*\*\*“ dargestellt.

**Einstellungen:** off (0), 0001 – 9999

### Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die Gate-Time der Zielnoten geändert wird. Einstellungen unter 100% verkürzen die Noten, Einstellungen über 100% verlängern sie proportional. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%, \*\*\*

### Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Einstellungen unter 0 verkürzen die Gate-Time, Einstellungen über 0 verlängern sie. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** -9999 – +0 – +9999, \*\*\*

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen



## 04: Crescendo

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

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### VelocityRange

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 VelocityRange-Wert. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 ergeben ein Crescendo, Werte kleiner als 0 ergeben ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 erzeugt keinen Effekt.

**Einstellungen:** -127 – 0 – +127

**HINWEIS** Durch Ausführung dieses Jobs werden die Velocity-Werte der Note-On-Events im angegebenen Bereich so verändert, dass ein Crescendo/Decrescendo entsteht. Beachten Sie, dass dieser Job das Crescendo/Decrescendo nicht auf lang ausgehaltene Noten anwenden kann. Um dies zu erreichen, verwenden Sie den Job „Create Continuous Data“ (Seite 92), und stellen Sie dort bei Event Type „Control Change 11“ ein.

## 05: Transpose

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

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### Note

Bestimmt den Tonhöhenbereich der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

**Einstellungen:** C –2 – G8

### Transpose

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

**Einstellungen:** -127 – +0 – +127

## 06: Glide

Durch den Glide-Job werden alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch-Bend-Daten ersetzt, wobei ein sanftes Gleiten (Englisch: to glide) von Note zu Note entsteht. Diese Funktion ist gut geeignet, um gitarrenähnliche Slides oder „Bending“ zu erzielen.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### GlideTime

Legt die Länge oder Dauer des Glides fest. Höhere Werte führen zu einem längeren Gleiten zwischen den Noten.

**Einstellungen:** 000 – 100

### PBRange (Pitch Bend Range)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich, der im Glide-Job zur Anwendung kommt (in Halbtönen/Schritten).

**Einstellungen:** 01 – 24

**HINWEIS** Bedenken Sie bitte, dass der Song eventuell nicht richtig abgespielt wird, wenn Sie „PB Range“ auf einen Wert einstellen, der von der Einstellung im Voice-Edit-Modus abweicht. Damit der Song richtig gespielt wird, fügen Sie das folgende MIDI-Event auf der entsprechenden Spur im Song-Edit-Display (Seite 84) ein.  
RPN [000-000] xxx („xxx“ repräsentiert den Pitch-Bend-Wert) Sehr unglücklich „erklärt“ - nämlich gar nicht.

## 07: Create Roll

Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie einen Trommelwirbel – Englisch: drum roll) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Steps und Velocity erzeugen. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um schnelle Stakkato-Rolls und spezielle „Flams“ zu erzielen.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

**StartStep (Starting Step)****EndStep (Ending Step)**

Bestimmt die Schrittgröße (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels. Je kleiner der Wert, desto feiner ist der Wirbel. Sie können die Clock-Werte sowohl für den Anfang als auch für das Ende angeben, wodurch Sie Wirbel mit wechselnder Schrittgröße erzeugen können.

**Einstellungen:** StartStep: 001–999, EndStep: 001 – 999

**Note**

Bestimmt die Note (oder das entsprechende Instrument bei Drum Voices) für den Roll-Effekt. Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**StartVelo (Starting Velocity)****EndVelo (Ending Velocity)**

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Es können sowohl für den Start als auch für den Abschluss die Velocity-Werte der Noten des Wirbels angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Wirbeln erleichtert, in denen sich die Velocity erhöht oder verringert. So können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (crescendo/decrescendo).

**Einstellungen:** StartVelo: 001–127, EndVelo: 001 – 127

**08: Sort Chord**

Dieser Job sortiert Akkord-Events (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe. Durch das Sortieren ändert sich die Reihenfolge der Noten im Event-List-Display (Seite 84), das Timing der Noten wird jedoch nicht beeinflusst. Mit diesem Job können mit Hilfe des Separate-Chord-Jobs (siehe unten) Akkorde vorbereiten, um den Schlag- oder Zupfklang von Gitarren und ähnlichen Instrumenten zu simulieren.

**TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

**Type**

Legt fest, wie die Akkord-Notendaten sortiert werden.

**Einstellungen:** up, down, up&down, down&up

up ..... Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Aufwärts-Zupfklang (Upstroke) erzeugen.

down ..... Die Noten werden in absteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Abwärts-Zupfklang (Downstroke) erzeugen.

up&down.... Sortiert anhand der Grid-Einstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in aufsteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in absteigender Reihenfolge.

down&up.... Sortiert anhand der Grid-Einstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in aufsteigender Reihenfolge.

**Grid**

Legt das Notenraster fest, das als Grundlage für den Chord-Sort-Job verwendet wird.

**Einstellungen:** 32tel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriole, Achtelnote, Vierteltriole, Viertelnote

**09: Separate Chord**

Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des angegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine angegebene Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord-Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenartige Aufwärts- und Abwärtsschläge erzeugen.

**TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

**Clock**

Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den aufeinander folgenden Akkordnoten eingefügt werden.

**Einstellungen:** 000 – 999

**HINWEIS** Beachten Sie, dass eine Viertelnote aus 480 Clock-Impulsen besteht.

**HINWEIS** Es ist nicht möglich, Akkorde so weit auseinander zu schieben, dass sie in den nächsten Akkord hinein- oder über den (oben eingestellten) Bereich hinausreichen.

**Song-Modus****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Während der Song-Aufnahme**

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Ergänzende Informationen**

## [F3] EVENT (Event Job)

Hiermit rufen Sie das Display des ausgewählten Jobs auf.

**HINWEIS** Achten Sie vor der Ausführung des Event-Jobs darauf, die Spur (01–16, all) und den Bereich (Takt : Schlag : Clock) anzugeben, auf die der Job angewendet werden soll. Beachten Sie, dass die anzugebende Spur vom Job abhängt.

### 01: Shift Clock

Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clock-Impulsen nach vorne oder nach hinten.

#### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, TMP=tempo, SCN=scene, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

#### Clock

Bestimmt den Wert in Takten (Englisch: measure), Schlägen und Clock-Impulsen, um den die Daten verzögert werden oder vorauseilen sollen.

**Einstellungen:** 000: 0: 000 – 999: 3: 479

#### Direction

Legt die Richtung fest, in die die Daten verschoben werden. Advance verschiebt die Daten in Richtung des Anfangs der Sequenz, Delay verschiebt die Daten in Richtung Ende der Sequenz.

**Einstellungen:** Advance, Delay

### 02: Copy Event

Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quellbereichs in einen vorgegebenen Zielbereich kopiert (Englisch: to copy). Führen Sie diesen Job aus, nachdem Sie folgende Einstellungen vorgenommen haben:

- Quellspur (01-16, TMP, SCN, all)
- Quellbereich (Takt : Schlag : Clock)
- Zielspur (01–16, TMP, SCN, all)
- Zielbereich (Takt : Schlag : Clock)
- Anzahl (wie viele Male die Daten kopiert werden sollen)

#### NumberOfTimes

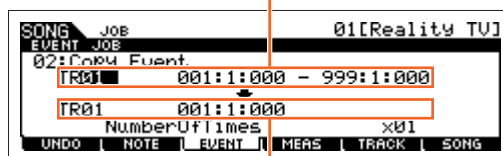
Legt fest, wie viele Male die Daten kopiert werden.

**Einstellungen:** x01 – x99

#### HINWEIS

Bei Ausführen von Copy Event werden sämtliche bereits an der Ziel-Position vorhandenen Daten überschrieben.

Quellspur und Quellbereich in Takten, Schlägen und Clock-Impulsen



Zielspur und der Anfang (Takt, Schlag und Clock-Impuls) des Zielbereichs

### 03: Erase Event

Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.

#### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, TMP, SCN, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

#### EventType

Legt den zu löschenden Event-Typ fest. Wenn ALL ausgewählt wird, werden sämtliche Events gelöscht. Beim Löschen von Controller-Events können einzelne Controller-Nummern angegeben werden.

**Einstellungen:** Wenn TR auf 01–16 eingestellt ist: Note (Noten-Events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv), All (alle Events)

Wenn TR auf „TMP“ (Tempo) eingestellt ist: TMP (tempo)

Wenn TR auf „SCN“ (Scene) eingestellt ist: SceneMemory (Informationen zum Wechsel der Scene), TrackMute (Informationen zum Wechsel der Track-Mute-Einstellungen)

\* Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## 04: Extract Event

Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich einer Spur in denselben Bereich einer anderen Spur.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### EventType

Wählt den zu extrahierenden Event-Typ aus. Falls erforderlich, können auch spezielle Noten und Controller-Nummern angegeben werden.

**Einstellungen:** Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv)

### → TR (Track)

Bestimmt die Zielspur (01–16).

## 05: Create Continuous Data

Mit diesem Job können kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Events über den angegebenen Bereich erstellt werden.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, TMP, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

### EventType

Legt den zu erstellenden Event-Typ fest.

**Einstellungen:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (systemexklusiv), TMP (Tempo)  
\* Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.

### Data (Data Range)

Legt die obere und die untere Grenze des zu erstellenden Datenbereichs fest.

**Einstellungen:** Wenn Event Type auf PB eingestellt ist: -8192 – +0 – +8191  
Wenn Event Type auf TMP eingestellt ist: 005.0 – 300.0  
Wenn Event Type auf einen anderen Wert eingestellt ist: 0 – 127

### Clock

Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den einzelnen erstellten Events eingefügt werden sollen (d. h. den Abstand zwischen den Events).

**Einstellungen:** 001 – 999

### Curve

Legt den Kurvenverlauf der kontinuierlichen Daten fest. In der folgenden Grafik sehen Sie schematisch einige Kurvenverläufe.

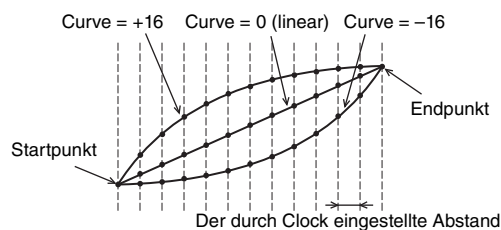
**Einstellungen:** -16 – +0 – +16

### NumberOfTimes

Legt fest, wie viele Male die Datenerstellung wiederholt wird.

Beispiel: Wenn Daten im Bereich M001:1:000 bis M003:1:000 erstellt werden und dieser Parameter auf 03 eingestellt ist, werden dieselben Daten auch in den Bereichen M003:1:000 bis M005:1:000 und M005:1:000 bis M007:1:000 erstellt. Mit diesem Job können Sie fortlaufende Änderungen der Lautstärke oder der Cutoff-Frequenz einfügen, um Tremolo- oder Wah-Effekte zu erzeugen.

**Einstellungen:** x01 – x99



## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## 06: Thin Out

Mit diesem Job wird der angegebene Typ der Continuous Events im angegebenen Bereich ausgedünnt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

#### EventType

Legt den auszudünnenden Event-Typ fest.

**Einstellungen:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.

**HINWEIS** Der Thin-Out-Job funktioniert nicht für Continuous-Event-Daten, deren Events weiter als 60 Clock-Impulse voneinander entfernt sind.

## 07: Modify Control Data

Mit diesem Job können Sie die Werte eines angegebenen Typs von Controller-Events (z. B. Pitch Bend, Controller-Nummer, Aftertouch usw.) im angegebenen Bereich ändern. Die Änderungen der Werte werden wie folgt berechnet:

$$\text{Geänderter Wert} = (\text{ursprünglicher Wert} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Alle Ergebnisse, die kleiner als das Minimum sind, werden auf das Minimum eingestellt; alle Werte, die größer als das Maximum sind, werden auf das Maximum eingestellt.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, TMP, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

#### EventType

Legt den zu ändernden Event-Typ fest.

**Einstellungen:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.

#### SetAll

Stellt alle Ziel-Events 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 Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „\*\*\*\*“ dargestellt.

**Einstellungen:** off, 000–127 (–8192 bis +8191 für Pitch Bend, 5,0 bis 300,0 für Tempo), \*\*\*

#### Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprünglichen Werte der Ziel-Events verändert werden. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%, \*\*\*

#### Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Event-Werten. Wenn der Set-All-Parameter nicht auf „off“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „\*\*\*\*“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.

**Einstellungen:** -127 bis +0 (–8192 bis +8191 für Pitch Bend, -275 über – +0 bis +275 für Tempo), \*\*\*

## 08: Beat Stretch

Dieser Job führt eine Dehnung oder eine Stauchung der Zeitdauer des ausgewählten Bereichs durch. Beachten Sie, dass durch diesen Vorgang das Timing der Events sowie die Step Times und Gate Times der Noten beeinflusst werden.

### TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Legt die Spur (01–16, all) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.

#### Rate

Bestimmt die Größe der Zeitdehnung oder -stauchung als Prozentsatz. Einstellungen größer 100% erzeugen eine Dehnung, Einstellungen unter 100% erzeugen eine Stauchung. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung.

**Einstellungen:** 025% – 400%

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

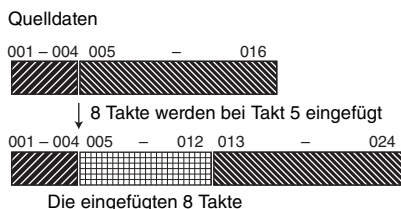
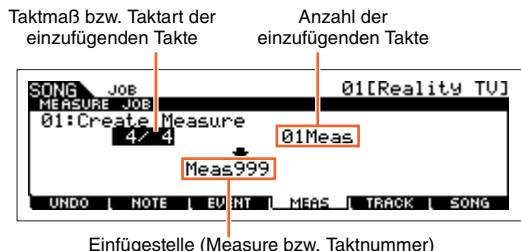
### Ergänzende Informationen

## [F4] MEAS (Measure Job)

Hiermit rufen Sie das Display des ausgewählten Jobs auf.

### 01: Create Measure

Dieser Job erstellt an der angegebenen Position leere Takte in sämtlichen Spuren.



### Taktmaß der einzufügenden Takte

Legt die Taktart der zu erstellenden Takte fest. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song erstellen, der Taktwechsel enthält.

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

### Insertion Point (Measure bzw. Taktnummer)

Bestimmt die Position (Taktnummer), an der die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden.

**Einstellungen:** 001 – 999

### Anzahl der einzufügenden Takte

Bestimmt die Anzahl der leeren Takte (Englisch: measure), die erstellt und eingefügt werden.

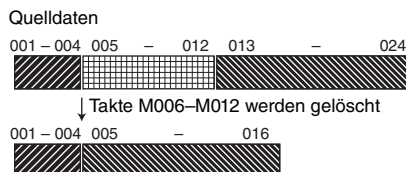
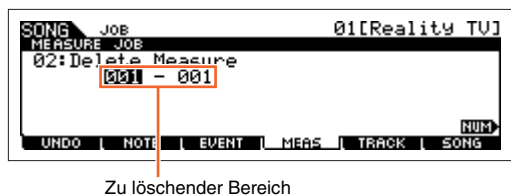
**Einstellungen:** 01 – 99

**HINWEIS** Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktart-Daten hinter der Einfügestelle entsprechend verschoben.

**HINWEIS** Falls die Einfügestelle hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, werden lediglich Taktart-Daten für diese Position erstellt, ohne jedoch die Takte tatsächlich einzufügen.

### 02: Delete Measure

Dieser Job löscht die angegebenen Takte des aktuellen Songs. Takt- und Taktartdaten hinter den gelöschten Takten werden entsprechend verschoben.



### Zu löschender Bereich

**Einstellungen:** 001 – 999

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## [F5] TRACK (Track Job)

Hiermit rufen Sie das Display des ausgewählten Jobs auf.

### 01: Copy Track

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur.

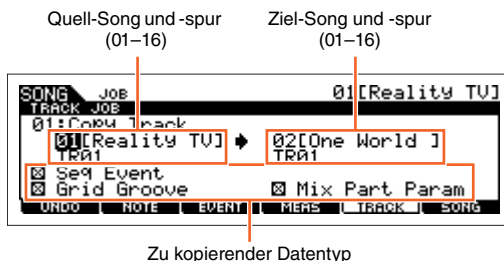
#### HINWEIS

Durch den Kopiervorgang werden alle bereits in der Zielspur vorhandenen Daten überschrieben.

#### Zu kopierender Datentyp

Bestimmt den bzw. die zu kopierenden Datentypen. Markieren Sie die Kontrollkästchen der gewünschten Datentypen.

**Einstellungen:** Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)



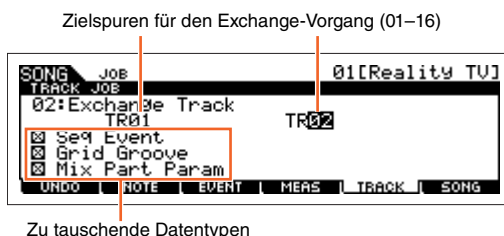
### 02: Exchange Track

Dieser Job tauscht den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.

#### Zu tauschende Datentypen

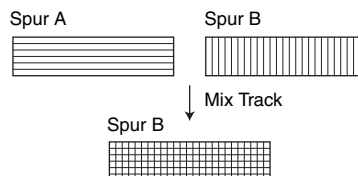
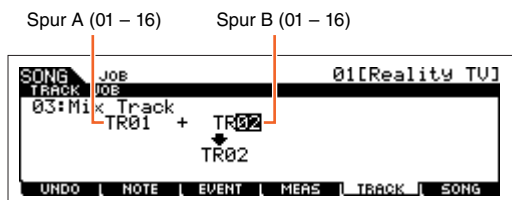
Legt den bzw. die zu tauschenden Datentypen fest. Markieren Sie die Kontrollkästchen der gewünschten Datentypen.

**Einstellungen:** Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)



### 03: Mix Track

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



#### Zielspuren für den Mix-Track-Job

**Einstellungen:** 01 - 16

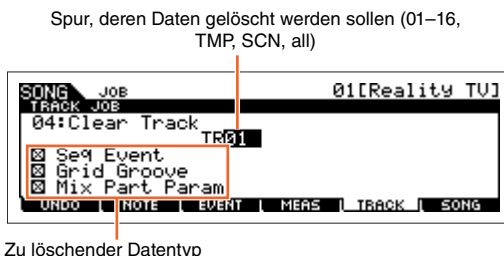
### 04: Clear Track

Mit diesem Job werden alle Daten des ausgewählten Typs aus der gewählten Spur gelöscht.

#### Zu löschender Datentyp

Bestimmt den bzw. die zu löschenden Datentypen. Markieren Sie die Kontrollkästchen der gewünschten Datentypen.

**Einstellungen:** Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)



## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## 05: Normalize Play Effect

Mit diesem Job werden die Daten in der ausgewählten Spur so umgeschrieben, dass sie die aktuellen Grid-Groove-Einstellungen reflektieren.

### TR (Track)

Bestimmt die Song-Spur, auf die dieser Job angewendet wird.

**Einstellungen:** 01 – 16, all

## 06: Divide Drum Track

Verteilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme auf separate Spuren, so dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln in einer separaten Spur (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht.

### TR (Track)

Bestimmt die Song-Spur, auf die dieser Job angewendet wird.

**Einstellungen:** 01 – 16

## 07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Näheres siehe Seite 126.

## 08: Copy Phrase

Dieser Job kopiert die Phrase (die im Pattern-Modus erzeugt wurde) auf eine bestimmte Spur des aktuellen Songs.

### HINWEIS

Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Spur vorhanden waren, mit Ausnahme der Mixing-Einstellungen.

## [F6] SONG (Song Job)

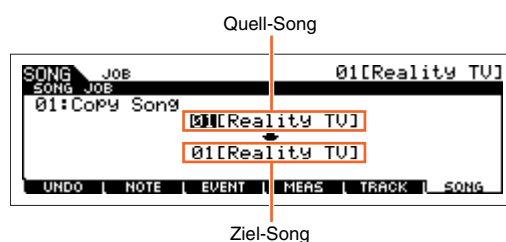
Hiermit rufen Sie das Display des ausgewählten Jobs auf.

## 01: Copy Song

Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert. Die im Quell-Song verwendeten Mixing-Voices werden ebenfalls kopiert.

### HINWEIS

Dieser Job überschreibt alle im Ziel-Song vorhandenen Daten.

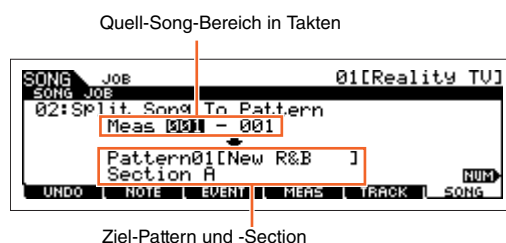


## 02: Split Song To Pattern

Mit diesem Job können Sie einen Teil des aktuellen Songs – alle 16 Spuren eines bestimmten Taktbereiches – kopieren.

### HINWEIS

Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern und der Ziel-Section vorhandenen Daten überschrieben.



## 03: Clear Song

Dieser Job löscht alle Daten aus dem ausgewählten Song bzw. aus allen Songs, einschließlich der Mixing-Voices. Hiermit können Sie auch alle 64 Songs auf einmal löschen.

## 04: Song Name

Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Song einen Namen geben. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen



# Ergänzende Informationen

## ■ Song-Wiedergabearten

### Wiedergabe mitten im Song

Um die Wiedergabe an einer Stelle mitten im Song zu starten, stellen Sie mit den folgenden Tasten die gewünschte Position ein und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶]. Diese Vorgänge können auch während der Wiedergabe ausgeführt werden.

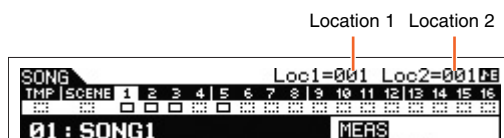
Vorlauf	Drücken Sie die Vorlauftaste [▶▶].
Schneller Vorlauf	Halten Sie die Vorlauftaste [▶▶] gedrückt.
Rücklauf	Drücken Sie die Rücklauftaste [◀◀].
Schneller Rücklauf	Halten Sie die Rücklauftaste [◀◀] gedrückt.
Zurück zum Song-Anfang	Drücken Sie die Taste [◀] (Top).
Zu Location 1 springen	Halten Sie die Taste [◀] gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Rücklauftaste [◀◀].
Zu Location 2 springen	Halten Sie die Taste [◀] gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Vorlauftaste [▶▶].

### Wenn der Song nicht richtig wiedergegeben wird:

Beachten Sie, dass das Starten des Songs irgendwo in der Mitte Wiedergabeprobleme verursachen kann, beispielsweise falscher Sound, falsche Tonhöhe oder unerwartete Lautstärkeänderungen. Dies kann vorkommen, wenn die am Anfang des Songs aufgezeichneten MIDI-Events vom Klangerzeuger-Bereich nicht erkannt wurden, da die Wiedergabe an einer anderen Stelle im Song mit anderen MIDI-Events gestartet wurde. Um dies zu verhindern, stellen Sie den Parameter „SongEventChase“ im OTHER-Display des Utility-Modus (Seite 145) auf „PC+PB+Ctrl“ oder „all“. Bei dieser Einstellung wird der Song richtig wiedergegeben, auch wenn die Wiedergabe irgendwo in der Song-Mitte gestartet wird.

### Location 1 und 2 bestimmte Taktnummern zuweisen

Um Location 1 und 2 bestimmte Taktnummern zuzuweisen, wählen Sie die gewünschte Taktnummer aus und drücken Sie die Rücklauf-/Vorlauftaste [◀◀]/[▶▶], während Sie die [REC/SET LOCATE]-Taste gedrückt halten. Die hier vorgenommene Einstellung wird im PLAY-Display [F1] im Song-Modus angezeigt.



### Verschiedene Einstellungen für die Song-Wiedergabe zuweisen (Song Scene)

Sie können fünf verschiedene „Momentaufnahmen“ wichtiger Song-Parameter wie Transponierung, Tempo, Status der Spurstummschaltung und das grundlegende Song-Mixing-Setup als Song Scenes den Tasten [SF1]–[SF6] zuweisen. Einer der praktischen Vorzüge von Song Scenes besteht darin, dass Sie direkt und automatisch Parametereinstellungen vornehmen können, die normalerweise ein Betätigen vieler Tasten oder Regler erfordern. Nutzen Sie diese Funktion, um während der Aufnahme oder der Wiedergabe eines Songs unverzüglich Änderungen der Einstellungen vorzunehmen.

### Parameter der Song Scene

Tempo	Song-Modus	PLAY-Display (Seite 76)
Transpose		GROOVE-Display (Seite 77)
Play-Effect-Einstellungen für 16 Spuren		[MUTE] (Siehe „Quick Guide“ in der Bedienungsanleitung)
Track-Mute-Einstellungen für 16 Spuren	Mixing-Modus	OUTPUT-Display (Seite 118)
Panorama-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		TONE-Display (Seite 118)
Lautstärke-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Reverb-Send-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Chorus-Send-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Grenzfrequenz-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Resonance-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
AEG-Attack-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
AEG-Release-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## Song Scene speichern

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen für die Scene vorgenommen haben, halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann eine der Tasten [SF1] bis [SF6]. In dem Reiter, der der Unterfunktionstaste entspricht, die mit der Song Scene belegt ist, erscheint das Achtelnoten-Symbol. Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Song-Daten einschließlich der Song-Scene-Einstellungen zu speichern.

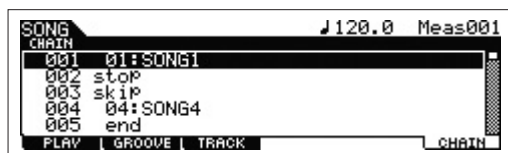
## Abrufen der Song Scene

Sie können die Song Scene abrufen, indem sie eine der Tasten [SF1] bis [SF6] im PLAY-Display drücken, oder in anderen Displays, die die Anzeige „SCN“ bei den Tasten [SF1]–[SF6] enthalten.

