

Aanvullende handleiding

Inhoud

Nieuwe functies in MODX versie 2.50	2
Aanvullende nieuwe performances.....	3
Nieuwe Smart Morph-functie	4
Extra patroonfuncties.....	12
Verbeterde gebruikersinterface voor patronen	16
Nieuwe functie DAW Remote	18
Verbeterde bestuurbaarheid	21
Overig	23
Nieuwe functies in MODX versie 2.00	24
Aanvullende nieuwe effecttypen	25
Aanvullende nieuwe performances.....	26
Nieuwe functie Pattern Sequencer	27
Live Set.....	50
Scene.....	52
Edit.....	54
Utility	56
MIDI-gegevensontvangst met USB TO DEVICE	60
Verbeterde gebruikersinterface.....	61
Sequencer Block.....	62
Nieuwe functies in MODX versie 1.10	63
Play/Rec.....	64
Part Edit (Edit).....	65
Utility	66
Dialogvenster Control Assign.....	67
Functie Panel Lock	68

Nieuwe functies in MODX versie 2.50

Yamaha heeft een upgrade uitgebracht van de MODX-firmware, waaraan de volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie Smart Morph is toegevoegd.
- Er zijn nieuwe functies toegevoegd aan de Pattern Sequencer.
- De functie DAW Remote is toegevoegd.
- De bestuurbaarheid en speelbaarheid zijn verbeterd.

Aanvullende nieuwe performances

De MODX heeft 32 nieuwe performances.

Raadpleeg de datalijst voor informatie over de toegevoegde performances.

Nieuwe Smart Morph-functie

De Smart Morph-functie gebruikt machine learning om FM-X-geluiden te morphen. MODX leert de geluiden die zijn toegewezen aan Part 9 tot 16 via geavanceerde logica en plot elk geluid als een punt op de kaart. De afstand tussen de punten geeft overeenkomst van de geluiden aan. Deze functie creëert automatisch geïnterpoleerde FM-X-geluiden om de hiaten op de kaart op te vullen.

Raak een positie op de kaart aan om het geluid aan Part 1 toe te wijzen. Door op deze manier de gewenste punten te selecteren en de resultaten op te slaan, kunt u dit gebruiken als een krachtig hulpmiddel voor het creëren van nieuwe FM-X-geluiden. U kunt ook punten op de kaart slepen of het gedrag tussen twee willekeurige punten toewijzen aan de Superknop, waardoor u ongekende realtime controle krijgt voor het expressief morphen van het FM-X-geluid terwijl u speelt.

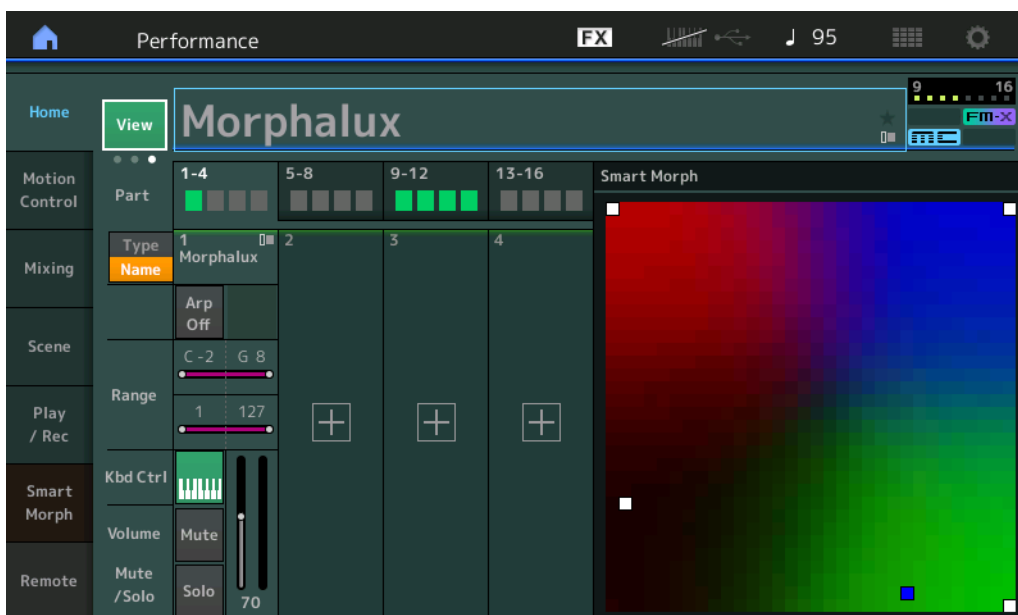
Home

Handeling [PERFORMANCE] → [Home]



View

Gebruik dit om tussen drie schermen te wisselen: De standaard schermweergave van acht Parts, een weergave van vier Parts met verschillende gegevens en een weergave van vier Parts en de Smart Morph-kaart.



OPMERKING U kunt ook de knop [PERFORMANCE] gebruiken voor dezelfde handeling.

OPMERKING Wanneer de huidige weergave de Smart Morph-display is en de performance nog geen Smart Morph-gegevens heeft, worden vier Parts met verschillende gegevens weergegeven.

OPMERKING Op de Live Set-display geeft een speciaal FM-X-pictogram aan of de toegewezen performance al dan niet Smart Morph-gegevens heeft.

: Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij.

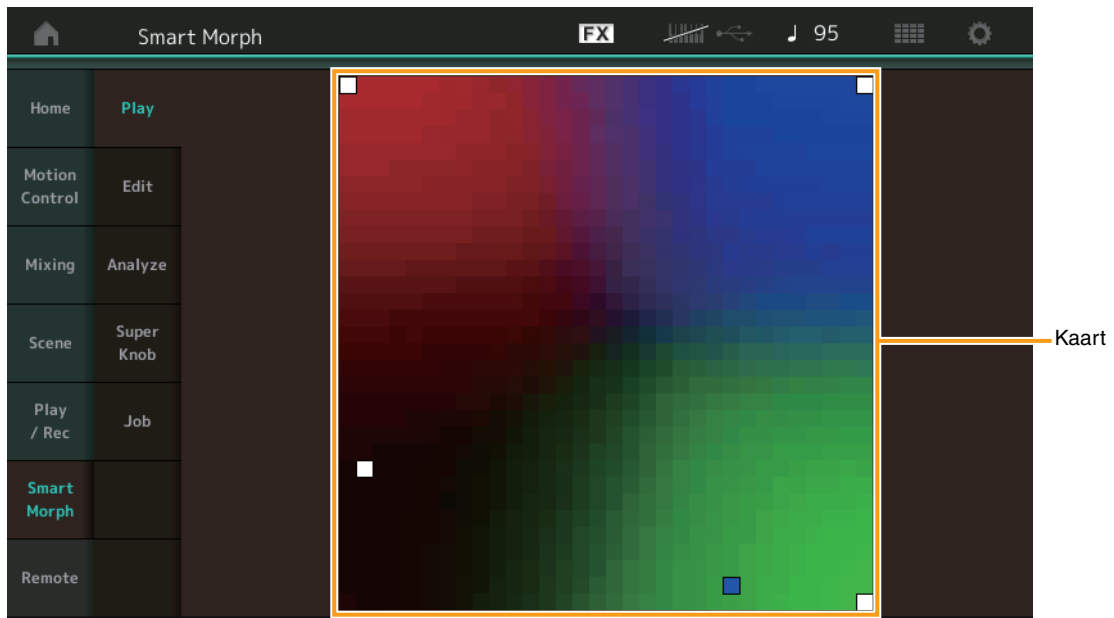
: Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij en Smart Morph-gegevens.



Smart Morph

Play

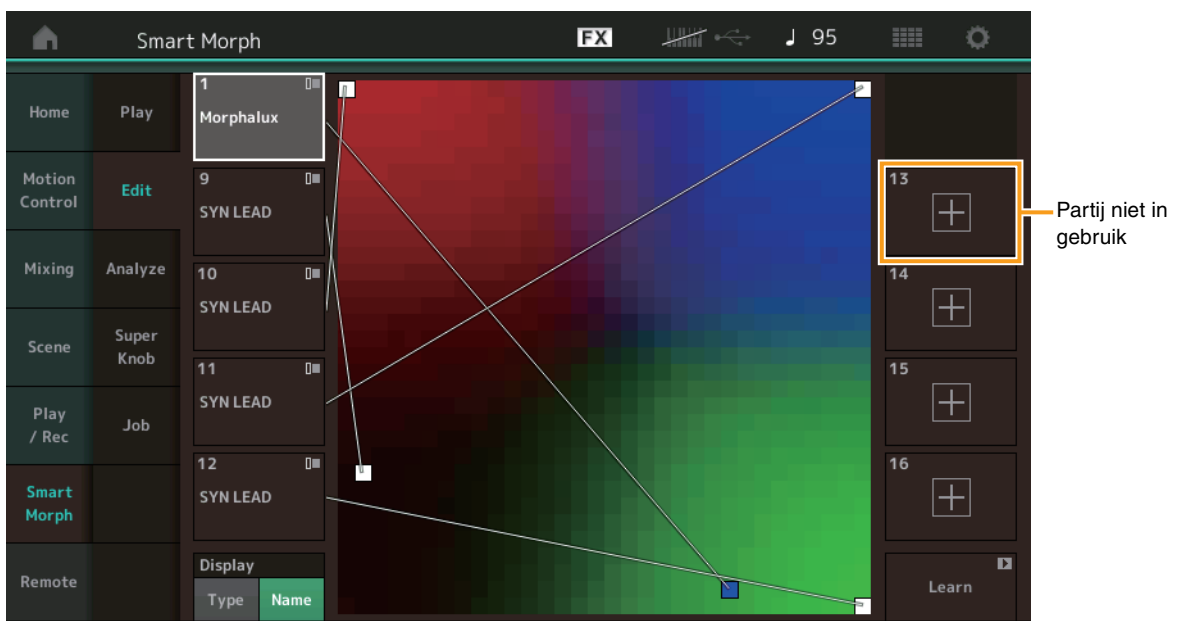
Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Tik op deze display op de Smart Morph-kaart om het FM-X-geluid voor Part 1 te wijzigen.

Edit

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Partij niet in gebruik

Roept de Part Category Search-display op voor het selecteren van een FM-X-geluid wanneer u op een van de plusknoppen (+) tikt.

Partij in gebruik

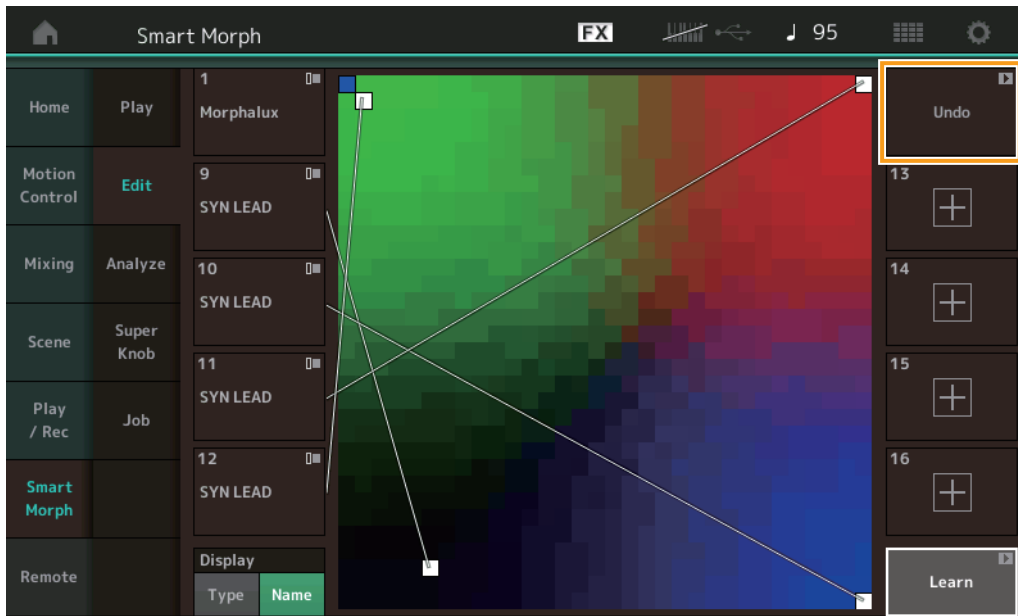
Roept het contextmenu (Category Search, Edit, Copy, Delete) op wanneer u hierop tikt.

Display

Bepaalt of elke partij wordt aangegeven met de hoofdcategorie of met de naam van de partij.

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren. U kunt het instrument ook bespelen tijdens de leerhandeling.



ETA (Estimated Time of Action)

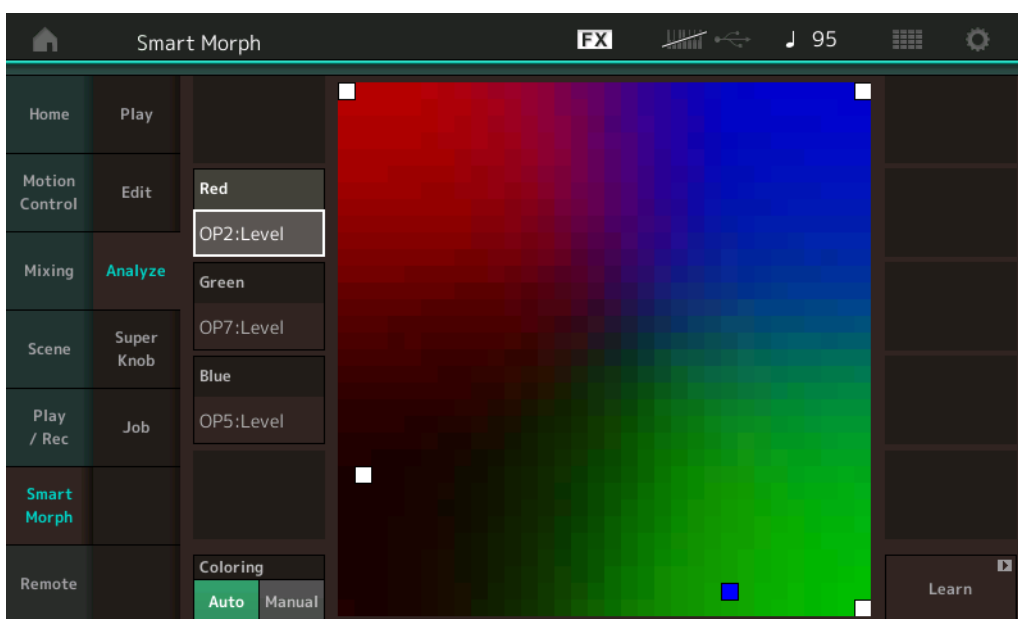
Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Analyze

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een rode tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 9) voor de instellingswaarden.

Green

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een groene tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 9) voor de instellingswaarden.

Blue

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een blauwe tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 9) voor de instellingswaarden.

ETA (Estimated Time of Action)

Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

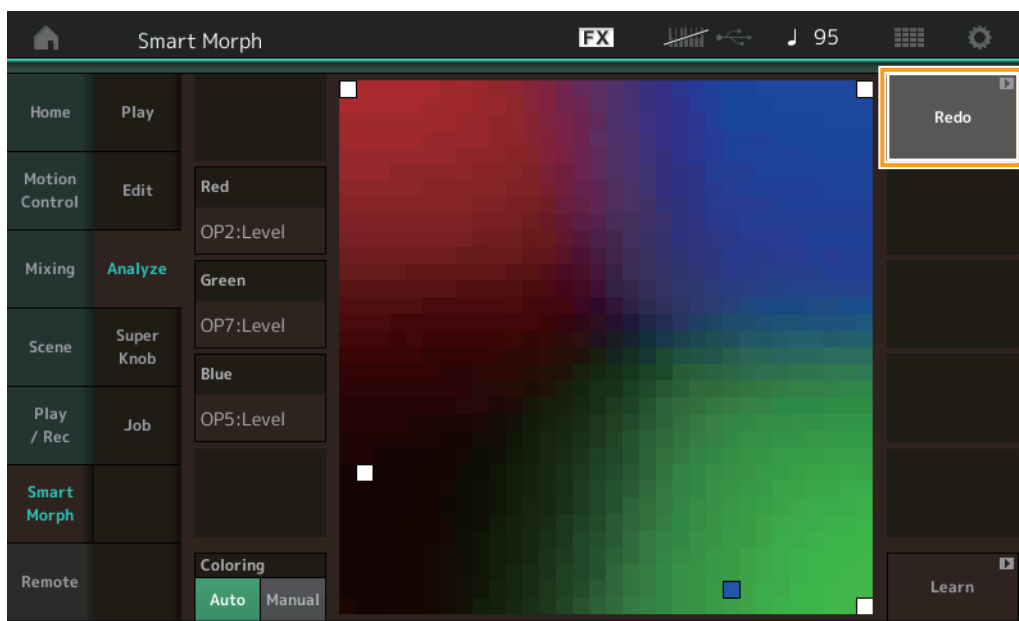
Coloring

Zet Red, Green en Blue automatisch terug wanneer Learn wordt uitgevoerd, als dit is ingesteld op Auto. Als dit is ingesteld op Manual, worden Red, Green en Blue niet automatisch teruggezet als Learn wordt uitgevoerd.

Instellingen: Auto, Manual

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren.



Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue

FM Common

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

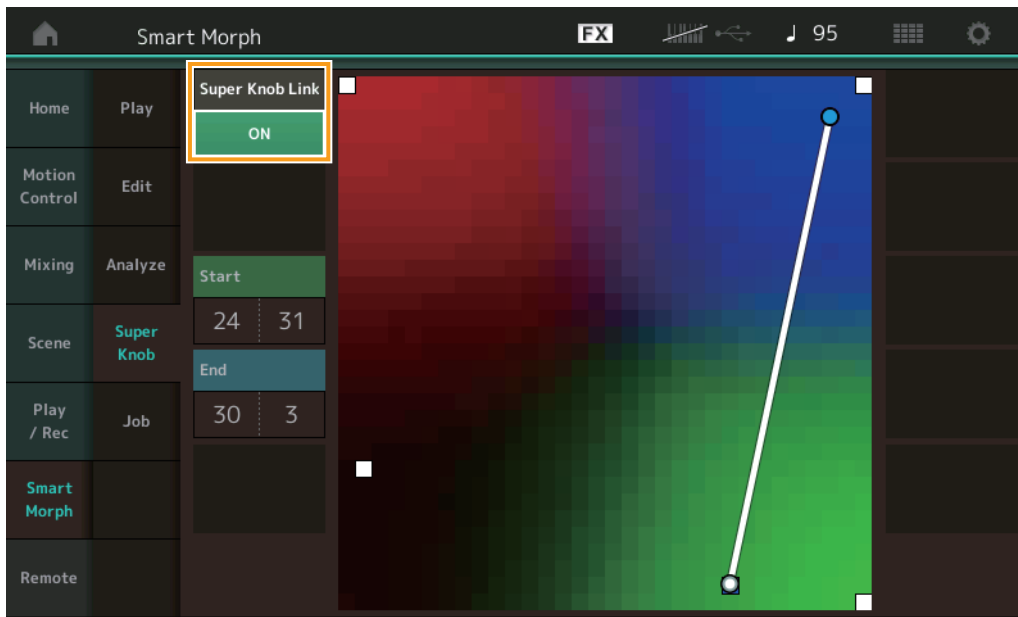
Naam van parameter	Weergegeven naam
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point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

FM Operator (op1 – op8)

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

Super Knob

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



Super Knob Link

Voegt van begin tot eind een effect toe aan de Superknop wanneer dit is ingesteld op ON.

Instellingen: On, Off

Start

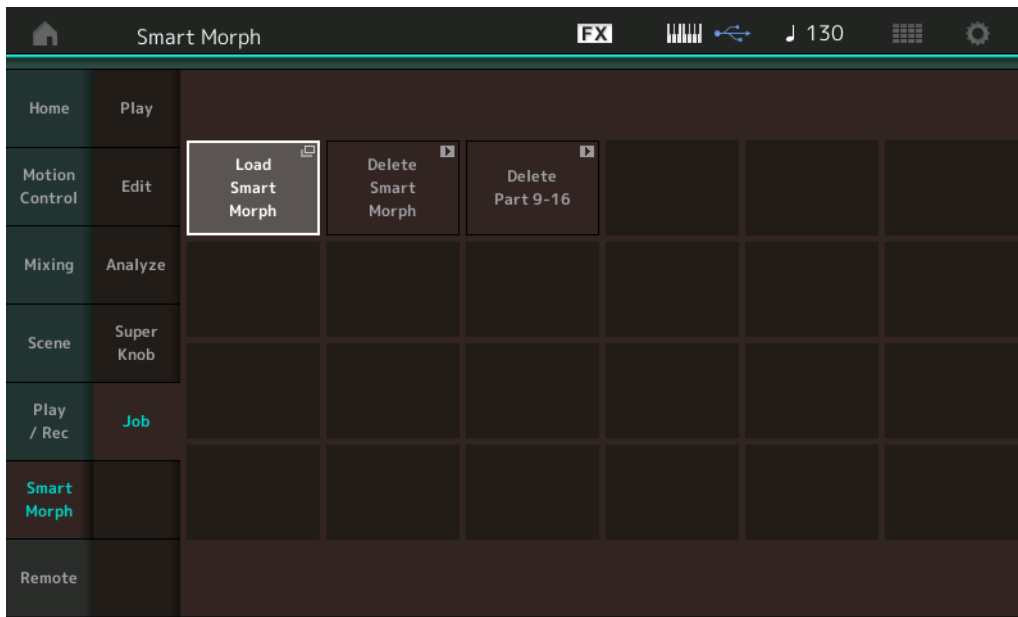
Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de minimumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op Start de kaart aan om de startpositie in te stellen.

End

Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de maximumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op End de kaart aan om de eindpositie in te stellen.

Job

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph

Opent de Load-display. Selecteer een andere performance op de Load-display om de Smart Morph-gegevens in die performance naar de huidige performance te laden.

Delete Smart Morph

Verwijdert de Smart Morph-gegevens in de huidige performance.

Delete Part 9 – 16

Zet Part 9 tot Part 16 in één keer op de ongebruikte status.

Als Part 5-16 zijn ingesteld op de ongebruikte status, is SSS ingeschakeld.

Smart Morph gebruikt Part 9-16 voor het maken van een kaart. Het verwijderen van Part 9-16 heeft echter geen effect op het geluid van Part 1, waardoor het niet nodig is om de kaart opnieuw te bewerken.

Extra patroonfuncties

Play/Rec

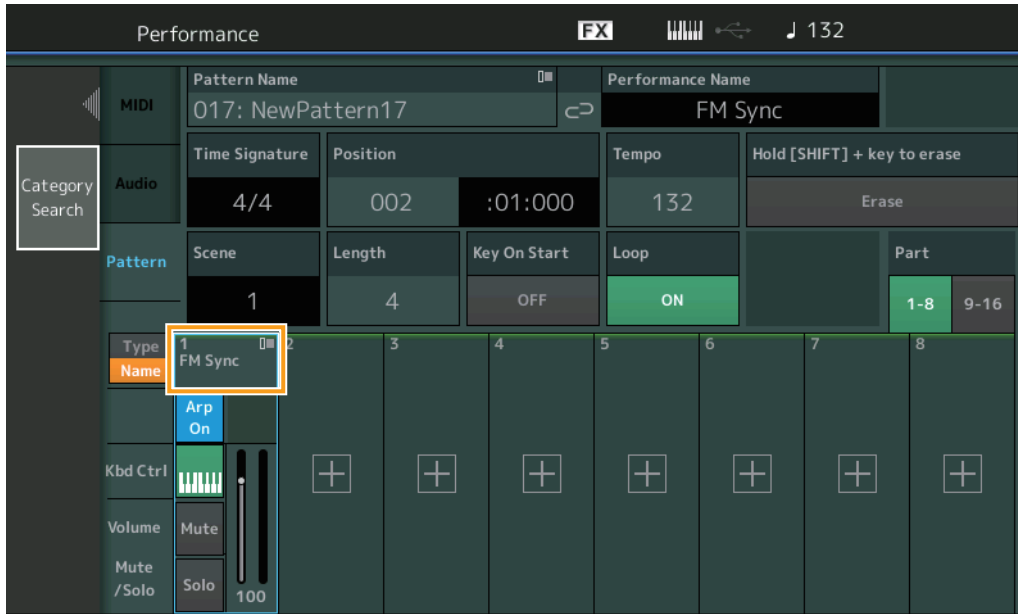
Patroon

■ Opnemen, afspelen

U kunt nu een geluid selecteren in de Part Category Search-display terwijl u patronen opneemt.

Handeling

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop → Tik op de naam van de partij → Selecteer [Category Search] in het weergegeven menu

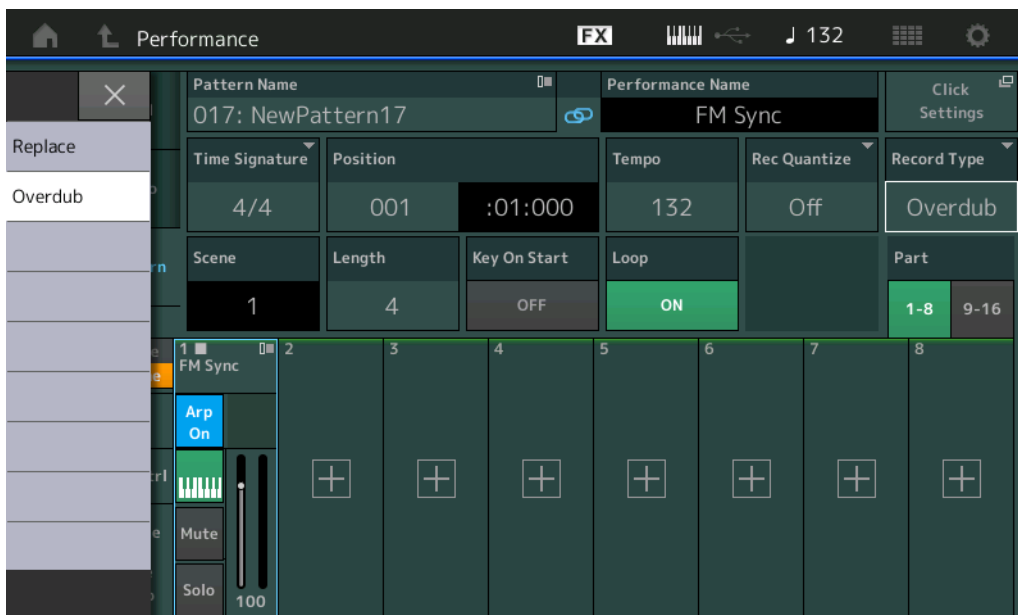


■ Overdubben

U kunt nu in realtime overdubben gebruiken om uw controlleracties vast te leggen terwijl u eerdere controllergebeurtenissen verwijdert. Zo is overdubben met de controller gemakkelijker.

Handeling

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (aangegeven patroon is al opgenomen) → [●] (Record)-knop → Tik op [Record Type] → Selecteer [Overdub] in het weergegeven menu → [▶] (Play)-knop



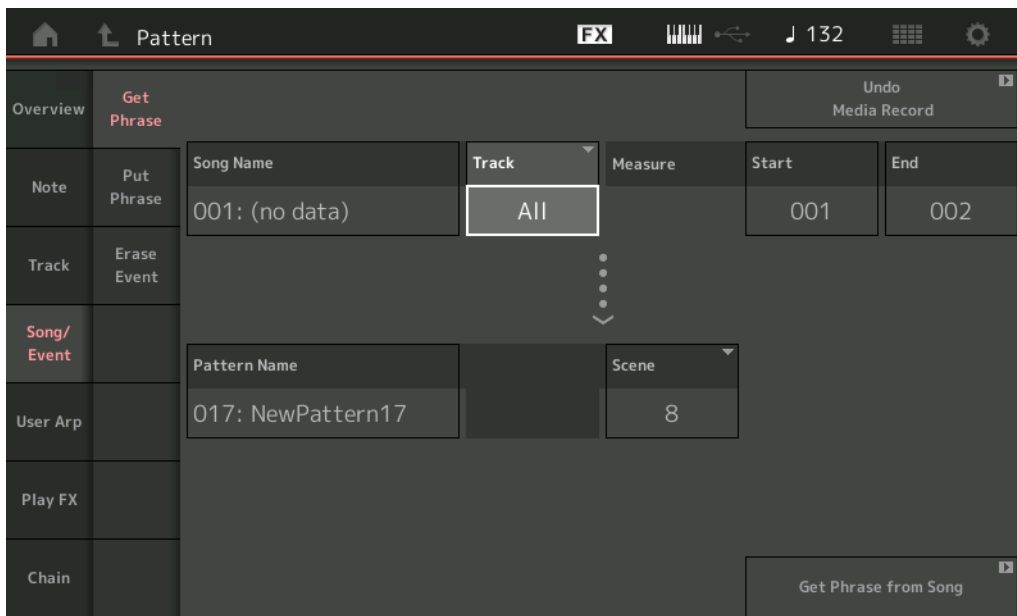
OPMERKING U kunt nu dezelfde bewerking ook uitvoeren voor het overdubben van MIDI-songs.

Song/Event

Get Phrase

Op de Get Phrase-display kunt u nu 'All' opgeven voor de bron- en doeltracks.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Bron

Bepaalt de track die moet worden opgehaald (gekopieerd).

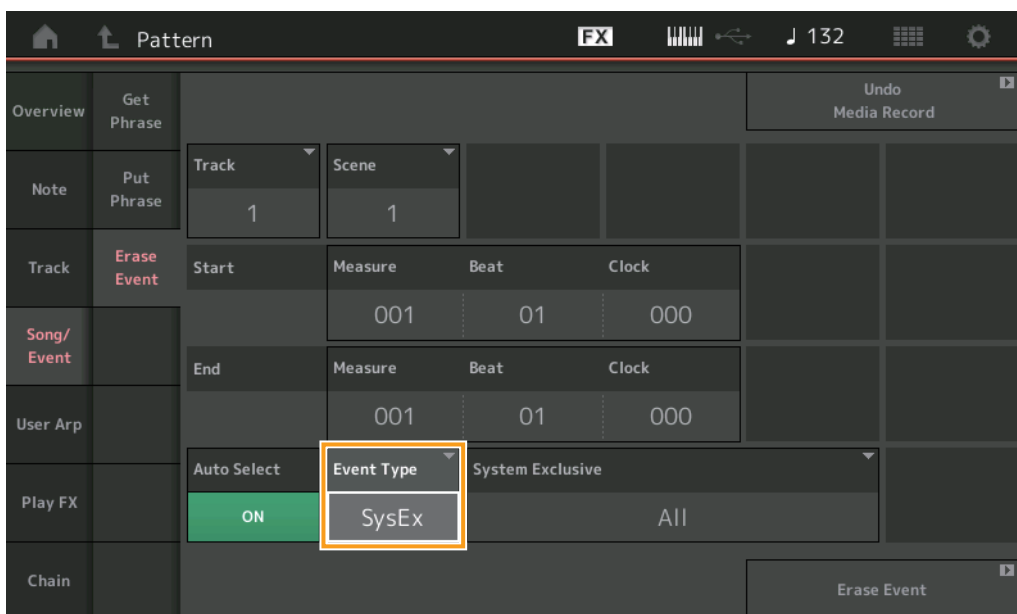
Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack voor het kopiëren.

Erase Event

U kunt nu MIDI-gebeurtenissen in een patroon verwijderen op basis van het gebeurtenistype en het bereik opgeven (maat, tel en clock).

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

Bepaalt de track die u wilt wissen.

Scene

Bepaalt de scène die u wilt wissen.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de startpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de eindpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Auto Select

Als dit is ingeschakeld, kunt u hiermee bepalen welk type gebeurtenis moet worden gewist met paneelregelaars, zoals het pitchbendwiel of de knop.

Instellingen: Off, On

Event Type

Bepaalt het type gebeurtenis dat moet worden gewist.

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

CC Number (Control Change Number)

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op CC. Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat moet worden gewist.

Bereik: All, 1 – 127

System Exclusive

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op SysEx. Bepaalt de System Exclusive die moet worden gewist.

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

OPMERKING Als Common parameters en Super Knob zijn opgegeven, wordt de System Exclusive verwijderd, ongeacht de Track-instellingen.

Play FX

U kunt nu toepasselijke scènes opgeven wanneer Normalize Play FX wordt uitgevoerd.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Bepaalt de scène waarop de taak moet worden toegepast.

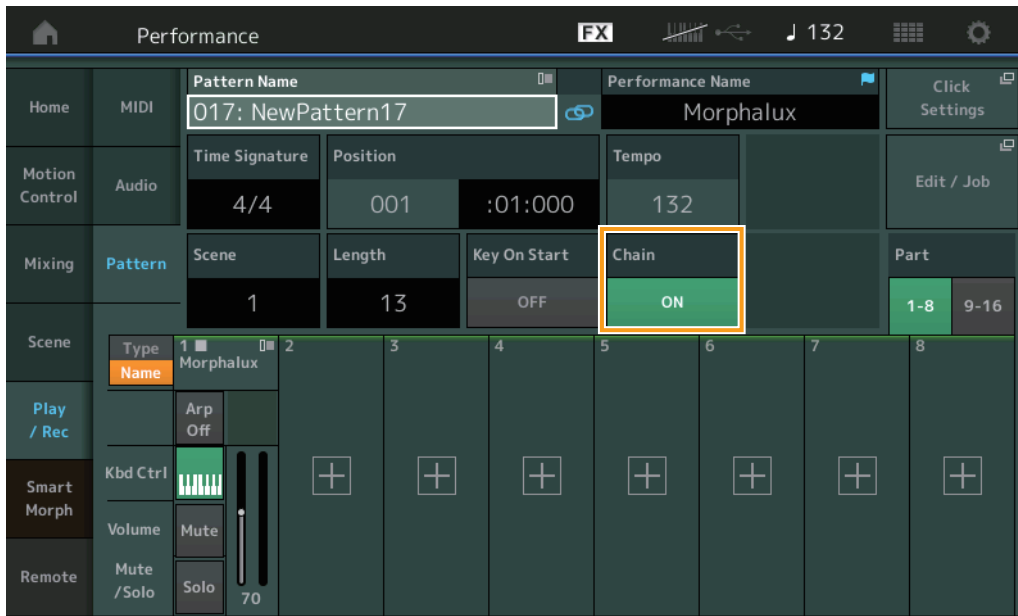
Bereik: All, 1 – 8

Verbeterde gebruikersinterface voor patronen

■ Toevoeging van de Pattern Chain Switch

U kunt nu instellingen voor ketensgewijs afspelen voor elk patroon opslaan op de Pattern-display en Chain-display.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

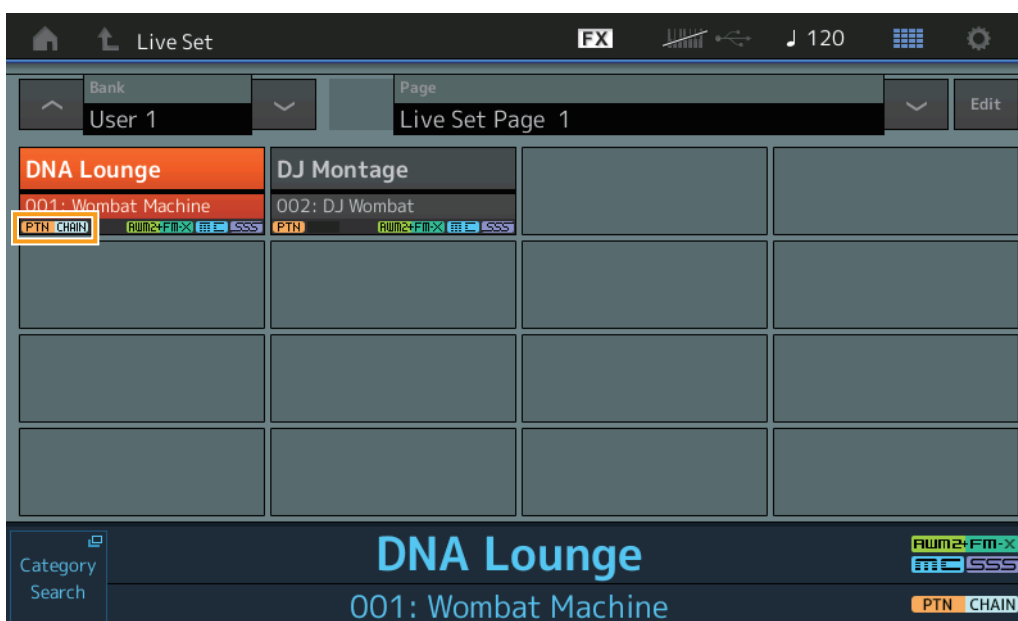
Bepaalt of afspelen van ketens al dan niet buiten de Chain-display kan worden gebruikt.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als een patroon waarvoor Chain is ingeschakeld, wordt toegewezen aan een sleuf in het Live Set-display, verandert het PTN-pictogram in PTN CHAIN.

PTN : Weergegeven voor sleuven met een patroon.

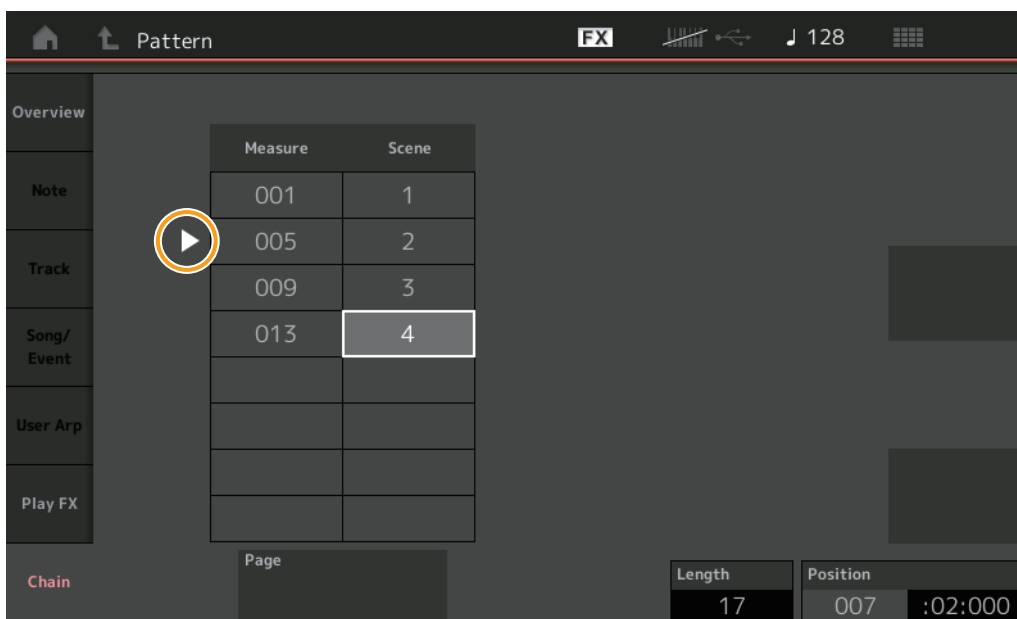
PTN CHAIN : Weergegeven voor sleuven met een patroon waarvoor Chain is ingeschakeld.



■ Pictogramweergave positie van ketengewijs afspelen

Er wordt nu een pictogram weergegeven naast de scène die wordt afgespeeld op het Chain-display.

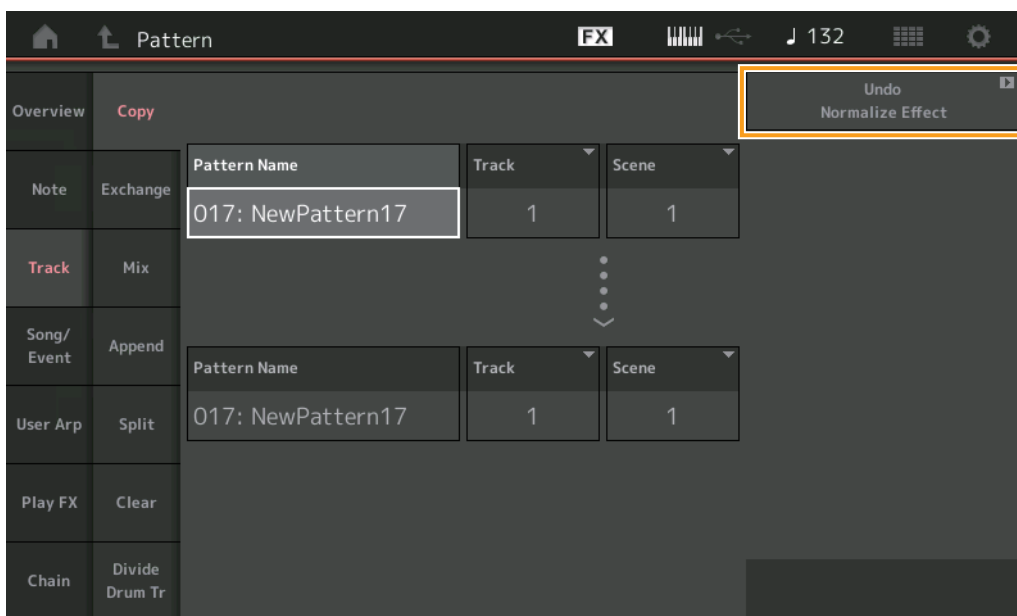
Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Toevoeging van Undo/Redo

U kunt nu op elke display Undo/Redo voor taken gebruiken.

Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → desbetreffende displays



* Deze functie werkt op verschillende displays. De Copy-display wordt hier als voorbeeld gebruikt.

Undo

Annuleert de meest recent aangebrachte wijziging en herstelt de status voorafgaand aan de meest recente wijziging. Deze taak is alleen beschikbaar als er al een sequence bestaat en u een handeling hebt uitgevoerd.

Redo

Herstelt de wijziging die is geannuleerd met Undo. Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt.

Nieuwe functie DAW Remote

U kunt nu DAW-software op uw computer bedienen vanaf MODX.

De DAW Remote-functie kan alleen worden gebruikt als de computer is aangesloten via een USB-kabel. U kunt geen MIDI-kabels gebruiken.

De DAW Remote-functie configureren

Instellingen op MODX

Raadpleeg de gebruikershandleiding voor gebruik met een computer.

Selecteer [Remote] → [Settings] om de instellingsdisplay van de DAW Remote-functie op te roepen en stel vervolgens het DAW-type in op uw specifieke DAW-software.

De DAW-software configureren

In dit gedeelte worden de specifieke bewerkingen voor elk DAW-softwaretype uitgelegd.

OPMERKING Zodra de verbinding tussen de computer en de MODX verloren is gegaan, herkent de DAW-software de MODX soms niet, zelfs niet wanneer u opnieuw verbinding maakt terwijl de stroom is ingeschakeld. Als dit gebeurt, sluit u de computer en de MODX weer op elkaar aan en start vervolgens de DAW-software opnieuw op.

BELANGRIJK

Afhankelijk van de versie van de DAW-software kan de configuratieprocedure verschillen van de volgende instructies, of kan de configuratie mislukken. Raadpleeg de gebruikershandleiding van de DAW-software voor meer informatie.