## Song-Chain-Wiedergabe

Die Song-Chain-Wiedergabe ermöglicht Ihnen, in jeder gewünschten Reihenfolge eine Wiedergabeliste voreingestellter Songs zusammenzustellen und diese nacheinander abzuspielen. Sie können die Reihenfolge der Song-Wiedergabe einstellen und dann im Song-Chain-Display die Kettenwiedergabe (Chain Playback) starten.

### 1 Rufen Sie das Song-Chain-Display auf (Seite 78).



Drücken Sie [F6] CHAIN im Song-Play-Display.

### 2 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Song-Chain-Wiedergabe zu starten.

Die Songs werden gemäß der Chain-Reihenfolge abgespielt. Wenn der Chain-Nummer ein leerer Song zugewiesen ist, wird ein stiller Takt gezählt, an den die Wiedergabe des nächsten Songs anschließt. Wenn der Chain-Nummer ein „skip“ (Überspringen) zugewiesen wird, wird der zugeordnete Song ignoriert oder übersprungen, und der nächste Song startet. Wenn der Chain-Nummer ein „stop“ zugewiesen wird, hält die Wiedergabe bei dem betreffenden Song an. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Wiedergabe ab der nächsten Chain-Nummer fortzusetzen. Wenn der Chain-Nummer ein „end“ zugewiesen wird, hält die Wiedergabe am Ende des Songs an.

### 3 Wenn Sie die Wiedergabe mitten in einer Song Chain anhalten möchten, drücken Sie die Stoptaste [■].

**HINWEIS** Die Song Chain kann ausschließlich vom Song-Chain-Display aus gestartet werden.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

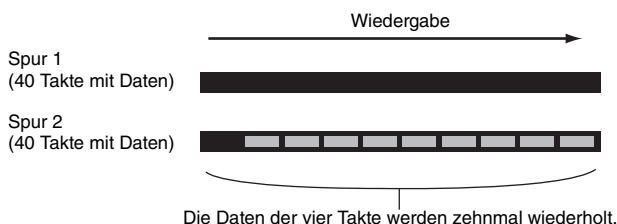
### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## ■ Song Track Loop – Einstellungsbeispiel

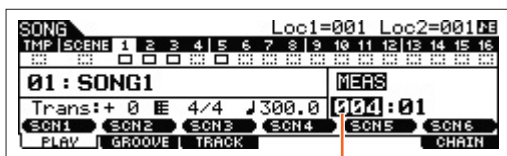
Im folgenden Beispiel wurde ein Song mit 40 Takten aufgezeichnet. Spur 1 wurde auf eine normale Wiedergabe der 40 Takte eingestellt. Spur 2 wurde auf Loop gesetzt und wird solange wiederholt, bis die Taste [■] (Stopp) gedrückt wird. Wenn Sie Loop auf „on“ stellen, können Sie den zu wiederholenden Bereich bestimmen. (Es kann nur der Endpunkt bestimmt werden; der Startpunkt der wiederholten Wiedergabe ist fest auf den Anfang des Songs eingestellt.)



### ■ HINWEIS

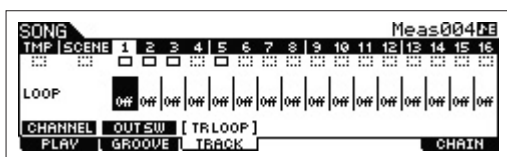
Bitte denken Sie daran, dass die Daten des nicht in der Loop wiederholten Bereichs gelöscht werden, wenn Sie die Track-Loop-Einstellung von „off“ zu „on“ ändern.

- 1 Drücken Sie die PLAY-Taste [F1], um das Song-Play-Display aufzurufen. Stellen Sie hier den gewünschten letzten Takt für die Loop-Wiedergabe ein.

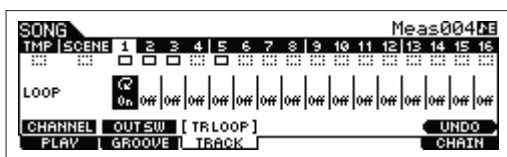


In diesem Beispiel ist der letzte Takt auf „004“ eingestellt.

- 2 Drücken Sie die Taste [F3] TRACK und dann die Taste [SF3] TR LOOP, um das Track-Loop-Display aufzurufen, und bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Spur.



- 3 Stellen Sie Track Loop mit der Taste [INC] oder dem Datenrad [DATA] auf „on“. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)
- 4 Drücken Sie die [INC]-Taste. Loop wird auf „on“ gestellt, und der nicht wiederholte Part wird gelöscht.



Wenn Sie die gelöschten Daten wiederherstellen und die ausgewählte Spur auf „off“ setzen möchten, drücken Sie die Taste [SF6] UNDO (Rückgängig).

### ■ HINWEIS

Die Undo-Funktion kann nur für den letzten Track-Loop-Vorgang verwendet werden. Wenn Sie noch weitere Spuren auf Loop gesetzt haben, können die ursprünglichen Daten dieser vorher bearbeiteten Spuren nicht wiederhergestellt werden.

### ■ HINWEIS

Wenn Sie in ein anderes Display umschalten, lässt sich die Undo-Funktion nicht ausführen.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

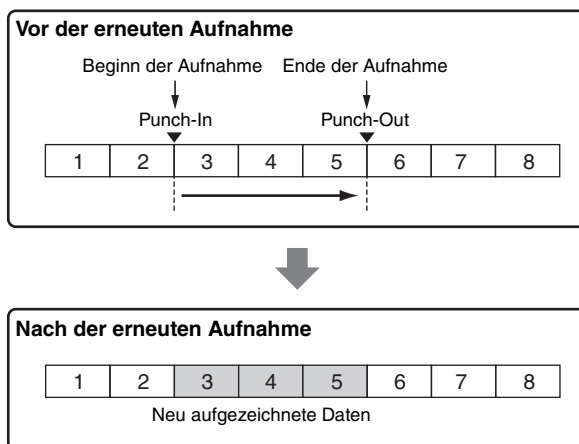
### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

## ■ Punch In/Out (Type = punch)

Mit Hilfe dieser Methode können Sie auf einem bestimmten Bereich der Spur erneut aufnehmen. Vor der Neuaufnahme müssen Sie eine Anfangs- und eine Endmarkierung setzen. In der folgenden, acht Takte langen Beispielsequenz werden die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



**HINWEIS** Die Punch In/Out-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass die Punch-In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (löscht).

## ■ Wichtigste Bedienungsvorgänge im Song-Job-Modus

- 1 Drücken Sie die [JOB]-Taste, um den Song-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F6] drücken.
- 3 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA], den Cursorstasten oder den Tasten [INC] und [DEC] auf den gewünschten Job und rufen Sie mit der [ENTER]-Taste das Job-Display auf.
- 4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad [DATA] und den Tasten [INC] und [DEC] den Wert ein.
- 5 Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.  
„Completed“ (Abgeschlossen) erscheint im Display, wenn der Job beendet ist.

### ■ HINWEIS

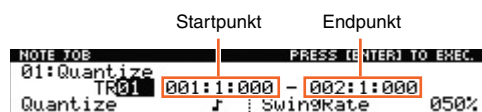
Bei einigen Jobs überschreibt der Vorgang alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten Speicher vorhanden sind. Wichtige Daten sollten immer auf einem an die USB-Buchse [DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Speichergerät gesichert werden.

- 6 Drücken Sie zweimal auf die Taste [EXIT], um zum Song-Play-Display zurückzukehren.

### ■ HINWEIS

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl eines anderen Songs oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Song-Daten. Denken Sie daran, die Song-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie einen anderen Song auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** In einigen Jobs müssen Sie einen Bereich angeben (Start- und Endpunkt, wie unten gezeigt), für den der Job gelten soll. Bedenken Sie, dass der Endpunkt selbst nicht im angegebenen Bereich enthalten ist. Der wirksame Bereich für einen Job, bei dem Start- und Endpunkt angegeben werden, ist um genau einen Clock-Impuls (am Endpunkt) kleiner. Diese Regel gilt für Fälle, bei denen Sie nur den Takt angeben; in der Beispielabbildung unten wird jedoch Takt, Schlag und Clock-Impuls angegeben.



**HINWEIS** Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, erscheint bei einigen Jobs unten rechts im Display das NUM-Symbol. In diesem Fall können Sie diesen Parameter auch mit Hilfe des Fensters für die Direkteingabe von Zahlenwerten einstellen, das mit der NUM-Taste [SF6] aufgerufen wird. Um das Fenster zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

## Song-Modus

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Während der Song-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Ergänzende Informationen

# Pattern-Modus

Im Pattern-Modus können Sie eigene Patterns aufzeichnen, bearbeiten und abspielen. Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Parameter der vier Betriebsarten (Pattern Play, Pattern Record, Pattern Edit und Pattern Job).

**HINWEIS** Der Begriff „Pattern“ bezeichnet eine mehrtaktige, rhythmische Passage, gespielt von mehreren Instrumenten, die unbegrenzt in einer Schleife (Loop) laufen kann. Ein Pattern enthält bis zu 16 Variationen, genannt „Sections“ (Abschnitte bzw. verschiedene Teile eines Musikstücks) Die Sections können Sie während der Wiedergabe umschalten. Ein Pattern besteht aus 16 Spuren und wird erzeugt, indem im PATCH-Display (Seite 102) jeder Spur eine Phrase zugewiesen wird. Näheres zu Patterns, Sections und Phrasen finden Sie auf Seite 9.

## Pattern Play

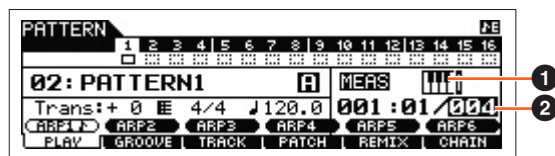
Der Pattern-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Pattern-Modus, hier wählen Sie Patterns aus und spielen sie ab. Sie können auch eigene Patterns erzeugen, indem Sie Phrasen – kurze, rhythmische Passagen und „Bausteine“ – zusammenfügen, und Pattern Chains (P.-Ketten) erstellen, bei denen die Patterns in jeder gewünschten Reihenfolge abgespielt werden.

### Bedienung

Drücken Sie die [PATTERN]-Taste.

### [F1] PLAY

Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 76. Beachten Sie, dass die Funktion zur Scene-Registrierung im Pattern-Modus nicht zur Verfügung steht. Die Tasten [SF1]–[SF6] sind ARP1 (Arpeggio 1) – ARP6 (Arpeggio 6) zugeordnet. Außerdem befindet sich der Parameter „LOC“ (Location) nicht im PLAY-Display des Pattern-Modus, statt dessen sind die folgenden Parameter in dem Display enthalten.



#### 1 (Keyboard Start)

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie eine Tastaturtaste anschlagen.

**Einstellungen:**  (on),  (off)

**HINWEIS** Im PLAY-Display im Pattern-Modus können Sie mit der Taste [CATEGORY SEARCH] die zur aktuellen Spur gehörende Voice des Mixing-Parts auswählen.

#### 2 Length

Legt die Länge des Patterns fest. Dieser Wert ist die Länge der nach der Aufnahme erzeugten Phrase.

**Einstellungen:** 001 – 256

### [F2] GROOVE (Grid Groove)

Entspricht dem GROOVE-Display des Song-Modus. Siehe Seite 77.

### [F3] TRACK

Entspricht dem TRACK-Display des Song-Modus. Siehe Seite 78. Bitte beachten Sie, dass das Display [SF6] TR LOOP im TRACK-Display des Pattern-Modus nicht zur Verfügung steht.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

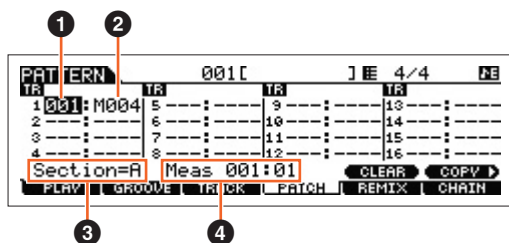
### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## [F4] PATCH

Im diesem Display können Sie jeder Spur eine (im Pattern-Record-Modus aufgenommene) User-Phrase zuweisen und ein Pattern mit bis zu 16 Spuren erstellen. Sie können eine User-Phrase zuweisen, die mit dem momentan ausgewählten Pattern erzeugt wurde. Wenn Sie User-Phrasen verwenden möchten, die auf Spuren anderer Patterns aufgezeichnet wurden, führen Sie die Funktion „Phrase Data Copy“ (Phrasendaten kopieren) aus, die mit der Taste [SF6] COPY aufgerufen wird.



### 1 Phrasennummer

Stellt die Nummer der Phrase ein, die der Spur zugewiesen wird. Sie können aus bis zu 256 User-Phrasen auswählen, die im ausgewählten Pattern gespeichert sind. Beachten Sie, dass die User-Phrasen zunächst keine Daten enthalten. In der Einstellung „---“ ist die Spur leer.

**Einstellungen:** --- (off), 001 – 256

**HINWEIS** Der MOX6/MOX8 enthält keine Preset-Phrase-Daten.

### 2 Zahl der Takte

Zeigt den Namen der ausgewählten Phrase an.

### 3 Section

Zeigt die momentan in Bearbeitung befindliche Section an. Um die Section zu wechseln, drücken Sie die Taste [PATTERN SECTION] und verwenden Sie dann die Nummerntasten [1]–[16]. Durch Drücken der Taste [PATTERN SECTION] werden die Sections A–P den Nummern [1]–[16] zugewiesen. Durch Drücken der entsprechenden Nummer [1]–[16] können Sie dann die Section wechseln.

### 4 Meas (Measure)

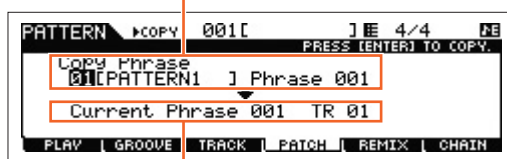
Zeigt die aktuelle Wiedergabeposition im Format „Takt und Taktschlag“ an.

## [SF5] CLEAR

Hiermit wird die Phrasenzuweisung zur aktuell ausgewählten Spur aufgehoben und eine leere Spur erzeugt.

## [SF6] COPY

Nummer des zu kopierenden Quell-Patterns und der Quellphrase



Zielphrase und Zielspur des aktuell bearbeiteten Patterns

Die User-Phrasen, die mit der Patch-Funktion zugewiesen werden können, sind auf die im aktuell gewählten Pattern enthaltenen Phrasen beschränkt. Diese Funktion ermöglicht Ihnen das Kopieren von Phrasen aus einem anderen Pattern in das aktuelle. Drücken Sie die Taste [SF6], um zum nachfolgend dargestellten Display zu wechseln. Drücken Sie nach der Festlegung der Parameter die [ENTER]-Taste, um die Phrasendaten zu kopieren.

### HINWEIS

Jegliche vorhandene Daten am Kopierziel werden überschrieben. Deshalb sollten Sie regelmäßige Sicherungskopien wichtiger Daten auf einem USB-Flash-Speichergerät oder Ähnlichem anlegen.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## [F5] REMIX

Diese Funktion stellt eine Reihe von halbzufälligen Voreinstellungen bereit, mit deren Hilfe Sie die MIDI-Sequenzdaten zerteilen und die Notenlängen modifizieren können. Auf diese Weise können Sie vollständig neue Variationen eines Patterns erstellen. Legen Sie die nachfolgenden Parameter fest, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Remix-Vorgang auszuführen. Falls Sie die Änderungen beibehalten möchten, drücken Sie die Taste [SF5] OK. Um zum ursprünglichen Display zurückzukehren, ohne die Daten zu ändern, drücken Sie die Taste [SF4] CANCEL.

**HINWEIS** Da die neu arrangierten Daten als neue Phrase gespeichert und der aktuellen Spur zugewiesen werden, bleiben die ursprünglichen Phrasendaten als nicht zugewiesene Phrase erhalten.

### Type

Bestimmt, wie die Daten in der ausgewählten Spur unterteilt und umgeordnet werden sollen. Die Regeln für die Teilung und Neuordnung sind für jeden Remix-Typ verschieden.

**Einstellungen:** 1 – 16

### Variation

Legt fest, wie die ursprünglichen MIDI-Sequenzdaten verändert werden.

**Einstellungen:** Normal 1–16, Roll 1–16, Break 1–16, Fill 1–48

Normal 1 – 16 ..... Die Originaldaten werden nur geteilt und umgeordnet. 16 Variationen stehen zur Verfügung.

Roll 1 – 16 ..... Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten mit einem Wirbel-Effekt wiedergegeben.

16 Variationen stehen zur Verfügung.

Break 1–16 ..... Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten gelöscht, um Breaks (Pausen) zu erzeugen.

16 Variationen stehen zur Verfügung.

Fill 1 – 48 ..... Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten mit einem Wirbel-Effekt wiedergegeben.

48 Variationen stehen zur Verfügung.

### Interval

Bestimmt, auf welche Takte die Remix-Funktion angewendet wird. In der Einstellung „1“ wird Remix beispielsweise auf alle Takte angewendet. Bei Einstellung „2“ wird Remix auf die Daten jedes zweiten Taktes angewendet: 2, 4, 6, 8 und so fort. Bei Einstellung „3“ wird Remix auf die Daten jedes dritten Taktes angewendet: 3, 6, 9, 12 und so fort.

**Einstellungen:** 1 – 8

## [F6] CHAIN

**HINWEIS** Anweisungen finden Sie im „Quick Guide“ in der Bedienungsanleitung.

### Pattern Chain Play

#### Bedienung

[PATTERN] → [F6] CHAIN

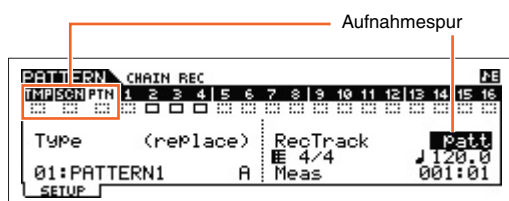
In diesem Modus können Sie die programmierte Chain-Sequenz abspielen, die im Pattern-Record-Modus und Pattern-Edit-Modus erstellt wurde. Die Parameter sind identisch mit denjenigen im Display [F1] PLAY (Seite 101).

### Pattern Chain Record

#### Pattern-Chain-Record-Standby-Modus

#### Bedienung

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



Zum Aufnehmen können Sie eine der folgenden Spuren auswählen:

- patt (Pattern): Zeichnet Section-Wechsel während der Wiedergabe auf
- tempo: Zeichnet Tempowechselinformationen während der Wiedergabe auf
- scene: Zeichnet Spurstummschaltungen während der Wiedergabe auf

## Pattern-Modus

### Pattern Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

▶ [F5] REMIX

▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

[F1] SETUP

[F2] RESET

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

### Pattern Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] Delete

### Pattern Job

[F1] Undo/Redo

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

### Während der Pattern-Aufnahme

**Bedienung** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (Wiedergabe)

Bei der Aufnahme auf der Pattern-Spur können Sie die Section ändern. Bei der Aufnahme auf der Tempo-Spur können Sie den Tempowert ändern. Wenn die Scene-Spur gewählt ist, können Sie Stummschaltungseinstellungen der Spuren aufzeichnen.

### Pattern Chain Edit

**Bedienung** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]

#### [F1] CHANGE

Im Pattern-Chain-Edit-Modus können Sie die Reihenfolge der Sections in einer Chain ändern sowie Tempo-, Szenen- und Stummschaltungs-Events einfügen. Rufen Sie das Display der zu bearbeitenden Spur auf, indem Sie die Taste [F4] TR SEL drücken.

#### Pattern Track Edit

In diesem Display können Sie die Section-Wechsel für jeden Takt bearbeiten. Um das Ende der Chain festzulegen, fügen Sie im entsprechenden Takt eine END-Marke ein. Um das Event an der aktuell ausgewählten Position zu löschen, drücken Sie die Taste [F6] CLEAR.

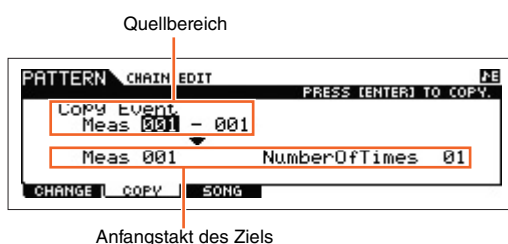
#### Scene Track Edit

Sie können die Änderung der Spurstummschaltung nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.

#### Tempo Track Edit

Sie können die Tempowechsel nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.

### [F2] COPY

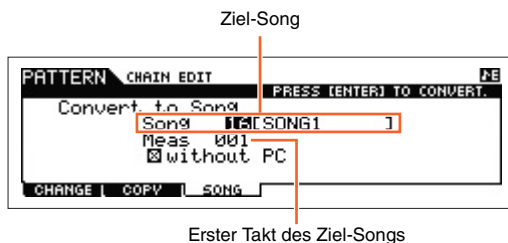


In diesem Display können Sie alle Pattern-Chain-Events aus einem bestimmten Taktbereich (Quelle) an eine Zielposition kopieren. Drücken Sie nach der Angabe des Quellbereichs in Takten, des Anfangstaktes der Zielposition und der „NumberOfTimes“ (Anzahl der zu erstellenden Kopien) die [ENTER]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.

#### ■ HINWEIS ■

Dieser Vorgang überschreibt alle Events, die im Ziel-Bereich bereits vorhanden sind.

### [F3] SONG



Diese Funktion wandelt Pattern-Chain-Daten in Song-Daten (im Standard-MIDI-Format) um und legt die Ergebnisse in normalen Song-Spuren ab. Drücken Sie nach der Angabe des gewünschten Ziel-Songs und der Nummer des Taktes, in den die konvertierten Daten kopiert werden sollen, die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn das Kästchen „without PC“ (ohne Program-Change) angekreuzt ist, werden die Mixing- und Tempo-Einstellungen in den Ziel-Song kopiert. Der Tempowert wird in den ersten Takt des Ziel-Songs kopiert. Wenn das Häkchen entfernt ist, werden die Voice-Einstellungen in den einzelnen Phrasen als Programmwechsel-Events in den ersten Takt des Ziel-Songs kopiert.

#### ■ HINWEIS ■

Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Bereich vorhanden sind.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen



## Pattern Record (Pattern-Aufnahme)

### Pattern-Record-Standby-Modus

#### Bedienung

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC]

#### [F1] SETUP

**HINWEIS** Die Phrasenlänge wird mit dem Length-Parameter im PLAY-Display des Pattern-Modus festgelegt.

#### Art

Bestimmt die Aufnahmeart. Der Recording Typ kann in zwei Gruppen eingeteilt werden: Echtzeitaufnahme und Einzelschritt-Aufnahme. Während der Echtzeitaufnahme funktioniert das Instrument wie ein Tonbandgerät, das die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen. Bei Echtzeitaufnahme sollte „Type“ auf „replace“ oder „overdub“ eingestellt werden. Mit der Einzelschritt-Aufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie ein Event nach dem anderen „aufschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise (englisch: Step) Aufnahmemethode – vergleichbar mit dem Aufschreiben von Noten auf Papier. Bei der Einzelschritt-Aufnahme sollte „Type“ auf „step“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** replace, overdub, step

#### Loop

Schaltet die Loop-Aufnahme ein („on“) oder aus („off“). Wenn eingeschaltet, wird die Phrase während der Echtzeitaufnahme immer wieder als Loop (in einer Schleife) wiederholt. Das kann nützlich sein, um beispielsweise bei der Aufnahme von Schlagzeug-Parts bei jedem Durchlauf ein neues Instrument hinzuzufügen. In der Einstellung „off“ endet die Aufnahme nach einem Durchlauf der Phrase.

**Einstellungen:** off, on

#### Quantize

Entspricht dem Parameter „Quantize“ im SETUP-Display des Song-Record-Modus ([Seite 79](#)).

#### Event

Entspricht dem Parameter „Event“ im SETUP-Display des Song-Record-Modus ([Seite 79](#)).

#### ♩ (Tempo)

Legt das Tempo des Patterns fest.

**Einstellungen:** 005.0 – 300

**HINWEIS** Im Unterschied zu Songs stehen für Patterns die Scene-Spur und die Tempospur nicht zur Verfügung.

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, DAW-Software oder einem MIDI-Gerät verwenden, und es zu diesem Gerät synchronisieren möchten, stellen Sie den Parameter „MIDI Sync“ im Utility-MIDI-Display ([Seite 149](#)) auf „external“ oder „auto“. Wenn „MIDI Sync“ auf „auto“ (nur bei kontinuierlicher Übertragung der MIDI-Clock-Signale) oder „external“ gestellt ist, wird beim Tempo-Parameter „external“ angezeigt, und die Einstellung kann nicht geändert werden.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und mehrmals in Folge im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo entippen) bezeichnet.

#### Meas (Measure)

Legt den Takt fest, in dem die Pattern-Aufnahme beginnt.

#### [F2] VOICE

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter der Voice für die Aufnahmespur einstellen. Diese Einstellungen gelten für den Part, dessen (im Mixing-Modus eingestellter) Empfangskanal dem Sendekanal (Ausgabekanal) der Aufnahmespur entspricht. Die Parameter entsprechen denjenigen im VOICE-Display ([Seite 80](#)) des Song-Record-Modus.

#### [F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Zeigt das Arpeggio-Edit-Display im Pattern-Modus an. Die Parameter entsprechen denjenigen im Arpeggio-Edit-Display ([Seite 82](#)) des Song-Modus'.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## [F5] CLICK

Durch Drücken der Taste [F5] CLICK können Sie das Metronom für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

**HINWEIS** Im CLICK-Display ([Seite 144](#)) können Sie verschiedene Einstellungen des Metronomklicks vornehmen, z. B. Notenwert (Auflösung), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

## Während der Pattern-Aufnahme

Bei der Echtzeitaufnahme befinden sich die während der Aufnahme bearbeitbaren Parameter in den Displays [F1] SETUP, [F2] VOICE, und [F3] ARP ED des Pattern-Record-Standby-Modus. Bei der Einzelschrittaufnahme sind die während der Aufnahme gezeigten Displays anders als im Song-Record-Standby-Modus. In diesem Fall entsprechen die bearbeitbaren Parameter den während der Einzelschritt-Aufnahme im Song-Record-Modus gezeigten ([Seite 81](#)).