■ Cubase

- 1 Selecteer [Studio] → [Studio Setup...] om het dialoogvenster op te roepen.
- 2 Selecteer [MIDI] → [MIDI Port Setup] en schakel het veld [In All MIDI Inputs] van MODX -2 of MODX Port 2 uit.
- 3 Druk op de [+] -knop linksboven in het dialoogvenster en selecteer vervolgens [Mackie Control] in de lijst.
- 4 Selecteer [Remote Devices] → selecteer [Mackie Control].
- 5 Stel [MIDI Input] en de [MIDI Output] in op MODX-2 of MODX Port2.
- 6 (Optioneel) Wijs de gewenste functies toe aan [F1] – [F8] van [User Commands].

■ Logic Pro

- 1 Selecteer [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- 2 Vink in de weergegeven [Preferences]-display [Show Advanced Tools] aan.
- 3 Vink bij [Additional Options] [Control Surfaces] aan.
- 4 Selecteer het tabblad [Control Surfaces] bovenaan in de [Preferences]-display.
- 5 Klik op [Setup...] rechtsonder in de weergegeven display.
- 6 Selecteer [New] → [Install...] linksboven in het weergegeven dialoogvenster [Control Surface Setup].
- 7 Selecteer in het weergegeven dialoogvenster [Install] de optie [Mackie Control] voor [Mackie Designs] en klik op [Add].
- 8 Sluit het dialoogvenster [Install].
- 9 Stel in het dialoogvenster [Control Surface Setup] de uitgangspoort en de ingangspoort van Mackie Control in op [MODX Port2].
- 10 (Optioneel) Klik op [Controller Assignments...] rechtsonder in de display die wordt weergegeven na procedure 1 – 4.
- 11 (Optioneel) Stel in de weergegeven [Controller Assignments] display [Zone] in op Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Optioneel) Wijs functies toe aan [F1] – [F8] van [Control].

■ Ableton Live

- 1 Selecteer [Live] → [Preferences...].
- 2 Selecteer in de weergegeven [Preferences]-display het tabblad [Link MIDI].
- 3 Stel op het weergegeven tabblad [Control Surface] in op [MackieControl].
- 4 Stel [Input] en [Output] in op [MODX (Port2)].
- 5 (Optioneel) Schakel [Remote] in in [Input: MackieControl-ingang (MODX (Port2))] van [MIDI Ports].
- 6 (Optioneel) Schakel naar [Options] → [Edit MIDI Map] en klik op de Ableton Live-functie die u wilt toewijzen.
- 7 (Optioneel) Wijzig de DAW Remote-functiemodus op de MODX in Track en druk vervolgens op de knop SCENE.

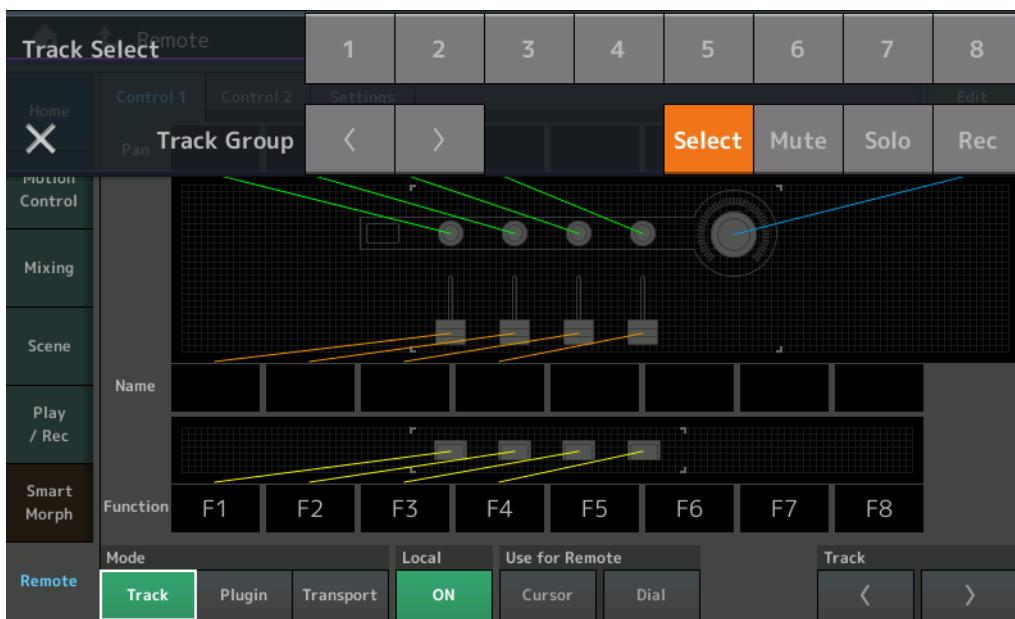
■ Pro Tools

- 1 Selecteer [Setup] → [Peripherals...] om het dialoogvenster te openen.
- 2 Selecteer het tabblad [MIDI Controllers].
- 3 Stel het Type in op [HUI] en stel [Receive From] en [Send To] in op MODX-2 of MODX Port2 van [Predefined].

DAW-software bedienen vanaf de MODX

In de Remote-display is de DAW Remote-functie van toepassing en worden de paneelbewerkingen gewijzigd.

Handeling [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode

Selecteer een gedrag van de DAW Remote-functie uit drie modi.

Instellingen: Track, Plugin, Transport

Track: Modus voor het tegelijkertijd bedienen van meerdere tracks op DAW-software.

Toewijsbare knop	Track Pan wordt uitgevoerd vanaf Port 2. De display verandert volgens de geselecteerde optie voor de schuifknop.
Schuif	Track Volume wordt uitgevoerd vanaf Port 2. De display verandert volgens de geselecteerde optie voor de schuifknop.
SCENE-knop	Toegewezen functies voor F1 – F8 worden uitgevoerd vanaf Port 2.
Andere regelars	CC-nummers die zijn toegewezen in Remote Mode worden uitgevoerd.
Select	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Track Select wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Mute	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Mute wordt uitgevoerd vanaf Port 2.

Solo	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Solo wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Rec	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Rec Enable wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Track Group	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Track Group Select wordt uitgevoerd (per track) vanaf Port 2.

Plugin: Modus voor gedetailleerde bediening van een specifieke plug-in in DAW-software.

Knop, schuif, SCENE-knop, andere regelaars	CC-nummers die zijn toegewezen in Remote Mode worden uitgevoerd.
--	--

Transport: Deze modus is voor het spelen op de MODX tijdens het afspelen van DAW-software en het opnemen van uw toetsenspel op de MODX naar DAW-software. Met behulp van de Transport-paneelregelaars kunt u het afspelen, stoppen enz. in de DAW-software regelen. Andere bewerkingen dan de Transport-paneelregelaars zijn hetzelfde als normaal.

Local

Bepaalt of Local Control is in- of uitgeschakeld. Dit kan ook worden ingesteld via de MIDI I/O-display in Utility.

Use for Remote

Bepaalt of de draaiknop en de cursorknoppen op het paneel van de MODX al dan niet worden gebruikt voor het bedienen van DAW-software.

- On: Gebruiken voor DAW-bediening.
- Off: Gebruiken voor MODX displaybediening.

Track

Track Group Select wordt uitgevoerd (per acht tracks) vanaf Port 2.

Edit

Bepaalt het regelaarnummer van de CC-uitvoer vanaf Port 1 en de bedieningsmodus van de regelaars.

[MS ON/OFF]-knop

Track Group Select wordt uitgevoerd (normaal gesproken per acht tracks, per track wanneer u op [SHIFT] drukt) vanaf Port 2.

[ARP ON/OFF]-knop

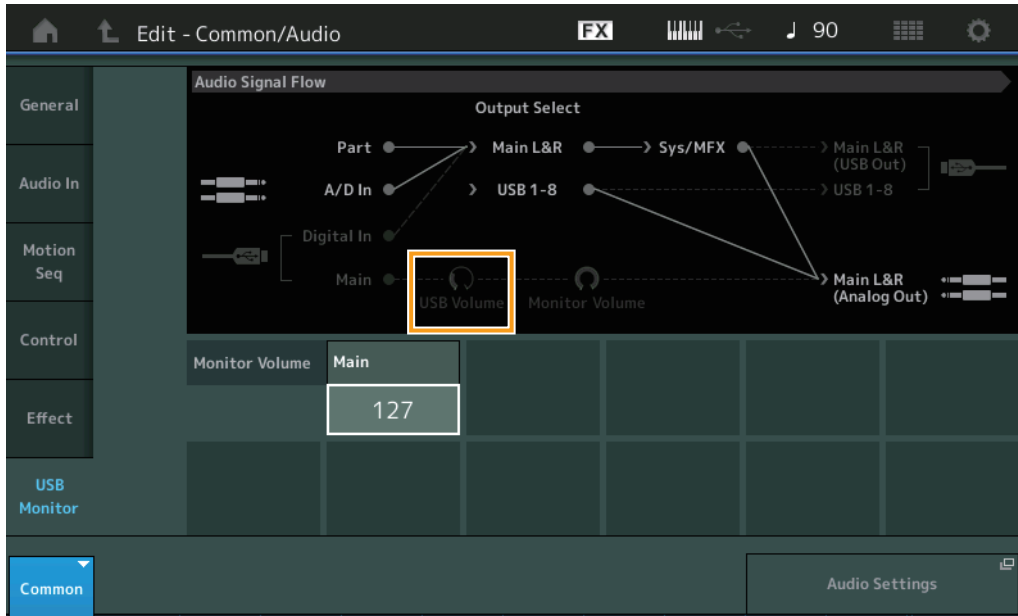
Track Group Select wordt uitgevoerd (normaal gesproken per acht tracks, per track wanneer u op [SHIFT] drukt) vanaf Port 2.

Verbeterde bestuurbaarheid

■ Signaalstroom-sneltoetsen

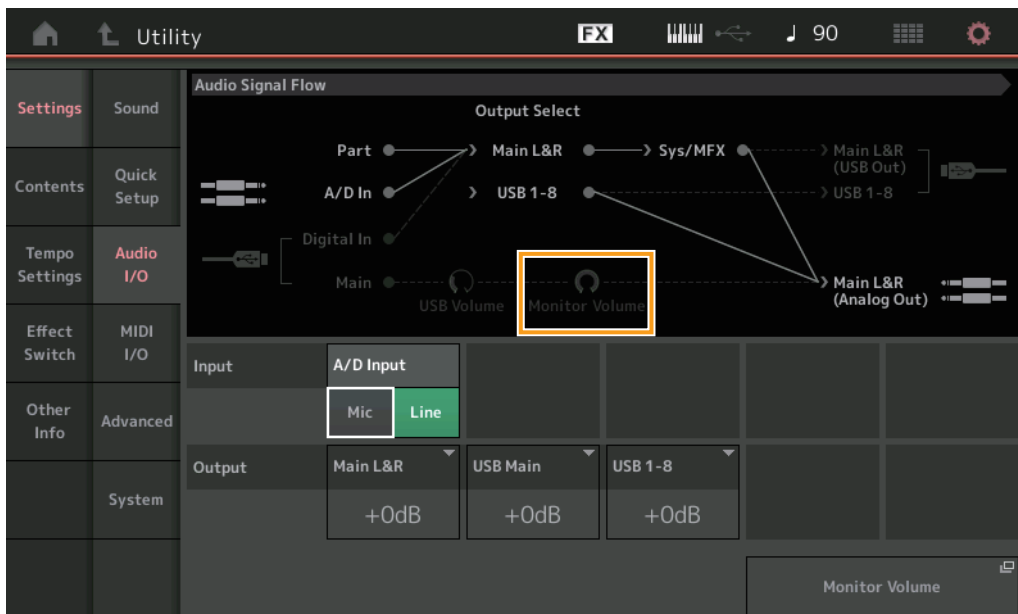
U kunt nu de Audio I/O-display oproepen door op te tikken in de buurt van USB Volume in de audiosignaalbaan. De cursor springt automatisch naar USB Volume op de Audio I/O-display.

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



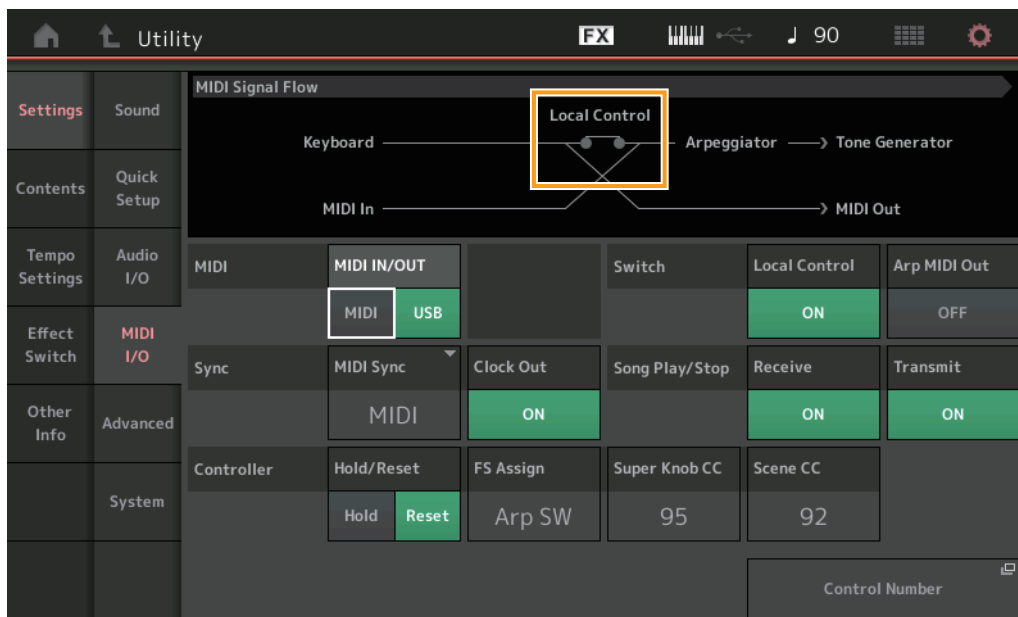
U kunt nu de USB Monitor-display oproepen door op te tikken in de buurt van Monitor Volume in de audiosignaalbaan. De cursor springt automatisch naar Main op de USB Monitor-display.

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



U kunt nu Local Control in- en uitschakelen door te tikken in de buurt van de Local Control-schakelaar in de MIDI-signalbaan.

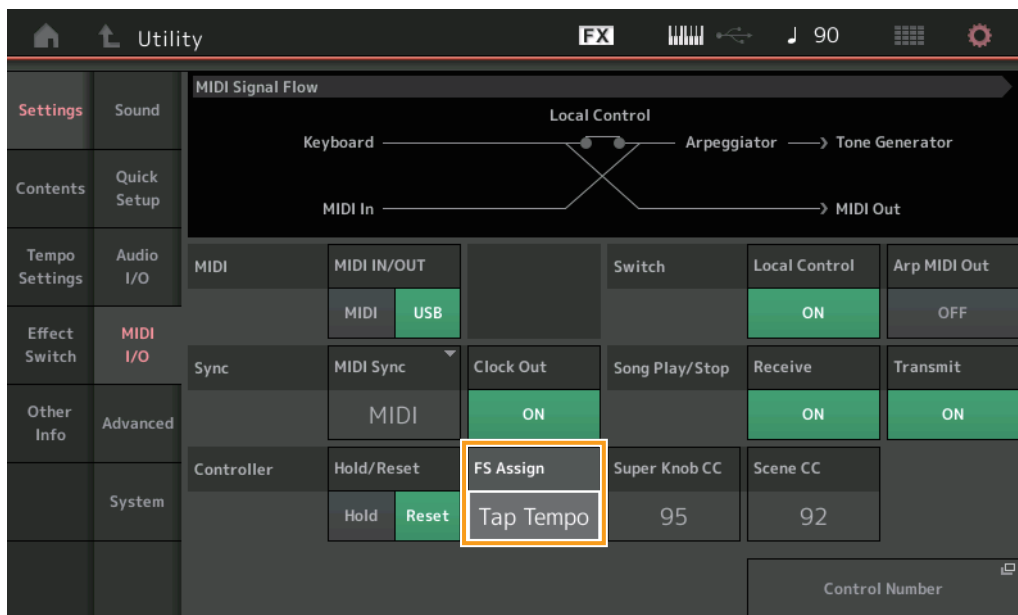
Handeling [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ De voetschakelaar gebruiken om het tempo in te stellen

Tap Tempo is toegevoegd aan de Footswitch Assign Control Number-instelling, zodat u het tempo gemakkelijk kunt instellen met behulp van de voetschakelaar.

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



FS Assign (Footswitch Assign Control Number)

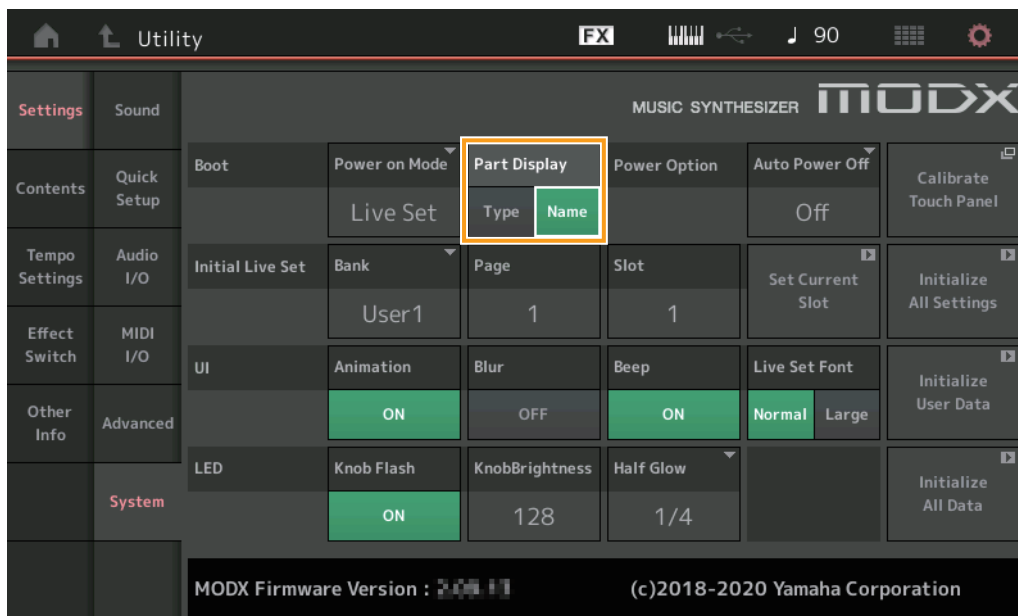
Hiermee stelt u het besturingswijzigingsnummer in dat wordt gebruikt door een voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-schakelaar. Zelfs als het instrument MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde hier aangegeven besturingswijzigingsnummer van externe MIDI-apparatuur, gaat de MODX ervan uit dat het bericht is gegenereerd met de voetschakelaar.

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

■ Instelling voor weergave van partijnamen na het opstarten

U kunt nu de weergavestatus van de type- en naamschakelaars instellen die worden weergegeven nadat de MODX is opgestart.

Handeling [Utility] → [Settings] → [System]



Part-display

Bepaalt wat automatisch wordt weergegeven in de Part-display wanneer de MODX wordt opgestart: Categorie- en partijtypen (Type) of partijnamen (Name).

Instellingen: Type, Name

■ Specificatie verandert voor Note Limit wanneer een WAVE-bestand of AIFF-bestand wordt geladen met toestoewijzing

Specificaties zijn gewijzigd zodat de initiële waarde voor het nootlimietbereik C-2 tot G8 is wanneer een WAVE-bestand of AIFF-bestand wordt geladen met Drum Part Key of AWM2 Part Element ingesteld op Key.

■ MODX Connect ondersteunt patronen

MODX Connect kan nu omgaan met patronen. Zie de gebruikershandleiding van MODX Connect voor meer informatie.

Overig

■ Verbeterde pitchbendresolutie

De pitchbendresolutie is verbeterd, zodat u de toonhoogte nu nog gedetailleerder kunt regelen.

Nieuwe functies in MODX versie 2.00

Yamaha heeft een upgrade uitgebracht van de MODX-firmware, waaraan de volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe effecttypen toegevoegd.
- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie Pattern Sequencer is toegevoegd.
- U kunt nu songs, patronen en audiobestanden afspelen vanuit de Live Set-display.
- Super Knob Link is toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.
- Keyboard Control is toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.
- Het bereik van de parameter LFO Speed is vergroot.
- U kunt nu MIDI-apparatuur aansluiten via de USB TO DEVICE-aansluiting.
- De instellingen voor Global Micro Tuning zijn toegevoegd.
- De instelling Audition Loop is toegevoegd.
- Er zijn verbeteringen aangebracht in de gebruikersinterface.
- De opslagcapaciteit voor de sequencer (totale gebruikersgeheugen) is verhoogd van ongeveer 130.000 naar ongeveer 520.000 (voor songs) en ongeveer 520.000 (voor patronen).

Aanvullende nieuwe effecttypen

De volgende nieuwe effecttypen zijn toegevoegd in de categorie Misc.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
VCM Mini Filter	Maakt het geluid "dikker" en strakker. Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge synthesizers.	Cutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie van het filter.
		Resonance	Bepaalt de resonantie van het filter.
		Type	Bepaalt het type van het filter.
		Texture	Voegt verschillende wijzigingen toe aan de textuur van het geluidseffect.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
VCM Mini Booster	Creëert een unieke sonische textuur. Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge synthesizers.	EQ Frequency	Bepaalt de frequentie van de EQ.
		Resonance	Bepaalt de resonantie van de EQ.
		EQ Gain	Bepaalt de niveauversterking van de EQ.
		Type	Bepaalt het type van het booster-effect.
		Texture	Voegt verschillende wijzigingen toe aan de textuur van het geluidseffect.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Wave Folder	Verandert in de loop van de tijd het geluid op verschillende manieren door de harmonische inhoud te variëren en te regelen.	Fold	Bepaalt de mate van het vervormingseffect.
		Fold Type	Bepaalt de sonische textuur van de vervorming.
		LFO Depth	Bepaalt de diepte van de modulatie.
		LFO Speed	Bepaalt de frequentie van de modulatie.
		LFO Shape	Wijzigt de golfvorm voor modulatie.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.
		SEQ Depth	Bepaalt de diepte van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ-clock	Bepaalt de snelheid van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Pattern	Selecteert het patroon van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Variatie	Verandert de beweging van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Ph Reset	Stelt de modus in voor het resetten van het patroon van de ingebouwde sequencer in het effect.