### Bedienung

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC] → [▶] (Wiedergabe)

## Pattern Edit

Wie im Song Edit. Siehe [Seite 84](#). Der einzige Unterschied ist hier, dass das Display [F4] TR SEL nicht gezeigt wird.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## Pattern Job

Der Pattern-Job-Modus umfasst eine Reihe von Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Klang des Patterns verändern können. Die Anweisungen für die Einstellungen sind die gleichen wie im Song-Job-Modus (Seite 87). Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### HINWEIS

Wenn die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) angezeigt wird, nimmt die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten.

### Bedienung

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [JOB]

### [F1] Undo/Redo

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungssitzung oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verloren gegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

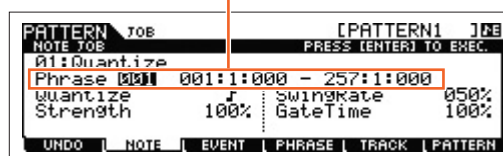
### HINWEIS

Undo/Redo kann nicht für Vorgänge mit Mixing-Voices verwendet werden.

### [F2] NOTE (Note Data Job)

Die Note-Data-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Pattern-Note-Jobs jedoch auf die Phrasen (001–256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt: Schlag: Clock).

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.



### [F3] EVENT (Event-Job)

Die Event-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Pattern-Event-Jobs jedoch auf die Phrasen (001–256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Schlag: Clock).

#### 01: Shift Clock

Wie im Song-Job-Modus. Siehe Seite 91.

#### 02: Copy Event (Event kopieren)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe Seite 91.

#### 03: Erase Event (Event löschen)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe Seite 91.

**HINWEIS** Im Gegensatz zum Song Job-Modus können hier nicht „Tempo“, „Scene Memory“ oder „Track Mute“ als Event-Typen ausgewählt werden.

#### 04: Extract Event (Event extrahieren)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe Seite 92.

#### 05: Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe Seite 92.

**HINWEIS** Im Gegensatz zum Song Job-Modus kann hier nicht „Tempo“ als Event-Typ ausgewählt werden.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- ▶ [F1] Undo/Redo
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## 06: Thin Out (Ausdünnen)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe [Seite 93](#).

## 07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe [Seite 93](#).

**HINWEIS** Im Gegensatz zum Song Job-Modus kann hier nicht „Tempo“ als Event-Typ ausgewählt werden.

## 08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)

Wie im Song-Job-Modus. Siehe [Seite 93](#).

## [F4] PHRASE (Phrasen-Job)

### 01: Copy Phrase (Phrase kopieren)

Dieser Job kopiert eine ausgewählte Phrase auf die angegebene Ziel-Phrase. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Pattern/-Phrase und Ziel-Pattern/-Phrase sowie der Aktivierung aller gewünschten Kästchen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

#### HINWEIS

Jegliche vorhandene Daten am Kopierziel werden überschrieben.

### 02: Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)

Mit diesem Job vertauschen Sie die Inhalte zweier ausgewählter Phrasen („A“ und „B“).

### 03: Mix Phrase (Phrasen mischen)

Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen („A“ und „B“) und legt das Ergebnis in Phrase B ab.

### 04: Append Phrase (Phrase anhängen)

Mit diesem Job wird eine Phrase (A) an das Ende einer anderen (B) angefügt, wodurch eine lange Phrase (B) erzeugt wird.

### 05: Split Phrase (Phrase teilen)

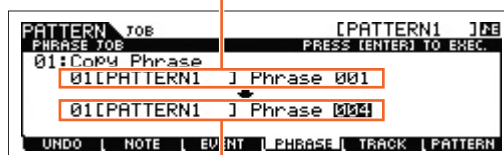
Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase (A) in zwei getrennte Phrasen (A und B) geteilt. Phrase A wird am Split-Punkt geteilt. Die Daten vor dem Split-Punkt werden als die ursprüngliche Phrase A gespeichert, die Daten dahinter werden entfernt und in einer anderen Phrase B gespeichert. Sie können auch das Taktmaß von Phrase A und B festlegen, nachdem der Split-Phrase-Job ausgeführt wurde.

**HINWEIS** Wenn entweder „Pattern“ oder „Phrase“ auf „off“ gesetzt ist, wird die geteilte Phrase B gelöscht.

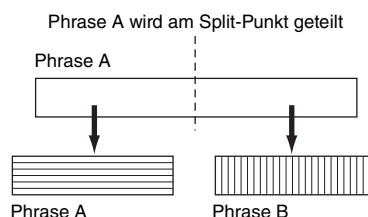
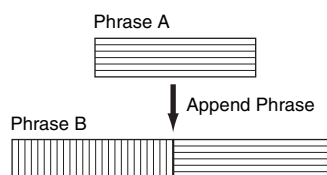
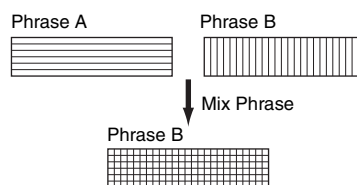
#### HINWEIS

Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der als Ziel gewählten Phrase B zuvor vorhanden sind.

Legt Pattern und Phrase fest, die kopiert werden sollen.



Geben Sie das Ziel-Pattern und die Ziel-Phrase an.



## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

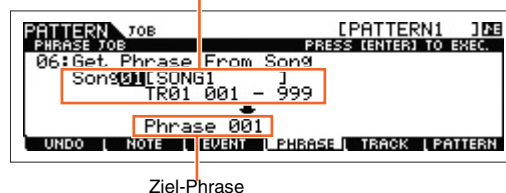
## 06: Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)

Dieser Job kopiert einen Abschnitt der Spurdaten aus einem Song in die angegebene Ziel-Phrase. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Song/Spur/Takt und Zielphrase sowie der Aktivierung aller gewünschten Kästchen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### HINWEIS

Durch diesen Job werden alle bereits in der Zielphrase vorhandenen Daten überschrieben.

Quell-Song, Quell-Spur und zu kopierender Taktbereich.



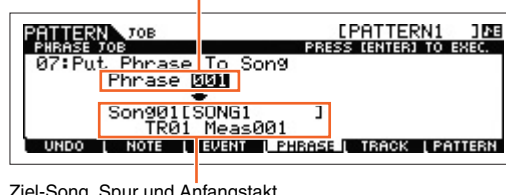
## 07: Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)

Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs. Drücken Sie nach der Angabe der Quell-Phrase sowie von Ziel-Spur/Anfangstakt die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### HINWEIS

Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in der als Ziel gewählten Spur vorhanden sind.

Quell-Phrase



## 08: Clear Phrase (Phrase löschen)

Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Phrase.

## 09: Phrase Name (Phrase benennen)

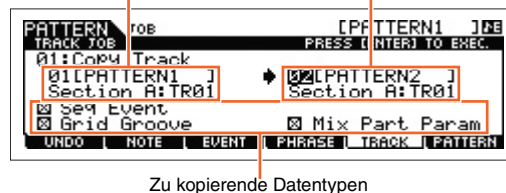
Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Phrase einen Namen (bis zu acht Zeichen) geben. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

## [F5] TRACK (Track-Job)

### 01: Copy Track (Spur kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur. Die kopierbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 95.

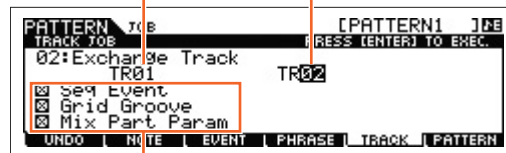
Quell-Pattern, Section und Spur      Ziel-Pattern, Section und Spur



### 02: Exchange Track (Spuren vertauschen)

Mit diesem Job tauschen Sie den angegebenen Datentyp zwischen zwei ausgewählten Spuren im aktuellen Pattern und in der aktuellen Section. Die austauschbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 95.

Miteinander zu tauschende Spuren



Zu tauschende Datentypen

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

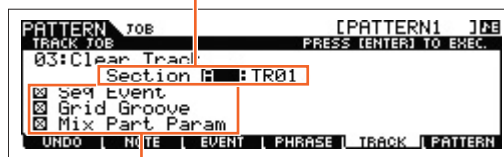
- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

### 03: Clear Track (Spur löschen)

Mit diesem Job werden alle Daten des ausgewählten Typs aus der angegebenen Pattern-Spur gelöscht. Die zu löschenden Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe [Seite 95](#).

Section und Spur, aus denen Daten gelöscht werden



Zu löschende Datentypen

### 04: Normalize Play Effect

Mit diesem Job werden die Daten in der ausgewählten Spur so umgeschrieben, dass sie die aktuellen Grid-Groove-Einstellungen reflektieren. Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01–16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### 05: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)

Teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme so in separate Spuren auf, dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln in einer separaten Spur (Spur 1 bis 8) zur Verfügung steht. Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01–16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

**HINWEIS** Dieser Job erfordert das Vorhandensein von 8 leeren User-Phrasen, auf die die getrennten Daten verteilt werden. Falls nicht genügend leere Phrasen vorhanden sind, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Löschen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Clear-Track-Jobs (s. o.) einige User-Phrasen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

### 06: Put Track To Arp (Spur in Arpeggio übernehmen)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Section/Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Näheres siehe [Seite 126](#).

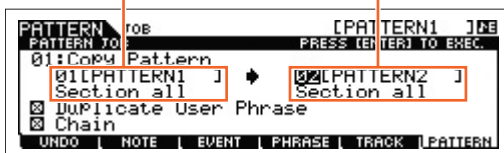
## [F6] PATTERN (Pattern-Job)

### 01: Copy Pattern (Pattern kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Quell-Pattern in ein ausgewähltes Ziel-Pattern. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Pattern/-Section und Ziel-Pattern/-Section sowie der Aktivierung aller gewünschten Kästchen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

**HINWEIS** Wenn Sie für die Quell-Section die Option „all“ (Alle) auswählen, wird die Ziel-Section automatisch ebenfalls auf „all“ gesetzt. Wenn Sie den Job in diesem Zustand ausführen, werden die Daten des Quell-Patterns vollständig an das Ziel kopiert.

Quell-Pattern und -Section      Ziel-Pattern und -Section



### Duplicate User Phrase (User-Phrase duplizieren)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern vorhandene) User-Phrasen in eine andere User-Phrase kopiert, die dem Ziel-Pattern zugewiesen wird.

**HINWEIS** Wenn die Nummer des Quell-Patterns mit der des Ziel-Patterns identisch ist, werden keine User-Phrasen in eine andere User-Phrase kopiert.

### Chain

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern enthaltene) Pattern-Chain-Daten in das Ziel-Pattern kopiert.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

## 02: Append Pattern (Pattern anhängen)

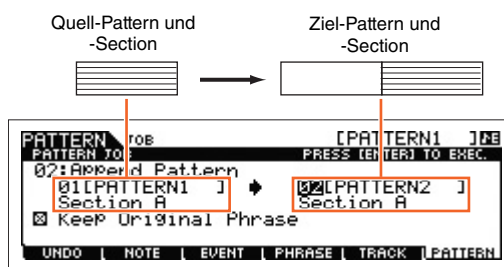
Hängt ein Pattern an das Ende eines anderen an, um ein langes Pattern mit allen 16 Spuren zu erzeugen.

**HINWEIS** Falls das neu erstellte Pattern durch die Ausführung des "Append Pattern"-Jobs länger als 256 Takte wird, erscheint eine Fehlermeldung, und der Vorgang wird abgebrochen.

### Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns zusammen mit den soeben angefügten Pattern-Daten im Speicher aufbewahrt.

**HINWEIS** Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt. Falls das Kästchen „Keep Original Phrase“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Job Clear Phrase verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.



## 03: Split Pattern (Pattern teilen)

Mit diesem Job wird ein ausgewähltes Pattern (Daten aller 16 Spuren) in zwei Patterns aufgeteilt. Nach dem Split-Pattern-Vorgang bleibt der Teil des Patterns vor dem angegebenen Split-Punkt erhalten, während der Teil hinter dem Split-Punkt in das Ziel-Pattern verschoben wird.

### HINWEIS

Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern vorhandenen Daten überschrieben.

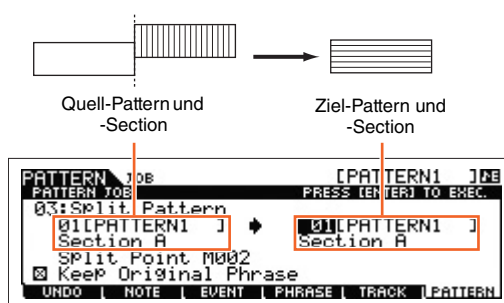
### Split Point

Legt durch die Angabe einer Taktnummer den Trennpunkt fest.

### Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, bleiben die Daten des ursprünglichen Quell-Patterns im Speicher erhalten und die Ergebnisse des Split-Jobs werden in leere Phrasen geschrieben. Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Quell-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.

**HINWEIS** Falls das Kästchen „Keep Original Phrase“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Clear-Phrase-Job (Seite 109) verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.



## 04: Clear Pattern (Pattern löschen)

Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Patterns oder aller Patterns.

Wenn eine bestimmte Section zum Löschen ausgewählt ist, können Sie das Kreuz vor dem „Chain“-Kästchen entfernen. Bei nicht angekreuztem „Chain“-Kästchen bleiben die Daten der Pattern-Chain erhalten, obwohl der Clear-Pattern-Job ausgeführt wird.

## 05: Pattern Name (Pattern benennen)

Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Pattern einen Namen zuweisen. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

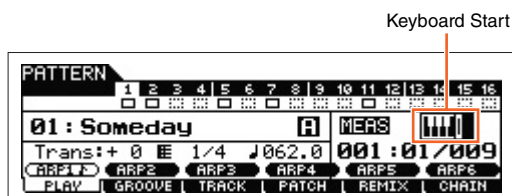
### Ergänzende Informationen

## Ergänzende Informationen

### ■ Arten der Pattern-Wiedergabe

#### Wiedergabe durch Anschlagen einer Taste starten

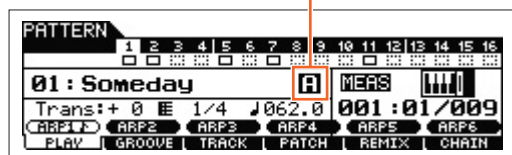
Wenn Keyboard Start eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie eine Klaviertaste anschlagen. Bewegen Sie den Cursor auf das Keyboard-Start-Symbol, und drücken Sie dann die [INC]-Taste im PLAY-Display des Pattern-Play-Modus, um die Keyboard-Start-Funktion zu aktivieren. Wenn Sie in diesem Zustand eine beliebige Tastaturtaste anschlagen, beginnt die Pattern-Wiedergabe.



#### Umschalten der Section während der Wiedergabe

Um die Section während der Wiedergabe zu wechseln, drücken Sie die Taste [PATTERN SECTION] und verwenden Sie dann die Nummerntasten [1]–[16]. Wenn Sie während der Pattern-Wiedergabe eine andere Section auswählen, erscheinen der Eintrag „NT“ sowie der Name der nächsten Section in der Section-Spalte oben im Display. Nachdem die aktuelle Section den bei „PtnQuantize“ (Seite 145) im Display [F2] SEQ des Utility-Modus festgelegten Zeitpunkt erreicht hat, startet die nächste Section. Wenn Sie in den verschiedenen Sections der Patterns verschiedene Teile eines Musikstücks wie Intro, Melodie A, Fill-in, Hauptthema und Schluss aufnehmen, können Sie einen vollständigen Song abspielen, indem Sie die Sections während der Wiedergabe auswählen.

Die aktuelle Section oder die nächste Section wird hier angezeigt.



#### Pattern-Chain-Wiedergabe

Mit der Pattern-Chain-Funktion können Sie Sections in selbstbestimmter Reihenfolge anordnen, und diese automatisch während der Wiedergabe umschalten lassen, um eine nahtlose Folge für die Begleitspuren Ihres Live-Spiels oder für die Song-Aufnahme zu erstellen. Das Chain-Play-Display (Seite 103) ist der „Haupteingang“ der Pattern-Chain-Funktion, von hier können Sie auch die programmierte Pattern-Kette starten. Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Display aufzurufen. Pattern Chains können im Chain-Record-Display (Seite 103) und mittels der Insert-Funktion (Seite 104) im Chain-Edit-Display erzeugt werden. Die Pattern-Ketten können im Chain-Edit-Display (Seite 104) bearbeitet werden.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen



## ■ Loop-Aufnahme (Pattern)

### Bedienung

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → „Loop“ = „on“

Wiederholt das Rhythmus-Pattern mehrerer Takte (1 bis 256 Takte) in einem Loop (englisch für: Schleife), wobei die Aufnahme eines Patterns auch mit Hilfe von Loops erfolgt. Diese Methode wird für die Aufnahme einer Pattern-Phrase mit Hilfe der Overdub-Methode verwendet.

**Wenn Sie nacheinander den Rhythmus einer Bass-Drum, einer Snare-Drum und eines Hi-Hat-Beckens aufnehmen:**

**Loop erster Durchgang**

Bass Drum

↓

**Loop zweiter Durchgang**

Snare Drum  
Bass Drum

↓

**Loop dritter Durchgang**

Hi-Hat  
Snare Drum  
Bass Drum

**HINWEIS** Die Loop-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

## Pattern-Modus

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Während der Pattern-Aufnahme

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] Delete

### Pattern Job

- [F1] Undo/Redo
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Ergänzende Informationen

# Mixing-Modus

Die Einstellungen der Klangerzeugungseinheit für die Song-/Pattern-Wiedergabe werden als Mixing bezeichnet. Im Mixing-Modus können Sie die Voice und die Effekteinstellungen für die einzelnen Parts ändern. Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Parameter in den vier Betriebsarten (Mixing Play, Mixing Edit, Mixing Job und Mixing Voice Edit). Beachten Sie, dass Pattern-Mixing-Parameter kein echter Bestandteil der Pattern-Sequenzdaten sind, sondern vielmehr Einstellungen für den mit den Pattern-Daten gesteuerten Klangerzeuger. Aus diesem Grunde werden die Einstellungen der Mixing-Parameter nicht auf den Song-/Pattern-Spuren aufgenommen.

## HINWEIS

Die Einstellungen im Mixing Play / Mixing Edit werden als Teil der Song-/Pattern-Daten gespeichert.

**HINWEIS** Die Parametereinstellungen im Mixing Play und Mixing Edit können als Vorlage im internen Flash-ROM sowie auch als Teil eines Songs/Patterns gespeichert werden. Näheres siehe [Seite 126](#).

## Mixing Play

Das Mixing-Play-Display erscheint, wenn im Song- oder Pattern-Modus die [MIXING]-Taste gedrückt wird. Hier können Sie die Mixing-Parameter bearbeiten, die für das Erstellen eines Songs/Patterns wichtig sind.

### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING]

### [F1] VOL/PAN (Volume/Panorama)

#### PAN

Bestimmt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

#### VOLUME

Legt die Lautstärken der einzelnen Parts fest, so dass Sie die Lautstärken sämtlicher Parts optimal aufeinander abstimmen können.

**Einstellungen:** 0 – 127

### [F2] VOICE

#### VOICENUM (Voice Number)

#### BANK MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Bestimmt die Voice für jeden Part. Es können auch Mixing-Voices ausgewählt werden.

**HINWEIS** Zur Auswahl von Voices (mit Ausnahme von Mixing-Voices) können Sie hier auch die Category-Search-Funktion einsetzen.

#### P.WithVce (Parameter with Voice)

Bestimmt, ob die folgenden Parametereinstellungen der ausgewählten Voice von der Voice auf den aktuellen Part kopiert werden, wenn Sie die Voice des aktuellen Parts einzeln umschalten.

- Arpeggio-Einstellungen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

**HINWEIS** Unabhängig von der Einstellung bei „P.WithVce“ werden die folgenden Einstellungen immer kopiert, wenn eine Normal-Voice ausgewählt wird: „Mono/Poly“, „Switch“ (Portamento Part Switch), „Time“ (Portamento Time) und „Mode“ (Portamento Mode).

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] EF SEND
- ▶ [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

## [F3] EF SEND (Effect Send)

In diesem Display können Sie grundlegende Effekteinstellungen für die einzelnen Parts vornehmen – darunter den Send-Pegel für die Systemeffekte (Reverb, Chorus) sowie den Dry-Pegel für Insert-Effekte.

**HINWEIS** Informationen zu den Effektsignalwegen im Song-Modus finden Sie auf [Seite 20](#).

## [F4] TEMPLATE

### [SF1] MIX (Mixing)

In diesem Display können Sie diein Mixing-Template in die Einstellungen des derzeit bearbeiteten Parts kopieren. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Templates die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen.

**HINWEIS** Neben den Mixing-Einstellungen wird auch die in dem Mixing-Template gespeicherte Tempoeinstellung automatisch geladen.

**HINWEIS** Anweisungen, wie Sie die Mixing-Einstellungen als Template speichern, finden Sie auf [Seite 126](#).

### [SF2] PERFORM (Performance)

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie bestimmte Einstellungen der Parts einer Performance in das in Bearbeitung befindliche Mixing-Programm kopieren. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen.

**HINWEIS** Dieses Display hat Ähnlichkeit mit dem Display [SF3] PERFORM im Mixing Job ([Seite 121](#)). Es unterscheidet sich jedoch in zwei wichtigen Punkten vom Display [SF3] PERFORM:

- Alle Parameter werden gleichzeitig kopiert.
- Die Receive-Channel-Einstellungen werden automatisch dem Ziel zugeordnet.

**HINWEIS** Bei Parts, deren Part Switch auf OFF gestellt ist, ist auch Receive Channel auf OFF gestellt.

**HINWEIS** Neben den Part-Einstellungen wird auch die in der Performance gespeicherte Arpeggio-Tempoeinstellung kopiert.

## [F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Drücken Sie die Taste [F5] VCE ED im Mixing Play, um das Mixing Voice Edit aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Normal Voices können speziell für die Verwendung im Song-Modus bzw. Pattern-Modus bearbeitet werden, wodurch eine spezielle „Mixing-Voice“ erstellt wird. Näheres siehe „Mixing Voice Edit“ auf [Seite 122](#).

## [F6] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Mixing-Modus wird im Mixing Edit das Display [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT aufgerufen. In diesem Display können Sie die Effektparameter für den aktuellen Song bzw. das aktuelle Pattern einstellen. Näheres siehe [Seite 116](#).

## Mixing-Modus

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

## Mixing Edit

Im Mixing-Edit-Modus können Sie typische MischpultEinstellungen vornehmen wie Lautstärkebalance, Panoramaposition und Effekte – auf diese Weise können Sie eine Feineinstellung der Song-/Pattern-Daten vornehmen. Der Mixing-Edit-Modus besteht aus dem Part Edit und dem Common Edit. Dieser Abschnitt erläutert die Parameter des Common Edit und des Part Edit.

## Common Edit

### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] GENERAL

#### A.Func1 (Assignable Function 1)

#### A.Func2 (Assignable Function 2)

Bestimmt, ob die Tasten ASSIGNABLE FUNCTION [1] und [2] in dem ausgewählten Song/Pattern als einrastende (latch) oder als Momentschalter (momentary) fungieren.

**Einstellungen:** momentary, latch

### [F2] MFX (Master Effect)

In diesem Display können Sie die Master-Effekt-Parameter festlegen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance ([Seite 60](#)).

### [F3] MEQ (Master EQ)

In diesem Display können Sie die Parameter für den Master-Equalizer einstellen. Sie können fünf verschiedene EQ-Bänder für das Multi einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance ([Seite 61](#)).

### [F4] USB I/O

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für das Signal des jeweiligen Parts. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance ([Seite 61](#)).

### [F5] A/D IN (A/D Input)

Dieses Display stellt Parameter für die Signale von den Buchsen A/D INPUT [L]/[R] ein. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance ([Seite 62](#)).

### [F6] EFFECT

In diesem Display können Sie die Effektparameter festlegen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance ([Seite 63](#)).

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

## Part Edit

### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Nummer [1] – [16]

### [F1] VOICE

Bestimmt die Voice für jeden Part. Dieses Display zeigt nur jeweils vier Parts auf einmal (Part 1–4, Part 5–8, Part 9–12 oder Part 13–16). Um zwischen den Bearbeitungs-Parts umzuschalten, drücken Sie die Cursorstasten [←]/[→]. Die zu bearbeitenden Parts können nach Drücken der [TRACK]-Taste auch durch Drücken der entsprechenden Nummern-Tasten [1]–[16] umgeschaltet werden.

### [SF1] VOICE

Bestimmt die Voice für jeden Part.

### Bank

Legt die Voice-Bank für jeden Part fest. Informationen über die andere Einstellungen als diejenigen der Mixing-Voices finden Sie auf [Seite 7](#).

### Nummer

Legt die Voice-Programmnummer für jeden Part fest.

### P.WithVce (Parameter with Voice)

Bestimmt, ob die folgenden Parametereinstellungen der ausgewählten Voice von der Voice auf den aktuellen Part kopiert werden, wenn Sie die Voice des aktuellen Parts wechseln.

- Arpeggio-Einstellungen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

**HINWEIS** Wenn dem Part eine Normal Voice zugewiesen ist, werden die folgenden Einstellungen immer in den Part kopiert, ungeachtet der Einstellung bei „P.WithVce“. Andererseits werden, wenn dem Part eine Drum-Voice zugewiesen ist, die folgenden Einstellungen nicht in den Part kopiert, ungeachtet der Einstellung bei „P.WithVce“.