Aanvullende nieuwe performances

De MODX heeft 52 nieuwe performances.

Raadpleeg de datalijst voor informatie over de toegevoegde performances.

Nieuwe functie Pattern Sequencer

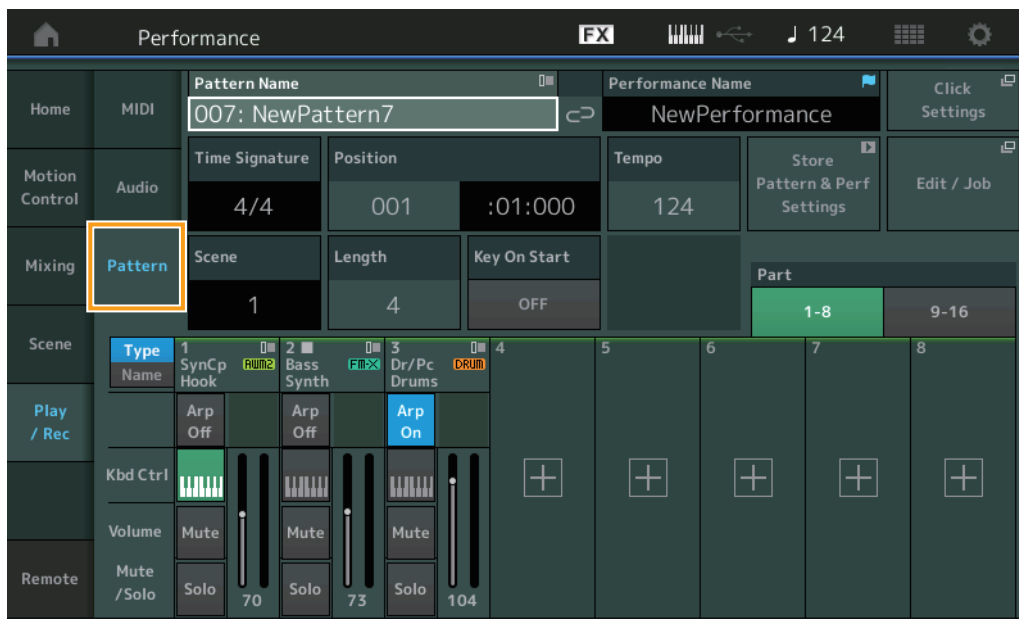
Met deze nieuwe functie kunt u patroonsequences opnemen voor elke scène.

Play/Rec

Patroon

■ Afspelen/Wachten op afspelen

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



Pattern Name

Geeft de naam van het geselecteerde patroon aan. Door de parameter aan te raken, roept u het menu op waarmee u een patroon kunt laden of hernoemen of een nieuw patroon kunt laden.

Koppelingspictogram

Geeft aan dat de patroongegevens en prestatiegegevens in de patroongegevens overeenkomen.

Wanneer de patroongegevens en prestatiegegevens in de patroongegevens niet overeenkomen, wordt een gebroken koppelingspictogram weergegeven.

Performance Name

Geeft de naam van de geselecteerde performance aan.

OPMERKING Wanneer u de parameters in Performance wijzigt, wordt rechts van de naam van de performance een blauwe vlag weergegeven.

Time Signature

Geeft het metrum van het patroon aan.

Position

Bepaalt de startpositie voor opnemen/afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer en de clockwaarde staan in de rechtercel.

Tempo

Bepaalt het tempo voor het afspelen van het patroon.

Bereik: 5 – 300

Click Settings

Opent de display Tempo Settings.

Scene

Geeft het geselecteerde scènummer aan.

Length

Bepaalt de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène.

Bereik: 1 – 256

Key On Start

Bepaalt of wordt begonnen met het opnemen of afspelen van het patroon wanneer u het keyboard bespeelt.

Instellingen: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Slaat de bewerkte patroongegevens en de koppeling naar de geselecteerde performance op.

OPMERKING Nadat u parameters in de Performance hebt bewerkt, moet u de performancegegevens opslaan.

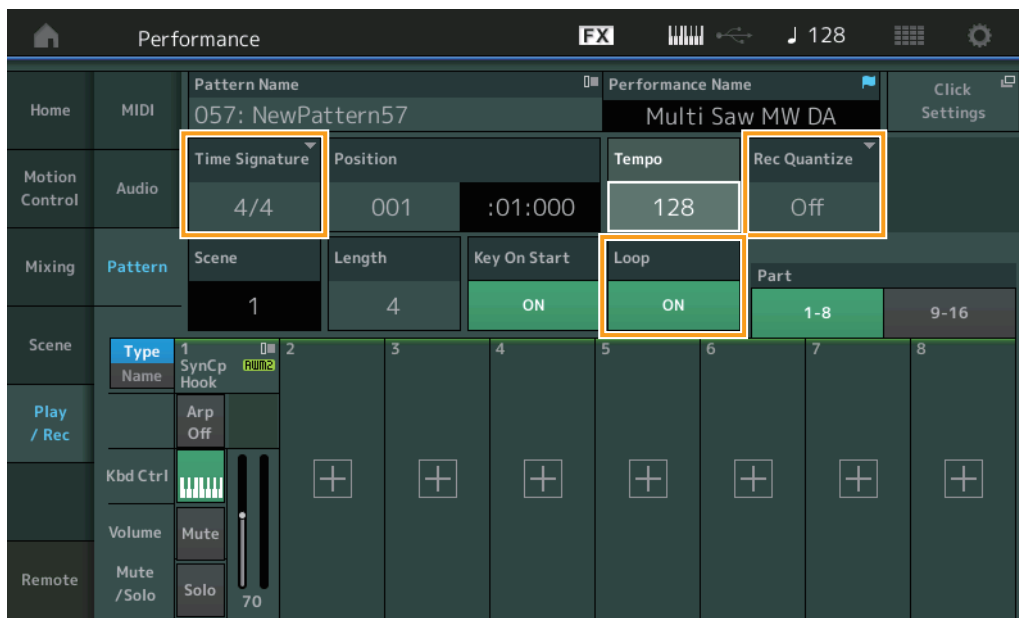
Edit/Job

Opent de display voor het bewerken van het patroon en gerelateerde taken.

■ Wachten op nieuwe opname

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop



Time Signature

Bepaalt het metrum/de maatsoort van de scène.

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

Rec Quantize

Kwantisering is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen. Met Record Quantize wordt de timing van noten automatisch afgestemd tijdens de opname.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-nootriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-nootriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-nootriool), 480 (1/4-noot)

Loop

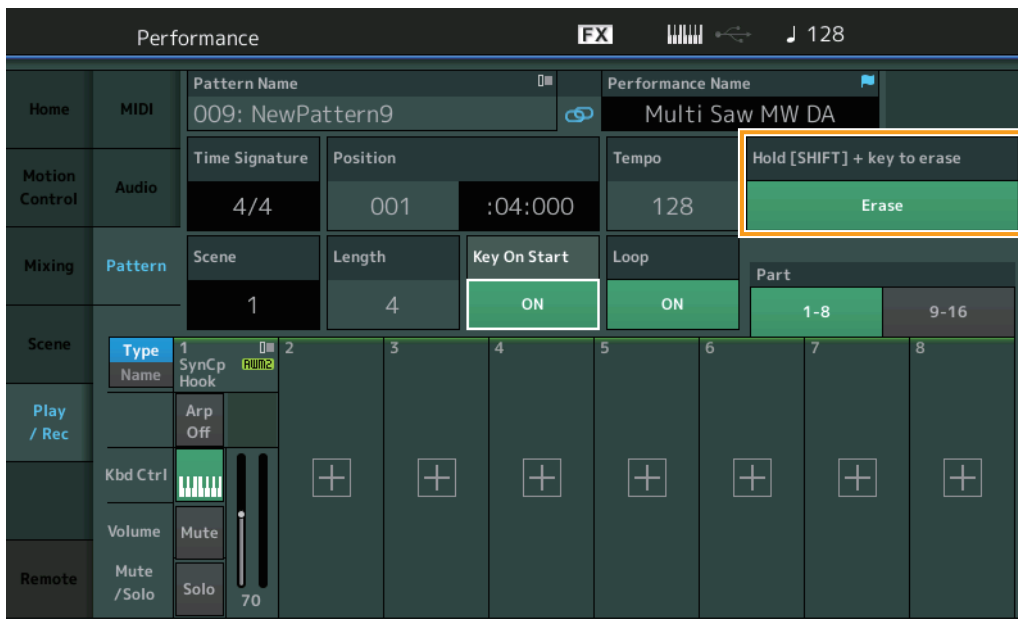
Als Loop is ingesteld op On, stopt het opnemen niet aan het einde van het patroon, maar gaat het verder in een "lus" door terug te keren naar het begin van het patroon.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als u de opnamemodus tijdelijk wilt uitschakelen en naar de modus Rehearsal wilt gaan om nog eens te repeteren, hoeft u alleen maar tijdens het realtime opnemen op de knop [●] (Record) te drukken. De indicator [●] (Record) knippert en het afspelen wordt zonder onderbrekingen voortgezet, maar er worden geen gegevens opgenomen. Met deze handige repeteerfunctie kunt u gemakkelijk het opnemen tijdelijk uitschakelen om een partij te oefenen of verschillende ideeën uit te proberen (terwijl u andere tracks beluistert) zonder dat u dit ook daadwerkelijk opneemt. Als u wilt terugkeren naar de opnamemodus, drukt u opnieuw op de knop [●] (Record) zodat de indicator [●] (Record) ononderbroken blijft branden.

■ Opnemen

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop

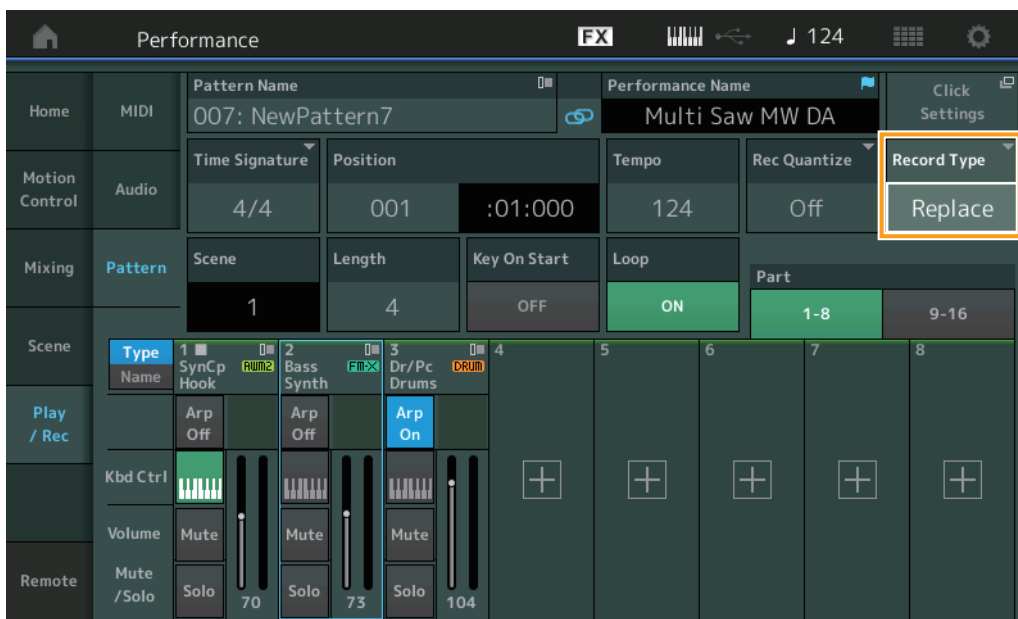


[SHIFT] ingedrukt houden + toets om te wissen

U kunt specifieke nootgebeurtenissen verwijderen door op de knop [SHIFT] te drukken en de toetsen te spelen die overeenkomen met de noten die u wilt verwijderen.

■ Opnieuw opnemen

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (aangegeven patroon is al opgenomen) → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop



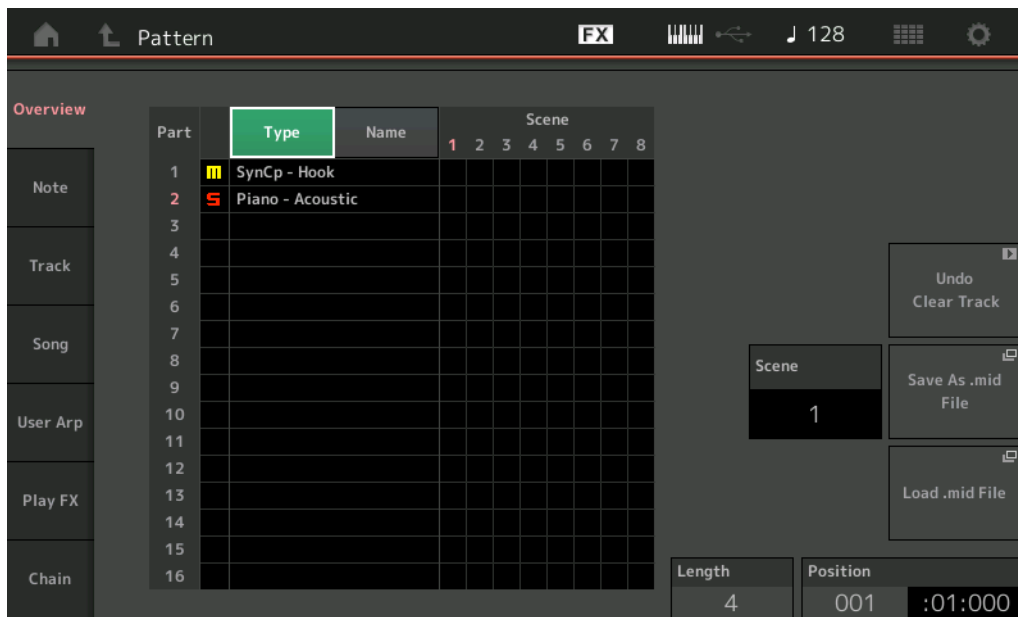
Record Type

Bepaalt of een patroon wordt vervangen of overgedubd tijdens het opnemen.

Instellingen: Replace, Overdub

Overzicht

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in hoofdcategorie en subcategorie. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Name

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in de naam van de partij. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer aan.

Undo

Annuleert de meest recent aangebrachte wijzigingen en herstelt de status voorafgaand aan de laatste wijzigingen. Deze taak is alleen beschikbaar als er al een opgenomen sequence bestaat en u een taak hebt uitgevoerd op de sequencegegevens.

Redo

Herstelt de wijzigingen die zijn uitgevoerd door Undo. Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt.

Save As .mid File

Opent de display Store/Save. U kunt de sequence van de geselecteerde scène opslaan als een MIDI-bestand.

Load .mid File

Opent de display Load voor het laden van MIDI-bestanden. U kunt het patroon en de scène selecteren die moeten worden geladen nadat u een MIDI-bestand hebt geselecteerd.

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001 – 256

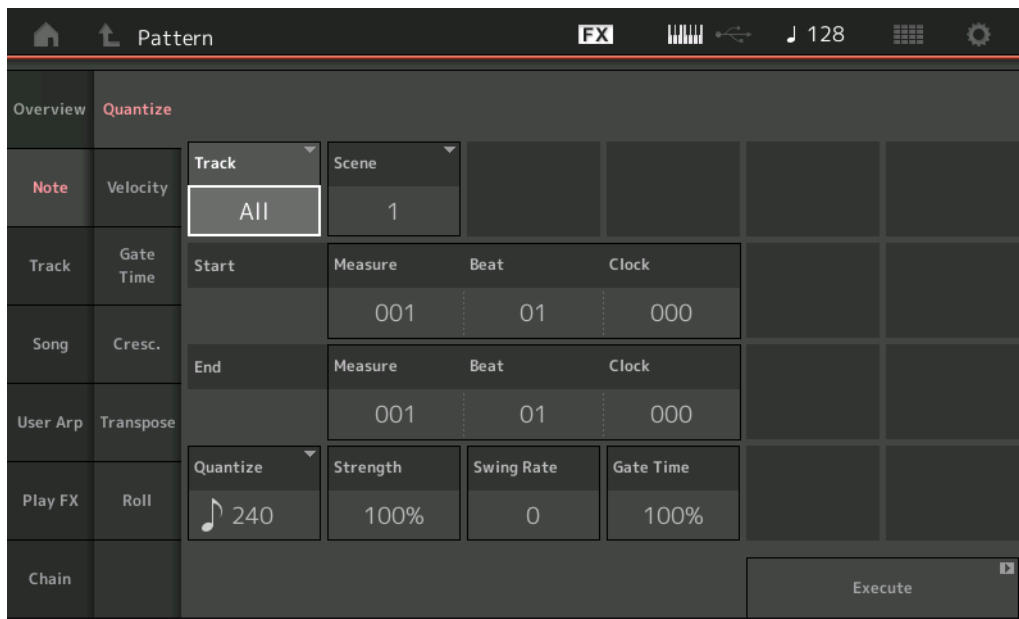
Opmerking

Quantize

Kwantisering is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichterbij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen.

U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen.

Handeling [▶](Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Bepaalt de track waarop de taak wordt toegepast.

Scene

Bepaalt de scène waarop de taak wordt toegepast.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de positie van de startclock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de positie van de eindklok waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

Quantize (Resolution)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de opgegeven track worden gelijkgetrokken.

Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noot, 1/16-noot, 1/8-noot, 1/8-noot, 1/4-noot, 1/4-noot, 1/16-noot + 1/16-noot, 1/8-noot + 1/8-noot

Strength

Stelt de mate of "magnetische sterkte" in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0% – 100%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen. Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de kwantiseringswaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 - de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 0 - de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool, 1/16-noot + 1/16-noottriool is: 0 - de helft van het trioolrooster

Gate Time

Bepaalt de gatetijd (hoe lang een noot klinkt) van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Velocity

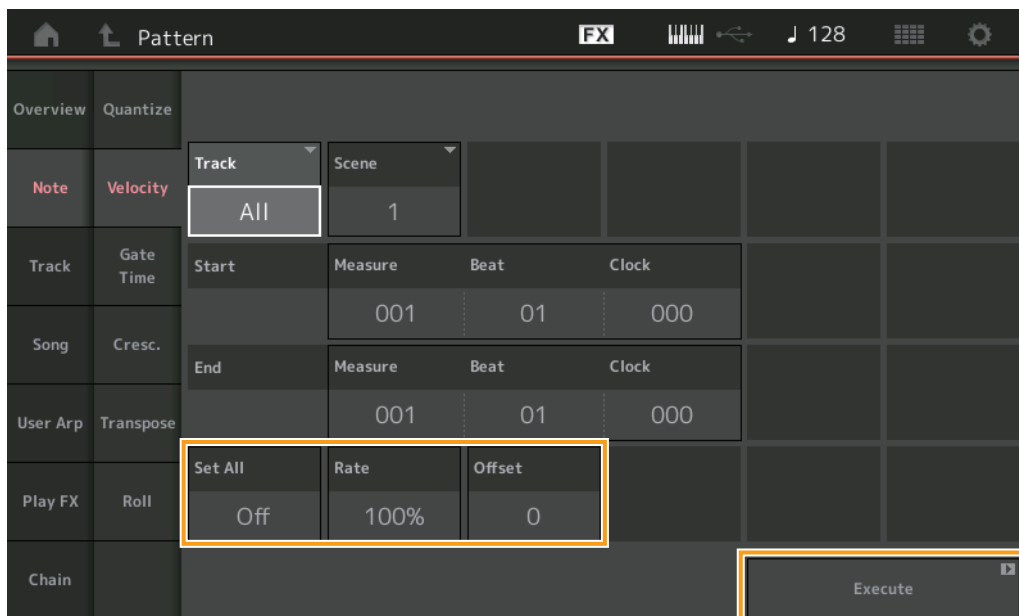
Met deze taak wijzigt u de aanslagwaarden van een opgegeven notenbereik, waardoor u selectief het volume van deze noten kunt verhogen of verlagen.

OPMERKING Wijzigingen in de aanslag worden als volgt berekend

Aangepaste aanslag = (oorspronkelijke aanslag x snelheid) + offset

Als het resultaat kleiner dan of gelijk aan 0 is, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 127, wordt de waarde ingesteld op 127.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Hiermee wordt de aanslag van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off, 001 - 127

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de doelnoten worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke aanslagen. Waarden onder 100% verkleinen de aanslagen, waarden boven de 100% verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0% – 200%

Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste aanslagwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkleinen de aanslagen, waarden boven de 0 verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -127 – +127

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Gate Time

Met deze taak wijzigt u de gatetijden van een opgegeven notenbereik.

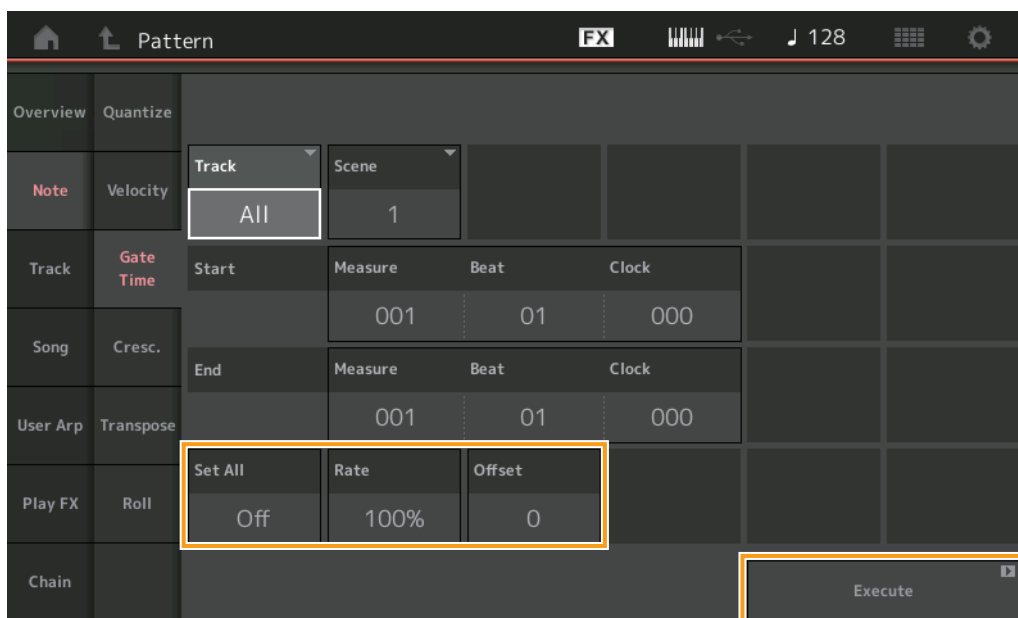
OPMERKING Wijzigingen in de gatetijd worden als volgt berekend:

Aangepaste gatetijd = (oorspronkelijke gatetijd x snelheid) + offset

Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde afgerond op 1.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

Hiermee worden de gatetijden van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off (0), 001 – 9999

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de gatetijd van de doelnoten wordt gewijzigd. Waarden onder 100% verkorten de noten, waarden boven de 100% verlengen de noten proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0% – 200%

Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste gatetijdwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkorten de gatetijd, waarden boven 0 verlengen de gatetijd. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -9999 – +9999

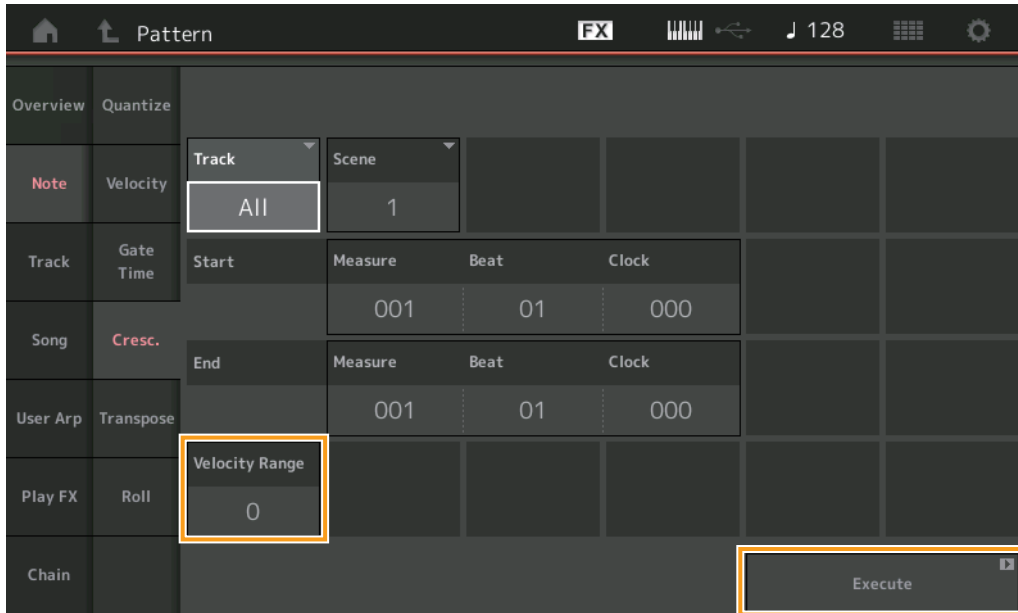
Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Cresc. (Crescendo)

Met deze taak kunt u een crescendo of decrescendo maken voor een opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

Bepaalt de intensiteit van het crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de noot plus de waarde van Velocity Range. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1 – 127 ligt, wordt deze ingesteld op 1 of 127. Waarden hoger dan 0 produceren een crescendo, waarden kleiner dan 0 produceren een decrescendo. De instelling 0 heeft geen effect.

Bereik: -127 – +127

Execute

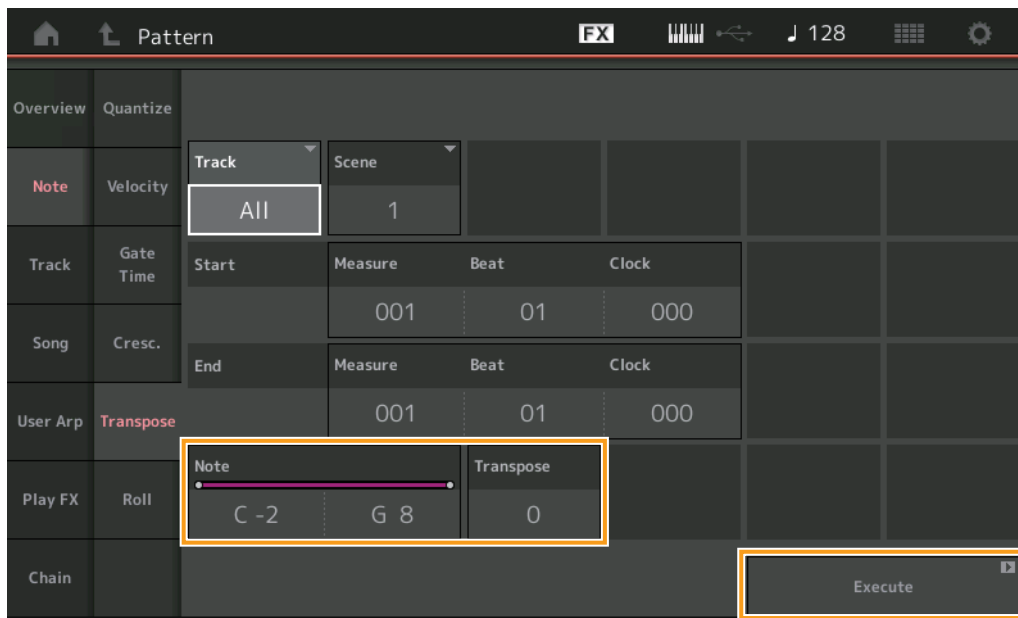
Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Transpose

Met deze taak kunt u de toonsoort of de toonhoogte van de noten in het opgegeven bereik wijzigen.

OPMERKING Wanneer u deze taak uitvoert en noten wijzigt buiten het toegestane bereik van C-2 – G8, worden de noten automatisch ingesteld op het octaaf lager (of hoger).

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Bepaalt het notenbereik waarop de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Transpose

Hiermee transponeert u de noten in het opgegeven bereik (in halve tonen). Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging.

Bereik: -127 – +127

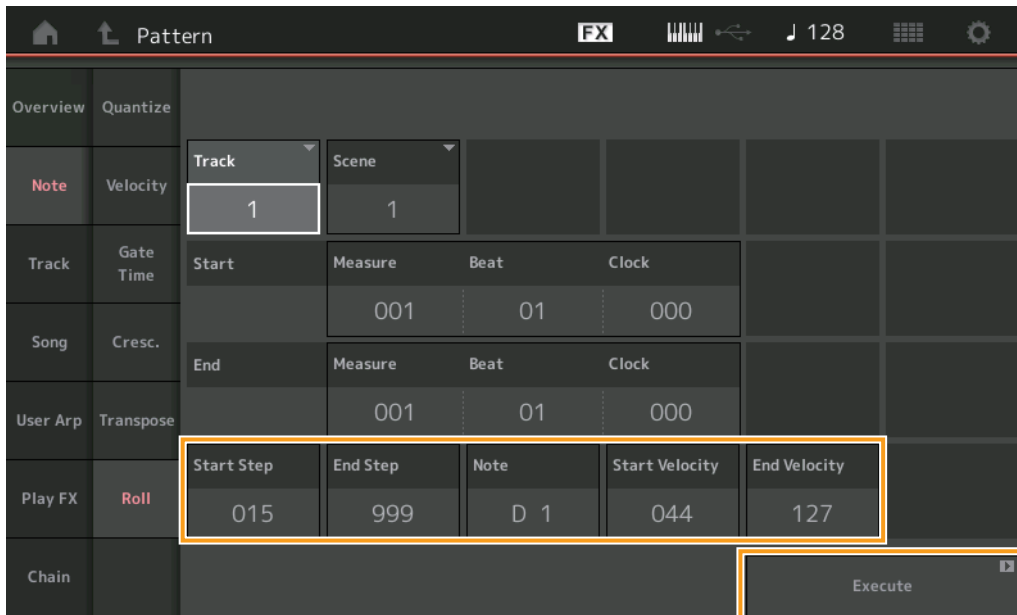
Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Roll

Met deze taak maakt u een reeks herhaalde noten (zoals een drumrol) over het opgegeven bereik.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de eerste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015 – 999

End Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de laatste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015 – 999

Note

Bepaalt de noten waarvoor de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Start Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de eerste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 001 – 127

End Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de laatste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Instellingen: 001 – 127

OPMERKING Door de Start Velocity en End Velocity te bepalen, kunt u roffels maken die geleidelijk toenemen of afnemen in volume (crescendo/decrescendo).

Execute

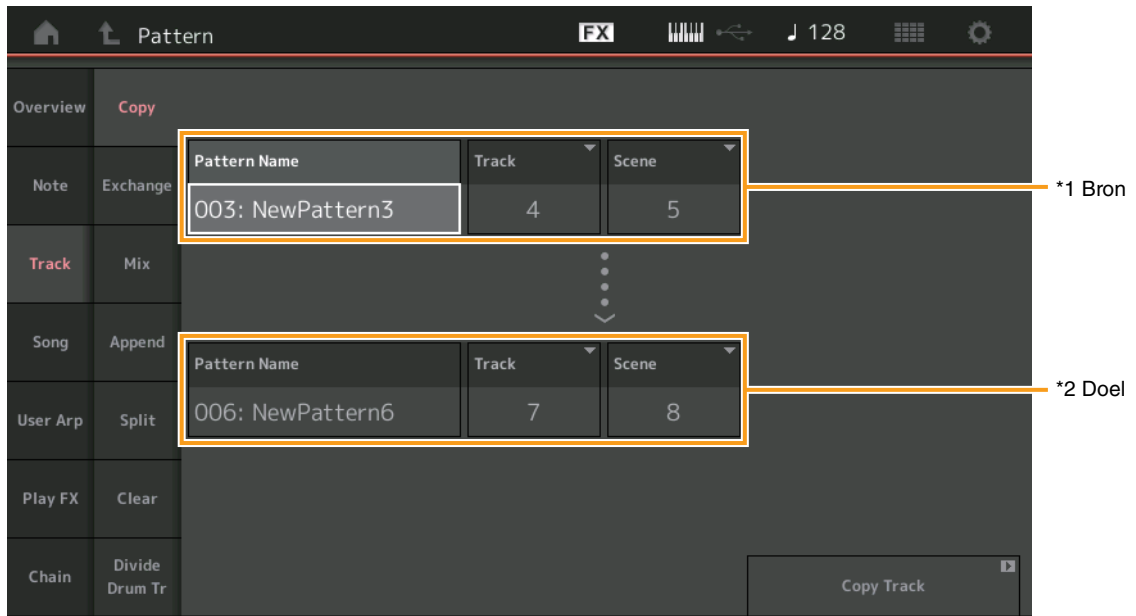
Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Track

Copy

Met deze taak kopieert u alle gegevens van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

Copy Track

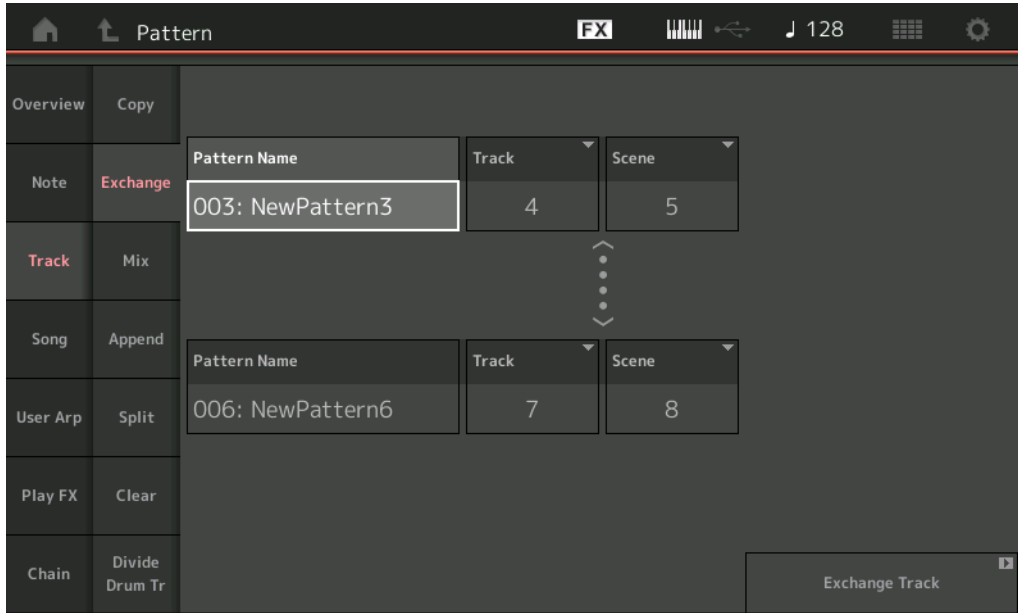
Voert de kopieertaak uit.

OPMERKING Wanneer u Copy Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens (pagina 49) automatisch gekopieerd.

Exchange

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven track verwisseld met een andere track.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Bepaalt een van de patronen voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Pattern Name

Bepaalt het andere patroon voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Exchange Track

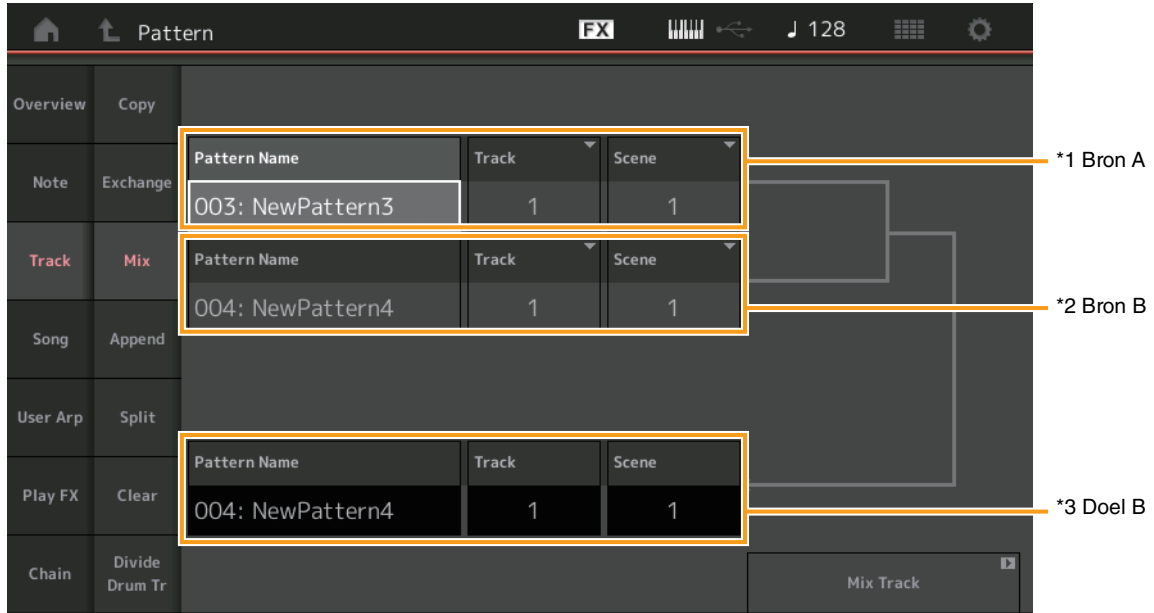
Voert de uitwisselingstaak uit.

OPMERKING Wanneer u Exchange Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 49](#)) automatisch gekopieerd.

Mix

In deze taak worden alle gegevens van twee geselecteerde tracks ('A' en 'B') gemixt, en wordt het resultaat in track B geplaatst.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Bron A

Bepaalt de bron voor patroon A.

Track *1 Bron A

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *1 Bron A

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *2 Bron B

Bepaalt de bron voor patroon B.

Track *2 Bron B

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *2 Bron B

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *3 Doel B

Geeft het doelpatroon aan.

Track *3 Doel B

Geeft de doeltrack aan.

Scene *3 Doel B

Geeft de doelscène aan.

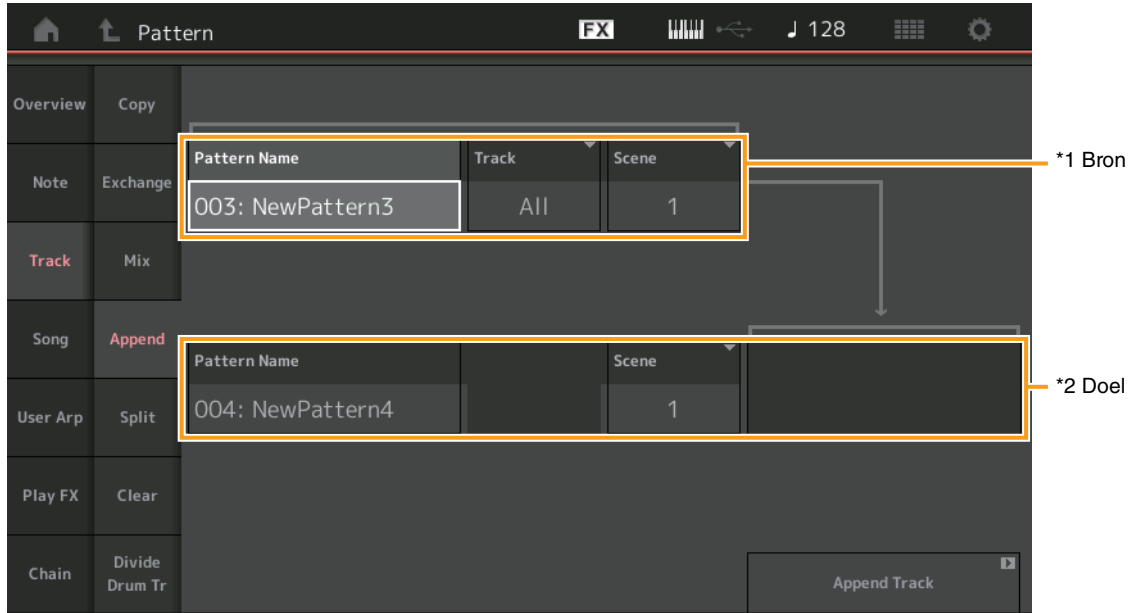
Mix Track

Voert de mixtaak uit.

Append

Met deze taak voegt u alle gegevens van een opgegeven brontrack toe aan het einde van een opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

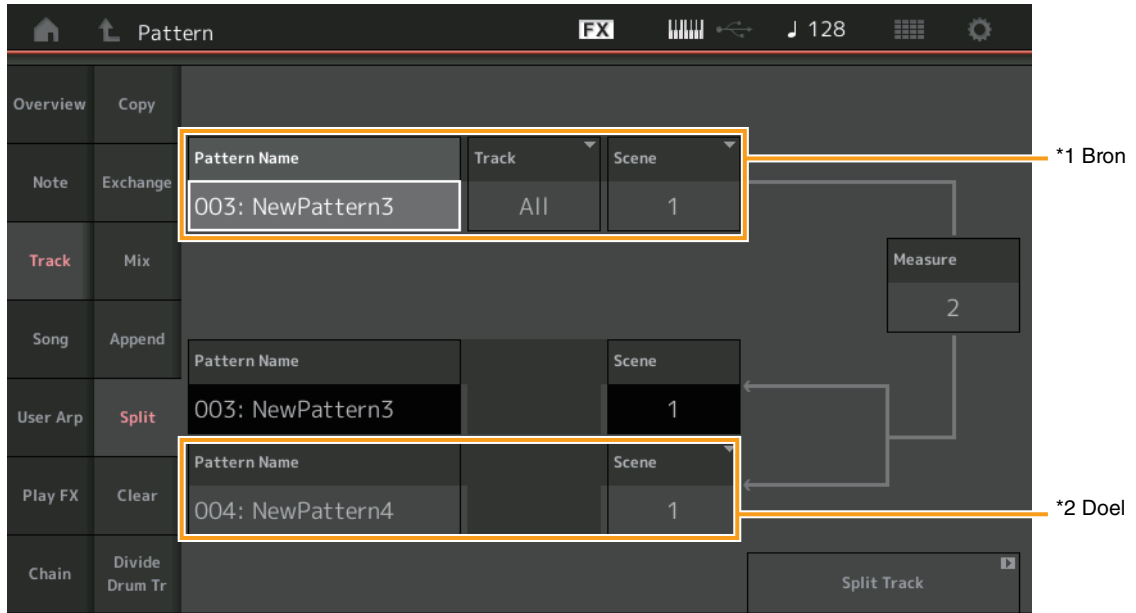
Append Track

Voert de toevoegtaak uit.