- „Mono/Poly“
- „Switch“ (Portamento Part Switch)
- „Time“ (Portamento Time)
- „Mode“ (Portamento Mode)

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)

### [SF2] MODE

#### Mono/Poly

Hier legen Sie für jeden Part den Wiedergabe-Modus fest (monophon oder polyphon). Monophon ist für das Spiel einzelner Noten vorgesehen, polyphon für das gleichzeitige Spiel mehrerer Noten.

**Einstellungen:** mono, poly

**HINWEIS** Dieser Parameter steht nicht für Parts zur Verfügung, denen Drum-Voices zugeordnet sind.

#### ReceiveCh (Receive Channel)

Legt den MIDI-Empfangskanal für den ausgewählten Part fest. Da MIDI-Daten gleichzeitig auf mehreren Kanälen gesendet werden können, sollten Sie diesen Parameter auf den Kanal einstellen, auf dem die gewünschten MIDI-Daten gesendet werden.

**Einstellungen:** 01–16, off

#### ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

**Einstellungen:** off, on

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

**[SF3] LIMIT**

In diesem Display können Sie den Notenbereich und den Velocity-Bereich für die einzelnen Parts einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 65](#).

**[SF4] PORTA (Portamento)**

Legt die Portamento-Parameter für jeden Part fest. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 65](#).

**[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 65](#).

**[SF6] OTHER**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 66](#).

**[F2] OUTPUT**

Bestimmt die Voice für jeden Part. Dieses Display zeigt nur jeweils vier Parts auf einmal (Part 1–4, Part 5–8, Part 9–12 oder Part 13–16). Um zwischen den Bearbeitungs-Parts umzuschalten, drücken Sie die Cursortasten [**<**]/[**>**]. Die zu bearbeitenden Parts können nach Drücken der [TRACK]-Taste auch durch Drücken der entsprechenden Nummern-Tasten [1]–[16] umgeschaltet werden.

**[SF1] VOL/PAN (Lautstärke/Pan)**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 66](#).

**[SF2] EF SEND (Effect Send)**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 66](#).

**[F3] EQ (Equalizer)**

In dieser Anzeige können Sie die Parameter für den Part-EQ einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 67](#).

**[F4] TONE****[SF1] TUNE**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 68](#).

**[SF2] FILTER**

Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 68](#).

**[SF3] FEG (Filter EG)**

In diesem Display können Sie die FEG-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. Die Parameter versehen die entsprechenden Parameter der im Voice-Modus ([Seite 42](#)) eingestellten Voice mit einem Offset. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe [Seite 68](#).

**HINWEIS** Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, stehen diese FEG-Parameter nicht zur Verfügung.

**Mixing-Modus****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Ergänzende Informationen**

## [SF4] AEG (Amplitude EG)

In diesem Display können Sie die AEG-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. Die Parameter versehen die entsprechenden Parameter der im Voice-Modus (Seite 44) eingestellten Voice mit einem Offset. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance Part Edit. Siehe Seite 68.

**HINWEIS** Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, steht die Sustain-Einstellung nicht zur Verfügung.

**HINWEIS** Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, steht der Parameter Release nicht zur Verfügung.

## [F5] RCV SW (Receive Switch)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Events. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet („on“) ist, reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. Es gibt zwei verschiedene Display-Arten, zwischen denen Sie durch Drücken der [SF5]-Taste wechseln können. Die beiden Displays sind miteinander verknüpft und stellen dieselben Einstellungen dar - jedoch in unterschiedlicher Form. Verwenden Sie das Display, welches Ihnen bequemer erscheint.

### Display mit vier Parts

In diesem Display wird der Receive-Switch-Status für vier Parts gleichzeitig angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang des jeweiligen MIDI-Datentyps für die einzelnen Parts. Um eine andere Vierergruppe von Parts anzuzeigen und zu bearbeiten, drücken Sie die entsprechende Nummerntaste [1] bis [16].

### Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

In diesem Display werden sämtliche Receive-Switch-Einstellungen eines einzelnen Parts angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang des jeweiligen MIDI-Datentyps für den ausgewählten Part. Andere Parts können Sie mit den Nummerntasten [1]–[16] auswählen (achten Sie darauf, dass die [TRACK]-Taste aktiv ist). Die Funktion ist identisch mit derjenigen des RCV-SW-Displays (Seite 69) im Performance-Part-Edit-Modus. Zusätzlich zu den im Performance-Part-Edit-Modus einstellbaren Parametern können in diesem Display des Mixing-Modus Programmwechsel und Bankauswahl eingestellt werden.

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

## Mixing Job

Im Mixing-Job-Modus stehen verschiedene Grundfunktionen wie „Initialize“ (Initialisieren) und „Copy“ (Kopieren) zur Verfügung. Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Setzt alle Mixing-Parameter auf die Standardeinstellungen zurück (initialisieren). Darüber hinaus können Sie auch bestimmte Parameter selektiv initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie ein Mixing von Grund auf neu erstellen möchten.

#### Parametertypen, die initialisiert werden können:

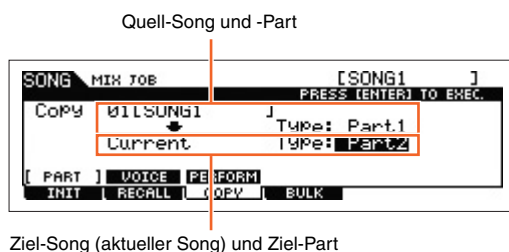
GM, All, Common (gemeinsame Parametereinstellungen für das ausgewählte Mixing), Part 1–16, A/D (A/D-Eingangspart)

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Mixing-Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) das Mixing-Programm wieder mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen aufrufen.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART



In diesem Display können Sie aus einem beliebigen Mixing-Programm (einschließlich des aktuell bearbeiteten, aber noch nicht gespeicherten) Part-Parameter in einen bestimmten Part des aktuell bearbeiteten Mixings kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie einige Einstellungen aus einem anderen Mixing verwenden möchten. Die Vorgehensweise entspricht im Grunde derjenigen im Display [F3] COPY des Performance-Job-Modus. Siehe [Seite 70](#).

#### [SF2] VOICE

Mit diesem Job können Sie die Einstellungen des Voice Common Edit in das aktuelle Mixing kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Voice Effekteinstellungen enthält, die Sie in Ihrem Mixing-Programm verwenden möchten. Sie können die Kontrollkästchen der gewünschten Einstellungen von Reverb-, Chorus- und Master-Effekt und Master-EQ ankreuzen, um diesen Job auszuführen.

**HINWEIS** Mixing-Voices lassen sich nicht als Quell-Voices auswählen.

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen



## [SF3] PERFORM (Performance)

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie bestimmte Einstellungen der vier Parts einer Performance in das derzeit bearbeitete Mixing-Programm kopieren. Sie können die Kontrollkästchen der gewünschten Einstellungen von Reverb-, Chorus-, Master- und Insert-Effekt, Master-EQ und AD-Eingangs-Part ankreuzen, um diesen Job auszuführen. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in Ihrem Mixing-Programm verwenden möchten. Dies hat Ähnlichkeit mit dem Display [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM (Seite 115) des Mixing Play, unterscheidet sich aber in den folgenden Punkten.

- In diesem Display können Sie die zu kopierenden Parameter auswählen.
- Der auf den Ziel-Part des Songs/Patterns eingestellte „ReceiveCh“ variiert je nach Ziel-Part. Die möglichen Einstellungen sind folgende.

Parts 1–4: Kanal 1

Parts 5–8: Kanal 5

Parts 9–12: Kanal 9

Parts 13–16: Kanal 13

## [F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Mixing-Programms an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Datenübertragung auszuführen.

**HINWEIS** Um Bulk Dumps übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Näheres siehe Seite 148.

## Mixing-Modus

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

## Mixing Voice Edit

In diesem Modus können Sie die den Mixing Parts 1–16 jeweils zugeordneten Voices bearbeiten und als Mixing Voices speichern. Die Einstellungen des Mixing Voice Edit werden nur auf Normal Voices angewendet. Wenn eine Normal Voice ausgewählt ist, sind die Voice-Edit-Parameter unterteilt in solche des Common Edit (allen Elements gemeinsame Parameter) und solche des Element Edit (Parameter einzelner Elements). Außerdem stehen Mixing-Voice-Jobs zur Verfügung, die mit denen Sie Ihre erstellten Mixing Voices auf praktische Weise organisieren können. Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Parameter in den drei Betriebsarten (Common Edit, Element Edit und Mixing Voice Job).

**HINWEIS** Weitere Informationen über Mixing Voices finden Sie auf [Seite 7](#).

### Common Edit

#### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal Voice-Auswahl → [F5] VCE ED → [COMMON]

Entspricht dem Common Edit für Normal Voices ([Seite 30](#)). Die Mixing-Voice-Edit-Parameter entsprechen im Grunde denjenigen im Voice-Edit-Modus. Im Mixing Voice Edit stehen jedoch einige Parameter desselben Namens wie im Song Mixing / Pattern Mixing Part Edit nicht zur Verfügung.

#### [F1] GENERAL

Entspricht dem Common Edit für Normal Voices ([Seite 30](#)). Bitte beachten Sie, dass das Display [F3] EQ im Mixing Voice Edit nicht zur Verfügung steht.

#### [F2] OUTPUT

Entspricht dem Common Edit für Normal Voices ([Seite 31](#)).

#### [F4] CTL SET (Controller-Set)

Entspricht dem Common Edit für Normal Voices ([Seite 32](#)).

#### [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Entspricht dem Common Edit für Normal Voices ([Seite 33](#)).

#### [F6] EFFECT

Entspricht den Common-Edit-Parametern der Normal Voice. Siehe [Seite 35](#). Beachten Sie jedoch, dass die Displays [SF4] REVERB und [SF5] CHORUS im Mixing Voice Edit nicht verfügbar sind.

**HINWEIS** Bei Auswahl eines Parts mit ausgeschaltetem Insert-Effekt-Schalter steht das Display [F6] EFFECT nicht zur Verfügung.

### Element Edit

#### Bedienung

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal Voice-Auswahl → [F5] VCE ED → Element-Auswahl

#### [F1] OSC (Oscillator)

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice ([Seite 38](#)).

## Mixing-Modus

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F4] CTL SET

▶ [F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

**[F2] PITCH**

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice (Seite 39).

**[F3] FILTER**

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice (Seite 41).

**[F4] AMP (Amplitude)**

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice (Seite 43).

**[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)**

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice (Seite 45).

**[F6] EQ (Equalizer)**

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal Voice (Seite 46).

**Mixing Voice Job**

Im Mixing-Voice-Job-Modus stehen zwei Grundfunktionen zur Verfügung: „Copy“ (Kopieren) und „Delete“ (Löschen). Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

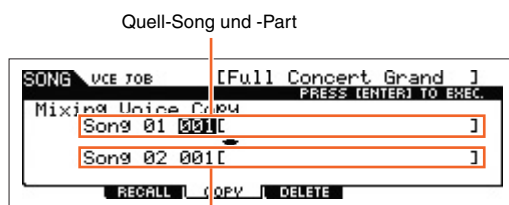
**[F2] RECALL (Edit Recall)**

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Mixing-Voice ein anderes Mixing-Programm, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Die Bearbeitungen werden auch gelöscht, wenn der aktuelle Part, dem die bearbeitete Mixing-Voice zugewiesen ist, von einem externen MIDI-Instrument einen Programmwechsel empfängt. In diesem Fall können Sie mit Edit Recall die Mixing-Voice mit den letzten Bearbeitungen unversehrt wiederherstellen, indem Sie im Display [F2] RECALL die Taste [ENTER] drücken.

**HINWEIS** Da für jeden Part des aktuellen Songs oder Patterns ein Recall Buffer für die Mixing-Voice vorbereitet wird, können Sie vor der Ausführung des Edit Recall angeben, welchem Part die wiederherzustellende Mixing-Voice zugewiesen ist.

**[F3] COPY**

Mit diesem Job können Sie die in einem bestimmten Part eines Songs/Patterns gespeicherte Mixing-Voice auf einen Part eines anderen Songs/Patterns kopieren.



Ziel-Song (aktueller Song) und Ziel-Part

**[F5] DELETE**

Mit diesem Job können Sie die einem bestimmten Part eines Songs/Patterns zugewiesene Mixing-Voice löschen.

**Mixing-Modus****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

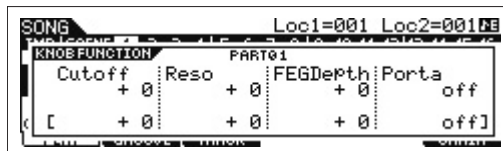
**Ergänzende Informationen**

## Ergänzende Informationen

### ■ Bearbeiten einer Performance mit Hilfe der Drehregler

Mit den Drehreglern am Bedienfeld können Sie für jeden Part (jede Spur) des Mixings verschiedene Parameter wie Panorama, Effekt, Cutoff-Frequenz und Resonanz einstellen.

#### 1 Drücken Sie eine der Knob-Funktion-Tasten (1 oder 2), um das Control-Function-Display aufzurufen.



#### 2 Wählen Sie den Part, den Sie bearbeiten möchten.

Drücken Sie die Nummertaste, die der Part-Nummer entspricht.

#### 3 Wählen Sie die Funktionen aus, die den Drehreglern 1–4 oder 5–8 zugewiesen sind.

Bei jedem Drücken der Taste Knob Function 1 leuchtet das Lämpchen abwechselnd in absteigender Reihenfolge für [TONE1] | [TONE2] | [TONE3]. Die den Drehreglern 1–4 zugewiesenen Funktionen werden entsprechend der Bedienung der Taste Knob Function 1 umgeschaltet. Bei jedem Drücken der Taste Knob Function 2 leuchtet das Lämpchen abwechselnd in absteigender Reihenfolge für [EQ] | [EFFECT] | [ARP]. Die den Drehreglern 5–8 zugewiesenen Funktionen werden entsprechend der Bedienung der Taste Knob Function 2 umgeschaltet. Bei eingeschalteten Lämpchen sind den Drehreglern folgende Funktionen zugeordnet.

##### Wenn das [TONE 1]-Lämpchen eingeschaltet ist:

Drehregler 1	CUTOFF	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „Cutoff“	Seite 118
Drehregler 2	RESONANCE	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „Resonance“	
Drehregler 3	FEG DEPTH	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER → „FEGDepth“	
Drehregler 4	PORTAMENTO	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → „Time“	Seite 118

##### Wenn das [TONE 2]-Lämpchen eingeschaltet ist:

Drehregler 1	ATTACK	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Attack“	Seite 119
Drehregler 2	DECAY	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Decay“	
Drehregler 3	SUSTAIN	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Sustain“	
Drehregler 4	RELEASE	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → „Release“	

##### Wenn das [TONE 3]-Lämpchen eingeschaltet ist:

Drehregler 1	VOLUME	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → „Volume“	Seite 118
Drehregler 2	PAN	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → „Pan“	
Drehregler 3	ASSIGN 1	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → Versatz des Wertes auf Funktion „Assign 1“	Seite 118
Drehregler 4	ASSIGN 2	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → Versatz des Wertes auf Funktion „Assign 2“	

##### Wenn das [EQ]-Lämpchen eingeschaltet ist:

Drehregler 5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → „LOW GAIN“	Seite 118
Drehregler 6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → „MID FREQ“	
Drehregler 7	MID	[SONG] / [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → „MID GAIN“	
Drehregler 8	HIGH	[SONG] / [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → „HIGH GAIN“	

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

## Ergänzende Informationen

**Wenn das [EFFECT]-Lämpchen eingeschaltet ist:**

Drehregler 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → „Preset“	Seite 116
Drehregler 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F3] EF SEND → „CHO SEND“	
Drehregler 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → „Preset“	
Drehregler 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F3] EF SEND → „REV SEND“	

**Wenn das [ARP]-Lämpchen eingeschaltet ist:**

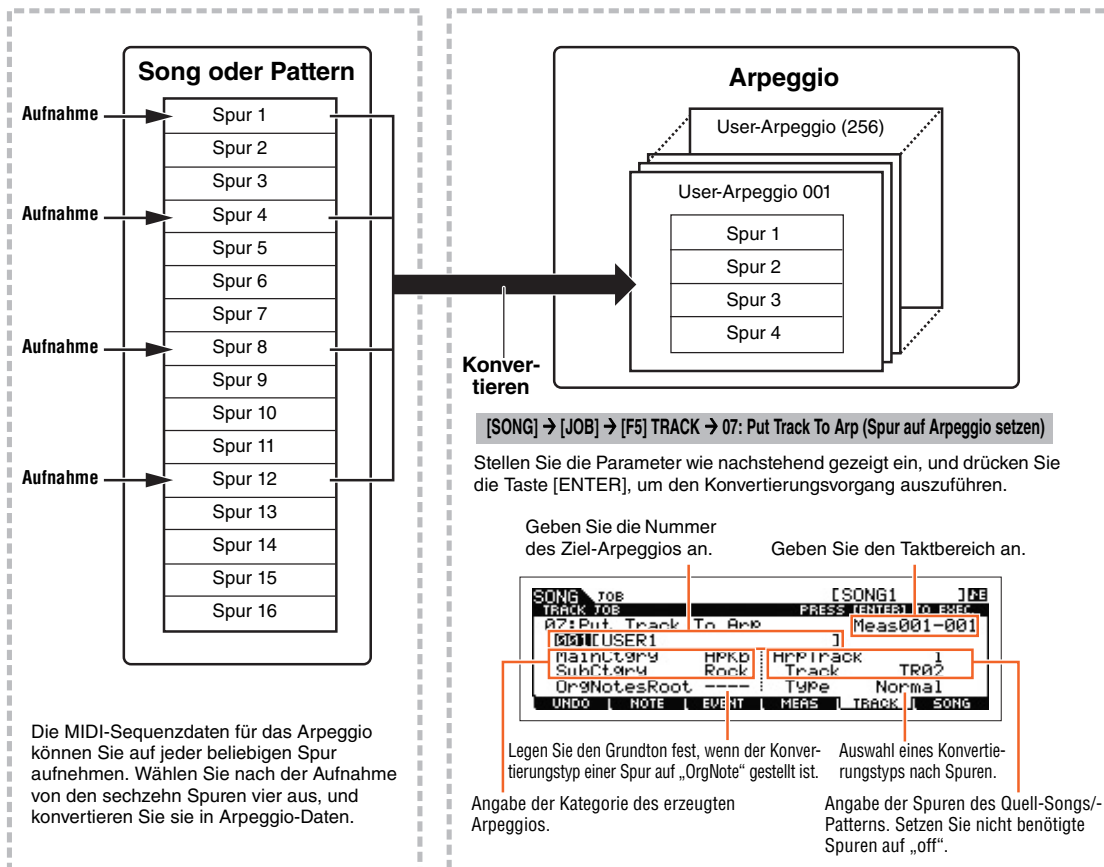
Drehregler 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → „GateTimeRate“ auf der ersten Seite	Seite 83
Drehregler 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → „OctaveRange“ auf der ersten Seite	
Drehregler 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → „UnitMultiply“ auf der ersten Seite	
Drehregler 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → ♩ (Tempo)	

**HINWEIS** Wenn die Taste [SHIFT] gedrückt gehalten und die Taste Knob Function 1 oder 2 gedrückt wird, leuchtet das TONE1/EQ-Lämpchen auf.

**■ Erzeugen eines Arpeggios**

Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggien können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Zuerst müssen Sie eine Phrase auf einer Song- oder Pattern-Spur aufnehmen. Konvertieren Sie dann mit Hilfe der entsprechenden Song- oder Pattern-Job-Funktion die Daten (MIDI-Sequenzdaten) in Arpeggio-Daten.

- 1 Nehmen Sie in einem Song oder einem Pattern MIDI-Sequenzdaten auf.**
- 2 Konvertieren Sie die (im Song oder Pattern aufgenommenen) MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten.**



**Mixing-Modus**

**Mixing Play**

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

**Mixing Edit**

**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

**Part Edit**

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

**Mixing Job**

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

**Mixing Voice Edit**

**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

**Mixing Voice Job**

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

**Ergänzende Informationen**

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

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

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

Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten in einem Song oder Pattern auf. Lesen Sie dazu ggf. die Anweisungen in diesem Kapitel (siehe oben). Im Folgenden sind einige Beispielmethode aufgelistet.

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

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

### • Erzeugen einer Basslinie (unter Verwendung einer Normal Voice)

Spur 1	Nehmen Sie passend zu einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) eine Basslinie auf.	Konvertierung mit „OrgNote“, nachdem OrgNotes Root festgelegt wurde.
Spur 2–4		aus

## ■ Speichern der Mixing-Einstellungen als Mixing-Template

Insgesamt wurden 32 Mixing-Einstellungen, die jeweils für verschiedene Musikkategorien oder Genres geeignet sind, als praktische Mixing-Templates programmiert und gespeichert. Jedes Mixing-Template umfasst Einstellungen für Voices, Effekte, Stereoposition usw., die an den jeweiligen Musikstil angepasst sind. Wählen Sie einfach das Template aus, das der Art des Songs/Patterns, die Sie erzeugen möchten, am nächsten kommt, nehmen Sie weitere Einstellungen nach Bedarf vor, und beginnen Sie dann die Aufnahme. Sie können die von Ihnen auf dem MOX6/MOX8 vorgenommenen Mixing-Einstellungen auch als eigene Templates speichern.

### Abrufen von Templates

- 1 Um den Pattern-Play-Modus aufzurufen, drücken Sie einfach die [SONG]/-[PATTERN]-Taste.
- 2 Drücken Sie die [MIXING]-Taste und dann die Taste [F6] TEMPLATE, und drücken Sie dann die Taste [SF1] MIX, um das Display zum Auswählen eines Templates zu öffnen.
- 3 Wählen Sie mit den Tasten [INC] und [DEC] oder dem [DATA]-Rad das gewünschte Template aus. Drücken Sie nach dem Auswählen des Templates die [ENTER]-Taste, um die entsprechenden Mixing-Einstellungen zu laden.
- 4 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Mixing-Einstellungen zu prüfen. Um den gewünschten Part auszuwählen, drücken Sie die [TRACK]-Taste (das Lämpchen leuchtet) und danach die entsprechende Nummertaste [1]–[16].

### Speichern der Mixing-Einstellungen als Mixing-Template

- 1 Drücken Sie im Song-/Pattern-Modus die [MIXING]-Taste, und nehmen Sie dann die Mixing-Einstellungen vor.
- 2 Drücken Sie die [STORE]-Taste.  
Das Store-Display für den Song-/Pattern-Modus erscheint.

**HINWEIS** Drücken Sie im Mixing Voice Edit die [STORE]-Taste, um die Mixing-Voice zu speichern. Um die Mixing-Templates zu speichern, drücken Sie im Song-/Pattern-Modus, Mixing Play, Mixing Edit oder Mixing Job die [STORE]-Taste.

## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

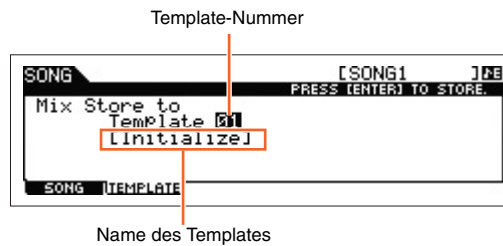
### Ergänzende Informationen

**3 Drücken Sie die Taste [F2] TEMPLATE.**

**4 Stellen Sie Nummer und Name des Templates ein.**

**5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Nachdem die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das neue Template zu speichern. Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



## Mixing-Modus

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Ergänzende Informationen

# Master-Modus

Dieser Synthesizer ist mit einer derartigen Vielzahl an verschiedenen Leistungsmerkmalen, Funktionen und Vorgängen ausgestattet, dass es Ihnen möglicherweise schwer fällt, die benötigte Funktion zu finden und aufzurufen. Hierfür wurde die Master-Funktion eingebaut. Der MOX6/MOX8 verfügt über insgesamt 128 Speicherplätze für Ihre eigenen User-Master-Einstellungen. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Vorgänge speichern, die Sie in jedem Modus am häufigsten einsetzen, und sie dann mit einem einfachen Tastendruck aufrufen.

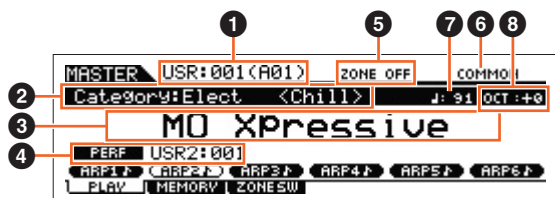
## Master Play

Um in den Master-Play-Modus zu wechseln und das entsprechende Display aufzurufen, drücken Sie im aktuellen Modus die [MASTER]-Taste.

### Bedienung

Drücken Sie die Taste [MASTER].

### [F1] PLAY



#### 1 Master-Nummer (Gruppe/Nummer)

Zeigt die Nummer des ausgewählten Masters an.

#### 2 Hauptkategorie <Unterkategorie>/Voice

Wenn der Voice- oder Performance-Modus aufgerufen ist, werden hier Haupt- und Unterkategorie der Voice/Performance angezeigt. Wenn der Song- oder Pattern-Modus aufgerufen ist, wird hier die Voice angezeigt, die der momentan ausgewählten Spur zugeordnet ist.

#### 3 Master-Name

Zeigt den Namen des aktuellen Masters an.

#### 4 Mode

Zeigt den im aktuellen Master aufgerufenen Modus an. Hier wird einer der Modi (VOICE, PERF, PATTERN, SONG) angezeigt.

#### 5 Zone Switch

Zeigt die „ZoneSwitch“-Einstellung an ([Seite 129](#)).