Split

Met deze taak wordt de laatste helft van de gegevens, verdeeld bij een opgegeven maat, verplaatst van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Measure *1 Bron

Bepaalt de maat waarbij de gegevens worden verdeeld.

Pattern Name

Geeft het doelpatroon aan.

Track

Geeft de doeltrack aan.

Scene

Geeft de doelscène aan.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

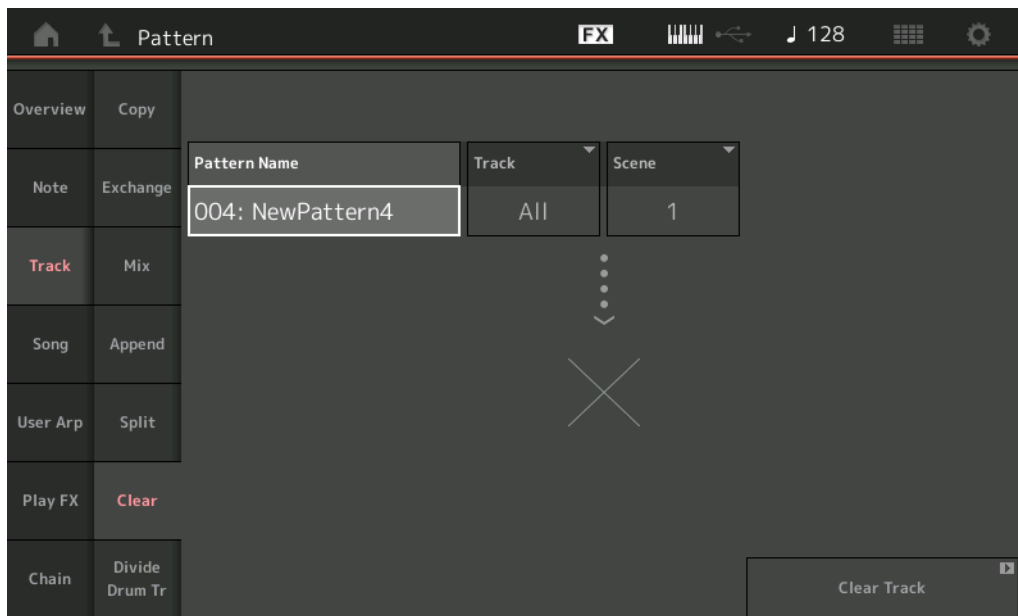
Split Track

Voert de splitstaak uit.

Wissen

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven track verwijderd.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Bepaalt het patroon dat moet worden gewist.

Track

Bepaalt de track die moet worden gewist.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden gewist.

Clear Track

Voert de wistaak uit.

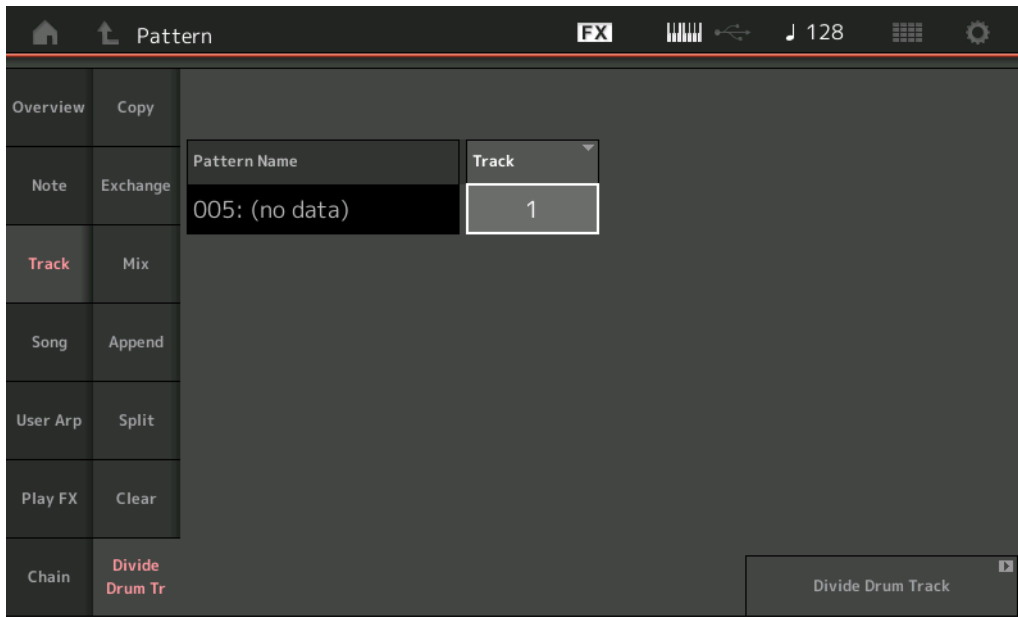
OPMERKING Wanneer u Clear Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 49](#)) ook verwijderd.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Met deze taak kunt u drumnootgegevens scheiden van een opgegeven track.
Hiermee scheidt u de nootevents in een drumtrack die zijn toegewezen aan een opgegeven track en plaatst u de noten die bij verschillende druminstrumenten horen in afzonderlijke tracks (track 9 – 16).

OPMERKING De eerder bestaande gegevens op track 9 – 16 en partij 9 – 16 worden vervangen wanneer u Divide Drum Tr uitvoert. U kunt deze bewerking niet ongedaan maken.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Bepaalt het patroon met de te verdelen drumtrack.

Track

Bepaalt de track waarvoor de drumnootgegevens worden gescheiden.

Divide Drum Track

Voert de verdeeltaak uit.

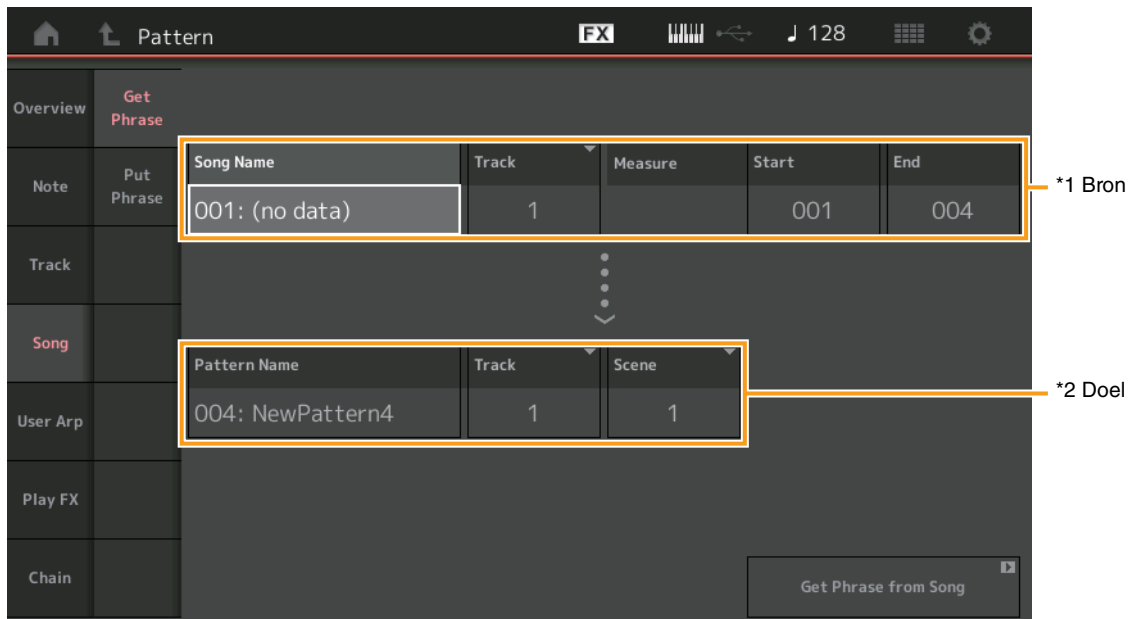
Song

Get Phrase

Met deze taak worden opgegeven gegevens van een opgegeven bronsong naar een opgegeven doeltrack gekopieerd.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u Get Phrase uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

Bepaalt de bronsong.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 998

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 002 – 999

Pattern Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene

Bepaalt de doelscène.

Get Phrase from Song

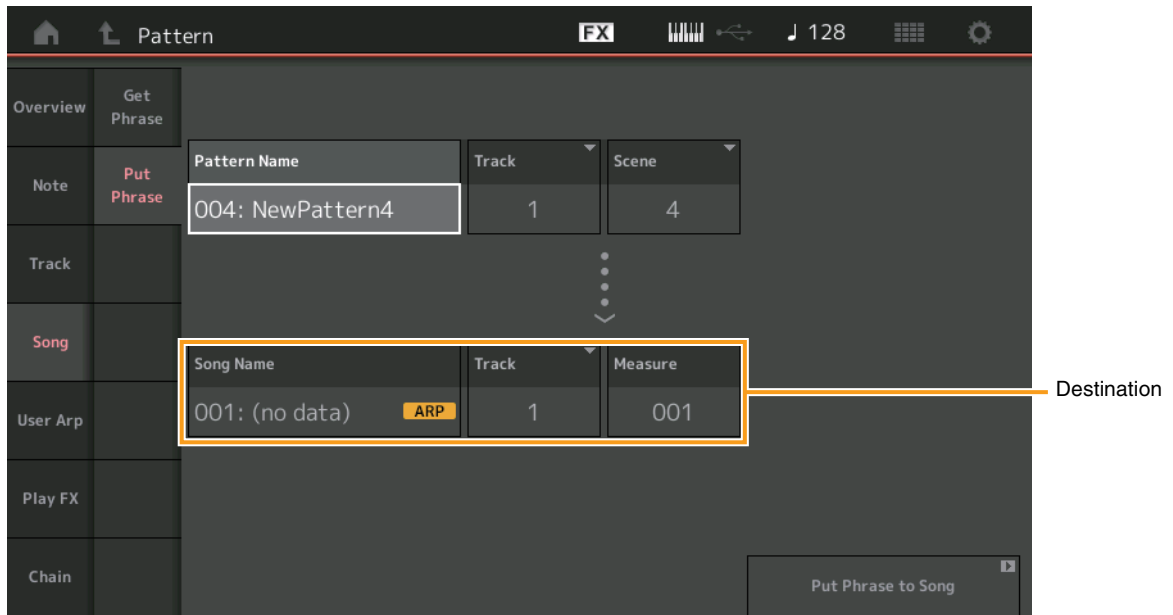
Voert de kopieertaak uit.

Put Phrase

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven bronpatroon naar een opgegeven maat in de doelsong gekopieerd.

OPMERKING Het opgegeven bronpatroon wordt samengevoegd met eerder bestaande gegevens op de opgegeven doelsong wanneer u Put Phrase uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Bepaalt het bronpatroon.

Track

Bepaalt de brontrack.

Scene

Bepaalt de bronscene.

Song Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track ^{*Doel}

Bepaalt de doeltrack.

Measure

Bepaalt de positie van de maat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 999

Put Phrase to Song

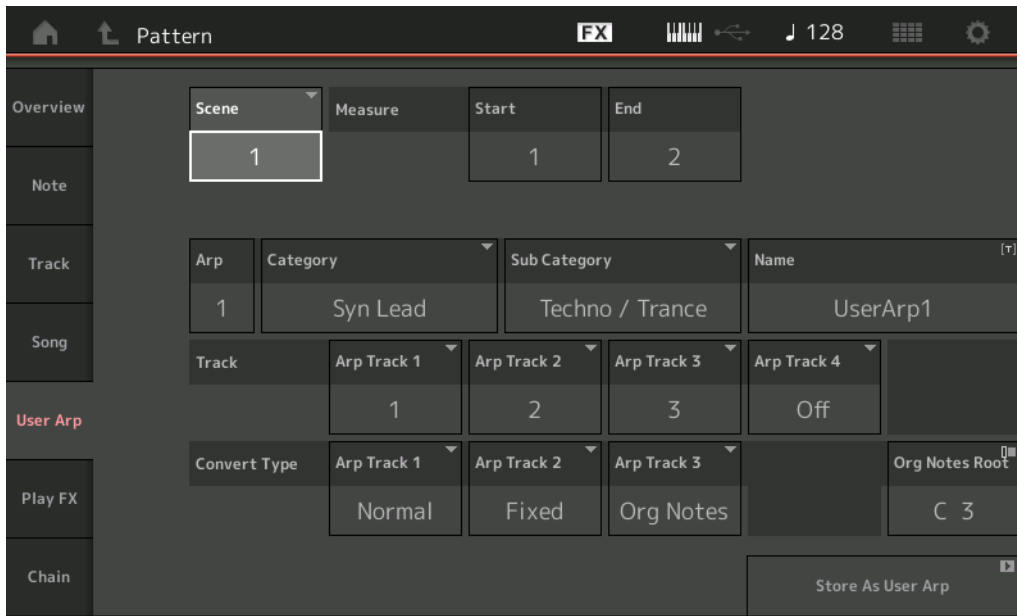
Voert de kopieertaak uit.

User Arp (User Arpeggio)

Met deze taak kopieert u gegevens in de opgegeven maten van een track om arpeggiogegevens te maken.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u User Arp uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Bepaalt de bronscene.

Bereik: 1 – 8

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 1 – 256

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 2 – 257

Arp (Arpeggionummer)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

Category

Geeft de hoofdcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Naslaggids voor de lijst met arpeggiotypecategorieën.

Sub Category

Geeft de subcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Naslaggids voor de lijst met arpeggiotypesubcategorieën.

Name

Bepaalt de naam van het arpeggiotype.

Track

Bepaalt het brontracknummer voor elke arpeggiotrack.

Convert Type

Bepaalt hoe de MIDI-sequencegegevens worden geconverteerd naar arpeggiogegevens, op een van de drie onderstaande manieren. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: Normal (normaal), Fixed (vast), Org Notes (oorspronkelijke noten)

Normal: De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Fixed: Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencegegevens.

Org Notes (Original Notes): Vrijwel hetzelfde als 'Fixed', maar de afspelenoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Store As User Arp

Voert de opslagtaak uit.

Play FX (Play Effect)

Deze taak voegt effecten toe aan de MIDI-sequencegegevens in een patroon wanneer dit wordt afgespeeld. U kunt het bereik en de kracht bepalen voor elke parameter op de track die u hebt opgegeven.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Bedient de parameters Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate en Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de sequencegegevens worden gelijkgetrokken.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Qntz Str (Quantize Strength)

Stelt de mate of "magnetische sterkte" in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Hiermee past u de aanslag van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Swing Gate

Hiermee past u de gatetijd van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 - de helft van het rooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 0 - de helft van het rooster



Play FX2

Bedient de parameters Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate en Velocity Offset.

Note Shift

Hiermee wordt de toonhoogte van alle noten in de geselecteerde track met stappen van een halve noot verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Clock Shift

Hiermee wordt de timing van alle noten in de geselecteerde track vooruit of achterruit verschoven in clockstappen.

Bereik: -120 – +120

Gate Time

Hiermee wordt de gatetijd van alle noten in de geselecteerde track verhoogd.

Bereik: 0% – 200%

Velocity Rate

Hiermee wordt de aanslag van de noten met een opgegeven percentage aangepast.

Bereik: 0% – 200%

Velocity Offset

Hiermee wordt de aanslag van de noten met de opgegeven offsetwaarde verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Part

Bepaalt de doelpartij die moet worden genormaliseerd.

Bereik: All, 1 – 16

Normalize Play FX

Past de effecten die zijn ingesteld in Play FX toe op de MIDI-gegevens.

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

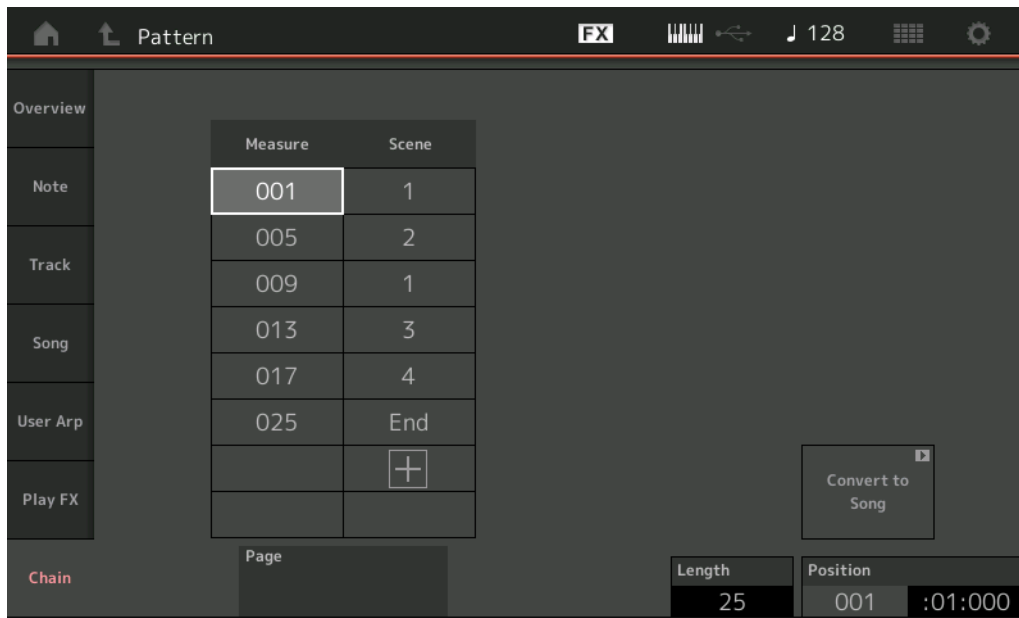
Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001 – 256

Chain

Deze taak ketent scènes en speelt geketende scènes af.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Bepaalt de maatpositie van waaruit de scène wordt afgespeeld.

Bereik: 001 – 999

Scene

Bepaalt de scène die wordt afgespeeld vanaf de opgegeven maatpositie.

Bereik: 1 – 8, End

Page

Wordt aangegeven met de knoppen voor omhoog en omlaag wanneer Measure & Scene groter is dan 8 regels. Als u deze knop aanraakt, wordt de volgende/vorige pagina opgeroepen.

Convert to Song

Slaat de keten op als een song.

Length

Geeft de lengte van de gehele sequence aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een keten en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

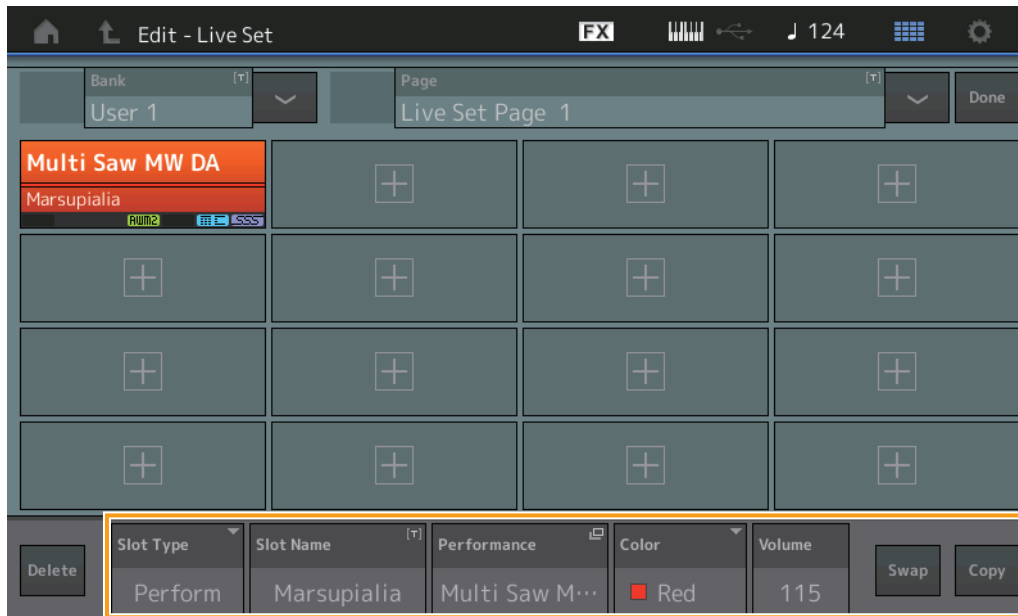
Bereik: 001 – 999

Live Set

Met de functie Live Set kunt u nu songs, patronen en audiobestanden combineren en deze afspelen vanuit de display Live Set.

■ Combineer songs, patronen en audiobestanden in de display Live Set

Handeling Druk op de knop [LIVE SET] of raak het pictogram LIVE SET aan → Selecteer de gebruikersbank → [EDIT]



Slot Type

Geeft het type van de geselecteerde sleuf aan.

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

OPMERKING De functie Audition is alleen beschikbaar wanneer Perform is geselecteerd bij Slot Type.

Slot Name

Geeft de naam van de geselecteerde sleuf aan. Als u Slot Name (wanneer beschikbaar en aangegeven) aanraakt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen. Wanneer Slot Type is ingesteld op Song, Audio of Pattern, geeft dit de songnaam, audionaam of patroonnaam aan. Als u dit aanraakt, wordt de display Load opgeroepen.

OPMERKING U kunt Slot Name alleen wijzigen als Perform is geselecteerd bij Slot Type.

Performance

Geeft de naam aan van de performance die is opgegeven op de geselecteerde sleuf. Als u de performance aanraakt, wordt de display Category Search opgeroepen.

Color

Bepaalt de kleur van de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Black (zwart), Red (rood), Yellow (geel), Green (groen), Blue (blauw), Azure (azuurblauw), Pink (roze), Orange (oranje), Purple (paars), Sakura (lichtroze), Cream (crème), Lime (limoen), Aqua (waterblauw), Beige (beige), Mint (mintgroen), Lilac (lila)

Volume

Bepaalt het volume van de geselecteerde sleuf.