#### 6 Aktueller Part/Aktuelle Spur

Wenn der Performance-Modus aufgerufen ist, wird hier der momentan ausgewählte Part (aktuelle Part) der Performance angezeigt. Wenn der Song- oder Pattern-Modus aufgerufen ist, wird hier die momentan ausgewählte Spur angezeigt. Wenn der Voice-Modus aufgerufen ist, wird nichts angezeigt.

#### 7 J (Arpeggio-Tempo)

Zeigt das für das aktuelle Master eingestellte Arpeggio-Tempo an.

**HINWEIS** Dieser Parameter kann auch eingestellt werden, indem die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten und mehrmals in Folge im gewünschten Tempo die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Diese Funktion wird als „Tap Tempo“ (Tempo eintippen) bezeichnet.

#### 8 OCT (Octave)

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an.

## Master-Modus

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

- [F1] NAME

#### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK



## [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6) [SF1] SCN1 (Scene 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6)

Wenn der Voice-, Performance- oder Pattern-Modus im Master aufgerufen wird, ist jeder der Tasten [SF1] ARP1 bis [SF6] ARP6 entsprechend der Voice-/Performance-/Pattern-Nummer ein unterschiedlicher Arpeggio-Typ zugewiesen. Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit den Achtelnoten-Symbolen auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken. Wenn der Song-Modus aufgerufen wird, ist jeder der Tasten [SF1]–[SF6] entsprechend der Song-Nummer eine unterschiedliche Scene-Einstellung zugewiesen. Sie können während Ihres Spiels auf der Tastatur damit jederzeit die Stummschaltungs- oder Solo-Einstellungen für die Spuren aufrufen, indem Sie diese Tasten drücken.

**HINWEIS** Die Arpeggien können im Arpeggio-Edit-Display gespeichert werden. Ausführliche Anweisungen zum Speichern von Scenes finden Sie unter „Speichern von Song-Scenes“ auf [Seite 98](#).

## [F2] MEMORY

### Mode

Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

**Einstellungen:** Voice, Performance, Song, Pattern

### Memory

Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

**Einstellungen:** Wenn der Modus auf „Voice“ gestellt ist: Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer aus.  
Wenn der Modus auf „Performance“ gestellt ist: Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer aus.  
Wenn der Modus auf „Song“ gestellt ist: Wählen Sie eine Song-Nummer aus.  
Wenn der Modus auf „Pattern“ gestellt ist: Wählen Sie eine Pattern-Nummer aus.

## [F3] ZONE SW (Zone Switch)

### ZoneSwitch

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). Einzelheiten zur Zone-Funktion finden Sie auf [Seite 130](#).

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Wenn der Modus auf „Voice“ oder „Performance“ gestellt ist, und der Zone-Schalter ist eingeschaltet (on), kann in der Voreinstellung nur Zone 1 benutzt werden (das Spielen der Zonen 2–4 erzeugt keinen Ton). Diese Zonen können Sie benutzen, indem Sie die verschiedenen Parameter im Master-Edit-Modus einstellen.

### ZoneKnob

Wenn ZoneSwitch auf „on“ gestellt ist, wird hiermit festgelegt, ob den Drehreglern 1–8 die Zone-Edit-Einstellungen zugewiesen sind (on) oder ob den Drehreglern 1–8 die Einstellungen im aufgerufenen Modus zugewiesen sind (off).

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Wenn ZoneSwitch auf „on“ gestellt ist, kann ZoneKnob auch durch gleichzeitiges Drücken der Knob-Function-Tasten 1 und 2 ein-/ausgeschaltet werden. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, sind die LED-Anzeigen der Knob-Function-Tasten 1 und 2 ausgeschaltet.

## Master-Modus

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

[F1] NAME

#### Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## Master Edit

Im Master-Edit-Modus können Sie durch die Bearbeitung der entsprechenden Parameter Ihre eigenen, aus bis zu vier verschiedenen Zonen (Tastaturbereichen) bestehenden Master-Programme erstellen. Im Master-Modus können Sie die Tastatur in (bis zu) vier unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Den einzelnen Zonen können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Dreh- und Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Voices dieses Synthesizers über verschiedene Kanäle die Voices eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MOX6/MOX8 praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen. Es gibt zwei Arten von Displays zur Master-Bearbeitung: diejenigen zur Bearbeitung von Parametern, die für alle vier Zonen gemeinsam gelten, und diejenigen zur Bearbeitung einzelner Zonen. Dieser Abschnitt erläutert die Parameter des Common Edit und des Part Edit.

## Common Edit

### Bedienung

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] NAME

In diesem Display können Sie einen Namen für den Master eingeben. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungs vorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

## Zone Edit

### Bedienung

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → Nummer [1] – [4]

### [F1] TRANS (Transmit)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jede einzelne Zone MIDI-Daten sendet, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

#### TransCh (Transmit Channel)

Bestimmt den MIDI-Sendekanal (Englisch: Transmit Channel) für jede einzelne Zone.

Einstellungen: 1 – 16

#### TGSwitCh (Tone Generator Switch)

Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: off, on

#### MIDISwitch

Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: off, on

### [F2] NOTE

In diesem Display können Sie die Tonhöhen- und Tastaturparameter für die einzelnen Zonen einstellen.

#### Octave

Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu drei Oktaven auf- oder abwärts einstellen.

Einstellungen: -3 – 0 (Vorgabe) – +3

#### Transpose

Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Zonenbereich nach oben oder unten verschoben wird.

Einstellungen: -11 – 0 (Vorgabe) – +11

#### NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

Legt für die einzelnen Zonen die tiefste (Low) und die höchste (High) Note ihres Tastaturbereichs fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen.

Einstellungen: C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und schlagen Sie die gewünschte Taste an.

## Master-Modus

### Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

▶ [F1] NAME

#### Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## [F3] TX SW (Transmit Switch)

In diesem Display können Sie einstellen, wie die einzelnen Zonen das Senden von MIDI-Eventarten (wie z. B. Control Change- und Program Change-Events) beeinflussen. Wenn der jeweilige Parameter auf „on“ gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Daten übertragen. Es stehen zwei verschiedene Display-Arten zur Verfügung, zwischen denen Sie durch Drücken der [SF6]-Taste wechseln können. Die beiden nachfolgend aufgeführten Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in verschiedenen Formaten. Verwenden Sie die Art, die Ihnen besser gefällt.

- Display mit vier Zonen
- Display mit allen Parametern für eine einzelne Zone

**Einstellungen:** Siehe weiter unten.

Bank (TG) .....	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Events an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PC (TG).....	Bestimmt, ob Program-Change-Events an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Bank (MIDI) .....	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Events an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PC (MIDI).....	Bestimmt, ob Program-Change-Events an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PB (Pitch Bend) .....	Bestimmt, ob Pitch-Bend-Meldungen an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
MW (Modulation Wheel) .....	Bestimmt, ob die MIDI-Events, die vom Modulationsrad erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
FC1 (Foot Controller 1) .....	Bestimmt, ob die MIDI-Events, die vom Foot Controller (Fußregler) erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Sus (Sustain) .....	Bestimmt, ob Sustain-Events (Controller-Nummer 64) an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dieser Parameter ist für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.
FS (Foot Switch) .....	Bestimmt, ob MIDI-Events, die von dem Fußschalter erzeugt wurden, der an der Buchse FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] angeschlossen ist, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Knob .....	Bestimmt, ob die MIDI-Events, die von den Drehreglern am Gerät erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
A.Func1 (Assignable Function 1) / A.Func2 (Assignable Function 2) .....	Bestimmen, ob die MIDI-Events, die durch Drücken der Tasten ASSIGNABLE FUNCTION [1] und [2] erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Vol/Exp (Volume/Expression)....	Bestimmt, ob MIDI-Volume-Befehle an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Pan .....	Bestimmt, ob MIDI-Pan-Befehle an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

## [F4] PRESET

MASTER	Uce=[Concert Grand Piano] E			
	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
BankMSB	000	000	000	000
BankLSB	000	000	000	000
PgmChange	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
	TRANS	NOTE	TX SW	PRESET
				KNOB SEND

In diesem Display können Sie für die ausgewählte Master-Programmnummer Voice-Einstellungen für die einzelnen Zonen vornehmen.

**HINWEIS** Mit der Taste [F6] SEND können Sie auswählen, ob die Einstellungen im PRESET-Display sofort übernommen werden sollen oder nicht. Wenn die Taste [F6] SEND eingeschaltet wird (SEND), werden die entsprechenden MIDI-Meldungen vom MOX6/MOX8 ausgegeben, sobald Sie die einzelnen Parameter in diesem Display geändert haben. Wenn die Taste [F6] SEND ausgeschaltet ist (SEND), werden die MIDI-Meldungen vom MOX6/MOX8 ausgegeben, nachdem Sie das bearbeitete Master gespeichert haben und das Master dann wieder auswählen. Die im Display [F1] TRANS oder [F3] TX SW deaktivierten Parameter können jedoch nicht ausgegeben werden.

### BankMSB (Bank Select MSB)

### BankLSB (Bank Select LSB)

### PgmChange (Program Change)

Bestimmt die Voice-Zuordnung für jede Zone im ausgewählten Master.

**Einstellungen:** Siehe die „Liste der Voices“ im PDF-Dokument „Datenliste“.

### Volume

Bestimmt den Ausgangspegel der Voice jeder Zone.

**Einstellungen:** 0 – 127

### Pan (Panorama)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice jeder Zone.

**Einstellungen:** L64 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

## Master-Modus

### Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

[F1] NAME

#### Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

▶ [F3] TX SW

▶ [F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

**[F5] KNOB****CtrlKnobUp (Control Knob Upper)****CtrlKnobLo (Control Knob Lower)**

In diesem Display können Sie bestimmen, welche Controller-Nummern für die Drehregler der einzelnen Zonen verwendet werden. Diese Einstellungen sind nur verfügbar, wenn der „ZoneKnob“-Parameter (im Display [F3] ZONE SW des Master-Play-Modus) auf „on“ gestellt ist.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

**Master Job**

Der Voice-Job-Modus enthält einige grundlegende Bedienungsschritte wie z.B. Initialize (Initialisieren) und Copy (Kopieren). Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

**[F1] INIT (Initialize)**

Mit dieser Funktion können Sie alle Master-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Außerdem können Sie hier selektiv bestimmte Parameter wie gemeinsame Einstellungen, Einstellungen für die einzelnen Zonen usw. initialisieren – sehr hilfreich, wenn Sie ein Master von Grund auf neu erstellen möchten.

**Parametertypen, die initialisiert werden können:** All, Common, Zone

All	Alle Einstellungen des ausgewählten Masters werden initialisiert.	
Common	Die Einstellungen der gemeinsamen Common-Parameter des ausgewählten Masters werden initialisiert.	
Zone	Die Zoneneinstellungen werden initialisiert. Sie können die Zoneneinstellung auf einen der folgenden drei Typen initialisieren.	
	Split-Modus	Teilt den Tastaturbereich in Zone 1 und Zone 2 auf. „UpperCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des oberen Tastaturbereichs, „LowerCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des unteren Tastaturbereichs, und „SplitPoint“ legt die Note fest (C2 – G8), bei der die Teilung in oberen und unteren Bereich erfolgt.
	4Zone	Initialisiert alle vier Zonen.
	Layer	Hiermit können Sie zwei Parts aus Zone 1 und Zone 2 übereinander legen (Englisch: „Layer“). „UpperCh“ und „LowerCh“ bestimmen jeweils die MIDI-Sendekanäle der beiden Zonen.

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Masters an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Datenübertragung auszuführen.

**HINWEIS** Um eine Bulk-Dump-Datenübertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → „DeviceNo.“

**Master-Modus****Master Play**

▶ [F1] PLAY

▶ [F2] MEMORY

▶ [F3] ZONE SW

**Master Edit****Common Edit**

▶ [F1] NAME

**Zone Edit**

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

▶ [F3] TX SW

▶ [F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

**Master Job**

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

# Remote-Modus

Im Remote-Modus können Sie mit den Drehreglern und Tasten dieses Instruments die Sequenzerspuren und Mischpultkanäle einer DAW-Software auf dem Computer steuern. Sie können beispielsweise die Wiedergabe der DAW-Software am Computer starten/stoppen, indem Sie die Funktionstasten betätigen. Mit Hilfe des Datenrads [DATA] und der Tasten [INC] und [DEC] statt Maus oder Computertastatur können Sie die Song-Position in der DAW-Software steuern. Die DAW-Anwendungen Cubase, Logic, SONAR und Digital Performer können im Remote-Modus des MOX6/MOX8 gesteuert werden. Die Remote-Einstellungen werden bei „Remote Select“ im REMOTE-Display des Utility-Modus vorgenommen.

## Remote-Modus

- Remote-Display
- Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

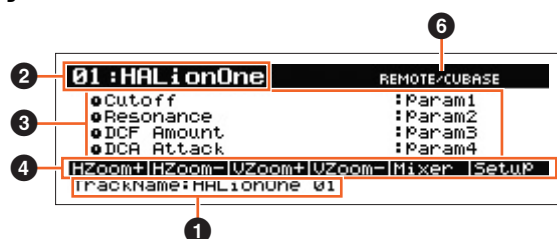
### Bedienung

Drücken Sie die Taste [DAW REMOTE].

**HINWEIS** Um den Remote-Modus zu verlassen, drücken Sie nochmals die Taste [DAW REMOTE].

**HINWEIS** Um zu erfahren, welche DAW-Softwareversion mit dem MOX6/MOX8 kompatibel ist, siehe Abschnitt „Technische Daten“ in der Bedienungsanleitung.

## Remote-Display



### 1 TrackName

Wenn unter „DAW Select“ im Utility-Modus „Cubase“ als DAW-Software ausgewählt ist, wird hier die aktuelle Spur (Track) von Cubase angezeigt.

### 2 Name und Nummer des Control-Templates

Der MOX6/MOX8 ist mit 50 Control-Templates ausgestattet, die für verschiedene VSTi-Plug-ins verwendet werden können. Indem Sie aus den 50 Control-Templates das gewünschte auswählen, können Sie den Drehreglern 1–4 die für das aktuelle VSTi geeigneten Funktionen zuordnen. Dieser Parameter bestimmt die Nummer des Control-Templates.

**HINWEIS** Verwenden Sie MOX6/MOX8 Remote Editor zur Bearbeitung der Control-Templates. MOX6/MOX8 Remote Editor kann unter folgender Internetadresse heruntergeladen werden: <http://www.yamahasyth.com/jp/downloads/> Anweisungen hierzu finden Sie im PDF-Handbuch von MOX6/MOX8 Remote Editor.

**HINWEIS** Wenn im Utility-Modus „Cubase“ als DAW-Software ausgewählt wurde, wird durch Umschalten von VSTi in Cubase auch das im MOX6/MOX8 eingestellte Control-Template umgeschaltet. Wenn im Utility-Modus als DAW-Software eine andere Software als Cubase ausgewählt wurde, beeinflusst ein Umschalten des VSTi in der DAW-Software das im MOX6/MOX8 eingestellte Control-Template nicht. Stellen Sie manuell das gewünschte Control-Template ein, die für das VSTi in der DAW-Software geeignet ist.

### 3 Parametername

Zeigt die Parameter an, die mittels der Drehregler 1–4 auf dem Bedienfeld geändert werden können. Die angezeigten Parameter sind die jeweils letzten vier Parameter, die mit den Drehreglern 1–4 und 5–8 bearbeitet wurden.

### 4 Namen der Funktionen

Zeigt die Namen der Cubase-Funktionen an, die den Tasten [SF1]–[SF6] zugewiesen sind.

### 5 Parameterwerte von „Knob Output Select“ in jedem Template

Zeigt die Parameterwerte von „Knob Output Select“ im Control-Template an. „Knob Output Select“ im Control-Template kann in MOX6/MOX8 Remote Editor eingestellt werden. Unter folgenden Bedingungen wird die Einstellung des Parameters Knob Out Select automatisch als „CC“ angezeigt.

- Die im Utility-Modus ausgewählte DAW-Software ist eine andere als Cubase.
- Der Parameter „MIDI In/Out“ (Seite 150) ist auf „MIDI“ eingestellt.
- Das USB-Kabel ist nicht mit dem MOX6/MOX8 verbunden.

### 6 Name der fernzubedienenden Software

Zeigt den Namen der DAW-Software, die unter „DAW Select“ im Utility-Modus ausgewählt wurde (Seite 142).

## Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

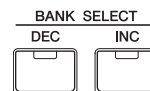
### Remote-Modus

#### Remote-Display

#### Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

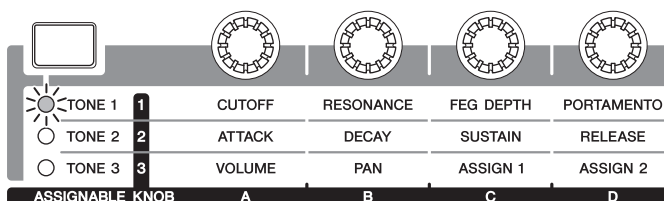
### Umschalten des Control-Templates für das VSTi

Zum Umschalten der Control-Templates für den MOX6/MOX8 verwenden Sie die BANK-SELECT-Tasten [DEC]/[INC].



### Umschalten der Funktionen der Drehregler 1–4

Drücken Sie die Drehreglerfunktionstaste 1, um die den Drehreglern 1–4 zugewiesenen Funktionen in absteigender Reihenfolge umzuschalten, „1“ | „2“ | „3“. Die einzelnen Funktionen hängen vom ausgewählten Control-Template ab. Näheres finden Sie in MOX6/MOX8 Remote Editor. Die betreffenden Lämpchen der dem Drehregler zugewiesenen Funktionen leuchten. Wenn die Funktion im Display angezeigt wird, blinkt das Lämpchen.

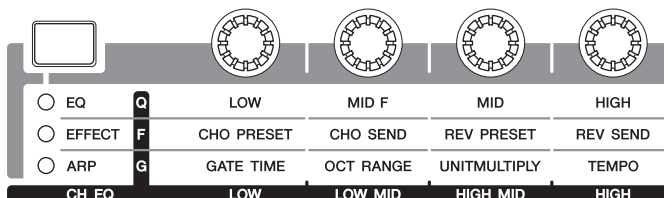


**HINWEIS** Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie Drehreglerfunktionstaste 1, um die Funktionen der Drehregler 1–4 auf „1“ einzustellen.

**HINWEIS** Verwenden Sie MOX6/MOX8 Remote Editor zur Bearbeitung der Control-Templates.

### Umschalten der Funktionen der Drehregler 5–8

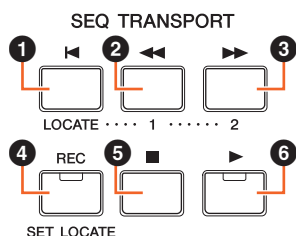
Drehregler 5–8 sind nur verfügbar, wenn „DAW Select“ im Utility-Modus auf „Cubase“ eingestellt ist. Drücken Sie die Drehreglerfunktionstaste 2, um die den Drehreglern 5–8 zugewiesenen Funktionen in absteigender Reihenfolge umzuschalten, „Q“ | „F“ | „G“. Drehregler 5–8 steuern auch die EQ-Frequenzbänder Low, Low Mid, High Mid und High. Die Bedienung ist mit dem Parameter „Track EQ“ (Spurklangregelung) in Cubase verbunden. Die betreffenden Lämpchen der dem Drehregler zugewiesenen Funktionen leuchten. Wenn die Funktion im Display angezeigt wird, blinkt das Lämpchen.



**HINWEIS** Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie Drehreglerfunktionstaste 2, um die Funktionen der Drehregler 5–8 auf „Q“ einzustellen.

### Bedienung des Transports

Die SEQ-TRANSPORT-Tasten funktionieren auch als DAW-Transporttasten.

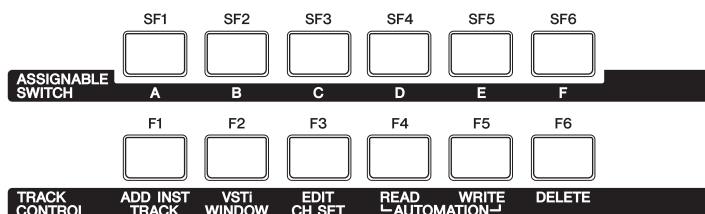


- 1 Top (Zurück zum Song-Anfang)
- 2 Zurückspulen
- 3 Vorspulen
- 4 Aufnahme
- 5 Stopp
- 6 Wiedergabe

## Bedienung durch die Funktionstasten

Die Funktionen der DAW-Software können mithilfe der Funktions- und Unterfunktionstasten bedient werden. Wenn bei „DAW Select“ „Cubase“ eingestellt ist, werden die entsprechenden Funktionen von Cubase diesen Tasten zugewiesen. Dieser Abschnitt erklärt die besonderen Funktionen der Funktionstasten, wenn „DAW Select“ auf „Cubase“ eingestellt ist.

**HINWEIS** Wenn bei „DAW Select“ etwas anderes als „Cubase“ eingestellt ist, kann es sein, dass die entsprechenden Funktionen nicht richtig zugewiesen werden. Bevor Sie die Funktionstasten verwenden, weisen Sie den Funktionstasten die gewünschten Funktionen in der DAW-Software zu. Bitte beachten Sie, dass diese Tasten nicht zur Verfügung stehen, wenn „DAW Select“ auf „Digital Performer“ eingestellt ist.



## Funktionen der Funktionstasten

Wenn bei „DAW Select“ „Cubase“ eingestellt ist, sind die folgenden Funktionen fest den Tasten [F1]–[F6] zugewiesen.

Tasten	Bedienfeldanzeige	Funktionen
F1	ADD INST TRACK	Öffnet/Schließt das Dialogfenster [Add Instrument Track].
F2	VSTi WINDOW	Öffnet/Schließt das VSTi-Display der ausgewählten Spur.
F3	EDIT CH SET	Öffnet/schließt das Einstellungsfenster für den Kanal der gewählten Spur.
F4	AUTOMATION READ	Schaltet Automation Read für die gewählte Spur ein oder aus.
F5	AUTOMATION WRITE	Schaltet Automation Write für die gewählte Spur ein oder aus.
F6	DELETE	Löschen

Bei der Auswahl mehrerer Spuren bedenken Sie bitte die folgenden Punkte:

- Die Funktion [F2] betrifft die oberste Spur.
- Die Funktion [F3] betrifft nur die oberste Spur.
- Die Funktionen [F4]/[F5]/[F6] betreffen alle ausgewählten Spuren.

## Funktionen der Unterfunktionstasten

Die Tasten [SF1]–[SF6] können jeder beliebigen Funktion zugewiesen werden. Wenn „DAW Select“ auf „Cubase“ eingestellt ist, können Sie sechs Speicherplätze für die den Tasten [SF1]–[SF6] zugewiesenen Funktionen verwenden. Um zwischen den Speicherplätzen (Memory) 1–6 umzuschalten, verwenden Sie die Tasten [A]–[F] am Bedienfeld des MOX6/MOX8. Die folgenden Funktionen sind als Grundeinstellungen für die Speicherplätze 1–5 gespeichert. Die den Unterfunktionstasten zugewiesenen Funktionen lassen sich im Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“ in Cubase bearbeiten (Seite 137).

### Memory 1 – Project Setup

Tasten	Kategorien	Funktionen	Anzeige im Display
SF1	Zoom	Vergrößern	HZoom+
SF2	Zoom	Verkleinern	HZoom-
SF3	Zoom	Vertikal vergrößern	VZoom+
SF4	Zoom	Vertikal verkleinern	VZoom-
SF5	Geräte	Mixer	Mixer
SF6	MOX6/MOX8	MOX6/MOX8 Extension Setup	Setup

## Remote-Modus

### Remote-Display

### Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

## Memory 2 – Project Window

Tasten	Kategorien	Funktionen	Anzeige im Display
SF1	Bearbeiten	Key-Editor öffnen	KeyEd
SF2	Bearbeiten	Noten-Editor öffnen	Score
SF3	Bearbeiten	Schlagzeug-Editor öffnen	Drum
SF4	Bearbeiten	Listen-Editor öffnen	List
SF5	Geräte	Mixer	Mixer
SF6	Projekt	Pool öffnen	OpenPI

## Memory 3 – MIDI

Tasten	Kategorien	Funktionen	Anzeige im Display
SF1	Spur hinzufügen	MIDI	AdMidi
SF2	MIDI-Quantisierung	Auto-Quantisierung Ein/Aus	AutoQ
SF3	MIDI	Quantisierung	Qtz
SF4	MIDI	Längen quantisieren	QtzLng
SF5	MIDI	Step-Eingabe ein/aus	Step
SF6	MIDI	Quantisierungseinstellungen	QtzSet

## Memory 4 – Audio

Tasten	Kategorien	Funktionen	Anzeige im Display
SF1	Spur hinzufügen	Audio	AdAudi
SF2	Spur hinzufügen	Audio Mono	AdMono
SF3	Bearbeiten	Monitor	Monit
SF4	Bearbeiten	Nächsten Rastertyp auswählen	NextGr
SF5	Datei	Audiodatei importieren	ImpAud
SF6	Projekt	Pool öffnen	OpenPI

## Memory 5 – Mix

Tasten	Kategorien	Funktionen	Anzeige im Display
SF1	Automation	Verwendete Automationsspuren anzeigen (ausgewählte Spuren)	ShowAt
SF2	Automation	Verwendete Automation aller Spuren anzeigen	ShwAUA
SF3	Automation	Verwendete Automation aller Spuren ausblenden	HidAAu
SF4	Datei	Audio-Mixdown exportieren	MixDn
SF5	Geräte	Mixer	Mixer
SF6	Datei	Neue Version speichern	NewVer

## Remote-Modus

### Remote-Display

### Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen



**Remote-Modus**

- Remote-Display
- Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

**MOX6/MOX8 Extension-Setup-Fenster**

Die Funktionen können mit den Tasten [SF1]–[SF6] im Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“ in Cubase zugewiesen werden. Dieser Abschnitt beschreibt das Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“.