Swap

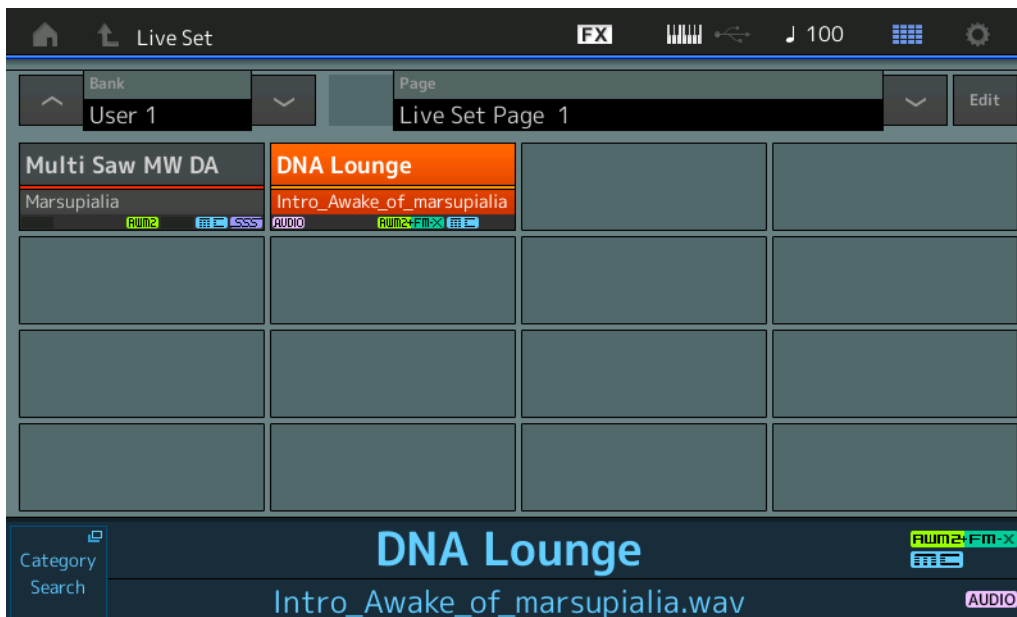
Als u Swap aanraakt als er een sleuf is geselecteerd en u vervolgens een andere sleuf aanraakt, wordt de inhoud van de twee sleuven met elkaar verwisseld.

Copy

Als u Copy aanraakt terwijl de bronsleuf is geselecteerd en vervolgens de doelsleuf aanraakt, wordt de inhoud van de sleuf gekopieerd.

■ Songs, patronen en audiobestanden afspelen vanuit de display Live Set

Handeling Druk op de knop [LIVE SET] of raak het pictogram LIVE SET aan → Selecteer de gebruikersbank → [▶] (Play)-knop



OPMERKING Wanneer een song of patroon wordt afgespeeld, kunt u de performance of de sleuf niet wijzigen. Er wordt een foutmelding weergegeven wanneer u deze probeert te wijzigen.

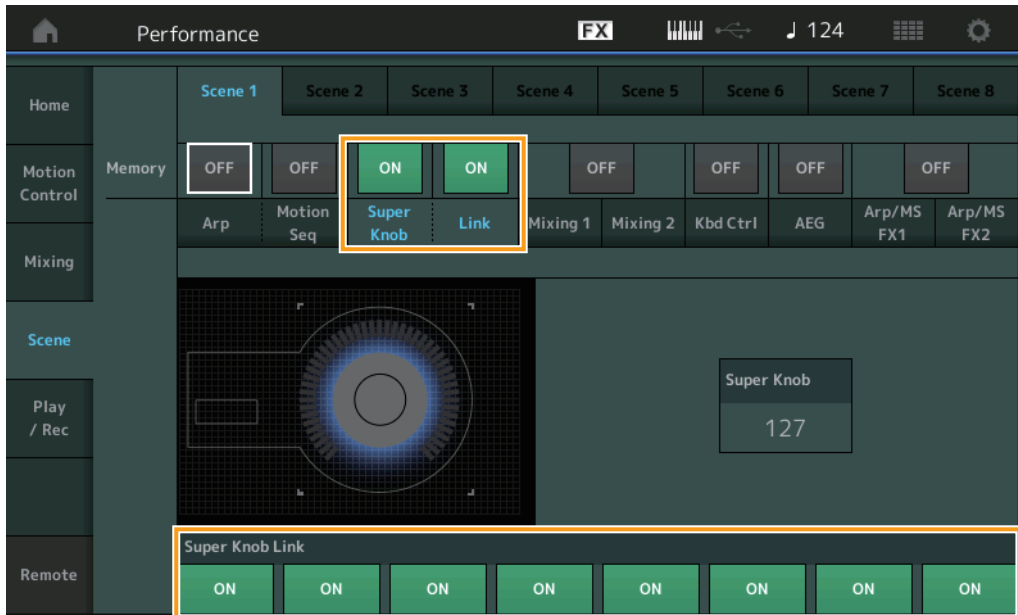
OPMERKING Wanneer een song, patroon of audiobestand wordt afgespeeld, kunt u de bijbehorende afspeldisplay op de performance openen door op de knop [▶] (Play) te drukken.

Scene

Super Knob Link en Keyboard Control zijn toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.

Scene

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob (Super Knob Memorize Switch)

Bepaalt of Super Knob-statussen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Link (Link Memorize Switch)

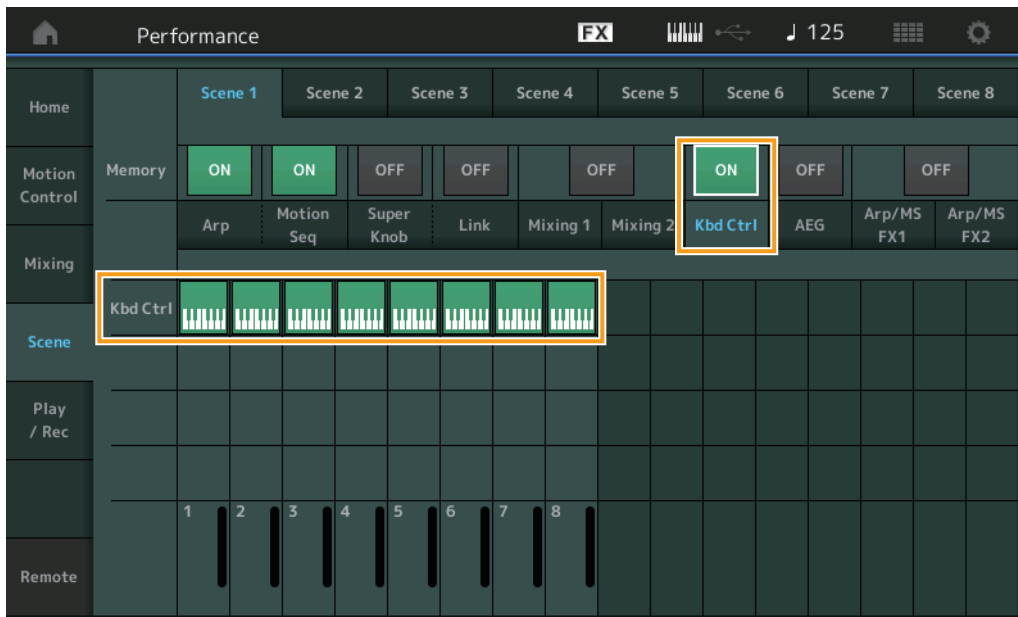
Bepaalt of Super Knob Link-statussen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Superknoplink

Bepaalt of de toewijsbare knoppen 1-8 op de geselecteerde scène worden beïnvloed door Super Knob-bewerkingen of niet. Toewijsbare knoppen die zijn ingesteld op Off, worden niet beïnvloed door Super Knob-bewerkingen.

Instellingen: Off, On



Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)

Bepaalt of keyboardbedieningshandelingen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Bepaalt de keyboardbedieningsschakelaar op elke partij in de geselecteerde scène. Partijen die zijn ingesteld op Off worden niet beïnvloed door het bespelen van het keyboard.

Instellingen: Off (grijs), On (groen)

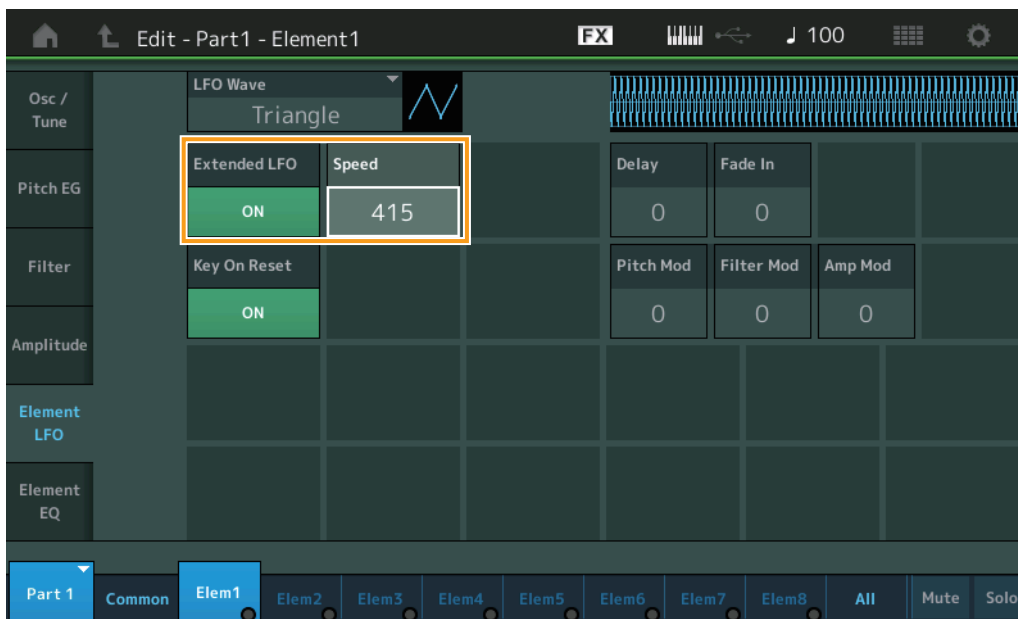
Edit

Het parameterbereik van Part LFO Speed is vergroot.

■ Normale partij (AWM2)

Element LFO

Handeling [EDIT] → [Common] → Selecteer het element → [Element LFO]



Speed

Past de snelheid van de LFO-variatie aan. Het parameterbereik is verhoogd van 0 – 63 naar 0 – 415.

Bereik: 0 – 415

Extended LFO

Hiermee kunt u kiezen tussen het oude parameterbereik (Off: 0 – 63) en het nieuwe parameterbereik (On: 0 – 415). Als u de compatibiliteit wilt behouden met instellingen die in de oude parameter zijn gemaakt, stelt u dit in op Off.

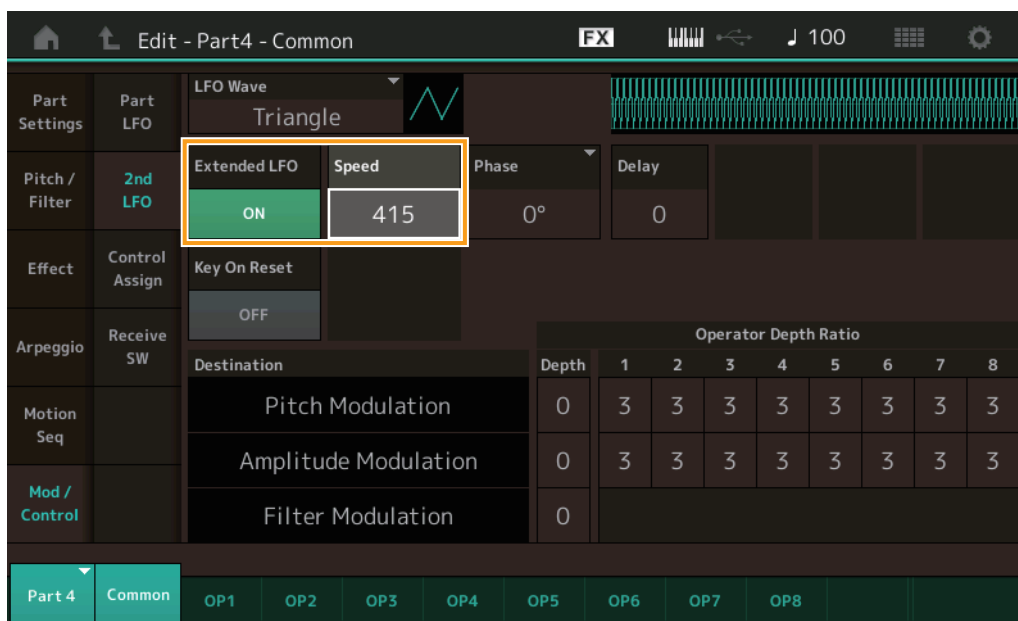
Instellingen: Off, On

■ Normale partij (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Control)

2nd LFO

Handeling [EDIT] → Selecteer de partij uit [Common] → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (2e LFO-snelheid)

Past de snelheid van de LFO-variatie aan. Het parameterbereik is verhoogd van 0 – 99 naar 0 – 415.

Bereik: 0 – 415

Extended LFO

Hiermee kunt u kiezen tussen het oude parameterbereik (Off: 0 – 99) en het nieuwe parameterbereik (On: 0 – 415). Als u de compatibiliteit wilt behouden met instellingen die in de oude parameter zijn gemaakt, stelt u dit in op Off.

Instellingen: Off, On

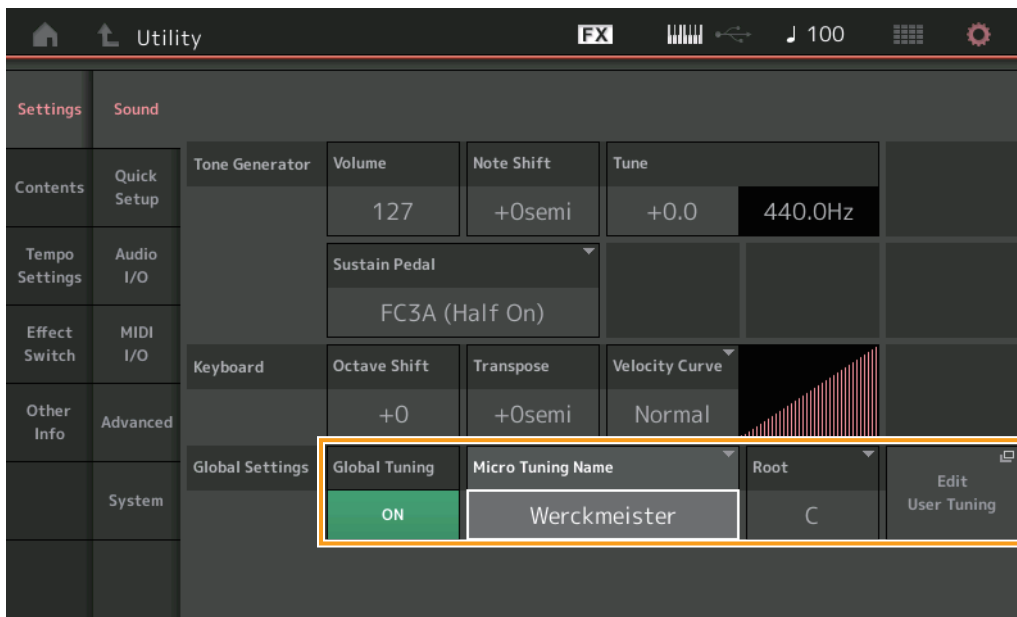
Utility

Settings

Sound

De instellingen voor Global Micro Tuning zijn toegevoegd.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Als deze functie is ingeschakeld, heeft Micro Tuning in de algemene instellingen voorrang op de Micro Tuning-instellingen die de performance voor elke partij heeft. Deze functie wordt toegepast op alle partijen behalve de drumpartij.

Instellingen: Off, On

OPMERKING De Global Tuning-instelling keert automatisch terug naar Off als u het instrument opnieuw opstart.

Micro Tuning Name

Geeft de geselecteerde Micro Tuning-naam aan. Als u deze knop aanraakt, wordt de menupagina voor het selecteren van Preset of User opgeroepen.

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

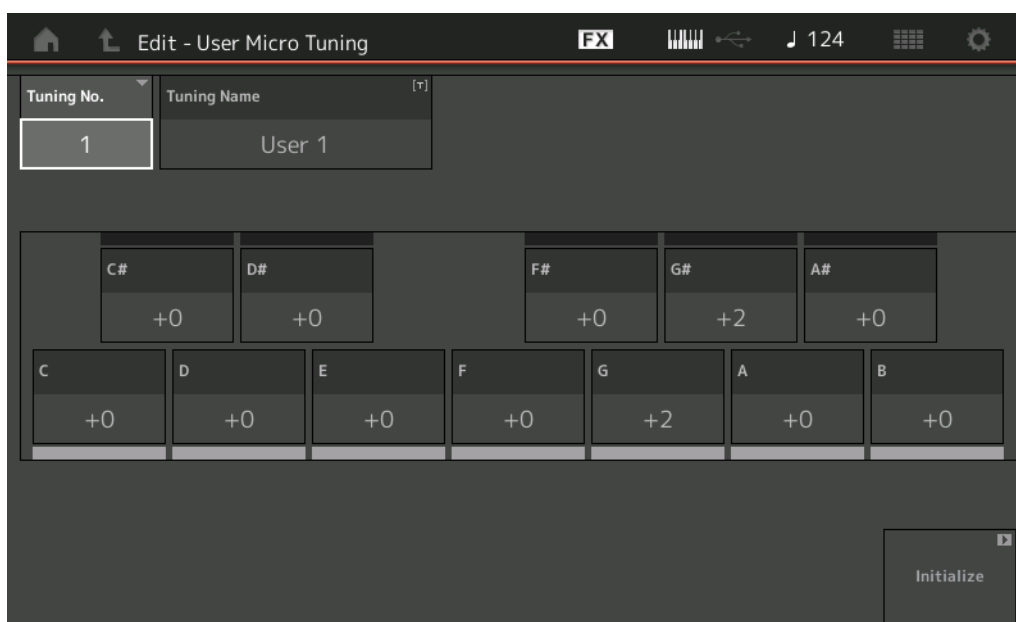
Micro Tuning Root

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning. Afhankelijk van de Micro Tuning-naam is deze instelling mogelijk niet nodig en wordt deze daarom niet weergegeven.

Bereik: C – B

Edit User Tuning

Roep de display User Micro Tuning Settings op.



Tuning No.

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Bereik: 1 – 8

Tuning Name

Bepaalt de naam van de geselecteerde gebruikersmicrostemming. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

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

Past de toonhoogte van elke noot aan in stappen van 1 cent en bepaalt zo de gewenste microstemming.

Bereik: -99 – +99

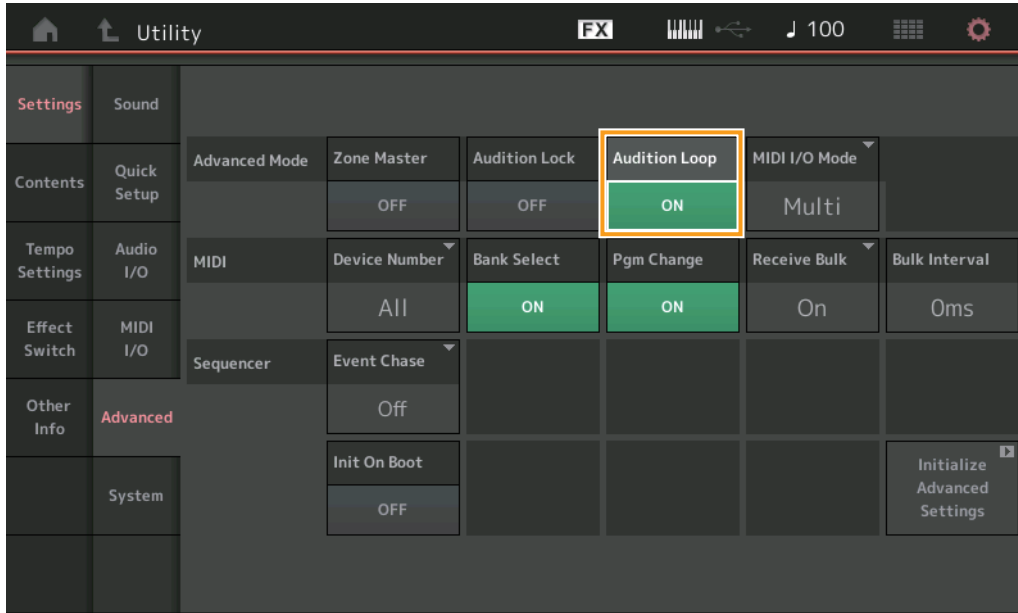
Initialize

Initialiseert de geselecteerde gebruikersmicrostemming.