**Startmethode**

Wählen Sie in Cubase das Menü „Geräte“ aus, und dort den Menüpunkt „MOX6/MOX8 Extension Setup“. Das Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“ erscheint.

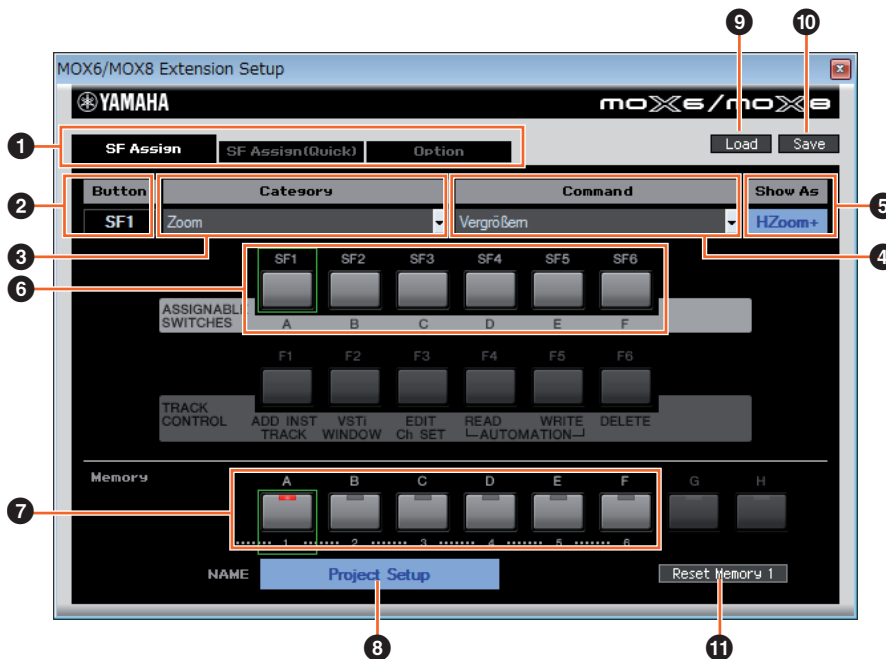
**HINWEIS** Wenn die Grundeinstellungen von Speicherplatz (Memory) 1 den Funktionstasten zugewiesen sind, können Sie das Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“ auch mit der Taste [SF6] am Bedienfeld des MOX6/MOX8 öffnen.

**Über die Einstellungen für das Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“**

Das Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“ enthält die Fenster „SF Assign“, „SF Assign (Quick)“ und „Option“. Mit den Reitern wechseln Sie zwischen den drei Fenstern.

**Fenster „SF Assign“**

In diesem Fenster werden die Funktionen der ausgewählten Unterfunktionstaste zugewiesen. Sie können eine der Unterfunktionstasten auswählen, indem Sie auf [SF1]–[SF6] im Fenster klicken.



**1 Reiter [SF Assign], Reiter [SF Assign (Quick)], Reiter [Option]**

Klicken Sie auf einen der Reiter, um zwischen den Fenstern umzuschalten.

**2 Button**

(Taste) Zeigt die zur Bearbeitung ausgewählte Taste an.

**3 Category**

(Kategorie) Wählt die Kategorie der der ausgewählten Taste zugewiesenen Funktion.

**4 Command**

(Befehl) Wählt die Funktion aus der gewählten Kategorie.

**5 Show As**

(Zeigen als) Legt die Anzeige der gewählten Funktion im Display fest. Die Anzeige im Display kann aus maximal sechs Zeichen bestehen.

**6 Schaltflächen [SF1]–[SF6]**

Diese Schaltflächen entsprechen den Tasten [SF1]–[SF6] auf dem Bedienfeld des MOX6/MOX8. Bestimmt, welcher Taste eine Funktion zugewiesen werden und für das ausgewählte Set genutzt werden soll.

## 7 Schaltflächen für die Speicherplätze (Memory) 1–6

Legt fest, welcher Speicherplatz (Memory) den Tasten [SF1]–[SF6] zugewiesen werden soll.

## 8 Name des Speicherplatzes

Legt den Namen des Speicherplatzes (Memory) fest, der durch den obigen Parameter (7) bestimmt wird; maximal 16 Zeichen Länge.

## 9 Load

(Laden) Lädt die Datei, in der Einstellungen des MOX6/MOX8-Extension-Setup-Fensters gespeichert sind.

## 10 Save

(Speichern) Alle Einstellungen im Fenster „MOX6/MOX8 Extension Setup“, außer denen unter dem Reiter „Option“, werden in einer Datei gespeichert.

## 11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

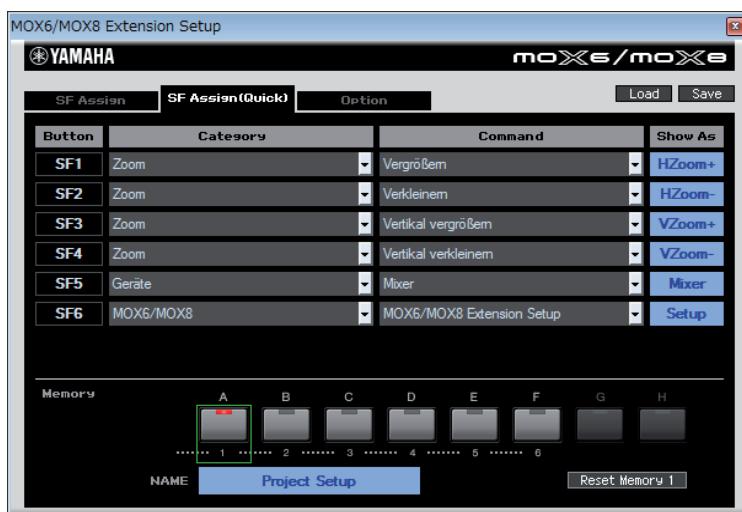
Durch Anklicken dieser Schaltflächen werden die Grundeinstellungen des ausgewählten Speicherplatzes (Memory) auf den Tasten [SF1]–[SF6] gespeichert.

### HINWEIS

Wenn Sie mit der Reset-Memory-Schaltfläche die Grundeinstellungen wiederherstellen, werden die gespeicherten Funktionen der Tasten [SF1]–[SF6] des gewählten Speicherplatzes überschrieben.

## Fenster SF Assign (Quick)

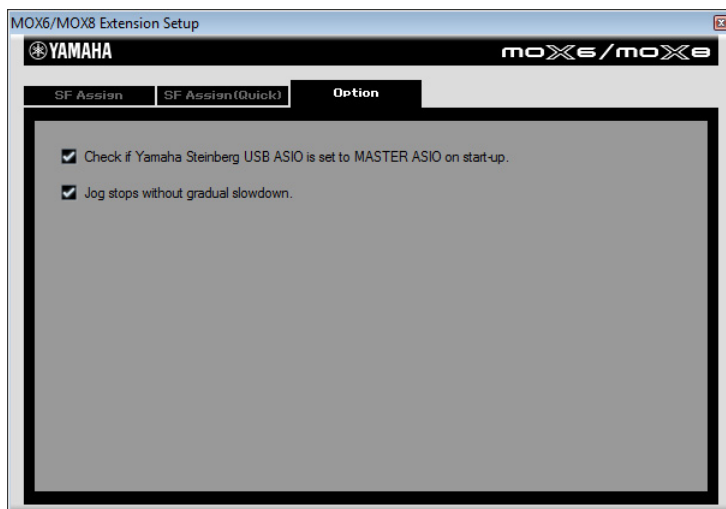
In diesem Fenster können Sie den Tasten [SF1]–[SF6] Funktionen zuweisen. Das Einstellungsmenü ist dasselbe wie im SF-Assign-Fenster. Im Fenster „SF Assign (Quick)“ können Sie die Funktionen den im Fenster gezeigten Schaltflächen [SF1]–[SF6] zuweisen.



## Option-Fenster

In diesem Fenster nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor.

- Hier legen Sie fest, ob beim Starten von Cubase der Dialog der Audiotreibereinstellungen angezeigt wird oder nicht.
- Wenn Sie den Projekt-Cursor von Cubase mit dem Datenrad bewegen, legen Sie hier fest, ob der Cursor sofort stoppt, wenn Sie das Rad nicht mehr bewegen (Ein), oder ob die Cursor-Bewegung allmählich ausläuft (Aus).



## Remote-Modus

### Remote-Display

### Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

## Mute/Solo

Sie können die momentan ausgewählte Spur in Cubase stumm- oder Solo schalten, indem Sie die entsprechende Taste [MUTE]/[SOLO] am MOX6/MOX8 drücken.



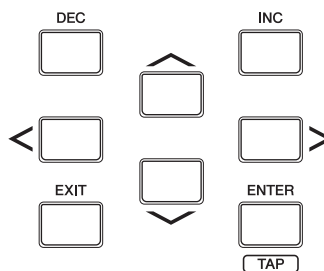
## Remote-Modus

### Remote-Display

### Zuordnungen von Fernbedienungs-funktionen

## Cursor-Bewegung/ Programmwechselfunktion

Die Cursor-Tasten [<]/[^]/[v]/[>] fungieren als Cursor-Steuertasten für die DAW-Software. Die [EXIT]-Taste fungiert als <Esc>-Taste am Computer, während die [ENTER]-Taste als <Eingabe>-Taste fungiert. Die Tasten [INC]/[DEC] schalten das VSTi-Programm in der DAW-Software um. Wenn jedoch „Remote Select“ auf „Cubase“ gestellt ist, hängen die Funktionen der [INC]/[DEC]-Tasten von der Einstellung bei „ProgramChangeMode“ im MOX6/MOX8 ab.

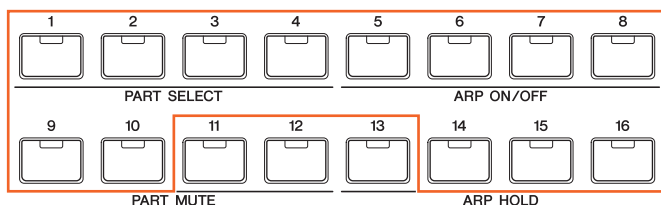


„ProgramChangeMode“-Einstellung	Funktionen
remote	Mit der Taste [INC] wählen Sie das nächste Programm, und mit der Taste [DEC] wählen Sie das vorhergehende Programm.
PC	Hier können Sie mit den [INC]/[DEC]-Tasten das Programm mit der angegebenen Nummer auswählen. Wenn Sie eine Programmnummer außerhalb des gültigen Bereichs angeben, wird das Programm nicht umgeschaltet. Wenn Sie VST3 verwenden, können Sie das Programm nicht mit den [INC]/[DEC]-Tasten umschalten.
auto	Wenn die ausgewählte Spur eine MIDI-Spur ist, und wenn das Ausgabeziel der MIDI-Spur nicht VSTi ist, ist die Funktion der [INC]/[DEC]-Tasten dieselbe, als wenn „ProgramChangeMode“ auf „PC“ eingestellt ist. In anderen Fällen entspricht die Funktion der [INC]/[DEC]-Tasten der Einstellung des „ProgramChangeMode“ auf „remote“.

Wenn bei „DAW Select“ etwas anderes als „Cubase“ eingestellt ist, ist der „ProgramChangeMode“ immer auf „PC“ eingestellt.

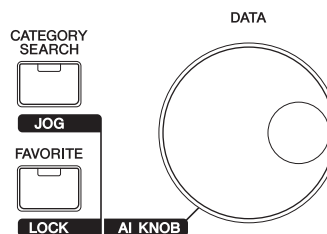
## Direkteingabe einer Zahl

Die Nummerntasten [1]–[9] fungieren als Zifferntasten 1–9 in Cubase. Die Nummerntaste [10] fungiert als Zifferntaste 0 in Cubase. Die Nummerntaste [14] fungiert als Zifferntaste „.“, die Nummerntaste [15] als Zifferntaste „-“ und die Nummerntaste [16] als Zifferntaste „+“. Diese Nummerntasten können Sie bei der Direkteingabe von Parameterwerten oder bei Umschaltung der Werkzeugfunktionen in Cubase verwenden.



## Funktionen des AI KNOB

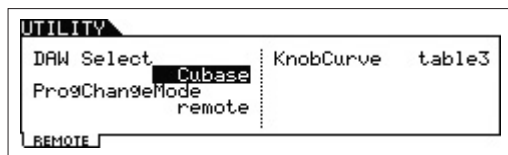
Das Datenrad [DATA] des MOX6/MOX8 fungiert als AI KNOB. Der AI KNOB (Artificial-Intelligence-Drehregler) kann einen beliebigen Parameter im Hauptfenster und in Plug-in-Software von Cubase steuern, die mit dem Mauszeiger ausgewählt wird (nur wenn die Tasten [LOCK] und [JOG] ausgeschaltet sind). Die Taste [CATEGORY SEARCH] fungiert als [JOG]-Taste, und die Taste [FAVORITE] fungiert als [LOCK]-Taste. Die für die Steuerung per AI KNOB verfügbaren Parameter unterscheiden sich wie folgt je nach Ein-/Ausschaltzustand der [JOG]-Taste und der [LOCK]-Taste.



[JOG]-Taste	[LOCK]-Taste	Funktionen des AI KNOB
Aus	Aus	Es wird der Parameter bedient, auf den der Mauszeiger in Cubase weist.
Aus	Ein	Wenn Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Parameter bewegen und dann die Taste [LOCK] einschalten, steuert der AI KNOB den „verriegelten“ Parameter unabhängig von der aktuellen Mausposition.
Ein	Aus	Verändert die Zeitposition des aktuellen Projekts. Im MOX6/MOX8-Extension-Setup-Fenster (Seite 137) wird festgelegt, ob der Cursor sofort stoppt, wenn Sie das Rad nicht mehr bewegen (Ein), oder ob die Cursor-Bewegung allmählich ausläuft (Aus).
Ein	Ein	Verändert die Zeitposition des aktuellen Projekts. Die Veränderung der Zeitposition stoppt auch dann nicht, wenn Sie aufhören, den AI KNOB zu betätigen. Sie können die Wiedergabe jederzeit mit der Taste [■] (Stopp) anhalten.

## Utility-Einstellungen

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Display mit den Utility-Einstellungen für den Remote-Modus aufzurufen. Siehe [Seite 142](#) für Näheres zu den einzelnen Parametern.



## Remote-Modus

### Remote-Display

### Zuordnungen von Fernbedienungsfunktionen

# Utility-Modus

Im Utility-Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des MOX6/MOX8 gelten. Dieser Modus ist eigentlich ein Untermodus der Voice-/Performance-/Song-/Pattern-Modi. Drücken Sie in den einzelnen Modi die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung Ihrer Einstellungen diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.

## Bedienung

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

## [F1] GENERAL

### [SF1] TG (Tone Generator)

In diesem Bereich können Sie übergreifende Einstellungen für den internen Klangerzeuger (Tone Generator) vornehmen. Diese Einstellungen betreffen nur die interne Klangerzeugung. Die MIDI-Ausgabe wird dadurch nicht beeinflusst.

#### Volume

Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments.

Einstellungen: 0 – 127

#### NoteShift

Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird.

Einstellungen: -24 – 0 – +24

#### Tune

Bestimmt die Feinstimmung (englisch: Tuning) des gesamten Sounds des MOX6/MOX8 (in Schritten von 0,1 Cent).

Einstellungen: -102.4 – +0.0 – +102.3

#### SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

Schaltet den Chorus-Effekt ein/aus.

Einstellungen: off, on

#### SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

Schaltet den Reverb-Effekt ein/aus.

Einstellungen: off, on

### [SF2] OUTPUT

#### L&R Gain

Bestimmt den Ausgangspegel der OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

Einstellungen: 0 dB, +6 dB

#### USB 1/2 Gain

#### USB 3/4 Gain

Legt den Ausgangspegel der USB-Kanäle 1/2 oder 3/4 fest.

Einstellungen: 0 dB, +6 dB

### [SF2] KBD (Keyboard)

In diesem Display können Sie die Parameter für die Tastatur (englisch: Keyboard) einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die durch das Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Events.

#### Octave

Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den die Tastatur nach oben oder unten transponiert wird. Dieser Parameter ist mit den OCTAVE-Tasten [-]/[+] am Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: -3 – 0 – +3

#### Transpose

Dieser Parameter wird verwendet, um die Tastatur in Halbtonschritten zu transponieren.

Einstellungen: -11 – 0 – +11

**HINWEIS** Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C -2 und G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet.

## Utility-Modus

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## VelCurve (Velocity Curve)

Diese fünf Kurven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten spielen, die tatsächliche Velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Velocity an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.)

**Einstellungen:** norm, soft, hard, wide, fixed

norm (normal)..... Diese lineare „Kurve“ (englisch: Curve) erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen der Stärke Ihres Spiels auf der Tastatur und der resultierenden Velocity.

soft (weich)..... Diese Kurve zeigt besonders bei niedrigeren Velocity-Werten ein stärkeres Ansprechen.

hard (hart)..... Diese Kurve zeigt besonders bei höheren Velocity-Werten ein stärkeres Ansprechen.

wide (weit)..... Diese Kurve betont die Unterschiede Ihrer Anschlagstärke, indem niedrigere Velocity-Werte bei leiserem Spiel und höhere Velocity-Werte bei lauterem Spiel erzeugt werden. Mit dieser Einstellung können Sie Ihren Dynamikumfang vergrößern.

fixed (fest)..... Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Klangänderung erzeugt (Einstellung mit Fixed Velocity). Die Velocity der gespielten Noten wird auf den hier eingestellten Wert festgelegt.

## FixedVelocity

Die Fixed-Einstellung lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie für den Parameter Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung „fixed“ verwenden.

**Einstellungen:** 1 – 127

## [SF4] PERF CRE (Performance Creator)

Dieses Display bestimmt die Parameter von Performance Creator, der die Tasten [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN] verwendet.

### Layer Bank (Layer Voice Bank), Layer Number (Layer Voice Number)

Legt die Voice fest, die bei Verwendung der Layer-Funktion von Performance Creator als erste zugewiesen wird. Wählen Sie die gewünschte Voice aus, indem Sie Bank und Nummer festlegen. Der Name wird automatisch angezeigt.

### Split Bank (Split Voice Bank), Split Number (Split Voice Number)

Legt die Voice fest, die bei Verwendung der Split-Funktion von Performance Creator als erste zugewiesen wird. Wählen Sie die gewünschte Voice aus, indem Sie Bank und Nummer festlegen. Der Name wird automatisch angezeigt.

### SplitLower/Upper

Legt den Tastaturbereich fest, dem die erste Voice bei Ausführung der Split-Funktion von Performance Creator zugewiesen wird. Wenn „both“ ausgewählt ist, wird die erste Voice sämtlichen Tastaturtasten zugewiesen. Wenn „lower“ ausgewählt ist, wird die erste Voice dem Bereich unterhalb des Split-Punkts zugewiesen. Wenn „upper“ ausgewählt ist, wird die erste Voice dem Bereich oberhalb des Split-Punkts zugewiesen.

**Einstellungen:** both, lower, upper

### DrumAssign Bank (Drum Assign Voice Bank), Number (Drum Assign Voice Number)

Legt die Voice fest, die bei Verwendung der Drum-Assign-Funktion von Performance Creator als erste zugewiesen wird. Wählen Sie die gewünschte Voice aus, indem Sie Bank und Nummer festlegen. Der Name wird automatisch angezeigt.

### ConfirmPopup

Falls Sie Performance Creator ausführen, während die Edit-Anzeige (E) im Voice-Modus zu sehen ist, gehen die bearbeiteten Daten verloren. Dieser Parameter legt fest, ob die hierzu gehörige Abfrage vor Ausführen von Performance Creator erscheinen soll oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

## [SF5] REMOTE

Hier können Sie Locator-Positionen definieren. Wenn Sie die [UTILITY]-Taste im Remote-Modus drücken, wird nur dieses REMOTE-Display angezeigt.

### DAW Select

Bestimmt die DAW-Software, die vom MOX6/MOX8 gesteuert wird. Durch einfaches Auswählen eines DAW-Typs werden die zugehörigen Remote-Einstellungen automatisch aufgerufen.

**Einstellungen:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## ProgChangeMode (Program Change Mode)

Legt fest, welche Meldungen an den Computer gesendet werden, wenn Sie die [INC]/[DEC]-Tasten oder das Datenrad [DATA] betätigen. Wenn „PC“ gewählt ist, werden Program-Change-Events über MIDI-Port 1 gesendet. Wenn „remote“ gewählt ist, werden Fernsteuerungsbefehle über MIDI-Port 2 gesendet. Wenn „auto“ ausgewählt ist, wird je nach der DAW-Software, die im Remote-Modus gesteuert wird, automatisch entschieden, ob Programm-Changes über MIDI Port 1 oder Fernsteuerungsmeldungen über MIDI-Port 2 gesendet werden. Die Fernsteuerungsbefehle können nur übertragen werden, wenn VSTi in Cubase im Remote-Modus gesteuert wird.

**Einstellungen:** auto, PC, remote

**HINWEIS** Dieser Parameter ist auf „PC“ festgelegt, wenn „DAW Select“ auf einen anderen Wert als „Cubase“ eingestellt ist.

## [SF6] OTHER

### Mic/Line

Bei Verwendung der A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (mic) oder Line-Pegel (line).

**Einstellungen:** mic, line

mic ..... Für Geräte mit niedrigem Ausgangspegel wie z.B. Mikrofon, E-Gitarre oder Bass ausgelegt.

line ..... Für Geräte mit hohem Ausgangspegel wie z.B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.

### CtrlReset (Controller Reset)

Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler, Blaswandler, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Voices umschalten. Wenn dieser Parameter auf „hold“ (Halten) gesetzt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn dieser Parameter auf „reset“ (Zurücksetzen) eingestellt ist, werden die Controller in den Standardzustand zurückgesetzt (siehe unten).

**Einstellungen:** hold, reset

Wenn Sie „reset“ wählen, werden die Controller auf die folgenden Zustände/Positionen zurückgesetzt:

Pitch Bend	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Fußregler	Maximum
Fußschalter	Aus
Ribbon Controller	Mitte
Blaswandler	Maximum
Assignable-Funktion	Aus
Expression	Maximum

### PowerOnMode

Hiermit wird der Standardmodus beim Einschalten (und die Speicherbank) festgelegt – so können Sie auswählen, welcher Betriebszustand automatisch aufgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

**Einstellungen:** multi, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master

### Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch)

Legt fest, ob das Einblendfenster KNOB FUNCTION beim Drücken der Drehreglerfunktionstasten erscheint oder nicht. Das Einblendfenster KNOB FUNCTION zeigt die Funktionen, die den Drehreglern zugewiesen sind, sowie deren Werte an.

**Einstellungen:** off, on



Das Einblendfenster KNOB FUNCTION erscheint beim Drücken der Drehreglerfunktionstasten.

### Knob DispTime (Knob Display Time)

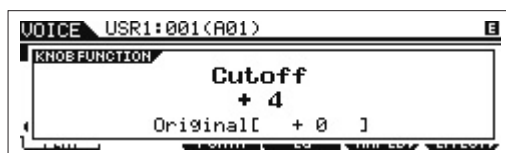
Legt fest, ob das Einblendfenster KNOB FUNCTION beim Betätigen der Drehregler erscheint und wie lange es angezeigt wird.

**Einstellungen:** off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off ..... Wenn dies ausgewählt ist, wird bei Betätigung der Drehregler das Einblenddisplay nicht aufgerufen.

1 sec – 5 sec ..... Durch Drehen am Drehregler erscheint das Einblenddisplay 1–5 Sekunden lang und schließt sich dann automatisch.

keep ..... Durch Drehen des Drehreglers erscheint das Einblenddisplay und bleibt sichtbar, bis Sie ein anderes Display, ein Dialogfenster oder ein Einblenddisplay aufrufen oder die Taste [ENTER]/[EXIT] drücken.



Das Einblendfenster KNOB FUNCTION erscheint beim Betätigen der Drehregler.

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**Knob Curve**

Stellt die Empfindlichkeit der Drehregler in fünf Stufen ein. Größere Werte erzeugen eine größere Empfindlichkeit, so dass Sie mit nur leichter Verstellung des Drehreglers den tatsächlichen Wert stark verändern können.

**Einstellungen:** table1 – table5

**LCD Mode**

Schaltet die Hintergrundbeleuchtung des LC-Displays ein und aus.

**Einstellungen:** normal, reverse

**LCD Contrast**

Stellt den LCD-Kontrast ein.

**Einstellungen:** 1 – 16

**Utility-Modus**

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

**Utility Job****[F2] VOICE**

Diese speziellen Einstellungen für die Voices stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird. Sie können dann Parameter zu sämtlichen Voices einstellen.

**[SF1] MFX (Master Effect)**

In diesem Display können Sie die auf alle Voices angewendeten Parameter des Master-Effekts einstellen. Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe [Seite 60](#).

**[SF2] MEQ (Master-EQ)**

In diesem Display können Sie eine fünfbandige Klangregelung (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) auf alle Voices anwenden. Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe [Seite 61](#).

**[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)****MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)**

Hiermit wird die MIDI-Datenausgabe der Arpeggio-Funktion ein- oder ausgeschaltet. Wenn eingeschaltet („on“), werden Arpeggio-Daten im Voice-Modus über MIDI gesendet.

**Einstellungen:** off, on

**TransmitCh (Transmit Channel)**

Bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem die Arpeggio-Daten gesendet werden (wenn der Parameter Output Switch auf „on“ gestellt ist).

**Einstellungen:** 1 – 16

**[F2] SEQ (Sequencer)**

Diese speziellen Song- und Pattern-bezogenen Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus aufgerufen wird.

**[SF1] CLICK**

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Klickgeräuschs (Metronom-Klick) einstellen, das im Song- bzw. Pattern-Modus während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.

**Mode**

Bestimmt, ob und unter welchen Bedingungen der Metronom-Klick zu hören sein soll.

**Einstellungen:** off, rec, rec/play, all

off ..... Der Klick erklingt nicht.

rec ..... Der Klick erklingt nur während der Song- bzw. Pattern-Aufnahme.

rec/play ..... Der Klick erklingt während der Aufnahme und Wiedergabe von Songs bzw. Patterns.

all ..... Der Klick erklingt immer.

**Beat**

Bestimmt, auf welchen Schlägen (Englisch: beats) der Metronom-Klick zu hören sein soll.

**Einstellungen:** 16 (16tel-Noten), 08 (Achtelnoten), 04 (Viertelnoten), 02 (halbe Noten), 01 (ganze Noten)



## Volume

Bestimmt die Lautstärke (Englisch: volume) des Klicks.

**Einstellungen:** 0 – 127

## Type

Bestimmt die Art des Klickgeräuschs.

**Einstellungen:** 1 – 10

## RecCount (Record Count)

Bestimmt die Anzahl der Takte, die vor Beginn einer Aufnahme vorgezählt werden, nachdem im Record-Standby-Modus die Wiedergabetaste [▶] gedrückt wurde.

**Einstellungen:** off (Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] gedrückt wird), 1meas – 8meas (1 Takt – 8 Takte)

**HINWEIS** Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die gesamte Polyphonie des Instruments.

## [SF2] FILTER (MIDI-Filter)

In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Events über MIDI erkannt/gesendet werden sollen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden nur auf die Wiedergabedaten des Songs bzw. Patterns angewendet; sie haben keine Auswirkung auf die MIDI-Events, die durch das Spiel auf der Tastatur oder durch Bedienfeldvorgänge im Voice- und Performance-Modus erzeugt werden.

### MIDI-Events, auf die das Filter angewendet wird:

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive (systemexklusiv)

## [SF3] OTHER

### PtnQuantize (Pattern Quantize)

Bestimmt den Quantisierungswert für das Umschalten zwischen Patterns während der Wiedergabe.

**Einstellungen:** 1 (1 Takt), 1/2 (halbe Note), 1/4 (Viertelnote), 1/8 (Achtelnote), 1/16 (Sechzehntelnote)

### PtnTempoHold (Pattern-Tempo halten)

Bestimmt, ob bei Auswahl eines neuen Patterns während der Wiedergabe die Tempoeinstellung auf den Tempowert umgeschaltet wird, der mit dem jeweiligen Pattern gespeichert ist. Wenn eingeschaltet („on“), wird der Tempowert bei der Umschaltung der Patterns beibehalten. Wenn ausgeschaltet („off“), wird der Tempowert beim Umschalten von Patterns auf den Wert umgestellt, der mit dem neuen Pattern gespeichert ist.

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Die Tempodaten einer Pattern Chain werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.

### SongEventChase

Mit Hilfe der Event-Chase-Funktion können Sie bestimmen, welche nicht notenbezogenen Datentypen während des Vor- oder Zurückspulens eines Songs oder Patterns richtig erkannt werden sollen. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Event-Typ wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.

**Einstellungen:** Off, PC (Program-Changes), PC+PB+Ctrl (Program-Changes+Pitch Bend+Controller), all (Alle Events)

**HINWEIS** Beachten Sie, dass eine andere Einstellung als „off“ den Sequenzer-Betrieb verlangsamen kann – was sich beispielsweise in einer Pause vor Beginn der Wiedergabe oder langsamerer Geschwindigkeit beim Vor- oder Zurückspulen bemerkbar macht.

**HINWEIS** Mit der Einstellung „all“ wird möglicherweise ein übermäßiger Umfang an MIDI-Events erzeugt, was zu einem MIDI-Fehler an angeschlossenen Geräten führen kann.

### LoadMix

Bestimmt, ob die Mixing-Einstellungen beim Ändern der Song- bzw. Pattern-Nummer geladen werden sollen („on“) oder nicht („off“).

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Diese Einstellung beeinflusst den Song/Pattern-Wechsel während der Wiedergabe einer Song Chain bzw. Pattern Chain.

## [SF6] MEMORY

Zeigt den verbleibenden freien (verfügbaren) Speicherplatz des Sequenzers an.

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## [F3] VCE A/D (Voice A/D Input)

Sie können Parameter einstellen, die das Audio-Eingangssignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] im Voice-Modus betreffen. Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe [Seite 62](#).

## [F4] CTL ASN (Controller Assign)

### [SF1] ASSIGN

Legt Controller-Assign-Einstellungen fest, die für das gesamte System des MOX6/MOX8 gemeinsam gelten. Sie können den Drehreglern auf dem Bedienfeld und den externen Controllern MIDI-Controller-Nummern zuweisen. Sie können beispielsweise die ASSIGN-Drehregler 1 und 2 zur Steuerung der Effekintensität für zwei verschiedene Effekte verwenden, während Sie mit dem Fußregler die Modulation steuern. Diese Zuweisungen von Controller-Nummern werden auch als „Reglerzuweisung“ (Controller Assign) bezeichnet.

### BC (Breath Controller Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie einen Blaswandler eines externen Gerätes verwenden, das mit dem MOX6/MOX8 verbunden ist.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### RB (Ribbon Controller Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie einen Ribbon-Controller eines externen Gerätes verwenden, das mit dem MOX6/MOX8 verbunden ist.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### FC 1 (Foot Controller 1 Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie den an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossenen Fußregler betätigen. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Events wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auf diese Events ebenfalls so reagiert, als wäre der Fußregler des Instruments betätigt worden.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### FC 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn ein zweiter Fußregler eines externen Gerätes verwendet wird, das mit dem MOX6/MOX8 verbunden ist.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### AS 1 (Assignable 1 Control Number)

### AS 2 (Assignable 2 Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie die ASSIGN-Drehregler 1/2 verwenden. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Events wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auf diese Events ebenfalls so reagiert, als wären die ASSIGN-Drehregler 1/2 des Instruments betätigt worden.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### AF1 (Assign Function 1 Control Number)

### AF2 (Assign Function 2 Control Number)

Bestimmt die erzeugte Controller-Nummer, wenn Sie die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1]/[2] betätigen. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Events wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auf diese Events ebenfalls so reagiert, als wären die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1]/[2] des Instruments betätigt worden.

**Einstellungen:** off, 1 – 95

### [SF2] FT SW (Foot Switch)

In diesem Display können Sie festlegen, welche Controller-Nummer erzeugt werden soll, wenn der an die FOOT-SWITCH-Buchse angeschlossene Fußschalter verwendet wird.

### FS Ctrl No. (Foot Switch Control Number)

In diesem Display können Sie festlegen, welche Controller-Nummer erzeugt werden soll, wenn der an die FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossene Fußschalter verwendet wird. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Events wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, ebenfalls auf diese Events so reagiert, als wäre der Fußschalter des Instruments betätigt worden.

**Einstellungen:** off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## FS Sustain Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

Bestimmt, welches Modell eines an die FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossenen optionalen Fußschalters erkannt wird.

### Wenn ein FC3 verwendet wird:

Wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen Fußregler FC3 (mit Halbdämpfer-Funktion) anschließen, um einen „Halbdämpfer-Effekt“ (wie bei einem echten akustischen Klavier) zu erzeugen, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3 (Half on)“. Wenn Sie die Halbdämpfer-Funktion nicht benötigen oder sie deaktivieren und trotzdem einen FC3 verwenden möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3 (Half off)“.

### Wenn ein FC4 oder FC5 verwendet wird:

Wählen Sie „FC4/5“. Der FC4 und der FC5 haben keine Halbdämpfer-Funktion.

**Einstellungen:** FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5

**HINWEIS** Wenn Sie jedoch die Halbdämpfer-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

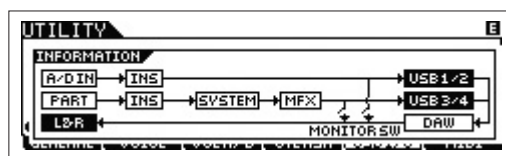
## [F5] USB I/O

### Mode

Bestimmt die Audio-Ein-/Ausgangsverbindungen. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung.

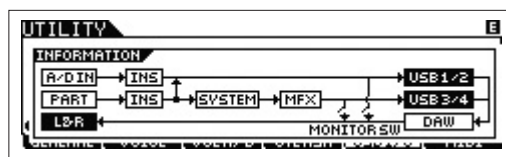
**Einstellungen:** VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST ..... Das Audiosignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] wird an die Kanäle „USB 1/2“ der USB-Buchse [TO HOST] gesendet. Gleichzeitig wird das Audiosignal vom Klangerzeuger an die Kanäle „USB 3/4“ der USB-Buchse [TO HOST] gesendet. Dieser Modus dient der Verwendung doppelter Stereo-Kanäle (4 Kanäle) für die Ausgabe. Wenn Sie MOX6/MOX8 Editor VST verwenden, stellen Sie diesen Parameter auf „VST“.

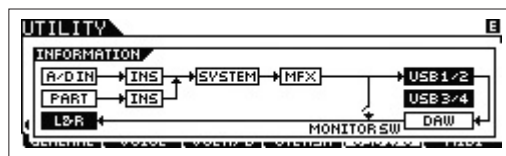


2StereoRec ..... Das Audiosignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] wird an die Kanäle „USB 1/2“ der USB-Buchse [TO HOST] gesendet. Gleichzeitig wird das Audiosignal vom Klangerzeuger an die Kanäle „USB 1/2“ oder „USB 3/4“ der USB-Buchse [TO HOST] gesendet. Die Ausgangskanäle des Audiosignals vom A/D INPUT [L]/[R] sind festgelegt, die Ausgangskanäle für das Audiosignal vom Klangerzeuger lassen sich für jeden Part frei wählen. Der Ausgangskanal jedes Parts wird unter „USB OUTPUT SELECT“ im Performance Common Edit (Seite 61) oder Mixing Common Edit (Seite 116) ausgewählt.

**HINWEIS** Im Voice-Modus ist der Ausgangskanal des Audiosignals vom Klangerzeuger festgelegt auf „USB 3/4“.



1StereoRec ..... Das Audiosignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] sowie dasjenige vom Klangerzeuger werden an die Kanäle „USB 1/2“ der USB-Buchse [TO HOST] gesendet. Dieser Modus dient der Verwendung eines Stereo-Kanals (2 Kanäle) für die Ausgabe.



## DirectMonitorSw A/D In&Part (Direct Monitor Switch A/D Input & Part)

Bestimmt, ob das über die Kanäle „USB 1/2“ an ein externes Gerät ausgegebene Audiosignal auch vom Instrument ausgegeben werden soll (Direct Monitoring). Wenn eingeschaltet („on“), wird das auf den Kanälen „USB 1/2“ ausgegebene Audiosignal auch an den OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] und der Buchse [PHONES] ausgegeben. Die Ausgabe des Audiosignals auf den Kanälen „USB 1/2“ variiert je nach der „Mode“-Einstellung. Wenn „Mode“ auf „VST“ eingestellt ist, wird „DirectMonitorSw A/D In“ bei diesem Parameter angezeigt.

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Wenn die maximale Anzahl von Ausgangskanälen für USB auf 2 Kanäle eingestellt ist, ist „Mode“ auf „1StereoRec“ festgelegt. Näheres hierzu siehe OUT-CH-Display [SF1] (Seite 148).

## DirectMonitorSw Part (Direct Monitor Switch Part)

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn „Mode“ auf „VST“ oder „2StereoRec“ eingestellt ist. Bestimmt, ob das über die Kanäle „USB 3/4“ an ein externes Gerät ausgegebene Audiosignal auch vom Instrument ausgegeben werden soll (Direct Monitoring). Wenn eingeschaltet („on“), wird das auf den Kanälen „USB 3/4“ ausgegebene Audiosignal auch an den OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] und der Buchse [PHONES] ausgegeben.

**Einstellungen:** off, on

## [SF1] OUT CH (Output Channel)

Mit dieser Taste rufen Sie das Display auf, das bestimmt, ob die maximale Anzahl von USB-Ausgangskanälen 4 Kanäle (2 Stereokanäle) oder 2 Kanäle (1 Stereokanal) ist. Wenn die Übertragung des Audiosignals zwischen MOX6/MOX8 und dem am MOX6/MOX8 angeschlossenen Computer beeinträchtigt oder nicht möglich ist, stellen Sie diesen Parameter auf „2ch“. Diese Einstellung verringert die CPU-Belastung des Computers und könnte das Problem lösen. Drücken Sie nach Ändern dieser Einstellung die Taste [ENTER], und starten Sie den MOX6/MOX8 neu.

### HINWEIS

Nach dem Ändern dieser Einstellung und Drücken der [ENTER]-Taste stellen Sie sicher, den MOX6/MOX8 neu zu starten, andernfalls funktioniert das Instrument nicht. Speichern Sie vor dem Neustart Ihre wichtigen bearbeiteten Daten, so dass sie nicht ungewollt verlorengehen.



## [SF6] INFO (Information)

Durch Drücken dieser Taste wird das Display mit Abbildungen der Audio-Verbindungen aufgerufen. Hier können Sie die Einstellungen von „Mode“ und „DirectMonitor Switch“ ablesen.

## [F6] MIDI

### [SF1] CH (Channel)

In diesem Display können Sie die MIDI-Grundeinstellungen vornehmen.

#### BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

Bestimmt den MIDI-Empfangskanal, wenn dieser Synthesizer auf monotimbrale Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) eingestellt ist.

**Einstellungen:** 1–16, omni (alle Kanäle), off

**HINWEIS** Bei der multitimbralen Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus), empfangen die einzelnen Parts ihre MIDI-Daten entsprechend den ihnen zugewiesene MIDI-Empfangskanälen ([SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

#### KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den das Instrument MIDI-Events (an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet. Dieser Parameter steht bei der monotimbralen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) zur Verfügung.

**Einstellungen:** 1 – 16, off

**HINWEIS** Bei der multitimbralen Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus) werden durch das Spiel auf der Tastatur (und ihre Controller) erzeugte MIDI-Events an den internen Klangerzeuger und externe Geräte gesendet. Dies geschieht über den MIDI-Kanal, der im CHANNEL-Display ([SONG] oder [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL) eingestellt wird.

#### DeviceNo. (Device Number)

Legt die MIDI-Gerätenummer fest. Wenn Bulk-Dumps, Parameter-Changes oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden, muss diese Nummer mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen.

**Einstellungen:** 1–16, all, off

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

## [SF2] SWITCH

### BankSel (Bank Select)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Events. Wenn eingeschaltet („on“), reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Bank-Select-Events und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Bank-Select-Events.

**Einstellungen:** off, on

### PgmChange (Program Change)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Events (Programmwechseln). Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Program-Changes und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Program-Change-Events.

**Einstellungen:** off, on

### LocalCtrl (Local Control)

Bestimmt, ob der Klangerzeuger des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Klang des MOX6/MOX8 hören möchten, während Sie spielen. In der Einstellung „off“ werden die Spieldaten über MIDI gesendet. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Events, die über MIDI empfangen werden.

**Einstellungen:** off (getrennt), on (verbunden)

### RcvBulk (Receive Bulk)

Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht.

**Einstellungen:** protect (kein Empfang), on (Empfang)

## [SF3] SYNC (Synchronization)

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter bezüglich der MIDI-Clock und der MIDI-Synchronisation einstellen.

### MIDI Sync

Bestimmt, ob die Song-, Pattern- bzw. Arpeggio-Wiedergabe zur internen Clock des Instruments oder zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert wird.

**Einstellungen:** internal, external, auto, MTC

- internal ..... Synchronisation zum internen Taktgeber. Sie können diese Einstellung verwenden, wenn dieser Klangerzeuger eigenständig oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.
- external ..... Synchronisation mit einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn der externe Sequenzer als Master benutzt werden soll.
- auto ..... Wenn von einem externen MIDI-Gerät oder Computer fortwährend ein MIDI-Clock-Signal gesendet wird, wird die interne Clock des MOX6/MOX8 automatisch deaktiviert, und der MOX6/MOX8 läuft synchron zur externen Clock. Wenn kein MIDI-Clock-Signal von einem externen MIDI-Gerät oder Computer gesendet wird, läuft die interne Clock des MOX6/MOX8 im zuletzt empfangenen Tempo des externen MIDI-Geräts oder Computers weiter (DAW-Software). Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie zwischen externem und internem Clock-Signal umschalten möchten.
- MTC (MIDI Time Code) .... Synchronisation zu einem über MIDI empfangenen MTC-Signal. MMC-Signale werden über MIDI gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieser Synthesizer als MIDI-Slave verwendet wird, beispielsweise bei der Synchronisation mit einem MTC-fähigen MTR. Die MTC-Sync-Funktion steht nur im Song-Modus zur Verfügung.

**HINWEIS** Wenn MIDI Sync auf „MTC“ gestellt ist, können weder Songs noch Arpeggios im Song-Modus gespielt werden, jedoch können Patterns und Arpeggios im Pattern-Modus gespielt werden.

**HINWEIS** Mit MTC (MIDI Time Code) können Sie über MIDI mehrere Audiogeräte gleichzeitig synchronisieren. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halbbilder pro Sekunde). Der MOX6/MOX8 sendet keinen MTC.

**HINWEIS** MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z.B. automatisch auf die Funktionen Start, Stop und schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch sich die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine immer an der gleichen Stelle befindet.

**HINWEIS** Wenn der MOX6/MOX8 so eingestellt ist, dass die Arpeggio-Wiedergabe zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert ist, achten Sie darauf, die Geräte so einzustellen, dass die MIDI-Clock korrekt von der DAW-Software / vom externen MIDI-Gerät an den MOX6/MOX8 gesendet wird.

### ClockOut

Bestimmt, ob die MIDI-Clock (F8H) über die MIDI OUT- oder USB-Schnittstelle gesendet wird.

**Einstellungen:** off, on

### SeqCtrl (Sequencer Control)

Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start, Continue, Stop und Song Position Pointer – über MIDI empfangen und/oder gesendet werden.

**Einstellungen:** off, in, out, in/out

- off ..... Nicht gesendet/erkannt.
- in ..... Erkannt, aber nicht gesendet.
- out ..... Gesendet, aber nicht erkannt.
- in/out ..... Gesendet/erkannt.

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

## MTC StartOffset

Bestimmt den Time-Code-Point, an dem bei Empfang des MTC die Sequenzer-Wiedergabe beginnt. Diese Funktion können Sie zur genau abgestimmten Wiedergabe dieses Synthesizers mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät verwenden.

**Einstellungen:** Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

## [SF4] OTHER

### MIDI IN/OUT

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten.

**Einstellungen:** MIDI, USB

**HINWEIS** Die beiden oben aufgeführten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine von ihnen für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.

### BulkInterval

Bestimmt den Abstand zwischen den Datenpaketen während der Bulk-Dump-Übertragung, wenn die Bulk-Dump-Funktion verwendet oder ein Bulk Dump Request empfangen wird.

**Einstellungen:** 0 – 900 ms

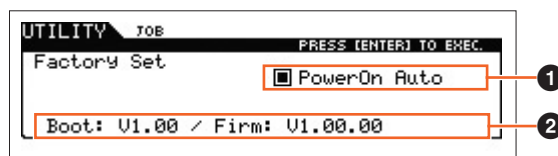
## Utility Job

Im Utility-Job-Modus können Sie den User-Speicher dieses Synthesizers ([Seite 23](#)) wieder auf die Werksvorgaben (Factory Set) zurücksetzen. Bitte beachten Sie, dass die Einstellung bei „Power On Auto“ in diesem Display durch Ausführen von „Factory Set“ automatisch gespeichert wird.

### ■ HINWEIS ■

Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle von Ihnen vorgenommenen Voice-, Performance-, Song-, Pattern- und Systemeinstellungen im Utility-Modus gelöscht. Achten Sie deshalb darauf, dass keine unersetzlichen Daten überschrieben werden. Darüber hinaus ist es eine gute Praxis, regelmäßig Sicherungskopien wichtiger Performance-Daten und Systemeinstellungen auf einem USB-Flash-Speichergerät, einem Computer oder anderen Medien zu sichern.

**HINWEIS** Für Anweisungen zum Ausführen von „Factory Set“ lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.



### ① Power On Auto Factory Set

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist („on“), wird der Anwenderspeicher auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt, und es werden die Demo-Songs und Demo-Patterns geladen. Normalerweise sollte diese Option ausgeschaltet sein („off“).

**Einstellungen:**  on,  off

### ■ HINWEIS ■

Wenn Sie Auto Factory Set auf „on“ setzen und den Factory-Set-Vorgang ausführen, wird die Factory-Set-Funktion automatisch bei jedem Einschalten ausgeführt. Wenn Sie den Parameter Auto Factory Set ausschalten und die [ENTER]-Taste drücken, wird die Factory-Set-Funktion beim nächsten Einschalten nicht mehr ausgeführt.

### ② Version

Zeigt die aktuelle Software-Versionsnummern dieses Instruments an.

## Utility-Modus

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

### Utility Job

# Quick Setup (Schnelleinrichtung)

Im Quick Setup können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienelementeinstellungen abrufen, indem Sie praktische Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger Sequenzerparameter einstellen.

## Bedienung

Drücken Sie die Taste [QUICK SETUP].

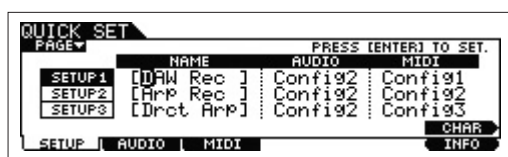
## Quick Setup

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] AUDIO
- [F3] MIDI

## [F1] SETUP

In diesem Display legen Sie die sechs Quick-Setup-Einstellungen fest. Dieses Display besteht aus zwei Seiten. Drei Quick-Setup-Einstellungen werden auf jeder Seite angezeigt. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [^]/[V] zum Umschalten zwischen den Seiten. Nach Vornehmen der gewünschten Einstellungen wählen Sie dasjenige Quick Setup aus, das Sie nutzen möchten, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Einstellung aufzurufen.

**HINWEIS** Durch Gedrückthalten der [QUICK SETUP]-Taste und Drücken einer der Tasten [A] (1) – [F] (6) wird ebenfalls das entsprechende Quick Setup ausgeführt.



### 1 NAME

Stellt die Namen der einzelnen Quick Setups ein.

### 2 AUDIO

Wählt die Audio-Einstellungen für jedes Quick Setup. Die einzelnen Audio-Einstellungen („Config1“ – „Config6“) lassen sich im Display [F2] AUDIO bearbeiten.

**Einstellungen:** Config1 – Config6

### 3 MIDI

Wählt die MIDI-Einstellungen für jedes Quick Setup. Die einzelnen MIDI-Einstellungen („Config1“ – „Config6“) lassen sich im Display [F3] MIDI bearbeiten.

**Einstellungen:** Config1 – Config6

Die Standardeinstellungen der Quick Setups Nr. 1–6 lauten wie folgt.

#### Quick Setup 1 (DAW Rec)

##### ■ „Audio“ = „Config2“

Verwenden Sie diese Einstellung, um die Signale vom Klangerzeuger und den A/D-INPUT-Buchsen [L]/[R] getrennt in der DAW-Software aufzunehmen, und um die Signale von den OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] direkt abzuspielen.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

##### ■ „MIDI“ = „Config1“

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument (ohne Arpeggio-Daten) in der DAW-Software aufzunehmen.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

#### Quick Setup 2 (Arp Rec)

##### ■ „Audio“ = „Config2“

Diese Einstellung ist dieselbe wie bei Quick Setup 1.

##### ■ „MIDI“ = „Config2“

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument einschließlich der Arpeggio-Daten in der DAW-Software aufzunehmen. Bedenken Sie, dass dies für die Aufnahme von Arpeggios gilt, bei denen „KeyMode“ auf „sort“ oder „thru“ steht.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

**Quick Setup 3 (Drct Arp)**

## ■ „Audio“ = „Config2“

Diese Einstellung ist dieselbe wie bei Quick Setup 1.

## ■ „MIDI“ = „Config3“

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument einschließlich der Arpeggio-Daten in der DAW-Software aufzunehmen. Bedenken Sie, dass dies für die Aufnahme von Arpeggios gilt, bei denen „KeyMode“ auf „direct“, „sort+direct“ oder „thru+direct“ steht.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

**Quick Setup 4 (St Alone)**

## ■ „Audio“ = „Config2“

Diese Einstellung ist dieselbe wie bei Quick Setup 1.

## ■ „MIDI“ = „Config4“

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieses Instrument allein oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

**Quick Setup 5 (VST Rec)**

## ■ „Audio“ = „Config4“

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie MOX6/MOX8 Editor VST einsetzen, um MIDI-Daten in der DAW-Software aufzunehmen.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

## ■ „MIDI“ = „Config1“

Diese Einstellung ist dieselbe wie bei Quick Setup 1.

**Quick Setup 6 (VST Play)**

## ■ „Audio“ = „Config1“

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie MOX6/MOX8 Editor VST einsetzen, um den Klang dieses Instruments mit der DAW-Software abzuspielen.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

## ■ „MIDI“ = „Config1“

Diese Einstellung ist dieselbe wie bei Quick Setup 1.

**Quick Setup**

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] AUDIO
- ▶ [F3] MIDI

**[F2] AUDIO**

Bestimmt die Audiosignal-Einstellungen der ausgewählten Konfiguration. Diese Einstellungen sind dieselben wie im USB-I/O-Display [F5] (Seite 147) im Utility-Modus. Zum Umschalten zwischen „Config“ 1–6 verwenden Sie die Tasten [SF1]–[SF6].

**[F3] MIDI**

Legt die Parameter fest, die sich auf die Verbindungen zu externen MIDI-Geräten beziehen. Die Funktion der bearbeitbaren Parameter entspricht denen der folgenden Parameter. Zum Umschalten zwischen „Config“ 1–6 verwenden Sie die Tasten [SF1]–[SF6].