Advanced

U kunt Audition Loop annuleren.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



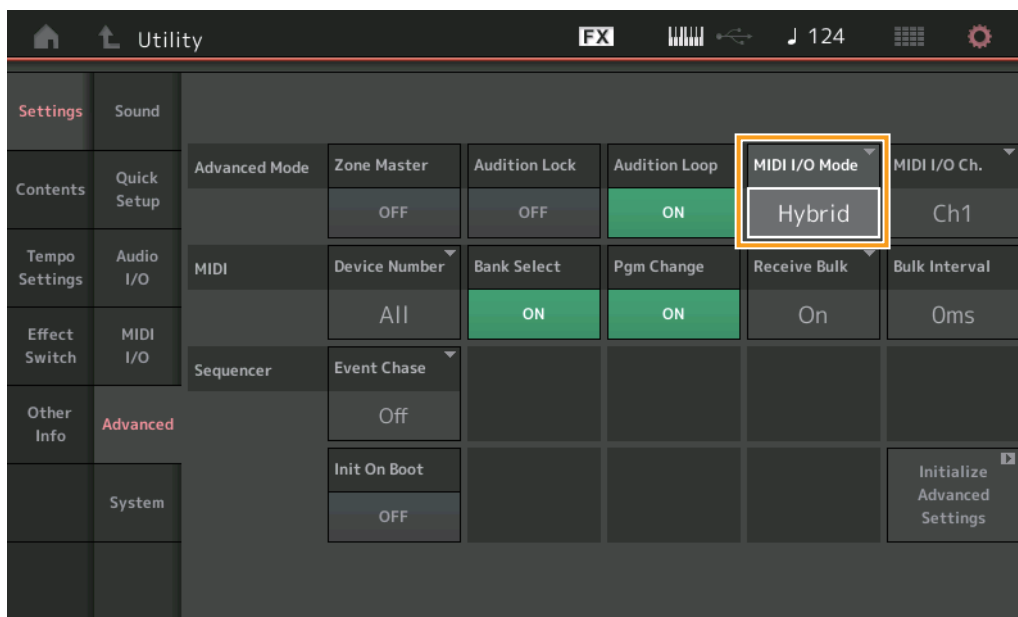
Audition Loop

Wanneer deze functie is ingesteld op On en de Audition Phrase tot het einde wordt afgespeeld, wordt de Audition Phrase automatisch opnieuw afgespeeld vanaf het begin van de Audition Phrase. Wanneer deze functie is ingesteld op Off, stopt het afspelen van de Audition Phrase wanneer het einde is bereikt. U kunt schakelen tussen On en Off tijdens het afspelen van de Audition Phrase.

Instellingen: Off, On

■ Hybrid is toegevoegd aan de instellingen in de MIDI I/O Mode.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Hybrid:

MIDI-gegevens ontvangen

- MIDI-gegevens die worden ontvangen via het kanaal dat is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel, worden ontvangen op partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op ON.
- MIDI-gegevens die worden ontvangen via een ander kanaal dan is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel of op partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, worden ontvangen via de overeenkomstige partij.

MIDI-gegevens verzenden

- Wanneer Common/Audio is geselecteerd en de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op ON is geselecteerd, worden MIDI-gegevens verzonden van het kanaal dat is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel.
- Wanneer een partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off is geselecteerd, worden MIDI-gegevens verzonden vanuit het kanaal dat overeenkomt met de partij.

MIDI-gegevensontvangst met USB TO DEVICE

Met deze functie kan dit instrument nu MIDI-gegevens ontvangen van een extern(e) MIDI-keyboard/controller dat/die is aangesloten op de [USB TO DEVICE].

Ondersteunde MIDI-apparatuur: MIDI-apparaten die compatibel zijn met USB MIDI-klasse en apparaten die zijn getest door Yamaha

* Raadpleeg de onderstaande link voor een lijst met door Yamaha geteste apparaten

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

OPMERKING De maximale nominale waarde van de [USB TO DEVICE] is 5V/500mA. Sluit geen USB-apparaten aan die de nominale waarde overschrijden, omdat dergelijke apparaten het instrument kunnen beschadigen.

OPMERKING Deze functie ondersteunt geen MIDI-gegevensoverdracht naar een aangesloten apparaat via de [USB TO DEVICE] op dit instrument.

■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Multi:

- Kanaalevents die worden ontvangen via kanalen die overeenkomen met partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On, worden parallel ontvangen door alle partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On. Na ontvangst worden, wanneer dit instrument MIDI-gegevens verzendt, alle nootgegevens van het kanaal dat overeenkomt met partijen waarvan Keyboard Control Switch is ingesteld op On, verzonden.
- Kanaalevents die worden ontvangen via het kanaal dat overeenkomt met de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, beïnvloeden de overeenkomstige partij. Na ontvangst worden, wanneer dit instrument MIDI-gegevens verzendt, de voor het ontvangen gebruikte kanalen ook gebruikt voor het verzenden van de kanaalgegevens.

■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Single of Hybrid

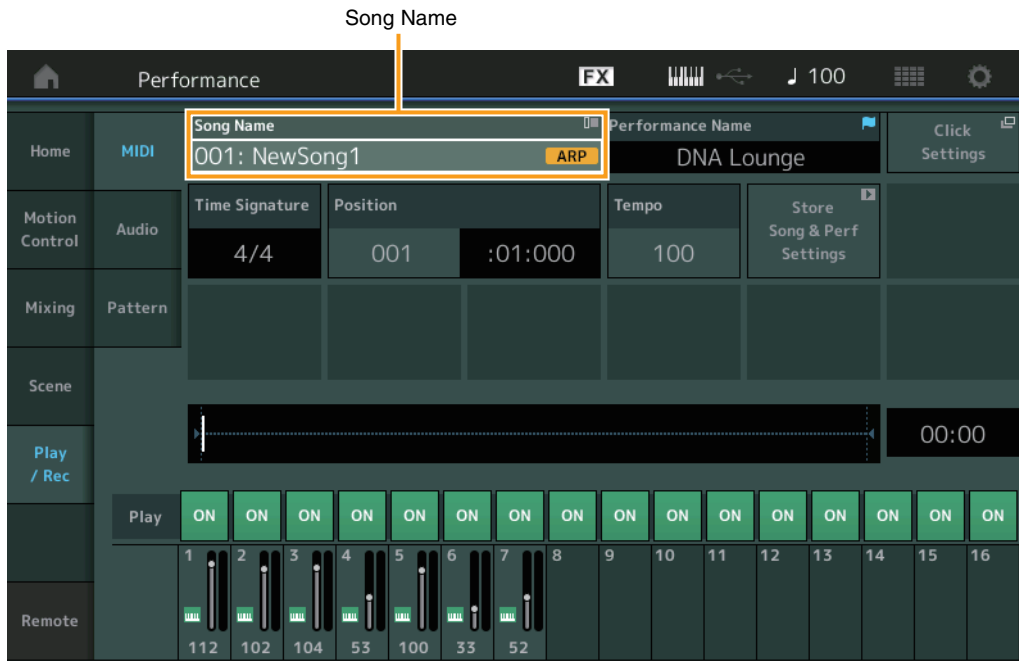
- Kanaalevents die worden ontvangen via kanalen die overeenkomen met partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On, worden parallel ontvangen door alle partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On. Wanneer dit instrument echter besturingswijzigingsberichten ontvangt die worden beschouwd als gemeenschappelijke parameters en de MIDI I/O Mode is ingesteld op Single, verzendt dit instrument geen besturingswijzigingsberichten naar de partij en behandelt het ze in plaats daarvan als gemeenschappelijke parameters. Na ontvangst wordt het verzenden van besturingswijzigingsberichten gedaan volgens de instelling van MIDI I/O Channel.
- Kanaalevents die worden ontvangen via het kanaal dat overeenkomt met de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, worden ontvangen door de overeenkomstige partijen. De ontvangen MIDI-gegevens worden niet opnieuw verzonden wanneer de MIDI I/O Mode is ingesteld op Single.

Verbeterde gebruikersinterface

■ Songs selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]

U kunt nu songs selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] wanneer de cursor op de songnaam op het MIDI-display staat. Het songnummer wordt nu vóór de songnaam weergegeven.

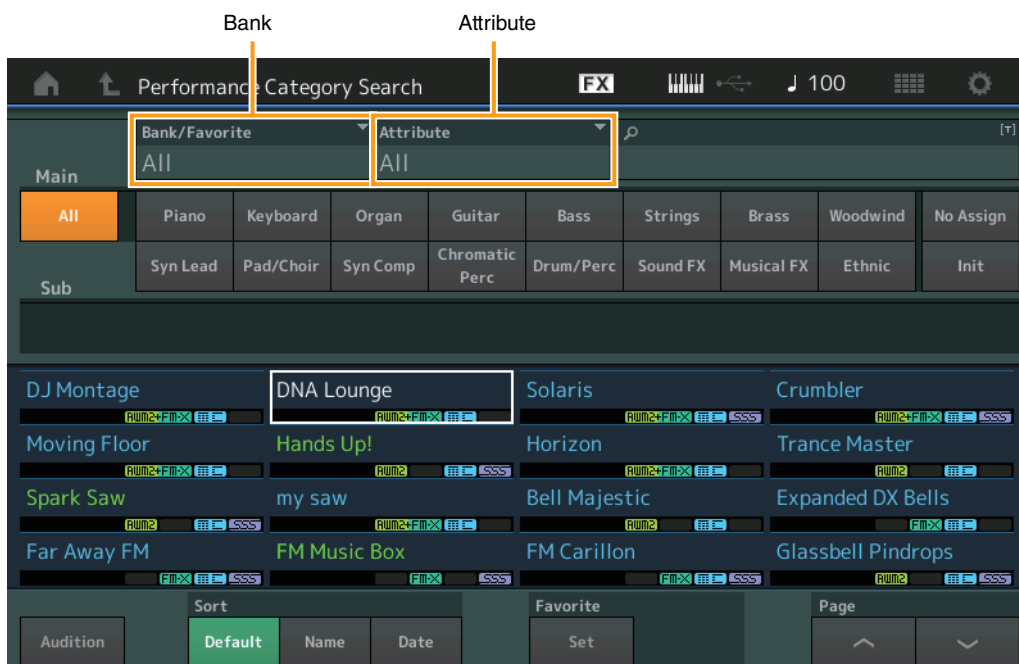
Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ De bank en het attribuut opslaan die zijn geselecteerd in Performance Category Search

Dit instrument kan nu de laatste instelling van Bank en Attribute in de display Performance Category Search onthouden, zelfs nadat naar een andere display is overgeschakeld.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] of [performancenaam] aanraken → Selecteer de [Category Search] in het menu



■ Category Search met de knoppen op het voorpaneel

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] of [performancenaam] aanraken → Selecteer de [Category Search] in het menu

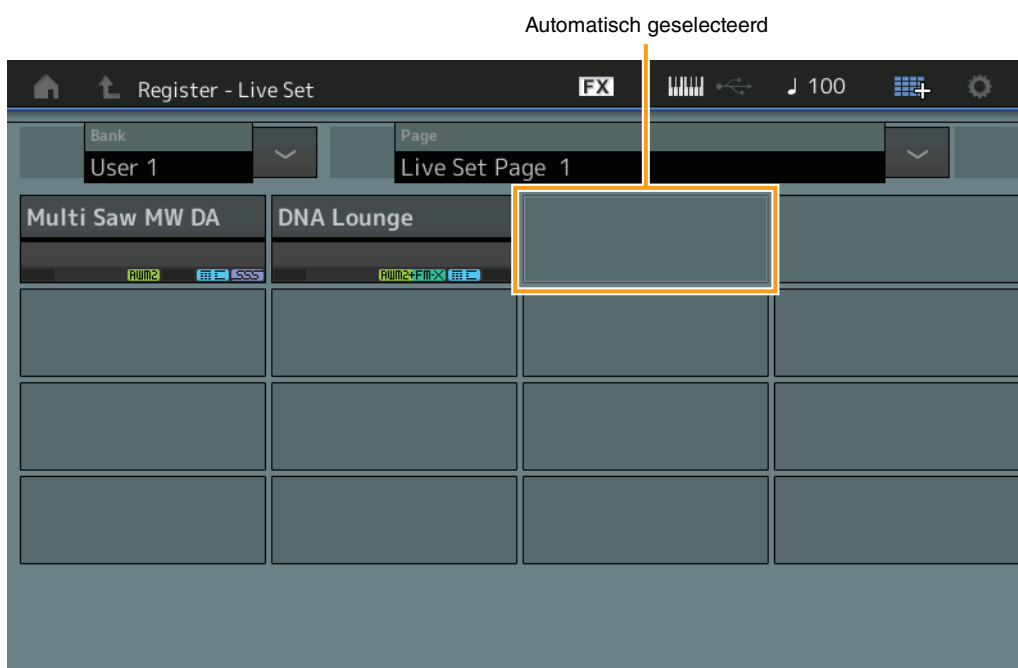
- Wijzigt Main Category als u drukt op de knop [SHIFT] + de cursorknoppen links en rechts.
- Wijzigt Sub Category als u drukt op de knop [SHIFT] + de cursorknoppen omhoog en omlaag.
- Stelt Main Category en Sub Category in op ALL als u gelijktijdig drukt op de knop [SHIFT] + de cursorknoppen omhoog en omlaag (links en rechts).

■ Open de Home-display met de [EXIT]-knop

U kunt nu eenvoudig met de knop [EXIT] teruggaan naar de Home-display wanneer een Performance-display (behalve de Home-display) is geopend.

■ Gemakkelijke methode om een doelsleuf te selecteren op de display Register

Handeling [SHIFT] + [LIVE SET] (behalve wanneer de display Live Set is geselecteerd)



Wanneer Preset of Library is geselecteerd in Bank

De laagste genummerde lege sleuf in het rooster wordt automatisch geselecteerd uit User Bank 1. Wanneer de User Bank geen lege bank heeft, wordt er geen sleuf geselecteerd bij het openen van de display User Bank 1.

Wanneer User is geselecteerd in Bank

De laagste genummerde lege sleuf in het raster op of na de huidige pagina wordt automatisch geselecteerd. Wanneer de User Bank niet leeg is, wordt de lege sleuf met het laagste nummer op de laagst genummerde beschikbare pagina geselecteerd. Wanneer de User Bank geen lege bank heeft, wordt er geen sleuf geselecteerd.

Sequencer Block

De opslagcapaciteit voor de sequencer (totale gebruikersgeheugen) is verhoogd van ongeveer 130.000 naar ongeveer 520.000 (voor songs) en ongeveer 520.000 (voor patronen).

Nieuwe functies in MODX versie 1.10

Yamaha heeft een upgrade uitgebracht van de MODX-firmware, waaraan de volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er is een nieuwe functie toegevoegd waarmee u bij het opnemen van MIDI-songs selectief het opnemen van arpeggiodata kunt inschakelen (of uitschakelen).
- U kunt nu in de display Edit Waveform een Center Note instellen.
- U kunt nu een toets instellen voor toewijzing bij het laden van WAV-bestanden of AIFF-bestanden als golfvormen.
- U kunt nu de Assignable Knob (toewijsbare knop) voor Common Parts (Common-partijen) selecteren door bij het selecteren van de parameter Part op de in het dialoogvenster weergegeven [PART SELECT MUTE/SOLO] te drukken en op de knop [CONTROL ASSIGN] te drukken.
- De paneelvergrendelingsfunctie is toegevoegd om onbedoelde handelingen tijdens uw spel te voorkomen.

Play/Rec

Play/Rec

MIDI

Bij het opnemen van songs kunt u selecteren of u alleen het toetsenspel wilt opnemen of dat u de uitvoer van de arpeggiator wilt opnemen.

Bediening

[▶] (Play), knop
of
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Als deze is ingeschakeld, kan de uitvoer van de arpeggiator worden opgenomen. Als deze is uitgeschakeld, wordt alleen het toetsenspel opgenomen. Dit kan alleen bij het opnemen van een nieuwe song worden ingesteld. De instelling kan na het opnemen niet worden gewijzigd. Tijdens het opnemen van extra partijen bij eerder opgenomen songs kan Record Type ook alleen op Replace worden ingesteld.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Songs waarbij dit is uitgeschakeld, kunnen met een andere arpeggio dan de opgenomen worden afgespeeld door in Performance naar een andere arpeggio te gaan.

Part Edit (Edit)

Element Edit (Element)

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Edit Waveform

De instelling Center Note is toegevoegd.

Bediening [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie → Selecteer element of toets → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

Dit bepaalt de toonsoort voor het afspelen zodat deze met de toonhoogte van de originele golfvormdata overeenkomt.

Instellingen: C -2 – G8

Utility

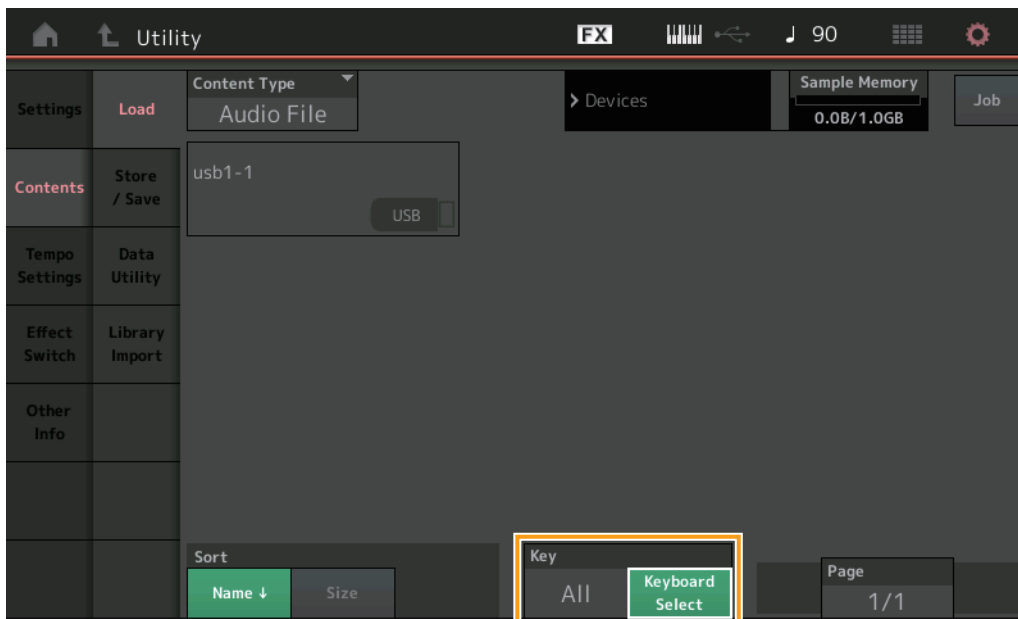
Contents

Load

Hierdoor wordt een functie voor Key-instelling toegevoegd wanneer u WAV-bestanden en AIFF-bestanden als golfvormen laadt.

Bediening

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie (alleen normale partijen) → Selecteer element → [Osc/Tune] → [New Waveform] of
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie (alleen normale partijen) → Selecteer element → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key (toets)

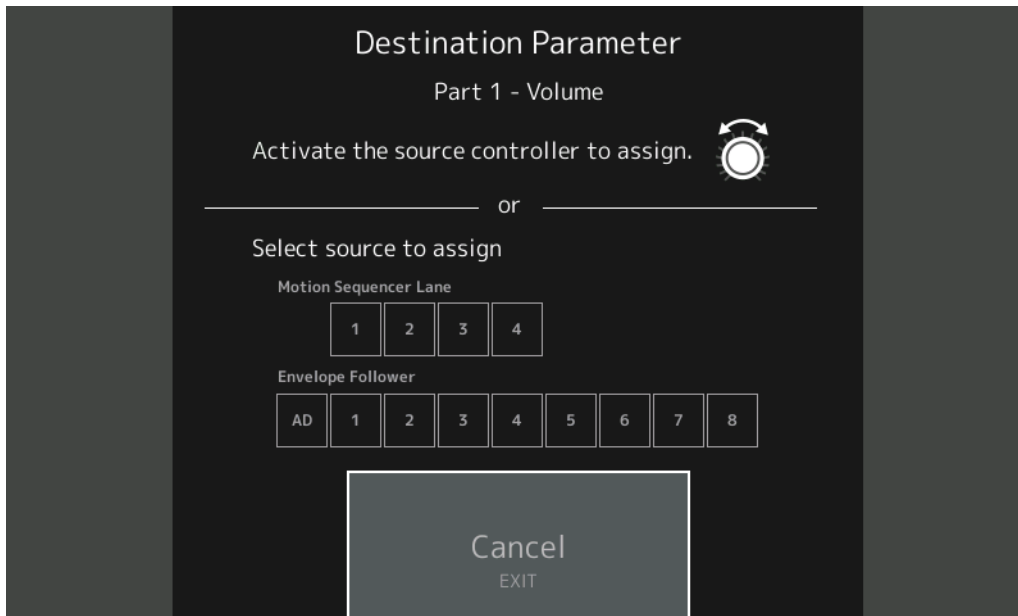
Selecteer de toets waaraan het geladen WAV-bestand of AIFF-bestand wordt toegewezen.

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

Dialogvenster Control Assign

Als in het weergegeven dialogvenster de parameter Part wordt geselecteerd en de knop [CONTROL ASSIGN] wordt ingedrukt terwijl [PART SELECT MUTE/SOLO] wordt ingedrukt, wordt als u de knop Assignable bedient, de knop Assignable van Common geselecteerd.

Handeling Richt de cursor op de regelaarbestemmingsparameter van de partij → Druk op de knop [CONTROL ASSIGN].



Bedien de knop die u bij het bedienen van de doelparameter wilt gebruiken terwijl u de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] ingedrukt houdt.

OPMERKING Er verschijnt een foutbericht wanneer u de superknop draait en er geen toewijsbare knoppen of regelaartoe wijzingen meer beschikbaar zijn voor het toewijzen van een bron.

Functie Panel Lock

De paneelvergrendelingsfunctie is toegevoegd om onbedoelde handelingen tijdens uw spel te voorkomen.

Handeling [SHIFT] + [AUDITION] in de Home-display of de display Live Set.



Als u het paneel wilt ontgrendelen, drukt u nogmaals op [SHIFT] + [AUDITION]. Wanneer de functie Panel Lock is ingeschakeld, is er geen enkele bediening beschikbaar behalve het toetsenbord, de pedalen, het mastervolume, de superknop, het pitchbendwiel, het modulatiwiel en de ontgrendelingsbediening. Deze vergrendeling geldt ook voor bediening van het aanraakscherm.