**LocalCtrl (Local Control)**

Utility-Modus → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → „LocalCtrl“ (Seite 149)

**MIDI Sync**

Utility-Modus → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → „MIDI Sync“ (Seite 149)

**ClockOut**

Utility-Modus → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → „ClockOut“ (Seite 149)

**TrIntSw (Track Internal Switch)**

Song /Pattern-Modus → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → „INT SW“ (Seite 78)

**TrExtSw (Track External Switch)**

Song /Pattern-Modus → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → „EXT SW“ (Seite 78)

**ArpOutSw (Arpeggio Output Switch)**

Performance/Song/Pattern-Modus → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → „OutputSwitch“ (Seite 58)

**KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)**

Utility-Modus → [F6] MIDI → [SF1] CH → „KBDTransCh“ (Seite 148)



# File-Modus

Der File-Modus bietet Tools für die Übertragung von Daten (wie Voice, Performance, Song und Pattern) zwischen MOX6/MOX8 und externen Speichergeräten wie USB-Flash-Speicher oder Festplattenlaufwerken, die an der Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen sind. Die verfügbaren Dateitypen sind vom ausgewählten Modus vor Aufrufen des File-Modus abhängig.

## Bedienung

Drücken Sie die Taste [FILE].

## File-Modus

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] Delete

## Ergänzende Informationen

## Terminologie im File-Modus

### File (Datei)

Der Begriff „Datei“ bezeichnet eine Zusammenstellung von Daten, die auf einem USB-Flash-Speicher oder einem Festplattenlaufwerk eines Computers abgelegt sind. Wie bei einem Computer können unterschiedliche Datentypen wie Voices, Performances, Songs und Patterns, die mit dem MOX6/MOX8 erzeugt werden, als Dateien behandelt und auf einem externen USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden. Jede Datei hat einen Dateinamen und eine Dateinamenerweiterung.

### File Name (Dateiname)

Wie bei einem Computer können Sie den Namen der Datei im File-Modus zuweisen. Der Dateiname kann bis zu acht Buchstaben auf dem Display des MOX6/MOX8 umfassen. Dateien mit gleichem Namen können nicht im gleichen Verzeichnis gespeichert werden.

### Extension (Dateinamenerweiterung)

Die drei Buchstaben hinter dem Dateinamen (nach dem Punkt) wie „.mid“ und „.wav“ werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Dateinamenerweiterung bezeichnet den Dateityp und kann mit Bedienvorgängen am MOX6/MOX8 nicht geändert werden. Der File-Modus des MOX6/MOX8 unterstützt sechs unterschiedliche Dateinamenerweiterungen entsprechend den jeweiligen Daten.

### Dateigröße

Dies bezieht sich auf den Speicherplatz, den die Datei einnimmt. Die Dateigröße hängt von der Menge der in der Datei gespeicherten Daten ab. Die Dateigröße wird mit den herkömmlichen Computereinheiten B (Byte), KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. 1 KB entspricht 1024 Byte, 1 MB entspricht 1024 KB und 1 GB entspricht 1024 MB.

### Speicherort

Bezeichnet ein Speichergerät (etwa eine Festplatte), auf dem die Datei gespeichert wird. Dieses Instrument kann unterschiedliche Typen von USB-Flash-Speichergeräten verwalten, die an der USB-Buchse [TO DEVICE] angeschlossen werden können.

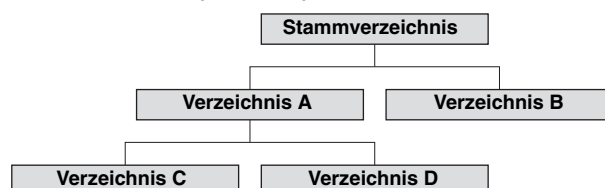
### Verzeichnis (Dir)

Hierbei handelt es sich um eine Organisationsfunktion auf einem Datenspeicherungsgerät (etwa einer Festplatte), mit der Sie Dateien nach Typ oder Anwendungsart gruppieren können. Verzeichnisse können zur Organisation von Daten hierarchisch verschachtelt werden. Insofern ist ein „Verzeichnis“ äquivalent zu einem Ordner auf einem Computer. Der File-Modus des MOX6/MOX8 ermöglicht Ihnen das Zuordnen eines Namens zu einem Verzeichnis genau wie bei einer Datei. Der Verzeichnisname enthält jedoch keine Dateinamenerweiterung.

### Hierarchische Struktur (Baumstruktur)

Wenn Sie eine große Anzahl von Dateien im Speicher oder auf der Festplatte abgelegt haben, möchten Sie diese Dateien sicher in geeigneten Ordnern organisieren. Und wenn Sie eine große Anzahl von Dateien und Ordnern haben, möchten Sie diese Ordner sicher in einer hierarchischen Struktur organisieren, bei der mehrere Ordner in entsprechenden übergeordneten Ordnern gruppiert sind. Der Ordner höchster Ebene für alle Ihre Ordner (der aufgerufen wird, wenn Sie den Speicher oder die Festplatte öffnen) wird „Stammverzeichnis“ genannt.

### Ändern des aktuellen Verzeichnisses (Ordnern)



Anhand der vorstehenden beispielhaften Abbildung zeigen wir Ihnen jetzt, wie Sie das aktuelle Verzeichnis wechseln können. Öffnen Sie zunächst das Stammverzeichnis, um die Verzeichnisse A und B zu finden. Öffnen Sie dann das Verzeichnis A, in dem sich die Unterverzeichnisse C und D befinden. Öffnen Sie schließlich Verzeichnis C, um nur die Dateien zu finden, die in Verzeichnis C gespeichert sind. So können Sie Ordner aufrufen, die in den unteren Ebenen der

Ordnerhierarchie zu finden sind. Um ein anderes Verzeichnis auf der nächst höheren Ebene auszuwählen (beispielsweise Wechsel von Verzeichnis C in Verzeichnis B), wechseln Sie zunächst zur nächst höheren Ebene (Verzeichnis A). Wechseln Sie anschließend in die nächst höhere Ebene (Stammverzeichnis). Nachdem sowohl A als auch B verfügbar sind, öffnen Sie Verzeichnis B. Auf diese Weise können Sie sich wie gewünscht nach oben oder nach unten durch die Ordnerhierarchie bewegen.

### Pfad

Die aktuell in der Zeile „Dir“ im Display angezeigte Anordnung der Verzeichnisse (Ordner) und Dateien wird als „Pfad“ („Path“) bezeichnet. Damit wird das aktuelle Verzeichnis bezeichnet, zu welchem Gerät dieses gehört und in welchem Verzeichnis bzw. in welchen Verzeichnissen es enthalten ist. Das oben abgebildete „Verzeichnis C“ weist den Pfad „USB\_HDD/A/C“ auf.

### Mount

Bezeichnet den Vorgang, der ein externes Speichergerät für die Verwendung mit dem Instrument aktiviert. Das USB-Flash-Speichergerät wird automatisch gemountet, sobald es an der Buchse USB [TO DEVICE] auf der Rückseite angeschlossen wird. Der umgekehrte Vorgang (Entfernen) wird als „Unmount“ bezeichnet.

### Format

Der Vorgang der Initialisierung eines Speichergeräts (beispielsweise einer Festplatte) wird als „Formatieren“ bezeichnet. Bei der Formatierung werden alle Daten vom Speichergerät gelöscht; dies ist nicht rückgängig zu machen.

### Speichern/Laden

„Save“ („Sichern“) bedeutet, dass die auf dem MOX6/MOX8 erzeugten Daten auf dem USB-Flash-Speicher als Datei abgelegt werden. „Store“ („Speichern“) bedeutet, dass die auf dem MOX6/MOX8 erzeugten Daten im internen Speicher abgelegt werden. „Load“ („Laden“) bedeutet, dass die Datei auf dem USB-Flash-Speicher in den internen Speicher geladen wird.

## [F1] CONFIG (Configuration)

### [SF1] CURRENT

Zeigt das momentan erkannte USB-Flash-Speichergerät an.

#### Status Free

Zeigt die freie Kapazität des momentan erkannten USB-Flash-Speichergeräts an.

#### Status Total

Zeigt die Gesamtspeicherkapazität des momentan erkannten USB-Flash-Speichergeräts an.

### [SF2] FORMAT

Formatiert das an das Instrument angeschlossene USB-Flash-Speichergerät. Bevor Sie mit dem MOX6/MOX8 ein neues USB-Flash-Speichergerät verwenden können, müssen Sie dieses formatieren. Eine Anleitung zum Formatiervorgang finden Sie auf [Seite 159](#).

### Volume Label

Legt die Datenträgerbezeichnung fest. Der Name kann bis zu elf Zeichen enthalten und wird mit Hilfe des [DATA]-Rades und der Cursortasten [<]/[>] eingegeben. Durch Drücken der Taste [SF6] wird die Zeichenliste zur Eingabe des Namens aufgerufen. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ in der Bedienungsanleitung.

### Free

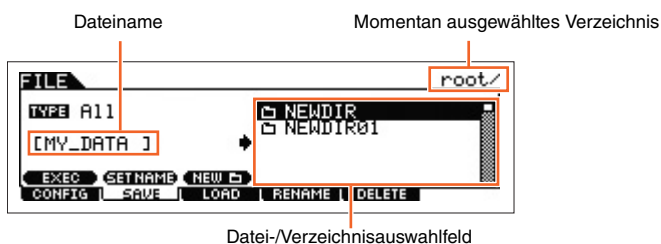
Zeigt den freien/gesamten Speicher des momentan erkannten USB-Flash-Speichergeräts an.

## File-Modus

- ▶ [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] Delete

### Ergänzende Informationen

**[F2] SAVE**



**File-Modus**

- [F1] CONFIG
- ▶ [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] Delete

**Ergänzende Informationen**

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien auf einem USB-Flash-Speichergerät speichern. Genaue Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

**TYPE**

Von den verschiedenen Datentypen, die mit diesem Synthesizer erzeugt werden können, lassen sich alle oder nur ein bestimmter Datentyp in einer einzigen Datei ablegen. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp in einer einzelnen Datei abgelegt wird.

**Einstellungen:** Folgende Dateitypen können gespeichert werden.

Dateitypen	Extension (Dateinamenerweiterung)	Beschreibungen
All	.X4A	Sämtliche Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden.
AllVoice	.X4V	Sämtliche User-Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden. Mixing-Voices können jedoch nicht gespeichert werden.
AllARP (All Arpeggio)	.X4G	Sämtliche User-Arpeggio-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden.
AllSong	.X4S	Sämtliche User-Song-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden. Die Song-Daten enthalten Mixing-Einstellungen und Mixing-Voices.
AllPattern	.X4P	Sämtliche User-Pattern-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden. Die Pattern-Daten enthalten Mixing-Einstellungen und Mixing-Voices.
SMF (Standard-MIDI-Datei)	.MID	Sequenzerspurdaten (1–16) und Tempospurdaten von Songs oder Patterns, die im Song-/Pattern-Modus erstellt wurden, können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf dem USB-Flash-Speichergerät gespeichert werden.

**HINWEIS** Dieses Instrument ist nicht mit dem MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 und MO6/MO8 kompatibel.

**[SF1] EXEC (Execute)**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Datei im aktuell ausgewählten Verzeichnis gespeichert.

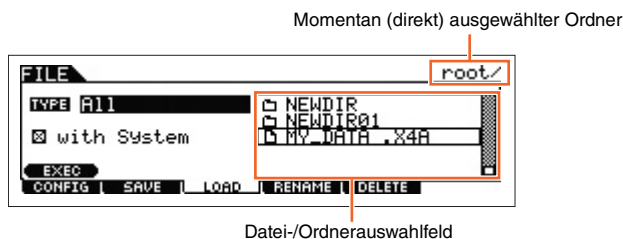
**HINWEIS** Um das ausgewählte Verzeichnis zu öffnen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

**[SF2] SET NAME**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Name der ausgewählten Datei bzw. des Verzeichnisses aus dem Auswahlfeld an den Eingabeort für den Dateinamen kopiert.

**[SF3] NEW**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird ein neues Verzeichnis im aktuellen Verzeichnis erstellt.

**[F3] LOAD**

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien von einem USB-Flash-Speicher in diesen Synthesizer laden. Während von einer SMF-Datei auf dem USB-Flash-Speicher Begleit-Parts wiedergegeben werden, können Sie auch auf der Tastatur spielen. Näheres siehe [Seite 158](#).

**TYPE**

Von den verschiedenen Datentypen, die in einer einzelnen Datei auf einem USB-Flash-Speicher abgelegt sind, lassen sich alle auf einmal oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Synthesizer laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer Datei geladen wird.

**Einstellungen:** Folgende Dateitypen können geladen werden.

Dateitypen	Dateinamen-erweiterung*	Beschreibungen
All	.X4A	Auf dem USB-Flash-Speicher gespeicherte Dateien vom Typ „All“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden. Wenn „All“ als zu ladender Dateityp ausgewählt ist, erscheint <input checked="" type="checkbox"/> „with System“ im Display. Wenn dieses Kästchen nicht angekreuzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle Daten mit Ausnahme der Systemeinstellungen des Utility-Modus geladen.
AllVoice	.X4V	Auf dem USB-Flash-Speicher gespeicherte Dateien vom Typ „AllVoice“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.
1BankVoice	—	Die Voices in der ausgewählten Bank der als Typ „All“/„AllVoice“ gespeicherten Datei können geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole $\square$ für „W4A“ und „W4V“ zu $\square$ (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diese Datei auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Voice-Bank-Liste der Datei und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie die zu ladende Quell-Voice-Bank in dem Feld rechts im Display aus.
Voice	—	Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf dem USB-Flash-Speicher als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole $\square$ für „W4A“ und „W4V“ zu $\square$ (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diesen Dateityp auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, wird die Voice-Bank-Liste der Datei angezeigt. Wenn Sie die Bank auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Voice-Liste der ausgewählten Bank und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie die zu ladende Quell-Voice in dem Feld rechts im Display aus und die Ziel-Voice des Ladevorgangs links im Display.
1BankPerformance	—	Die Performances in der ausgewählten Bank der als Typ „All“ gespeicherten Datei können geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole $\square$ für „X4A“ zu $\square$ (als virtuelle Verzeichnisse) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diese Datei auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Performance-Bank-Liste der Datei und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie die zu ladende Quell-Performance-Bank in dem Feld rechts im Display aus und die Ziel-Performance-Bank des Ladevorgangs links im Display.
Performance	—	Eine bestimmte Performance in einer Datei, die auf dem USB-Flash-Speicher als Typ „All“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole $\square$ für „X4A“ zu $\square$ (als virtuelle Verzeichnisse) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diese Datei auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, wird die Performance-Bank-Liste der Datei angezeigt. Wenn Sie die Bank auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Performance-Liste der ausgewählten Bank und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie die zu ladende Quell-Performance in dem Feld rechts im Display aus und die Ziel-Performance des Ladevorgangs links im Display.
AllARP (All Arpeggio)	.X4G	Dateien des Typs „AllARP“, die auf dem USB-Flash-Speicher gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
AllSong	.X4S	Dateien des Typs „AllSong“, die auf dem USB-Flash-Speicher gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Song	—	Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf dem USB-Flash-Speicher als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole $\square$ für „X4A“ oder „X4S“ zu $\square$ (als virtuelle Verzeichnisse) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diese Datei auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Song-Liste der Datei und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie den zu ladenden Quell-Song in dem Feld rechts im Display aus und den Ziel-Song des Ladevorgangs links im Display. Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps Dateien im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in den angegebenen Song laden.
AllPattern	.X4P	Auf dem USB-Flash-Speicher gespeicherte Dateien vom Typ „All Pattern“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.

**File-Modus**

[F1] CONFIG



[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] Delete

**Ergänzende Informationen**

Dateitypen	Dateinamen- erweiterung*	Beschreibungen
Pattern	—	Ein bestimmtes Pattern in einer Datei, die auf dem USB-Flash-Speicher als Typ „All“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „X4A“ und „X4P“ zu  (als virtuelle Verzeichnisse) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist. Wenn Sie diese Datei auswählen und dann die [ENTER]-Taste drücken, werden die Pattern-Liste der Datei und das Ziel des Ladevorgangs angezeigt. Wählen Sie das zu ladende Quell-Pattern in dem Feld rechts im Display aus und das Ziel-Pattern des Ladevorgangs links im Display. Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps eine Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in die angegebene Section eines Pattern laden.

\* Der Datei zugewiesen, die geladen werden kann.

**HINWEIS** Dieses Instrument ist nicht mit dem MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 und MO6/MO8 kompatibel.

## [SF1] EXEC (Execute)

Lädt die ausgewählte Datei.

**HINWEIS** Um das ausgewählte Verzeichnis zu öffnen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

## [F4] RENAME

Wählen Sie hier den gewünschten Dateityp aus.

Wählen Sie die Datei/den Ordner aus, die/den Sie umbenennen möchten.



Geben Sie hier den Namen für die ausgewählte Datei bzw. den Ordner ein.

Geben Sie hier den Namen der ausgewählten Datei bzw. des Verzeichnisses ein. Dateien können neue Namen aus bis zu acht alphanumerische Zeichen erhalten. Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Datei-Name Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („\_“) ersetzt.

## [SF1] EXEC (Execute)

Benennen Sie die ausgewählte Datei um.

**HINWEIS** Um das ausgewählte Verzeichnis zu öffnen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

## [SF2] SET NAME

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Name der ausgewählten Datei bzw. des Verzeichnisses aus dem Auswahlfeld an den Eingabeort für den Dateinamen kopiert.

## [SF3] NEW

Wenn Sie diese Taste drücken, wird ein neues Verzeichnis im aktuellen Verzeichnis erstellt.

## [F5] DELETE

Wählen Sie hier den gewünschten Dateityp aus.

Wählt das zu löschende Verzeichnis oder die zu löschende Datei.



In diesem Display können Sie Dateien/Verzeichnisse vom gewählten USB-Flash-Speichergerät löschen. Markieren Sie wie oben abgebildet die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner, und drücken Sie dann die Taste [SF1] EXEC.

**HINWEIS** Wenn Sie ein Verzeichnis löschen möchten, müssen Sie zunächst alle in ihm enthaltenen Dateien löschen. Bitte beachten Sie, dass nur Ordner gelöscht werden können, die keine Dateien oder weitere Verzeichnisse enthalten.

## File-Modus

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

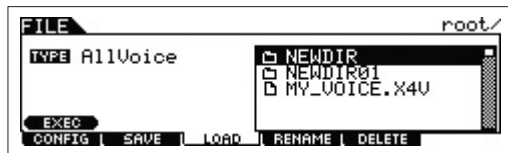
▶ [F5] Delete

## Ergänzende Informationen

## Ergänzende Informationen

### ■ Datei-/Verzeichnisauswahl

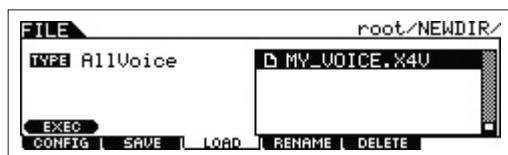
Die nachstehenden Anleitungen und Abbildungen zeigen Ihnen, wie man im File-Modus Dateien und Verzeichnisse auf einem USB-Flash-Speichergerät auswählt.



Um auf die nächsthöhere Verzeichnisebene zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



Um auf die nächsttiefere Verzeichnisebene zu gelangen, markieren Sie das gewünschte Verzeichnis und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

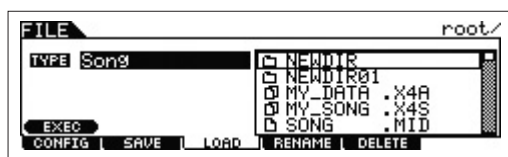


Wählen Sie mit dem [DATA]-Rad und den Tasten [INC]/[DEC] das Verzeichnis bzw. die Datei aus.

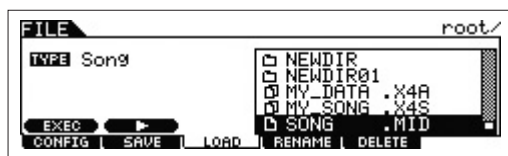
### ■ Wiedergabe einer SMF (Standard-MIDI-Datei) vom USB-Flash-Speicher

Im File-Modus können Sie eine auf einem USB-Flash-Speichergerät gespeicherte SMF-Datei direkt wiedergeben. Diese Funktion ist praktisch beim Live-Spiel, da Sie auf diese Weise leicht SMF-Daten als Begleitung verwenden können, während Sie auf der Tastatur spielen.

- 1 Schließen Sie den USB-Flash-Speicher mit der SMF-Datei an das Instrument an.
- 2 Rufen Sie den Song-Modus oder den Pattern-Modus auf, und wählen Sie dann den Song bzw. das Pattern aus.
- 3 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln.
- 4 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.
- 5 Bewegen Sie den Cursor auf „TYPE“, und wählen Sie dann „Song“ bzw. „Pattern“ aus.



- 6 Wählen Sie die SMF-Datei aus.



- 7 Drücken Sie die Taste [SF2] ► (Wiedergabe), um die SMF-Datei mit den Mixing-Einstellungen des momentan ausgewählten Songs oder Patterns wiederzugeben. Drücken Sie die Taste [SF2] ■ (Stopp), um die Wiedergabe anzuhalten.

- 8 Spielen Sie, mit der SMF-Datei als Begleitung auf der Tastatur.

## File-Modus

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] Delete

### Ergänzende Informationen

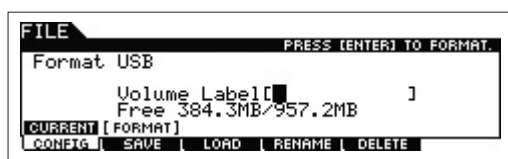
## ■ Formatieren eines USB-Flash-Speichergeräts

Bevor Sie mit diesem Instrument ein neues USB-Flash-Speichergerät verwenden können, müssen Sie dieses formatieren. Im Folgenden wird die korrekte Vorgehensweise zum Formatieren beschrieben.

### ■ HINWEIS ■

Falls sich bereits Daten auf dem USB-Flash-Speichergerät befinden, sollten Sie darauf achten, dass Sie es nicht versehentlich formatieren. Durch das Formatieren des Geräts werden alle zuvor aufgezeichneten Daten gelöscht. Prüfen Sie zuvor, ob das Gerät wichtige Daten enthält.

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Speichergerät an die USB-Buchse [TO DEVICE] an.
- 2 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln.
- 3 Drücken Sie die Taste [F1] CONFIG und danach die Taste [SF2] FORMAT, um das Format-Display aufzurufen.



### 4 Geben Sie die Laufwerksbezeichnung (Volume Label) ein.

Bewegen Sie den Cursor auf das „Volume Label“ und geben Sie mit Hilfe des [DATA]-Rades und der Cursortasten [<]/[>] ein Volume-Label (bis zu 11 Zeichen) ein. Durch Drücken der Taste [SF6] wird eine Zeichenliste zur bequemen Eingabe aufgerufen.

### 5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Drücken Sie zum Abbrechen des Formatierungsvorgangs die [EXIT]-Taste.

### 6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Formatierungsvorgang auszuführen.

Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

### ■ HINWEIS ■

Achten Sie während der Formatierung auf folgende Dinge:

- Ziehen Sie niemals den USB-Flash-Speicher vom Instrument ab.
- Ziehen Sie niemals Verbindungs- oder Netzkabel der beteiligten Geräte ab.
- Schalten Sie den MOX6/MOX8 oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

**HINWEIS** Wenn im File-Modus der Formatierungsvorgang ausgeführt wird, wird das USB-Flash-Speichergerät im MS-DOS- bzw. Windows-Format formatiert. Das formatierte Gerät ist mit anderen Geräten wie z.B. einem Mac-Computer oder einer Digitalkamera möglicherweise nicht kompatibel.

## File-Modus

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] Delete

### Ergänzende Informationen

# Anhang

## Über MIDI

MIDI ist die Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface (Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Durch MIDI können elektronische Musikinstrumente durch Senden und Empfangen von kompatiblen MIDI-Daten bzw. -Events wie "Note", "Control Change", "Program Change" usw. miteinander kommunizieren. Mit diesem Synthesizer können Sie andere MIDI-Geräte durch die Übertragung von Noten-Events und verschiedenen Controller-Events steuern.

Umgekehrt kann der Synthesizer auch über eingehende MIDI-Events gesteuert werden, die beispielsweise automatisch den Modus des Klangerzeugers festlegen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameterwerte ändern oder die Voices der verschiedenen Parts wiedergeben. Ausführliche Informationen über die MIDI-Events, die der MOX6/MOX8 verarbeiten kann, finden Sie in dem PDF-Dokument „Datenliste“. Einzelheiten zu den Controller-Events finden Sie in dem PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“. Dieser Abschnitt enthält Informationen speziell zum MOX6/MOX8.

### • Kanalmeldungen

#### Reset All Controllers (Control No. 121)

Die folgenden Parameter werden beeinflusst:

ControllerSet	Deaktiviert
LFOBoxSet	Deaktiviert
Pitch Bend	64
Aftertouch	0 (Aus)
Modulation	0 (Aus)
Expression	127 (Max.)
Sustain (Haltefunktion)	0 (Aus)
Sostenuto	0 (Aus)
Portamento	Hebt die Portamento-Ausgangsnote auf.
Fußregler	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller (Blaswandler)	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert.
NRPN	

### Grundlegender Aufbau

- Die Funktionsblöcke
- Klangerzeugungseinheit
- A/D-Eingangs-Block
- Sequenz-Block
- Arpeggio-Block
- Controller-Einheit
- Effektblock
- Interner Speicher

### Referenz

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Modus
- Master-Modus
- Remote-Modus
- Utility-Modus
- Quick Setup (Schnelleinrichtung)
- File-Modus

### Anhang

▶ MIDI

Yamaha-Website (auf Englisch)  
<http://www.yamahasynth.com/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Digital Musical Instruments Division  
©2011 Yamaha Corporation  
B0